

Cómo utilizar este manual

El Manual de referencia de MOTIF XF (en formato PDF), incorpora funciones especiales exclusivas de los archivos electrónicos, como Vínculo y Buscar, que permiten ir directamente a la página deseada haciendo clic en el número de página del término específico.

NOTA El MOTIF XF le permite seleccionar entre ocho colores diferentes (página 220). En las capturas de pantalla que se muestran en este manual el parámetro Color está configurado como "Yellow" (Amarillo) en el modo Utility. Es el color con mayor visibilidad universal, con el que gente con distintos tipos de reconocimiento del color pueden ver fácilmente el manual.

Función de búsqueda

Esta función incorporada en el software resulta muy útil si desea conocer el significado de términos con los que no esté familiarizado. Al utilizar Adobe Reader para leer este manual, introduzca una palabra específica en el cuadro de búsqueda y, a continuación, pulse la tecla <Intro> del teclado del ordenador para ir a la sección pertinente del manual.

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

Página anterior/Página siguiente

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

Esta función resulta muy útil si desea volver a la página anterior después de pasar a la página de un vínculo.

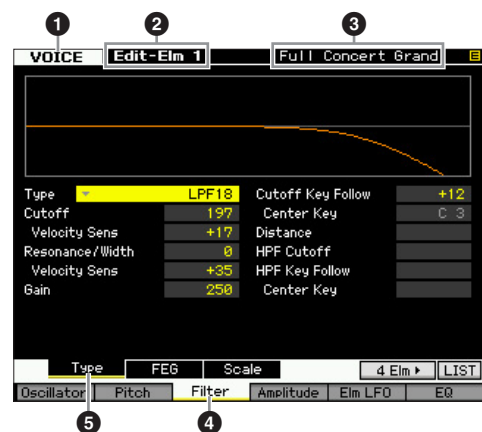
NOTA Si en la barra de herramientas no están visibles los botones Página anterior/Página siguiente, pulse la tecla <Alt> y, sin soltarla, pulse las teclas <<>/<>> para ir a la página anterior o a la siguiente, respectivamente.

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

Uso del árbol de funciones

El árbol de funciones de MOTIF XF se muestra en la página siguiente. Utilice este árbol de funciones para buscar páginas.

Por ejemplo, si realiza alguna edición en la pantalla mostrada debajo y desea leer información sobre las explicaciones de la pantalla, consulte los cinco puntos enumerados aquí.



- ❶ "VOICE" indica que MOTIF XF se encuentra en el modo Voice (voz). Consulte la sección del modo Voice del árbol de funciones.
- ❷ "Edit-Elm 1" indica que esta pantalla permite editar los parámetros de elementos de Normal Voice.
- ❸ Aquí puede confirmar el Voice Type, Normal Voice o Drum Voice actual.
- ❹❺ Indican que primero se ha pulsado el botón [F3] Filter y después el botón [SF1].

Si los cinco puntos anteriores se aplican al árbol de funciones tal y como se muestra a continuación, es muy fácil encontrar la página que se desea.

❶	VOICE	❷	Edit-Elm	❸	**** (Nombre de voz normal)
	[VOICE] → Selección de voz normal →		[F1] Oscillator		Nº pág.
	[EDIT] → Selección de elemento →		[F2] Pitch	[SF1] Tune	69
			[F3] Filter	[SF2] PEG	71
				[SF1] Type	72
				[SF2] FEG	74
				[SF3] Scale	76
			[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	77
				[SF2] AEG	78
				[SF3] Scale	79
			[F5] Elm LFO		80
			[F6] EQ		81
					82
					83

Para ir directamente, haga clic aquí.

Árbol de funciones

Modo de voz

Modo de reproducción de voz

VOICE	Play	Nº pág.
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

*Disponible en determinadas pantallas.

Modo de edición de voz (voz normal)

VOICE	Edit-Common	**** (Nombre de voz normal)	Nº pág.
[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	55
		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	**** (Nombre de voz normal)	Nº pág.
[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → Selección de elemento →	[F1] Oscillator		69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		82

Modo de edición de voz (voz de percusión)

VOICE	Edit-Common	**** (Nombre de voz de percusión)	Nº pág.
[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	85
		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	**** (Nombre de voz de percusión)	Nº pág.
[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → Selección de tecla de percusión →	[F1] Oscillator		87
	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

Modo de trabajo de voz

Voice Job	Nº pág.
[VOICE] → [JOB] →	
[F1] Init	91
[F2] Recall	92
[F3] Copy	92
[F4] Bulk	92

Modo de memorización de voz

Voice Store	Nº pág.
[VOICE] → [STORE]	54

Modo de interpretación

Modo de reproducción de interpretación

PERF	Play	Nº pág.
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

*Disponible en determinadas pantallas.

Modo de grabación de interpretación

PERF	Record	Nº pág.
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

Modo de edición de interpretación

PERF	Edit-Common	Nº pág.
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102 [SF2] Porta 103 [SF3] Part EQ 103 [SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104 [SF2] Master FX 104 [SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106 [SF2] Connect 106 [SF3] Ins A 107 [SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107 [SF2] Ins Switch 108 [SF3] Reverb 108 [SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	Nº pág.
[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109 [SF2] Output 110 [SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

Modo de trabajo de interpretación

Performance Job	Nº pág.
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117 [F2] Recall 117 [F3] Copy 118 [F4] Bulk 118

Modo de memorización de interpretación

Performance Store	Nº pág.
[PERFORM] → [STORE]	101

Modo de canción

Modo de reproducción de canción

SONG	Play	Nº pág.
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142 [SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

*Disponible en determinadas pantallas.

Modo de grabación de canción

SONG	Record	Nº pág.
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

Modo de edición de canción

SONG	Edit	Nº pág.
[SONG] → [EDIT]		150

Modo de trabajo de canción

Song Job	Nº pág.
[SONG] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo 154
	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

Modo de trabajo de canción

Song Job	Nº pág.
[SONG] → [JOB] [F5] Track →	
01 Copy Track	162
02 Exchange Track	163
03 Mix Track	163
04 Clear Track	163
05 Normalize Play Effect	163
06 Divide Drum Track	163
07 Put Track to Arpeggio	164
08 Copy Phrase	164
[F6] Song	
01 Copy Song	165
02 Split Song to Pattern	165
03 Clear Song	165

Modo de memorización de canción

Song Store	Nº pág.
[SONG] → [STORE]	144

Modo de patrón

Modo de reproducción de patrón

PATTERN Play	Nº pág.
[PATTERN] → [SF6] INFO*	169
[F1] Play	168
[F2] Play FX	169
[F3] Track	169
[F4] Patch	170
[F5] Chain	171
[F6] Remix	175

* Disponible en determinadas pantallas.

Modo de grabación de cadena de patrón

PATTERN Chain Record	Nº pág.
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record)	172

Modo de edición de cadena de patrón

PATTERN Chain Record	Nº pág.
[PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT]	
[SF1] View Filter	173
[SF2] Copy	173
[SF3] Song	174
[SF4] Insert	174
[SF5] Delete	174

Modo de grabación de patrón

PATTERN Record	Nº pág.
[PATTERN] → [●] (Record)	
[F1] Setup	178
[F2] Arpeggio	147

Modo de edición de patrón

PATTERN Edit	Nº pág.
[PATTERN] → [EDIT]	179

Modo de trabajo de patrón

Pattern Job	Nº pág.
[PATTERN] → [F1] Undo/Redo	154
[JOB] → [F2] Note	
01 Quantize	154
02 Modify Velocity	155
03 Modify Gate Time	156
04 Crescendo	156
05 Transpose	156
06 Glide	157
07 Create Roll	157
08 Sort Chord	158
09 Separate Chord	158
[F3] Event	
01 Shift Clock	158
02 Copy Event	159
03 Erase Event	159
04 Extract Event	159
05 Create Continuous Data	160
06 Thin Out	160
07 Modify Control Data	161
08 Beat Stretch	161
[F4] Phrase	
01 Copy Phrase	182
02 Exchange Phrase	183
03 Mix Phrase	183
04 Append Phrase	183
05 Split Phrase	184
06 Get Phrase from Song	184
07 Put Phrase to Song	184
08 Clear Phrase	185
[F5] Track	
01 Copy Track	185
02 Exchange Track	185
03 Mix Track	185
04 Clear Track	185
05 Normalize Play Effect	186
06 Divide Drum Track	186
07 Put Track to Arpeggio	186
[F6] Pattern	
01 Copy Pattern	186
02 Append Pattern	186
03 Split Pattern	187
04 Clear Pattern	187

Modo de memorización de patrón

Pattern Store	Nº pág.
[PATTERN] → [STORE]	177

Modo de mezcla

Modo de reproducción de mezcla

SONG PATTERN	Mix Play	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Part 1-16	190
[MIXING] →	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

Modo de edición de mezcla

SONG PATTERN	Edit-Common	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	192
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
[COMMON] →		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
[MIXING] → [EDIT] →		[SF2] Output 194
Selección de parte →		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

Modo de edición de voz de mezcla (voz normal)

SONG PATTERN	Edit-Common	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 55
[MIXING] → Selección de voz normal → [F6] Vce Edit → [COMMON] →		[SF2] Play Mode 55
		[SF3] Other 57
	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] → Selección de voz normal →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
[F6] Vce Edit →		[SF2] PEG 72
Selección de elemento →	[F3] Filter	[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	82

Modo de edición de voz de mezcla (voz de percusión)

SONG PATTERN	Edit-Common	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 85
[MIXING] → Selección de voz de percusión →		[SF2] Play Mode 85
[F6] Vce Edit →		[SF3] Other 85
[COMMON] →	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	87
[MIXING] → Selección de voz de percusión →	[F3] Filter	89
[F6] Vce Edit → Selección de tecla de percusión →	[F4] Amplitude	89
	[F6] EQ	90

Modo de trabajo de voz de mezcla

Mix Voice Job	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F2] Recall 200
[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] →	[F3] Copy 200
	[F4] Delete 200

Modo de memorización de voz de mezcla

Mix Voice Store	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

Modo de trabajo de mezcla

Mix Job	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Init 195
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Recall 196
[JOB] →	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] →	[F4] Bulk 197
[MIXING] → [EDIT] →	[F5] Template
[JOB] →	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

Modo de muestreo

Modo de muestreo

SAMPLE	Select	Nº pág.
[VOICE] / [PERFORM] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	120
[SONG] / [PATTERN] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	203

Modo de grabación de muestreo (voz/interpretación)

SAMPLE	Record	Nº pág.
[VOICE] / [PERFORM] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	124
	RECORDING → Sampling start**	125
	FINISHED → Sampling stop**	125

* Disponible en determinadas pantallas.

** La operación de inicio o detención de muestreo varía en función de los ajustes.

Modo de grabación de muestreo (canción/patrón)

SAMPLE	Record	Nº pág.
[SONG] / [PATTERN] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	205
	RECORDING → [F6] Start**	206
	FINISHED → [F6] Stop**	206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***	207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***	208

* Disponible en determinadas pantallas.

** La operación de inicio o detención de muestreo varía en función de los ajustes.

*** Disponible cuando "división+secuencia" se selecciona antes de la operación de muestreo.

Modo de edición de muestreo

SAMPLE	Edit	Nº pág.
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim	127
	[F2] Param	128

Modo de trabajo de muestreo

Sample Job	Nº pág.	
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	[F1] KeyBank	
	01 Copy	130
	02 Delete	131
	03 Move	131
	04 Normalize	131
	05 Time Stretch	132
	06 Convert Pitch	132
	07 Fade In/Out	132
	08 Half Sampling Frequency	133
	09 Stereo to Mono	133
	10 Loop-Remix	133
	11 Slice	134

Modo de trabajo de muestreo

Sample Job	Nº pág.	
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	[F2] Waveform	
	01 Copy	134
	02 Delete	135
	03 Extract	135
	04 Transpose	135
	05 Rename	135
	[F3] Other	
	01 Optimize Memory	135
	02 Delete All	135
	03 Copy to Flash Memory	135

Modo maestro

Modo de reproducción maestro

MASTER	Play	Nº pág.
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

* Disponible en determinadas pantallas.

Modo de edición maestro

MASTER	Edit-Common	Nº pág.
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Name	214
[COMMON] →	[F2] Other	214

MASTER	Edit-Zone	Nº pág.	
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Transmit	215	
Selección de zona →	[F2] Note	215	
	[F3] Tx Switch	[SF1] Program	215
		[SF2] Control	216
	[F4] Preset	216	
	[F5] Knob/Slider	217	

Modo de trabajo maestro

Master Job	Nº pág.	
[MASTER] → [JOB] →	[F1] Init	217
	[F4] Bulk	218

Modo de memorización maestro

Master Store	Nº pág.
[MASTER] → [STORE] →	213

Modo de utilidad

Modo de utilidad

UTILITY		Nº pág.
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
	[F1] Play	[SF1] Play 219
		[SF2] Screen 220
		[SF3] Network 221
		[SF4] Auto Load 223
	[F2] I/O	223
	[F3] Voice	[SF1] Master FX 224
		[SF2] Master EQ 224
		[SF3] Arpeggio 225
		[SF4] Tuning 225
	[F4] Voice Audio	[SF1] Output 226
		[SF2] Connect 227
		[SF3] Ins A 227
		[SF4] Ins B
	[F5] Control	[SF1] Remote 228
		[SF2] MIDI 228
		[SF3] Control 230
	[F6] Flash	231

* Disponible en determinadas pantallas.

Modo de configuración del secuenciador

Sequencer Setup		Nº pág.
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

Modo de trabajo de utilidad

Utility Job	Nº pág.
[UTILITY] → [JOB]	231

Modo de memorización de utilidad

Utility Store	Nº pág.
[UTILITY] → [STORE]	219

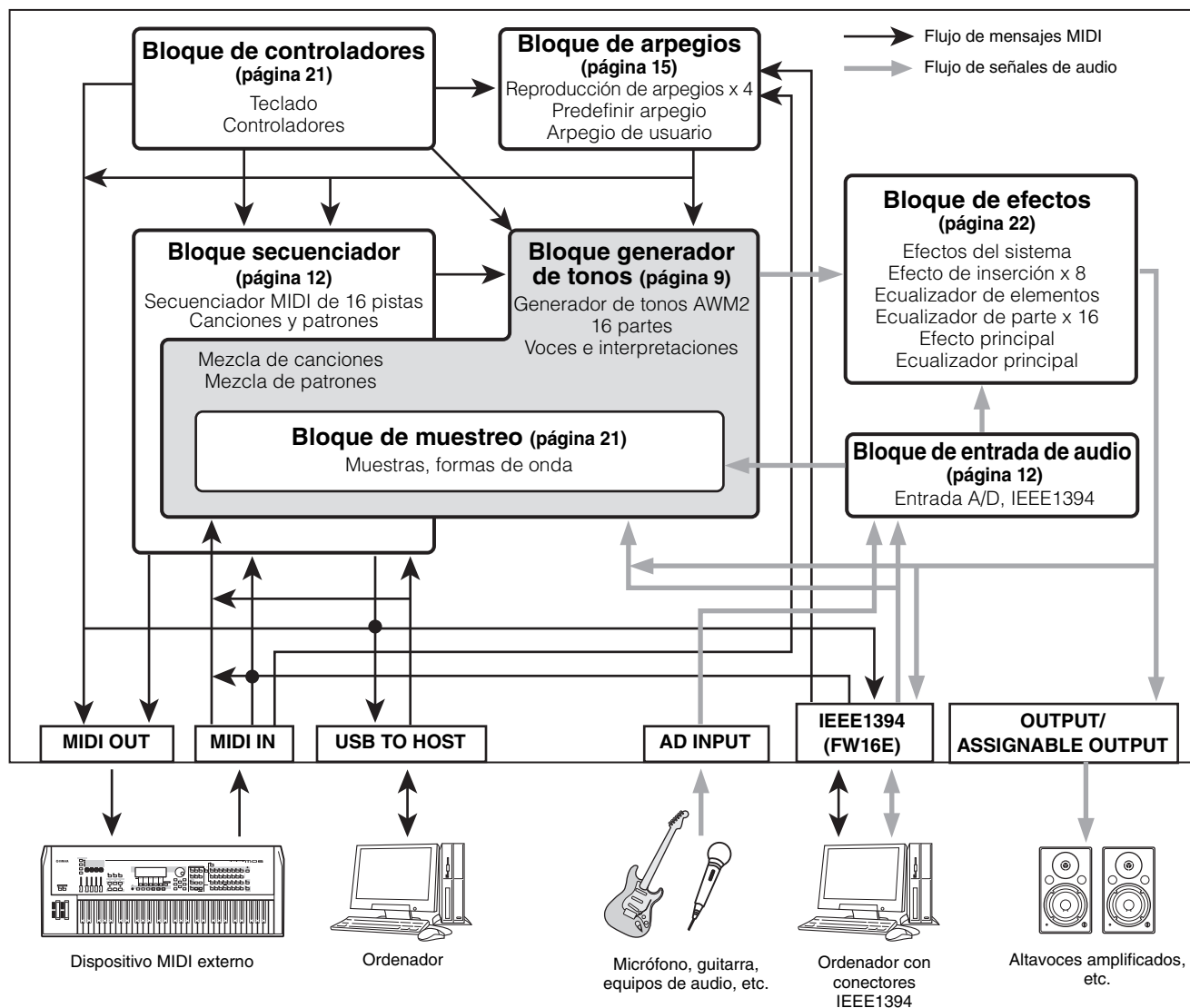
Modo de archivo

Modo de archivo

File		Nº pág.
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 241
		[SF2] Load 242
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	239
	[F3] Format	240
	[F4] Audio	[SF1] Rec 248
		[SF2] Play

Los siete bloques funcionales

El sistema MOTIF XF consta de siete bloques funcionales principales: generador de tonos, de muestreo, de entrada de audio, secuenciador, de arpeggios, de controladores y de efectos.



Estructura básica

Funcionamiento básico

Conexiones

Bloque generador de tonos

El bloque generador de tonos es lo que realmente produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos del bloque secuenciador, el bloque de controladores, el bloque de arpeggios y el instrumento MIDI externo a través del conector MIDI IN o el conector USB. La estructura del bloque generador de tonos difiere según el modo.

Bloque generador de tonos en el modo Voice (voz)

Estructura de las partes en el modo Voice

En este modo, el bloque generador de tonos recibe los datos MIDI a través de un único canal. Se suele hacer referencia a este estado como generador de tonos “de timbre único”. Una voz se reproduce desde el teclado con una única parte. Tenga en cuenta que los datos de canciones de un secuenciador externo que consten de varios canales MIDI no se reproducirán adecuadamente en este modo. Si está utilizando un secuenciador MIDI externo o un ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar los modos Song o Pattern.

Voz

El programa que contiene los elementos sonoros para generar el sonido de instrumento musical específico se denomina “voz”. A nivel interno, existen dos tipos de voces: voces normales y voces de percusión. Las voces normales son básicamente sonidos de un instrumento musical con tono que se pueden interpretar en el registro del teclado. Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado.

NOTA Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz normal, consulte la página 53. Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz de percusión, consulte la página 84.

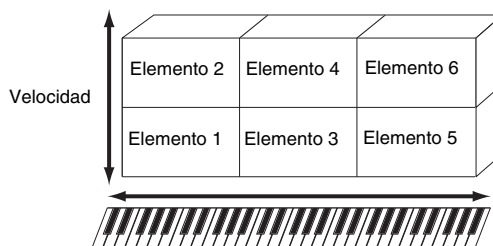
Voces normales y voces de percusión

Voz normal

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

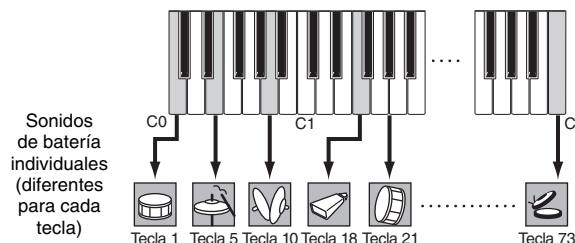
La ilustración siguiente es un ejemplo de voz normal. Puesto que los seis elementos de este ejemplo se distribuyen a través del registro de notas del teclado y del intervalo de velocidad, suena un elemento diferente según qué nota se toque y con qué intensidad. En la distribución de notas, los elementos 1 y 2 suenan en la frecuencia inferior del teclado, los elementos 3 y 4 suenan en la frecuencia media y los elementos 5 y 6 suenan en la frecuencia superior. En la distribución de velocidad,

los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En un ejemplo práctico de esto, una voz de piano podría estar compuesta de seis muestras diferentes. Los elementos 1, 3 y 5 serían los sonidos del piano tocados suavemente, por encima de los respectivos registros de notas, mientras que los elementos 2, 4 y 6 serían sonidos tocados más fuerte, para cada registro de notas respectivo. En realidad, MOTIF XF es incluso más flexible, ya que permite hasta ocho elementos independientes.



Voz de percusión (Juego de batería)

Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado. Una colección de voces normales u ondas de percusión o de batería asignadas se denomina “juego de batería”.



Articulación ampliada (XA)

Expanded Articulation (XA, Articulación ampliada) es un sistema de generación de tonos especialmente diseñado para una mayor flexibilidad y realismo acústico en las interpretaciones. Permite recrear con más efectividad técnicas de interpretación natural y sonidos realistas, como el ligado y el staccato, y proporciona otros modos únicos para realizar cambios de sonidos al azar y alternativos a medida que interpreta.

Interpretación realista de un ligado

Los sintetizadores convencionales recrean el efecto de ligado continuando el envolvente del volumen de una nota anterior en la nota siguiente, en el modo Mono. Sin embargo, esto provoca un sonido artificial diferente del propio del instrumento acústico real. MOTIF XF reproduce con más precisión un efecto de ligado permitiendo que suenen elementos concretos al tocar el ligado y que otros elementos se toquen normalmente con los ajustes del parámetro XA Control (control de articulación ampliada) “normal” y “legato” (ligado).

Sonido auténtico al soltar una nota

Los sintetizadores convencionales no suelen apreciar cuál es el sonido producido cuando se suelta la nota del instrumento acústico. MOTIF XF capta el sonido producido cuando se suelta la nota del instrumento acústico ajustando el parámetro XA Control de un elemento concreto en “key off sound” (sonido al soltar la tecla).

Variaciones sutiles del sonido de cada nota tocada

Los sintetizadores convencionales intentan reproducir esto cambiando al azar el tono o el filtro. Sin embargo, se produce un efecto electrónico que difiere de los cambios de sonido reales de un instrumento acústico. MOTIF XF reproduce con mayor precisión estas sutiles variaciones de sonido mediante los ajustes del parámetro XA Control “wave cycle” (ciclo de onda) y “wave random” (onda aleatoria).

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

Los instrumentos acústicos tienen características propias exclusivas e incluso sonidos específicos y únicos que se crean sólo en ciertas ocasiones en una interpretación. Como la articulación oscilante en una flauta o tocar armónicos altos en una guitarra acústica. MOTIF XF recrea estas singularidades permitiendo cambiar entre los sonidos mientras se interpreta, con los botones ASSIGNABLE FUNCTION (función asignable) y los ajustes de los parámetros XA Control, “AF 1 on” (AF 1 activada), “AF 2 on” y “all AF off” (todas las funciones asignables activadas).

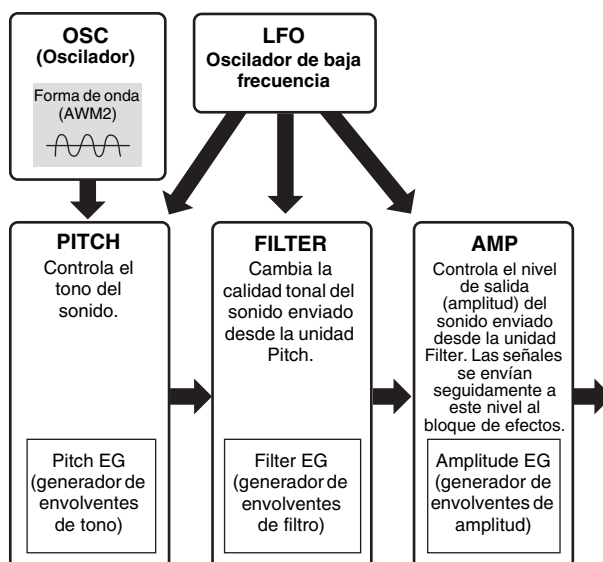
Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretar

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

Para crear sonidos como los descritos anteriormente con Expanded Articulation, consulte la página 70.

Elementos y teclas de percusión

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



Oscilador

Esta unidad envía la onda que determina el tono básico. Puede asignar la forma de onda (o el material sonoro básico) a cada elemento de la voz normal o cada tecla de la voz de percusión. En el caso de la voz normal, puede ajustar el registro de notas del elemento (el intervalo de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la velocidad de respuesta (el intervalo de velocidades de notas en la que sonará el elemento). Además, en esta unidad se pueden definir los parámetros relacionados con XA.

Los parámetros relacionados con el oscilador se pueden definir en la pantalla Oscillator (oscilador) (páginas 69 y 87).

Tono

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

Los parámetros relacionados con el tono se pueden definir en las pantallas Pitch (página 71) y Pitch EG (página 72) del modo Voice Edit (edición de voz). Tenga en cuenta que los parámetros relacionados con el tono de una voz de percusión se pueden definir en la pantalla Oscillator.

Filtro

Esta unidad modifica el tono del sonido enviado desde la unidad Pitch recortando la salida de una parte de frecuencia específica del sonido. Además, configurando el generador de envolventes de filtro (FEG) puede controlar cómo cambia la frecuencia de corte del filtro con el tiempo. Los parámetros relacionados con el filtro se pueden definir en las pantallas Filter (páginas 74 y 89), Filter EG (página 76) y Filter Scale (escala de filtros) - en la página 78, del modo Voice Edit.

Amplitud

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del sonido enviado desde el bloque Filter. Las señales se envían seguidamente a este nivel al bloque de efectos. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de amplitud (AEG), podrá controlar cómo cambia el volumen con el paso del tiempo.

Los parámetros relacionados con la amplitud se pueden definir en las pantallas Amplitude (páginas 79 y 89), Amplitude EG (página 80) y Amplitude Scale (escala de amplitudes) (página 81) del modo Voice Edit.

LFO (oscilador de baja frecuencia)

Como su propio nombre indica, el LFO produce una onda de baja frecuencia. Estas ondas se pueden utilizar para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento con el fin de crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo. El LFO se puede configurar independientemente para cada elemento, y también se puede configurar de forma global para todos los elementos.

Los parámetros relacionados con LFO se pueden definir en las pantallas Common LFO (LFO común) (página 62) y Element LFO (LFO de elemento) (página 82) del modo Voice Edit.

Estructura de memoria de las voces

Voz normal

Bancos predefinidos 1 – 8	1024 voces normales (128 voces para cada banco)
Banco GM	128 voces
Bancos de usuario 1 – 4	512 voces normales (128 voces para cada banco) (De forma predeterminada, el banco de usuario 1 incluye las originales, mientras que los bancos de usuario 2 a 4 incluyen las voces elegidas entre las voces predefinidas.)

Voz de percusión (Juego de batería)

Banco de percusiones predefinidas	32 voces
Banco de percusiones de GM	1 voz
Banco de percusiones de usuario	64 voces (De forma predeterminada, las voces originales tienen asignados los números 1 a 8, mientras que las voces elegidas entre las voces predefinidas tienen asignados los números 9 a 32.)

Bloque generador de tonos en el modo Performance (interpretación)

Estructura de las partes en el modo Performance

En este modo, el bloque generador de tonos recibe datos MIDI a través de un único canal. Se suele hacer referencia a este estado como generador de tonos “de timbre único”. Este modo le permite reproducir una interpretación (en la que se combinan varias voces o partes en una capa o en otras configuraciones) con un teclado.

Tenga en cuenta que los datos de canciones de un secuenciador externo que consten de varios canales MIDI no se reproducirán adecuadamente en este modo. Si está utilizando un secuenciador MIDI externo o un ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar los modos Song (canción) o Pattern (patrón).

Interpretación

Un programa en el que se combinan múltiples voces (partes) en una capa, o bien en otras configuraciones, se denomina “Interpretación”. Cada interpretación puede contener un máximo de cuatro partes (voces) diferentes. Cada interpretación se puede crear editando los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas las partes.

Estructura de memoria de las interpretaciones

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

Bloque generador de tonos en los modos Song o Pattern

Estructura de las partes del bloque generador de tonos en el modo Song o Pattern

En estos modos, se proporcionan varias partes y diferentes voces, y se pueden reproducir diversas melodías o frases para cada parte. Dado que estos modos permiten definir el canal MIDI de cada parte del bloque generador de tonos, puede usar un secuenciador MIDI externo además del bloque secuenciador del instrumento para tocar los sonidos. Los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos.

Notas sobre la mezcla

Se denomina “Mezcla” a aquel programa en el que se asignan varias voces a las partes para una reproducción multitimbre en el modo Song (canción) y Pattern (patrón). Cada Mixing puede contener hasta 16 partes. Una mezcla se puede crear editando los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas las partes en el modo Mixing (mezcla) (página 192).

Estructura de memoria de las mezclas

Para cada canción o patrón se proporciona un programa de mezcla. Al seleccionar una canción o patrón diferente se muestra un programa de mezcla correspondiente.

Modo Song

64 configuraciones de mezcla (una mezcla para cada canción)

Modo Pattern

64 configuraciones de mezcla (una mezcla para cada patrón)

Polifonía máxima

La polifonía máxima se refiere al mayor número de notas que puede emitir simultáneamente el generador de tonos interno del instrumento. La polifonía máxima de este sintetizador es de 128. Si el bloque generador de tonos interno recibe un número de notas superior a la polifonía máxima, se cortan las notas tocadas anteriormente. Tenga en cuenta que esto se puede apreciar especialmente en las voces que no tengan disminución. Además, la polifonía máxima se refiere al número de elementos de voz utilizados, no al número de voces. Cuando se utilizan voces normales que incluyen un máximo de ocho elementos, el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 128.

Bloque de muestreo

El bloque de muestreo permite llevar sus propios sonidos grabados (una voz, instrumento, ritmos, efectos de sonidos especiales, etc.) al sistema de este sintetizador e interpretarlos igual que cualquier otra voz. Los datos de audio de estos sonidos se pueden capturar en el conector A/D Input (entrada A/D) y IEEE1394 (disponible cuando FW16E está instalado) con hasta 16 bits y una calidad de 44,1 kHz.

Tenga en cuenta que los datos creados mediante la operación Sampling (muestreo) varían según el modo desde el que se seleccionó el modo Sampling: Voice o Performance, o bien Song o Pattern. Consulte las páginas 119 y 201, respectivamente.

Bloque de entrada de audio

Este bloque trata la entrada de la señal de audio del conector A/D Input e IEEE1394 (disponible cuando FW16E opcional está instalado). Es posible definir diversos parámetros como el volumen, el efecto panorámico y los efectos para la señal de audio, y el sonido se emite junto con las demás voces. A través del conector A/D INPUT se puede aplicar el efecto de inserción y los efectos del sistema a la entrada de la señal de audio.

Los parámetros relacionados con la entrada de audio se pueden definir en la pantalla siguiente.

Modo	Pantalla	Página
Modo Voice	Pantalla [F4] Voice Audio (audio de voz) en el modo Utility	226
Modo Performance	Pantalla [F4] Audio In (entrada de audio) en el modo Performance Edit	106
Modo Song/Pattern	Pantalla [F4] Audio In en el modo Mixing Edit	193

La ganancia de la señal de audio del conector A/D INPUT se puede ajustar con el potenciómetro Gain (ganancia) del panel posterior.

Bloque secuenciador

Este bloque permite crear canciones y patrones grabando y editando sus interpretaciones en forma de datos MIDI (desde el bloque de controladores), y luego reproduciéndolas con el bloque generador de tonos.

Bloque secuenciador en el modo Song

¿Qué es una canción?

Una canción se compone de los datos de una secuencia MIDI que se crean al grabar una interpretación con el teclado en cada pista. Una canción en este sintetizador es en efecto lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

Estructura de las pistas de una canción

Una canción consta de 16 pistas independientes, una pista de escena y una pista de tiempo.

Pistas de secuencia 1 – 16

Grabe su interpretación con el teclado en estas pistas con la grabación en tiempo real (página 144) y edite los datos grabados en el modo Song Edit (página 150).

Scene track (pista de escena)

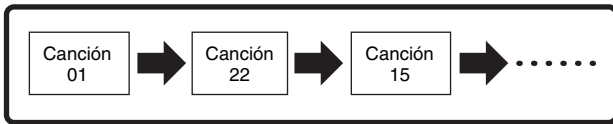
Esta pista permite grabar los ajustes de los cambios de escena, como el estado del silencio y el solo de las pistas. Estos ajustes pueden definirse en la pantalla Song Play (página 136) y recuperarse durante la reproducción de la canción. Al reproducir la canción, la configuración de silencio y solo de las pistas cambia automáticamente según los ajustes que haya grabado en la pista de escena. Puede grabar esta pista con la grabación en tiempo real (página 144) y editar los datos grabados en el modo Song Edit (página 150).

Tempo track (pista de tiempo)

Esta pista permite grabar la configuración de los cambios del tempo. Durante la reproducción de la canción, el tempo cambia automáticamente de acuerdo con los ajustes que haya grabado para esta pista. Puede grabar esta pista con la grabación en tiempo real (página 144) y editar los datos grabados en el modo Song Edit (página 150).

Song Chain (cadena de canciones)

Esta función permite “encadenar” las canciones para reproducirse automáticamente en secuencia. Para obtener instrucciones acerca de cómo usar esta función, consulte la página 143.



Bloque secuenciador en el modo Pattern

¿Qué es un patrón?

En MOTIF XF, el término “patrón” (“pattern”) se refiere a una frase rítmica o musical relativamente corta (de 1 a 256 compases) que se usa para reproducirse en forma de bucle. Por lo tanto, una vez que la reproducción del patrón se inicia, continúa hasta que pulsa el botón [■] (Detención).

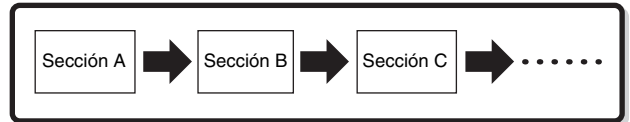
Sección

Los patrones son más que una sola frase: incluyen 16 variaciones denominadas “secciones”. Estas secciones se pueden cambiar durante la reproducción y se usan como variaciones rítmicas o de acompañamiento de las diversas partes de una canción. Por ejemplo, podría usar una sección para el verso, otra para el coro y una tercera para la variación. Los ajustes relacionados con los patrones como el tempo y la mezcla no cambian aunque se cambie la sección, manteniendo una reproducción coherente en cuanto a la sensación y al ritmo a través de los cambios.

Para obtener instrucciones acerca de cómo seleccionar un patrón y una sección, consulte la página 166.

Cadena de patrones

Las cadenas de patrones permiten encadenar varias secciones diferentes dentro de un solo patrón para crear una canción completa. Puede hacer que MOTIF XF cambie automáticamente las secciones creando una cadena de patrones de antemano, grabando la reproducción del patrón con cambios de sección en la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones). También puede usar esta característica al crear canciones basadas en un cierto patrón, ya que la cadena de patrones seleccionada se puede convertir en una canción en el modo Pattern Chain Edit (edición de cadena de patrones) (página 174). Se puede crear una cadena de patrones para cada patrón.



Frase

Se trata de los datos de la secuencia MIDI de una pista y la unidad más pequeña que se usa para crear un patrón. Una “frase” es un pasaje musical y rítmico breve de un solo instrumento, como un patrón rítmico para la parte rítmica, una línea de bajo para la parte del bajo o un acorde que acompaña a la parte de guitarra. Este sintetizador ofrece espacio de memoria para 256 frases de usuario originales.

NOTA MOTIF XF no proporciona frases predefinidas.

Estructura de las pistas de un patrón

Un patrón consta de 16 pistas independientes, una pista de escena y una pista de tiempo, igual que en una canción. Consulte la página 12.

Pistas y frases de un patrón

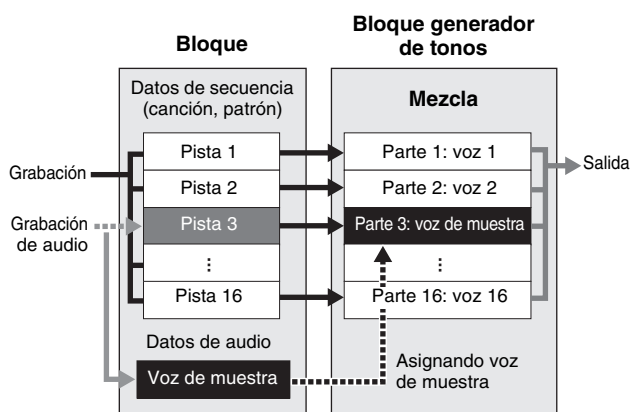
Un patrón consta de 16 pistas a las que se puede asignar la frase. Los datos MIDI no se pueden grabar directamente en cada pista en el modo Pattern. La grabación se hace en una frase de usuario vacía. La frase recién creada se asigna automáticamente a la pista de grabación.

Pista 1	Frase 001	←	Frase 001	Datos MIDI
Pista 2	Frase 002	←	Frase 002	Datos MIDI
:	:		Frase 003	Datos MIDI
Pista 16	Frase 003	←	:	:

Bloque secuenciador aplicado tanto a la canción como al patrón

Pistas MIDI y pistas de audio

Según el método de grabación, las pistas de canción o de patrón (1 – 16) de este sintetizador se dividen en dos grupos: pistas MIDI y pistas de audio. Las pistas MIDI se crean grabando una interpretación al teclado en los modos Song Record o Pattern Record. Los datos de la secuencia MIDI se graban en la pista MIDI y la voz normal o la voz de percusión se asignan a la parte de mezcla correspondiente a la pista. Las pistas de audio se crean grabando la señal de audio desde el equipo externo o el micrófono a través de la clavija A/D Input en el modo Sampling Record (grabación de muestreo). En realidad, los datos de audio no se graban directamente en una pista sino que se muestrean con la operación Sampling (muestreo). La señal de audio grabada se memoriza como una voz de muestra en una canción o un patrón. La voz de muestra memorizada se asignará automáticamente a la parte de mezcla correspondiente a la pista especificada, y los datos MIDI para activar la voz de muestra se graban en la pista especificada. Durante la reproducción, los datos MIDI de la pista activan la voz de muestra. En consecuencia, la pista funciona en efecto como una pista de audio grabada.

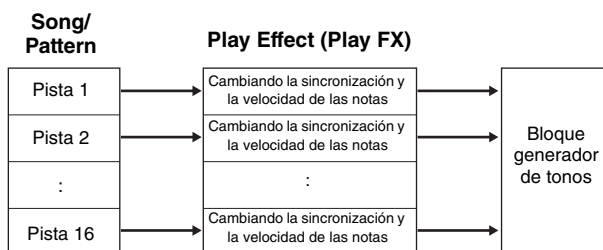


Los datos de audio se graban en una voz de muestra que se va a asignar a una canción o patrón, y los eventos para activar o desactivar notas que activan la señal de audio grabada se graban en la pista 3.

- Datos MIDI
- Datos de audio
- Datos MIDI para activar la voz de muestra

Play Effect (Play FX)

El efecto de reproducción permite cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del patrón cambiando la sincronización y velocidad de las notas temporalmente y sólo en la reproducción, lo que deja los datos originales intactos. Esta característica se puede definir en la pantalla Play FX (efecto de reproducción) de los modos Song Play y Pattern Play. Consulte las páginas 141 y 169, respectivamente. Si encuentra una configuración que le guste, puede convertirla en datos MIDI reales mediante un trabajo de canción (página 153) o un trabajo de patrón (página 181).



Bloque secuenciador aplicado al modo Performance

Grabación de una interpretación

Puede grabar su interpretación con el teclado en el modo Performance (interpretación) en una canción o patrón. Puede grabar en forma de eventos MIDI y en la pista especificada las operaciones de los potenciómetros, las operaciones de los controladores y la reproducción de arpeggios, además de su interpretación con el teclado. Los datos de reproducción de arpeggios de las partes 1 a 4 de la interpretación se grabarán en las pistas 1 a 4 de la canción o el patrón, respectivamente. La interpretación en el teclado y las operaciones de los controladores y potenciómetros (comunes a las partes 1 a 4) se grabarán en las pistas 1 a 4 de forma independiente.

- NOTA** En la grabación de interpretaciones se pueden grabar las siguientes operaciones de potenciómetro.
- Cuando TONE 1 está encendido: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY y RELEASE
 - Cuando TONE 2 está encendido: PAN, REVERB y CHORUS
- No se pueden grabar otras operaciones con el potenciómetro ni el mando deslizante.

NOTA Para obtener instrucciones acerca de cómo grabar una interpretación, consulte la página 98.

Bloque de arpeggios

Este bloque le permite activar automáticamente frases musicales y rítmicas utilizando la voz actual, con sólo pulsar una o varias notas en el teclado. La secuencia de arpeggios también cambia en respuesta a las notas o acordes reales que se interpretan, lo que le ofrece una amplia variedad de ideas y frases musicales estimulantes, tanto para la composición como para la interpretación.

Se pueden reproducir cuatro tipos de arpeggios al mismo tiempo incluso en los modos Song y Pattern.

Categoría de arpeggio

Los tipos de arpeggio se dividen en las 16 categorías (excepto "NoAsg") que se indican a continuación.

Lista de categorías

ApKb	Piano acústico y teclado
Organ	Órgano
GtPl	Guitarra y punteo
GtMG	Guitarra para "Mega Voice"
Bass	Bajo
BaMG	Bajo para "Mega Voice"
Strng	Instrumentos de cuerda
Brass	Instrumentos de metales
RdPp	Caramillo
Lead	Voz principal de sintetizador
PdMe	Pulsador de sintetizador y efectos musicales
CPrc	Percusión cromática
DrPc	Batería y percusión
Seq	Sec. de sintetizador
Hybrd	Sec. híbrida
Cntr	Control
NoAsg	Sin asignación

NOTA Las categorías "GtMG" y "BaMG" incluyen los tipos de arpeggio apropiados para usarse con una Mega Voice.

Mega Voices y arpeggios de Mega Voice

Las voces normales utilizan el cambio de velocidad para que la calidad del sonido o el nivel de una voz se adapten a la intensidad con que se toca el teclado. Esto hace que estas voces respondan con naturalidad. Sin embargo, las Mega Voices tienen una estructura muy compleja con muchas capas diferentes que no es adecuada para interpretarse manualmente. Las Mega Voices se desarrollaron específicamente para interpretarse mediante arpeggios de Mega Voice y producir resultados increíblemente reales. Siempre debe usar Mega Voices con arpeggios de Mega Voice (que se incluyen en la categoría "GtMG" y "BaMG"). Vea el parámetro Voice with ARP (voz con arpeggio) en la página 147 para obtener más detalles.

Categoría secundaria de arpeggio

Las categorías de arpeggio se dividen en categorías secundarias según se muestra a continuación. Puesto que las categorías secundarias se enumeran según el género musical, es fácil encontrar la apropiada para el estilo de música deseada.

Lista de categorías secundarias

Rock	Rock
PopRk	PopRk
Balad	Balada
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B moderno
R&B-C	R&B clásico
Funk	Funk
Tekno	Techno y Trance
House	Dance Pop y House
D&B	Breakbeats y D&B
Chill	Chillout y ambiente
Jazz	Jazz y Swing
Latin	Latino
World	Mundo
Genrl	General
Comb	Combinación
Zone	Velocidad de zona*
Z.Pad	Velocidad de zona para pulsador*
Filtr	Filtro
Exprs	Expresión
Pan	Panorámica
Mod	Modulación
Pbend	Inflexión del tono
Asign	Asignación 1 y 2
---	Sin asignación

NOTA Los tipos de arpeggio que pertenecen a las categorías secundarias marcadas con un asterisco (*) contienen algunos intervalos de velocidad, y a cada uno de ellos se le asigna una frase diferente. Cuando se selecciona un tipo de estas categorías en el modo Voice, es conveniente definir el límite de velocidad de cada elemento con el intervalo que se indica a continuación.

Intervalos de velocidad de cada tipo de arpeggio:

2Z_****: 1 – 90, 91 – 127

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

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

PadL_****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

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

Nombre del tipo de arpeggio

Los tipos de arpeggios se denominan según ciertas reglas y abreviaturas. Una vez que las conozca, le resultará fácil recorrer los tipos de arpeggio y seleccionar el deseado.

Tipo de arpeggio con “_ES” al final (ejemplo: HipHop1_ES)

Estos tipos de arpeggios usan la misma arquitectura del arpeggio con varias pistas que MOTIF ES. Este tipo de arpeggio (ES) cuenta con las ventajas siguientes:

- Estos arpeggios pueden crear notas complejas y acordes incluso cuando son activados con una nota.
- El arpeggio sigue minuciosamente las notas interpretadas en el teclado, excepto el área donde está asignado el arpeggio, lo que ofrece una gran libertad en el uso de armónicos y la posibilidad de “introducir solos” con estos arpeggios.

Consulte información detallada en la página 18.

Tipo de arpeggio con “_XS” al final (ejemplo: Rock1_XS)

Estos arpeggios usan una tecnología de reconocimiento de acordes que se ha desarrollado hace poco para determinar las notas que debe reproducir el arpeggio. Este tipo de arpeggio (XS) cuenta con las ventajas siguientes:

- Los arpeggios sólo responden a cualquier área del teclado en la que se haya asignado un tipo XS de arpeggio. Otras áreas del teclado no afectan al reconocimiento de acordes. Esto permite una interpretación muy natural en todo el teclado con las partes de acompañamiento y bajo generadas con arpeggios.
- El arpeggio siempre interpretará partes correctas desde el punto de vista armónico. Esto resulta especialmente útil para las partes de acompañamiento del bajo y acordes.

Consulte la página 18 para obtener más información.

NOTA La combinación de estos dos tipos de arpeggios (“*_ES” y “*_XS”) en las interpretaciones al crear canciones y patrones posibilita una tremenda interactividad y libertad creativa.

Tipo de arpeggio con un nombre normal (ejemplo: UpOct1)

Además de los tipos anteriores, hay tres tipos de reproducción: los arpeggios creados para usar voces normales y reproducirse sólo con las notas interpretadas y sus notas de octavas (página 18), los arpeggios creados para usarse en voces de percusión (página 18) y los que contienen principalmente eventos que no están relacionados con las notas (página 18).

Tipo de arpeggio con “_AF1,” “_AF2” o “_AF1&AF2” (ejemplo: Electro Pop AF1)

Cuando se activa este tipo, el botón ASSIGNABLE FUNCTION [1], el botón [2] o ambos botones se activarán durante la reproducción.

Cómo usar la lista de tipos de arpeggio

La lista de tipos de arpeggio de la lista de datos contiene las columnas siguientes.

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

NOTA Tenga en cuenta que esta lista sólo sirve de ejemplo. Para obtener una lista completa de tipos de arpeggio, consulte la lista de datos.

1 Category (categoría)

Indica una categoría de arpeggios.

2 Sub Category (Subcategoría)

Indica una categoría secundaria de arpeggios.

3 ARP No. (Número de arpeggio)

4 ARP Name (Nombre de ARP)

Indica el nombre del arpeggio.

5 Time Signature (Signatura de tiempo)

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

6 Length (Longitud)

Indica la longitud de los datos (cantidad de compases) del tipo de arpeggio. Cuando el parámetro Loop (bucle)¹ se define como “off” (desactivado), el arpeggio se reproduce durante este tiempo y luego se detiene.

7 Original Tempo (Tempo original)

Indica el valor de tempo apropiado del tipo de arpeggio. Observe que este tempo no se define automáticamente al seleccionar un tipo de arpeggio.

8 Accent (Énfasis)

El círculo indica que el arpeggio usa la función Accent Phrase (Frase de énfasis) (página 17).

9 Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

El círculo indica que el arpeggio usa la característica SFX (página 17).

10 Voice Type (Tipo de voz)

Indica el tipo de voz apropiado para el tipo de arpeggio. Cuando el parámetro Voice With Arpeggio (voz con arpeggio)² se define como “on” (activado) en los modos Song Record o Pattern Record, la voz de este tipo se selecciona automáticamente.

¹ El parámetro Loop se puede definir en la pantalla Arpeggio Other (otros ajustes de arpeggio) de los modos Voice Common Edit (edición común de voz), en la página 59; Performance Part Edit (edición de parte de interpretación), en la página 114; y Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla), en la página 194.

² El parámetro Voice with Arpeggio se puede definir en la pantalla Arpeggio (página 147) de la pantalla Song/Pattern Record.

Ajustes relacionados con los arpeggios

Hay varios métodos para activar y detener la reproducción de un arpeggio. Además, puede definir si se activan o no los sonidos SFX y frases de énfasis especiales junto con los datos de la secuencia normal. En esta sección se tratan los parámetros relacionados con los arpeggios que se pueden establecer en los modos Voice, Performance y Mixing.

Activar o desactivar la reproducción de arpeggios

Se dispone de los tres ajustes siguientes para activar o desactivar la reproducción de arpeggios.

Para interpretar el arpeggio sólo cuando se pulsa la nota:	Defina el parámetro Hold (sostenido) como "off" y Trigger mode (modo del activador) como "gate" (entrada).
Para continuar el arpeggio incluso si se pulsa la nota:	Defina el parámetro Hold como "on".
Para alternar entre activar o desactivar la reproducción de arpeggios siempre que se pulse la nota:	Ajuste el modo Trigger en "toggle". El parámetro Hold puede configurarse como "on" u "off".

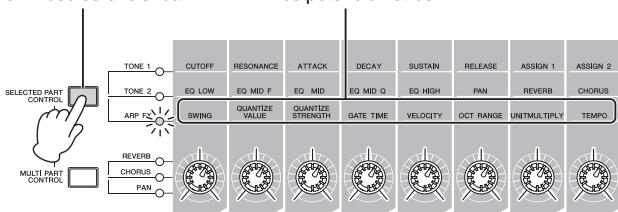
NOTA Para ver las pantallas que incluyen los parámetros Hold y Trigger mode, consulte "Pantallas de configuración de arpeggios" a continuación.

Usar los potenciómetros para controlar los arpeggios

Cuando el indicador luminoso de ARP FX se encienda al pulsar el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) varias veces, puede usar los potenciómetros para controlar la reproducción de los arpeggios. Inténtelo y escuche los cambios del sonido. Consulte información detallada en la página 46.

Pulse este botón varias veces hasta que el indicador luminoso se encienda.

Funciones de arpeggio que se controlan con los potenciómetros.



Frase de énfasis

Las frases de énfasis se componen de datos de secuencia que se incluyen en algunos tipos de arpeggio y que sólo suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold (umbral de velocidad de énfasis). Si es difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, defina el parámetro Accent Velocity Threshold con una velocidad menor.

NOTA Para ver las pantallas que incluyen el parámetro Accent Velocity Threshold, consulte "Pantallas de configuración de arpeggios" a continuación.

NOTA Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la lista Tipos de arpeggios que encontrará en la Lista de datos.

Efecto de sonido aleatorio

Algunos tipos de arpeggios incluyen la función Random SFX que activa sonidos especiales, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Se dispone de los siguientes parámetros para la función Random SFX.

Para activar o desactivar Random SFX:	Parámetro Random SFX
Para ajustar el volumen del sonido de SFX:	Parámetro Random SFX Velocity Offset
Para determinar si la velocidad controlará o no el volumen del sonido SFX:	Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

NOTA Para ver las pantallas que incluyen los parámetros Random SFX, Random SFX Velocity Offset y Random SFX Key On Control, consulte "Pantallas de configuración de arpeggios" a continuación.

NOTA Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la lista Tipos de arpeggios que encontrará en la Lista de datos.

Pantallas de configuración de arpeggios

Modo	Pantalla	Página
Modo Voice (voz)	Pantalla Arpeggio Main (principal de arpeggio) de Voice Common Edit	58
	Pantalla Arpeggio Other de Voice Common Edit	59
Modo Performance	Pantalla Arpeggio Main de Performance Part Edit	112
	Pantalla Arpeggio Other de Performance Part Edit	114
Modo Song o Pattern (para reproducción)	Pantalla Arpeggio Main de Mixing Part Edit	194
	Pantalla Arpeggio Other de Mixing Part Edit	194
Modo Song Record	Pantalla Arpeggio de Song Record	147
Modo Pattern Record	Pantalla Arpeggio de Pattern Record	

Tipos de reproducción de arpeggios

La reproducción de arpeggios permite cuatro tipos de reproducción, según se describe a continuación.

Tipos de arpeggios para voces normales

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

Reproducción de las notas tocadas únicamente

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

Reproducción de una secuencia programada en función de las notas tocadas

Estos tipos de arpeggios disponen de varias secuencias, cada una de las cuales resulta adecuada para un determinado tipo de acorde. Aunque sólo pulse una nota, el arpeggio se reproduce con la secuencia programada, por lo que podrán sonar notas diferentes de las interpretadas. Al pulsar otra nota, se activa la secuencia transpuesta independientemente de la nota pulsada como nota fundamental. Al añadir notas a las conservadas se cambia la secuencia como corresponda. El nombre de un arpeggio con este tipo de reproducción tiene “_ES” al final.

Reproducción de una secuencia programada de acuerdo con el acorde tocado

Estos tipos de arpeggios que se crean para usarse con las voces normales se reproducen para coincidir con el tipo de acorde que se determina al detectar las notas que se interpretan en el teclado. El nombre de un arpeggio con este tipo de reproducción tiene “_XS” al final.

NOTA Cuando el parámetro Key Mode (modo de tecla) se define como “sort” (en orden) o como “sort+direct” (en orden y directo), se reproduce la misma secuencia con independencia del orden en que se interpreten las notas. Cuando el parámetro Key Mode se define como “thru” (hasta el final) o como “thru+direct” (hasta el final y directo), se reproduce una secuencia diferente con independencia del orden en que se interpreten las notas.

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las voces normales, si se utilizan con voces de percusión podrán no obtenerse resultados musicalmente adecuados.

Tipos de arpeggios para voces e percusión (categoría: DrPc)

Estos tipos de arpeggios se programan específicamente para utilizarse con voces de percusión y dan acceso inmediato a diversos patrones rítmicos. Hay disponibles tres tipos de reproducción diferentes.

Reproducción de un patrón de percusión

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico.

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

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

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

Al interpretar una o varias notas se activa un patrón rítmico que sólo utiliza las notas tocadas (instrumentos de percusión asignados). Tenga presente que aunque toque las mismas notas, el patrón rítmico activado varía en función del orden de las notas tocadas. Esto le proporciona acceso a diferentes patrones de ritmo con los mismos instrumentos simplemente cambiando el orden en el que interpreta las notas cuando el parámetro Key Mode se define como “thru” o “thru+direct”.

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

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las voces de percusión, si se utilizan con voces normales podrán no obtenerse resultados musicalmente adecuados.

Tipos de arpeggios que contienen principalmente eventos no relacionados con notas (categoría: Cntr)

Estos tipos de arpeggios se programan principalmente con los datos de Control Change (cambio de control) y de Pitch Bend (inflexión del tono). Se utilizan para cambiar el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ninguna nota. Cuando se usa un tipo de esta categoría, defina el parámetro Key Mode como “direct”, “thru+direct” o “sort+direct”.

NOTA El parámetro Key Mode se puede definir en la pantalla Arpeggio Main de los modos Voice Common Edit (página 58), Performance Part Edit (página 112) y Mixing Part Edit (página 194).

Consejos para la reproducción de arpeggios

Reproducción de arpeggios en el modo Voice Play

Pruebe la reproducción del arpeggio asignado a la voz predefinida.

1 En el modo Voice Play, asegúrese de que el botón de [ARPEGGIO ON/OFF] está encendido e interprete alguna nota para activar la reproducción del arpeggio.

2 Pruebe a tocar notas y acordes diferentes en el teclado, y escuche la interpretación del arpeggio.

La reproducción del arpeggio responde de diferentes formas, según el orden de las notas que interprete y, por supuesto, del tipo de arpeggio seleccionado. Además, pruebe a pulsar las notas con intensidad y escuche la característica Frase de énfasis.

3 Pruebe los distintos tipos de arpeggio pulsando los botones [SF1] – [SF5].

NOTA Si el icono de la nota corchea no aparece a la derecha de ARP1 – ARP5 (lo que significa que el tipo de arpeggio se ha definido como “off” en la pantalla correspondiente), el tipo de arpeggio no cambia ni siquiera aunque pulse el botón [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 correspondiente.

4 Use los potenciómetros para controlar la reproducción del arpeggio cuando haya pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] varias veces (y el indicador luminoso de ARP FX se encienda).

Ahora que ha escuchado los tipos de arpeggios asignados a la voz predefinida, continúe y pruebe algunos de los demás tipos disponibles.

5 Durante la reproducción del arpeggio, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Arpeggio y seleccione un tipo de arpeggio.

Para obtener los mejores resultados, debe seleccionar una categoría y una categoría secundaria que contengan los tipos de arpeggios que más se adecuen a la voz seleccionada en ese momento. Cuando encuentre un tipo de arpeggio que concuerde, consérvelo en los ajustes de la pantalla y memorice la voz (debajo).

6 Memorice los ajustes de Arpeggio como User Voice (voz del usuario).

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar una voz, consulte la página 54.

Reproducción y grabación de arpeggios en el modo Performance

Acceda a alguna de las interpretaciones de los bancos de usuario 1 a 4 e interprete alguno de los arpeggios asignados de forma predeterminada a las mismas. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios se pueden reproducir de forma simultánea. Vamos a tocar la interpretación utilizando esta función.

1 Asegúrese de que el botón de [ARPEGGIO ON/OFF] está encendido e interprete alguna nota para activar la reproducción del arpeggio.

Los pasos 2 a 4 son los mismos que en la sección “Reproducción de arpeggios en el modo Voice Play” anterior. Una vez que haya probado los tipos de arpeggios asignados a la interpretación, continúe y pruebe otro de los tipos disponibles.

5 Durante la reproducción del arpeggio, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Arpeggio y seleccione un tipo de arpeggio para cada parte.

Para obtener los mejores resultados, debe seleccionar una categoría y una categoría secundaria que contengan los tipos de arpeggios que más se adecuen a la voz para la parte. Cuando encuentre un tipo de arpeggio que concuerde, consérvelo en los ajustes de la pantalla y memorice la interpretación (debajo).

6 Memorice los ajustes de Arpeggio como User Performance (interpretación del usuario).

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar una interpretación, consulte la página 101.

Puede grabar la interpretación en el teclado en el modo Performance Record (grabación de interpretación) en una canción o patrón. Tenga presente que cualquier reproducción de un arpeggio que active en el modo Performance se puede grabar también en la canción o el patrón. Para obtener más información acerca de la grabación de interpretaciones, consulte página 98.

NOTA Los datos de reproducción de un arpeggio se graban en la pista de canción o de patrón en forma de datos de una secuencia MIDI. Observe que la reproducción del arpeggio sólo se activa al pulsar la nota. Los datos de la canción o del patrón no activarán la reproducción del arpeggio.

Reproducción y grabación de arpeggios en el modo Pattern

Los arpeggios también son útiles para crear frases, que se pueden usar como componentes básicos para crear un patrón. Cree frases de usuario como prefiera y asígnelas a la pista que desee en la pantalla Patch (página 170). En esta sección se muestra cómo grabar la reproducción de un arpeggio en una pista de patrón.

1 Seleccione un tipo de arpeggio en la pantalla Arpeggio (página 178) del modo Pattern Record.

Cuando el parámetro Arpeggio With Voice Switch (selector de arpeggio con voz) se define como "on", se selecciona automáticamente la voz apropiada para este tipo de arpeggio.

2 Grabe la reproducción del arpeggio seleccionado en la pista de patrón.

Grabe diferentes arpeggios en otras pistas repitiendo los pasos 1 y 2. Es conveniente asignar un nombre a la frase que se crea en la pantalla Pattern Patch (página 170) para recuperarla más adelante.

3 Cree datos de patrón asignando las frases creadas a la sección en la pantalla Pattern Patch (página 170).

Por ejemplo, cree una sección A como introducción, una sección B como verso, una sección C para el coro y una sección D para la coda, y tiene los componentes básicos para crear una canción original.

4 Cree los datos de la cadena de patrones programando el orden de reproducción de las secciones.

Las cadenas de patrones permiten encadenar varios patrones diferentes para crear una canción. Consulte información detallada en la página 171.

5 Convierta los datos de la cadena de patrones en datos de una canción.

Consulte información detallada en la página 174.

Crear un tipo de arpeggio original

Además de usar los arpeggios predefinidos, también puede crear sus propios datos de arpeggios originales. El procedimiento es el siguiente.

1 Grabe los datos de la secuencia MIDI en una canción o un patrón.

Para crear un arpeggio se pueden usar hasta cuatro pistas.

En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más de 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce automáticamente las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado y grabe únicamente 16 notas diferentes como máximo cuando cree un arpeggio.

2 Convierta los datos de la secuencia MIDI grabada en datos de arpeggio.

Use el trabajo "Put Track to Arpeggio" (poner pista en arpeggio) del modo Song Job (trabajo de canción) (página 164), o del modo Pattern Job (trabajo de patrón) (página 186). Después de configurar los parámetros relacionados, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

Los tipos de arpeggios creados se pueden seleccionar en el banco de usuario de la pantalla Arpeggio.

Bloque de controladores

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

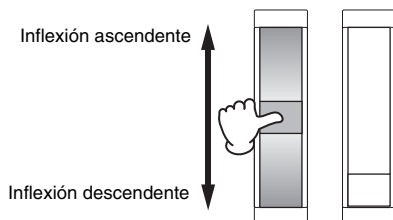
Teclado

El teclado transmite los mensajes de activación o desactivación de notas al bloque generador de tonos (para el sonido) y al bloque secuenciador (para la grabación). El teclado también se usa para activar la reproducción de los arpeggios. Puede cambiar el intervalo de notas del teclado en octavas con los botones OCTAVE [UP] (octava arriba) y [DOWN] (abajo), transponer las notas en la pantalla Play (página 219) del modo Utility (utilidad) y definir cómo se genera la velocidad real según la intensidad con la que se tocan las notas en la misma pantalla.

Rueda de inflexión del tono

Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia la derecha) o descendente (girándola hacia la izquierda) mientras toca el teclado. La rueda de inflexión del tono se centra automáticamente, por lo que vuelve al tono normal cuando se suelta. Pruebe la rueda de inflexión del tono al tiempo que pulsa una nota en el teclado.

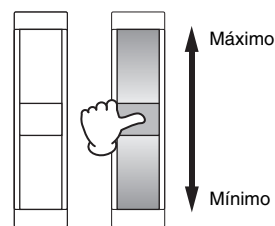
Cada voz predefinida tiene su propio ajuste predeterminado de Pitch Bend Range (intervalo de inflexión el tono). Este ajuste se puede cambiar para cada voz en la pantalla Play Mode (Modo de reproducción) (página 55) del modo Voice Edit. En esta pantalla también puede revertir la función Pitch Bend, de modo que al girar la rueda hacia arriba disminuya el tono y al girarla hacia abajo lo aumente. En la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 61), del modo Voice Edit se puede asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones que no sean Pitch Bend.



Rueda de modulación

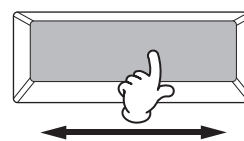
Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Cuanto más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Pruebe la rueda de modulación con las distintas voces predeterminadas,

al tiempo que toca el teclado. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la voz actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. En la pantalla Controller Set (página 61) del modo Voice Edit se pueden asignar varias funciones a la rueda de modulación.



Controlador de cinta

El controlador de cinta es sensible a las pulsaciones, y para controlarlo hay que pasar el dedo ligeramente por encima de forma lateral. Cada una de las voces predefinidas tiene asignadas varias funciones. Pruebe el controlador de cinta con varias voces predefinidas mientras toca el teclado. En la pantalla Controller Set (página 61) del modo Voice Edit se pueden asignar varias funciones al controlador de cinta. También puede determinar si el valor del controlador de cinta vuelve al centro o se queda en el punto en el que levantó el dedo en la pantalla General Other (otros ajustes generales) (página 57), del modo Voice Common Edit.



Botones de función asignable

Según el ajuste del modo XA (Expanded Articulation o articulación ampliada) en la pantalla Oscillator (página 69) del modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz), puede acceder al elemento concreto de la voz seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante la interpretación con el teclado. Puede seleccionar cómo se cambia el estado activado o desactivado de estos botones con los parámetros Assignable Function 1 Mode y Assignable Function 2 Mode (modo de función asignable 1 y 2) de la pantalla General Other (página 57) del modo Voice Common Edit. Además, puede asignar varias funciones a estos botones, aparte de acceder a los elementos específicos.

Potenciómetros y mandos deslizantes

Estos ocho potenciómetros permiten cambiar varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real, es decir, mientras toca. Los ocho mandos deslizantes le permiten

ajustar el volumen de los elementos de la voz, las partes de una interpretación y las partes de una mezcla. Para obtener más información acerca de cómo usar los potenciómetros y mandos deslizantes en los modos respectivos, consulte la página 46 (modo Voice), la página 94 (modo Performance) y la página 138 (modos Song o Pattern).

Bloque de efectos

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

Estructura de los efectos

Efectos del sistema: reverberación y coro

Los efectos del sistema se aplican al sonido total: una voz, una interpretación entera, una canción, etc. Con ellos, el sonido de cada parte se envía al efecto según el nivel de transmisión de efectos de cada parte. El sonido procesado (denominado "sonido con efecto") se devuelve al mezclador, de acuerdo con el nivel de retorno, y se emite después de mezclarse con el sonido "sin efecto" no procesado. Esto le permite obtener un equilibrio óptimo del sonido del efecto y el sonido original de las partes.

Efecto de inserción

Los efectos de inserción se pueden aplicar individualmente a cada parte. Se utilizan sobre todo para procesar directamente una parte individual. La profundidad del efecto se ajusta estableciendo el balance de sonidos con y sin efecto. Puesto que un efecto de inserción sólo se puede aplicar a una parte concreta, se debe utilizar con sonidos que se desee cambiar drásticamente, o con sonidos que utilicen un efecto no pensado para otros sonidos. También puede establecer el balance de forma que sólo se oiga el sonido del efecto, estableciendo el valor de Wet (aplicación del efecto) al 100%. Este sintetizador dispone de ocho conjuntos de efectos de inserción (un conjunto tiene unidades A y B). Se pueden aplicar a todas las partes de la interpretación, y a 8 partes (como máximo) de la canción o patrón. Otro efecto de inserción importante es el Vocoder, que sólo se puede aplicar a una parte.

NOTA En el modo Voice, el efecto Vocoder se puede aplicar a cada una de las voces. En los modos Mixing (Song/Pattern) (mezcla, canción o patrón) y Performance, el efecto Vocoder sólo se puede aplicar a la parte 1. No funciona ni aunque asigne la voz, a la que se aplica el Vocoder en el modo Voice, a las otras partes (la 2 o superior).

Efecto principal

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

Ecualizador de elementos

El ecualizador de elementos se aplica a cada elemento de la voz normal y a cada tecla de la voz de percusión. Puede especificar la forma que se usa entre seis tipos, como son "shelving" (apilado) y "peaking" (pico).

Ecualizador de parte

Este ecualizador con parámetros de tres bandas se aplica a cada parte de la interpretación, mezcla de canción o mezcla de patrón. Las bandas alta y baja son del tipo "shelving" (apilado). La banda central es de tipo "peaking" (pico).

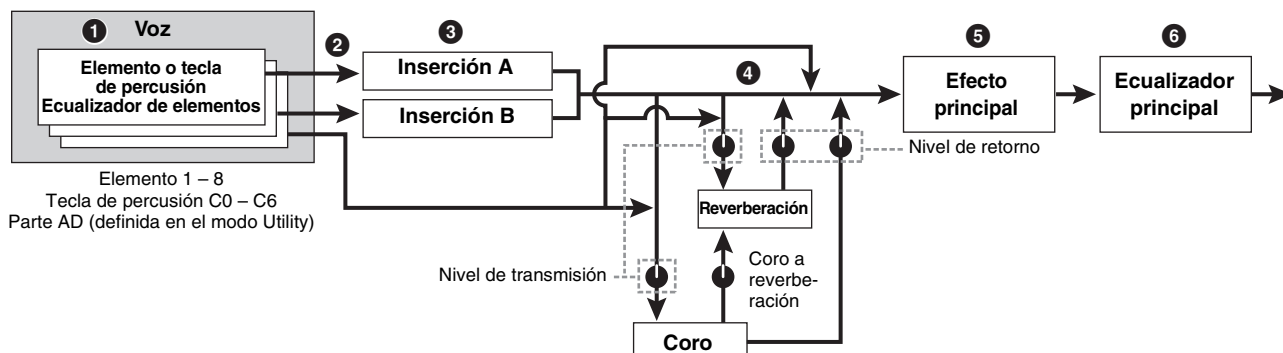
Ecualizador principal

El ecualizador principal se aplica al sonido global final (posterior al efecto) del instrumento. En este ecualizador, todas las bandas se pueden definir como de tipo pico, o bien las bandas más baja y más alta se definen como de tipo apilado.

NOTA El tipo Peaking (forma de ecualizador), le permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada. El tipo Shelving (otra forma de ecualizador), le permite atenuar o aumentar la señal a frecuencias por encima o por debajo del valor de frecuencia especificado.

Conexión de efectos en cada modo

En el modo Voice



- 1 Define los parámetros de Element EQ (ecualizador de elementos) aplicados a cada elemento (para una voz normal) y cada tecla (para una voz de percusión).

Los parámetros de Element EQ se pueden definir en la pantalla EQ (ecualizador) (82 y 90), del modo Voice Edit.

- 2 Determina qué efecto de inserción (A o B) se aplica a cada elemento (o a cada tecla cuando se selecciona una voz de percusión).

El efecto de inserción también se puede omitir. Esto se puede definir en la pantalla Connect (página 64) del modo Voice Common Edit o en la pantalla Oscillator (página 69) del modo Voice Element Edit (o Key Edit).

NOTA Estos dos tipos de pantallas están vinculados y ofrecen los mismos ajustes, sólo que en formatos distintos.

- 3 Determina la conexión de inserción A o B entre los siguientes cuatro tipos: parallel (paralela), A ► B, B ► A y Vocoder.

Este bloque también selecciona los tipos de efectos de inserción A y B respectivamente, y define los

parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 64) e Insertion A/B (página 66) del modo Voice Common Edit.

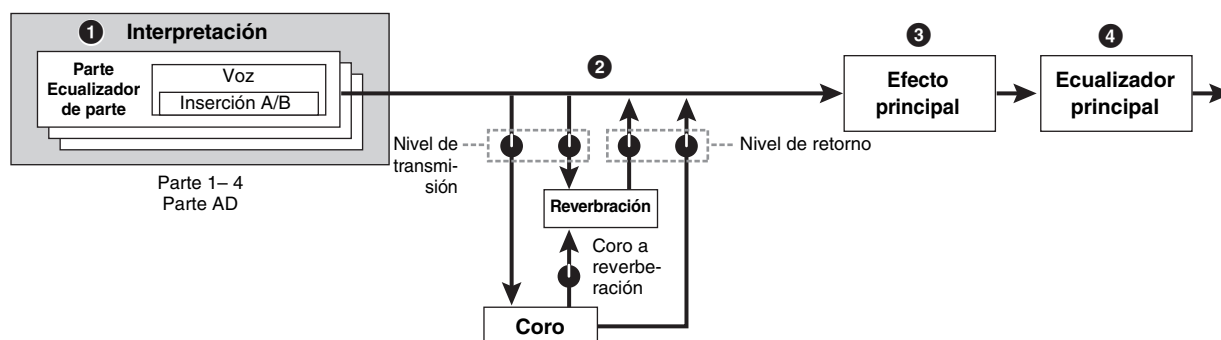
- 4 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.

Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 64) y Reverb display/Chorus (página 66) del modo Voice Common Edit.

- 5 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect (efecto) en la pantalla Master Effect (efecto principal) (página 224) del modo Utility.

- 6 Define los parámetros de Master EQ (ecualizador principal) en la pantalla Master EQ (página 224) del modo Utility.

En el modo Performance



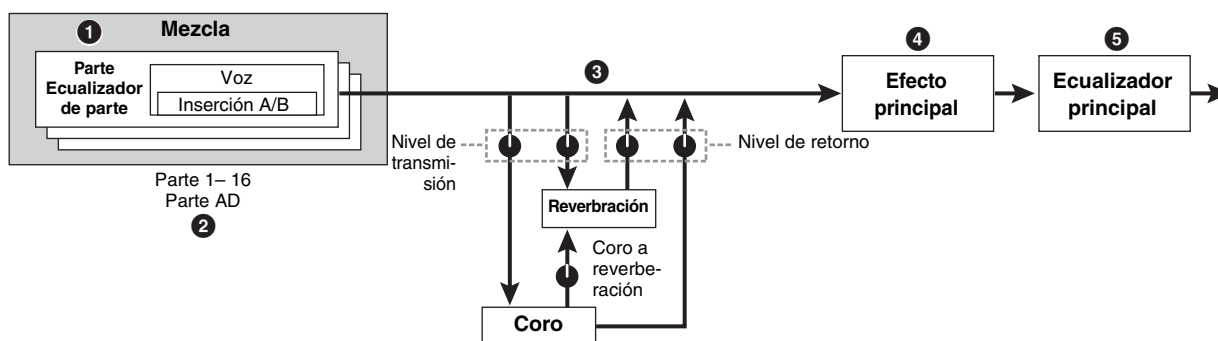
- 1 Define los parámetros de Part EQ que se aplican a cada parte en la pantalla EQ (página 103) del modo Performance Part Edit.
- 2 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.

Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 107) y Reverb display/Chorus (página 108) del modo Performance Common Edit.

- 3 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect en la pantalla Master Effect (página 104) del modo Performance Common Edit.
- 4 Define los parámetros de Master EQ (ecualizador principal) en la pantalla Master EQ (página 105) del modo Performance Common Edit.

NOTA Los ajustes de Effect de 1 – 3 en el modo Voice que se muestran en la página 23 están disponibles también en el modo Performance.

Modo Mixing



- 1 Define los parámetros de Part EQ que se aplican a cada parte en la pantalla EQ (página 195) del modo Mixing Part Edit.
- 2 Selecciona las ocho partes a las que se aplica el efecto de inserción de las partes 1 a 16 y la parte AD.
Esto se puede definir en la pantalla Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) (página 193) del modo Mixing Edit.
- 3 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.
Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 193) y Reverb display/Chorus (página 193) del modo Mixing Common Edit.
- 4 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect en la pantalla Master Effect (página 193) del modo Mixing Common Edit.
- 5 Define los parámetros de Master EQ en la pantalla Master EQ (página 193) del modo Mixing Common Edit.

NOTA Los ajustes de Effect de 1 – 3 en el modo Voice que se muestran en la página 23 están disponibles para hasta ocho partes para las que el efecto de inserción esté activado.

Categorías y tipos de efectos

En esta sección se explican las categorías de efectos y sus tipos. La lista Tipo de efecto descrita a continuación para cada categoría contiene las columnas: Rev (reverberación), Cho (coro), Ins (inserción) y Mas (efecto principal). Las marcas indicadas en estas columnas significan que el tipo de efecto está disponible para cada bloque. Estos tipos de efectos (con las marcas indicadas en cada lista) se pueden seleccionar desde los controles de los paneles.

Reverberación

Designa la energía del sonido que permanece en una habitación o espacio cerrado después de que cese el sonido original. Es similar al eco, aunque diferente. La reverberación es el sonido indirecto, difuso, de las reflexiones en las paredes y el techo, que acompaña al sonido directo. Las características de este sonido indirecto dependen del tamaño de la estancia o del espacio, así como de los materiales y del mobiliario de la estancia.

Tipo de efecto	Rev	Cho	Ins	Descripción
REV-X HALL	✓	–	–	Reverberación que simula la acústica de un auditorio con la tecnología REV-X.
R3 HALL	✓	–	–	Reverberación que simula la acústica de un auditorio que usa el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverberación que simula la acústica de un auditorio derivado de Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	–	–	Reverberación que simula la acústica de una sala con la tecnología REV-X.

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

Retardo

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

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

Coro

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

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

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Efecto de coro sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

Rebordeado

Este efecto crea un sonido metálico y arremolinado.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Tipo convencional de rebordeado.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Rebordeado con sincronización de tempo.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Rebordeado controlado dinámicamente.

Cambiador de fase

Modula cíclicamente la fase para añadir modulación al sonido.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM PHASER MONO	✓	✓	Cambiador de fase mono con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Cambiador de fase estéreo con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
TEMPO PHASER	✓	✓	Cambiador de fase con sincronización de tempo.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Controlador de desfase gestionado dinámicamente

Trémolo y altavoz rotativo

El efecto de trémolo modula cíclicamente el volumen. El efecto Rotary Speaker simula el característico efecto de vibrato de un altavoz rotativo.

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

Distorsión

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

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Simulación de un amplificador de guitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Simulación de un amplificador de guitarra.
COMP DISTORTION	✓	-	Puesto que en la primera etapa se incluye un compresor, se puede producir una distorsión normal independientemente de los cambios en el nivel de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	El compresor, la distorsión y el retardo se conectan en serie.

Compressor (compresor principal)

Se trata de un efecto que se utiliza normalmente para limitar y comprimir las características dinámicas, volumen bajo o alto, de una señal de audio. Cuando se utiliza con la ganancia para incrementar el nivel general, se genera un sonido de alto nivel más uniforme y potente. La compresión puede emplearse para incrementar el sostenido para la guitarra eléctrica, suavizar el volumen de las partes vocales o realizar un juego de percusión o patrón de ritmo en la mezcla.

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

Wah

Este efecto modula cíclicamente el filtro del tono (frecuencia de corte de un filtro). Auto Wah modula el tono a través de LFO, Touch Wah modula el tono a través del volumen (observe la velocidad) y Pedal Wah modula el tono con el control del pedal.

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

Lo-Fi

Este efecto degrada a propósito la calidad de audio de la señal de entrada mediante varios métodos como reducir la frecuencia de muestreo.

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

Tech

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

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
RING MODULATOR	✓	✓	Efecto que modifica el tono aplicando modulación de amplitud a la frecuencia de la entrada.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Modulador de anillo controlado dinámicamente
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controlado dinámicamente
AUTO SYNTH	✓	–	Procesa la señal de entrada convirtiéndola en un sonido similar al del sintetizador.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
ISOLATOR	✓	✓	Controla el nivel de una banda de frecuencia especificada de la señal de entrada.
SLICE	✓	✓	Trocea el generador de envolventes de amplitud (AEG) del sonido de la voz.
TECH MODULATION	✓	–	Aporta una sensación única de modulación similar a la modulación de anillo.

Vocoder

El efecto Vocoder no pertenece a ninguna categoría. Cuando desee usar este efecto, defina el parámetro INSERTION CONNECT (conexión de inserción) en la pantalla Effect Connect (conexión de efecto) (página 66) como "ins L".

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

Misc (varios)

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM EQ 501	–	✓	Ecuilizador clásico con parámetros de cinco bandas y tecnología VCM.
PITCH CHANGE	–	✓	Cambia el tono de la señal de entrada.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Este efecto aísla únicamente los componentes de la primera reflexión de la reverberación.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Aporta nuevos armónicos a la señal de entrada para que el sonido destaque.
TALKING MODULATOR	–	✓	Añade un sonido de vocal a la señal de entrada.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simula la resonancia producida cuando se pulsa el pedal amortiguador del piano.

VCM (Modelado de circuitería virtual)

VCM es una tecnología que modela los elementos de los circuitos analógicos, como las resistencias y los condensadores. Los tipos de efectos que usan la tecnología VCM crean las características únicas de tibiaza propias de los equipos de procesamiento clásicos.

VCM Compressor 376

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

VCM Equalizer 501

Este efecto simula las características de los ecualizadores analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de rebordeado envolvente y de gran calidad.

VCM Flanger

Estos efectos simulan las características de los efectos de rebordeado analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de rebordeado envolvente y de gran calidad.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Este efecto simula las características de los cambiadores de fase analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de cambiador de fase envolvente y de gran calidad.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

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

REV-X

REV-X es un algoritmo de reverberación desarrollado por Yamaha. Ofrece una calidad de sonido de alta densidad con ricos matices de reverberación, atenuación, difusión y profundidad uniformes que se combinan para optimizar el sonido original. MOTIF XF ofrece dos tipos de efectos REV-X: REV-X Hall y REV-X Room.

Parámetros de efectos

Cada uno de los tipos de efectos tiene parámetros que determinan cómo se aplica el efecto al sonido. Definiendo estos parámetros se pueden obtener diversos sonidos de un único tipo de efecto. Para obtener información acerca de los parámetros de efectos, vea a continuación.

Ajustes predefinidos de los parámetros de efectos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se proporcionan como plantillas y se pueden seleccionar en la pantalla de selección Effect Type (tipo de efecto). Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero uno de los ajustes predefinidos próximo al sonido que haya imaginado y después cambie los parámetros según convenga.

Los ajustes predefinidos se pueden seleccionar aquí.



Parámetros de efectos

NOTA Algunos de los parámetros siguientes pueden aparecer en tipos de efectos distintos con el mismo nombre, pero en realidad tienen funciones diferentes según el tipo de efecto concreto. Para estos parámetros se proporcionan dos o tres explicaciones diferentes.

Nombre del parámetro	Descripciones
AEG Phase	Compensa la fase del AEG.
AM Depth	Determina la profundidad de la modulación de la amplitud.
AM Inverse R	Determina la fase de la modulación de amplitud para el canal R.
AM Speed	Determina la velocidad de modulación de la amplitud.
AM Wave	Selecciona la onda para modular la amplitud.
AMP Type	Selecciona el tipo de amplificador que se va a simular.
Analog Feel	Aporta las características de un rebordeado analógico al sonido.
Attack	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de compresor.
Attack Offset	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de wah.
Attack Time	Determina el tiempo de ataque del seguidor del envolvente.
Bit Assign	Determina cómo se aplica el parámetro Word Length (longitud de palabra) al sonido.
Bottom ¹	Determina el valor mínimo del filtro wah.
BPF1-10 Gain	Determina cada ganancia de salida de los BPF 1 a 10 del efecto Vocoder.
Click Density	Determina la frecuencia con la que suena la claqueta.
Click Level	Determina el nivel de la claqueta.
Color ²	Determina la modulación fija de la fase.
Common Release	Se trata de un parámetro de "Multi Band Comp" (Compresión multibanda) que determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una nota y el final del efecto.
Compress	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto de compresor.
Control Type	Se trata de un parámetro de "Control Delay" (Retardo de control). Si se configura como "Normal", el efecto de retardo se aplicará siempre al sonido. Cuando se define como "Scratch", el efecto de retardo no se aplica si los valores de Delay Time (tiempo de retardo) y Delay Time Offset (compensación de tiempo de retardo) están establecidos ambos en "0".
Damper Control	Cuando el interruptor de pedal FC3 compatible con el efecto de medio amortiguador se conecta a la clavija SUSTAIN (sostenido), el parámetro Damper Control se controla mediante FC3 en el intervalo 0 a 127, lo que posibilita efectos de amortiguador parciales, como los disponibles en un piano de cola real.
Decay	Controla el modo en que cae el sonido de reverberación.
Delay Level C	Determina el nivel del sonido retardado para el canal central.
Delay Mix	Determina el nivel del sonido mezclado retardado cuando se aplican varios efectos.
Delay Offset	Determina el valor de compensación de la modulación del retardo.
Delay Time	Determina el retardo del sonido en forma de nota o tiempo absoluto.
Delay Time C, L, R	Determina el tiempo de retardo para cada canal: central, izquierdo y derecho.
Delay Time L>R	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que se introduce el sonido desde el canal L (izquierdo) y el instante en que se emite al canal R (derecho).
Delay Time Ofst R	Determina el tiempo de retardo para el canal R como compensación.
Delay Time R>L	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que entra el sonido desde el canal R (derecho) y el instante en que sale hacia al canal L (izquierdo).
Delay Transition Rate	Determina la velocidad con que cambia el tiempo de retardo desde valor actual al nuevo valor especificado.
Density	Determina la densidad de las reverberaciones o reflexiones.
Depth	Cuando se selecciona "Space Simulator" (simulador de espacio), este parámetro determina la profundidad del espacio simulado. Si se ha seleccionado "VCM Flanger", este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Si se ha seleccionado el tipo "Phaser" (Cambiador de fase), este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
Detune	Determina el grado de tono que se va a desafinar.
Device	Selecciona el dispositivo para cambiar el modo en que se distorsiona el sonido.
Diffusion	Determina la difusión del efecto seleccionado.
Direction	Determina la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Divide Freq High	Determina la frecuencia alta para dividir todo el sonido en tres bandas.
Divide Freq Low	Determina la frecuencia baja para dividir todo el sonido en tres bandas.

Bloque de efectos

Nombre del parámetro	Descripciones
Divide Min Level	Determina el nivel mínimo de las porciones extraídas con el efecto de troceado.
Divide Type	Determina cómo se trocea el sonido (la onda) con la duración de la nota.
Drive	<p>Cuando se selecciona uno de los efectos de distorsión, ruido o troceado, este parámetro determina en qué grado se distorsiona el sonido.</p> <p>Cuando se selecciona uno de los efectos de la categoría de varios, este parámetro determina en qué grado se aplica la mejora o el modulador de voces.</p>
Drive Horn	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del cuerno.
Drive Rotor	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del rotor.
Dry Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido con efecto.
Dry Mix Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry Send to Noise	Determina el nivel de la señal sin efecto enviada al efecto de ruido.
Dry/Wet Balance	Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto.
Dyna Level Offset	Determina el valor de compensación añadido a la salida del seguidor del envolvente.
Dyna Threshold Level	Determina el nivel mínimo en el que se inicia el seguidor del envolvente.
Edge	Define la curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
Emphasis	Determina el cambio de las características en frecuencias altas.
EQ Frequency	Determina la frecuencia central de cada banda del ecualizador.
EQ Gain	Determina la ganancia de nivel de la frecuencia central del ecualizador para cada banda.
EQ High Frequency	Determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ High Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador.
EQ Low Frequency	Determina la frecuencia central de la banda inferior del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Low Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda inferior del ecualizador.
EQ Mid Frequency	Determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Mid Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador.
EQ Mid Width	Determina el ancho de la banda intermedia del ecualizador.
EQ Width	Determina el ancho de la banda del ecualizador.
ER/Rev Balance	Determina el balance de nivel de la primera reflexión y del sonido de reverberación.
F/R Depth	Este parámetro de "Auto Pan" (efecto panorámico automático), disponible cuando se define PAN Direction (dirección de efecto panorámico) como "L turn" o como "R turn", determina la profundidad del efecto panorámico F/R (frontal/posterior).
FB Hi Damp Ofst R	Determina la cantidad de caída de las frecuencias altas para el canal R como compensación.
FB Level Ofst R	Determina el nivel de realimentación para el canal R como compensación.
Feedback	Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada.
Feedback High Damp	Determina cómo caen las frecuencias altas del sonido con realimentación.
Feedback Level	<p>Cuando se selecciona uno de los efectos de reverberación o primera reflexión, este parámetro determina el nivel de realimentación de la caída inicial.</p> <p>Cuando se selecciona uno de los efectos de retardo, coro, rebordeado, retardo de distorsión comp. y TEC, este parámetro determina el nivel de realimentación que se obtiene del retardo y se devuelve a la entrada.</p> <p>Cuando se selecciona "Tempo Phaser" (cambiador de fase de tempo) o "Dynamic Phaser" (cambiador de fase dinámico), este parámetro determina el nivel de realimentación que se obtiene del cambiador de fase y se devuelve a la entrada.</p>
Feedback Level 1, 2	Determina el nivel de realimentación del sonido retardado en cada una de las series primera y segunda.
Feedback Time	Determina el tiempo de retardo de la realimentación.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina el tiempo de retardo de la realimentación de 1, 2, L (Izquierdo) y R (Derecho).
Filter Type	<p>Cuando se selecciona "Lo-Fi", este parámetro selecciona el tipo de característica tonal.</p> <p>Cuando se selecciona "Dynamic Filter" (filtro dinámico), este parámetro determina el tipo de filtro.</p>
Fine 1, 2	Determina el tono con precisión para cada una de las series primera y segunda.
Formant Offset	Este parámetro del Vocoder suma el valor de compensación a la frecuencia de corte de BPF para la entrada del instrumento.
Formant Shift	Este parámetro del Vocoder cambia la frecuencia de corte del BPF para la entrada del instrumento.

Nombre del parámetro	Descripciones
Gate Switch	Cuando se define como "off", la salida del HPF y del generador de ruido pasa a través de la entrada. Cuando se define como "on", la salida del HPF y del generador de ruido sólo pasa a través de la entrada si la señal de audio se introduce en el instrumento.
Gate Time	Determina el tiempo de duración de la parte troceada.
Height	Determina el alto del espacio simulado.
Hi Resonance	Ajusta la resonancia de las frecuencias altas.
High Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias altas.
High Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias altas.
High Level	Determina el nivel de las frecuencias altas.
High Mute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias altas.
High Ratio	<p>Cuando se selecciona "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las frecuencias altas.</p> <p>Cuando se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las frecuencias altas.</p>
High Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias altas.
Horn Speed Fast	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
Horn Speed SLow	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se configura como "slow" (lenta).
HPF Freq	Determina la frecuencia de corte para el filtro de paso alto que se aplica al sonido del micrófono.
HPF Output Level	Determina en qué grado se mezcla la salida del filtro de paso alto con la salida del Vocoder.
Initial Delay	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo original y las reflexiones iniciales.
Initial Delay 1, 2	Determina el tiempo de retardo hasta la reflexión inicial de cada una de las series primera y segunda.
Initial Delay Lch, Rch	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo, original y las reflexiones iniciales (ecos) que le siguen para cada uno de los canales R y L.
Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal a la que se aplica el compresor.
Input Mode	Selecciona la configuración mono o estéreo del sonido de entrada.
Input Select	Selecciona un canal de entrada.
Inst Input Level	Determina el nivel del sonido del instrumento al que se aplica el Vocoder.
L/R Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico L/R.
L/R Diffusion	Determina la difusión del sonido.
Lag	Determina el tiempo de retraso aplicado adicionalmente al sonido retardado especificado con la duración de las notas.
LFO Depth	<p>Cuando se selecciona "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" o "Ring Modulator", este parámetro determina la profundidad de la modulación.</p> <p>Cuando se selecciona "Tempo Phase", este parámetro determina la frecuencia de la modulación de fase.</p>
LFO Phase difference	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
LFO Phase Reset	Determina cómo restablecer la fase inicial del LFO.
LFO Speed	<p>Si se selecciona cualquiera de los efectos de Chorus, Flanger, Tremolo y Ring Modulator, este parámetro determina la frecuencia de la modulación.</p> <p>Cuando se selecciona "Tempo Phaser" o "Tempo Franger", este parámetro determina la velocidad de modulación con un tipo de nota.</p> <p>Cuando se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina su frecuencia.</p>
LFO Wave	<p>Cuando se selecciona alguno de los efectos de rebordeado y "Ring Modulator", este parámetro selecciona la onda de la modulación.</p> <p>Cuando se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina la curva de la panorámica.</p> <p>Cuando se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro selecciona la onda: sinusoidal o cuadrada.</p>
Liveness	Determina la característica de caída de la primera reflexión.
Low Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias bajas.
Low Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias bajas.
Low Level	Determina el nivel de salida de las frecuencias bajas.
Low Mute	Determina si la banda de frecuencias bajas está desactivada o activada.
Low Ratio	<p>Cuando se selecciona "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las frecuencias bajas.</p> <p>Cuando se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las frecuencias bajas.</p>
Low Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias bajas.
LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.

Nombre del parámetro	Descripciones
Manual	Cuando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de caída.
Manual	Cuando se selecciona "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Meter	Cambia el medidor.
Mic Gate Threshold	Determina el nivel de umbral de la entrada de ruido para el sonido del micrófono.
Mic Level	Determina el nivel de entrada del sonido del micrófono.
Mic L-R Angle	Determina el ángulo L/R del micrófono.
Mid Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias intermedias.
Mid Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Level	Determina el nivel de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Mute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias intermedias.
Mid Ratio	Determina la proporción del compresor para las frecuencias intermedias.
Mid Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias intermedias.
Mix	Determina el volumen del sonido del efecto.
Mix Level	Determina el nivel del sonido del efecto mezclado con el sonido con efectos.
Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación.
Mod Depth Ofst R	Determina la profundidad de la modulación para el canal R como compensación.
Mod Feedback	Determina el nivel de realimentación para la modulación.
Mod Gain	Determina la ganancia de la modulación.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido modulado.
Mod LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido modulado.
Mod Mix Balance	Cuando se selecciona "Noisy", este parámetro determina la mezcla del elemento modulado. Cuando se selecciona "Tech Modulation", este parámetro determina el volumen del sonido modulado.
Mod Speed	Determina la velocidad de modulación.
Mod Wave Type	Selecciona el tipo de onda para la modulación.
Mode	Determina el tipo de cambiador de fase o, más específicamente, el factor para formar el efecto de cambiador de fase.
Modulation Phase	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
Move Speed	Determina cuánto tarda en pasar el sonido del estado actual al especificado con el parámetro Vowel.
Noise Input Level	Determina el nivel de sonido que se va a introducir.
Noise Level	Determina el nivel del sonido.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido.
Noise LPF Q	Determina la resonancia del filtro de paso bajo aplicado al sonido.
Noise Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación del ruido.
Noise Mod Speed	Determina la velocidad de la modulación del ruido.
Noise Tone	Determina las características del ruido.
On/Off Switch	Activa o desactiva el aislador.
OSC Frequency Coarse	Determina la frecuencia a la que la onda sinusoidal modula la amplitud de la onda de entrada.
OSC Frequency Fine	Determina con precisión la frecuencia a la que la onda sinusoidal modula la amplitud de la onda de entrada.
Output	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Gain	Determina la ganancia de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Level 1, 2	Determina el nivel de la señal que se emite desde el primer y segundo bloques, respectivamente.
Over Drive	Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
Pan 1, 2	Determina la panorámica de cada una de las series primera y segunda.
Pan AEG Min Level	Este parámetro del efecto de troceado determina el nivel mínimo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan AEG Type	Este parámetro del efecto de troceado determina el tipo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico.
Pan Direction	Determina la dirección hacia la que se desplaza la posición panorámica estéreo del sonido.
Pan Type	Determina el tipo de panorámica.
Pedal Control	Si se selecciona "VCM Pedal Wah", este parámetro determina la frecuencia de corte del filtro de wah. Para obtener los mejores resultados, asigne este parámetro al controlador de pedal en la pantalla Controller Set y use el controlador de pedal para controlarlo.
Pedal Response	Determina cómo responde el sonido al cambio del control del amortiguador.
Phase Shift Offset	Determina el valor de compensación de la modulación de fase.

Nombre del parámetro	Descripciones
Pitch 1, 2	Determina el tono en semitonos para cada una de las series primera y segunda.
PM Depth	Determina la profundidad de la modulación del tono.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto antes de la modulación.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo antes de la modulación.
Pre-LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
Presence	Este parámetro del efecto de amplificador de guitarra controla las frecuencias altas.
Ratio	Determina la proporción del compresor.
Release	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una tecla y el fin del efecto de compresor.
Release Curve	Determina la curva de liberación del seguidor del envolvente.
Release Time	Determina el tiempo de liberación del seguidor del envolvente.
Resonance	Determina la resonancia del filtro.
Resonance Offset	Determina la resonancia como compensación.
Reverb Delay	Determina el tiempo de retardo desde las reflexiones iniciales hasta las reverberaciones.
Reverb Time	Determina el tiempo de reverberación.
Room Size	Determina el tamaño de la sala en la que suena el instrumento.
Rotor Speed Fast	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
Rotor Speed Slow	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "slow" (lento).
Rotor/Horn Balance	Determina el balance del volumen del cuerno y el rotor.
Sampling Freq. Control	Controla la frecuencia de muestreo.
Sensitivity	Cuando se selecciona uno de los efectos "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" o TEC, este parámetro determina la sensibilidad de la modulación aplicada al cambio de entrada. Cuando se selecciona uno de los efectos de VCM Touch Wah, este parámetro determina la sensibilidad del cambio del filtro de wah aplicado al cambio de entrada.
Slow-Fast Time of Horn	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Slow-Fast Time of Rotor	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Space Type	Selecciona el tipo de simulación de espacio.
Speaker Type	Selecciona el tipo de simulación de altavoz.
Speed	Cuando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Cuando se selecciona alguno de los tipos de cambiador de fase, este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Cuando se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro determina la velocidad del LFO.
Speed Control	Cambia la velocidad de rotación.
Spread	Determina la difusión del sonido.
Stage	Determina el número de pasos del controlador de fase.
Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto.
Top ³	Determina el valor máximo del filtro wah.
Type	Cuando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el tipo de rebordeado. Cuando se selecciona alguno de los efectos de wah, este parámetro determina el tipo de wah automático. Cuando se selecciona "Early Reflection", este parámetro determina el tipo del sonido de reflexión.
Vocoder Attack	Determina el tiempo de ataque del sonido del Vocoder.
Vocoder Release	Determina el tiempo de liberación del sonido del Vocoder.
Vowel	Selecciona un tipo de vocal.
Wall Vary	Determina el estado de la pared del espacio simulado. Cuanto mayor es el ajuste, más difusas son las reflexiones.
Width	Determina el ancho del espacio simulado.
Word Length	Determina el grado de la aspereza del sonido.

*1 El parámetro Bottom sólo está disponible cuando el valor es menor que el del parámetro Top.

*2 Es posible que el parámetro Color no produzca el efecto deseado en su totalidad según los valores establecidos para los parámetros Mode y Stage.

*3 El parámetro Top sólo está disponible cuando el valor es mayor que el del parámetro Bottom.

Acerca de MIDI

La Interfaz digital para instrumentos musicales (MIDI, Musical Instrument Digital Interface) permite la comunicación entre instrumentos musicales electrónicos transmitiendo y recibiendo datos de notas, cambio de control y cambio de programa compatibles, y otros tipos de datos o mensajes MIDI.

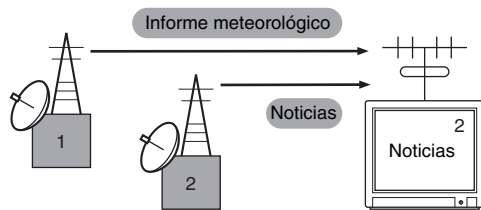
El sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo los datos relacionados con las notas y diversos tipos de datos de controlador. También puede controlarse con mensajes MIDI de entrada que determinan automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionan los canales MIDI, las voces y los efectos, cambian los valores de los parámetros y, naturalmente, reproducen las voces especificadas para las distintas partes.

Canales MIDI

Los datos de una interpretación MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales MIDI. Por medio de estos canales, 1 a 16, los datos de la interpretación para dieciséis partes instrumentales diferentes pueden enviarse simultáneamente a través de un cable MIDI.

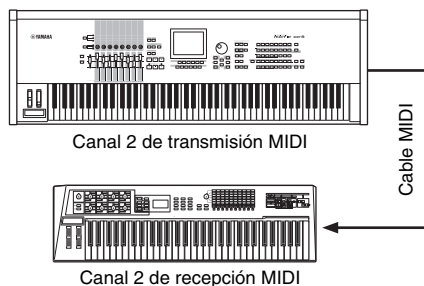
Pensemos en los canales MIDI como si fueran canales de TV. Cada cadena de televisión transmite sus emisiones en un canal determinado.

El aparato de televisión doméstico recibe muchos programas simultáneamente de varias cadenas de TV y nosotros elegimos un canal para ver el programa que queremos.



MIDI funciona siguiendo este principio básico. El instrumento transmisor envía datos MIDI en un canal MIDI concreto (canal de transmisión MIDI) a través de un solo cable MIDI al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) coincide con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará según los datos enviados por el instrumento transmisor.

Para obtener información acerca de cómo configurar los canales de transmisión y de recepción MIDI, consulte la página 228.



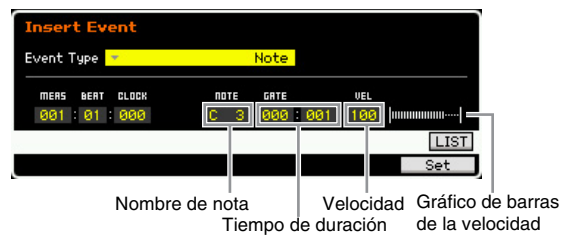
Mensajes MIDI transmitidos o reconocidos por el sintetizador

Los mensajes que el MOTIF XF transmite o recibe aparecen en el gráfico de implementación MIDI y formato de datos MIDI en el folleto independiente Lista de datos. El bloque generador de tonos de MOTIF XF (que se señala con "synth. part" en la lista de datos) y el bloque secuenciador (que se señala con "seq. part" en la lista de datos) tratan diferentes mensajes MIDI. Los mensajes MIDI que puede recibir el bloque secuenciador se pueden grabar en pistas de una canción o un patrón. Por otro lado, los mensajes MIDI que puede recibir el generador de tonos pueden afectar al sonido de MOTIF XF.

Eventos MIDI gestionados por MOTIF XF

En esta sección se explican los eventos MIDI: el formato de datos en el que los mensajes MIDI generados con las interpretaciones en el teclado se graban en una canción o patrón. Estos eventos que se describen a continuación se pueden editar o insertar en las pantallas de los modos Song Edit (edición de canción) o Pattern Edit (edición de patrón).

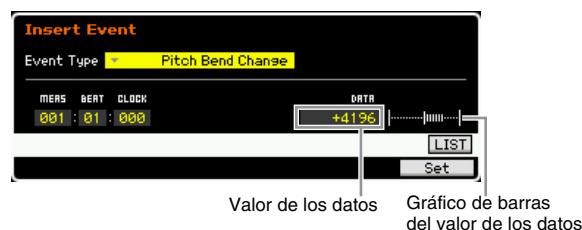
Nota



Nombre de nota Tiempo de duración Velocidad Gráfico de barras de la velocidad

Se trata de los eventos que definen las notas, que constituyen la mayor parte de todos los datos de una interpretación. El nombre de la nota (C -2 - G8) (Do -2 - Sol8) define el tono. El tiempo de duración especifica la duración de la nota en tiempos y ciclos de reloj. La velocidad (1 - 127) indica la "intensidad" con que se interpreta la nota. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

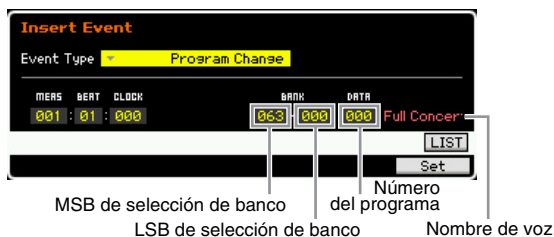
Inflexión del tono



Valor de los datos Gráfico de barras del valor de los datos

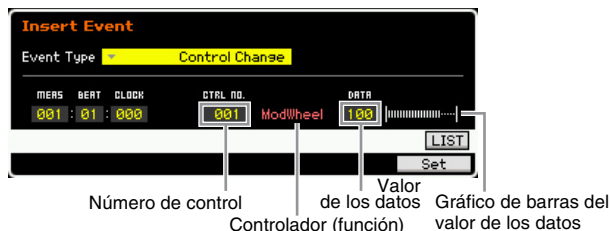
Los eventos de inflexión del tono se generan con la rueda de inflexión del tono y definen los continuos cambios del tono. El valor (-8192 – +0000 – +8191) es una representación numérica de la posición de la rueda de inflexión del tono. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

Program Change (PC)



Los eventos Program Change (cambio de programa) seleccionan voces. Los parámetros Bank Select MSB (MSB de selección de banco) y Bank Select LSB están incluidos realmente en la categoría Control Change (cambio de control), a continuación, pero dado que en MOTIF XF estos tres eventos se usan para seleccionar voces, se agrupan y describen aquí. MSB y LSB de selección de banco permiten seleccionar el banco de voces. El número de programa selecciona una voz de la categoría de voces y el banco que se especifica con MSB y LSB. Para ver una lista de las voces, consulte la lista de datos que se proporciona por separado. Cuando especifique un cambio de programa como un número comprendido entre 1 y 127, utilice un número cuyo valor sea inferior en uno al número de programa que aparece en la lista de voces. Por ejemplo, para especificar el programa número 128, debería utilizar el número 127 para el cambio de programa.

Control Change (CC)



Los eventos Control Change (cambio de control) controlan los parámetros de la voz y de los efectos. Estos eventos se generan cuando se utilizan los controladores, por ejemplo, una rueda de modulación o un controlador de pedal. El número de control (000 – 127) especifica el controlador (función), por ejemplo, el volumen o el efecto panorámico. El valor (000 – 127) especifica la “posición” del controlador asignado al número de control seleccionado. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

A continuación se indican algunos de los números de control y de los controladores más importantes.

NOTA Cuando se muestra “---” en la columna correspondiente al controlador (función), el número de control puede ser tratado por el bloque del secuenciador pero no por el bloque generador de tonos.

Modulation Wheel (número de control 001)

Datos MIDI que se producen cuando se utiliza una rueda de modulación. Cuando el valor es “0”, no se aplica ninguna modulación, y si es “127” se produce la modulación máxima.

Portamento Time (número de control 005)

Este mensaje MIDI controla el efecto de portamento. Cuando el valor es “0”, no se produce portamento, y si es “127”,

el tiempo de portamento es el máximo. El portamento sólo se produce cuando Portamento (número de control 065) es ON.

Data Entry MSB (número de control 006)

Data Entry LSB (número de control 038)

Estos parámetros especifican el valor de los eventos RPN MSB, RPN LSB (página 32), NRPN MSB y NRPN LSB.

El valor se representa mediante dos números de datos de cambio de control: el MSB y el LSB.

Volume (número de control 007)

Define el volumen de cada parte individual. Cuando el valor es “0”, no se produce ningún sonido, y si es “127” el volumen es el máximo.

Pan (número de control 010)

Define la posición panorámica de cada parte individual. El efecto panorámico del sonido se realiza el máximo posible a la izquierda cuando el valor es “0” y el máximo posible a la derecha cuando el valor es “127”. Los valores mostrados son -64 a +63.

Expression (número de control 011)

Define la expresión de cada parte individual. Cuando el valor es “0”, no se produce ningún sonido, y si es “127” el volumen es el máximo. Este parámetro produce variaciones de sonido durante la reproducción.

Sustain (Hold 1) (número de control 064)

Este mensaje MIDI representa si el pedal de sostenido está activado o desactivado. Las notas que se tocan con el pedal pisado se sostienen. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el sostenido está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON).

Portamento (número de control 065)

Este mensaje MIDI activa o desactiva el portamento. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el portamento está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON). La duración (grado) del efecto de portamento se controla con el parámetro Portamento Time (número de control 005).

Sostenuto Pedal (número de control 066)

Este mensaje MIDI representa si el pedal de sostenuto está activado o desactivado. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el sostenuto está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON).

Harmonic Content (cambio de control nº 071)

Ajusta la resonancia del filtro asignado a una voz. La resonancia se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Release Time (cambio de control nº 072)

Ajusta el tiempo de liberación del AEG de la voz. El tiempo de liberación se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Attack Time (cambio de control nº 073)

Ajusta el tiempo de ataque del AEG de la voz. El tiempo de ataque se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Brightness (cambio de control nº 074)

Ajusta la frecuencia de corte del filtro asignado a una voz. El corte se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Decay Time (cambio de control nº 075)

Ajusta el tiempo de caída del AEG de la voz. El tiempo de caída se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Effect Send Level 1 (efecto de reverberación) (número de control 091)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de reverberación.

Effect Send Level 3 (efecto de coro) (número de control 093)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de retardo o coro.

Effect Send Level 4 (efecto de variación) (número de control 094)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de variación.

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

Data Increment (número de control 096)**Data Decrement (número de control 097)**

Estos mensajes MIDI incrementan o disminuyen en uno el valor de los ajustes de la sensibilidad de inflexión del tono, afinación precisa o afinación poco precisa realizados con RPN (página 33).

NRPN MSB (número de parámetro no registrado MSB) (número de control 099)**NRPN LSB (número de parámetro no registrado LSB) (número de control 098)**

Se usa principalmente como valor de compensación para los ajustes de vibrato, filtro y EG, entre otros. La entrada de datos se utiliza para definir el valor de los parámetros después de especificar el parámetro con NRPN MSB y LSB. Una vez especificado un NRPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho NRPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Consulte "NRPN" para obtener información acerca del parámetro (página 33).

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

RPN MSB (número de parámetro registrado MSB) (número de control 101)**RPN (número de parámetro registrado LSB) (número de control 100)**

Se usa principalmente como valor de compensación para la inflexión del tono, la afinación y otros ajustes de las partes. La entrada de datos (página 31) se utiliza para definir el valor de los parámetros después de especificar el parámetro con RPN MSB y RPN LSB. Una vez especificado un RPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho RPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Consulte "RPN" para obtener información acerca del parámetro.

All Sound Off (número de control 120)

Desactiva todas las notas que suenan en todas las partes.

Reset All Controllers (número de control 121)

Restablece los valores iniciales de todos los controladores. Afecta a los parámetros siguientes: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN* y NRPN* (*RPN y NRPN se especifican sin número y no se cambia ningún dato interno). No afecta a los datos siguientes: Program Change; Bank Select MSB y LSB; Volume; Pan; Dry Send Level; Effect Send Level 1, 3 y 4; Pitch Sensitivity, Fine Tuning y Coarse Tuning.

Omni Mode Off (número de control 124)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Notes Off. El canal de recepción se establece en 1.

Omni Mode On (número de control 125)

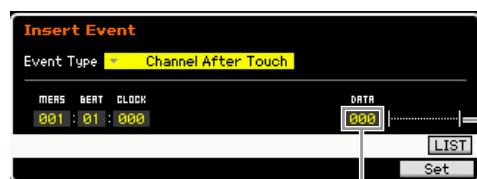
Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Notes Off. Sólo se establece el canal de recepción en Omni On.

Mono (número de control 126)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Sound Off. Si el parámetro del 3^{er} byte (que determina el número mono) tiene un valor comprendido entre 0 y 16, las partes correspondientes a esos canales se ajustan como mono.

Poly (número de control 127)

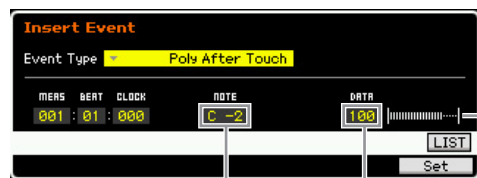
Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Sound Off, y las partes correspondientes a esos canales se definen como poly.

Channel Aftertouch (CAT, pulsación posterior en canal)

Valor de los datos Gráfico de barras del valor de los datos

Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

Los datos (000 – 127) representan la presión aplicada a la tecla. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

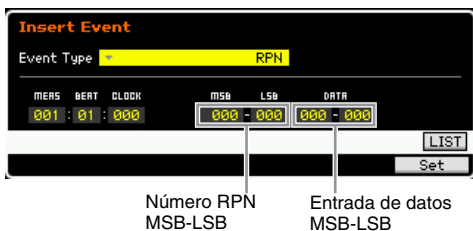
Polyphonic Aftertouch (PAT, pulsación posterior polifónica)

Nombre de nota Valor de los datos Gráfico de barras del valor de los datos

Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Sin embargo, a diferencia del evento Channel Aftertouch, se proporciona un dato para cada tecla. El nombre de la nota (C -2 – G8) especifica la tecla. Los datos (000 – 127) representan la presión aplicada a la tecla. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

NOTA El evento Polyphonic Aftertouch no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

Registered Parameter Number (RPN, número de parámetro registrado)

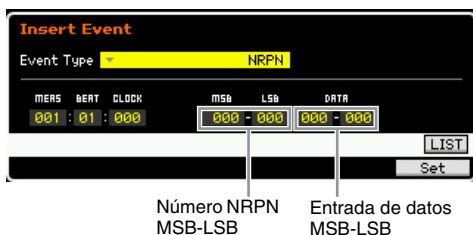


Cambia los valores de los parámetros para cada parte del generador de tonos. Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: RPN MSB (101), RPN LSB (100) y la entrada de datos MSB (6). En MOTIF XF, se añade la entrada de datos LSB (38) y el grupo resultante de eventos de cambio de control se trata como si fuera uno. Una vez especificado un RPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho RPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmite un mensaje Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. El bloque generador de tonos de MOTIF XF permite controlar los cuatro parámetros siguientes:

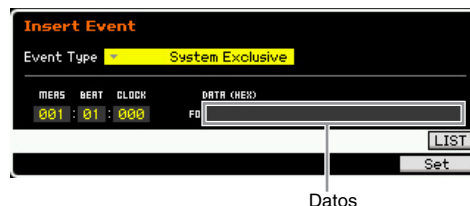
Lista de parámetros de RPN

Número de RPN		Nombre del parámetro	Entrada de datos (intervalo)		Valor inicial	Función
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	—	024	Especifica el grado de inflexión del tono producido como respuesta a un dato de inflexión del tono en incrementos de semitonos.
000	001	Fine Tune	-64 - +63	—	+00	Ajusta la afinación en incrementos de centésimas.
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	—	+00	Ajusta la afinación en incrementos de semitonos.
127	127	Null	—	—	—	Invalida los ajustes de RPN y NRPN de modo que los ajustes del generador de tonos se cambien cuando se reciban más mensajes de entrada de datos.

Non-Registered Parameter Number (NRPN, número de parámetro no registrado)



Exclusivo del sistema



Cambia los valores de los parámetros para cada parte del generador de tonos. No hay compatibilidad entre diferentes fabricantes. Se pueden controlar varios parámetros específicos de cada generador de tonos con el fin de producir cambios tonales. Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y la entrada de datos MSB (6). En MOTIF XF, este grupo de eventos de cambios de control se tratan como si fueran uno. Una vez especificado un NRPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho NRPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmite un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Con los parámetros de frecuencia de corte del filtro, resonancia y otros de cambio de control independientes, es normal usar éstos últimos en lugar del NRPN.

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

Cambia los ajustes del generador de tonos internos como los de la voz y los efectos, el control remoto, el selector de modo del generador de tonos, entre otros a través de MIDI. El segundo byte es un número de identificación del fabricante, y no existe compatibilidad entre los datos de fabricantes diferentes. Este tipo de evento se usa para controlar funciones específicas de MOTIF XF. El cursor se puede usar para desplazarse a través de los datos si no superan los 17 bytes.

Memoria interna

A medida que use MOTIF XF, creará muchos tipos diferentes de datos, como por ejemplo voces, interpretaciones, canciones y patrones. En esta sección se describe cómo mantener los diversos tipos de datos y usar los dispositivos y soportes de memoria para memorizarlos.

Memoria interna

A continuación se explican los términos básicos relacionados con la memoria. Para obtener más detalles sobre los datos controlados por los siguientes tipos de memoria, consulte el diagrama de la página siguiente.

Flash ROM

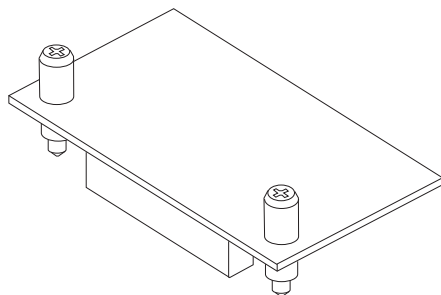
La memoria de sólo lectura (ROM, Read Only Memory) está diseñada específicamente para leer datos, y por tanto en ella no se puede grabar información. A diferencia de la ROM convencional, la memoria Flash ROM se puede sobrescribir, lo que le permite almacenar sus propios datos originales. El contenido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

DRAM / SDRAM

La memoria de acceso aleatorio (RAM, Random Access Memory) está diseñada específicamente para las operaciones de escritura y lectura de datos. MOTIF XF está equipado con dos tipos de RAM: DRAM (RAM dinámica) y SDRAM (RAM dinámica sincrónica). Los datos creados que se memorizan en la DRAM y SDRAM se pierden al apagar el instrumento. Por ello, siempre debe almacenar los datos que residan en la DRAM en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la red antes de apagar el sistema. En cuanto a las muestras (obtenidas a través de la función Sampling) en SDRAM, cópielas en el módulo de expansión de la memoria flash opcional (FL512M/FL1024M) como formas de onda para, de esta forma, poder recuperarlas con rapidez.

Módulo de expansión de la memoria flash (FL512M/FL1024M opcional)

La muestra obtenida a través de la función Sampling se puede almacenar como una forma de onda instalando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M en MOTIF XF. La muestra en el módulo de expansión de la memoria flash se conservará aunque se apague el instrumento y se puede activar inmediatamente como una forma de onda. Estos resulta de gran utilidad cuando se utiliza una voz de usuario que contiene las formas de onda a las que se ha asignado la muestra creada a través de la función Sampling.



NOTA El FL512M/FL1024M opcional solamente puede controlar los datos de formas de onda.

Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la ubicación de la memoria donde se guardan los datos modificados de los tipos siguientes: voz, interpretación, maestro, mezcla de canción y mezcla de patrón. Los datos modificados en esta ubicación se almacenarán en la memoria de usuario.

Si selecciona otra voz, interpretación, master, canción o patrón, todo el contenido del búfer de edición se sobrescribirá con los datos recién seleccionados de la voz, patrón, maestro, mezcla de canción o mezcla de patrón. Asegúrese de memorizar cualquier dato importante antes de seleccionar otra voz, etcétera.

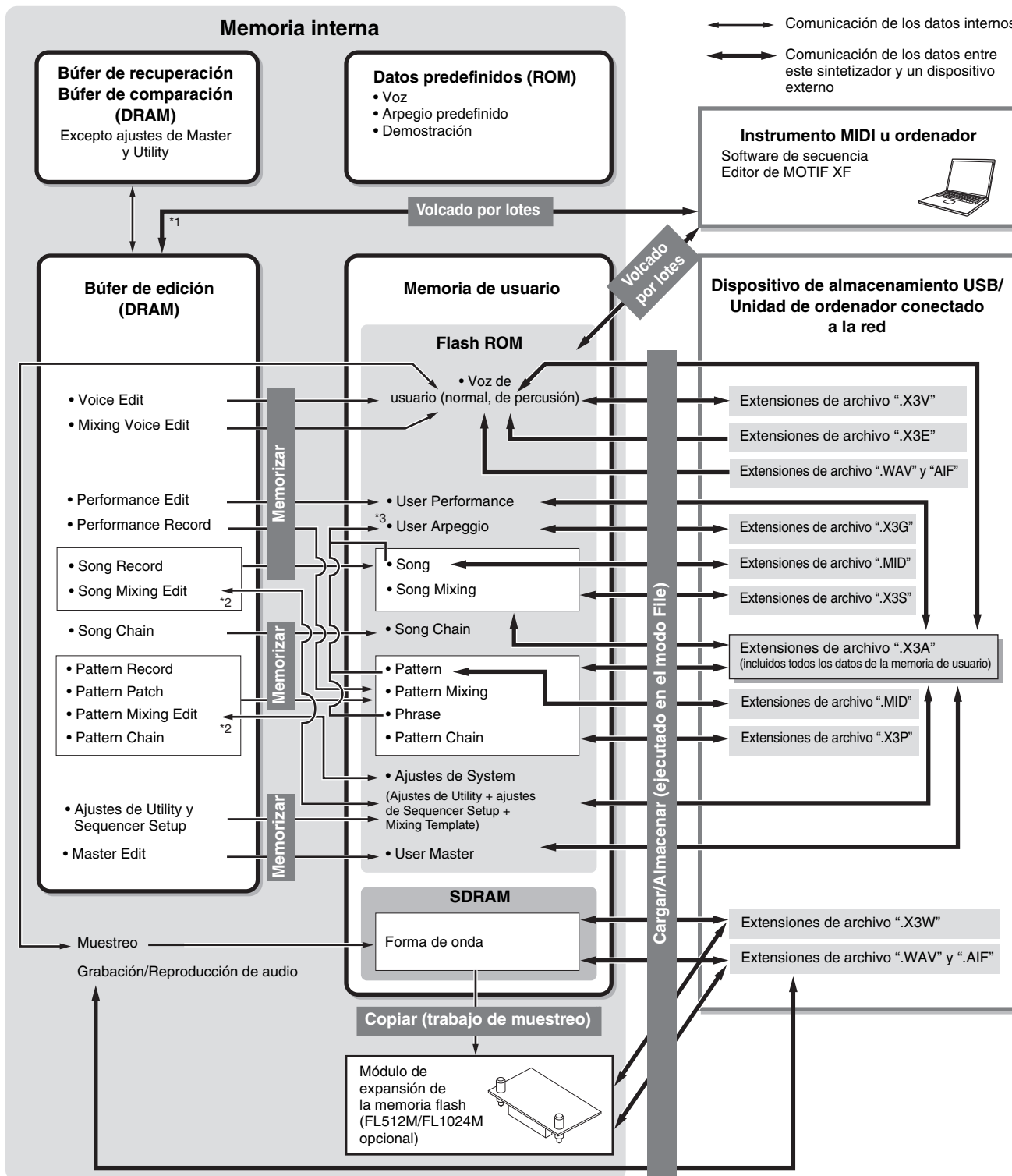
Búfer de edición y búfer de recuperación

Si ha seleccionado otra voz, interpretación, canción o patrón sin memorizar la que estaba editando, puede recuperar las modificaciones originales, ya que el contenido del búfer de edición se memoriza en la memoria de reserva.

NOTA Tenga presente que el búfer de recuperación no está disponible en el modo Master Edit (edición de maestro).

Estructura de la memoria

En este diagrama se detalla la relación entre las funciones de MOTIF XF y los dispositivos de memoria internos y externos como el dispositivo de almacenamiento USB y el ordenador.



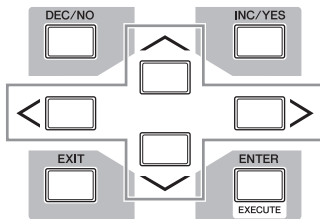
Estructura básica
Funcionamiento básico
Sección básica
Conexiones

*1 Sólo los datos editados se pueden transmitir por lotes. Observe que la voz de mezcla no se puede transmitir como datos por lotes.
 *2 Los ajustes de Mixing se pueden memorizar y recuperar en forma de plantilla en los modos Song Mixing Job (trabajo de mezcla de canción) o Pattern Mixing Job (trabajo de mezcla de patrón).
 *3 Puede convertir los datos de la secuencia MIDI grabados en los modos Song Record o Pattern Record en datos de arpeggio. Esto se puede llevar a cabo con las operaciones siguientes: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio o [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

Funcionamiento básico

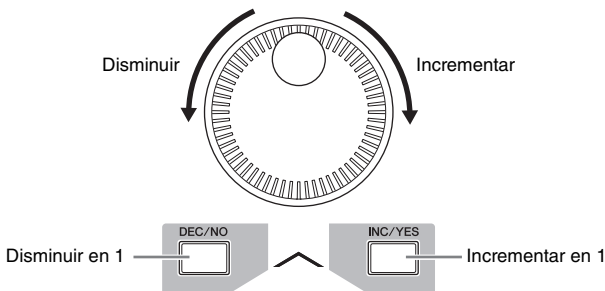
Desplazar el cursor

Utilice estos cuatro botones para desplazarse por la pantalla y mover el cursor por los diversos parámetros y opciones seleccionables que se muestran en la pantalla. Cuando se selecciona una opción, aparece resaltada (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres en video inverso). Puede cambiar el valor de la opción (parámetro) en la que está situado el cursor utilizando el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, si) y [DEC/NO] (disminuir, no).



Cambiar (editar) valores de parámetros

Al girar el dial de datos hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se incrementa el valor, mientras que al girarlo hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye. Con los parámetros con intervalos de valores grandes, puede incrementar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [INC/YES] y pulsando al mismo tiempo el botón [DEC/NO]. Para disminuir el valor en 10, haga lo contrario: mantenga pulsado el botón [DEC/NO] y pulse al mismo tiempo el botón [INC/YES].

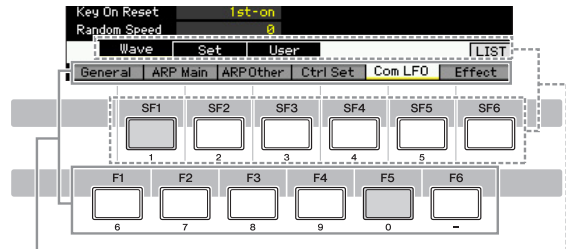


Funciones y funciones secundarias

Cada uno de los modos descritos arriba contiene varias pantallas con diferentes funciones y parámetros. Para desplazarse por estas pantallas y seleccionar una función, utilice los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cuando se selecciona un modo, las pantallas o los menús disponibles aparecen justo encima de los botones en la parte inferior de la pantalla (como se muestra a continuación). Según el modo que esté seleccionado en cada momento, habrá disponibles hasta seis funciones a las que se puede acceder con los botones [F1] – [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían en función del modo seleccionado. Según el modo que esté seleccionado en cada momento, habrá disponibles hasta cinco funciones (funciones secundarias) a las que se puede acceder con los botones [SF1] – [SF5] (el botón [SF6] se utiliza sobre todo para acceder a las pantallas INFO y LIST). Tenga en cuenta que

las funciones disponibles varían según el modo seleccionado. (Es posible que en algunas pantallas no aparezca ninguna función secundaria para estos botones).

Para acceder a la pantalla del ejemplo siguiente pulse el botón [F5] y, a continuación, pulse el botón [SF1].

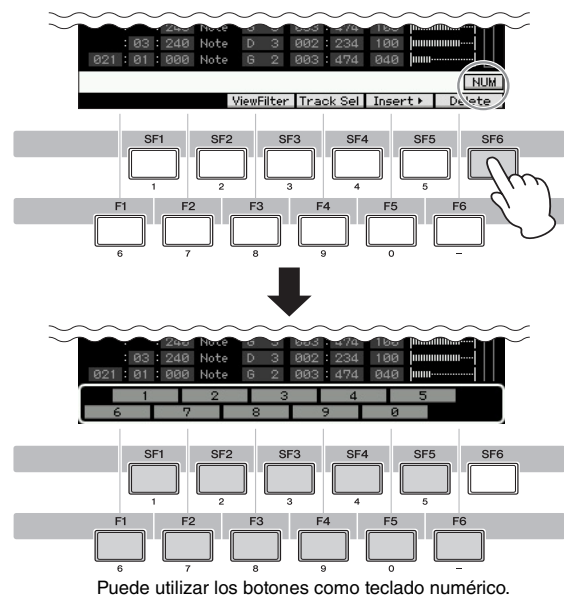


Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([F1] – [F6]).

Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([SF1] – [SF6]).

Introducir un número directamente

Para parámetros con intervalos de valores amplios (p. ej., los puntos de inicio y final de una muestra) se puede introducir el valor directamente, utilizando los botones situados debajo de la pantalla LCD como un teclado numérico. Cuando el cursor está situado en un parámetro de este tipo, aparece el icono [NUM] en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Cuando se pulsa el botón [SF6] NUM en este estado, se asigna cada dígito (1 – 9, 0) a los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5], como se muestra a continuación. Esto le permite introducir un número directamente cuando se pulsán los botones. En función del parámetro seleccionado, se puede introducir un valor negativo. Cuando se selecciona un parámetro de este tipo y desea introducir un valor negativo, pulse el botón [F6] (al que se le asigna "-") y, a continuación, utilice los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5]. Una vez completada la inserción de número, pulse el botón [ENTER] para que la operación se ejecute realmente.

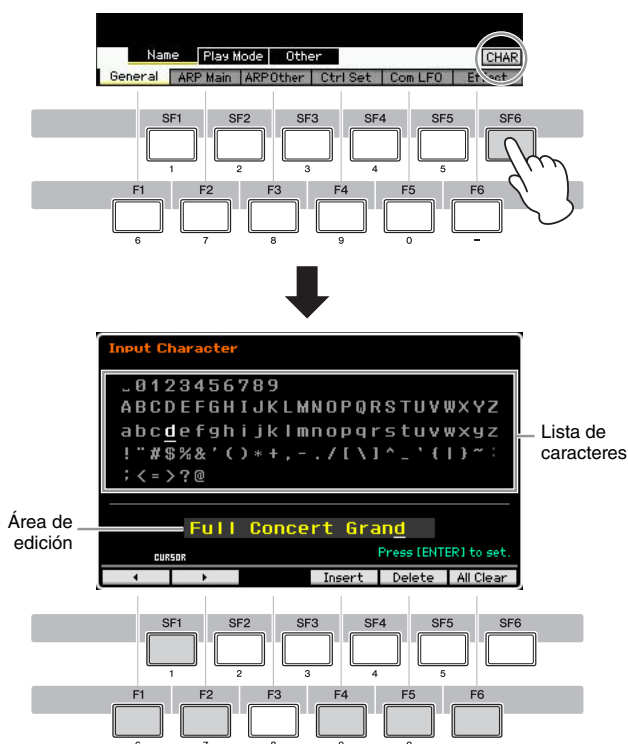


Puede utilizar los botones como teclado numérico.

Asignar nombres (Introducir caracteres)

Puede asignar cualquier nombre a los datos que ha creado, como voces, interpretaciones, canciones, patrones y archivos almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB.

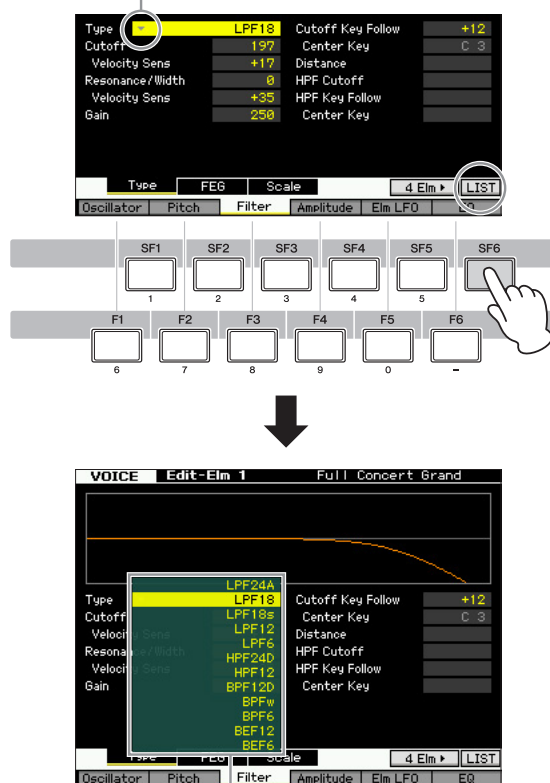
Cuando el cursor está situado sobre este parámetro de asignación de nombres, aparece el icono [CHAR] en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Cuando pulsa el botón [SF6] en este estado, aparece la ventana Input Character (introducir carácter), tal y como se muestra a continuación. En el área Edit (editar), puede mover el cursor para definir la ubicación en la que desea que se inserte el carácter, utilizando los botones [F1] y [F2]. En Character List (lista de caracteres), puede mover el cursor para definir el carácter que desea insertar con los botones del cursor, los botones [INC/YES] y [DEC/NO], y el dial de datos. Una vez seleccionado el carácter, pulse el botón [F4] para hacer efectiva la inserción del carácter seleccionado en la ubicación especificada en el área Edit. Para borrar el carácter situado en el cursor, pulse el botón [F5] Delete (borrar). Para borrar todos los caracteres, pulse el botón [F6] All Clear (borrar todos). Una vez completada la inserción del carácter, pulse el botón [ENTER] para introducir realmente el nombre editado en ese momento.



Acceder a la lista

Según el parámetro, puede acceder a la lista emergente adecuada pulsando el botón [SF6] LIST con el que puede seleccionar el ajuste u opción deseados del parámetro. Cuando el cursor está situado en ese parámetro (se indica con una flecha triangular boca abajo), aparece el icono LIST en la esquina inferior derecha de la pantalla. En este estado, pulse el botón [SF6] para acceder a la lista. Utilice los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos, para seleccionar la opción o ajuste deseados. Una vez seleccionado, pulse el botón [ENTER] para fijar la selección y cerrar la lista.

Indica que puede acceder a la lista pulsando el botón [SF6] LIST.

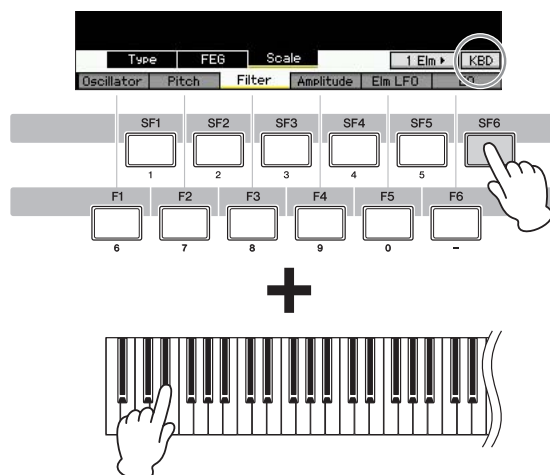


Aparece la lista. Puede seleccionar la opción deseada en la lista.

Configurar las notas (teclas) y la velocidad

Hay varios parámetros que permiten definir un registro de teclas o un intervalo de velocidades a una función, por ejemplo, al configurar una división del teclado se pueden especificar ciertos valores de notas. Puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o el dial de datos para ajustar estos parámetros, o bien puede introducir directamente los valores en el teclado pulsando las teclas correspondientes.

Cuando el cursor está situado en este tipo de parámetros, aparece el icono KDB en la esquina inferior derecha de la pantalla. Puede ajustar la nota o la velocidad directamente en el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando la tecla deseada.



Conexiones

NOTA En las conexiones de periféricos que se describen a continuación es necesario utilizar unos altavoces o auriculares para escuchar el sonido. Consulte información en el manual de instrucciones.

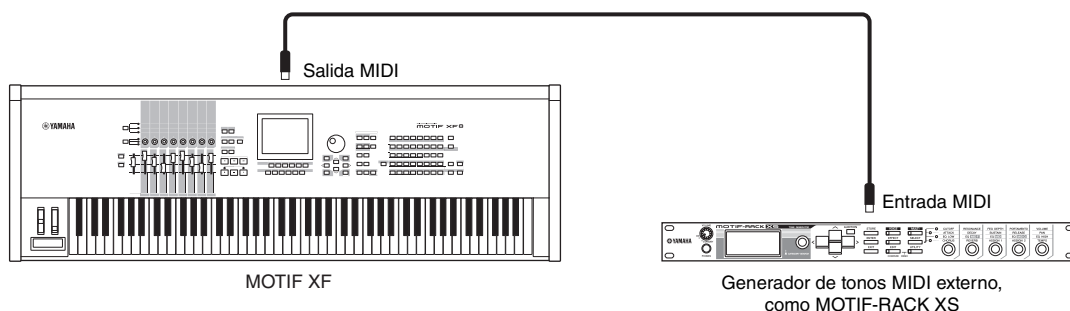
Conectar instrumentos MIDI externos

Si utiliza un cable MIDI estándar (disponible por separado), podrá conectar un dispositivo MIDI externo y controlarlo desde MOTIF XF. De la misma manera, puede utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos en MOTIF XF. A continuación se describen varios ejemplos de diferentes conexiones MIDI. Utilice la configuración que mejor se ajuste a sus necesidades.

NOTA Las siguientes interfaces se pueden utilizar para la transmisión o recepción de datos MIDI: los conectores MIDI, el conector IEEE1394 (disponible cuando el dispositivo FW16E está instalado) o el conector USB. Sin embargo, no se pueden utilizar al mismo tiempo. Seleccione el conector que va a utilizar para la transferencia de datos MIDI en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility (utilidad).

Controlar un generador de tonos externo o un sintetizador desde MOTIF XF

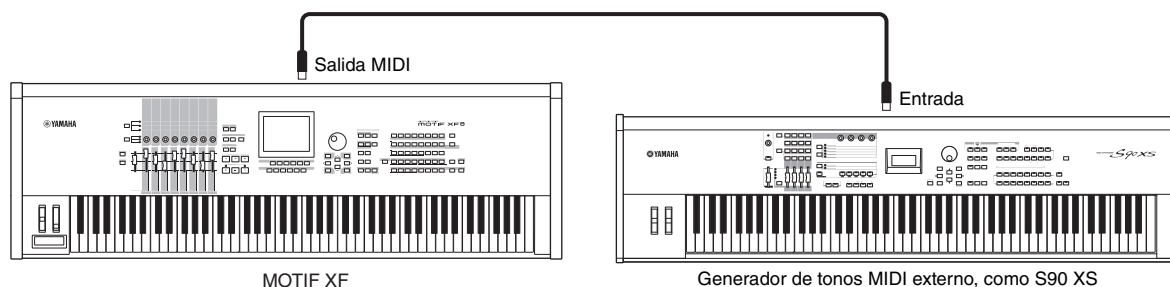
Esta conexión le permite hacer sonar un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tonos, etc.) tocando MOTIF XF o reproduciendo la canción o el patrón de MOTIF XF. Utilice esta conexión si desea hacer sonar otro instrumento junto con MOTIF XF.



Compruebe que el canal de transmisión MIDI de MOTIF XF coincide con el canal de recepción MIDI del generador de tonos MIDI externo. El canal de transmisión MIDI del modo Voice (voz) y del modo Performance (interpretación) se puede ajustar en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility. Los canales de transmisión de cada pista se pueden ajustar en la pantalla Song Track (pista de canción) (página 142) en el modo Song Play (reproducción de canción). Los canales de transmisión de cada pista se pueden ajustar en la pantalla Pattern Track (pista de patrón) (página 169) en el modo Pattern Play (reproducción de patrón).

Controlar el instrumento desde un teclado MIDI externo

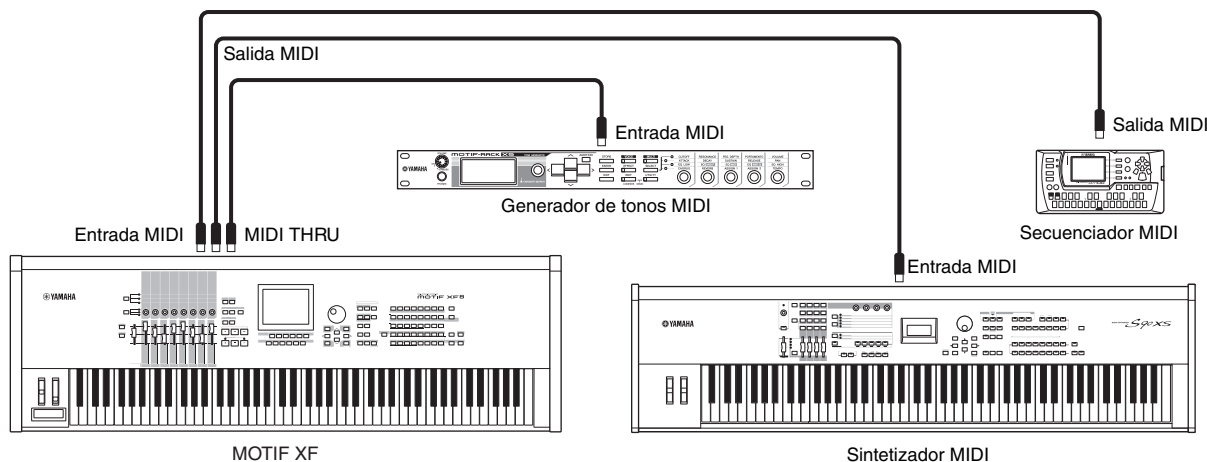
Utilice un teclado o sintetizador externo (como el modelo S90 XS) para seleccionar y reproducir de forma remota las voces de MOTIF XF.



Compruebe que el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI de MOTIF XF. En el manual de instrucciones del instrumento MIDI se incluyen detalles sobre el ajuste del canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo. En la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility puede ajustar el canal de recepción MIDI del modo Voice y del modo Performance. En la pantalla Voice (página 194) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla) puede ajustar el canal de recepción MIDI del modo Song y del modo Pattern.

Controlar otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU

Los datos de la reproducción de un secuenciador MIDI externo se utilizan para interpretar los sonidos de otro instrumento MIDI (conectado al conector MIDI THRU) junto con MOTIF XF. El conector MIDI THRU redirige simplemente los datos MIDI recibidos (a través del MIDI IN) hacia el instrumento conectado.



En este caso, compruebe que MOTIF XF está establecido en el modo Song o Pattern. MOTIF XF no reproducirá correctamente los datos de secuencias externas (con datos multicanales) si el instrumento está establecido en el modo Voice o Performance, ya que estos modos no reconocen los mensajes MIDI multicanales. Es posible que además tenga que realizar algunos ajustes de sincronización MIDI (ver a continuación). Del mismo modo, compruebe que el generador de tonos MIDI (conectado al conector MIDI THRU) está establecido en el modo multiímbrico. Además, deberá habilitar MOTIF XF para que responda al reloj externo, ajustando los parámetros en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility.

Conectar el instrumento a un MTR (grabador multipista)

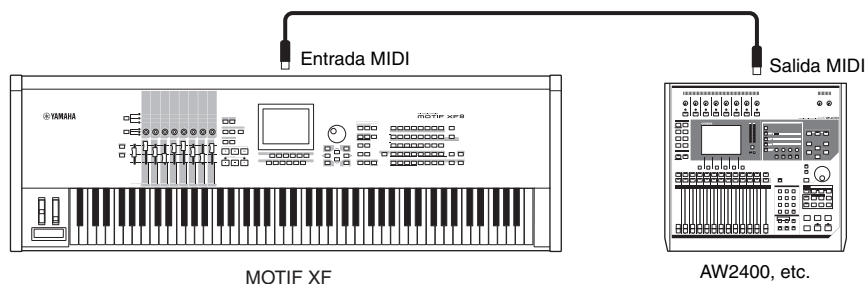
Como el sintetizador puede recibir el código de tiempo MIDI (MTC, MIDI Time Code) y puede transmitir el control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control), eso le permite crear música sincronizando el instrumento con un dispositivo de grabación multipista MTC o MMC. Puede controlar el grabador multipista de dos formas (ver ilustración abajo) ajustando el parámetro MIDI Sync como "MTC" en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility.

NOTA Las opciones MTC y MMC sólo están disponibles en el modo Song.

Sincronizar MOTIF XF con una señal MTC desde un grabador multipista externo

Una vez recibida la señal MTC que se transmite desde el grabador multipista al iniciar la reproducción del grabador, la canción de MOTIF XF se iniciará cuando se reciba el tiempo de MTC Start Offset (compensación de inicio de MTC) establecido en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility.

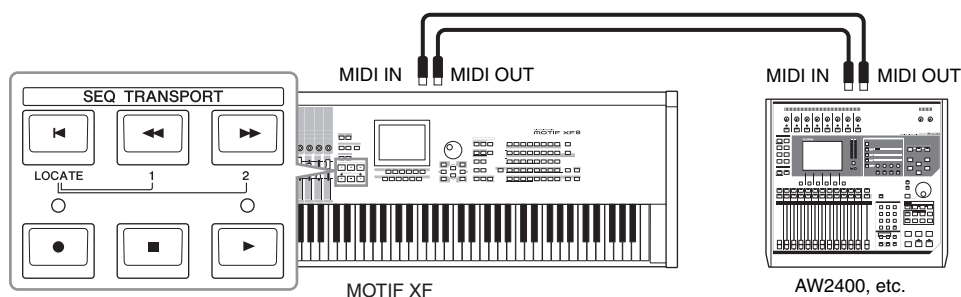
NOTA MTC (MIDI Time Code) permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos e instantes. MOTIF XF no transmite códigos MTC. Es necesario utilizar otro instrumento como maestro MTC. Por ejemplo, el modelo AW2400 de Yamaha puede transmitir códigos MTC.



Estructura básica
Funcionamiento básico
Sección básica
Conexiones

Controlar un grabador multipista con un control MMC transmitido desde MOTIF XF

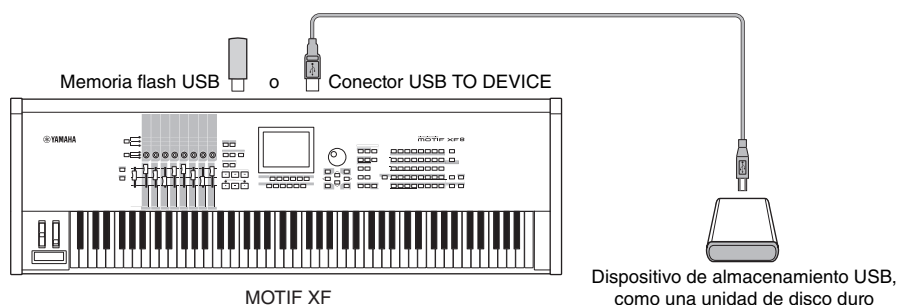
Los botones SEQ TRANSPORT situados en el panel delantero del sintetizador le permiten controlar las operaciones de inicio y detención, avance rápido y rebobinado rápido de un grabador multipista compatible con MMC, enviando los mensajes MMC a través de MIDI.



NOTA El Control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control) permite el control remoto de grabadoras multipista, secuenciadores MIDI, etc. Por ejemplo, una grabadora multipista compatible con MMC responderá automáticamente a las operaciones de inicio, detención, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, con lo que se mantiene alineada la reproducción del secuenciador y la grabadora multipista.

Utilizar dispositivos de almacenamiento USB

Puede conectar un dispositivo de almacenamiento USB, como una memoria flash o una unidad de disco duro, al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) en el panel posterior y almacenar o cargar los archivos (incluidos los datos creados en MOTIF XF) en y desde el dispositivo. Siga las precauciones siguientes cuando utilice dispositivos de almacenamiento USB.



Dispositivos USB compatibles

Solo se puede conectar un dispositivo USB (un dispositivo de almacenamiento, como por ejemplo, una unidad de disco duro, una unidad de CD-ROM, una memoria flash o un teclado ASCII compatible con USB). No se pueden utilizar otros dispositivos, como el ratón de un ordenador. Se pueden utilizar dos tipos de alimentación: alimentación por bus (a través del dispositivo anfitrión) o fuente de alimentación propia (batería o alimentación externa). MOTIF XF no admite necesariamente todos los dispositivos de almacenamiento USB disponibles en el mercado. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los dispositivos de almacenamiento USB que compre. Antes de adquirir dispositivos de almacenamiento USB, consulte a su distribuidor Yamaha o a un distribuidor de Yamaha autorizado (consulte la lista al final del manual de instrucciones), o consulte el siguiente sitio Web:

<http://www.yamahasyth.com/support/faq/>

NOTA Aunque se puedan utilizar las unidades de CD-R/W para cargar datos en el instrumento, estas unidades no se pueden utilizar para almacenar datos. Sin embargo, puede transferir datos a un ordenador y almacenarlos en un CD utilizando la unidad CD-R/W del ordenador.

Dar formato a medios de almacenamiento USB

Cuando se conecta un dispositivo de almacenamiento USB sin formato al conector USB TO DEVICE o cuando se introduce un medio sin formato en el dispositivo USB conectado al conector USB TO DEVICE, aparece la indicación "unformatted device (usb***)" (dispositivo no formateado) en la lista de dispositivos de la ventana [F3] Format (formato) en el modo File (archivo). Ejecute la operación Format (formato) en la pantalla Format (página 240) cuando esto ocurra.

NOTA Los tres asteriscos (***) que aparecen en el ejemplo anterior hacen referencia a los números de serie secuenciales de los dispositivos conectados a los que hay que dar formato. Cuando hay varias particiones en un solo dispositivo, el número de partición se indica a la derecha del número de serie.

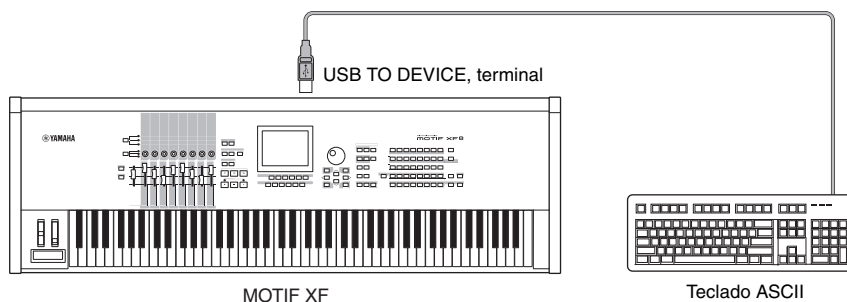
Precauciones que se deben tomar cuando se utiliza el conector USB TO DEVICE

AVISO

- No apague ni encienda nunca el dispositivo USB, ni enchufe o desenchufe el cable USB cuando el dispositivo de almacenamiento USB conectado tenga su propia fuente de alimentación. Si lo hace, puede bloquearse o interrumpirse el funcionamiento del sintetizador.
- Mientras el instrumento está accediendo a datos (p. ej., con las operaciones Save, Load y Delete en el modo File), NO desenchufe el cable USB, NO retire los soportes del dispositivo y NO apague ninguno de los dispositivos. De lo contrario podrían dañarse los datos de ambos dispositivos.

Conexión de un teclado ASCII USB

Se puede conectar un teclado ASCII al instrumento a través de su terminal USB TO DEVICE. Así, se podrán escribir cómodamente nombres de voces, de canciones, de archivos, o cualquier otro texto alfanumérico, para introducir los valores de los parámetros que habitualmente requieren el uso del teclado numérico y para utilizar el instrumento con las teclas de función y de método abreviado.



Botones del panel y equivalentes en el teclado ASCII

MOTIF XF	Teclado ASCII	MOTIF XF	Teclado ASCII
F1 – F6	F1 – F6	STOP	End (Fin)
SF1 – SF6	F7 – F12	PLAY	Avpág
INC/YES	+	EDIT	Impr Pant/Pet Sis
DEC/NO	-	JOB	Bloq Despl
EXIT	Esc	STORE	Pausa/Interr
ENTER	Intro	UP	Arriba
TOP	Ins	DOWN	ABAJO
REWIND	Inicio	LEFT	IZQUIERDA
FORWARD	Repág	RIGHT	RIGHT
RECORD	Supr	(ninguno)	Teclado numérico* Caracteres ASCII

* Modos que admiten el uso del teclado numérico:

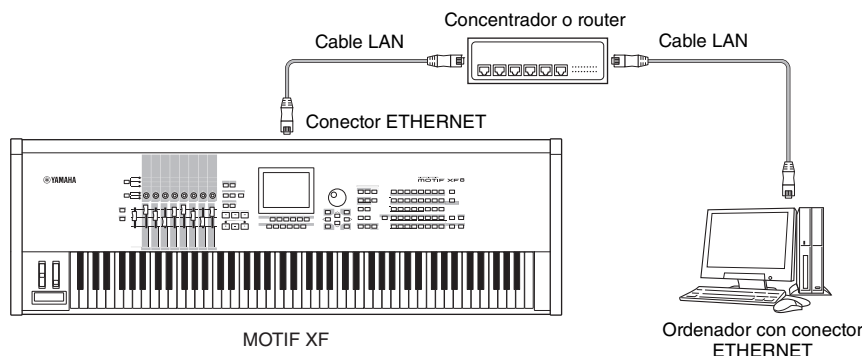
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit
- Utility
- Song/Pattern Job
- Sampling
- Mixing Play
- Sequencer Setup

* Tenga en cuenta que determinados parámetros no admiten el uso del teclado numérico.

Conexión de red

Conexión LAN

Puede conectar MOTIF XF a una red LAN a través de un cable ETHERNET. Cuando MOTIF XF está conectado a la red LAN, el modo File le permite almacenar el archivo creado en MOTIF XF en un ordenador conectado a la misma red. Conecte MOTIF XF al router o al concentrador con el cable LAN. Conecte el ordenador al router o al concentrador a través del cable LAN o a través de una conexión inalámbrica.



NOTA Asegúrese de utilizar un cable directo LAN.

NOTA Debido a la normativa de la Unión Europea, los usuarios de Europa deberían utilizar un cable STP (par trenzado blindado) para prevenir las interferencias electromagnéticas.

NOTA Si el ordenador no está equipado con un conector ETHERNET, instale un adaptador LAN disponible en el mercado en la ranura PCI o en la ranura de PC Card del ordenador.

NOTA Si tiene un router de banda ancha para conectar el ordenador a Internet, utilice un conector ETHERNET libre del router para conectar MOTIF XF. Sin embargo, tenga en cuenta que esto no le permitirá realizar la conexión de MOTIF XF a Internet, sino tan sólo a otros ordenadores o unidades de la red.

Configuración de red

Cuando se haya realizado la conexión LAN, deberá configurar los parámetros relacionados de la red para activar la conexión. Cuando se haya realizado la conexión de MOTIF XF a la red, los archivos se pueden almacenar o cargar entre MOTIF XF y el ordenador conectado a la misma red. Acceda a la pantalla Network (página 221) en el modo Utility.

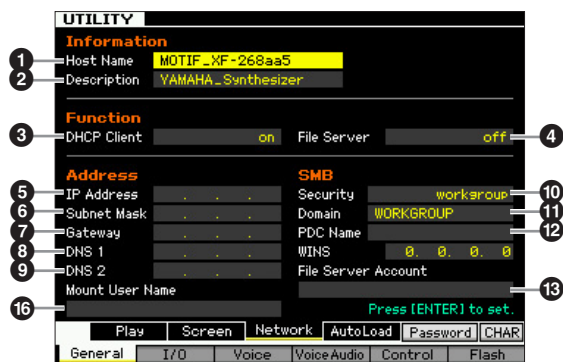
Compartir archivos para acceder a un ordenador desde MOTIF XF

Siga estas instrucciones para poder acceder a un ordenador desde MOTIF XF a través de la red LAN.

1 Acceda a la pantalla Network (página 221) del modo Utility.

Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F1] y el botón [SF3] para acceder a la pantalla Network.

2 Ajuste los parámetros relacionados con la red.



A continuación se explican los ajustes necesarios mínimos (parámetros 3, 10 y 16). Para obtener más información de los otros parámetros, consulte la página 221.

3 DHCP Client (cliente DHCP)

Ajuste este parámetro en "on" si está utilizando un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red, como un router de banda ancha. Cuando esta opción está definida como "on", no es necesario ajustar los parámetros 5 - 9. Ajuste este parámetro como "off" si no utiliza un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red.

10 Security (seguridad)

Ajuste este parámetro como "workgroup" (grupo de trabajo) si el administrador de red no especifica lo contrario.

16 Mount User Name (nombre de usuario de montaje)

Escriba el nombre de usuario necesario para acceder al ordenador en la red. Se puede almacenar como el ajuste de parámetro en MOTIF XF.

En este caso, los parámetros 1 y 2 no son necesarios. Cuando no utilice un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red, no es necesario configurar los parámetros 5 - 9. Consulte información detallada en la página 221. Consulte a su administrador de red o

proveedor para obtener más instrucciones sobre la configuración de estos parámetros. Para obtener información de los demás parámetros, consulte la explicación de la pantalla Network (página 221) del modo Utility.

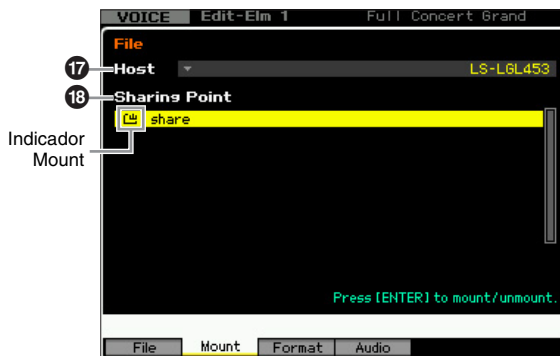
3 Pulse el botón [ENTER] (entrar) para aplicar los ajustes a MOTIF XF.

4 Configure el directorio compartido del ordenador.

Configure la carpeta del ordenador desde la que desea acceder a la carpeta compartida desde MOTIF XF a través de la red. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

5 Confirme si MOTIF XF y el ordenador están conectados correctamente a la red.

Pulse el botón [FILE] (archivo) para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Mount (página 239). Si se ha realizado correctamente la conexión entre MOTIF XF y el ordenador, se mostrará el nombre del ordenador en la columna HOST (anfitrión). Si no aparece el nombre del ordenador, pulse el botón [SF5] Char y, a continuación, escriba el nombre del ordenador directamente en la columna Host (17). Si MOTIF XF y el ordenador están conectados correctamente, se reconocerá el nombre que haya introducido en la columna.



NOTA Confirme el nombre del ordenador en el sistema operativo. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

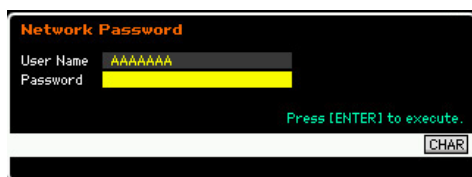
NOTA Si el nombre del ordenador no aparece en la pantalla con Windows XP está conectado, ejecute las instrucciones siguientes para que aparezca.

1. Seleccione [Panel de control] → [Herramientas administrativas] → [Servicios].
2. Haga doble clic en [Messenger] en la lista y configure "Tipo de inicio" como "Automático".
3. Haga clic en [Aplicar] y, a continuación, en [Inicio].

6 Acceda al ordenador a través de la red desde el modo File de MOTIF XF, para que se muestre el directorio compartido en la pantalla.

Acceda a la pantalla Mount del modo File. Cuando haya introducido en el parámetro HOST (17) el nombre del ordenador que contiene el directorio que desea compartir, aparecerá en la pantalla el mensaje "Press [ENTER] to access" (pulse [ENTER] para acceder). A continuación, pulse el botón [ENTER] para que la pantalla le pida que introduzca su contraseña, tal y como se muestra debajo. Aquí, especifique la cuenta

de usuario del ordenador en el cuadro User Name (nombre de usuario), escriba la contraseña del ordenador en el cuadro Password y pulse el botón [ENTER] para que se establezca el acceso entre MOTIF XF y el ordenador. Los directorios compartidos del ordenador seleccionado aparecen en el cuadro Sharing Point (18).



NOTA Si ha definido y almacenado User Name en 16 en el paso 2, User Name se muestra automáticamente cuando se accede a la pantalla mostrada más arriba.

NOTA Cuando se ha establecido el acceso entre MOTIF XF y el ordenador, se mostrará de forma automática la lista de directorios compartidos en la pantalla con tan sólo seleccionar un ordenador en la columna Host. Sin embargo, si apaga el instrumento, será necesario volver a establecer los accesos (introduciendo la cuenta de usuario y la contraseña) la próxima vez que lo encienda.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo confirmar la cuenta de usuario y la contraseña del ordenador, consulte su manual de instrucciones.

NOTA Si no ha establecido una contraseña en el ordenador, no es necesario que especifique la contraseña. Se puede establecer el acceso si no ha introducido una contraseña.

7 Monte los directorios que desee.

En el cuadro Sharing Point (18), puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER]. Aparece el indicador de montaje a la izquierda del nombre del directorio montado.

Siga estas instrucciones para poder acceder a un ordenador desde MOTIF XF a través de la red LAN. Consulte información detallada en la página 41.

Compartir archivos para acceder a MOTIF XF desde un ordenador

Siga estas instrucciones para acceder a MOTIF XF (en realidad se trata de un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XF) desde un ordenador a través de la red LAN. Acceda a la pantalla Network (página 221) en el modo Utility.

NOTA Tenga en cuenta que no se puede acceder a la memoria Flash interna de MOTIF XF desde un ordenador a través de la red LAN. Los únicos datos a los que se puede acceder desde un ordenador a través de la red LAN son los datos almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XF. Si desea compartir archivos entre MOTIF XF y un ordenador, almacene en un dispositivo de almacenamiento USB externo los datos memorizados en la memoria Flash interna.

1 Acceda a la pantalla Network (página 221) y, a continuación, ajuste el parámetro File Server Account (cuenta del servidor de archivos) (19).

Si no ha configurado la cuenta, puede acceder a MOTIF XF con la cuenta “nobody” (nadie).

2 Establezca la contraseña.

Pulse el botón [SF5] Password para acceder a la ventana de la contraseña. Si desea instrucciones para realizar la configuración, consulte la página 222.

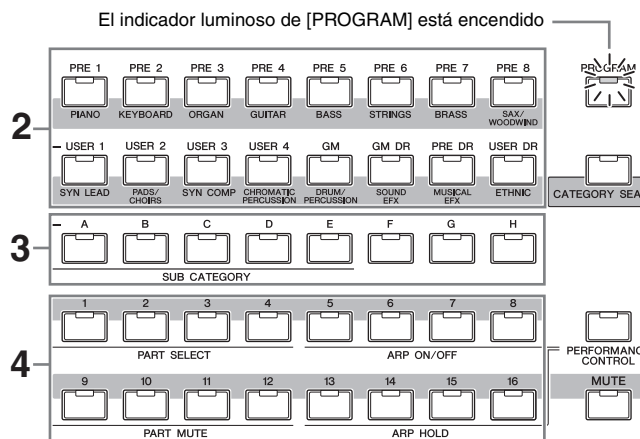
3 Defina el parámetro File Server (servidor de archivos) (4) como “on”.

Tocar el teclado en el modo Voice Play

El modo Voice (voz) se utiliza para seleccionar, reproducir y editar la voz que se desee. El modo Voice Play (reproducción de voz) es el 'portal' principal desde el que se accede al modo Voice y donde se selecciona y reproduce una voz. Algunos de los ajustes de voz se pueden modificar también en este modo. Para acceder a la pantalla Voice Play y seleccionar el modo Voice, sólo tiene que pulsar el botón [VOICE].

Seleccionar una voz

Este sintetizador dispone de 128 voces en cada uno de sus 16 bancos: Preset 1 – 8 (Predefinidos 1 – 8), User 1 – 4 (Usuario 1 – 4), GM (MIDI general), Preset Drum (Percusión predefinida), User Drum (Percusión de usuario) y GM Drum (Percusión de MIDI general). El banco consta de ocho grupos (desde la A hasta la H), cada uno de los cuales contiene 16 voces. Para seleccionar la voz que desee, seleccione el banco, el grupo y luego el número.



1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

Se enciende el indicador luminoso de [PROGRAM], lo que indica que puede seleccionar la voz deseada especificando el banco, el grupo y el número.

2 Seleccione un banco de voces.

Pulse uno de los botones de banco que se indican a continuación para seleccionar un banco. Al seleccionar un banco se abre la ventana Voice Select (selección de voz).

Botones	Bancos
Botones [PRE 1] – [PRE 8]	Bancos predefinidos 1 – 8
Botones [USER 1] – [USER 4]	Bancos de usuario 1 – 4
Botón [GM]	Banco GM
Botón [GM DR]	Banco de percusiones de GM
Botón [PRE DR]	Banco de percusiones predefinidas
Botón [USER DR]	Banco de percusiones de usuario

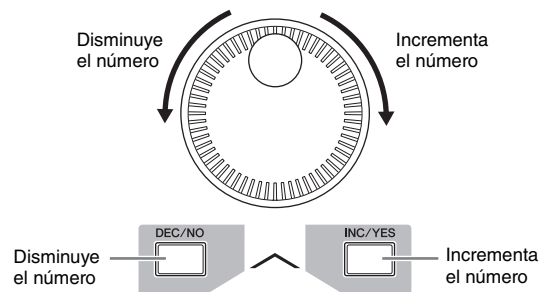
3 Seleccione un grupo.

Pulse uno de los botones [A] – [H] para seleccionar un grupo. Si ha seleccionado un banco de percusiones en el paso anterior, pulse uno de los botones [A] a [D] para seleccionar un grupo. La lista de nombres de las 16 voces del grupo seleccionado aparecerá en la pantalla. Tenga en cuenta que el banco de percusiones de GM sólo contiene una voz de percusión y, por tanto, no puede seleccionar un grupo.

4 Seleccione una voz.

Pulse uno de los botones [1] a [16] para seleccionar una voz. De este modo (los pasos 2 a 4), accederá a la voz deseada.

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



Seleccionar una voz mediante la función Category Search

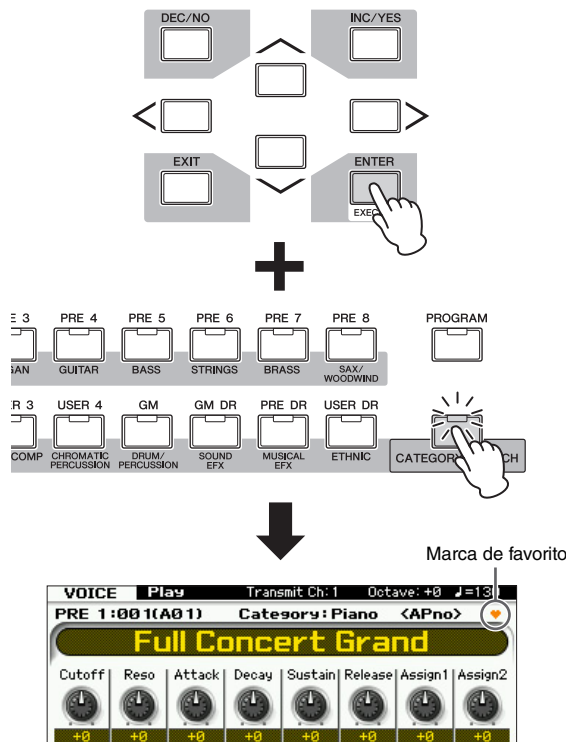
MOTIF XF dispone de una función Category Search (búsqueda de categoría) que le permite acceder rápidamente al sonido que desee, independientemente del banco en el que esté incluido. Para obtener información acerca de cómo usar la función Category Search, consulte el Manual de instrucciones.

Agrupar las voces más utilizadas: Favorite Category

Category Search (búsqueda de categoría) tiene también una útil función Favorite Category (Categoría de favoritos) que le permite agrupar sus voces preferidas o las que utiliza habitualmente para simplificar su selección. Éste es otro método útil que le ofrece MOTIF XF para poder seleccionar rápidamente las voces que necesita entre la gran cantidad de voces disponibles.

Registro de las voces favoritas en Favorite Category

Para registrar rápidamente la voz seleccionada en una categoría favorita, mantenga pulsado el botón [ENTER] y el botón [CATEGORY SEARCH] en la pantalla Voice Play.



Si se realiza la misma operación, se volverá a eliminar el registro. Puede utilizar cómodamente esta operación para registrar las voces favoritas que detecte durante la reproducción del instrumento. Si detecta voces favoritas durante el uso de la función Category Search, utilice la siguiente operación.

1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

2 Abra la ventana Category Search.

Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] para que se encienda el indicador luminoso y aparezca la ventana Category Search.

3 Seleccione su voz favorita.

Busque la voz que desee siguiendo las indicaciones del Manual de instrucciones.

4 Registre la voz en la categoría de favoritos.

Pulse el botón [F5] para registrar la voz y activar el selector de favoritos. Aparece una marca en el cuadro situado a la izquierda del nombre de la voz, que indica que la voz se ha incluido en la categoría de favoritos. (Si vuelve a pulsar el botón [F5], se quitará la marca y la voz seleccionada se eliminará de la categoría de favoritos). Para borrar todas las voces previamente registradas de la categoría de favoritos (lo que puede resultar útil si desea crear la categoría de favoritos desde el principio), pulse el botón [F6].



Seleccionar una voz de la categoría de favoritos

1 Abra la ventana Favorite Select (selección de favoritos).

En la ventana Category Search, pulse el botón [F4] para abrir la ventana Favorite Select.

En la ventana Favorite Select se muestran todas las voces registradas en la categoría de favoritos.



2 Seleccione una voz.

Seleccione la voz que desee mediante los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o el dial de datos para mover el cursor hacia arriba o hacia abajo en la lista de voces.

NOTA El orden de las voces en la categoría de favoritos no se puede cambiar. Si desea crear un orden de voces personalizado para poder seleccionar las voces rápidamente mientras interpreta, memorice las voces en uno de los bancos de usuario.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Usar los potenciómetros y los mandos deslizantes de control

Una de las características de interpretación más eficaces de MOTIF XF son sus numerosos controles en tiempo real, concretamente los potenciómetros y los mandos deslizantes de control. Estos controles permiten ajustar una serie de parámetros de la voz actual, como la profundidad del efecto, las características de ataque y liberación, el color tonal, entre otros. Estos controles en tiempo real se pueden usar para cambiar el sonido mientras interpreta o para editar y personalizar rápidamente la voz. Se pueden asignar tres funciones a cada potenciómetro, que se pueden seleccionar también con el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada). Cada vez que se pulsa el botón, se enciende el indicador alternativamente en orden descendente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX. Consulte información en el Manual de instrucciones.

NOTA Si el indicador [E] (editar) aparece en la parte superior de la pantalla, la voz actual puede memorizarse (página 54) como una nueva voz de usuario.

NOTA Al mantener pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso cambia del ajuste actual a TONE 1.

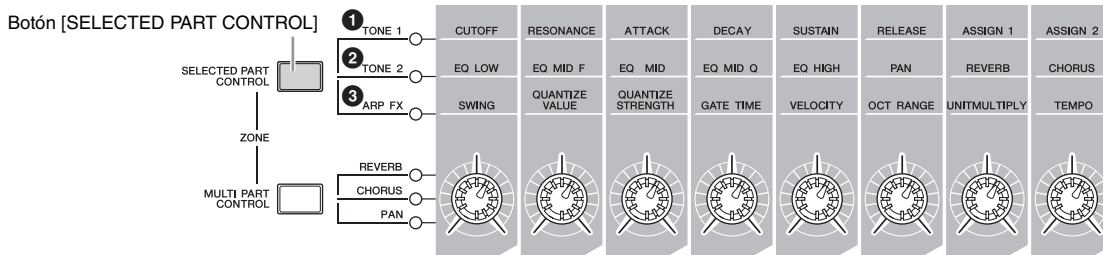
NOTA Un punto rojo en el gráfico del potenciómetro o el mando indica el valor actual con el que están definidos. Mover el potenciómetro o el mando deslizante no tiene ningún efecto en el sonido hasta que se llega a este punto. Una vez que mueva el potenciómetro o el mando deslizante pasado ese punto, el punto rojo desaparecerá y su movimiento afectará al sonido.

NOTA Puede confirmar las funciones asignadas a los ocho potenciómetros en la pantalla Voice Play, a la que se accede mediante el botón [F1]. Cuando se muestre otra pantalla distinta a Voice, confirme las funciones de los mandos pulsando el botón [SELECTED PART CONTROL], con el que se abre la ventana Control Function (función de control).

Punto rojo (valor actual)



Funciones de los potenciómetros



1	Cuando el indicador luminoso de TONE 1 está encendido:	Al mover los potenciómetros 1 y 2, cambian los parámetros Filter (filtro) de la pantalla EG/EQ. Al mover los potenciómetros 3 a 6, cambian los parámetros Amplitud EG (EG de amplitud).
Potenciómetro 1	CUTOFF	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro (página 51) para ajustar el brillo del tono.
Potenciómetro 2	RESONANCE	Sube o baja la resonancia (página 51) para aumentar el nivel de la señal en la zona de frecuencia de corte. Al resaltar los armónicos de orden superior de esta zona, se puede producir un tono "picudo" distintivo, que proporciona al sonido mayor brillo y dureza.
Potenciómetro 3	ATTACK	Aumenta o disminuye el tiempo de ataque de EG (página 51) de la voz actual. Cuanto menor es el valor, más rápido es el ataque.
Potenciómetro 4	DECAY	Aumenta o disminuye el tiempo de caída de EG (página 51) de la voz actual para determinar la velocidad a la que el volumen desciende desde el nivel de ataque hasta el nivel de sostenido. Cuanto menor es el valor, más rápida es la disminución.
Potenciómetro 5	SUSTAIN	Aumenta o disminuye el nivel de sostenido de EG (página 51) al que se mantendrá el volumen mientras se mantenga pulsada una tecla, después del ataque inicial y la caída posterior. Gire el potenciómetro en el sentido contrario a las agujas del reloj para que el sonido se corte más bruscamente después de la disminución.
Potenciómetro 6	RELEASE	Aumenta o disminuye el tiempo de liberación de EG (página 51) del sonido para determinar la velocidad a la que el volumen desciende desde el nivel de sostenido hasta cero al soltar una tecla. Cuanto menor sea el valor, más rápida será la liberación.
Potenciómetro 7	ASSIGN 1	Se pueden asignar una serie de funciones a estos potenciómetros. Puede confirmar las funciones asignadas actualmente a estos potenciómetros en la pantalla Voice Play (página 48). La pantalla Controller Set (ajuste del controlador) (página 61) en el modo Voice Common Edit (edición común de voz) permite asignar las funciones a estos potenciómetros.
Potenciómetro 8	ASSIGN 2	
2	Cuando el indicador luminoso de TONE 2 está encendido:	Al mover los potenciómetros 1 a 5, cambian los parámetros de EQ (ecualizador) de la pantalla EG/EQ (página 51). Al mover los potenciómetros 6 a 8, cambian los parámetros de la pantalla Play Mode (modo de reproducción) (página 55) y de la pantalla Effect Connect (conexión de efectos) (página 64) del modo Voice Common Edit.
Potenciómetro 1	EQ LOW	Aumenta o reduce la ganancia inferior del EQ (página 51) para cambiar el sonido.
Potenciómetro 2	EQ MID F (frecuencia media del EQ)	Aumenta o reduce la frecuencia media del EQ (página 51) en torno a la cual se ajusta la banda a través del potenciómetro 3 (EQ MID).

Potenciómetro 3	EQ MID (ganancia media del EQ)	Aumenta o reduce la ganancia media del EQ (página 51) para cambiar la voz actual.
Potenciómetro 4	EQ MID Q (Q medio del EQ)	Aumenta o reduce el valor de Q medio del EQ (página 51) para cambiar el ancho de banda en el que se ajusta la ganancia a través del potenciómetro 3 (ganancia media del EQ). Al girar el potenciómetro 4 en el sentido de las agujas del reloj, aumenta el valor de Q y se reduce el ancho de banda. Al girar el potenciómetro 4 en el sentido contrario a las agujas del reloj, disminuye el valor de Q y se amplía el ancho de banda.
Potenciómetro 5	EQ HIGH (ganancia alta del EQ)	Aumenta o reduce la ganancia alta del EQ (página 51) para cambiar la voz actual.
Potenciómetro 6	PAN	Ajusta la posición panorámica estéreo de la voz actual (página 56).
Potenciómetro 7	REVERB	Ajusta el nivel de transmisión de reverberación (página 65).
Potenciómetro 8	CHORUS	Ajusta el nivel de transmisión de coro (página 65).
Ⓢ Cuando el indicador luminoso de ARP FX está encendido:		Al mover los potenciómetros, cambian los parámetros relacionados con el arpegio en el modo Voice Common Edit. Esta operación está disponible cuando la función Arpeggio está activada.
Potenciómetro 1	SWING	Ajusta el ritmo de "swing" de la reproducción del arpegio (página 60). Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumenta el ritmo de "swing", y al girarlo en el sentido contrario disminuye.
Potenciómetro 2	QUANTIZE VALUE	Ajusta el valor de cuantización (página 59), o la resolución de las notas, al que se alinean los datos de notas del arpegio. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumenta la duración del tipo de nota definido como valor de cuantización, mientras que al girarlo en el sentido contrario este tiempo disminuye.
Potenciómetro 3	QUANTIZE STRENGTH	Ajusta la intensidad de cuantización (página 60) con la que los eventos de notas del arpegio se desplazan a los compases de cuantización más próximos. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, los eventos de notas se desplazan al compás de cuantización.
Potenciómetro 4	GATE TIME	Ajusta el índice de tiempo de duración (página 60) de las notas del arpegio. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumentan los tiempos de duración para producir una interpretación en legato, mientras que al girarlo en el sentido contrario se reducen.
Potenciómetro 5	VELOCITY	Ajusta el intervalo de velocidades (página 60) de las notas del arpegio.
Potenciómetro 6	OCT RANGE (intervalo de octavas)	Ajusta el intervalo de octavas (página 60) de la reproducción del arpegio.
Potenciómetro 7	UNITMULTIPLY	Ajusta la multiplicación de unidades (página 59) de la reproducción del arpegio para ampliar o reducir el tiempo de reproducción del arpegio en función del tiempo.
Potenciómetro 8	TEMPO	Ajusta el tempo de la reproducción del arpegio.

NOTA Con el potenciómetro se añade el valor del parámetro al valor actual de la voz utilizada en ese momento. Así pues, si el parámetro ya se ha establecido en el valor máximo o mínimo, su valor no cambiará aunque mueva el potenciómetro.

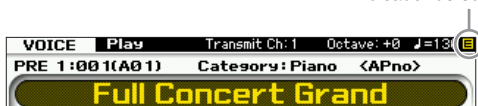
Funciones de los mandos deslizantes de control

Los ocho mandos deslizantes de control permiten ajustar el volumen de los ocho elementos (página 9) que componen la voz normal actual. Cada uno de los mandos deslizantes de control 1 a 8 se corresponde con uno de los elementos 1 a 8. Es aconsejable comprobar qué elemento se utiliza para la voz normal actual en la pantalla Information (información) (página 50) antes de utilizar los mandos deslizantes de control. Tenga en cuenta que cuando está seleccionada una voz de percusión, un solo mando puede afectar al volumen de todos los sonidos o teclas al mismo tiempo.

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor del parámetro en los modos Voice Play o Edit Mode, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Este indicador ofrece una confirmación rápida de que la voz actual se ha modificado, pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado modificado actual, siga las instrucciones de la página 54.

Indicador de edición



Ajuste de los canales de transmisión MIDI del teclado

Puede definir el canal de transmisión MIDI por el cual el teclado o controlador envía datos MIDI a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo.

- 1 Pulse el botón [TRACK] para que se encienda su indicador luminoso.**
- 2 Pulse cualquiera de los botones numéricos de [1] a [16] para determinar el canal de transmisión MIDI.**
- 3 Una vez realizado el ajuste, pulse el botón [PROGRAM] para volver al estado original.**

NOTA Este parámetro es el mismo que Keyboard Transmit Channel (canal de transmisión del teclado) (página 228) de la pantalla MIDI del modo Utility (utilidad). Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro.

Ajuste de la octava del teclado

Cuando reproduzca una voz, a veces deseará tocar en un registro de tono más bajo o más alto. Por ejemplo, tal vez desee bajar el tono del teclado para obtener notas de bajo adicionales, o subirlo para obtener notas más altas para voces principales y solos. Los botones Octave Up/Down le permiten realizar esta operación de manera rápida y sencilla. Cada vez que se pulsa el botón OCTAVE [UP] del panel, el tono general de la voz sube una octava. Asimismo, cada vez que se pulsa el botón OCTAVE [DOWN] el tono baja una octava. El intervalo es de -3 a +3, siendo 0 el tono estándar. El ajuste de octava actual se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Puede restaurar al instante el tono estándar (0) pulsando simultáneamente los botones OCTAVE [UP] y OCTAVE [DOWN] (se apagan ambos indicadores). El estado del indicador del botón OCTAVE [DOWN]/[UP] permite saber a simple vista el ajuste de octava actual. Cuando se sube o baja una octava, se enciende el indicador correspondiente. Cuando se sube o baja el tono dos octavas, el indicador correspondiente parpadea lentamente. Cuando se sube o baja tres octavas, el indicador correspondiente parpadea rápidamente.

NOTA Este parámetro es el mismo que Octave (página 220) en la pantalla Play (reproducción) del modo Utility. Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro.

NOTA Si desea subir o bajar las notas del teclado en semitonos, edite el parámetro Transpose (transposición) (página 220) en la pantalla Play del modo Utility.

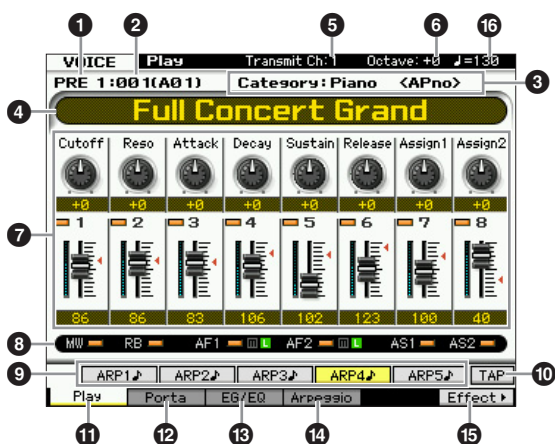
Función Arpeggio

La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases en la voz actual tocando notas en el teclado. Para obtener instrucciones acerca de cómo usar el arpeggio, consulte el Manual de instrucciones.

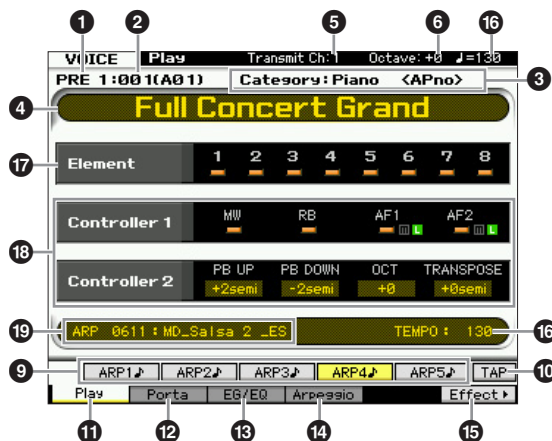
Pantalla Voice Play: [F1] Play

La pantalla Voice Play, a la que se accede pulsando el botón [VOICE], cuenta con dos tipos de diseño, que se pueden especificar en la pantalla Screen Setting (página 220) del modo Utility.

Tipo 1 de pantalla Voice Play



Tipo 2 de pantalla Voice Play



1 Banco de voces

Indica el banco de la voz actual. El banco de voces es la memoria que incluye datos de voces normales y voces de percusión. Hay 16 bancos de voces, que son los siguientes:

PRE1 – 8 (banco predeterminado 1 – 8)

Cada uno de estos bancos contiene 128 voces predefinidas diferentes.

USR1 – 4 (banco de usuario 1 – 4)

Estos bancos se pueden utilizar para memorizar las voces que cree y edite.

GM

Este banco contiene 128 voces diferentes que se corresponden con el orden especificado por el formato MIDI general (GM).

GMDR (banco de percusiones de GM)

Este banco contiene una sola voz de percusión, en la que la asignación del instrumento de percusión se corresponde con el formato MIDI general (GM).

PDR (banco de percusiones predefinidas)

Este banco incluye 64 voces de percusión predefinidas diferentes.

UDR (banco de percusiones de usuario)

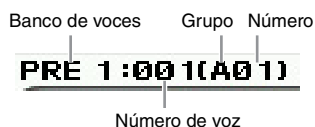
Este banco se puede utilizar para memorizar las voces de percusión que cree y edite.

Voces GM

GM (MIDI general) es un estándar mundial para la organización de voces y las funciones MIDI de sintetizadores y generadores de tonos. Se diseñó principalmente para garantizar que los datos de canciones creados con un dispositivo GM específico suenen prácticamente igual en cualquier otro dispositivo GM, independientemente del fabricante o el modelo. El banco de voces GM de este sintetizador se diseñó para reproducir adecuadamente datos de canciones GM. Sin embargo, tenga en cuenta que el sonido podría no ser exactamente el mismo que reproduce el generador de tonos original.

2 Número de voz (grupo/número)

Cada voz de un banco se asigna a un número de voz comprendido entre 001 y 128.



Los números de voz 001 a 128 se convierten al formato (mostrado entre paréntesis) correspondiente a los bancos A a H y a los números 1 a 16 (de cada banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16]. Los números de voz y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de voz
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (categoría principal 1/ categoría secundaria 1)

Indica la categoría principal 1 y la categoría secundaria 1 de la voz seleccionada. "Categoría" es una palabra clave que indica las características del instrumento o el tipo de sonido. Una voz predefinida se registra en dos conjuntos: categoría principal y categoría secundaria. Los ajustes de categoría se pueden modificar en la pantalla General (página 55) del modo Voice Common Edit. Para obtener información detallada, consulte la descripción de la pantalla General.

4 Nombre de voz

Indica el nombre de la voz actual.

5 Transmit CH (canal de transmisión MIDI)

Indica el canal MIDI por el cual el teclado o controlador envía datos MIDI a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo. Para obtener información acerca de cómo definir el valor, consulte la página 47.

6 Octava

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

7 Función de control

Indica el estado de los potenciómetros y los mandos deslizantes de control en el panel. Es la misma que la ventana Control Function (página 46).

8 Ajustes de asignación

Esta sección indica si cada uno de los controladores se asigna o no al origen del conjunto de controladores.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación con el teclado. La asignación de tipos de arpeggio a los botones se puede realizar en la pantalla Arpeggio (página 52).

10 [SF6] TAP

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio.

NOTA Este menú sólo está disponible para la pantalla superior del modo Voice.

11 [F1] Play (reproducción de voz)

Al pulsar este botón volverá a la pantalla anterior a la pantalla Voice Play.

12 [F2] Porta (Portamento)

Al pulsar este botón se abre la pantalla Portamento (página 50).

13 [F3] EG/EQ (generador/ecualizador de envolventes)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla que contiene los ajustes básicos de EG, Filter y EQ (página 51).

14 [F4] Arpeggio

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Arpeggio (página 52).

15 [F6] Effect (efecto)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Effect Connect (página 64) del modo Voice Common Edit.

16 Tempo del arpeggio

Indica el tempo de reproducción del arpeggio actual.

17 Estado de activación/desactivación de los elementos

Indica el estado de activación o desactivación de cada uno de los elementos de la voz actual. Solamente está disponible cuando se selecciona una voz normal.

18 Valores actuales

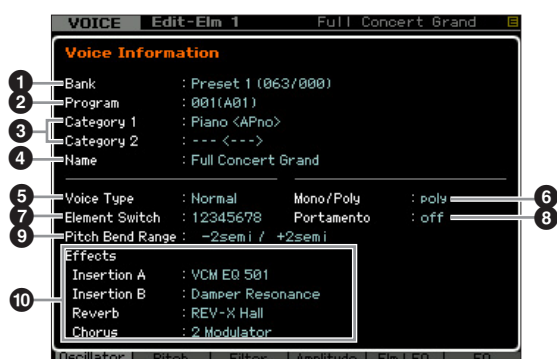
Indica el intervalo de inflexión del tono actual (PB UP y PB DOWN), el ajuste de octava actual del teclado (OCT) y el ajuste de transposición actual.

19 Tipo de arpeggio actual

Indica el tipo del arpeggio actual seleccionado con los botones [SF1] – [SF5].

Información de voz: [SF6] INFO (información)

En esta pantalla se muestra la información de la voz actual. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Bank (banco)

Indica el banco del programa de voz seleccionado. Los valores entre paréntesis indican los ajustes de Bank Select MSB (selección de banco MSB) y LSB que se pueden utilizar para seleccionar la voz actual a través de MIDI.

2 Program (número de voz)

A cada voz de un banco se le asigna a un número comprendido entre 001 y 128. Los valores entre paréntesis indican el grupo y el número.

3 Category 1 (categoría principal 1/categoría secundaria 1) Category 2 (categoría principal 2/categoría secundaria 2)

Indica la categoría principal 1, la categoría secundaria 1, y la categoría principal 2 y la categoría secundaria 2 en las que está registrada la voz actual.

4 Name (nombre)

Indica el nombre de la voz actual.

5 Voice Type (Tipo de voz)

Indica si el tipo de voz actual es Normal Voice (voz normal) o Drum Voice (voz de percusión).

6 Mono/Poly (monofónico/polifónico)

Indica si la voz actual está establecida en Mono (sólo se puede tocar una nota cada vez) o en Poly (se pueden tocar varias notas al mismo tiempo).

7 Element Switch (selector de elementos)

Indica el estado (activo o inactivo) de los ocho elementos que componen la voz actual. Los elementos que están activos se indican mediante sus números correspondientes. Un asterisco "*" indica que el elemento correspondiente está inactivo aunque el parámetro Element Switch esté activado.

Un guión "-" indica que el parámetro Element Switch correspondiente está desactivado.

8 Portamento

Indica el estado activado o desactivado del selector de portamento (página 50) de la voz actual.

9 Pitch Bend Range (intervalo de inflexión del tono)

Indica el ajuste superior e inferior del intervalo de inflexión del tono (página 56) de la voz actual.

10 Effects (efectos)

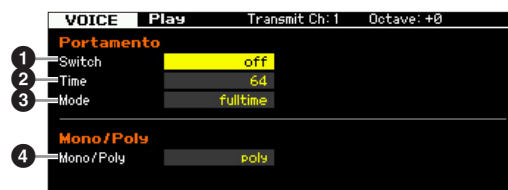
Indica el ajuste de los efectos (Insertion A [inserción A], Insertion B [inserción B], Reverb [reverberación] y Chorus [coro]) de la voz actual.

NOTA Los parámetros 6, 7 y 8 no están disponibles cuando está seleccionada la voz de percusión.

Ajustes de portamento: [F2] Porta

Desde esta pantalla puede seleccionar la reproducción monofónica o polifónica, y definir los parámetros de portamento. El portamento se utiliza para crear una transición uniforme desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. El valor que se defina aquí se aplica a los parámetros homónimos de la pantalla Play Mode (modo de reproducción) (página 48) del modo Voice Common Edit.

NOTA Esta pantalla no está disponible cuando se selecciona una voz de percusión.



1 Portamento Switch (selector de portamento)

2 Portamento Time (tiempo de Portamento)

3 Portamento Mode (modo de portamento)

4 Modo Mono/Poly

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Play Mode (página 55) del modo Voice Common Edit.

Aplicar portamento a la voz

Siga las instrucciones que se indican a continuación para aplicar el portamento a la voz actual interpretada en el teclado.

1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

Seleccione la voz a la que desea aplicar el portamento. El portamento es especialmente eficaz para las voces que mantienen el sonido mientras se pulsa la tecla.

2 Pulse el botón [F2] para abrir la pantalla Portamento.

3 Defina el parámetro Portamento Switch como "on".

4 Establezca el parámetro Portamento Time.

Para obtener resultados óptimos, establezca este parámetro en un valor relativamente alto.

5 Toque dos teclas diferentes de forma consecutiva para confirmar el portamento.

Es aconsejable pulsar una determinada nota y luego pulsar la misma nota en una octava más alta o más baja para determinar cómo se aplica el portamento.

Cambiar el color tonal: [F3] EG/EQ

Puede cambiar el color tonal o timbre del sonido modificando los ajustes de EG/EQ de todos los elementos que componen la voz. Los ajustes de EG que realice aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Amplitud EG (EG de amplitud) (página 80) y Filter EG (EG de filtro) (página 76) para todos los elementos como una variación. Es decir, el valor que modifique aquí se sumará o restará del valor actual. Así pues, si el parámetro ya se ha establecido en el valor máximo o mínimo, su valor no cambiará aunque defina este parámetro en un valor superior o inferior en esta pantalla. Tenga en cuenta que los ajustes de EQ de esta pantalla se aplican directamente a la voz.



1 AEG (EG de amplitud)

Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad del ataque desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo del EG.

Decay (tiempo de caída)

Determina la rapidez con que el volumen cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Sustain (nivel de sostenido)

Determina el nivel de sostenido con el que seguirá el volumen mientras se mantenga pulsada una nota, después del ataque inicial y la disminución posterior. Cuanto menor es el valor, más agudo es el sonido.

Release (tiempo de liberación)

Determina la rapidez con que el volumen cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta una nota.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, Sustain Level y Release Time no están disponibles. "—" aparece en cada una de las columnas correspondientes, y estos parámetros no se pueden editar.

2 FEG (EG de filtro)

Con el FEG puede controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene. La transición real del color tonal difiere en función del tipo de filtro (página 74) del elemento de voz.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad de la variación del filtro desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo de la frecuencia de corte.

Decay (tiempo de caída)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Release (tiempo de liberación)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta una nota.

Depth (profundidad)

Determina el intervalo por encima del cual la frecuencia de corte del EG de filtro cambia. Si se establece a 0, no producirá ningún cambio en la frecuencia de corte. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Filter (filtro)

Esta unidad modifica el color tonal del sonido al cortarse la salida de una parte de la frecuencia específica del sonido. El color tonal real difiere en función del tipo de filtro (página 74) del elemento de voz. El filtro pasa bajos corta la señal por encima de la frecuencia de corte, mientras que el filtro pasa altos corta las señales por debajo de la frecuencia de corte.

Cutoff (corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro cuando se selecciona el filtro pasa bajos; por ejemplo, cuanto mayor es el valor, más intensa es la caída.

Reso (resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 EQ

Éste es un EQ paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Puede atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz. Para la banda media, puede definir también el valor Q (ancho de banda).

Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia. Defina el valor en la frecuencia en la que desea atenuar o aumentar el nivel.

Ajustes:

Low: 50.1Hz – 2.00kHz
 Mid: 139.7Hz – 10.1kHz
 High: 503.8Hz – 14.0kHz

Gain (ganancia)

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa. Cuando mayor sea el valor, mayor será la ganancia. Cuando menor sea el valor, menor será la ganancia.

Ajustes: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

Q (ancho de banda)

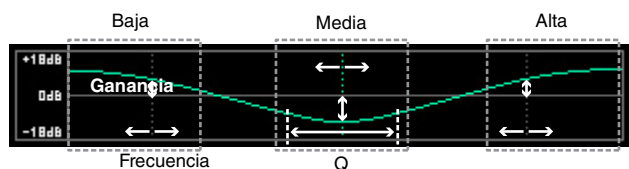
Determines el Q (ancho de banda) de la banda media. Cuando mayor sea su valor, menor será el ancho de banda. Cuando menor sea el valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3

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

5 Gráfico de EQ

Indica los ajustes del ecualizador en forma de gráfico. El eje vertical indica la ganancia y el eje horizontal indica la frecuencia.



Ajustes de arpeggio: [F4] Arpeggio

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpeggio. Tenga en cuenta que los parámetros de Bank (6) – Type (9) tienen cinco ajustes que se pueden modificar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5. El valor que se defina aquí se aplica a los parámetros homónimos de la pantalla Arpeggio Main (arpeggio principal) (página 58) del modo Voice Common Edit.



Nombre del tipo de arpeggio

- 1 Switch (cambiar)
- 2 Hold (sostenido)
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (límite de velocidad)
- 5 Botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)
- 6 Bank (banco)
- 7 Category (categoría)
- 8 Sub Category (subcategoría)
- 9 Type (tipo)

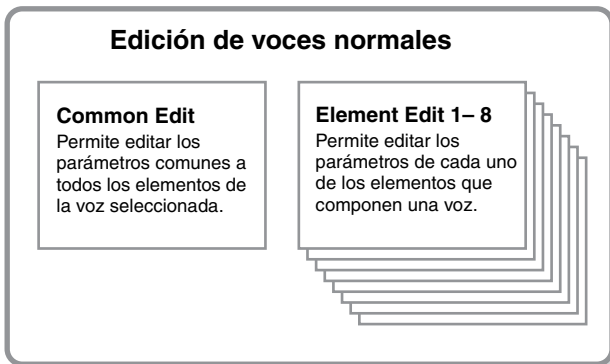
Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Main (página 58) del modo Voice Common Edit.

Editar voces normales

La "edición" hace referencia al proceso de creación de una voz cambiando los parámetros que la componen. Para ello, se puede utilizar Voice Edit (edición de voz), un submodo del modo Voice (voz). Para seleccionar el modo Voice Edit, pulse el botón [VOICE] para seleccionar primero el modo Voice y, a continuación, pulse el botón [EDIT] (editar).

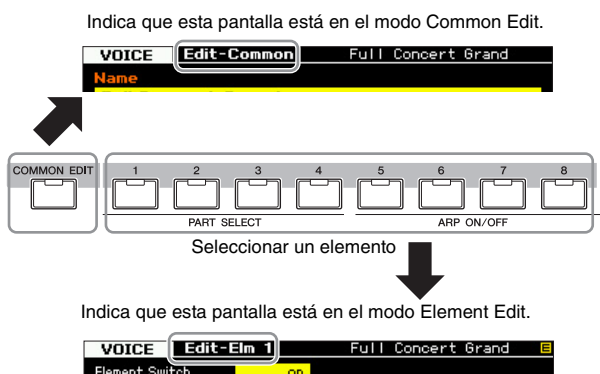
Edición común y edición de elementos

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



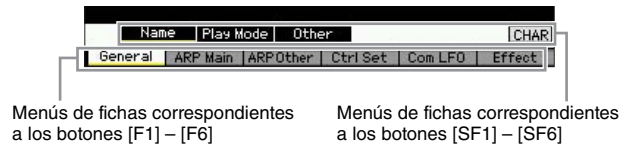
Edición de voces normales

- 1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.**
Seleccione la voz normal que desee editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Voice Edit (edición de voz).**
- 3 Abra la pantalla de edición que desee: Common Edit (edición común) o Element Edit (edición de elementos).**
Para abrir la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para abrir la pantalla Element Edit, pulse uno de los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar el elemento que desea editar.



4 Abra la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla deseada, observe los elementos de menú de fichas correspondientes a los botones [F1] – [F6] y a los botones [SF1] – [SF5] situados en la parte inferior de la pantalla.



NOTA Si pulsa el botón [SF6], podrá utilizar distintas funciones, como acceder a la pantalla Information (información), introducir caracteres (página 37), usar la función del botón de número (página 36) y seleccionar o mostrar una lista (página 37). La función a la que se accede a través del botón [SF6] varía según el parámetro seleccionado en el que se encuentra el cursor.

5 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Repita los pasos 3 a 6 tantas veces como desee.

8 Escriba el nombre que desee para la voz editada.

Utilice la pantalla Name (nombre) (página 55) del modo Voice Common Edit (edición común de voz).

9 Memorice la voz editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para mostrar la ventana Store (página 54) y, a continuación, memorice la voz editada.

AVISO

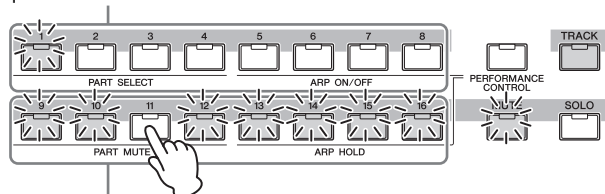
- La voz editada se perderá cuando seleccione otra voz o apague el instrumento. Para asegurarse de que los datos de voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.
- Puesto que la memoria de usuario en la que se almacena la voz es una memoria flash, la voz editada y memorizada no se borrará aunque se apague el instrumento. Así pues, los datos almacenados están seguros y no se perderán. Sin embargo, la operación Voice Store sobrescribirá los datos de la voz que ya estén almacenados en el número de la voz de destino. Por este motivo, siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF (página 241).

Funciones útiles para editar voces

Activar o desactivar un elemento

En el modo Voice Edit, puede utilizar siempre los botones numéricos del [1] al [8] para seleccionar un elemento. Los botones del [1] al [8] indican el elemento que se está editando. Para activar o desactivar cada elemento, active el botón [MUTE] y utilice los botones numéricos del [9] al [16].

Utilice los botones numéricos del [1] al [8] para seleccionar el elemento que desea editar

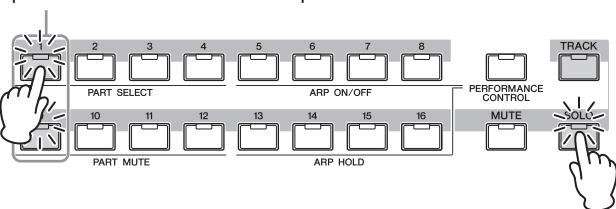


Utilice los botones numéricos del [9] al [16] para activar o desactivar cada elemento

Reproducir un solo del elemento que se va a editar

Si desea activar solamente el elemento que está editando, presione el botón [SOLO] para activarlo y después un botón numérico del [1] al [8] o del [9] al [16]. Por ejemplo, si desea activar sólo el elemento 1 y editarlo, presione el botón [1] o [9] para que se ilumine el indicador [1] y parpadee el indicador [9].

Utilice los botones numéricos del [1] al [8] y del [9] al [16] para seleccionar sólo el elemento que desea editar



El indicador [E]

El indicador [E] (editar) aparecerá en el modo Voice Edit y en el modo Voice Play. Consulte información detallada en la página 47.

Función Compare (comparar)

La función Compare permite cambiar entre la voz recién editada y su original (sin editar) para poder apreciar cómo los cambios realizados afectan al sonido.

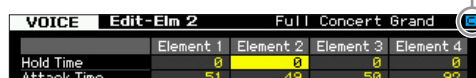
1 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

En el modo Voice Edit (con el indicador luminoso de [EDIT] encendido), pulse el botón [EDIT] para que el indicador luminoso parpadee. El indicador [E] situado en la parte superior derecha de la pantalla cambiará al indicador [C] y los ajustes de la voz previos a la edición se restablecerán temporalmente para que pueda compararlos.

Cuando el indicador [E] se muestre en el modo Voice Play, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo

Voice Edit y, a continuación, vuelva a pulsar [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

Indicador Compare (sonido previo a la edición)



2 Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

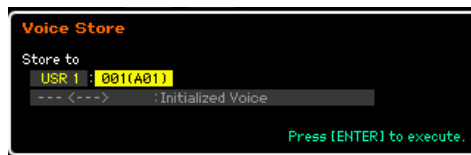
Cuando el indicador [C] aparezca en la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EDIT] (el indicador luminoso se enciende y se mantiene encendido, y el indicador [C] cambia al indicador [E]).

Compare el sonido editado con el sonido sin editar repitiendo los pasos 1 y 2.

NOTA Mientras la función Compare está activa, no es posible realizar cambios en la voz.

Almacenar la voz creada

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



2 Especifique el destino donde desee guardar la voz.

Seleccione el destino User Bank (USR 1 – 4 para la voz normal, UDR para la voz de percusión) y el número de voz que se va a almacenar mediante el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede utilizar también los botones [USER 1] – [USER 4], [USER DR], de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16] para especificar el destino.

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].

4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Store (Memorizar).

Una vez memorizada la voz, aparece un mensaje "Completed" (completado) y la operación vuelve a la pantalla Voice Play. Cuando esto ocurre, la voz que acaba de almacenar se selecciona como se muestra en la pantalla, con lo que es posible reproducir inmediatamente la voz recién editada.

AVISO

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Debe realizarse siempre una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 241.

NOTA Tenga en cuenta que el destino de "Store" es la memoria interna (Flash ROM), mientras que el destino de "Save" es la memoria externa, como un dispositivo de almacenamiento USB.

Parámetros de Common Edit

[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [COMMON EDIT]

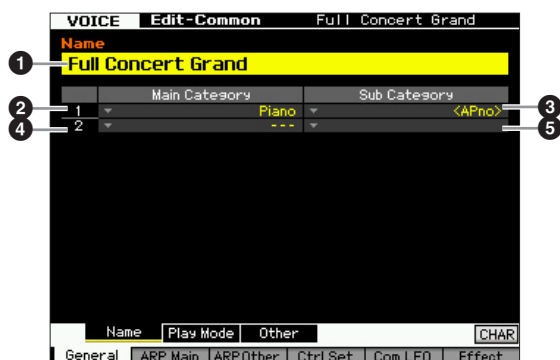
Common Edit permite editar los parámetros comunes a todos los elementos de la voz normal seleccionada.

Acerca de las marcas de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

Ajustes generales de la voz seleccionada: [F1] General

Asignar un nombre a la voz editada: [SF1] Name



1 Name (nombre)

Escriba el nombre que desee para la voz. El nombre de la voz puede contener un máximo de 20 caracteres. Puede abrir la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR y seleccionando el carácter que desee de la lista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

2 Main Category 1 (categoría principal)

3 Sub Category 1 (subcategoría)

4 Main Category 2 (categoría principal)

5 Sub Category 2 (subcategoría)

Determina las dos categorías principales y las categorías secundarias a las que pertenece la voz, respectivamente. El término "categoría" puede utilizarse como una palabra clave que representa el rasgo característico de la voz. El ajuste adecuado permite encontrar fácilmente la voz deseada de un conjunto de voces. Hay 16 categorías principales que indican tipos de instrumentos. Cada categoría principal contiene hasta cinco categorías secundarias, que indican tipos de instrumentos más detallados.

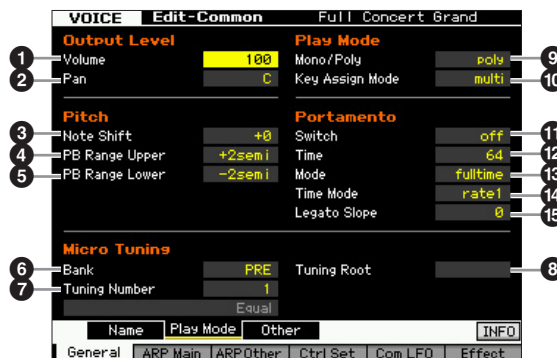
Ajustes: Consulte la lista incluida a continuación.

Main Category	Sub Category					
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTA Puede abrir la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar la opción que desee de la lista. Consulte información detallada en la página 37.

Ajustes del modo Play como Micro Tuning y Mono/Poly: [SF2] Play Mode

En esta pantalla puede realizar varios ajustes, como Mono (monofónico) o Poly (polifónico), Pitch (tono), Portamento y Micro Tuning (microafinación).



1 Volume* (volumen)

Determina el nivel de salida de la voz. Defina este parámetro para ajustar el balance entre la voz actual y otras voces.

Ajustes: 0 – 127

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

2 Pan*

Determina la posición panorámica estéreo de la voz. Puede ajustar también este parámetro mediante el potenciómetro PAN del panel frontal.

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

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

3 Note Shift* (desplazamiento de notas)

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

Ajustes: -24 – +0 – 24

4 PB Range Upper (intervalo superior de inflexión del tono)*

5 PB Range Lower (intervalo inferior de inflexión del tono)*

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos. Si se define el parámetro Upper como +12, daría lugar a un aumento de tono máximo de una octava cuando la rueda de inflexión de tono se mueva hacia arriba. En cambio, si define el parámetro Lower como -12, hará que el tono baje hasta un máximo de una octava (12 semitonos) cuando se mueva la rueda de inflexión de tono hacia abajo.

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

6 Bank (banco de microafinación)

Determina el banco de microafinación.

Ajustes: PRE, USR

PRE (predefinido)

Contiene los 13 tipos de microafinación predefinidos.

USR (usuario)

Contiene los tipos de microafinación originales creados en la pantalla Micro Tuning (página 225) del modo Utility (utilidad).

7 Tuning Number (número de afinación)

Determina el número de microafinación. El banco predefinido contiene 13 tipos, incluido el tipo más común “escala temperada”.

Ajustes:

Preset Bank (banco predefinido): 1 – 13 (consulte la lista de microafinaciones incluida a continuación).

User Bank (banco de usuario): 1 – 8

8 Tuning Root (nota fundamental de afinación)

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

Ajustes: C – B (Do – Si)

¿Qué es la microafinación?

Esta función permite cambiar la escala del teclado de la afinación normal (escala temperada) por una de un conjunto de escalas especiales. Puede determinar el tipo de escala de cada voz seleccionando un número de afinación. Puede utilizar también los tipos de microafinación originales creados en la pantalla Micro Tuning (página 225) del modo Utility.

Lista de microafinaciones

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

9 Mono/Poly*

Permite seleccionar entre monofónico y polifónico.

Ajustes: mono, poly

mono

Cuando se define como “mono”, la voz seleccionada se reproduce de forma monofónica (sólo se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), este ajuste permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se ajusta en “poly”.

poly

Cuando se define como “poly”, la voz seleccionada se reproduce de forma polifónica (se pueden tocar varias notas simultáneamente o un coro).

10 Key Assign Mode (modo de asignación de tecla)

Cuando se define como “single” (individual), se impide que se reproduzca dos veces la misma nota. Resulta útil cuando se recibe dos o más veces la misma nota casi simultáneamente, o sin el correspondiente mensaje de desactivar una nota. Para permitir la reproducción de cada nota repetida, cambie la configuración a “multi” (múltiple).

Ajustes: single, multi

single

Cuando se define como “single” y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detiene cuando suena la siguiente.

multi

Cuando se define como “multi” y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas suenan a la vez.

11 Portamento Switch* (selector de portamento)

Determina si se va a aplicar portamento o no a la voz actual.

Ajustes: on, off

12 Portamento Time* (tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. El efecto del parámetro varía en función del ajuste del parámetro Portamento Time Mode (14). Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo.

Ajustes: 0 – 127

13 Portamento Mode (modo de portamento)

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

Ajustes: fingered (digitado), fulltime (siempre)

fingered

El portamento sólo se aplica cuando se toca un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

fulltime

El portamento se aplica a todas las notas.

14 Portamento Time Mode (modo de tiempo de portamento)

Determina cómo cambia el tono con el tiempo.

Ajustes: rate1, time1, rate2, time2

rate1 (velocidad 1)

El tono cambia a la velocidad especificada.

time1 (tiempo 1)

El tono cambia en el tiempo especificado.

rate2

El tono cambia a la velocidad especificada dentro de una octava.

time2

El tono cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.

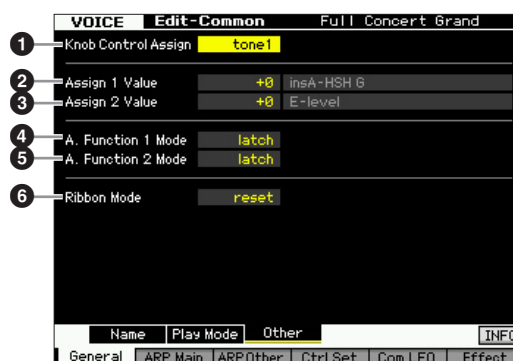
15 Portamento Legato Slope (transición en ligado de portamento)

Cuando Mono/Poly está definido como “mono”, la reproducción en ligado puede producir un ataque antinatural según la forma de onda asignada a la voz seleccionada. Para resolver este problema, puede utilizar este parámetro y ajustar el ataque de la voz. Normalmente, este parámetro debe estar definido en un valor bajo para las formas de onda con tiempos de ataque cortos y en un valor alto para las formas de onda con tiempos de ataque largos.

Ajustes: 0 – 7

Otros ajustes: [SF3] Other

Desde esta pantalla puede definir las funciones de control de los potenciómetros y el intervalo de subida y bajada de la rueda de inflexión de tono.



1 Knob Control Assign (asignación de control del potenciómetro)

Determina qué indicador luminoso de TONE 1 (tono 1), TONE 2 y ARP FX (efecto de arpegio) se enciende al seleccionar una voz. Este ajuste se puede memorizar para cada voz.

Ajustes: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value (valor de Assign 1)

3 Assign 2 Value (valor de Assign 2)

Indica el nivel de los potenciómetros “ASSIGN 1” y “ASSIGN 2” en el momento en que se selecciona la voz con el indicador luminoso de TONE 1 encendido. Las funciones asignadas a los potenciómetros se indican a la derecha de los valores respectivos.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 se pueden definir en la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 61).

4 A. Function 1 Mode (modo de función asignable 1)

5 A. Function 2 Mode (modo de función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionan como si fueran de tipo fijo o momentáneo. Cuando está definido como “latch” (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alterna entre encendido y apagado. Cuando está definido como “momentary” (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se enciende, y al soltarlo el botón se apaga.

Ajustes: momentary, latch

6 Ribbon Mode (modo del controlador de cinta)

Determina la manera en que responde el controlador de cinta cuando se suelta. Cuando se define como reset (restablecer), al levantar el dedo del controlador de cinta se devuelve automáticamente el valor al centro. Cuando se define como “hold” (mantener), al levantar el dedo del controlador de cinta se mantiene el valor en el último punto de contacto.

Ajustes: hold, reset

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

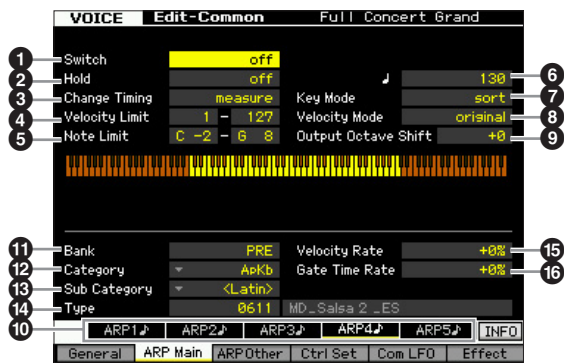
Modo File

Referencia

Ajustes de arpeggio: [F2] ARP Main (principal de arpeggio)

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpeggio. Tenga en cuenta que los parámetros comprendidos entre Bank (11) y Gate Time Rate Offset (compensación de duración) (16) tienen cinco ajustes que se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5.

Para obtener más información acerca del arpeggio, consulte la página 15.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono KBD aparece en la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede especificar el número o la velocidad de nota pulsando la nota correspondiente en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Consulte información detallada en la página 37.

1 Switch (cambiar)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Cuando se accede a una voz cuyo selector común está activado, el botón [ARPEGGIO ON/OFF] del panel se activa automáticamente.

Ajustes: on, off

2 Hold* (sostenido)

Cuando está activado ("on"), el arpeggio realiza el ciclo automáticamente aunque levante los dedos del teclado.

Ajustes: sync-off (véase más abajo), off, on

sync-off (sincronización desactivada)

Cuando este parámetro está definido como "sync-off", la reproducción del arpeggio continúa en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla, se activa nuevamente la reproducción del arpeggio comenzando desde el punto del ciclo en el que se reanudó la reproducción.

3 Change Timing* (cambiar sincronización)

Determina la sincronización real a la cual se cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Cuando se define como "realtime" (tiempo real), el tipo de arpeggio se cambia inmediatamente. Cuando se define como "measure" (compás), el tipo de arpeggio se cambia al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

4 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. Permite definir el intervalo de velocidad con el que pulsa la nota para activar la reproducción del arpeggio. También puede crear intervalos de activación graves y agudos por separado para la reproducción del arpeggio, con un "agujero" de

velocidad en el medio, especificando el valor más agudo en primer lugar. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 le permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127). Las notas que se interpretan a velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el arpeggio.

Ajustes: 001 – 127

5 Note Limit (límite de notas)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como "sort" o "thru", y las notas se interpretarán fuera del ajuste de Note Limit definido aquí.

6 Tempo*

Determina el tempo del arpeggio. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 5 – 300

NOTA Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizarlo con alguno de ellos, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 228) del modo en "MIDI" o "auto". El parámetro Tempo indicará en este caso "MIDI" o "auto" y no podrá modificarse.

7 Key Mode (modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado.

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

sort (en orden)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpreta la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.

thru (hasta el final)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.

direct (directo)

No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; sólo se oirán las notas que se interpreten en el teclado. Cuando se reproduce el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación en el teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".

sort+direct

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "sort", y también suena la nota pulsada.

thru+direct

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "thru", y también suena la nota pulsada.

NOTA Algunos tipos de arpeggios pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas (página 18). Cuando se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se define como "sort" o "thru", no se obtiene ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

8 Velocity Mode (modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

Ajustes: original, thru

original

El arpeggio se interpreta a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.

thru

El arpeggio se toca de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si interpreta las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumenta.

9 Output Octave Shift (cambio de octava de salida)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas.

Ajustes: -10 – +10

10 Botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Los seis parámetros comprendidos entre Bank (11) y Gate Time Rate Offset (16) situados en la mitad inferior de la pantalla se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5. Puede definir los parámetros de la mitad inferior de la pantalla para cada uno de los cinco ajustes de Arpeggio pulsando alguno de los botones [SF1] – [SF5]. El icono de corchea que aparece en el menú de fichas indica que el tipo de arpeggio (excepto “off”) está seleccionado en la pantalla correspondiente al botón de la función secundaria.

Ajustes: [SF1] – [SF5] (Función secundaria) botones

11 Bank (banco)

Determina el banco de arpeggios que contiene el tipo de arpeggio deseado. Seleccione “PRE” si desea seleccionar un tipo de arpeggio predefinido. Seleccione “USR” si desea seleccionar un tipo de arpeggio que haya creado y memorizado.

Ajustes: PRE, USR

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo crear un tipo de arpeggio original, consulte la página 20.

12 Category (categoría)

13 Sub Category (categoría secundaria)

Puede seleccionar la categoría y la categoría secundaria que incluye el tipo de arpeggio deseado. Este parámetro está disponible cuando se selecciona “PRE” como banco.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de arpeggios en la página 15.

NOTA Puede abrir la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar la opción que desee de la lista. Consulte información detallada en la página 37.

14 Type

Determina el número de tipo de arpeggio de la categoría especificada. El nombre del tipo de arpeggio seleccionado se muestra a la derecha del número especificado en la pantalla. Consulte la lista de tipos de arpeggio en la lista de datos.

NOTA Para obtener información detallada sobre cómo usar la lista de tipos de arpeggio, consulte la página 16.

15 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpeggio. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

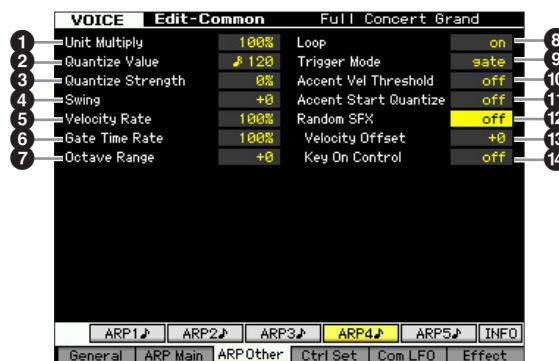
16 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina el tiempo de entrada (la duración) de las notas del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.



1 Unit Multiply (multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tiempo. Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si define un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tiempo se divide en dos). Por otro lado, si define un valor de 50%, el tiempo de reproducción se dividirá en dos y el tiempo se duplica. El tiempo de reproducción normal es 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

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

2 Quantize Value* (valor de cuantización)

Determina a qué compases se alinearán los datos de las notas de la canción o a qué compases de la canción se aplicará el swing.

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

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

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

3 Quantize Strength (intensidad de cuantización)

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

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0% – 100%

4 Swing*

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes por encima de 1 retrasan las notas de arpeggio, mientras que los ajustes por debajo de 1 los avanzan. Si se define como 0, se produce un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo que hace que no se produzca ningún swing. El uso sensato de este ajuste le permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -120 – +120

5 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida se desplaza la velocidad de la reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, si se define como 100%, significa que se utilizan las velocidades originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: 0 – 200%

6 Gate Time Rate (duración del sonido)

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

Ajustes: 0 – 200%

7 Octave Range (intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas. Los ajustes de valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, mientras que los ajustes de valores negativos lo aumentan. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -3 – +0 – +3

8 Loop (bucle)

Cuando se define como "on", el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Cuando se define como "off", el arpeggio se interpreta sólo una vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

9 Trigger Mode (modo de activación)

Cuando se define como "gate" (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Cuando se define como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio, y si se suelta, no afecta a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe estar definido como "gate".

Ajustes: gate, toggle

NOTA Si Trigger Mode se define como "toggle", reemplaza al ajuste "on" de Hold en la pantalla Arpeggio Main (página 58). En otras palabras, aunque el parámetro Hold se defina como "on", al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio cuando Trigger Mode está definido como "toggle".

10 Accent Vel Threshold (umbral de velocidad del énfasis)

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

Ajustes: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize (cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Vel Threshold anterior. Cuando se define como "off" (desactivado), la frase de énfasis comienza en cuanto se recibe la velocidad. Cuando se define como "on" (activado), la frase de énfasis comienza en el compás especificado para cada tipo de arpeggio después de que se reciba la velocidad.

Ajustes: off, on

12 Random SFX (SFX aleatorio)

Algunos tipos de arpeggio incluyen la función Random SFX que activa el sonido especial, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activa.

Ajustes: off, on

13 Random SFX Velocity Offset (compensación de velocidad de SFX aleatorio)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

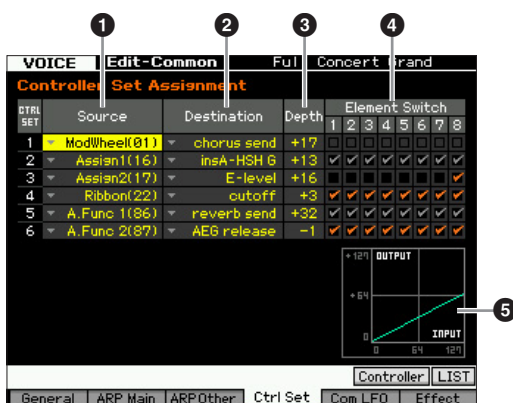
Cuando se define como "on", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad preprogramada. Cuando se define como "off", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad generada cuando se pulsa la nota.

Ajustes: off, on

Ajustes de los controladores: [F4] Ctrl Set (ajuste de los controladores)

Los controladores como los potenciómetros del panel frontal se pueden utilizar para cambiar y ajustar una serie de parámetros de cada voz, en tiempo real o simultáneamente. Por ejemplo, el potenciómetro de pulsación posterior del teclado se puede utilizar para controlar el vibrato y la rueda de modulación se puede utilizar para controlar el brillo tonal.

Los ajustes de las funciones de todos los controladores se denominan “ajuste de los controladores”, y se pueden crear hasta seis ajustes de controladores para cada voz. El controlador recibe el nombre de origen y la función controlada se conoce como el destino. En esta pantalla puede determinar los ajustes de los controladores.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Source* (origen)

Determina el controlador de panel que se debe asignar y utilizar para el ajuste seleccionado. A un controlador se le pueden asignar varias funciones. Puede definir este parámetro manejando el controlador deseado mientras mantiene pulsado el botón [SF5] Controller.

Ajustes:

PitchBend (inflexión del tono)

Indica la rueda de inflexión del tono incorporada.

ModWheel (rueda de modulación)

Indica la rueda de modulación incorporada.

AfterTch (pulsación posterior)

Indica el evento que se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

FootCtrl1 (controlador de pedal 1)

FootCtrl2 (controlador de pedal 2)

Indica el controlador de pedal conectado a cada una de las clavijas FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) 1 y 2 del panel posterior.

FootSw (pedal)

Indica el pedal conectado a la clavija FOOT SWITCH ASSIGNABLE (asignable del interruptor de pedal) del panel posterior.

Ribbon (cinta)

Indica el controlador de cinta incorporado.

Breath (viento)

Indica el controlador externo que envía el número de cambio de control asignado al controlador de viento en el modo Utility (página 230) al MOTIF XF a través de MIDI.

Assign1 (asignación 1)

Assign2 (asignación 2)

Indica los potenciómetros que contienen las etiquetas “ASSIGN 1” y “ASSIGN 2” con el indicador luminoso de TONE 1 encendido.

A. Func 1 (función asignable 1)

A. Func 2 (función asignable 2)

Indica los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2] incorporados.

NOTA Puede determinar en qué medida la rueda de inflexión del tono afecta al parámetro Destination (a continuación), definiendo los parámetros Pitch Bend Range Upper (4) y Pitch Bend Range Lower (5) en la pantalla Play Mode (página 55).

2 Destination* (destino)

Determina el parámetro que se controla con el controlador de origen anterior. Puede seleccionar un parámetro para cada controlador de entre 67 parámetros disponibles, como Volume (volumen), Pitch (tono) y LFO depth (profundidad de LFO).

Ajustes: Consulte la lista de controles de la lista de datos que se suministra por separado.

NOTA En cuanto a los parámetros “Insertion Effect A Parameter 1 – 16”, “Insertion Effect B Parameter 1 – 16” e “Insertion Effect L Parameter 1 – 32” descritos en la lista de control, en la pantalla se muestran los nombres reales de los parámetros del tipo de efecto seleccionado. Si se muestra alguno de estos nombres, no hay ninguna función asignada a ese parámetro.

Ejemplos de ajuste del destino

Para controlar el volumen:	Volume
Para aplicar vibrato a la voz:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Para cambiar el tono:	Element Pitch (coarse tune) *2
Para controlar el brillo de la voz:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Para aplicar un pedal de “wah” a la voz:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

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

- *1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- *2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- *3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- *4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth* (profundidad)

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

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 Element Switch* (selector de elementos)

Determina si el controlador seleccionado afecta o no a cada elemento individual. Este parámetro se deshabilita cuando el valor Destination (2) descrito anteriormente se define como un parámetro no relacionado con los elementos de voz.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

5 Gráfico (sólo una indicación)

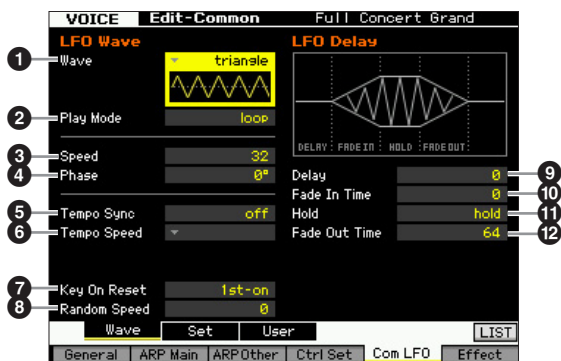
El eje horizontal indica el valor generado mediante el origen (Source) del ajuste seleccionado, mientras que el eje vertical indica el grado en el que el parámetro Destination resulta afectado.

Modulación de la voz: [F5] Com LFO (LFO común)

Determina cómo se produce el efecto de vibrato, trémolo y wah mediante el LFO (oscilador de baja frecuencia). En las pantallas siguientes, puede definir los parámetros básicos de LFO comunes a todos los elementos de la voz.

Ajustes de onda de LFO: [SF1] Wave (onda de LFO común)

Esta pantalla contiene una serie de parámetros de LFO, entre los que se incluyen el tipo de onda de LFO, la velocidad y efectos como el retardo de LFO o la aparición o desaparición gradual.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Wave*

Selecciona la onda y determina la vibración de la forma de onda del LFO. La ilustración de la onda seleccionada se muestra en la pantalla.

Ajustes: triangle (triángulo), triangle+, saw up (sierra ascendente), saw down (sierra descendente), squ1/4, squ1/3, square (cuadrado), squ2/3, squ3/4, trapezoid (trapezoide), S/H1, S/H2, user (usuario)

user

Puede crear su propia onda del LFO seleccionando este ajuste. La onda del LFO se puede crear en la pantalla Common LFO User (página 62).

2 Play Mode (modo de reproducción)

Determina si el LFO realiza el ciclo repetidamente (loop) o sólo una vez (one shot).

Ajustes: loop, one shot

3 Speed* (velocidad)

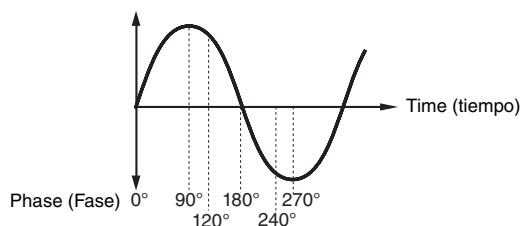
Determina la velocidad de la onda del LFO. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la velocidad.

Ajustes: 0 – 63

4 Phase (fase)

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

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



5 Tempo Sync (sincronización de tempo)

Determina si la velocidad del LFO está o no sincronizada con el tempo del arpeggio o secuenciador (canción o patrón).

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

NOTA Cuando este parámetro está definido como "on" y el parámetro de sincronización MIDI en la pantalla MIDI del modo Utility (página 228) está definido como "MIDI", la velocidad del LFO se sincroniza con el reloj externo.

6 Tempo Speed (velocidad de tempo)

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

Ajustes: 16th, 8th/3 (tresillos de corcheas), 16th. (semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 4th/3 (tresillos de negras), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negras), 2th/3 (tresillos de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillos de redondas), 2nd. (blanca con puntillo), 4thx4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 4thx5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 4thx6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 4thx7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 4thx8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás), 4thx16 (16 negras en cada compás), 4thx32 (32 negras en cada compás), 4thx64 (64 negras en cada compás)

NOTA El ajuste del tipo de nota anterior se sincroniza con el tempo de la reproducción del arpeggio, canción o patrón.

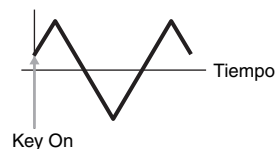
7 Key On Reset (restablecer al pulsar una tecla)

Determina si el LFO se debe o no restablecer cada vez que se pulsa una nota. Se encuentran disponibles los tres ajustes siguientes.

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

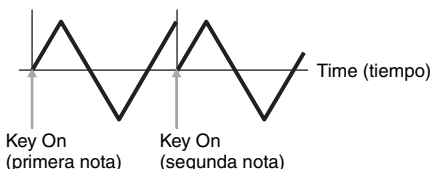
off (desactivado)

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



each-on (activación cada vez)

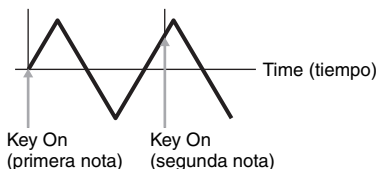
El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase anterior.



NOTA Cuando la onda está definida como "S/H1" o "S/H2," el modo Play como "one shot," y Key On Reset como "each-on", la fase inicial varía cada vez que se toca la nota. Con este ajuste, se pueden producir variaciones tonales realísticas cuando se toca el tambor de forma repetida.

1st-on (activación con primera nota)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase anterior. Si interpreta una segunda nota sin soltar la primera, el LFO sigue su ciclo de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. Es decir, el LFO sólo se restablece si se suelta la primera nota antes de tocarse la segunda.



NOTA La fase inicial viene determinada por el parámetro Phase (4) aunque se muestre como 0 en la ilustración.

8 Random Speed (velocidad aleatoria)

Determina el grado en que la velocidad del LFO cambia aleatoriamente. Si se define como "0" se consigue la velocidad original. Los valores superiores dan lugar a un mayor grado de cambio de velocidad. Este parámetro no se puede definir cuando Tempo Sync (5) está definido como "on".

Ajustes: 0 – 127

9 Delay* (retardo)

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

Ajustes: 0 – 127

10 Fade In Time (tiempo de aparición gradual)

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

Ajustes: 0 – 127

11 Hold (tiempo de retención)

Determina el tiempo durante el cual se mantiene el LFO en su nivel máximo. Los valores más altos producen un tiempo de retención más largo. Si se define como 127 no se realiza la desaparición gradual.

Ajustes: 0 – 126, hold (retención)

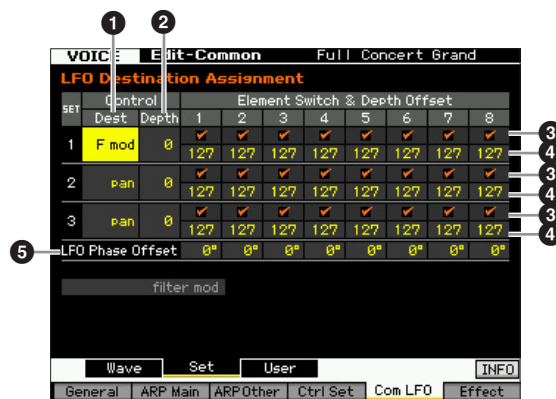
12 Fade Out Time (tiempo de desaparición gradual)

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

Ajustes: 0 – 127

Ajustes de efectos LFO: SF2] Set (ajuste LFO común)

En esta pantalla puede seleccionar el parámetro de destino del LFO (qué aspecto del sonido controla el LFO), los elementos que se verán afectados por el LFO y la profundidad del LFO. Se pueden asignar tres destinos, y para cada destino hay varios parámetros entre los que elegir.



1 Control Dest (destino de control)*

Determina los parámetros que la onda LFO va a controlar (modular).

Ajustes: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (parámetros de efectos)

Cada parámetro del tipo de efecto seleccionado se modula cíclicamente. Cuando se selecciona uno de estos parámetros, el nombre del parámetro correspondiente del tipo de efecto seleccionado se muestra en la parte inferior de la pantalla.

A mod (profundidad de modulación de amplitud)

Efecto de trémolo que se produce al modular cíclicamente el volumen.

P mod (profundidad de modulación de tono)

Efecto de trémolo que se produce al modular cíclicamente el tono.

F mod (profundidad de modulación de filtro)

Efecto de wah que se produce al modular cíclicamente el brillo tonal.

reso (resonancia)

Efecto de wah especial que se produce al modular cíclicamente la resonancia.

pan (efecto panorámico)

Efecto que se produce al modular cíclicamente la posición panorámica estéreo.

LFOspd (velocidad del LFO de elemento)

Cuando se selecciona, la velocidad de Common LFO modula cíclicamente la velocidad de Element LFO.

2 Control Depth* (profundidad de control)

Determina la profundidad de onda LFO.

Ajustes: 0 – 127

3 Element Switch 1 – 8* (selector de elementos)

Determina si cada elemento se verá o no afectado por el LFO.

Ajustes: (activo), (inactivo)

4 Depth Offset 1 – 8 (compensación de velocidad)

Determina los valores de compensación del parámetro Control Depth (arriba) de los respectivos elementos. Si el valor de Control Depth resultante es inferior a cero, se establece en 0, y si es mayor que 127, se establece en 127.

Ajustes: 0 – 127

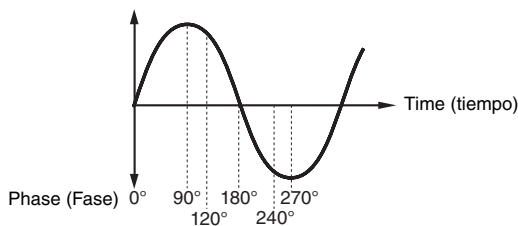
- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Referencia

5 LFO Phase Offset (compensación de fase de LFO)

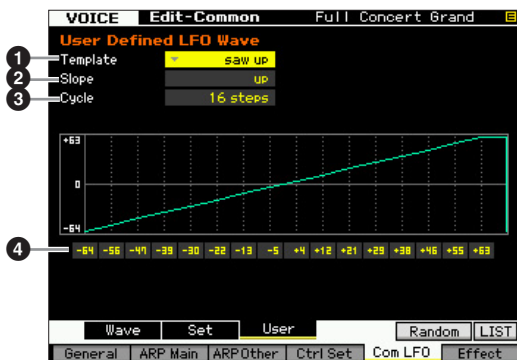
Determina los valores de compensación del parámetro Phase en la pantalla [SF1] Wave de los respectivos elementos.

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



Crear su propio LFO: [SF3] User (usuario de Common LFO)

En esta pantalla puede crear su propia onda LFO original. Puede crear una onda LFO personalizada formada por un máximo de 16 pasos. La onda LFO creada se puede utilizar cuando el parámetro Wave de la pantalla Common LFO Wave está definido como "user".



1 Template (plantilla)

Puede seleccionar una plantilla preprogramada para la onda LFO.

Ajustes: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64 (todos -64)

Los valores de todos los pasos se definen como -64.

all 0 (todos 0)

Los valores de todos los pasos se definen como 0.

all +63 (todos +63)

Los valores de todos los pasos se definen como +63.

saw up (ascendente en forma de sierra)

Crea una onda ascendente en forma de sierra.

saw down (descendente en forma de sierra)

Crea una onda descendente en forma de sierra.

even step (paso par)

Los valores de todos los pasos impares se configuran como +63, y los de todos los pasos pares como -64.

odd step (paso impar)

Los valores de todos los pasos pares se definen en +63 y los valores de todos los pasos impares se definen en -64.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

NOTA Puede utilizar el botón [SF5] Random para acceder a la onda base de forma aleatoria. Cada vez que pulsa el botón [SF1] Random, aparecen distintas ondas LFO en la pantalla, también de forma aleatoria.

2 Slope (pendiente)

Determina las características de pendiente o rampa de la onda LFO.

Ajustes: off, up, down, up&down

off (desactivado)

No crea ninguna pendiente.

up (hacia arriba)

Crea una pendiente hacia arriba.

down (hacia abajo)

Crea una pendiente hacia abajo.

up&down (hacia arriba y hacia abajo)

Crea una pendiente hacia arriba y luego hacia abajo.

3 Cycle (ciclo)

Determina el número de pasos para crear la onda.

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

4 Level 1 – 16 (nivel 1 – 16)

Determina el nivel de cada paso.

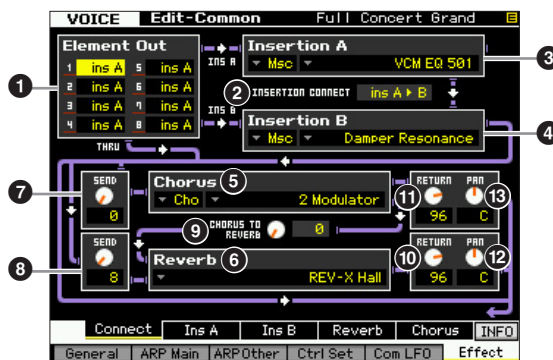
Ajustes: -64 – +63

Ajustes de efectos: [F6] Effect

Determina la conexión de efectos y los valores de otros parámetros de la voz seleccionada. Para obtener más información sobre la estructura en el modo Voice, consulte la página 23.

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect

Esta pantalla proporciona una visión general y un resumen de la distribución de los efectos y un control total sobre ellos efectos.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Element Out 1 – 8* (salida de elemento 1 – 8)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite omitir los efectos de inserción para el elemento especificado. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido en "ins L", la señal de cada elemento se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

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

2 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

En esta pantalla puede definir la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se envía la señal. Consulte información detallada en la página 23.

Ajustes: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel (en paralelo)

Las señales procesadas con el efecto de inserción A y el bloque B se envían a los bloques Master Effect (efecto principal), Master EQ (ecualizador maestro), Reverb (reverberación) y Chorus (coro).

ins A ► B

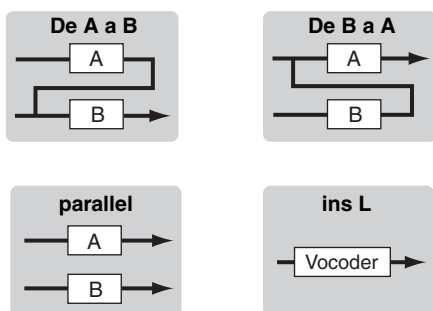
Las señales procesadas con el efecto de inserción A se envían al efecto de inserción B, y las señales procesadas con el efecto de inserción B se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.

ins B ► A

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se envían al efecto de inserción A, y las señales procesadas con el efecto de inserción A se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.

ins L

Los efectos de inserción A y B se unifican y se utilizan como Vocoder. Las señales procesadas con el bloque Vocoder se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.



NOTA Cuando se selecciona "ins L", "ins L" se muestra en el menú de fichas del botón [SF2] y el menú de fichas del botón [SF3] desaparece.

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo usar el Vocoder, consulte la página 66.

NOTA Cuando se selecciona "ins L", la señal de audio se envía desde este instrumento en mono.

3 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

4 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

Determina el tipo de efecto para la inserción A y B. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos (todas ellas contienen tipos de efectos similares). En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

5 Chorus (Chorus Category/Type)* (tipo y categoría del coro)

Sirve para seleccionar un tipo de efecto de coro después de elegir una categoría. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

6 Reverb (tipo de reverberación)*

Determina el tipo de efecto de reverberación. No es necesario seleccionar una categoría porque sólo hay una en el efecto de reverberación.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 24.

7 Chorus Send* (envío de coro)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

8 Reverb Send* (envío de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB (Coro a reverberación)

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

Ajustes: 0 – 127

10 Reverb Return (retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

11 Chorus Return (retorno de coro)

Determina el nivel de retorno del efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

12 Reverb Pan (panorámica de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

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

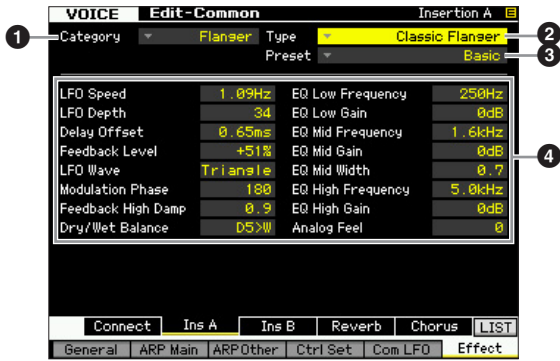
13 Chorus Pan (panorámica de coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

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

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

En estas pantallas puede definir los parámetros relativos a los efectos cuando el parámetro INSERTION CONNECT está definido como "parallel" o "ins A ▶ B" o "ins B ▶ A".



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de fichas correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Category (categoría)

2 Type (tipo)

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

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

NOTA La categoría (1) no se muestra en la pantalla Reverb.

3 Preset

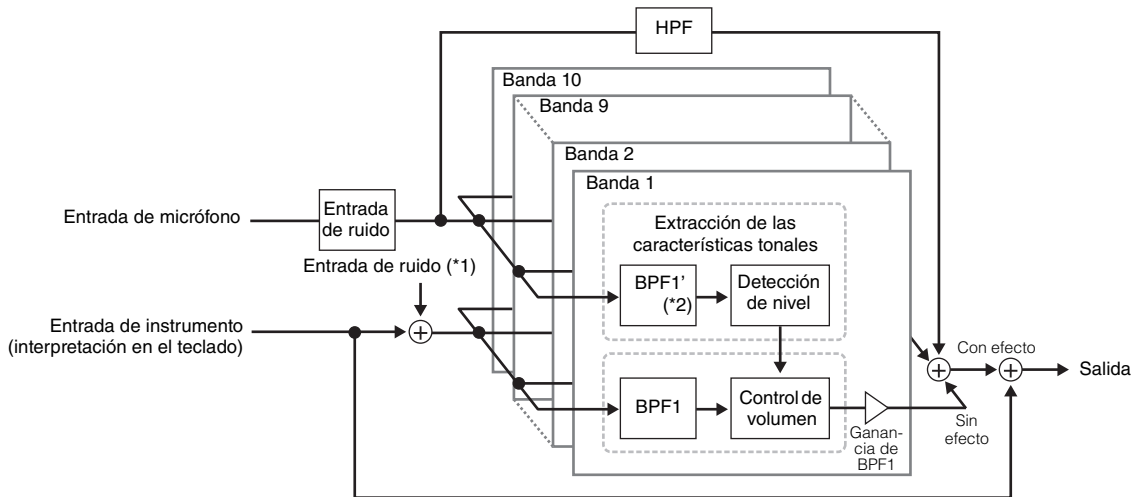
Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite recuperar los ajustes preprogramados de estos parámetros de efectos.

4 Parámetros de efectos

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte en la página 27 información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins L (inserción grande)

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con Vocoder. A esta pantalla se accede desde el botón [SF2], que está disponible únicamente cuando el parámetro INSERTION CONNECT está definido como "ins L" en la pantalla Connect (página 64). Vocoder es un efecto especial de "voz de robot" que extrae las características del sonido del micrófono y las añade al sonido a través de la interpretación en el teclado. Para crear este efecto de Vocoder, puede tocar el teclado y cantar o hablar por el micrófono al mismo tiempo. Para usar el efecto de Vocoder, conecte un micrófono al conector A/D INPUT (entrada A/D) del panel posterior y siga las instrucciones de la página 68.



*1 Se utiliza el ruido generado en la unidad Vocoder.

*2 La frecuencia de corte del BPF1' (filtro pasa banda 1) puede no ser la misma que la del filtro pasa banda 2. Depende del ajuste de Formant Shift y Formant Offset.



1 Type (tipo)

Determina si se va a aplicar el Vocoder o no a la voz actual. Cuando está definido como "Thru", el Vocoder no se aplica a la voz.

Ajustes: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack (ataque de Vocoder)

Determina el tiempo de ataque del sonido del Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lento es el ataque.

Ajustes: 1ms – 200ms

3 Vocoder Release (liberación de Vocoder)

Determina el tiempo de liberación del sonido del Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lenta es la disminución.

Ajustes: 10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold (umbral de entrada de micrófono)

Determina el nivel de umbral de la entrada de ruido para el sonido del micrófono. Si el ruido interfiere con el efecto de Vocoder, defina este parámetro con un valor relativamente alto para evitar que el ruido produzca sonidos involuntarios e imprevistos.

Ajustes: -72dB – -30dB

5 Gate Switch (selector de entrada)

Determina si el sonido del micrófono se envía o no desde el HPF (filtro pasa altos) al soltar las notas. Normalmente se define como "on".

Ajustes: off, on

off: el sonido del micrófono se envía siempre. (Siempre puede oír el sonido del micrófono).

on: el sonido del micrófono sólo se envía al pulsar la nota.

6 HPF Freq (frecuencia del filtro pasa altos)

Determina la frecuencia de corte del filtro pasa altos para el sonido de entrada del micrófono. Si se establece en un valor bajo, el sonido de entrada se procesa en grado mínimo, es decir, cerca del valor original. Si se establece en valores altos, se resaltan los sonidos sibilantes y consonánticos de alta frecuencia (lo que permite entender mejor las palabras).

Ajustes: thru, 500Hz – 16.0kHz

7 HPF Output Level (nivel de salida HPF)

Determina el nivel de la salida del sonido del micrófono desde el HPF (filtro pasa altos).

Ajustes: 0 – 127

Estructura del Vocoder

La voz humana consta de sonidos generados por las cuerdas vocales que se filtran al pasar por la garganta,

8 Formant Shift (desplazamiento de formantes)

Determina el grado de desplazamiento (en el filtro pasa banda) del valor de frecuencia de corte de los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para ajustar el tono del sonido del Vocoder.

Ajustes: -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset (compensación de formantes)

Ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para ajustar con precisión el tono del sonido del Vocoder.

Ajustes: -63 – +0 – +63

10 Mic Level (nivel de micrófono)

Determina el nivel de sonido del micrófono que se envía al Vocoder.

Ajustes: 0 – 127

11 Inst Input Level (nivel de entrada de instrumento)

Determina el nivel de sonido de la interpretación en el teclado que se envía al Vocoder.

Ajustes: 0 – 127

12 Noise Input Level (nivel de entrada de ruido)

Determina el nivel de ruido que se envía al Vocoder. Se puede utilizar para resaltar los sonidos sibilantes y oclusivos, y enfatizar las características del habla.

Ajustes: 0 – 127

13 Output Level (nivel de salida)

Determina el nivel de salida del Vocoder.

Ajustes: 0 – 127

14 Dry/Wet Balance (balance sin efecto/con efecto)

Determina el balance entre el sonido sin efecto y el sonido con efecto. Cuanto mayor sea el valor de W, más profundo será el efecto.

Ajustes: D63>W – D=W – D<W63

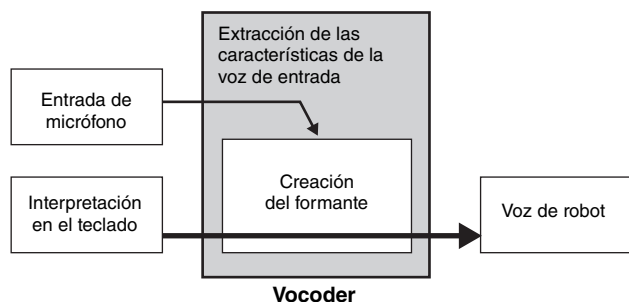
15 BPF1 – 10 Gain (ganancia de filtro pasa banda 1 – 10)

Determina la ganancia de salida de los filtros pasa banda 1 a 10 para la entrada de instrumento (el sonido de la interpretación en el teclado). El filtro pasa banda 1 se corresponde con el formante inferior, mientras que el filtro pasa banda 10 se corresponde con el formante superior.

Ajustes: -18dB – +18dB

la nariz y la boca. Estas secciones de resonancia tienen características de frecuencia específicas y funcionan de manera eficaz a modo de filtro, creando multitud de formantes (contenido armónico). El efecto Vocoder extrae

las características de filtrado de la voz de la entrada del micrófono y vuelve a crear los formantes vocales mediante varios filtros pasa banda. La voz “robótica” semejante a la de una máquina se crea pasando los sonidos con tonos de los instrumentos musicales (como un sintetizador) a través de filtros.



Usar el efecto Vocoder

Después de conectar un micrófono al conector A/D INPUT del panel posterior, siga las instrucciones que se indican a continuación para usar el efecto Vocoder.

1 Defina los parámetros relacionados con el Vocoder.

En el modo Voice Play, pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [F4] y luego pulse el botón [SF1] para abrir la pantalla Output (página 226). Defina el parámetro Output Select en “ins L”.

NOTA Cuando utilice el Vocoder en el modo Performance, defina el parámetro Output Select en “ins L” en la pantalla Output (página 226) del modo Performance Edit. Cuando utilice el Vocoder en el modo Song/Pattern, defina el parámetro Output Select en “ins L” en la pantalla Audio In (página 193) del modo Mixing Edit.

2 Establezca la ganancia de entrada del conector A/D INPUT del micrófono.

En el modo Utility, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Input/Output (página 223) y establezca el parámetro Mic/Line en “mic”.

3 En el modo Voice Play, seleccione la voz a la que desee que se aplique el Vocoder.

4 Seleccione el Vocoder como conexión Insertion Effect (efecto de inserción).

En el modo Voice Play, pulse el botón [EDIT] y luego el botón [COMMON EDIT] para seleccionar el modo Voice Common Edit (edición común de voz). Pulse el botón [SF1] para acceder a la pantalla Connect (página 64), defina el parámetro INSERTION CONNECT en “ins L” y establezca el parámetro Insertion L en “Vocoder”.

NOTA Cuando INSERTION CONNECT se define como “ins L”, la señal de audio se enviará desde este instrumento en mono.

5 Defina los parámetros relacionados con el Vocoder si es necesario.

Hable por el micrófono mientras pulsa las notas para generar el sonido de Vocoder semejante a una máquina. Pulse el botón [SF2] para acceder a la pantalla Insertion L y defina los parámetros relacionados mientras escucha el sonido del Vocoder.

6 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 54) y, a continuación, guarde la voz editada.

Parámetros de edición de elementos

[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [1] – [8]

Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Element Edit (edición de elemento).

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

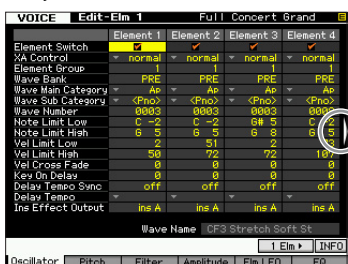
Pantallas de elementos seleccionados o de cuatro elementos

En el modo Element Edit, puede utilizar dos tipos de pantallas. Uno permite editar los parámetros del elemento seleccionado en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro elementos. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Cuando se muestra la pantalla de cuatro elementos, puede alternar entre las pantallas de los elementos 1 a 4 y 5 a 8 mediante los botones del cursor izquierdo y derecho.

Pantalla en la que se muestran los ajustes del elemento actual

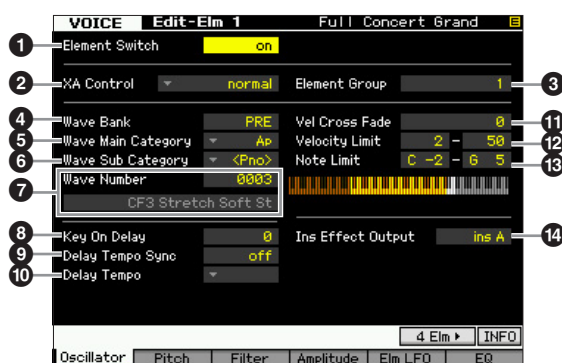


Pantalla en la que se muestran los ajustes de cuatro elementos



Este icono indica que puede mostrar la pantalla para otros cuatro elementos.

Ajuste del intervalo de formas de onda y notas del elemento: [F1] Oscillator



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Element Switch* (selector de elementos)

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

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

2 XA Control (control de articulación ampliada)

La articulación ampliada (XA, Expanded Articulation) es una característica especial de MOTIF XF que proporciona mayor flexibilidad y realismo en la interpretación (véase el cuadro de la página siguiente). Este parámetro determina cómo funciona la característica XA del elemento. Pruebe a definir este parámetro utilizando los cuatro tipos del modo XA que se describen a continuación. Puede producir el sonido deseado en función de la articulación de la interpretación asignando el mismo grupo de elementos a los elementos con el mismo tipo de modo XA.

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

normal

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena normalmente cada vez que se pulsa la nota.

legato (ligado)

Cuando se selecciona este valor y se selecciona el modo Mono, se reproduce un elemento alternativo (distinto del que se utiliza cuando el modo XA está definido como "normal") al tocar el teclado en legato (se toca la siguiente nota de una melodía de una sola nota antes de soltar la nota anterior).

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

key off sound (sonido al soltar las teclas)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cada vez que se suelta la nota.

wave cycle (ciclo de ondas)

Cuando se selecciona este valor para varios elementos, cada uno suena alternativamente de acuerdo con su orden numérico cada vez que se toca una nota. (Es decir, al tocar la primera nota suena el elemento 1, al tocar la segunda nota, suena el elemento2 y así sucesivamente.)

wave random (onda aleatoria)

Cuando se selecciona este valor para varios elementos, cada uno suena de forma aleatoria cada vez que se pulsa la nota.

all AF off (todos los AF desactivados)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando ambos botones ASSIGNABLE FUNCTION están desactivados.

AF 1 on (AF 1 activado)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando el botón ASSIGNABLE FUNCTION [1] está activado.

AF 2 on (AF 2 activado)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando el botón ASSIGNABLE FUNCTION [2] está activado.

Funciones de articulación ampliada (XA)

La articulación ampliada (XA) es un sistema de generación de tonos complejo de nuevo diseño que permite reproducir de forma más eficaz sonidos realistas y técnicas de interpretación naturales (como el legato y staccato), que se utilizan a menudo en instrumentos acústicos, pero que hoy por hoy son difíciles o imposibles de conseguir en teclados electrónicos. Esta función proporciona también otros modos únicos para los cambios de sonidos aleatorios o alternativos durante la interpretación.

Interpretación realista de un legato

Especifique el elemento o los elementos que deben sonar cuando se interpreta el legato.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "legato".

Sonido auténtico al soltar una nota

Especifique el elemento o elementos que deben sonar al soltar una nota. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, para reproducir el sonido de punteo característico de un clavicémbalo cuando se suelta una nota.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "key off sound".

Diferentes sonidos para cada nota interpretada

Especifique diferentes elementos para que suenen en orden o aleatoriamente.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "wave cycle" o "wave random".

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

Especifique los elementos que deben sonar de acuerdo con el estado activado o desactivado de los botones ASSIGNABLE FUNCTION. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, en una voz de guitarra acústica para cambiar entre la interpretación normal y la interpretación de armónicos agudos.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "all AF off", "AF 1 on" o "AF 2 on".

Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretar

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

3 Element Group (grupo de elementos)

Determina el grupo del modo XA para que los elementos del mismo grupo se reproduzcan en orden o aleatoriamente. Asigne el mismo número de grupo a los elementos que tengan el mismo tipo de modo XA.

El ajuste realizado aquí no está disponible cuando los parámetros del modo XA de todos los elementos están establecidos en "normal".

Ajustes: 1 – 8

4 Wave Bank (banco de formas de onda)

Determina el banco de forma de onda asignada al elemento. Puede seleccionar entre PRE, USR, FL1 y FL2. PRE (banco predefinido) incluye las formas de onda predefinidas, mientras que USR (banco de usuario), FL1 (banco memorizado en la ranura 1 del módulo de expansión de memoria flash opcional) y FL2 (banco memorizado en la ranura 2 del módulo de expansión de memoria flash opcional) incluyen las formas de onda creadas en función de las muestras grabadas en el modo Sampling. FL1 y FL2 están disponibles solamente cuando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M está instalado.

Ajustes: PRE, USR, FL1, FL2

NOTA Para obtener información detallada acerca de las formas de onda, consulte la descripción del modo Sampling en la página 119.

5 Wave Main Category (Categoría principal de forma de onda)*

6 Wave Sub Category (subcategoría de forma de onda)*

Es más fácil encontrar las formas de onda deseadas (7) si estos parámetros se definen antes de seleccionar un número de forma de onda. Las formas de onda predefinidas se clasifican en dos categorías: Main y Sub. El número de categorías Sub varía en función de cada categoría Main.

7 Wave Number* (número de forma de onda)

Determina la forma de onda asignada al elemento mediante la selección de la categoría y el número de forma de onda. Para obtener una lista completa de formas de onda en el banco predefinido, consulte la lista de formas de onda en la lista de datos que se proporciona por separado.

8 Key On Delay (Retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo (retardo) entre el momento que se pulsa una nota en el teclado y el punto en el que se reproduce en realidad el sonido. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

9 Delay Tempo Sync (sincronización de tempo de retardo)

Determina si el parámetro Key On Delay anterior está o no está sincronizado con el tempo del arpeggio o secuenciador (canción o patrón).

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

10 Delay Tempo (sincronización de tempo de retardo)

Determina el tiempo del parámetro Key On Delay cuando Delay Tempo Sync está activado.

Ajustes: 16th, 8th/3 (tresillos de corcheas), 16th. (semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 4th/3 (tresillos de negras), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negras), 2th/3 (tresillos de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillos de redondas), 2nd. (blanca con puntillo), 4thx4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 4thx5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 4thx6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 4thx7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 4thx8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás)

11 Vel Cross Fade (fundido en varias velocidades)

Determina la disminución gradual del volumen del sonido de un elemento en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera del ajuste de Velocity Limit (12). Si se define como 0, no produce ningún sonido fuera del límite de velocidad. Cuanto mayor sea el valor, más gradual será la disminución de nivel. La aplicación práctica de este parámetro es crear fundidos en distintas velocidades que suenen naturales, en los cuales los distintos elementos (formas de onda) cambien gradualmente en función de la intensidad con que se toque.

Ajustes: 0 – 127

12 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, de esta manera es posible obtener un sonido de elemento al interpretar suavemente y otro diferente al interpretar intensamente. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93 a 34", el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

Ajustes: 1 – 127

13 Note Limit (límite de nota)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] INFO y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

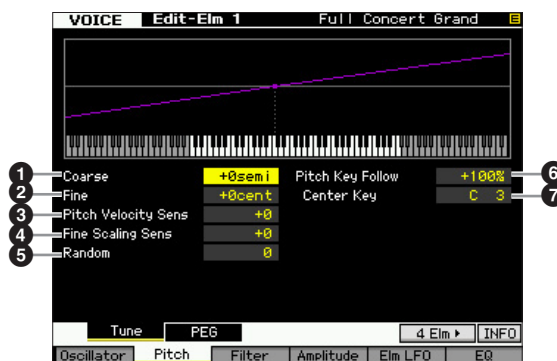
14 Ins Effect Output (salida del efecto de inserción)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite omitir los efectos de inserción de la tecla específica. Este parámetro es el mismo que Element Out 1 – 8 de la pantalla Connect (página 64) en el modo Voice Common Edit. Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro. Cuando INSERTION CONNECT está definido como "Ins L", la señal de cada elemento se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

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

Ajustes de tonos: [F2] Pitch

Afinación y escalas de tonos: [SF1] Tune



1 Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

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

2 Fine (afinación precisa)

Determina el tono de cada elemento en centésimas.

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

3 Pitch Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono del elemento responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el aumento del cambio de tono será mayor cuanto más intensamente toque el teclado, y los valores negativos harán que disminuya. El valor 0 no produce cambios en el tono.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Sens (sensibilidad de escala precisa)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al tono en la afinación precisa (definida anteriormente) del elemento seleccionado, con C3 (Do3) como tono básico. Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más graves cambie a más grave y el de las más agudas a más agudo. Los valores negativos tendrán el efecto contrario.

Ajustes: -64 – +0 – +63

5 Random (aleatorio)

Le permite variar de forma aleatoria el tono del elemento para cada nota que toque. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación del tono. Un valor de "0" no produce cambios en el tono.

Ajustes: 0 – 127

6 Pitch Key Follow (seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto Key Follow (el intervalo de tono de notas contiguas), con el tono de Center Key (7) como estándar. A +100% (ajuste normal), la distancia entre las notas contiguas es de un semitono (100 centésimas). A 0%, todas las notas del mismo tono se especifican como Center Key (tecla central). Si los valores son negativos, los ajustes se invierten.

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

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

7 Center Key (tecla central)

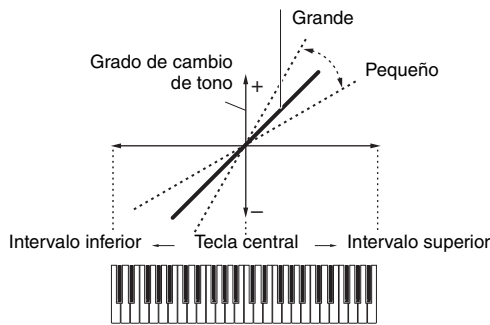
Determina la nota central o tono de Pitch Key Follow. El número de nota que se define aquí es igual que el normal, cualquiera que sea el ajuste de Pitch Key Follow.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Pitch Key Follow y Center Key

Cuando Pitch Key Follow se define como 100

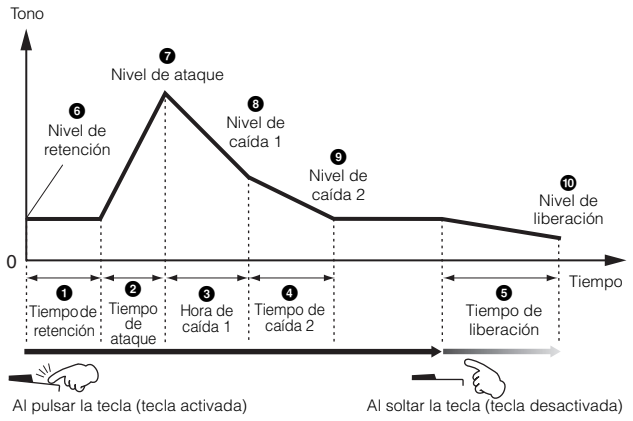


Ajustes de EG de tono: [SF2] PEG (EG de tono)

En esta pantalla puede definir los parámetros del generador de envolventes (EG, Envelope Generator) de tono. Con el EG de tono puede controlar la transición del tono desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.

Time	Hold	Attack	Decay 1	Decay 2	Release
0	0	40	64	64	64
Level	+0	+0	+0	+0	+0

Parámetros adicionales: EG Depth (+20), EG Depth Vel Sens (+0), Curve (2), EG Time Vel Sens (+0), Segment (all), EG Time Key Follow (+0), Center Key (C 3).



Tiempo

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 - 127

1 Tiempo de retención

Determina el tiempo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el instante en que el envolvente empieza a subir.

2 Tiempo de ataque

Determina la velocidad del ataque desde el tono inicial (nivel de retención) hasta el tono normal de la voz una vez concluido el tiempo de retención.

3 Tiempo de caída 1

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono normal (nivel de ataque) de la voz hasta el tono especificado como nivel de caída 1.

4 Tiempo de caída 2

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono especificado como nivel de disminución 1 hasta el tono especificado como nivel de disminución 2.

5 Tiempo de liberación

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono especificado como nivel de caída 2 hasta el tono especificado como nivel de liberación cuando se suelta la nota.

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir el grado de desviación del tono en función del tono estándar especificado en Coarse Tuning y Fine Tuning en la pantalla Tune (página 71) en cada punto envolvente.

Ajustes: -128 - +0 - +127

6 Nivel de retención

Determina el tono inicial en el momento en que se pulsa la nota.

7 Nivel de ataque

Determina el tono normal de la nota pulsada.

8 Nivel de caída 1

Determina el nivel que alcanza el tono del sonido desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

9 Nivel de caída 2

Determina el tono de nivel de sostenido que se mantiene mientras se pulsa una nota.

10 Nivel de liberación

Determina el tono final al que se llega después de soltar la nota.

11 Profundidad de EG

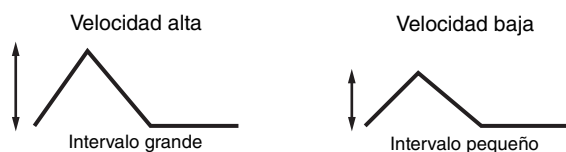
Determina el intervalo a partir del cual cambia el envolvente de tono. Si se define como 0, el tono no cambia. Cuanto más alejado de 0 esté el valor, mayor será el intervalo de tono. Con los valores negativos se invierte el cambio de tono.

Ajustes: -64 - +0 - +63

12 EG Depth Vel Sens (sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

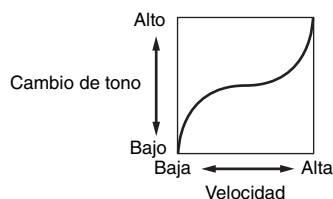
Determina la manera en que el intervalo de tono del elemento responde a la velocidad. Cuando se define como un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de tono y las velocidades bajas lo reducen, como se muestra a continuación. Cuando se define como un valor negativo, las velocidades altas reducen el intervalo de tono y las velocidades bajas lo amplían. Cuando se establece en 0, el envolvente de tono no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



13 EG Depth Vel Curve (curva de velocidad de profundidad de EG)

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



Ajustes: Curve 0 - 4 (curva 0 - 4)

14 EG Time Velocity Sens (sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición de PEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota. Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de PEG rápida, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de PEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de PEG no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



15 EG Time Segment (segmento de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de tono a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (14).

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

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de retención.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de caída 1 y al tiempo de retención.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída 1/2.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de liberación y al tiempo de retención.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Pitch EG Time.

16 EG Time Key Follow (seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono del elemento seleccionado. Cuando está definido con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de tono alta, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Cuando está definido con un valor negativo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de tono de tono lenta, mientras que las notas graves producen una velocidad alta. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición del EG de tono no cambia, cualquiera que sea la nota pulsada.

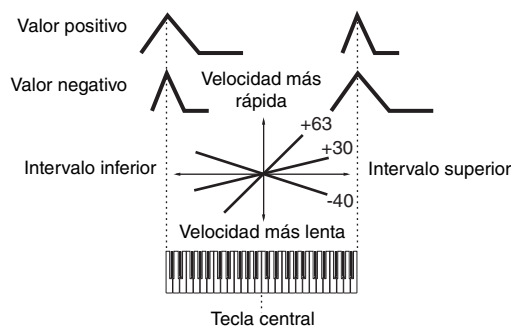
Ajustes: -64 - +0 - +63

17 Center Key (tecla central)

Determina la nota central o tono de EG Time Key Follow (16). Cuando se toca la nota Center Key, PEG se comportará como lo dicten sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

EG Time Key Follow y Center Key



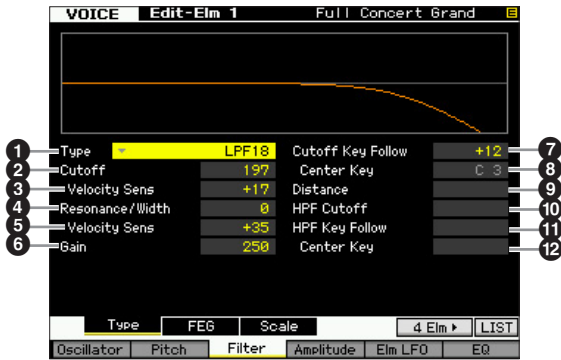
NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Ajustar el brillo mediante el filtro: [F3] Filter

Seleccionar un tipo de filtro: [SF1] Type

En esta pantalla puede seleccionar un tipo de filtro para el elemento actual. Las características tonales de las funciones de voz y filtro varían según el tipo de filtro que se seleccione aquí.



1 Type*

Determina el tipo de filtro del elemento actual.

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

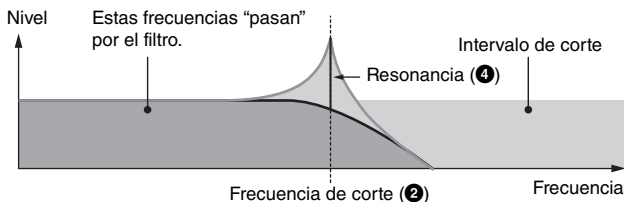
Acerca de los tipos de filtro

LPF (filtro de paso bajo)

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia inferior a la frecuencia de corte. Para dar brillo al sonido, se sube la frecuencia de corte del filtro. Para apagarlo o amortiguarlo, se reduce la frecuencia de corte del filtro. Puede producir un sonido "picudo" diferenciado aumentando la resonancia y elevando así el nivel de señal en el área de la frecuencia de corte. Este tipo de filtro es muy popular y sirve para producir sonidos de sintetizador clásicos.

LPF24D

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



LPF24A

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

LPF18

Filtro de paso bajo de 3 polos y 18 dB/oct.

LPF18s

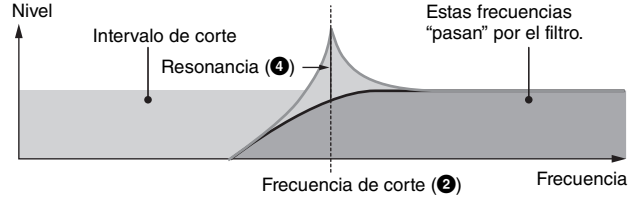
Filtro de paso bajo de 3 polos y 18 dB/oct. Este filtro presenta una pendiente de corte más suave que el tipo LPF18.

HPF (filtro de paso alto)

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia superior a la frecuencia de corte. Puede utilizar la resonancia para añadir más carácter al sonido.

HPF24D

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



HPF12

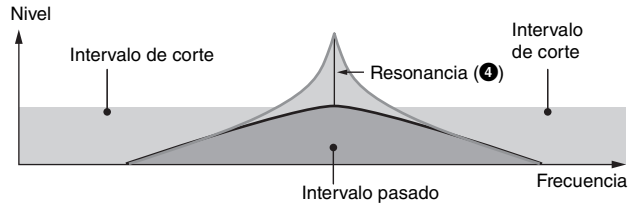
Filtro de paso alto dinámico de 12 dB/oct.

BPF (filtro pasa banda)

Este tipo de filtro es una combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto. Cuando se selecciona este tipo de filtro, puede definir la frecuencia de corte entorno a la cual pasa la señal de audio.

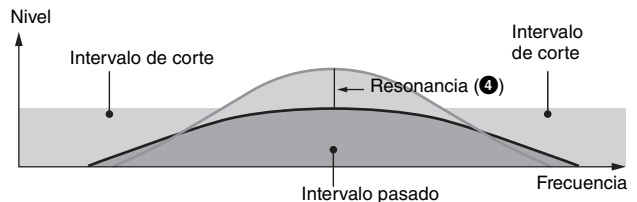
BPF12D

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



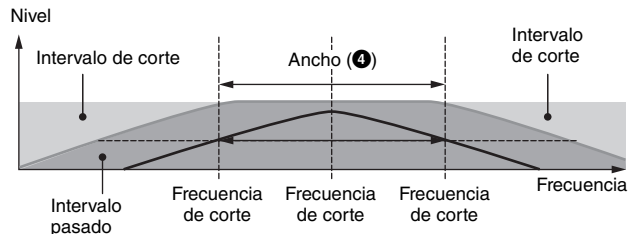
BPF6

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



BPFw

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

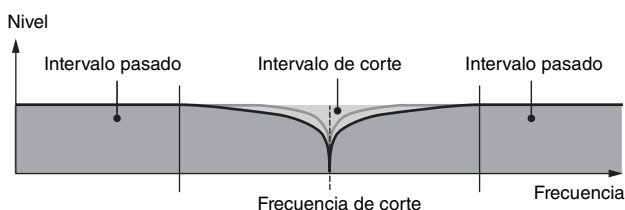


BEF (filtro de eliminación de banda)

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

BEF12

BEF6

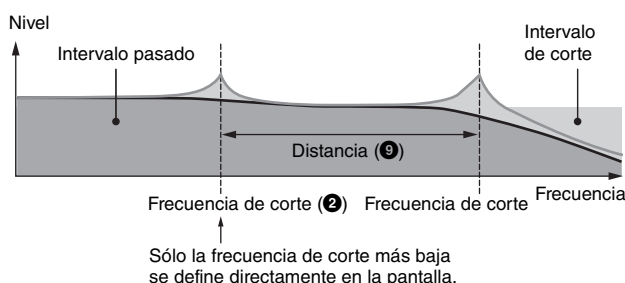


Filtro de tipo doble

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

Filtro de paso bajo doble

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



Filtro de paso alto doble

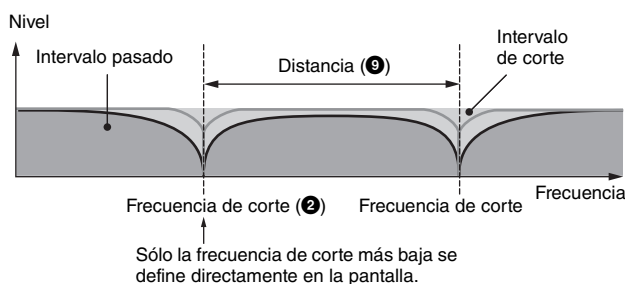
Dos filtros de paso alto de -12 dB/oct conectados en paralelo.

Filtro de pasa banda doble

Dos filtros pasa banda de -6 dB/oct conectados en paralelo.

Filtro de eliminación de banda doble

Dos filtros de eliminación de banda de -6 dB/oct conectados en paralelo.



Filtro de tipo combinado

Este tipo de filtro es una combinación de dos tipos de filtro diferentes. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.

LPF12+HPF12

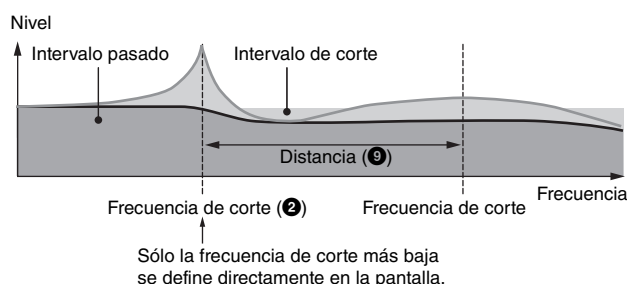
Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -12 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff (10) y HPF Key Follow Sensitivity (11). Sólo se muestra en la pantalla el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF6+HPF6

Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -6 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff (10) y HPF Key Follow Sensitivity (11). Sólo se muestra en la pantalla el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF12+BPF6

Combinación de un filtro de paso bajo y un filtro pasa banda. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.



2 Corte

Determina la frecuencia de corte del filtro o la frecuencia central en torno a la cual se aplica el filtro. Las características tonales de la voz y la función de frecuencia de corte varían según el tipo de filtro seleccionado. Defina este parámetro mientras confirma el gráfico de filtro mostrado en la pantalla.

Ajustes: 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens

(sensibilidad de velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte (2) responde a la velocidad o a la intensidad con la que reproduce las notas. Si se define con un valor positivo, cuanto más intensamente toque el teclado, más alta será la frecuencia de corte. Cuando se define como 0, la frecuencia de corte no cambia, cualquiera que sea la velocidad. Si se define con un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 Resonance* (resonancia)/ Width (ancho)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para definir la resonancia. En el caso de BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda de la frecuencia.

La resonancia se utiliza para definir la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido.

El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro con el BPFw.

Cuando el tipo de filtro está definido como "LPF6" o "thru", este parámetro no está disponible.

Ajustes: 0 – 127

5 Resonance Velocity Sens

(sensibilidad de velocidad de resonancia)

Determina el grado en que la resonancia responde a la velocidad o a la intensidad con que interpreta las notas. Con los valores positivos, cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia. El valor 0 no produce cambios en el valor de resonancia. Con los valores negativos, cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Referencia

6 Gain (ganancia)

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

Ajustes: 0 – 255

7 Cutoff Key Follow (seguimiento de tecla de corte)

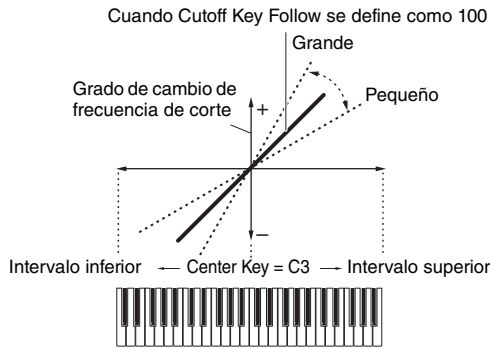
Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte (definida anteriormente) del elemento seleccionado, suponiendo que C3 (Do3) es el tono básico. Si se define con un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario.

Ajustes: -64 – +0 – +63

8 Tecla central (sólo una indicación)

Indica que la nota central del parámetro Cutoff Key Follow (7) anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Cutoff Key Follow y Center Key



9 Distance (distancia)

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

Ajustes: -128 – +0 – +127

10 HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia central del parámetro Key Follow (abajo) del filtro de paso alto. Este parámetro está disponible al seleccionarse un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

Ajustes: 0 – 255

11 HPF Key Follow (seguimiento de tecla de filtro de paso alto)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte (definida anteriormente) del filtro de paso alto. Si se define con un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario. Este parámetro está disponible al seleccionarse un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

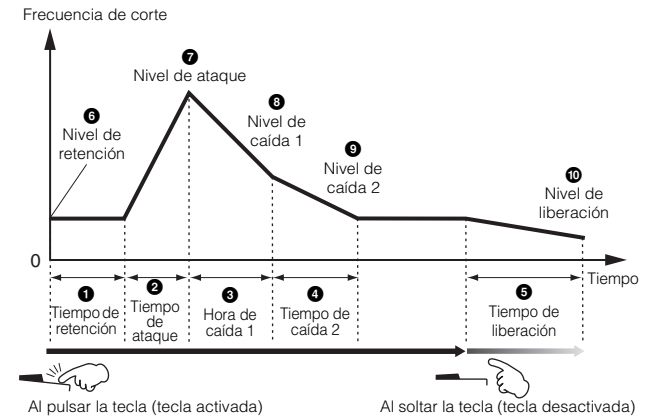
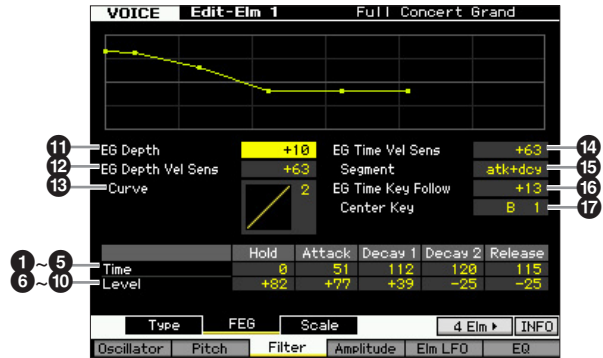
Ajustes: -200% – 0% – +200%

12 Center Key (tecla central)

Indica que la nota central del parámetro High Pass Filter Key Follow (11) anterior es C3. Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Ajustes de EG de filtro: [SF2] FEG (EG de filtro)

Desde esta pantalla puede definir los parámetros del EG de filtro. Con el FEG puede controlar el cambio de tono desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127

1 Tiempo de retención

Determina el tiempo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el instante en que el envolvente empieza a subir.

2 Tiempo de ataque

Determina la velocidad de ataque desde la frecuencia de corte inicial (nivel de retención) hasta el nivel máximo de la voz una vez concluido el tiempo de retención.

3 Tiempo de caída 1

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte máxima (nivel de ataque) hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de caída 1.

4 Tiempo de caída 2

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte especificada como nivel de disminución 1 hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de disminución 2.

5 Tiempo de liberación

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia especificada como nivel de caída 2 hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de liberación cuando se suelta la nota.

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir en qué medida cambia el filtro en cada punto en función de la frecuencia de corte especificada en la pantalla Filter Type (página 74).

Ajustes: -128 - +0 - +127

6 Nivel de retención

Determina la frecuencia de corte inicial en el momento en que se pulsa la nota.

7 Nivel de ataque

Determina la frecuencia de corte máxima que alcanza el envolvente después de pulsar una nota.

8 Nivel de caída 1

Determina el nivel que alcanza la frecuencia de corte desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

9 Nivel de caída 2

Determina la frecuencia de corte que se mantiene mientras se pulsa una nota.

10 Nivel de liberación

Determina la frecuencia de corte final a la que se llega después de soltar la nota.

11 Profundidad de EG

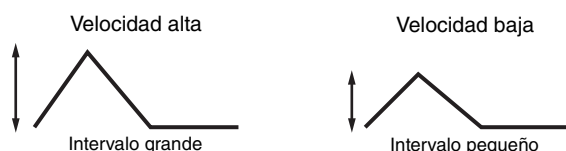
Determina el intervalo a partir del cual cambia el envolvente de la frecuencia de corte. Si se define como 0, la frecuencia de corte no cambiará. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 - +0 - +63

12 EG Depth Vel Sens (sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

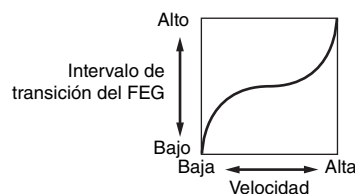
Determina la manera en que el intervalo de la frecuencia de corte responde a la velocidad. Cuando se define en un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo reducen, como se muestra a continuación. Cuando se define como un valor negativo, las velocidades altas reducen el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo amplían. Cuando está definido como 0, el intervalo de EG de filtro no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

Las cinco curvas determinan la manera en que el intervalo de transición del FEG cambia de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se interpreten las notas en el teclado. La curva seleccionada se indica mediante el gráfico de la pantalla. El eje horizontal del gráfico es la velocidad y el eje vertical es el intervalo de la frecuencia de corte. Por ejemplo, en la ilustración siguiente se indica que el intervalo intermedio de velocidades (en torno a 64) impide que cambie el intervalo de transición del FEG, y el intervalo superior o inferior de velocidades produce un cambio mayor.

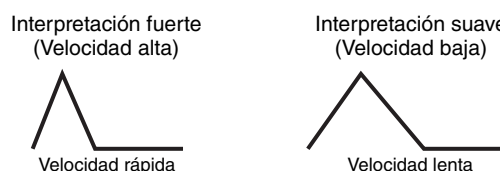


Ajustes: Curve 0 - 4 (curva 0 - 4)

14 EG Time Velocity Sens (sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del FEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con que se toca la nota. Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de FEG rápida, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del FEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de tono no cambia, cualquiera que sea la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de filtro a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (14).

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

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de retención.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de caída 1 y al tiempo de retención.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída 1/2.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de liberación y al tiempo de retención.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Filter EG Time.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

16 EG Time Key Follow (seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de filtro del elemento seleccionado. Cuando está definido con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de filtro rápida, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del EG de filtro lenta, mientras que las notas graves producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición del EG de filtro no cambia, independientemente de la nota que se pulse.

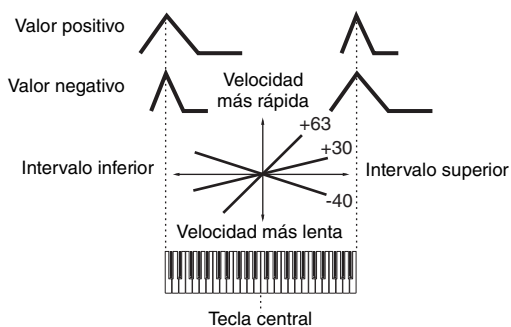
Ajustes: -64 - +0 - +63

17 Center Key (tecla central)

Determina la nota central o tono de EG Time Key Follow (16). Cuando se toca la nota Center Key, FEG se comporta como lo dictan sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

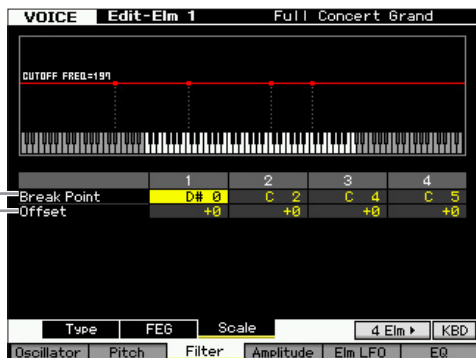
EG Time Key Follow y Center Key



NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Ajustes de la escala de filtro: [SF3] Scale

La escala de filtro controla la frecuencia de corte de filtro en función de las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir todo el teclado en cuatro puntos de interrupción y asignar a cada uno distintos valores de compensación de frecuencia de corte.



1 - 4 Break Point 1 - 4 (punto de interrupción 1 - 4)

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

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

NOTA También puede definir el punto de interrupción directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] INFO y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

NOTA Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan de forma ascendente a lo largo del teclado.

5 - 8 Offset 1 - 4 (compensación 1 - 4)

Determina el valor de compensación de la frecuencia de corte en cada punto de interrupción.

Ajustes: -128 - +0 - +127

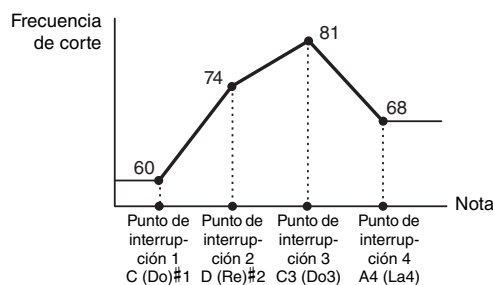
NOTA Independientemente de estos valores, no se pueden sobrepasar los límites de corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).

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

Ejemplo de ajuste de escala de filtro

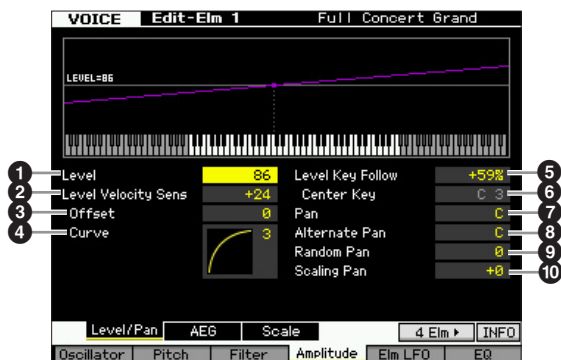
La mejor manera de entender el ajuste de escala de filtro es mediante ejemplos. Con los ajustes que se muestran en el ejemplo siguiente, el valor de frecuencia de corte básica es 64 y los distintos valores de compensación en los ajustes del punto de interrupción seleccionados cambian ese valor básico de la forma correspondiente. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos introducidos en la frecuencia de corte. La frecuencia de corte cambia de forma lineal entre puntos de interrupción sucesivos como se muestra.

	1	2	3	4
Punto de interrupción	C (Do)#1	D (Re)#2	C3 (Do3)	A4 (La4)
Compensación	-4	+10	+17	+4



Ajustes del nivel de salida: [F4] Amplitude

Ajustes del nivel y efecto panorámico: [SF1] Level/Pan



1 Level* (nivel)

Determina el nivel de salida del elemento.
Ajustes: 0 – 127

2 Level Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad de nivel)*

Determina la manera en que el nivel de salida del elemento responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el nivel de salida no cambia. Si se define con un valor negativo, el nivel de salida subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

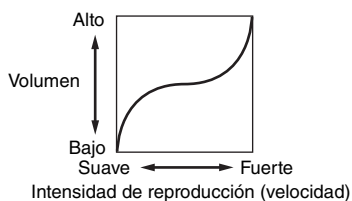
3 Level Velocity Sens Offset (compensación de sensibilidad de velocidad de nivel)

Sube o baja el nivel especificado en Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es 64, se utilizan los valores originales de Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es superior a 64, aumenta el nivel especificado en Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es inferior a 64, se reduce el nivel.

Ajustes: 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve (curva de sensibilidad de velocidad de nivel)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se interpreten las notas en el teclado. La curva seleccionada se indica mediante el gráfico de la pantalla.



Ajustes: Curve 0 – 4 (curva 0 – 4)

5 Level Key Follow (seguimiento de tecla de nivel)

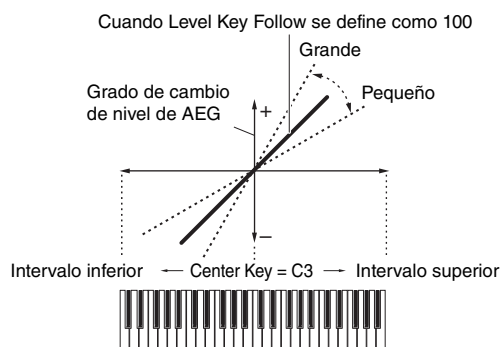
Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al nivel de amplitud (definido anteriormente) del elemento seleccionado, suponiendo que C3 (Do3) es el tono básico. Si se define con un valor positivo, reducirá el nivel de salida de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200% – +0% – +200%

6 Tecla central (sólo una indicación)

Indica que la nota central del parámetro Level Key Follow (5) anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Level Key Follow y Center Key



7 Pan*

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

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

8 Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se realiza a la izquierda o a la derecha para cada nota que se pulsa, suponiendo que la posición panorámica está definida en el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 – C – R63

9 Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido del elemento seleccionado se realizará aleatoriamente a la izquierda o a la derecha para cada nota que se pulse. El ajuste de Pan (anterior) se utiliza como la posición Center Pan (panorámica en el centro) básica.

Ajustes: 0 – 127

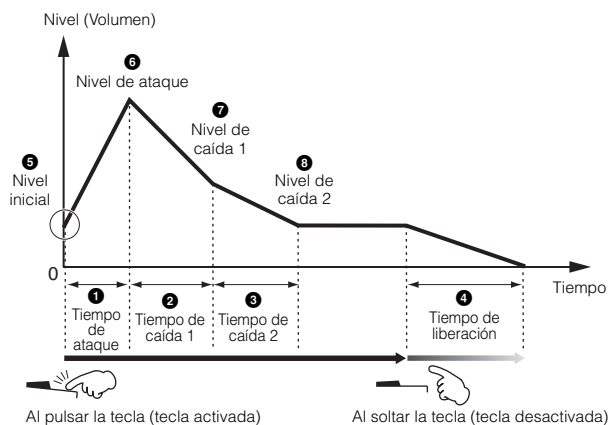
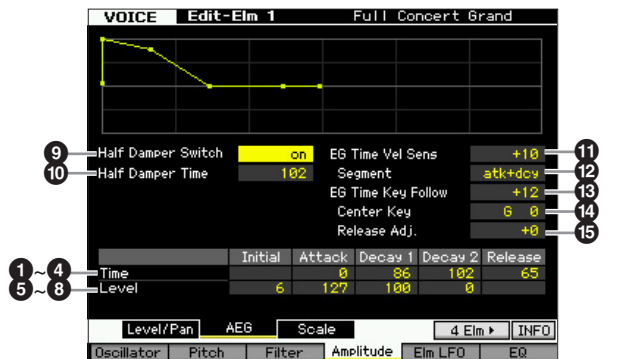
10 Scaling Pan (cambio de escala de efecto panorámico)

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

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes de EG de amplitud: [SF2] AEG (EG de amplitud)

En esta pantalla puede definir los parámetros del EG de amplitud. Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time* (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127

1 Tiempo de ataque

Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de pulsar la tecla.

2 Tiempo de caída 1

Determina la rapidez con la que el envolvente desciende desde el nivel de ataque al nivel de caída 1.

3 Tiempo de caída 2

Determina la rapidez con la que el envolvente desciende desde el nivel de disminución 1 al nivel de disminución 2 (nivel sostenido).

4 Tiempo de liberación

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla.

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir el grado de transición en cada punto en función del nivel especificado en la pantalla Level/Pan (página 79).

Ajustes: 0 – 127

5 Nivel inicial

Determina el nivel inicial en el momento en que se pulsa la nota.

6 Nivel de ataque

Determina el nivel máximo que alcanza el envolvente después de pulsar una nota.

7 Nivel de caída 1

Determina el nivel que alcanza el envolvente desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

8 Nivel de caída 2

Determina el nivel que se mantiene mientras se pulsa una nota.

9 Half Damper Switch

(selector de medio amortiguador)

Cuando el parámetro Half Damper Switch está definido como "on", puede producir un efecto de "pedal medio" como en un piano acústico real mediante el controlador de pedal FC3 opcional conectado a la clavija FOOT SWITCH SUSTAIN del panel posterior.

Ajustes: on, off

NOTA Si desea reproducir el efecto de medio amortiguador mediante el controlador FC3 opcional, defina el parámetro Sustain Pedal en "FC3 (half on)" en la pantalla Play (página 219) del modo Utility. Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario cuando el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

10 Half Damper Time

(tiempo de medio amortiguador)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla mientras se mantiene pulsado el controlador de pedal FC3 con el parámetro Half Damper Switch (9) definido como "on". Después de soltar la tecla, puede controlar el tiempo de caída del sonido a través de la posición del controlador de pedal, siendo el valor de Half Damper Time del AEG el tiempo máximo de caída y el valor de Release Time del AEG el tiempo mínimo de caída.

Al soltar el pedal, el tiempo de caída tras soltar la tecla es equivalente al tiempo de liberación del AEG.

Puede crear un efecto de piano definiendo el tiempo de liberación en un valor pequeño y el tiempo de medio amortiguador en un valor grande.

Estos ajustes sólo se pueden realizar aquí cuando el parámetro Half Damper Switch (9) está definido como "on" y se utiliza el controlador FC3 opcional conectado al panel posterior.

Ajustes: 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens

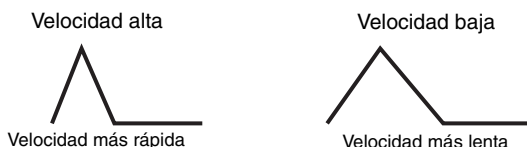
(sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del AEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota.

Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del AEG rápida, mientras que las velocidades bajas

producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del AEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de amplitud no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de amplitud a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (11).

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

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de caída 1.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de liberación.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Amplitude EG Time.

13 EG Time Key Follow (seguimiento de tecla de tiempo de EG)

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

Ajustes: -64 – +0 – +63

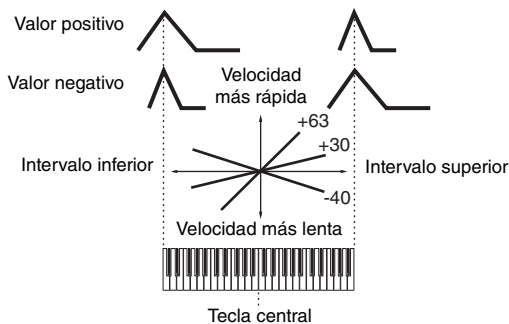
14 Center Key

Determina la nota central de EG Time Key Follow (13). Cuando se toca la nota Center Key, el AEG se comporta como lo dictan sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

EG Time Key Follow y Center Key



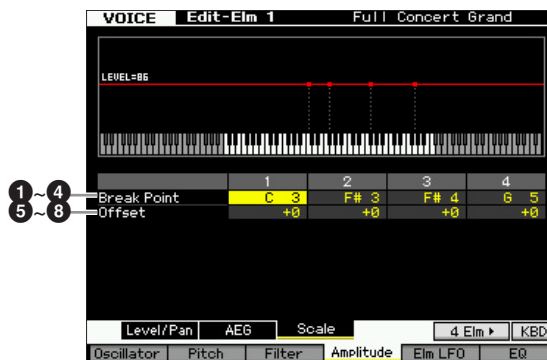
15 Release Adj. (ajuste de liberación de la sensibilidad de seguimiento de tecla de tiempo EG)

Determina la sensibilidad del seguimiento de tecla de tiempo EG con respecto a la liberación EG. Al definir este parámetro como "+63", EG Time Key Follow Sensitivity se definirá como el valor de Decay 1 o Decay 2. Cuanto más bajo sea el valor, menor será la sensibilidad. Si este parámetro se define como "-64" no tendrá ningún efecto en EG Time Key Follow Sensitivity.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes de escala de amplitud: [SF3] Scale

La escala de amplitud controla el nivel de salida de amplitud en función de las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir todo el teclado en cuatro puntos de interrupción y asignar a cada uno distintos valores de desplazamiento de amplitud.



1 – 4 Break Point 1 – 4 (punto de interrupción 1 a 4)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir el punto de interrupción directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

NOTA Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan de forma ascendente a lo largo del teclado.

5 – 8 Offset 1 – 4 (compensación 1 a 4)

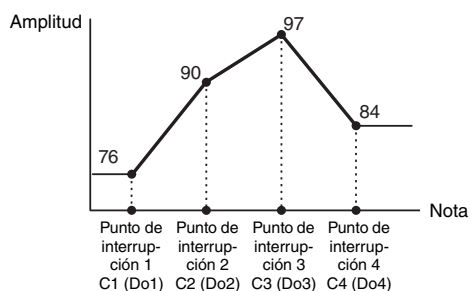
Determina el valor de compensación del nivel en cada punto de interrupción.

Ajustes: -128 – +0 – +127

Ejemplo de ajuste de la escala de amplitud

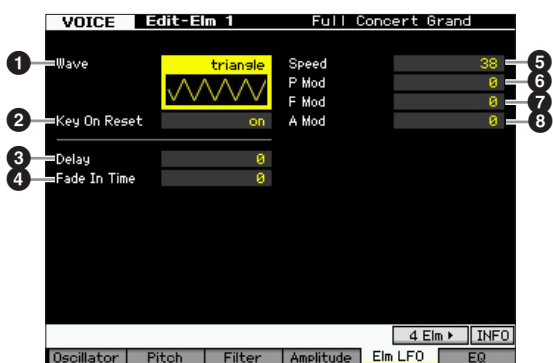
La mejor manera de entender el ajuste de escala de amplitud es mediante ejemplos. Con los ajustes que se muestran en el ejemplo siguiente, el valor de amplitud (volumen) básico del elemento seleccionado es 80, y los distintos valores de compensación en los ajustes del punto de interrupción seleccionado cambian ese valor básico de la forma correspondiente. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos introducidos en la amplitud. La amplitud cambia de forma lineal entre puntos de interrupción sucesivos como se muestra.

	1	2	3	4
Punto de interrupción	C1 (Do1)	C2 (Do2)	C3 (Do3)	C4 (Do4)
Compensación	-4	+10	+17	+4



Modular la voz: [F5] Elm LFO (LFO de elemento)

Esta pantalla le ofrece un conjunto completo de controles para el LFO de cada elemento individual. El LFO se puede utilizar para crear efectos de vibrato, wah, trémolo y otros efectos especiales aplicándolo a los parámetros de tono, filtro y amplitud.



1 Wave (onda)

Selecciona la onda y determina el modo en que la forma de onda del LFO modula el sonido.

Ajustes: saw (sierra), triangle (triángulo), square (cuadrado)

2 Key On Reset (restablecer al pulsar una tecla)

Determina si el LFO se debe o no restablecer cada vez que se toca una nota.

Ajustes: off, on

off (desactivado)

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

on (activado)

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

3 Delay (retardo)

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

Ajustes: 0 – 127

4 Fade In Time (tiempo de aparición gradual)

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

Ajustes: 0 – 127

5 Speed (velocidad)

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

Ajustes: 0 – 63

6 P Mod (profundidad de modulación de tono)

Determina la cantidad (profundidad) en que la onda LFO varía (modula) el tono del sonido. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

7 F Mod (profundidad de modulación de filtro)

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

Ajustes: 0 – 127

8 A Mod (profundidad de modulación de amplitud)

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

Ajustes: 0 – 127

Ajustes del ecualizador (EQ): [F6] EQ

En esta pantalla puede definir los parámetros del EQ para cada elemento.

1 Type

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

Ajustes:

2 Band (2 bandas), PEQ

Véase a continuación.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

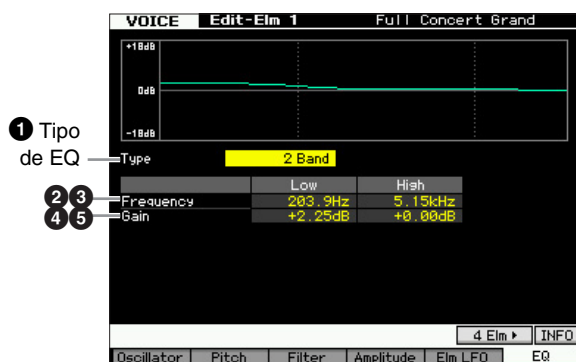
Aumenta toda la banda del elemento seleccionado en +6dB, +12dB y +18dB, respectivamente.

thru

Si selecciona esta opción, se pasan por alto los ecualizadores y la señal no resulta afectada.

Cuando EQ Type está definido como “2 Band”

Éste es un ecualizador de tipo “shelving” (apilado) que combina bandas de frecuencia alta y baja distintas.



2 Frecuencia baja

Determina la frecuencia estándar de la banda de EQ inferior.

Ajustes: 50.1Hz – 2.00kHz

3 Frecuencia alta

Determina la frecuencia estándar de la banda de EQ superior.

Ajustes: 503.8Hz – 10.1kHz

4 Ganancia de las frecuencias bajas

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (2) aumentarán o disminuirán.

Ajustes: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

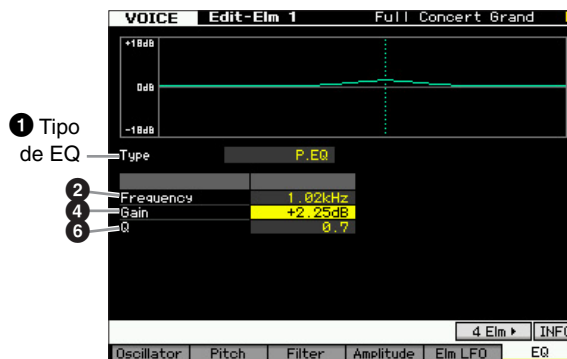
5 Ganancia de las frecuencias altas

Determina el grado en que las señales por encima de la frecuencia alta (3) aumentarán o disminuirán.

Ajustes: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

Cuando EQ Type está definido como “PEQ”

El EQ paramétrico de la banda individual se utiliza para atenuar o aumentar los niveles (ganancia) de las señales en torno a la frecuencia. Este tipo ofrece 32 ajustes de “Q” diferentes que determinan el ancho de banda de frecuencia del ecualizador.



2 Frecuencia baja

Determina la frecuencia central.

Ajustes: 139.7Hz – 12.9kHz

4 Ganancia de las frecuencias bajas

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (2) aumentarán o disminuirán.

Ajustes: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

6 Q

Determines el Q (ancho de banda) de la banda.

Cuanto menor sea su valor, mayor será el ancho de banda. Cuanto mayor sea su valor, menor será el ancho de banda.

Ajustes: 0.7 – 10.3

Editar voces de percusión

La “edición” hace referencia al proceso de creación de una voz cambiando los parámetros que la componen. Para ello, se puede utilizar Voice Edit (edición de voz), un submodo del modo Voice (voz). En esta sección le mostramos cómo editar una voz de percusión. Para seleccionar el modo Drum Voice Edit (edición de voz de percusión), pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice, seleccione una voz de percusión y, a continuación, pulse el botón [EDIT] (editar).

Common Edit y Key Edit

Cada voz de percusión puede constar de hasta 73 teclas de percusión asignadas a las notas distribuidas por el teclado, de C0 a C6 (Do0 a Do6). Hay dos tipos de pantallas de edición de voces de percusión: las pantallas de Common Edit (edición común) para editar los ajustes comunes a todas las teclas y las pantallas de Key Edit (edición de teclas) para editar cada una de las teclas.

Edición de voces de percusión

Edición común

Permite editar los parámetros comunes a todas las teclas de la voz de percusión seleccionada.

Edición de teclas C0 – C6

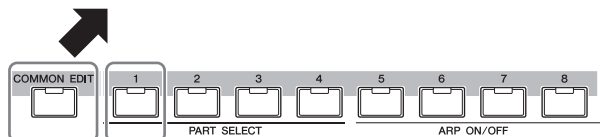
Permite editar los parámetros de cada una de las 73 teclas que componen una voz de percusión.

Editar voces de batería

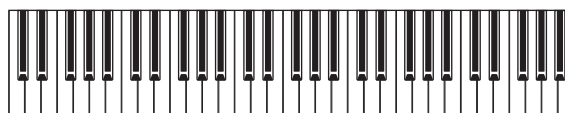
- 1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.**
Seleccione la voz de percusión que desee editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Voice Edit (edición de voz).**
- 3 Abra la pantalla de edición que desee: Common Edit o Key Edit.**

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para acceder a la pantalla Key Edit, pulse el botón numérico [1]. En el modo Drum Key Edit, pulse la tecla a la que desea asignar el instrumento de percusión elegido.

Pantalla Common Edit



Seleccionar una tecla de percusión



Pantalla Key Edit



4 Abra la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla que desea, observe los elementos del menú de la ficha correspondiente a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cada menú de las fichas de los botones [F1] – [F6] contiene menús secundarios que se corresponden con los botones [SF1] – [SF5] de la parte inferior de la pantalla.

NOTA Si pulsa el botón [SF6], podrá utilizar distintas funciones, como acceder a la pantalla Information (información), introducir caracteres (página 37), usar la función del botón de número (página 36) y seleccionar o mostrar una lista (página 37). La función a la que se accede a través del botón [SF6] varía según el parámetro seleccionado en el que se encuentra el cursor.

5 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Repita los pasos 3 a 6 tantas veces como desee.

8 Escriba el nombre que desee para la voz editada.

Utilice la pantalla Name (nombre) (página 55) del modo Voice Common Edit (edición común de voz).

9 Memorice la voz editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para mostrar la ventana Store (página 54) y, a continuación, memorice la voz editada.

AVISO

- La voz editada se perderá cuando seleccione otra voz o apague el instrumento. Para asegurarse de que los datos de voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.
- Puesto que la memoria de usuario en la que se almacena la voz es una memoria flash, la voz editada y memorizada no se borrará aunque se apague el instrumento. Así pues, los datos almacenados están seguros y no se perderán.

Sin embargo, la operación Voice Store sobrescribirá los datos de la voz que ya estén almacenados en el número de la voz de destino. Por este motivo, siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF (página 241).

NOTA Existen también otras funciones útiles en el modo Drum Voice Edit. Consulte información detallada en la página 54.

Parámetros de Common Edit

[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las teclas de percusión de la voz de percusión seleccionada.

Ajustes generales de la voz seleccionada: [F1] General

NOTA Los parámetros de Common Edit para la voz de percusión son básicamente los mismos que los de la voz normal. Sin embargo, algunos parámetros que tienen el mismo nombre que los de la voz normal no están disponibles para la voz de percusión.

Asignar un nombre a la voz editada: [SF1] Name

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 55.

Ajustes del modo Play como Micro Tuning y Mono/Poly: [SF2] Play Mode

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 55.

Otros ajustes: [SF3] Otros

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 57.

Ajustes de arpeggio: [F2] ARP Main (principal de arpeggio)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 58.

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.

Es igual que en Normal Voice Common Edit (página 59) exceptuando el parámetro Fixed SD/BD.

Fixed SD/BD

Este parámetro solamente está disponible para Drum Voices. Cuando este parámetro está activado, C1 se usará como la nota de caja y D1 se utilizará como la nota de bombo en la reproducción de arpeggio.

Aunque la mayoría de juegos de batería asignan el sonido de caja a C1 y el de bombo a D1, algunos juegos de batería también asignan estos sonidos a otras notas, y algunos tipos de arpeggio se crean usando estas notas (distintas de C1 y D1). En consecuencia, pueden oírse sonidos no adecuados dependiendo del tipo de arpeggio y juego de batería seleccionado. Para solucionar este tipo de problemas, active este parámetro.

Si percibe que el sonido de la caja y el bombo no es el idóneo cuando el tipo de arpeggio se cambia mediante los botones [SF1] – [SF5], es recomendable activar este parámetro.

Ajustes: on, off

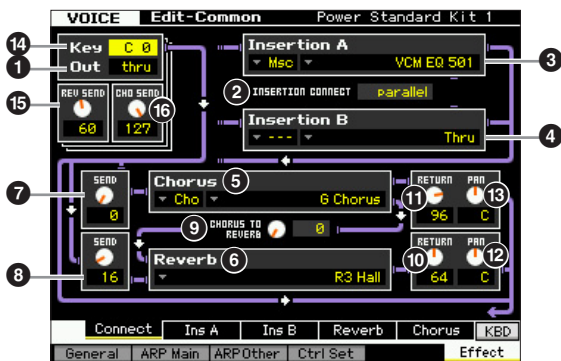
Ajustes de los controladores: [F4] Ctrl Set (ajuste de controladores)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 61. Tenga en cuenta que el parámetro Element Switch (selector de elemento) no está disponible en Common Edit de Drum Voice.

Ajustes de efectos: [F6] Effect

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect

Esta pantalla le ofrece un control completo de los efectos. Las funciones de esta pantalla son básicamente las mismas que las de Common Edit en Normal Voice (página 64). La diferencia reside en que el parámetro Insertion Effect Out (salida del efecto de inserción) no se define para cada elemento sino para cada tecla de percusión. Además, hay tres parámetros adicionales (14 – 16).



1 Out (salida del efecto de inserción)

Determina el efecto de inserción (A o B) que se va a utilizar para procesar cada tecla de percusión individual. Se pueden definir parámetros para cada tecla de percusión. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido como "ins L", la señal de cada tecla de percusión se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

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

Los parámetros 2 – 13 son los mismos que los de la pantalla Connect (página 64) en el modo Normal Voice Edit.

14 Key (tecla)

Determina la tecla de percusión que se va a editar. Se pueden definir los parámetros Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) y Key Chorus Send (16) (que corresponden a la salida del efecto de inserción, la transmisión de reverberación de tecla y la transmisión de coros de tecla, respectivamente) para cada tecla de percusión.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

15 REV SEND (Transmisión de reverberación de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de reverberación. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Out (1) está definido como "thru".

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando se define el parámetro Insertion Effect Out (1) como "Ins A" o "Ins B," puede determinar el nivel del sonido de la tecla de percusión (salida de Insertion Effect A o B) que se envía al efecto Reverb definiendo el valor del parámetro Insertion Reverb Send indicado solo en este caso.

16 CHO SEND (Transmisión de coros de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de coros. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Out (1) está definido como "thru".

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando se define el parámetro Insertion Effect Out (1) como "Ins A" o "Ins B," puede determinar el nivel del sonido de la tecla de percusión (salida de Insertion Effect A o B) que se envía al efecto Chorus definiendo el valor del parámetro Insertion Chorus Send indicado sólo en este caso.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 66.

Parámetros de edición de teclas

[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → Selección de tecla

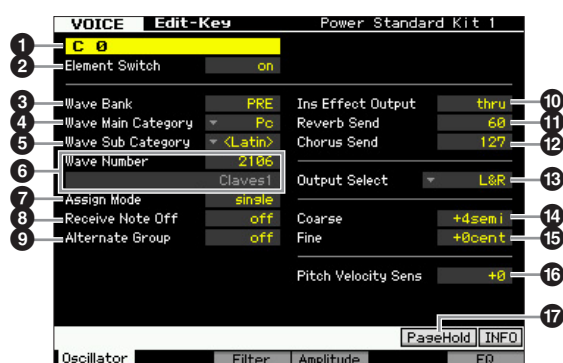
Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Key Edit (edición de tecla).

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

Ajuste del intervalo de ondas y notas de la tecla: [F1] Oscillator

En esta pantalla se puede definir el intervalo de formas de onda y de notas de la tecla seleccionada.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de fichas correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Tecla*

Determina la tecla de percusión que se va a editar. Puede seleccionar el instrumento de percusión que desee pulsando la nota.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

2 Element Switch* (selector de elementos)

Determina si se utiliza o no la tecla seleccionada. Cuando está definido como “off”, la tecla que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

3 Wave Bank (banco de formas de onda)*

Determina el banco de forma de onda asignado a la tecla de percusión. Puede seleccionar entre PRE,USR,FL1 y FL2. PRE (banco predefinido) incluye las formas de onda predefinidas, mientras que USR (banco de usuario), FL1 (banco memorizado en la ranura 1 del módulo de expansión de memoria flash opcional) y FL2 (banco memorizado en la ranura 2 del módulo de expansión de memoria flash opcional) incluyen las formas de onda creadas en función de las muestras grabadas en el modo Sampling. FL1 y FL2 están disponibles solamente cuando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M está instalado.

Ajustes: PRE, USR, FL1, FL2

NOTA Para obtener información detallada acerca de las formas de onda, consulte la descripción del modo Sampling en la página 119.

4 Wave Main Category (Categoría principal de forma de onda)*

5 Wave Sub Category (subcategoría de forma de onda)*

Es más fácil encontrar las formas de onda deseadas (6) si estos parámetros se definen antes de seleccionar un número de forma de onda. Las formas de onda predefinidas se clasifican en dos categorías: Main y Sub. El número de categorías Sub varía en función de cada categoría Main.

6 Wave Number* (número de forma de onda)

Determina la forma de onda asignada a la tecla de percusión mediante la selección de la categoría y el número de forma de onda. Para obtener una lista completa de formas de onda en el banco predefinido, consulte la lista de formas de onda en la lista de datos que se proporciona por separado.

7 Assign Mode* (modo de asignación)

Cuando se define como “single” (individual), se impide que se reproduzca dos veces la misma nota. Resulta útil cuando se recibe dos o más veces la misma nota casi simultáneamente, o sin el correspondiente mensaje de desactivar una nota. Para permitir la reproducción de cada instancia de la misma nota, configure esta opción como “multi”. En general, posiblemente tenga que configurarlo como “multi”, especialmente para los sonidos de pandereta y platillos, si desea que sigan sonando hasta su disminución total al reproducirlos varias veces sucesivamente. Tenga en cuenta que el ajuste “multi” utiliza la polifonía completa y puede provocar que se corten los sonidos.

Ajustes: single, multi

single

Cuando se define como “single” y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detiene cuando suena la siguiente.

multi

Cuando se define como “multi” y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas suenan a la vez.

8 Receive Note Off

(recepción de notas desactivada)

Determina si la tecla de percusión seleccionada responde o no a mensajes de MIDI Note Off (nota desactivada). Debe estar definido como “on” cuando la tecla de percusión seleccionada tenga un sonido sostenido no decreciente (como un redoble de caja), para que pueda detener el sonido soltando la nota.

Ajustes: off, on

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

9 Alternate Group* (grupo alternativo)

Determina el grupo alternativo al que se asigna la tecla. En un juego de baterías real, es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo. Para impedir que las teclas se reproduzcan simultáneamente, asígnelas al mismo grupo alternativo. Es posible definir hasta 127 grupos alternativos. También puede seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

Ajustes: off, 1 – 127

10 Ins Effect Output (salida del efecto de inserción)

Determina el efecto de inserción (A o B) que se va a utilizar para procesar cada tecla de percusión individual. Este parámetro es el mismo que Ins Effect Output en la pantalla Connect (página 64) del modo Voice Common Edit.

Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido como "ins L" en la pantalla Connect, se utiliza Insertion L para procesar cada una de las teclas de percusión, aunque se seleccione "ins A" o "ins B".

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

11 Reverb Send* (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de reverberación. Sólo está disponible cuando Insertion Effect Output (arriba) está definido como "thru". El ajuste que realice aquí se aplicará a los mismos parámetros en la pantalla Connect (página 64) del modo Voice Common Edit.

Ajustes: 0 – 127

12 Chorus Send* (transmisión de coro)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de coros. Sólo está disponible cuando Insertion Effect Output (arriba) está definido como "thru". El ajuste que realice aquí se aplicará a los mismos parámetros en la pantalla Connect (página 64) del modo Voice Common Edit.

Ajustes: 0 – 127

13 Output Select (selección de salida)

Determina las salidas específicas de la señal de la tecla de percusión individual. Puede asignar el sonido de cada tecla de percusión individual para que se envíe desde una determinada clavija de salida del hardware en el panel posterior. Este parámetro resulta útil cuando se desea aplicar a un determinado instrumento de percusión un efecto externo conectado. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Output (10) está definido como "thru".

Ajustes: Consulte la tabla incluida a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo/mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)

LCD	Clavijas de salida	Estéreo/mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

NOTA El ajuste FW (FW1 –14) sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

14 Coarse (afinación poco precisa del tono)*

Determina el tono de cada tecla de percusión en semitonos.

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

15 Fine (afinación precisa del tono)*

Determina el tono de cada tecla de percusión en centésimas.

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

16 Pitch Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el tono se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el tono no cambia. Si se define con un valor negativo, el tono subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

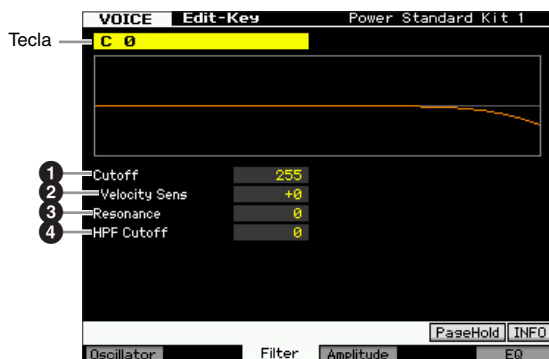
Ajustes: -64 – +0 – +63

17 [SF5] PageHold

Normalmente, en el modo Drum Voice Edit, al pulsar una nota del teclado cambia automáticamente la tecla (instrumento) que se está editando. Cuando el botón [SF5] PageHold (mantenimiento de página) está activado, la tecla (instrumento) que se está editando se mantiene aunque se pulse otra nota del teclado. Esto permite editar una determinada tecla mientras se ajusta el balance de nivel entre la tecla que se está editando y otras teclas.

Ajustar el brillo mediante el filtro: [F3] Filter

Cada tecla de percusión tiene su propio filtro independiente de paso bajo y de paso alto. Puede ajustar las características tonales de cada sonido de percusión ajustando la frecuencia de corte y la resonancia.



1 Cutoff* (corte)

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

Ajustes: 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens (sensibilidad de velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte responde a la velocidad o a la intensidad con la que reproduce las notas. Si se define con un valor positivo, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Cuando se define como 0, la frecuencia de corte no cambia, independientemente de la velocidad. Si se define con un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Resonance* (resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte para aportar más carácter al sonido. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

Ajustes: 0 – 127

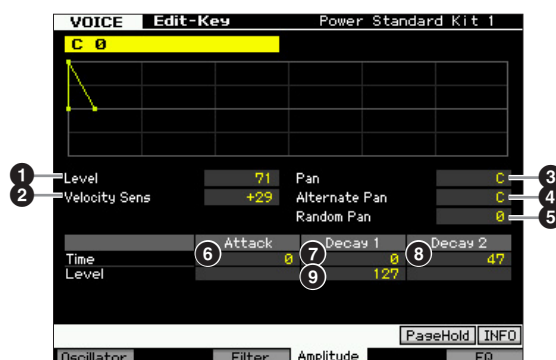
4 HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)*

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

Ajustes: 0 – 255

Ajustes de amplitud: [F4] Amplitude

En las siguientes pantallas, puede definir distintos parámetros para la tecla de percusión seleccionada, como el volumen, el efecto panorámico y el EG de amplitud.



1 Level* (nivel)

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión.

Ajustes: 0 – 127

2 Velocity Sens (sensibilidad de velocidad)*

Determina la manera en que el nivel de salida de la tecla de percusión responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el nivel de salida no cambia. Si se define con un valor negativo, el nivel de salida subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Pan* (panorámica)

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

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

4 Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se realiza a la izquierda o a la derecha para cada nota que se pulsa, suponiendo que la posición panorámica está definida en el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 – C – R63

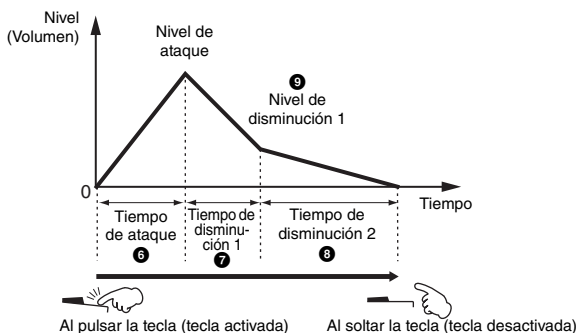
5 Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

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

Ajustes: 0 – 127

Amplitud EG

Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time* (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127 (0 – 126, retención del tiempo de disminución 2)

6 Tiempo de ataque

Determina cuánto tiempo tarda el sonido en alcanzar su volumen máximo (nivel de ataque) cuando se pulsa una nota.

7 Tiempo de caída 1

Determina cuánto tiempo tarda el sonido en descender desde el nivel de ataque al nivel de caída 1 después de pulsar una nota.

8 Tiempo de caída 2

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye desde el nivel de caída 1 hasta silenciarse después de soltar la nota.

Level* (nivel)

El parámetro Level permite definir el nivel de AEG.

Ajustes: 0 – 127

9 Nivel de caída 1

Determina el nivel que alcanza el nivel del AEG desde el nivel de ataque cuando termina el tiempo de caída 1.

Ajustes del ecualizador (EQ): [F6] EQ

En esta pantalla puede definir los parámetros del EQ para cada tecla de percusión. Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 82.

Voice Job: funciones prácticas

El modo Voice Job (trabajo de voz) dispone de algunas herramientas útiles para organizar e inicializar los datos, que se pueden utilizar para crear voces y archivarlas.

Voice Job: funcionamiento básico

- 1 En el modo Voice (voz), pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Voice Job.**
- 2 Pulse uno de los botones [F1] a [F4] para acceder a la pantalla de trabajo que desee.**
- 3 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.**
Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.**
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [VOICE] para volver al modo Voice Play (reproducción de voz).**

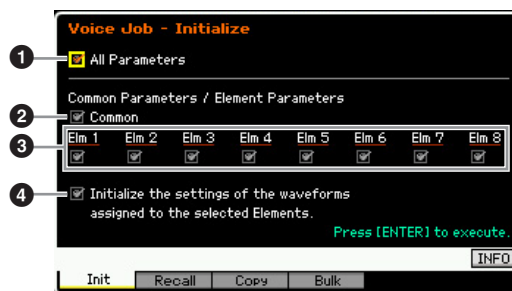
AVISO

Aunque ejecute el trabajo, si selecciona una voz diferente o apaga el equipo sin memorizar los datos, se borrarán los datos de voz. Para asegurarse de que los datos de la voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

Inicializar la voz: [F1] Init (inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de voz con sus ajustes predeterminados. Puede inicializar también de forma selectiva algunos parámetros, como los ajustes Common (comunes), los ajustes de cada tecla de elemento o percusión, etc. Esta función es muy útil cuando se crea una voz completamente nueva desde el principio. Los parámetros disponibles para la inicialización varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum (percusión).

Al seleccionar una voz normal:



1 All Parameters (todos los parámetros)

Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de la voz seleccionada.

2 Common Parameters (parámetros comunes)

Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Common Edit (edición común) de la voz seleccionada.

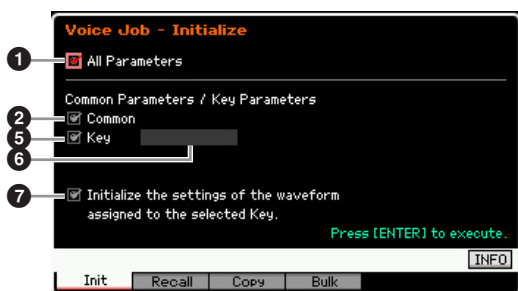
3 Parámetros de elementos 1 – 8

Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Element Edit (edición de elementos) del elemento seleccionado.

4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements (inicializar el ajuste de las formas de onda asignadas a los elementos seleccionados).

Si marca esta opción, se inicializarán todos los ajustes de forma de onda del elemento seleccionado.

Al seleccionar una voz de percusión:



5 Key Parameters (parámetros de teclas)

Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Key Edit (edición de teclas) de la tecla seleccionada.

6 Drum Key (tecla de percusión)

Determina la tecla de percusión que se va a inicializar.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key (inicializar el ajuste de la forma de onda asignada a la tecla seleccionada).

Si marca esta opción, se inicializarán todos los ajustes de forma de onda de la tecla de percusión seleccionada.

Recuperar modificaciones: [F2] Recall

Si está editando una voz, pero no la memoriza antes de cambiar a otra voz, se borrarán todos los cambios que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Recall para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas.

Copiar otro elemento de voz en el actual: [F3] Copy

En esta ventana puede copiar los ajustes de los parámetros Common y Element/Drum Key de cualquier voz en la voz que esté editando. Esta función resulta útil si crea una voz y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra voz. Si la voz actual (2) está activada, puede copiar los ajustes de parámetros de un elemento en otro elemento de la misma voz.



1 Voz de origen

Determina el banco y el número de voz que se va a copiar. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum. Este parámetro no se puede definir si la voz actual (2) está establecida en "on".

2 Current Voice (voz actual)

Si está activada, la voz actualmente seleccionada (la que está editando) se selecciona como origen. Así pues, puede copiar los ajustes de parámetros de un elemento en otro elemento de la misma voz.

3 Tipo de datos de la voz de origen

Determina el tipo de datos de origen que incluye el número de elemento o la tecla de percusión. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum.

Ajustes: common (común), element 1 – 8 (elemento 1 – 8, voz normal), key C9 – C6 (tecla Do9 – Do6, voz de percusión)

4 Tipo de datos de la voz de destino

Determina el tipo de datos de destino que incluye el número de elemento o la tecla de percusión. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum. Cuando el tipo de datos de la voz de origen (arriba) se define como "common", este parámetro será fijo: "common".

Ajustes: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

Transmitir la voz a través de MIDI (datos por lotes): [F4] Bulk (datos por lotes)

Esta función le permite enviar los ajustes de parámetros editados de la voz seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para ejecutar la operación Bulk Dump, pulse el botón [ENTER].

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto para MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada en la página 228.

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

Tocar en el modo Performance

El modo Performance (interpretación) se usa para seleccionar, tocar y editar la interpretación que se desee. Las interpretaciones pueden estar formadas por hasta cuatro partes (voces), seleccionadas de entre las partes 1 – 4 del generador de tonos interno. El modo Performance Play (reproducción de interpretación) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Performance y donde se selecciona y toca una interpretación. Algunos de los ajustes de las interpretaciones también se pueden editar en este modo. Para acceder a la pantalla Performance Play (reproducción de interpretación) y seleccionar el modo Performance, basta con pulsar el botón [PERFORM].

Seleccionar una interpretación

MOTIF XF contiene 128 interpretaciones en cada uno de los bancos de usuario 1 – 4.

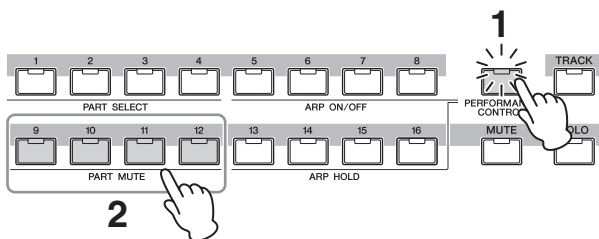
La selección de una interpretación se realiza, fundamentalmente, de la misma manera que la selección de una voz (consulte la página 44). Al igual que en el modo Voice Play (reproducción de voz), en el modo Performance Play también puede utilizar las funciones Category Search (búsqueda de categoría) y Favorite Category (categoría favorita) (página 45). Tenga en cuenta que la función Category del modo Performance no permite usar los botones de banco, de grupo y numéricos.

Activar o desactivar una parte

El modo Performance Play permite activar o desactivar las cuatro partes de la interpretación actual como prefiera. Para ello, pulse el botón [PERFORM] para seleccionar el modo Performance Play.

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Puede activar o desactivar partes individuales con la función Mute (silencio).



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación).

El indicador luminoso de PERFORMANCE CONTROL se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.

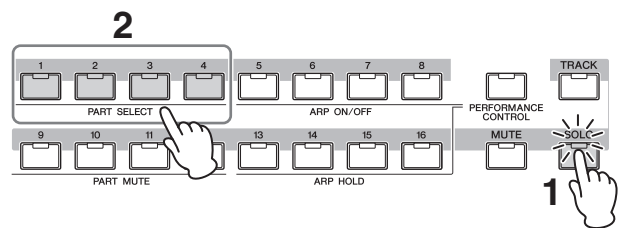
2 Pulse alguno de los botones numéricos [9] a [12].

El indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la parte correspondiente se silenciará. Pulse de nuevo el mismo botón para encender el indicador luminoso y desactivar la función Mute en esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

NOTA Las partes también se pueden silenciar con los botones [MUTE] (silencio) y [PART SELECT] (selección de parte). Pulse el botón [MUTE] (el indicador luminoso se enciende) y use los botones numéricos [1] – [4] apropiados para silenciar y anular el silencio de la parte deseada.

Introducir un solo en una parte concreta

La función Solo es la opuesta a Mute y permite introducir un solo de forma instantánea en una parte concreta y silenciar las demás.



1 Pulse el botón [SOLO].

El indicador luminoso de SOLO se enciende, lo que indica que se ha habilitado la función Solo.

2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [4].

El indicador luminoso del botón que ha pulsado parpadeará y sólo sonará la parte correspondiente. Pulse cualquier otro botón numérico para cambiar la parte del solo.

NOTA Para salir de las condiciones Mute y Solo, pulse el botón [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

Usar la función Arpeggio

La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases en la voz actual tocando notas en el teclado. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios se pueden reproducir de forma simultánea. Pruebe a seleccionar interpretaciones diferentes y compruebe los diversos tipos de arpeggios.

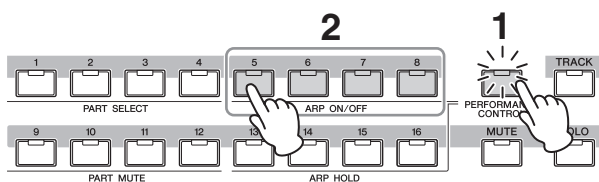
NOTA Para obtener más información acerca del arpeggio, consulte la página 15.

Usar la función Arpeggio en el modo Performance

Dado que las interpretaciones predefinidas ya tienen preasignados sus propios tipos de arpeggio, puede tocar el arpeggio seleccionando la interpretación que prefiera, activando el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (activar o desactivar arpeggio) y pulsando cualquier nota. Las instrucciones para usar los arpeggios son básicamente las mismas que en el modo Voice (voz).

Activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada parte

Puede activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada parte de una interpretación según se describe a continuación.



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación).

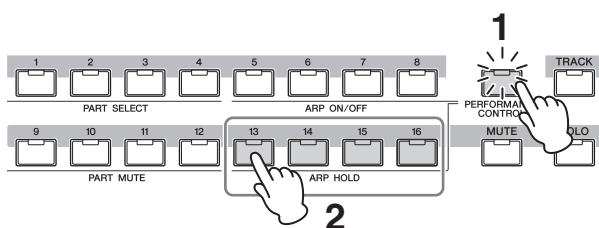
El indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] se enciende, lo que indica que la reproducción del arpeggio de cada parte se puede activar o desactivar.

2 Al pulsar cada uno de los botones [5] – [8], se activa o desactiva de forma alterna la reproducción de arpeggio de cada parte.

Si alguna de los indicadores luminosos de [5] – [8] está apagada, la reproducción del arpeggio de la parte correspondiente está silenciada.

Activar o desactivar el parámetro Arpeggio Hold de cada parte

Puede activar o desactivar el parámetro Arpeggio Hold (arpeggio sostenido) (página 112) para cada parte de una interpretación según se describe a continuación. Cuando el parámetro Arpeggio Hold se define como “on”, la reproducción del arpeggio continúa aunque la nota se suelte.



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación).

El indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] se enciende, lo que indica que el parámetro Arpeggio Hold de cada parte se puede activar o desactivar.

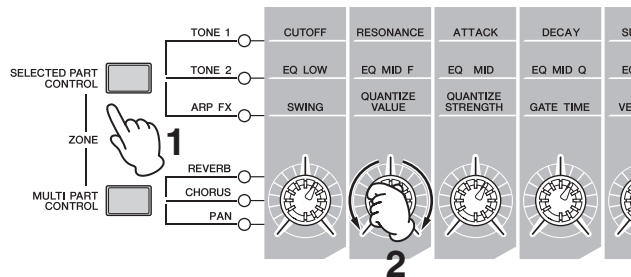
2 Al pulsar cada uno de los botones [13] – [16], se activa o desactiva de forma alterna el parámetro Arpeggio Hold de cada parte.

Si alguna de los indicadores luminosos [13] – [16] está encendido, el parámetro Arpeggio Hold de la parte correspondiente está activado.

NOTA Cuando el parámetro Arpeggio Hold se define como “sync-off” (sin sincronización) en la pantalla Arpeggio Main (principal de arpeggio) (página 112), al pulsar cada uno de los botones [13] – [16] el ajuste de Arpeggio Hold cambia entre “on” y “sync-off”.

Usar potenciómetros

Una de las características de rendimiento más eficaces de MOTIF XF es el extenso conjunto de controles en tiempo real, especialmente los potenciómetros y mandos deslizantes de control. Estos elementos permiten ajustar diversos parámetros de la interpretación actual, como la profundidad de los efectos, las características de ataque y liberación, el color tonal, entre otros. Estos controles en tiempo real se pueden usar para cambiar el sonido cuando toca o para editar y personalizar rápidamente la interpretación. A cada potenciómetro se le puede asignar cualquiera de las seis funciones disponibles, seleccionadas alternativamente a través de los botones [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) y [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes).



1 Seleccione la opción de función que desee asignar a los potenciómetros.

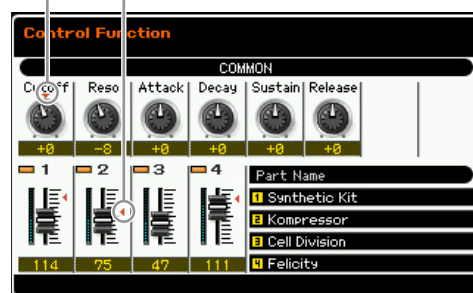
Pulse el botón [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL] varias veces para seleccionar el ajuste de función que se va a asignar a los potenciómetros. Cada vez que se pulsa alguno de los botones, el indicador luminoso se enciende alternativamente en orden descendente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (cuando se pulsa [SELECTED PART CONTROL]) o REVERB → CHORUS → PAN (cuando se pulsa [MULTI PART CONTROL]). Las funciones asignadas a los potenciómetros se cambian de acuerdo con el indicador luminoso.

NOTA Para comprobar qué funciones tienen asignados los potenciómetros en este momento, muestre la ventana Control Function (controlar función) pulsando los botones [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL].

NOTA Al mantener pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido pasará alternativamente de la actual a TONE 1 (tono 1). Del mismo modo, si se mantiene pulsado el botón [MULTI PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido pasará alternativamente de la actual a REVERB (reverberación).

NOTA Un punto rojo en el gráfico del potenciómetro o el mando indica el valor actual con el que están definidos. Mover el potenciómetro o el mando deslizante no tiene ningún efecto en el sonido hasta que se llega a este punto. Una vez que mueva el potenciómetro o el mando deslizante pasado ese punto, el punto rojo desaparecerá y su movimiento afectará al sonido.

Punto rojo (que indica el valor actual)



2 Cambie el color tonal.

Al mover los potenciómetros se cambian varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real, es decir, mientras toca.

Cuando alguno de los indicadores luminosos de TONE 1, TONE 2 o ARP FX (efectos de arpeggio) se enciende, los ocho potenciómetros se usan para controlar las funciones correspondientes según se indica en el panel (lo mismo que en el modo Voice). Consulte información detallada en la página 46. Cuando alguno de los indicadores luminosos de REVERB, CHORUS (coro) o PAN (panorámica) se enciende, las funciones siguientes se asignan a los cuatro potenciómetros de la izquierda.

Indicador luminoso encendido	Funciones de los cuatro potenciómetros de la izquierda
REVERB	Ajusta la profundidad de reverberación de las partes 1 – 4
CHORUS	Ajusta la profundidad del coro de las partes 1 – 4
PAN	Ajusta la posición panorámica de las partes 1 – 4

NOTA Si el indicador [E] (Editar) aparece en la parte superior derecha de la pantalla cuando ajusta los potenciómetros, la interpretación actual se puede memorizar (página 101) como una nueva interpretación de usuario.

Cambiar una parte para controlar

Puede cambiar una parte para controlarla con los potenciómetros siguiendo alguna de las instrucciones siguientes.

1 Encienda el indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] pulsando el botón [SELECTED PART CONTROL] para acceder a la ventana Control Function.

2 Seleccione la parte que desee pulsando los botones [1] – [4] y [COMMON EDIT] (edición común).

Al pulsar el botón [COMMON EDIT], las operaciones de los potenciómetros, salvo "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2", se aplicarán a las cuatro partes. Si pulsa uno de los botones [1] – [4], las operaciones de los potenciómetros se aplicarán únicamente a la parte seleccionada.

NOTA Si la ventana Control Function (función de control) no se puede abrir desde alguna pantalla y desea cambiar una parte en la pantalla Performance Play, pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (el indicador luminoso se enciende) y pulse uno de los botones [1] – [4] y [COMMON EDIT].

Usar los mandos deslizantes

Los cuatro mandos deslizantes de la izquierda ajustan el volumen de cada una de las cuatro partes. Cada uno de los mandos deslizantes de control 1 – 4 se corresponde con la parte con el mismo número. El estado de los mandos deslizantes se muestra en la pantalla.

Pantalla Performance Play: [F1] Play

Puede acceder a la pantalla Performance Play pulsando el botón [PERFORM].

Tipo 1 de pantalla Performance Play



Tipo 2 de pantalla Performance Play



1 Banco de interpretaciones

2 Número de interpretación (grupo y número)

Indica el banco y el número de la interpretación seleccionada. Un banco es una ubicación en la memoria que incluye datos de 128 interpretaciones diferentes. El equipo incluye cuatro bancos (User 1 – 4) (Usuario 1 – 4). A cada interpretación de un banco se le asigna un número de interpretación del 001 al 128. Los números 001 a 128 se convierten al formato (que se muestra entre paréntesis) que indica un banco de A a H y un número entre 1 y 16 (correspondiente al banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16]. Los números de interpretación y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de interpretación
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

3 Category (categoría principal <categoría secundaria>)

Indica la categoría de la interpretación seleccionada. "Category" (categoría), que se compone de una categoría principal y una categoría secundaria, es una palabra clave que indica las características del instrumento o el tipo de sonido. Cada interpretación se puede registrar con una categoría principal y su categoría secundaria. El ajuste de Category se puede editar en la pantalla General (página 102) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

4 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación actual.

5 Transmit Ch (canal de transmisión MIDI)

Indica el canal de transmisión MIDI del teclado. Para obtener información acerca de cómo definir el valor, consulte la página 47.

6 Octava

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

7 Función de control

Indica el estado de los potenciómetros y mandos deslizantes de control del panel. Es la misma que la ventana Control Function (página 94).

8 Nombre de voz

Indica los nombres de las voces asignadas a las partes 1 – 4.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación con el teclado. La asignación de tipos de arpeggio a los botones se puede realizar en la pantalla Arpeggio (página 98).

10 [SF6] TAP (pulsación)

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio.

11 [F1] Play (reproducción)

Al pulsar este botón se vuelve desde la pantalla anterior a la pantalla Performance Play.

12 [F2] Voice (voz)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 97) que permite seleccionar una voz para cada parte y especificar el intervalo de notas con las que puede tocarse.

13 [F3] EG (generador de envolventes)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 97) que contiene los ajustes básicos del generador de envolventes.

14 [F4] Arpeggio

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 98) que permite definir los parámetros relacionados con los arpeggios.

15 [F6] Effect (efecto)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla de configuración Effect (página 107) del modo Performance Common Edit.

16 Tempo del arpeggio

Indica el tempo reproducción del arpeggio actual.

17 Volume (volumen)

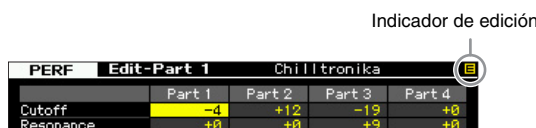
Indica el valor del volumen de cada parte.

18 Intervalo de nota/Límite de nota

Indica el intervalo de notas o el límite de notas dentro del cual puede tocar la voz asignada a cada parte.

Indicador [E]

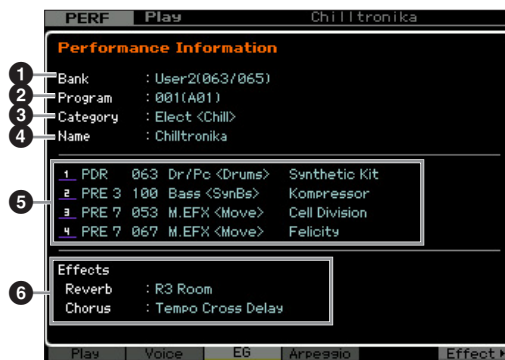
Cuando se cambia el valor de un parámetro en los modos Performance Play o Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que la interpretación actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado modificado actual, siga las instrucciones de la página 101.



Indicador de edición

Información de la interpretación: [SF6] INFO (información)

Esta ventana, que se puede activar desde la pantalla [F2] Voice – [F4] Arpeggio, muestra la información de la interpretación actual. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Bank (banco)

Indica el banco del programa de la interpretación seleccionada. Los valores entre paréntesis indican el byte más significativo y el byte menos significativo de la selección de banco que se pueden usar para seleccionar la voz actual a través de MIDI.

2 Program (número de interpretación)

A cada interpretación dentro de un banco se le asigna un número entre 001 y 128. Los valores entre paréntesis indican el grupo y el número.

3 Category (categoría)

Indica la categoría de la interpretación seleccionada.

4 Name (nombre)

Indica el nombre de la interpretación actual.

5 Parte 1 a 4

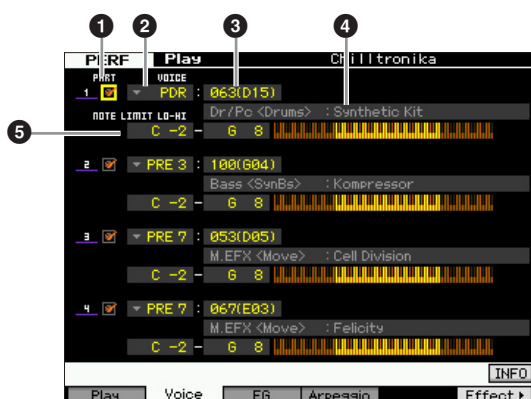
Indica el banco, el número, la categoría principal 1 y 2, y el nombre de la voz que tiene asignada cada parte.

6 Effects (efectos)

Indica los ajustes de reverberación y coro de la interpretación seleccionada.

Parámetros de la voz asignados a cada parte: [F2] Voice (voz)

Esta pantalla permite especificar la voz y su intervalo de notas de cada parte. Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Voice (voz) (página 109) de Part Edit.



1 PART (selector de parte)

Determina si la parte se va a utilizar ("on") o no ("off").

2 Banco de voces

3 Número de voz

4 Nombre de voz

Determina el banco de voces y el número de cada parte. Los dos nombres de categoría de la voz seleccionada se muestran en la columna Nombre de voz.

5 NOTE LIMIT LO-HI (límite de notas agudas y graves)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas de la parte. También puede crear un intervalo inferior y superior para la voz, con un "agujero" en el intervalo de notas en el medio, especificando la nota más aguda en primer lugar. Por ejemplo, definir el límite de notas "C5 - C4" (Do5 - Do4") le permite interpretar la voz desde dos intervalos independientes: de C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y de C5 a G8 (Do5 a Sol8). Las notas interpretadas entre C4 y C5 no interpretan la voz seleccionada.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

Cambiar las características tonales: [F3] EG (generador de envolventes)

Esta pantalla permite definir el generador de envolventes (EG, Envelope Generator) y el filtro. Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla EG (página 115) de Part Edit como compensación.



1 AEG (EG de amplitud)

Determina la transición del volumen desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el instante en que se suelta. El AEG consta de cuatro parámetros: Attack time (tiempo de ataque), Decay time (tiempo de caída), Sustain level (nivel de sostenido) y Release time (tiempo de liberación). Consulte información detallada en la página 51.

Ajustes: -64 - +0 - +63

2 FEG (EG de filtro)

Determina la transición del brillo tonal desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el instante en que se suelta. El FEG consta de cuatro parámetros: Attack time, Decay time, Release time y Depth (profundidad). Consulte información detallada en la página 51.

Ajustes: -64 - +0 - +63

3 Filter (filtro)

Puede producir un sonido relativamente brillante o más oscuro reduciendo o mejorando los tonos armónicos. Hay dos parámetros: Cutoff (frecuencia de corte) y Reso (resonancia). Consulte información detallada en la página 51.

Ajustes: -64 - +0 - +63

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Ajustes de arpeggio: [F4] Arpeggio (arpeggio)

Esta pantalla determina los ajustes básicos del arpeggio. Hay dos tipos de parámetros: Parámetros comunes (Common Switch, Tempo y Sync Quantize Value en la parte superior de la pantalla) y parámetros de parte (otros). Al igual que los parámetros de parte, se pueden asignar cinco tipos diferentes de arpeggios a cada una de las cuatro partes que se pueden seleccionar con los botones [SF1] – [SF5]. Pulse el botón [SF1] – [SF5] apropiado para mostrar la combinación de arpeggio y parte que desee. Los ajustes relacionados con los arpeggios en la pantalla se asignan automáticamente a los botones [SF1] – [SF5] correspondientes. Los ajustes realizados aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla General Other (otros ajustes generales) (página 104) del modo Common Edit (edición común), la pantalla Arpeggio Main (página 112) y la pantalla Arpeggio Other (otros ajustes de arpeggio) (página 114) del modo Part Edit (edición de parte).



1 Common Switch (selector común)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Al mostrar la interpretación para la que este parámetro está activado, el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (arpeggio activado o desactivado) del panel se activará automáticamente.

Ajustes: on, off

2 Tempo

Determina el tempo del arpeggio. Para obtener información detallada, consulte la pantalla Arpeggio Main (página 112) del modo Part Edit.

3 Sync Quantize Value (valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de una cierta parte. Cuando se define como “off”, el siguiente arpeggio se inicia en cuanto se activa. Observe que el número que se muestra a la derecha de cada valor indica la resolución de los relojes.

Ajustes: off (desactivado), 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (nota negra)

4 SW (selector)

Determina si el arpeggio de cada parte está activado o desactivado.

NOTA Cuando el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación) se pulsa hasta que su indicador luminoso se enciende, los botones numéricos [5] – [8] se pueden usar para activar o desactivar la reproducción de arpeggios de las partes 1 – 4.

5 HOLD (sostenido)

Es el mismo que en la pantalla Arpeggio Main (página 112) del modo Part Edit.

6 Banco de voces, número de voz y nombre de voz (sólo una indicación)

Indica el banco, el número y el nombre de la voz que tiene asignada cada parte. Puede definirlos en la pantalla [F2] Voice (voz). Al definir Voice with ARP (voz con ARP) en “on” en la pantalla Arpeggio Main del modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación) se selecciona automáticamente la voz correspondiente al tipo de arpeggio seleccionado en este momento.

7 BANCO (banco)

8 CATEGORY (categoría)

9 SUB CATEGORY (subcategoría)

10 TYPE (tipo)

Son los mismos que en la pantalla Arpeggio Main (página 112) del modo Part Edit.

Grabar una interpretación al teclado en el modo Performance

[PERFORM] → [●] (Record) (Grabar)

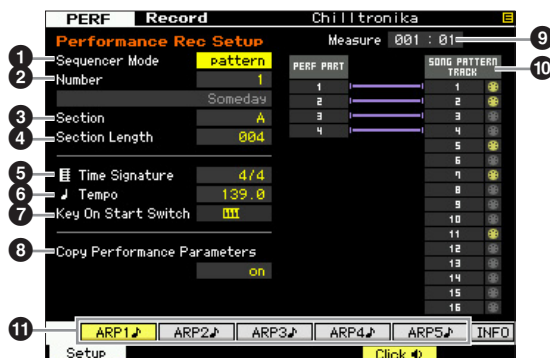
Puede grabar su interpretación al teclado en el modo Performance (interpretación) en una canción o patrón. Las operaciones de los potenciómetros (con la excepción de algunos parámetros descritos en la página 14), las operaciones de los controladores y la reproducción de los arpeggios, así como su interpretación al teclado en el modo Performance se pueden grabar en la pista especificada en forma de eventos MIDI.

AVISO

La grabación de una interpretación sobrescribe todas las pistas de la sección de la canción o el patrón de destino. Compruebe si la sección de la canción o el patrón de destino contiene datos antes de comenzar la grabación. Puede comprobar si una pista contiene datos en la línea de estado de la línea, en la pantalla. Seleccione una sección de una canción o patrón que no contenga datos como destino o almacene todos los datos de la canción o el patrón en un dispositivo de almacenamiento de memoria USB antes de grabar.

Procedimiento de grabación de una interpretación

Consulte información en el manual de instrucciones.



1 Sequencer Mode (modo del secuenciador)

Determina en qué destino (canción o patrón) se grabará la interpretación que está tocando.

Ajustes: pattern (patrón), song (canción)

2 Número de patrón (Número de canción)

Determina el número de patrón o canción destino de la grabación. El nombre del patrón o la canción seleccionados se indica a la derecha del número.

3 Section (sección)

Determina la sección destino de la grabación cuando Sequencer Mode se define como "pattern". Tenga en cuenta que los datos grabados en la sección de destino seleccionada se sobrescribirán y se borrarán en cuanto comience la grabación.

4 Section Length (longitud de sección)

Especifica la longitud de la sección cuando Sequencer Mode se define como "pattern".

Ajustes: 001 – 256

5 Signatura del tiempo (contador)

Determina la signatura de tiempo.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina el tempo de la grabación. Mientras se graba, el arpeggio se reproduce con el tempo definido aquí.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA Cuando MIDI Sync (sincronización MIDI) (página 228) se define como "MIDI" o "auto", "MIDI" o "auto" se muestra aquí y el tempo no puede definirse.

NOTA Cuando Sequencer Mode (1) se define como "pattern", el ajuste de Tempo definido aquí se grabará en el patrón. Incluso si el patrón de destino contiene datos ya grabados, el valor de Tempo se reemplazará con el recién grabado. Cuando Sequencer Mode (1) se define como "song", el ajuste de Tempo definido aquí se grabará en la pista Tempo de la canción de destino si la pista no contiene datos.

7 Key On Start Switch (selector de inicio al pulsar una tecla)

Cuando está activado, la grabación comienza inmediatamente al pulsar cualquier nota del teclado.

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

8 Copy Performance Parameters (copiar parámetros de interpretación)

Determina si el ajuste del parámetro Performance (interpretación) se copia en el mezclado de la canción o el patrón de destino.

Ajustes: on, off

9 Measure (compás) (sólo una indicación)

Indica la posición actual de la grabación con el compás y el tiempo.

10 Estado de la pista (sólo una indicación)

Indica si cada pista de la sección de la canción o patrón seleccionados contiene datos de secuencia o no.

11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

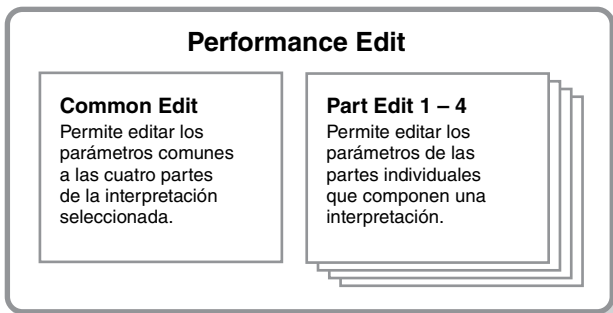
Los tipos de arpeggios se asignan a los botones de las funciones secundarias con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede mostrarlos pulsando estos botones en cualquier momento de la grabación. El tipo de arpeggio se puede establecer en la pantalla Arpeggio (arpeggio) (página 98).

Editar una interpretación

El modo Performance Edit (edición de interpretación) le permite crear sus propias interpretaciones originales, con hasta cuatro partes (voces) diferentes, editando los diversos parámetros. Para seleccionar el modo Performance Edit, pulse el botón [PERFORM] (interpretación) para seleccionar el modo Performance y luego pulse el botón [EDIT] (editar).

Common Edit y Part Edit

Cada interpretación puede contener hasta cuatro partes. Hay dos tipos de pantallas Performance Edit: la correspondiente a la edición común que se usa para editar los ajustes comunes a las cuatro partes y la que se usa para editar partes individuales.

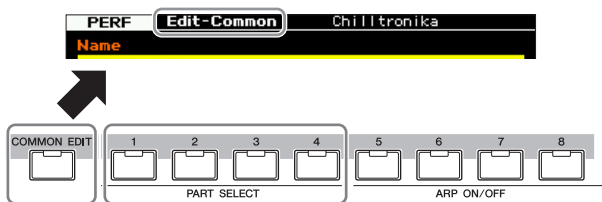


Procedimiento de edición de una interpretación

- 1 Pulse el botón [PERFORM] para seleccionar el modo Performance Play (reproducción de interpretación) y seleccione la interpretación que vaya a editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Performance Edit.
- 3 Muestre la pantalla Edit que desee, Common Edit (edición común) o Part Edit (edición de parte).

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para acceder a la pantalla Part Edit, pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [4]. En el modo Part Edit puede seleccionar la parte que desee con los botones numéricos [1] – [4].

Indica que esta pantalla está en el modo Common Edit.



Seleccione una parte.

Indica que esta pantalla está en el modo Part Edit.



4 Abra la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla que desea, observe los elementos del menú de la ficha correspondiente a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cada menú de las fichas de los botones [F1] – [F6] contiene menús secundarios que se corresponden con los botones [SF1] – [SF5] de la parte inferior de la pantalla.



Menús de las fichas correspondientes a los botones [F1] – [F6] Menús de las fichas correspondientes a los botones [SF1] – [SF5]

5 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Repita los pasos 3 a 6 tantas veces como desee.

8 Especifique el nombre que desee para la interpretación editada.

Use la pantalla Name (nombre) (página 102) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

9 Memorice la interpretación editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Store (página 101) y memorice la interpretación editada.

AVISO

- La interpretación editada se perderá al seleccionar otra o al apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos de la interpretación en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de seleccionar una interpretación diferente o apagar el instrumento.
- Puesto que la memoria de usuario en la que se almacena la interpretación es una memoria flash, la interpretación editada y almacenada no se borrará aunque se apague el instrumento. Así pues, los datos almacenados están seguros y no se perderán. Sin embargo, la operación de memorización de la interpretación Store sobrescribirá los datos de la interpretación que ya estén almacenados en el número de la interpretación de destino. Por este motivo, siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF (página 241).

Funciones útiles para editar interpretaciones

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Es lo mismo que en el modo Performance Play (reproducción de interpretación) (página 93).

Introducir un solo en una parte concreta

Es lo mismo que en el modo Performance Play (página 93).

El indicador [E]

Es lo mismo que en el modo Performance Play. Consulte la página 96.

Función Compare

La función Compare (comparar) permite cambiar entre la interpretación editada y su original, sin editar, con lo que se puede oír cómo afecta la edición al sonido.

1 En el modo Performance Edit, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

En el modo Performance Edit (se ilumina el indicador [EDIT]), pulse el botón [EDIT] para que parpadee su luz. El indicador [E] de la parte superior derecha de la pantalla cambiará a [C] y los ajustes de la interpretación anteriores a la edición se restituirán temporalmente para poder compararlos. Cuando el indicador [E] se muestre en el modo Performance Play, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Performance Edit y después pulse de nuevo el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

Indicador Compare (sonido previo a la edición)

PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	-4	+12	-13	+0
Resonance	+0	+0	+9	+0
FEG Depth	+0	+0	+0	+0
AEG Attack	+0	+0	+0	+0
AEG Decay	+0	+0	+0	+0
AEG Sustain		+0	+0	+0
AEG Release		+0	+0	+0
FEG Attack		+0	+0	+0
FEG Decay		+0	+0	+0
FEG Sustain		+0	+0	+0
FEG Release		+0	+0	+0

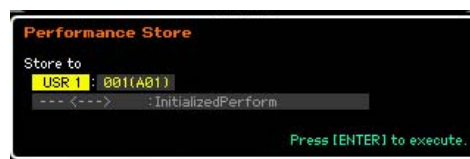
2 Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

Cuando el indicador [C] aparezca en la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EDIT] (el indicador luminoso se enciende y se mantiene encendido, y el indicador [C] cambia al indicador [E]).

Compare el sonido editado con el sonido sin editar repitiendo los pasos 1 y 2.

Memorizar la interpretación creada

1 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Performance Store (memorización de interpretación).



2 Especifique el destino de almacenamiento de la interpretación.

Seleccione un banco de interpretación y un número como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

También puede usar los botones [USER 1] – [USER 4] (usuario), de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16] para especificar el destino.

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].

4 Para llevar a cabo la operación Store, pulse el botón [INC/YES].

Una vez memorizada la interpretación, aparece un mensaje “Completed” (finalizado) y la operación vuelve a la pantalla Performance Play (reproducción de interpretación).

AVISO

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 241.

Parámetros de Common Edit

[PERFORM] → Selección de interpretación → [EDIT] → [COMMON EDIT]

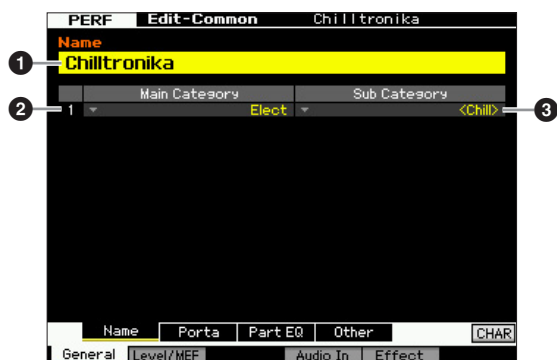
Common Edit permite editar los parámetros comunes a las cuatro partes de la interpretación seleccionada. Esto incluye todos los parámetros de Common Edit.

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que sean neófitos en la edición y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si acaba de empezar con la edición de una interpretación, pruebe con estos parámetros primero.

Ajustes generales de la interpretación seleccionada: [F1] General

Asignar un nombre a la interpretación editada: [SF1] Name



1 Name* (nombre)

Especifique el nombre que desee para la interpretación editada. El nombre de la interpretación puede contener un máximo de 10 caracteres. Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR (car) y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

2 Main Category* (categoría principal)

3 Sub Category* (subcategoría)

Determina la categoría principal y la categoría secundaria de la interpretación. "Category" se puede usar como palabra clave que representa la característica de la interpretación. El ajuste apropiado facilita la búsqueda de la interpretación deseada entre varias. La categoría principal indica los tipos de instrumentos y se divide en categorías secundarias.

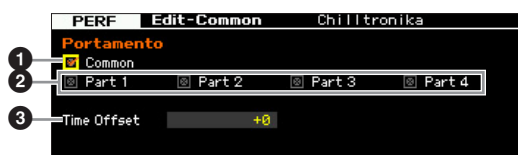
Ajustes: Consulte la lista siguiente.

Categoría de interpretación

Main		Sub	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clasic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		---	No Assignment
		---	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clasic	Classic R&B
		Funk	Funk
		---	No Assignment
		---	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		---	No Assignment
		---	No Assignment
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	No Assignment
		---	No Assignment
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		---	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	No Assignment
		---	No Assignment
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		---	No Assignment
---	No Assignment		
---	No Assignment	---	No Assignment

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

Ajustes de portamento: [SF2] Porta



1 Portamento común*

Determina si se va a aplicar portamento o no a la interpretación actual. Cuando se activa, se aplica portamento a la parte para la que se haya activado el parámetro Part (parte).

2 Parte de portamento 1 a 4*

Determina si se aplica portamento a cada parte o no.

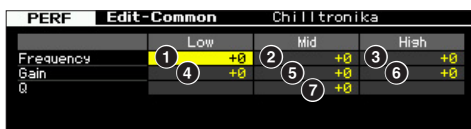
3 Compensación de tiempo de portamento*

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. Puede definir el tiempo de portamento para la voz asignada a cada parte como compensación. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo.

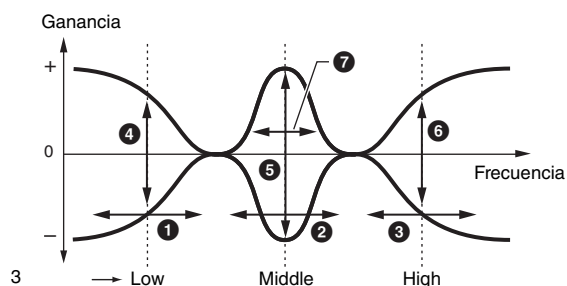
Ajustes: -64 – +63

Ajustes del ecualizador para cada parte: [SF3] Part EQ

Desde esta pantalla puede editar el valor de la pantalla [F5] EQ (ecualizador) (página 116) como compensación para cambiar la característica tonal.



Se trata de un EQ paramétrico de tres bandas (Baja, Intermedia, Alta). Las bandas Baja e Intermedia son de tipo shelving. La banda intermedia es de tipo pico.



Frecuencia

Determina la frecuencia central. Las frecuencias situadas alrededor de cada uno de los tres puntos se atenúan o aumentan con el ajuste de la ganancia descrito a continuación. Los valores mayores provocan una frecuencia más alta.

Ajustes: -64 – +63

1 Frecuencia baja

Determina la frecuencia central de la banda inferior del ecualizador.

2 Frecuencia intermedia

Determina la frecuencia central de la banda intermedia del ecualizador.

3 Frecuencia alta

Determina la frecuencia central de la banda superior del ecualizador.

Ganancia

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

Ajustes: -64 – +63

4 Ganancia de las frecuencias bajas

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (1) aumentarán o disminuirán.

5 Ganancia de las frecuencias intermedias

Determina el grado en que las señales en la frecuencia intermedia (2) aumentarán o disminuirán.

6 Ganancia de las frecuencias altas

Determina el grado en que las señales por encima de la frecuencia alta (3) aumentarán o disminuirán.

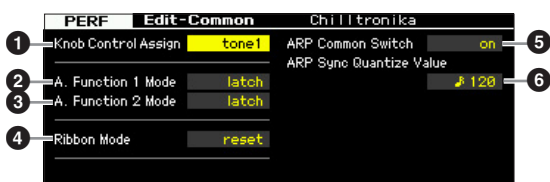
7 Q (ancho de banda)

Determina el ancho de banda de la frecuencia para cada banda de frecuencia. Cuanto mayor es el valor, mayor es el ancho de banda. Cuanto menor es el valor, menor es el ancho de banda.

Ajustes: -64 – +63

Otros ajustes: [SF4] Otros

Desde esta pantalla puede definir las funciones de control de los potenciómetros y el intervalo de subida y bajada de la rueda de inflexión de tono.



1 Knob Control Assign (asignación de control del potenciómetro)

Determina qué luz entre las de TONE 1 (tono 1), TONE 2 (tono 2), ARP FX (efecto arpeggio), REVERB (reverberación), CHORUS (coro) y PAN (panorámico) se activa al seleccionar una interpretación. Este ajuste se puede memorizar para cada interpretación.

Ajustes: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode (modo de función asignable 1)

3 A. Function 2 Mode (modo de función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionan como si fueran de tipo fijo o momentáneo. Cuando está definido como "latch" (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alterna entre encendido y apagado. Cuando está definido como "momentary" (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se enciende, y al soltarlo el botón se apaga.

Ajustes: momentary, latch

4 Ribbon Mode (modo del controlador de cinta)

Determina el comportamiento del controlador de cinta. Cuando se define como "reset" (restablecer), al levantar el dedo del controlador de cinta se devuelve automáticamente el valor al centro. Cuando se define como "hold" (mantener), al levantar el dedo del controlador de cinta se mantiene el valor en el último punto de contacto.

Ajustes: hold, reset

5 ARP Common Switch (selector común de arpeggio)

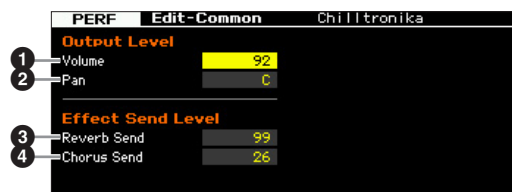
Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Este parámetro es el mismo que el parámetro Common Switch de la pantalla Arpeggio (página 98) del modo Performance Play (reproducción de interpretación).

6 ARP Sync Quantize Value (valor de cuantización de sincronización de arpeggios)

Este parámetro es el mismo que el parámetro Sync Quantize Value de la pantalla Arpeggio (página 98) del modo Performance Play.

Ajustes del nivel de salida y efecto principal: [F2] Level/MEF

Ajustes de Output Level: [SF1] Nivel



1 Volume* (volumen)

Determina el nivel de salida de toda la interpretación. Puede ajustar el volumen general, manteniendo el balance entre todas las partes.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan* (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación. También puede definir este parámetro con el potenciómetro PAN del panel frontal.

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

NOTA Observe que este parámetro de panorámica de la interpretación puede tener un efecto inaudible o mínimo si el grado de panorámica de una parte concreta se define en la posición izquierda y el de otra parte se define en la posición derecha.

3 Reverb Send* (envío de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación. También puede ajustar este parámetro con el potenciómetro del panel frontal.

Ajustes: 0 – 127

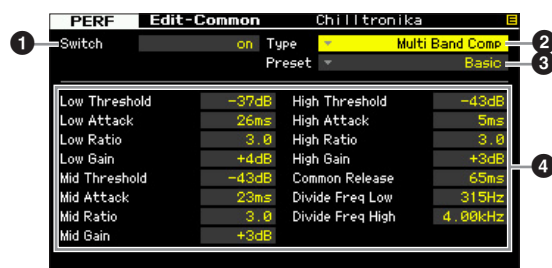
4 Chorus Send* (envío de coro)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro. También puede ajustar este parámetro con el potenciómetro del panel frontal.

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando los parámetros Reverb Send/Chorus Send se definen como "0" en el modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación), el ajuste aquí no está disponible.

Ajustes de efectos principales: [SF2] MasterFX



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 37.

1 Switch (cambiar)

Determina si se aplica o no el efecto principal a la interpretación seleccionada. Puede activarlo o desactivarlo pulsando el botón [MASTER EFFECT] (efecto principal) en el panel frontal.

Ajustes: on, off

2 Type (tipo)

Selecciona un tipo de efecto. Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 24.

Ajustes: Consulte la lista de tipos de efectos en la lista de datos que se suministra por separado.

3 Preset (predefinido)

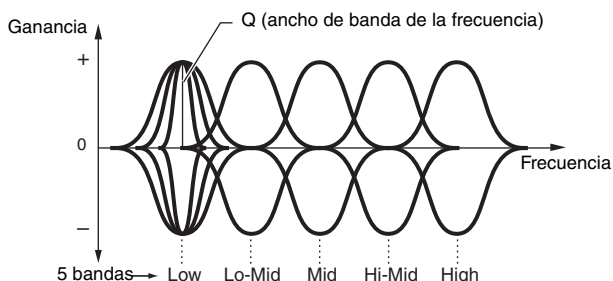
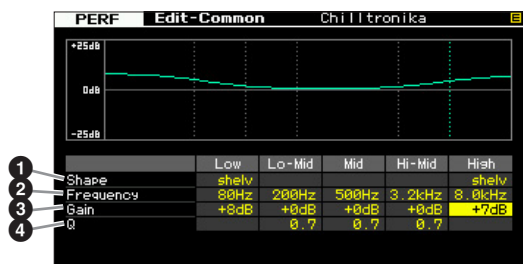
Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

4 Parámetros de efectos

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte en la página 27 información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes del ecualizador maestro: [SF3] MasterEQ

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la interpretación seleccionada.



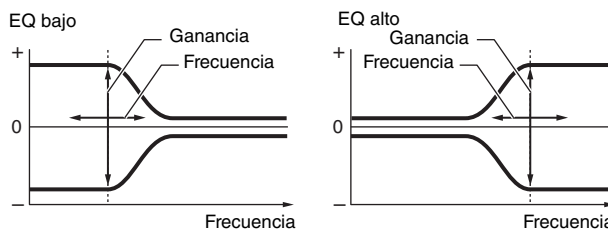
1 Shape (forma)

Permite seleccionar una de las dos formas del ecualizador: apilado o de pico. Este parámetro está disponible con Low (bajo) y con High (alto).

Ajustes: shelv, peak

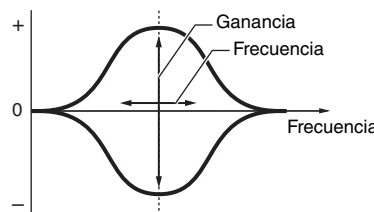
shelv (tipo apilado)

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o aumentar la señal a frecuencias por encima o por debajo del valor de frecuencia especificado.



peak (tipo pico)

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada.



2 Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se reducen o incrementan por medio del ajuste de Gain (ganancia).

Ajustes:

Low

Cuando Shape está ajustado en "shelv": 32Hz – 2.0kHz
 Cuando Shape está ajustado en "peak": 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100Hz – 10.0kHz

High

500Hz – 16.0kHz

3 Gain (ganancia)

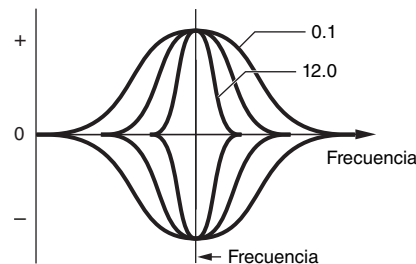
Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

4 Q (ancho de banda)

Varía el nivel de la señal en el ajuste Frequency para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es Q (ancho de banda). Cuanto menor sea el ajuste, mayor será el valor Q (ancho de banda).

Ajustes: 0.1 – 12.0



NOTA Cuando los parámetros Shape (1) de los valores Low y High se definen como "shelv", los parámetros Q (4) de Low y High no están disponibles.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Ajustes de entrada de audio: [F4] Audio In (entrada de audio)

Puede definir los parámetros relacionados con la entrada de audio desde los conectores A/D INPUT y IEEE1394.

NOTA El ajuste FW (FW1 –14) sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

Ajustes de salida: [SF1] Output (salida)

	PERF	Edit-Common	Chilltronika
1	Volume	A/D Input 100	FW 100
2	Pan	C	C
3	Mono/Stereo	stereo	stereo
4	Output Select	L&R	L&R
5	Reverb Send	0	0
6	Chorus Send	0	0
7	Dry Level	127	127

1 Volume (volumen)

Determina el nivel de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de entrada de audio.

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

3 Mono/Stereo (mono o estéreo)

Determina la configuración de señal de la parte de entrada de audio, o de qué manera se encamina la señal o señales (estéreo o mono).

Ajustes: L mono (izquierda mono), R mono (derecha mono), L+R mono (izquierda y derecha mono), stereo (estéreo)

L mono

Sólo se usa el canal izquierdo (L) de la entrada de audio.

R mono

Sólo se usa el canal derecho (R) de la entrada de audio.

L+R mono

Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono.

stereo

Se utilizan los canales L (izquierdo) y R (derecho) de la entrada de audio.

4 Output Select (selección de salida)

Determina la asignación de la clavija de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: Consulte la tabla incluida a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	Izquierda y derecha de salida	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (Sólo entrada A/D)	Módulo Vocoder interno	Mono

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

5 Reverb Send

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto Reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

6 Chorus Send

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

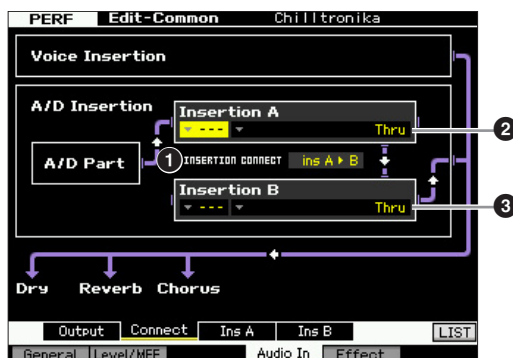
7 Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel de la parte de entrada de audio que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, más superficial son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

Conexión de los efectos de inserción de la entrada A/D: [SF2] Connect (conectar)

Desde esta pantalla puede ajustar los tipos de efectos aplicados a la señal de entrada de audio en el modo Performance (interpretación). El efecto de sistema se puede ajustar en la pantalla Effect (efecto) (página 107). Tenga en cuenta que el efecto de inserción no se puede aplicar a la señal de entrada de audio a través del conector IEEE1394.



1 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

En esta pantalla puede definir el encaminamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.

Ajustes: Ins A > B, Ins B > A

Ins A ► B (A a B)

Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Ins B ► A (B a A)

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

2 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

3 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

Determina el tipo de efecto para la inserción A y B. En la columna Category (categoría) puede seleccionar una de las categorías de efectos (todas ellas contienen tipos de efectos similares). En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 37.

1 Category (categoría)

2 Type

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

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

3 Preset

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

4 Parámetros de efectos

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte en la página 27 información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de

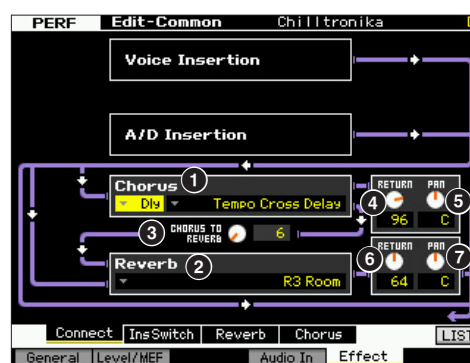
datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de efectos: [F5] Effect

En las pantallas siguientes puede definir la conexión de los efectos y los valores de otros parámetros. Consulte la página 23 para obtener más información acerca de la estructura en el modo Performance.

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect (conectar)

Esta pantalla ofrece de una vez una vista completa del encaminamiento de los efectos y un control total sobre ellos.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 37.

1 Chorus (tipo y categoría del coro)

Selecciona un tipo de efecto coro después de seleccionar una categoría. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

2 Reverb (tipo de reverberación)

Determina el tipo de efecto de reverberación. No es necesario seleccionar una categoría porque sólo hay una en el efecto de reverberación.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 24.

3 CHORUS TO REVERB (Coro a reverberación)

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

Ajustes: 0 – 127

4 Chorus Return (retorno de coro)

Determina el grado de retorno del efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

5 Chorus Pan (panorámica del coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

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

6 Reverb Return (retorno de reverberación)

Determina el grado de retorno del efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

7 Reverb Pan (panorámica de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

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

Ajustar las partes disponibles para el efecto de inserción: [SF2] InsSwitch

En esta pantalla puede seleccionar las partes (de las partes 1 – 4 de la interpretación y de la parte de entrada A/D) que se seleccionarán para los ocho efectos de inserción.

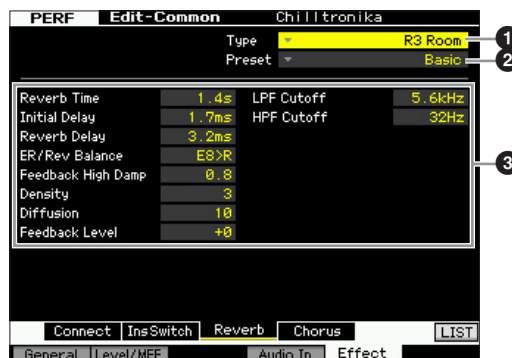


1 Parte 1 – 4, A/D

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando este selector se define como “on”, se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se define como “on” para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción. MOTIF XF ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, que permiten activar este parámetro para las cinco partes.

NOTA Para la parte de entrada A/D, el tipo o el parámetro de efecto de inserción se puede definir desde la pantalla Insertion A/B (inserción A/B) del modo Performance Common Edit. Para las partes 1 – 4, los ajustes del tipo o parámetro del efecto de inserción no se pueden definir en el modo Performance Edit porque se incluyen en la voz asignada a cada parte. Si desea editar los ajustes del efecto de inserción para cada parte, seleccione el modo Voice Edit (edición de voz) y edite los ajustes de los efectos para la voz apropiada.

Ajustes de reverberación y coro: [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 37.

1 Type

En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 24.

2 Preset

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

3 Parámetros de efectos

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte en la página 27 información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Parámetros de edición de partes

[PERFORM] → Selección de interpretación → [EDIT] → Selección de parte

En el modo Performance Part Edit puede editar los parámetros de las partes individuales como la voz, el arpeggio, el EG y el EQ.

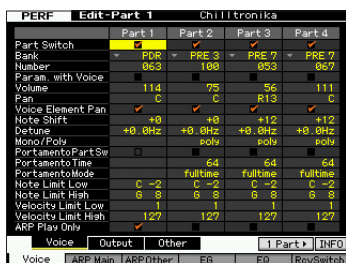
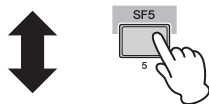
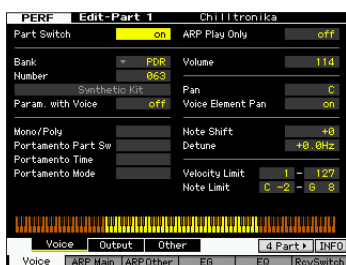
Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si acaba de empezar con la edición de partes de una interpretación, pruebe con estos parámetros primero.

Pantalla de parte seleccionada y pantalla de cuatro partes

En el modo Performance Part Edit puede usar dos tipos de pantalla. Uno permite editar los parámetros de la parte seleccionada en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro partes. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Observe que la pantalla de las cuatro partes no está disponible para las pantallas [F2] ARP Main (principal ARP) y [F3] ARP Other (otras ARP).

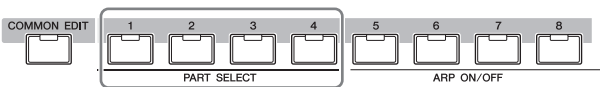
Pantalla de la parte seleccionada



Pantalla de las cuatro partes de la interpretación actual

Seleccionar una parte para editar

Después de pulsar el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación) o [TRACK] (pista) hasta que su luz se ilumine, pulse uno de los botones [1] – [4] con el fin de seleccionar una parte para editar.



Seleccionar una

NOTA Para obtener información detallada acerca de funciones útiles como Mute/Solo y trabajos, consulte las páginas 101 y 117.

Ajustar el intervalo de ondas y notas de la parte: [F1] Voice (voz)

Ajustes de la voz de cada parte: [SF1] Voice



1 Part Switch* (selector de parte)

Determina si la parte seleccionada en ese momento está activada o desactivada. Cuando está activada, el elemento que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

2 Bank* (banco)

3 Number* (número)

Determina la voz asignada a la parte actual especificando el bando y el número de voz.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

4 Param. with Voice (parámetro con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copian de la voz a la parte actual al cambiar una voz de la parte actual de forma individual.

- Ajustes de arpeggio
- Frecuencia de corte de filtro
- Resonancia de filtro
- EG de amplitud
- EG de filtro
- Inflexión del tono (intervalo superior e inferior)
- Desplazamiento de notas

NOTA Independientemente del ajuste de Param. with Voice (4), el ajuste de Mono/Poly (monofónica, polifónica) (10), Portamento Part Switch (selector de parte de portamento) (11), Portamento Time (tiempo de portamento) (12) y Portamento Mode (modo de portamento) (13) no se copian cuando se selecciona una voz de percusión. Sin embargo,

Modo Voice
 Modo Performance
 Modo Sampling 1
 Modo Song
 Modo Pattern
 Modo Mixing
 Modo Master
 Modo Utility
 Modo File
 Referencia

estos parámetros se copian cuando se selecciona una voz normal.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

5 Volume* (volumen)

Determina el volumen de cada parte. Use este parámetro para ajustar el balance entre la parte actual y las demás.

Ajustes: 0 – 127

6 Pan*

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.

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

NOTA Observe que este parámetro de panorámica de la parte puede tener un efecto inaudible o mínimo si el grado de panorámica de un elemento concreto se define en la posición izquierda y el de otra parte se define en la posición derecha.

7 Voice Element Pan (panorámica del elemento de voz)

Determina si los ajustes de panorámica individuales de cada voz, efectuados en el modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz) se aplican o no. Cuando esta función está desactivada (“off”), la posición de panorámica básica de la parte seleccionada se define como centro.

Ajustes: on, off

8 Note Shift* (desplazamiento de notas)

Ajusta el tono de la parte en semitonos.

Ajustes: -24 – +0 – +24

9 Detune (desintonización)

Ajusta la afinación de la parte en incrementos de centésimas.

Ajustes: -12.8Hz – +0Hz – +12.7Hz

10 Mono/Poly* (monofónico/polifónico)

Determina el método de reproducción de la voz de cada parte: monofónico (sólo notas individuales) o polifónico (varias notas).

Ajustes: mono, poly

mono

Cuando se ajusta en “mono”, la interpretación seleccionada se reproduce de forma monofónica (sólo se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo en la voz principal del sintetizador), esto permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se ajusta en “poly”.

poly

Cuando se ajusta en “poly”, la interpretación seleccionada se reproduce de forma polifónica (se pueden reproducir varias notas de forma simultánea o un coro).

11 Portamento Part Sw* (selector de parte de portamento)

Determina si se va a aplicar portamento o no a la interpretación actual.

Ajustes: off, on

12 Portamento Time* (tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición de tono. Los valores superiores producen tiempos de transición más prolongados.

Ajustes: 0 – 127

13 Portamento Mode (modo de portamento)

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

Ajustes: fingered, fulltime

fingered

El portamento sólo se aplica cuando se toca un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

fulltime

El portamento se aplica a todas las notas.

14 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo lugar, por ejemplo “93 a 34”, habrá un “hueco” de velocidad y el intervalo de velocidad cubierto será “1 a 34” y “93 a 127”.

Ajustes: 1 – 127

NOTA También puede ajustar la velocidad en el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD (teclado) y pulsando cualquier tecla con la velocidad deseada (intensidad). Consulte información detallada en la página 37.

15 Note Limit (límite de nota)

Defina las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. También puede crear un intervalo inferior y superior para el elemento, con un “agujero” en el intervalo de notas en el medio, especificando la nota más aguda en primer lugar. Por ejemplo, definir el límite de notas “C5 – C4” (Do5 – Do4) le permite interpretar el elemento desde dos intervalos independientes: de C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y de C5 a G8 (Do5 a Sol8). Las notas interpretadas entre C4 y C5 no interpretan el elemento seleccionado.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

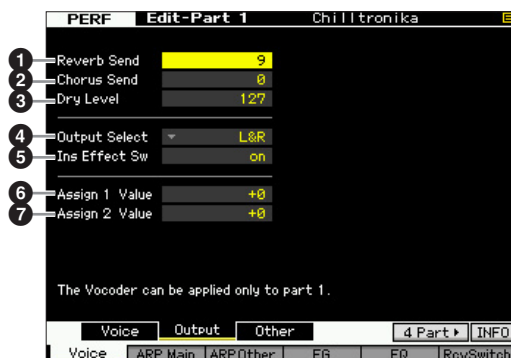
16 ARP Play Only (solamente reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas MIDI creados mediante la reproducción de arpeggios. Cuando está activado, la parte actual reproduce solamente los eventos de notas MIDI generados mediante la reproducción de arpeggios.

Ajustes: off, on

Ajustes de salida: [SF2] Output (salida)

En esta pantalla puede ajustar la profundidad de la reverberación y del coro, y la asignación de la clavija de salida para cada parte.



1 Reverb Send

Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

2 Chorus Send

Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

3 Dry Level

Determina el nivel de cada parte que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, más superficial son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

4 Output Select

Determina las salidas específicas de la parte individual. Puede asignar la voz de la parte individual para que salga desde una determinada clavija de salida del hardware en el panel posterior.

Ajustes: Consulte la tabla que aparece a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	Izquierda y derecha de salida	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	Véase a continuación*	Véase a continuación*

* Para obtener información acerca del ajuste de "drum" (percusión), vea a continuación.

Cuando se selecciona "drum" y la voz normal se asigna a la parte editada, el sonido saldrá a través de las clavijas OUTPUT L y R (izquierda y derecha de salida) en estéreo.

Cuando se selecciona "drum" y la voz de percusión se asigna a la parte editada, el sonido saldrá a través de las clavijas ajustadas en la pantalla Drum Key Edit (edición de tecla de percusión) como el parámetro Output Select (selección de salida).

NOTA El ajuste FW (FW1 –14) sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar lo que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

5 Ins Effect Sw (selector de efecto de inserción)

Determina si la parte actual está disponible o no para el efecto de inserción. Cuando se activa este parámetro, se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Puede ajustar el parámetro Insertion Effect Switch para todas las partes (incluida la parte de entrada A/D) en la pantalla Insertion Effect Switch (página 108), en el modo Performance Common Edit.

6 Assign 1 Value (valor de Assign 1)

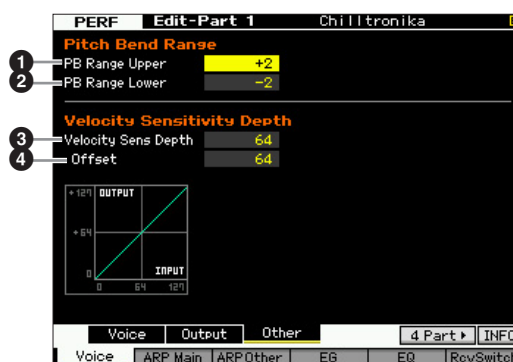
7 Assign 2 Value (valor de Assign 2)

Determina el valor de los potenciómetros 7 (ASSIGN 1) y 8 (ASSIGN 2) en el momento en que se selecciona la voz y el indicador luminoso de TONE 1 se enciende. Las funciones asignadas a estos potenciómetros se indican a la derecha de los valores.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Las funciones del potenciómetro ASSIGN 1 y ASSIGN 2 se pueden definir en la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 61).

Otros ajustes: [SF3] Otros



1 PB Range Upper (intervalo superior de inflexión del tono)

2 PB Range Lower (intervalo inferior de inflexión del tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos. Si se define el parámetro Upper como +12, daría lugar a un aumento de tono máximo de una octava cuando la rueda de inflexión de tono se mueva hacia arriba. Si se define Lower como -12, el tono bajaría hasta un máximo de una octava (12 semitonos) cuando se mueva la rueda de inflexión del tono hacia abajo.

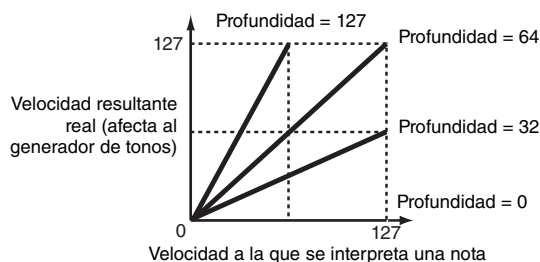
Ajustes: -48 – +0 – +24

3 Vel Sens Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de su interpretación (como se muestra a continuación). Cuando se ajusta en 0, el volumen permanece igual independientemente de la intensidad con que toque. Esto sería útil, por ejemplo, para tocar un sonido auténtico de una voz de órgano.

Ajustes: 0 – 127

Cuando Compensación (abajo) se ajusta en 64:

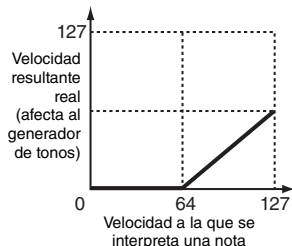


4 Velocity Sens Depth Offset (compensación de la profundidad de sensibilidad de velocidad)

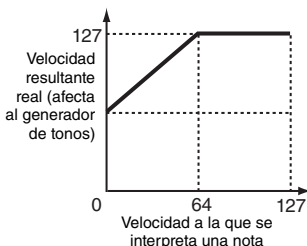
Determina el grado en que las velocidades interpretadas se ajustan para el efecto de velocidad resultante real. Esto permite subir o bajar todas las velocidades en el mismo grado, posibilitando compensar automáticamente cualquier interpretación con demasiada fuerza o demasiado suave. Si el resultado es 1 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.

Ajustes: 0 – 127

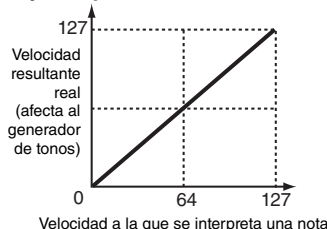
Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 32



Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 96

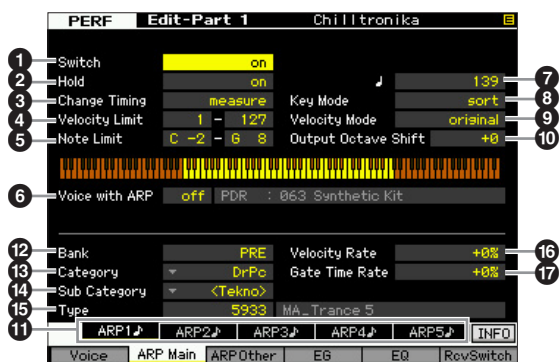


Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 64



Ajustes de arpeggio: [F2] ARP Main (principal de arpeggio)

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpeggio. Los ajustes de los parámetros (11 o más) que se muestran en la parte inferior de la pantalla se pueden registrar en los botones [SF1] – [SF5].



NOTA A la pantalla de las cuatro partes no se accede desde esta pantalla.

NOTA El icono KBD se muestra en la ficha correspondiente al botón [SF6] según el parámetro seleccionado. Cuando esto ocurre, puede especificar el número de notas o la velocidad pulsando la nota apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Consulte información detallada en la página 37.

1 Switch*

Determina si el arpeggio de cada parte está activado o desactivado.

Ajustes: off, on

2 Hold* (sostenido)

Cuando este efecto está activado (“on”), el arpeggio realiza el ciclo automáticamente aunque levante los dedos del teclado, y lo continúa hasta que se pulsa la siguiente tecla.

Ajustes: sync-off (véase más abajo), off, on

sync-off

Cuando se ajusta en “sync-off” (sincronización desactivada), la reproducción del arpeggio continúa en silencio, aunque levante los dedos del teclado. Al pulsarse cualquier tecla, se activa nuevamente la reproducción del arpeggio.

NOTA Para obtener información detallada sobre cómo usar la lista de tipos de arpeggio en la lista de datos, consulte la página 16.

3 Change Timing* (cambiar sincronización)

Determina la sincronización real a la cual se cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Cuando se define como “realtime” (tiempo real), el tipo de arpeggio se cambia inmediatamente. Cuando se define como “measure” (compás), el tipo de arpeggio se cambia al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

4 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. Permite definir el intervalo de velocidad con el que pulsa la nota para activar la reproducción del arpeggio. También puede crear intervalos de activación graves y agudos por separado para la reproducción del arpeggio, con un “agujero” de velocidad en el medio, especificando el valor más agudo en primer lugar. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 le permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127). Las notas que se interpretan a velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el arpeggio.

Ajustes: 1 – 127

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como “sort” o “thru” y las notas se interpretarán fuera del ajuste Note Limit (límite de notas).

5 Note Limit (límite de notas)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como “sort” o “thru” y las notas se interpretarán fuera del ajuste Note Limit.

6 Voice with ARP (voz con ARP)

Para cada tipo de arpeggio se registra la voz apropiada. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpeggio se asigna o no a la parte editada. Cuando se define como “on”, se asigna la voz apropiada a la parte editada en lugar de la voz asignada en ese momento. Cuando se define como “off”, la voz apropiada no se asigna a la parte editada. La voz asignada en ese

momento se mantiene. El nombre de la voz registrada para el tipo de arpeggio se muestra en el lateral derecho.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

NOTA Una voz de usuario se puede grabar en un tipo de arpeggio determinado mediante la función Voice with ARP. Con los ajustes de fábrica, cada una de las combinaciones de un tipo de arpeggio, y su voz de usuario acompañante, está diseñada para proporcionar la coincidencia más adecuada y producir el sonido o frase apropiados. Sin embargo, cuando se revise el sonido de la voz de usuario al editar los parámetros o memorizar una voz diferente en el número de voz de usuario correspondiente, esta combinación puede no ser la adecuada o producir un sonido inesperado. Si se llega a esta situación, seleccione la voz más adecuada para el tipo de arpeggio en la pantalla [F1] Voice.

7 Tempo*

Determina el tempo del arpeggio.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizarlo con alguno de ellos, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 228) del modo en "MIDI" o "auto". El parámetro Tempo indicará en este caso "MIDI" o "auto" y no podrá modificarse.

8 Key Mode (modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado.

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

sort (en orden)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpreta la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.

thru (hasta el final)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.

direct (directo)

No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; sólo se oírán las notas que se toquen en el teclado. Cuando se reproduce el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación en el teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".

sort+direct (en orden y directo)

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "sort", y también suena la nota pulsada.

thru+direct (hasta el final y directo)

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "thru", y también suena la nota pulsada.

NOTA Algunos tipos de arpeggios pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas (página 18). Cuando se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se define como "sort" o "thru", no se obtiene ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

9 Velocity Mode (modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

Ajustes: original, thru

original

El arpeggio se interpreta a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.

thru

El arpeggio se toca de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si interpreta las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumenta.

10 Output Octave Shift (cambio de octava de salida)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas.

Ajustes: -10 – +10

11 Botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Los seis parámetros Bank (12) hasta Gate Time Rate (duración del sonido) (17) en la parte de la mitad inferior de la pantalla se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Puede definir los parámetros de la mitad inferior de la pantalla de cada uno de los cinco ajustes de Arpeggio pulsando uno de los botones [SF1] – [SF5]. El icono de la corchea que se muestra en el menú de fichas indica que un tipo de arpeggio (excepto "off") se seleccionó en la pantalla correspondiente al botón de la función secundaria.

Ajustes: Botones [SF1] – [SF5] (función secundaria)

12 Bank* (banco)

Determina el banco de arpeggios que contiene el tipo de arpeggio deseado. Seleccione "PRE" si desea seleccionar un tipo de arpeggio predefinido. Seleccione "USR" si desea seleccionar un tipo de arpeggio que haya creado y memorizado.

Ajustes: PRE, USR

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo crear un tipo de arpeggio original, consulte la página 20.

13 Category* (categoría)

14 Sub Category* (subcategoría)

Determina la categoría y la categoría secundaria de arpeggio que incluye el tipo de arpeggio que desee. Estos parámetros están disponibles cuando se selecciona "PRE" como banco.

Ajustes: Consulte la Lista de categorías de arpeggios en la página 15.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista.

NOTA Para obtener información detallada sobre cómo usar la lista de tipos de arpeggio en la lista de datos, consulte la página 16.

15 Type* (tipo)

Determina el número de tipo de arpeggio de la categoría especificada. El nombre del tipo de arpeggio seleccionado se muestra a la derecha del número especificado en la pantalla. Consulte la lista de tipos de arpeggio en la lista de datos.

16 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpeggio. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

17 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina el tiempo de entrada (duración) de las notas del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.



NOTA La pantalla de las cuatro partes no se puede mostrar desde esta pantalla.

1 Unit Multiply (multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo. Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si define un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tempo se divide en dos). Por otro lado, si define un valor de 50%, el tiempo de reproducción se dividirá en dos y el tempo se duplica. El tiempo de reproducción normal es 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

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

2 Quantize Value* (valor de cuantización)

Determina a qué tiempos se alinearán los datos de las notas en los datos de secuencia del arpeggio, o a qué tiempos de los datos de secuencia del arpeggio se aplicará el swing. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

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

3 Quantize Strength (intensidad de cuantización)

Define la “intensidad” con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 100%, produce un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value anterior. Si se define como 0%, no produce ninguna cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de notas se lleven a medio camino entre 0% y 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0% – 100%

4 Swing*

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes por encima de 1 retrasan las notas de arpeggio, mientras que los ajustes por debajo de 1 los avanzan. Si se define como 0, se produce un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo que hace que no se produzca ningún swing. El uso sensato de este ajuste le permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de “shuffle” o “bounce”. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -120 – +120

5 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida se desplaza la velocidad de la reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. Si el valor de la velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si la velocidad resultante es mayor que 128, se definirá como 127. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: 0% – 200%

6 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: 0% – 200%

7 Octave Range (intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo de arpeggio en octavas. Los ajustes de valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, mientras que los ajustes de valores negativos lo aumentan. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -3 – +0 – +3

8 Loop (bucle)

Cuando se define como “on”, el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Cuando se define como “off”, el arpeggio se interpreta sólo una vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

9 Trigger Mode (modo de activación)

Cuando se define como “gate” (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Cuando se define como “toggle” (alternar), al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio, y si se suelta, no afecta a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe estar definido como “gate”.

Ajustes: gate, toggle

NOTA Si Trigger Mode se define como “toggle”, reemplaza al ajuste “on” de Hold en la pantalla Arpeggio Main (página 112). En otras palabras, aunque el parámetro Hold se defina como “on”, al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio cuando Trigger Mode está definido como “toggle”.

10 Accent Vel Threshold (umbral de velocidad del énfasis)

Algunos tipos de arpeggio predefinidos incluyen datos de una secuencia especial denominada “Accent Phrase” (frase de énfasis), que sólo se reproducirán cuando se reciban velocidades superiores a un valor especificado. Este parámetro determinaba la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize (cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Vel Threshold anterior. Cuando se define como "off" (desactivado), la frase de énfasis comienza en cuanto se recibe la velocidad. Cuando se define como "on" (activado), la frase de énfasis comienza en el compás especificado para cada tipo de arpeggio después de que se reciba la velocidad.

Ajustes: off, on

12 Random SFX (SFX aleatorio)

Algunos tipos de arpeggio incluyen la función Random SFX que activa el sonido especial, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activa.

Ajustes: off, on

13 Random SFX (compensación de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

Cuando se define como "on", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad preprogramada. Cuando se define como "off", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad generada cuando se pulsa la nota.

Ajustes: off (activado), on (desactivado)

15 Fixed SD/BD (SD/BD fijo)

Este parámetro sólo está disponible cuando una voz de percusión se asigna a la parte actual. Cuando este parámetro está activado, C1 se usará como la nota de caja y D1 se utilizará como la nota de bombo en la reproducción de arpeggio.

Aunque la mayoría de juegos de batería asignan el sonido de caja a C1 y el de bombo a D1, algunos juegos de batería también asignan estos sonidos a otras notas, y algunos tipos de arpeggio se crean usando estas notas (distintas de C1 y D1). En consecuencia, pueden oírse sonidos no adecuados dependiendo del tipo de arpeggio y juego de batería seleccionado. Para solucionar este problema, active este parámetro.

Si percibe que el sonido de la caja y el bombo no es el idóneo cuando el tipo de arpeggio se cambia mediante los botones [SF1] – [SF5], es una buena idea activar este parámetro.

Ajustes: on, off

16 MIDI Out Switch (interruptor de salida MIDI)

Cuando este parámetro se define como "on", los datos de reproducción del arpeggio se transmiten desde el terminal MIDI.

Ajustes: off (no se transmiten), on (se transmiten)

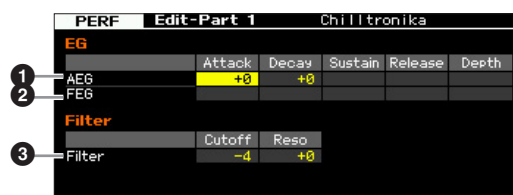
17 MIDI Out Channel (canal de salida MIDI)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpeggio. Cuando se define como "kbd", los datos de reproducción del arpeggio se transmiten a través del canal de transmisión MIDI (página 96) definido en el modo Performance Play.

Ajustes: 1 – 16, kbd (canal de teclado)

Ajustes de EG: [F4] EG (generador de envolventes)

Puede controlar la transición del sonido desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se suelta. También puede ajustar el brillo del tono definiendo la frecuencia de corte y la resonancia.



1 AEG (EG de amplitud)

Determina los parámetros del AEG (generador de envolventes de amplitud) de cada parte. Los parámetros siguientes pueden utilizarse para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido. El ajuste que se realice aquí se aplicará a los parámetros del AEG (página 80) de cada voz como compensación.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad del ataque desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo del EG.

Decay (Decay Time)

Determina la rapidez con que el volumen cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Sustain (nivel de sostenido)

Determina el nivel de sostenido con el que seguirá el volumen mientras se mantenga pulsada una nota, después del ataque inicial y la disminución posterior.

Release (tiempo de liberación)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, Sustain Level y Release Time no están disponibles.

2 FEG (EG de filtro)

Determina los parámetros del FEG (generador de envolventes de filtro) de cada parte. Con el FEG puede controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene. El ajuste que se realice aquí se aplicará a los parámetros del FEG (página 76) de cada voz como compensación.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad de la variación del filtro desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo de la frecuencia de corte.

Decay (tiempo de caída)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Release (tiempo de liberación)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta una nota.

Depth (profundidad)

Determina el intervalo por encima del cual la frecuencia de corte del EG de filtro cambia. Si se define como 0, la frecuencia de corte no cambiará. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, no están disponibles todos los parámetros. Los parámetros que no están disponibles están vacíos y no se pueden editar.

3 Filter (filtro)

Determina la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para cambiar el sonido de la interpretación. El ajuste realizado aquí se agregará a los mismos parámetros (página 74) de cada voz como compensación.

Cutoff (corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia definida aquí es la frecuencia central que afecta a las señales cuando pasan a través de cada filtro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance/Width (resonancia, ancho)

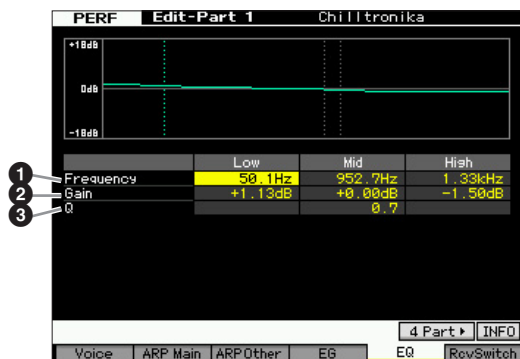
La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para definir la resonancia. Si el filtro seleccionado es BPFw, este parámetro se usa para ajustar el ancho de banda de la frecuencia. La resonancia se utiliza para definir la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido.

El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro con el BPFw.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes del ecualizador (EQ): [F5] EQ

Desde esta pantalla puede aplicar un ecualizador paramétrico de tres bandas a cada parte individual, en forma de ajuste preciso del sonido. Las formas del ecualizador correspondientes a Low (bajo) y High (alto) se definen como de tipo apilado.



1 Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se reducen o incrementan por medio del ajuste de Gain (ganancia). Los valores mayores provocan frecuencias más altas.

Ajustes:

Low

50.1Hz – 2.0kHz

Middle

139.7Hz – 10.1kHz

High

503.8Hz – 14.0kHz

2 Gain (ganancia)

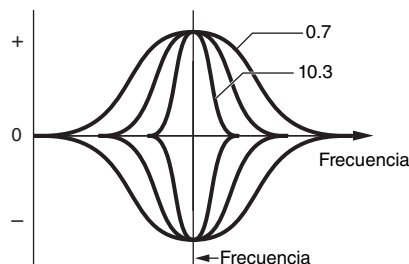
Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

3 Q (ancho de banda)

Varía el nivel de la señal en el ajuste de Frecuencia para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es Q (ancho de banda). Cuanto menor es el ajuste, mayor es Q (ancho de banda).

Ajustes: 0.7 – 10.3



Ajustes de recepción MIDI: [F6] RcvSwitch (selector de recepción)

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (cambio de control) y Program Change (cambio de programa). Cuando el parámetro pertinente se define como "on", la parte correspondiente responde a los datos MIDI adecuados. Cada uno de los nombres de controladores de esta pantalla indica los datos MIDI generados con el controlador correspondiente.

NOTA En las partes a las que se asigna una voz de percusión, Sustain (sostenido) no está disponible.



Trabajo de interpretación: funciones útiles

El modo Performance Job (trabajo de interpretación) ofrece herramientas muy útiles para la organización y la inicialización de los datos, que pueden usarse al crear interpretaciones y archivarlas. Pulse el botón [JOB] (trabajo) en el modo Performance (interpretación) para seleccionar el modo Performance Job.

Trabajo de interpretación: funcionamiento básico

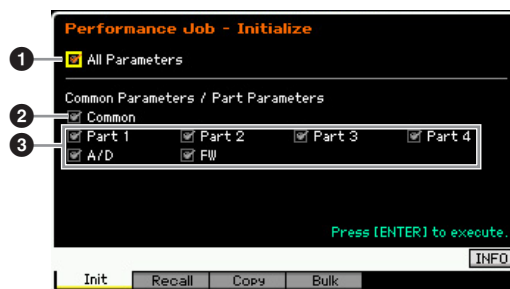
- 1 En el modo Performance, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Performance Job.**
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando el botón correspondiente: [F1] – [F4].**
- 3 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.**
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.**
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [PERFORM] para volver al modo Performance Play.**

AVISO

Incluso aunque ejecute el trabajo, al seleccionar otra interpretación o apagar el instrumento sin memorizarla, borrará sus datos. Asegúrese de memorizar los datos de la interpretación en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una interpretación diferente o apagar el instrumento.

Inicializar la interpretación: [F1] Init (inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de interpretación con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, entre otros.



1 All Parameters (todos los parámetros)

Se inicializan todos los ajustes del parámetro seleccionado. Cuando se activa, el cursor no se puede mover.

2 Common Parameters (parámetros comunes)

Se inicializan los ajustes de parámetros comunes de la interpretación seleccionada.

NOTA Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por lo tanto, marque el cuadro de la parte 1 – 4 que se describe a continuación si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters (parámetros de parte)

Part (parte) 1 – 4

Se inicializan los ajustes de los parámetros correspondientes a las partes activadas.

A/D (entrada A/D)

Es la entrada de la parte del equipo de sonido externo conectado a la clavija A/D INPUT (entrada A/D). Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de A/D Input Part (página 106) en modo Common Edit (edición común).

FW

Se trata de la entrada de la parte del equipo externo conectado a la clavija IEEE1394 a través del cable IEEE1394. Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de la parte FW (página 106) de Common Edit.

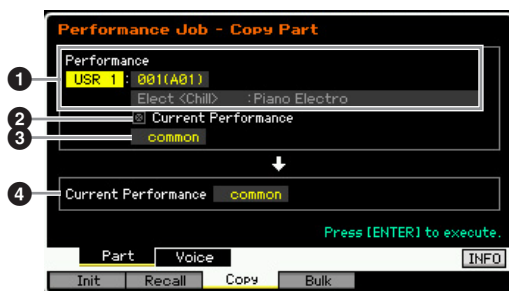
Recuperar modificaciones: [F2] Recall

Si está editando una interpretación pero no la ha memorizado antes de pasar a otra, las ediciones que haya hecho se borrarán. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la interpretación con las últimas modificaciones intactas.

Función Performance Copy: [F3] Copy (copiar)

Copiar los ajustes de los parámetros de otra interpretación: [SF1] Part (parte)

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una cierta interpretación en la interpretación editada en este momento. Resulta útil si crea una interpretación y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra.



1 Performance (Interpretación)

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. Este parámetro no se puede definir cuando Current Performance (interpretación actual), a continuación, está activado.

2 Current Performance (interpretación actual)

Cuando se activa, la interpretación seleccionada en este momento, la que está editando ahora, se selecciona como origen. Por tanto, puede copiar los ajustes de los parámetros de una parte en otra de la misma interpretación.

3 Tipo de datos del origen

Determina el tipo de datos del origen incluido el número de parte. De acuerdo con el ajuste que se haga aquí, el tipo de datos del destino de abajo se definirá automáticamente como corresponda.

Ajustes: Common, Part 1 – 4, A/D, FW

NOTA Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por lo tanto, los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch de la parte seleccionada sólo se copian al seleccionar una de las partes 1 – 4.

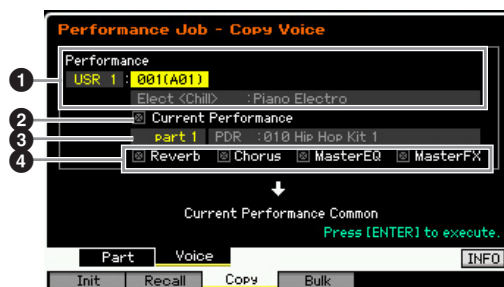
4 Tipo de datos del destino

Determina el tipo de datos del destino incluido el número de parte. Cuando el tipo de datos de la voz de origen (arriba) se define como "common", este parámetro será fijo: "common".

Ajustes: Common, Part 1 – 4, A/D, FW

Copiar los ajustes de Voice Effect: [SF2] Voice (voz)

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Effect (efecto) y de Master EQ (ecualizador principal) de una cierta voz asignada en una cierta interpretación en la interpretación editada en este momento. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa Performance.



1 Performance (Interpretación)

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. Este parámetro no se puede definir cuando Current Performance (interpretación actual), a continuación, está activado.

2 Current Performance (interpretación actual)

Cuando se activa, la interpretación seleccionada en este momento, la que está editando ahora, se selecciona como origen.

3 Parte de origen

Determina la parte de la interpretación de origen. Se muestra el nombre de la voz asignada a la parte seleccionada.

4 Ajustes de la unidad de efectos

Determina qué unidades de efectos se copian. Puede seleccionar unidades de efectos para copiar entre Reverb (reverberación), Chorus (coro), Master EQ (ecualizador principal) y Master Effect (efecto principal).

NOTA Incluso aunque cada uno de los efectos Reverb y Chorus se defina como "on" (activado), al llevar a cabo el trabajo no se copia el ajuste de Send Level (nivel de transmisión) de la voz en la interpretación. Si desea aplicar la misma profundidad a los efectos de reverberación y coro que en el modo Voice (voz), defina manualmente los parámetros Reverb Send (transmisión de reverberación) (1) Chorus Send (2) en la pantalla Voice Output (salida de voz) del modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación) con el mismo valor que en el modo Voice Edit (edición de voz).

Transmitir los datos de una interpretación a través de MIDI: [F4] Bulk (volcado masivo de datos)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados de la interpretación seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para llevar a cabo la operación de volcado masivo de datos, pulse el botón [ENTER].

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada en la página 228.

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

Crear una voz o interpretación con la función Sampling

MOTIF XF incluye una eficaz función de muestreo que le permite grabar señales de audio (p. ej., voces desde un micrófono o una guitarra eléctrica) e integrar las muestras resultantes con las voces e interpretaciones del instrumento. Cuando selecciona el modo Sampling (muestreo) desde el modo Voice (voz) o Performance (interpretación), puede crear muestras originales, editarlas y asignarlas a una forma de onda y, a continuación, asignar la forma de onda original a una voz o interpretación de usuario.

En esta sección se describen las funciones de muestreo que se pueden realizar en el modo Sampling. Para seleccionar este modo, pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) en los modos Voice o Performance.

NOTA También puede seleccionar el modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo Song (canción) o en el modo Pattern (patrón). Tenga en cuenta que las funciones de muestreo difieren en función del lugar desde el que se seleccione el modo Sampling: los modos Voice o Performance, o los modos Song o Pattern. Consulte la página 201 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Song y Pattern.

AVISO

Los datos de la muestra grabados (editados) se perderán cuando apague el instrumento. Antes de apagar el instrumento, copie todos los datos de muestra en el módulo de expansión de memoria flash opcional (página 34), en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF (página 41).

Módulo de expansión de la memoria flash (a la venta por separado)

La muestra obtenida a través de la función Sampling se puede almacenar como una forma de onda instalando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M en MOTIF XF. La muestra en el módulo de expansión de la memoria flash se conservará aunque se apague el instrumento y se puede activar inmediatamente como una forma de onda. Esto resulta de gran utilidad cuando se utiliza una voz de usuario que contiene las formas de onda a las que se ha asignado la muestra creada a través de la función Sampling.

Estructura del modo Sampling

En esta sección se explica la estructura y la organización de muestras, bancos de teclas y formas de onda, así como su relación con las voces y las interpretaciones.

Muestra

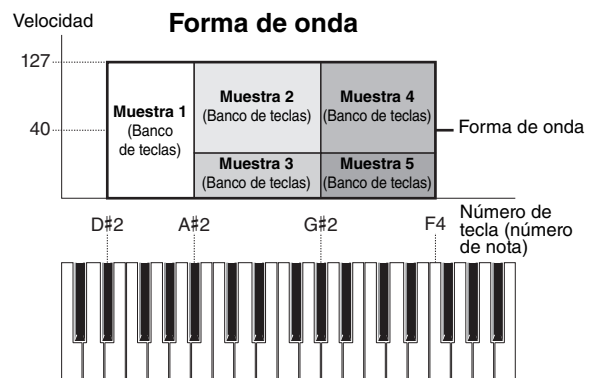
Una muestra es una señal grabada directamente en MOTIF XF, en forma de datos de audio digitales, como la señal de una voz o de una guitarra eléctrica. En este manual, las palabras "Sample" (muestra) y "Wave" (onda) se utilizan a veces con el mismo sentido. Sin embargo, debe prestar atención y distinguir "Wave" (onda, datos de audio sin manipular) de "Waveform" (forma de onda, datos de audio recogidos que se utilizan para formar una voz).

Puede utilizar uno de los métodos siguientes para obtener muestras en el instrumento: grabar señales de audio en el modo Sampling, cargar un archivo WAV o AIFF desde un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XF en el modo File (archivo) o cargar un archivo WAV o AIFF desde un disco duro conectado a la misma red que MOTIF XF. Cuando apague el instrumento se perderán los datos de las muestras obtenidos, por lo que deberá almacenar las muestras ubicadas en la memoria interna de MOTIF XF como datos digitales (en formato WAV o AIFF) en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado en red a MOTIF XF.

Muestra, banco de teclas y forma de onda

Las muestras se asignan y memorizan en formas de onda en MOTIF XF. Antes de grabar realmente la muestra o de cargarla desde un dispositivo de almacenamiento USB, es necesario especificar el número de forma de onda como destino de la muestra. Esta forma de onda será como el recipiente de la muestra.

Cada forma de onda puede contener varias muestras. Puede ajustar el intervalo de teclas o de velocidades de cada muestra para asignar las muestras a un sitio o recipiente diferentes. Con esta configuración, cada muestra se reproducirá en función de la nota pulsada o de su velocidad. El banco de teclas (Key Bank) hace referencia al registro de notas y al intervalo de velocidades que se asignan a las muestras.



Voces y forma de onda

Puede reproducir la forma de onda asignándola a una voz cuando interprete en el teclado esa voz. Puede asignar la forma de onda a un elemento de la voz en el modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz) (página 69). El modo Voice Edit (edición de voz) le permite asignar la forma de onda que ha creado con la función Sampling al

elemento editado, tal y como lo haría con cualquiera de las formas de onda predefinidas incluidas en el instrumento.

NOTA Tenga en cuenta que puede asignar voces de usuario creadas en el modo Sampling, introducidas desde el modo Voice o Performance, a partes de mezcla de la canción o del patrón. También puede asignar formas de onda creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Song o Pattern, a elementos de la voz en el modo Voice Edit.

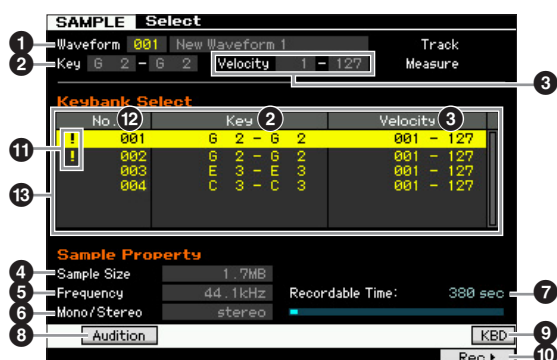
Pantalla principal de Sampling

Para acceder a la pantalla principal de Sampling, que es la pantalla de acceso al modo Sampling, pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo actual.

Al pulsar el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo Voice o Performance, se muestra el modo Sampling utilizado para la creación de muestras (formas de onda) que se asignan a la voz o interpretación. Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Voice o Performance inicial.

Seleccionar una forma de onda y su banco de teclas: [INTEGRATED SAMPLING]

La pantalla principal de Sampling le permite seleccionar la forma de onda y su banco de teclas y, a continuación, escuchar el sonido de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. La forma de onda puede seleccionarse en ① y el banco de teclas de la forma de onda puede seleccionarse en ⑬.



① Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda. Se muestra el nombre de la forma de onda seleccionada.

Ajustes: 001 - 128

② Key (intervalo de teclas) (sólo una indicación)

Indica el intervalo del banco de teclas.

③ Velocity (intervalo de velocidades) (sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

④ Sample Size (tamaño de la muestra) (sólo una indicación)

Indica el tamaño de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.

⑤ Frequency (frecuencia) (sólo una indicación)

Indica la frecuencia de muestreo de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.

NOTA La frecuencia de muestreo hace referencia a la velocidad a la que se recogen las lecturas digitales. Cuanto más altas son las frecuencias de muestreo, mejor calidad de sonido se obtiene. El valor estándar de la frecuencia de muestreo es 44,1 kHz.

⑥ Stereo/Mono (sólo una indicación)

Indica si la muestra asignada al banco de teclas seleccionado es una muestra estéreo o mono.

⑦ Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo que se puede utilizar en la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. La línea azul en la ilustración indica la cantidad de memoria que está siendo utilizada.

⑧ [SF1] Audition (audición)

Manteniendo pulsado este botón puede escuchar la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Con este botón puede comprobar cómo suena realmente la muestra cuando la reproduce.

⑨ [SF6] KBD (teclado)

También puede seleccionar directamente en el teclado el banco de teclas perteneciente a la forma de onda seleccionada, manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando, a continuación, la tecla deseada.

⑩ [F6] Rec (grabación)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Record Setup (configuración de grabación del muestreo). En esta pantalla se configura el instrumento para realizar el muestreo. Consulte información detallada en la página 122.

⑪ Símbolo de duplicación (sólo una indicación)

Este símbolo se muestra cuando los intervalos de teclas y de velocidades de un banco de teclas se superponen a los de otro banco de teclas. Consulte la página 129 para obtener información acerca de cómo se reproducen las muestras asignadas a los bancos de teclas superpuestos.

⑫ Número de banco de teclas (sólo una indicación)

Indica el número del banco de teclas de la forma de onda seleccionada.

⑬ Key Bank List (lista de banco de teclas)

Indica la lista de bancos de teclas incluidos en la forma de onda seleccionada. Puede seleccionar el banco de teclas deseado con el dial de datos, los botones del cursor hacia arriba o hacia abajo, así como los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La función Sampling Record (grabación de muestreo) le permite grabar sonidos (p. ej., voces desde un micrófono conectado, la señal de una guitarra eléctrica o el audio desde un reproductor de CD o MP3 externo) directamente en MOTIF XF y memorizarlos en el instrumento como muestras. Las muestras que se obtienen a través de la función Sampling pueden reproducirse desde el teclado asignándoles una forma de onda y, a continuación, una voz.

Procedimiento de muestreo

En esta sección se explica cómo crear una voz o una interpretación con la función Sampling.

1 Conecte un micrófono u otro equipo de audio a MOTIF XF.

Para obtener más información al respecto, consulte el manual de instrucciones.
Esta operación no es necesaria si utiliza el sonido de MOTIF XF como origen de la grabación (con la función Resampling).

2 Seleccione los modos Voice o Performance.

En el modo Performance, seleccione la interpretación a la que se va a asignar la muestra.

3 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para seleccionar el modo Sampling. (Se ilumina el indicador).

Se muestra la pantalla principal de Sampling.

4 Pulse el botón [F6] Rec para acceder a la pantalla Record Setup (página 122).

Establezca los parámetros siguientes en la pantalla Setup (configuración). Los números que aparecen entre paréntesis hacen referencia a los parámetros de la pantalla Sample Record en la página siguiente.

- El parámetro Input Source (origen de entrada) (2) determina el conector de entrada de la fuente de audio (micrófono, equipo de audio, etc.).
- El parámetro Waveform (6) determina el número de la forma de onda.
- El parámetro Voice (10) determina la voz del banco y el número.
- El parámetro Part (9) determina la parte de la interpretación a la que se asigna la voz cuando se selecciona el modo Sampling desde el modo Performance.
- Establezca otros parámetros según crea conveniente.

5 Pulse el botón [F6] Standby (espera) para acceder a la pantalla Record Standby (espera de grabación) (página 124).

En la pantalla Standby, establezca los parámetros siguientes. Los números entre paréntesis son equivalentes a los números que hacen referencia a los parámetros en la pantalla Standby.

- Establezca el parámetro Trigger Mode (modo de activación) (8) para definir el método con el que se va a activar el muestreo. Normalmente se ajusta a "level" (nivel).

- Si ajusta Trigger Mode (8) como "level", deberá ajustar también el parámetro Trigger Level (nivel de activación) (7). Defina este parámetro de forma que el triángulo rojo del vúmetro (que indica el nivel de activación) esté ligeramente por debajo del nivel de entrada del sonido.

6 Ajuste el nivel de entrada del sonido a un nivel óptimo.

- Trate de subir al máximo el nivel de entrada, sin saturarlo, para obtener un sonido con la mejor calidad. Siga estas instrucciones para ajustar el nivel de entrada.
- Cuando el parámetro Input Source está definido como "A/D Input", ajuste el nivel de la señal de entrada con el potenciómetro GAIN (ganancia) situado en el panel posterior. Si no puede ajustar correctamente el nivel de entrada, cambie el ajuste de Mic/Line (página 223) en el modo Utility (utilidad).
 - Cuando el parámetro Input Source está establecido en "Resample" (repetición de muestra), ajuste el nivel de la señal de entrada configurando el parámetro Record Gain (ganancia de grabación).
 - El nivel de entrada no se puede ajustar cuando Input Source está establecido en FW.

7 Active o desactive la función Confirm pulsando el botón [SF1].

La ficha Confirm aparecerá en verde cuando la función esté activada y en gris cuando esté desactivada. Con la función Confirm activada, puede escuchar fácilmente las muestras que se acaban de grabar y volver a grabarlas cómodamente si no le satisfacen los resultados.

8 Pulse el botón [F5] para iniciar la operación de muestreo.

Cuando el parámetro Trigger Mode (8) está definido como "manual", el muestreo se iniciará de forma inmediata al pulsar el botón (aparece una indicación RECORDING (grabando) en la pantalla). Cuando pulse el botón con el parámetro Trigger Mode (8) definido como "level", el muestreo se activará, pero no se iniciará (aparece la indicación WAITING (en espera) en la pantalla).

9 Reproduzca el sonido que va a muestrear.

Cuando el parámetro Trigger Mode (8) está definido como "level" y en el instrumento entra una señal de audio que sobrepasa el nivel de Trigger Level (7) especificado, la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.

10 Pulse el botón [F6] Stop para detener el muestreo.

Si define la función Confirm como "on" en el paso 7 anterior, se mostrará la pantalla Sampling Finished (finalizado el muestreo) (página 125). Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra. Si le satisfacen los resultados, pulse el botón [ENTER] para memorizar el sonido muestreado como "Sample" (muestra) y vuelva a la pantalla Setup. Si no le gustan los resultados y desea volver a intentarlo, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Standby y realice de nuevo el muestreo desde el paso 5.

Si establece la función Confirm en "off" en el paso 7 anterior, el sonido muestreado se memorizará como "Sample" de forma automática.

NOTA Cuando ajusta Record Next (grabar siguiente) (4) a "on" en el paso 4 realizado anteriormente, el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY después de que se ajusten los datos de la muestra. En este caso, puede salir del modo Sampling Record pulsando el botón [EXIT].

11 Guarde la forma de onda.

Si el módulo de expansión de la memoria flash opcional (FL512M/FL1024M) está instalado en MOTIF XF, utilice Copy Job (página 130) para guardar la forma de onda. Si no lo está, guarde la forma de onda en un dispositivo de almacenamiento USB (página 40) o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF.

AVISO

Los datos de la muestra grabados (editados) se perderán cuando apague el instrumento. Antes de apagar el instrumento, copie todos los datos de muestra en el módulo de expansión de memoria flash opcional (página 34), en un dispositivo de almacenamiento USB (página 40) o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF.

Configuración de muestreo: [F6] Rec

En esta pantalla puede ajustar varios parámetros del muestreo. Pulse el botón [F6] en la pantalla principal de Sampling para acceder a esta pantalla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.



1 Recording Type (tipo de grabación)

Determina el tipo de muestreo. Tenga en cuenta que este parámetro se ajusta a "sample" cuando se selecciona el modo Sampling desde el modo Voice o Performance.

2 Input Source (origen de entrada)

Determina el conector de entrada a través del cual se recibe la señal que se va a muestrear.

Ajustes: A/D Input, resample, FW

A/D Input (entrada A/D)

El audio analógico de las clavijas A/D INPUT se reconoce como origen de la grabación.

resample (repetición de muestreo)

La señal de audio de las clavijas OUTPUT (salida) de MOTIF XF se recibe y se reconoce como el origen de la grabación.

FW

La señal de audio del conector IEEE1394 (disponible cuando FW16E opcional está instalado) se reconoce como el origen de la grabación. En este caso, la señal de audio se transmite desde el ordenador a través de los puertos FW 3 y 4.

3 Mono/Stereo (mono o estéreo)

Determina si la señal de audio se graba como una muestra mono o como una muestra estéreo.

Ajustes: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

La señal del canal izquierdo se graba como una muestra mono.

monoR

La señal del canal derecho se graba como una muestra mono.

monoL+R

Las señales de los canales izquierdo y derecho se mezclan y se graban como una muestra mono.

stereo

Se graba una muestra estéreo.

4 Record Next (grabar siguiente)

Cuando este parámetro se define como "on", la tecla siguiente se establece como el destino del muestreo de forma automática, después de que se haya completado la operación de muestreo (incluso la asignación de la muestra a un banco de teclas). Se mostrará la pantalla Standby. Este parámetro es útil si desea grabar varias muestras seguidas.

Por ejemplo, cuando desee obtener muestras seguidas de un CD especial que contenga material en varias pistas, puede definir este parámetro como "on" y establecer en "level" el parámetro Trigger Mode. Con estos ajustes conseguirá que el instrumento grabe cómodamente muestras seguidas de forma automática. Pulse el botón [EXIT] para salir del modo Sampling Record.

Ajustes: on, off

NOTA Antes de iniciar el muestreo, ajuste en "on" los parámetros [SF1] Confirm y Record Next. La pantalla FINISHED (finalizado) aparece en cuanto se completa el muestreo. Pulse el botón [ENTER] para ajustar los datos de la muestra desde la pantalla FINISHED, para que el instrumento vuelva a la pantalla STANDBY.

NOTA Este parámetro es útil cuando desea asignar muestras individuales a teclas una por una para crear una voz de percusión utilizando como origen un CD especial que contenga sonidos de cada instrumento de percusión.

NOTA Tenga en cuenta que el parámetro Record Next se debe ajustar en "off" y no se puede cambiar. Esto ocurre cuando selecciona el modo Sampling desde el modo Voice o desde el modo Performance, cuando define Voice de otra forma que no sea "off" y cuando ajusta Source (arriba) en "resample".

5 Frequency (frecuencia)

Define la frecuencia de muestreo. Cuando Input Source (2) está ajustado en "FW", este parámetro se establece en "44.1kHz".

Normalmente este parámetro debe establecerse en el valor más alto, es decir "44.1kHz". Si desea obtener un sonido de baja fidelidad, seleccione un valor diferente de 44,1 kHz. Cuando seleccione ajustes diferentes de 44,1 kHz, el sonido que se escuche durante la grabación puede ser diferente del sonido grabado, en función de la señal de la fuente.

Ajustes: 44.1k (44.1kHz), 22.0kLo (22.05kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125kHz Lo-Fi)

6 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda de destino.

Ajustes: 001 – 128

AVISO

La operación de muestreo sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

7 Keybank (banco de teclas)

Determina el número de nota del banco de teclas de destino. El valor definido aquí se puede cambiar en el modo Sampling Edit (página 126).

Ajustes: C -2 – G8

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

8 Track

Este parámetro no está disponible cuando selecciona el modo Sampling desde los modos Voice o Performance.

9 Part

Determina la parte de la interpretación a la que se asigna la voz (10) creada en Sampling. Cuando se define como "off", se obtiene una muestra que no se puede asignar a la parte de la interpretación.

Este parámetro no está disponible cuando selecciona el modo Sampling desde el modo Performance. Cuando el parámetro Voice (10) está definido como "off", este parámetro no se puede ajustar, incluso aunque se seleccione el modo Sampling desde del modo Performance.

Ajustes: off, 1 – 4

10 Voice

Determina la voz a la que se asigna la forma de onda (6) creada con Sampling, especificando el banco de voz y el número. Cuando el banco de voz se define como un valor entre USR1 a 4, la forma de onda (6) se asignará a la opción Element 1 de la nueva voz normal creada a través de Sampling. Cuando el banco de voz se define como "UDR", la forma de onda (6) se asignará a "Drum Key" (11) en la voz de percusión especificada. Cuando este parámetro se define como "off", se crea una sola forma de onda (6) y la muestra no se memoriza como una voz de usuario.

Ajustes:

Banco de voces: Off, USR 1 – 4 (User 1 – 4), UDR (User Drum)
Número de voz: 001 – 128

AVISO

Cuando el banco de voces se define como alguno de los bancos USR 1 a 4, la operación de muestreo sobrescribe los datos que ya existen en el número de voz de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

11 Drum Key (tecla de percusión)

Determina la tecla a la que se asigna la forma de onda (6) cuando el banco de voces (10) está ajustado en "UDR".

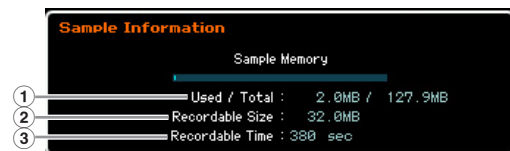
Ajustes: C0 – C6

12 Recordable Time (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF6] INFO (información)

Indica la cantidad de memoria de muestreo que se está utilizando.



1 Used (utilizada)/Total (sólo una indicación)

Indica la cantidad de memoria que está siendo utilizada y la memoria disponible.

2 Recordable Size (tamaño grabable) (sólo una indicación)

Indica la cantidad de memoria disponible.

3 Recordable Time (sólo una indicación)

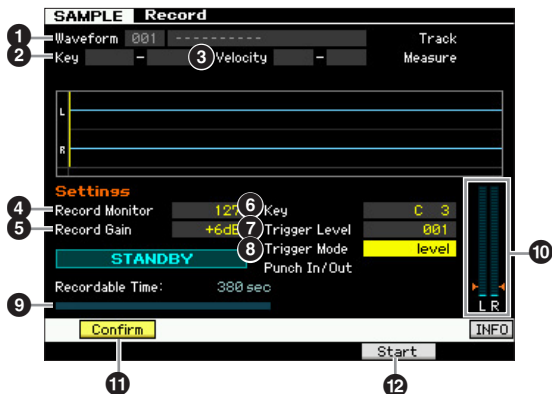
Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo indicado en este caso se calcula suponiendo que se trata de una frecuencia de muestreo mono de 44,1 kHz.

14 [F6] Standby (en espera)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Record Standby (espera de grabación del muestreo). Esta pantalla sirve para ejecutar el muestreo. Consulte información detallada en la página 124.

Grabación del muestreo: [F6] Standby

Esta pantalla se utiliza para ejecutar la operación de muestreo. Para acceder a esta pantalla, pulse el botón [F6] en la pantalla Setup. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.



1 Waveform (forma de onda) (sólo una indicación)

Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

2 Key (intervalo de teclas) (sólo una indicación)

Indica el registro de teclas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

3 Velocity (intervalo de velocidades) (sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Record Monitor (monitor de grabación)

Determina el nivel de salida del monitor para la señal de entrada cuando se está realizando el muestreo. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. La señal de escucha sale de la clavija PHONES o de las tomas OUTPUT R y L/MONO.

Ajustes: 0 – 127

5 Record Gain (ganancia de grabación)

Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Input Source (página 122) está ajustado como "resample" (se graba el sonido del propio MOTIF XF). Define la ganancia de la grabación cuando se realiza la repetición del muestreo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será el sonido de la nueva muestra. Puede ajustar la ganancia según lo crea conveniente antes de realizar la operación de muestreo, comprobando el volumen con el vúmetro (10) mientras toca el teclado.

Ajustes: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 Key (tecla)

Indica el parámetro Keybank (página 123) ajustado en la pantalla Sampling Record Setup. Puede cambiar el banco de teclas en esta pantalla o en el modo Sampling Edit (página 126), después de realizar la operación de muestreo.

Ajustes: C -2 – G8

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsando el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

7 Trigger Level (nivel de activación)

Cuando defina como "level" el parámetro Trigger Mode (8), también deberá ajustar el parámetro Trigger Level. El muestreo se iniciará cuando se reciba una señal de entrada que supere el nivel de activación especificado. En este caso, el ajuste del nivel se indicará con un triángulo rojo situado en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, establezca el nivel lo más bajo posible para capturar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

Ajustes: 000 – 127

8 Trigger Mode (modo de activación)

Determina el método con el que se activa el muestreo.

Ajustes: level, manual

level (nivel)

El muestreo se inicia cuando se recibe una señal de entrada que supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (7).

manual

El muestreo se inicia después de pulsar el botón [F6] REC. Este ajuste le permite iniciar el muestreo cuando lo desee, independientemente del nivel de entrada de la fuente de audio.

9 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

10 Vúmetro

Este gráfico indica el nivel de entrada del origen de entrada. Trate de subir al máximo el nivel de entrada, sin saturarlo, para obtener la mejor calidad de sonido.

NOTA Siga estas instrucciones para ajustar el nivel de entrada.

- Cuando el parámetro Input Source está definido como "A/D Input", ajuste el nivel de la señal de entrada con el potenciómetro GAIN (ganancia) situado en el panel posterior. Si no puede ajustar correctamente el nivel de entrada, cambie el ajuste de Mic/Line (página 223) en el modo Utility (utilidad).
- Cuando el parámetro Input Source está establecido en "Resample" (repetición de muestra), ajuste el nivel de la señal de entrada configurando el parámetro Record Gain (5).
- El nivel de entrada no se puede ajustar cuando Input Source está establecido en FW.

11 [SF1] Confirm (confirmar)

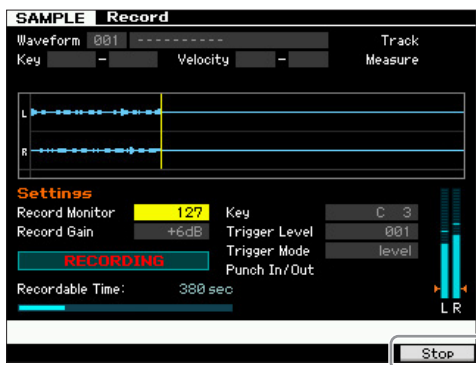
Determina si puede (on) o no (off) confirmar la muestra grabada cuando ha finalizado el muestreo. Este parámetro es útil para volver a realizar grabaciones cómodamente si no le satisfacen los resultados del muestreo. Cuando el parámetro está definido como "off", la muestra grabada se establece como datos al finalizar el muestreo y, a continuación, el instrumento vuelve a la pantalla Setup (página 122). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY al finalizar el muestreo cuando el parámetro Record Next está definido como "on" en la pantalla Setup.

12 [F5] Start (iniciar)

Pulse este botón para iniciar el muestreo. Cuando Trigger Mode se define como “level”, la indicación WAITING se muestra en la pantalla cuando pulsa el botón [F5] Start. El muestreo real no se ha iniciado. Cuando la señal de audio entra en el instrumento y supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (7), la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Cuando ajusta en “manual” el parámetro Trigger Mode (8), el muestreo se inicia de forma inmediata al pulsar el botón.

Pantalla RECORDING del muestreo

Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.



[F6] Stop (detener)

Pulse este botón para detener el muestreo. La pantalla FINISHED se muestra cuando se ha completado el muestreo.

Pantalla FINISHED del muestreo (cuando el parámetro Confirm es “on”)

Si define el parámetro [SF1] Confirm como “on” antes de que se inicie el muestreo, la pantalla FINISHED que aparece a continuación se mostrará cuando finalice el muestreo. Desde esta pantalla puede escuchar y confirmar la muestra pulsando el botón [SF1] Audition. Si le satisface el sonido, pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del muestreo como datos de muestra. Si no le gusta el resultado, pulse el botón [EXIT] y vuelva a intentarlo.

Si el parámetro [SF1] Confirm está definido como “off” antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 122).



[SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Esta opción le permite comprobar si el muestreo se ha realizado o no correctamente.

NOTA Si el parámetro [SF1] Confirm (página 124) está definido como “off” antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 122). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY al finalizar el muestreo cuando el parámetro Record Next está definido como “on” en la pantalla Setup.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

El modo Sampling Edit le permite realizar un control exhaustivo y pormenorizado sobre la edición de la muestra grabada y la modificación de sus ajustes. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla principal de Sampling para acceder a la pantalla Sampling Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.

Procedimiento de edición del muestreo

1 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para seleccionar el modo Sampling. (Se ilumina el indicador.)

Se muestra la pantalla principal de Sampling (página 120).

2 Seleccione una forma de onda y un banco de teclas de teclas.

Seleccione una forma de onda y un banco de teclas al que se asigne la muestra que se va a editar.

3 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Sampling Edit.

4 Pulse los botones [F1] Trim (recorte) o [F2] Param (Parámetro).

Ajuste los parámetros que desee en cada pantalla.

5 Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar el sonido.

Repita los pasos 4 y 5 según lo crea conveniente.

6 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.

Sugerencia

Extract (extracción) es una función muy útil que le permite borrar fragmentos que no necesite situados antes del punto de inicio y después del punto final de la muestra. Esta operación le permite ahorrar memoria para realizar otros muestreos.

1 Pulse el botón [F1] Trim (recorte) para acceder a la pantalla Trim.

2 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Pulse el botón [DEC/NO] si desea cancelar la operación.

3 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la función Extract.

NOTA Los datos borrados con la operación Extract no pueden recuperarse. Puede ser conveniente que realice una copia de seguridad de la muestra con el trabajo Copy (página 130) antes de ejecutar la función Extract.

Consejos para editar las muestras

Cómo reproducir la muestra (ajustes de Play Mode)

La muestra se puede reproducir con dos métodos: One shot y Loop. Loop le permite repetir en bucle la reproducción de un intervalo específico de la muestra. Con One Shot, por otra parte, se reproducirá la muestra una sola vez. Deberá determinar el tipo de reproducción (Loop o One Shoot) que desea utilizar ajustando el parámetro Play Mode en la pantalla Parameter (página 128).

Reproducción de muestras una sola vez con afinación precisa

Puede definir el intervalo de reproducción de la muestra ajustando los parámetros Start Point (6) y End Point (8) (punto inicial y punto final, respectivamente) en la pantalla Trim (página 127). Estos parámetros le permiten silenciar de forma eficaz audio innecesario o que no le interese, situado al principio o al final de la muestra. Para cortar el sonido al final de la reproducción, disminuya el valor de End Point moviéndolo hacia la izquierda en la pantalla de la onda. Del mismo modo, para cortar el sonido al principio de la reproducción, incremente el valor de Start Point, desplazándolo hacia la derecha en la pantalla de la onda. En general, probablemente preferirá ajustar el punto inicial de forma que el principio de la muestra se reproduzca de forma inmediata al activarse. Utilice el botón [SF1] Audition para comprobar que se obtiene un sonido fluido y natural durante la reproducción de la muestra. Después de realizar los ajustes y de confirmar el punto inicial y el punto final, recorte el fragmento de la muestra de forma definitiva con la operación Extract (página 135).

Reproducción de muestras en bucle con afinación precisa

Ajustar el punto inicial y el punto final de una muestra en bucle resulta más importante y difícil que en el caso de las muestras que se reproducen una sola vez. Los puntos de inicio y de fin se deben ajustar con precisión para asegurar que el bucle se reproduce fluidamente y de forma continua sin producir saltos o errores. Además, deberá comprobar (con bucles rítmicos) que el bucle va perfectamente a ritmo y que no se pierden tiempos.

1 Ajuste Play Mode en "loop".

Pulse el botón [F2] Param para acceder a la pantalla Parameter (página 128) y, a continuación, defina el parámetro Play Mode (6) como "loop".

2 Establezca el punto inicial en el primer tiempo del primer compás.

Pulse el botón [F1] Trim para acceder a la pantalla Trim (página 127) y, a continuación, ajuste el punto inicial (6).

3 Defina el valor de Loop Point (punto de bucle) con el mismo valor que el de Start Point.

Pulse el botón [SF2] para que se muestre LP=ST.

4 Mientras mantiene pulsado el botón [SF1] Audition, ajuste el punto final para que la reproducción en bucle de la muestra sea fluida y coincida con la sincronización del tiempo.

5 Ejecute la operación Extract (página 135).

Cómo definir el tempo de la muestra

Siga estas instrucciones si desconoce el tempo de la muestra que contiene el patrón de ritmo.

- 1 Mientras mantiene pulsado el botón [SF1] Audition, ajuste el punto inicial y el punto final de modo que la reproducción en bucle de la muestra sea fluida y coincida con la sincronización del tiempo.**

Asegúrese de utilizar la función Extract para borrar las partes de la muestra que no sean necesarias.

- 2 Ajuste la signatura del tiempo y el compás.**

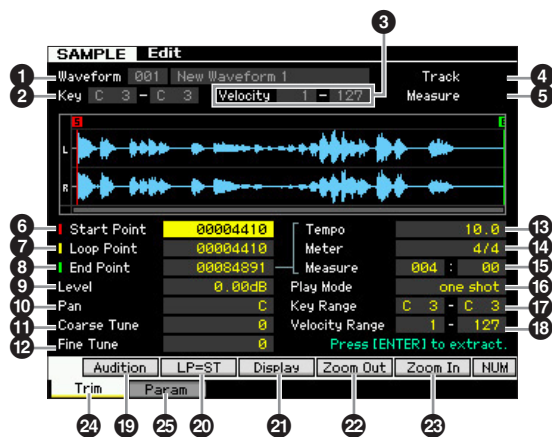
Pulse el botón [F1] Trim para acceder a la pantalla Trim (situada abajo) y, a continuación, ajuste la signatura del tiempo (14) y el compás (15).

- 3 Incremente o disminuya el tempo (13) según crea conveniente para que el punto final (8) sea equivalente al punto final asignado a la muestra original.**

Establezca el tempo (13) en un valor más alto y, a continuación, disminuya gradualmente el valor para que el punto final (8) aumente poco a poco. Cuando alcance un valor determinado, el punto final dejará de aumentar, aunque disminuya el tempo. El valor final que se obtiene es el punto final aplicado a la muestra original. El valor del tempo final es el tempo más adecuado para la reproducción de la muestra.

Configuración de la reproducción de la muestra: [F1] Trim

La pantalla Trim (recortar) le permite ajustar el intervalo de la reproducción y del bucle de la muestra.



NOTA El icono NUM se muestra en la ficha correspondiente al botón [SF6] en función del parámetro seleccionado. De esta manera, puede usar los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5] como teclados numéricos pulsando el botón [SF6]. Consulte información detallada en la página 36.

- 1 Waveform (forma de onda)** (sólo una indicación)

Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

- 2 Key (intervalo de teclas)** (sólo una indicación)

Indica el registro de teclas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

- 3 Velocity (intervalo de velocidades)**

(sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

- 4 Track (pista)** (sólo una indicación)

Indica la pista de la canción o del patrón actual. Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona el modo Sampling desde los modos Song o Pattern.

- 5 Measure (compás)** (sólo una indicación)

Indica el número del compás de la canción o del patrón seleccionados. Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona el modo Sampling desde los modos Song o Pattern.

- 6 Start Point (punto inicial)**

Determina el punto inicial de la reproducción de la muestra. La parte situada a la izquierda de este punto no se reproducirá. Cuando pulsa el botón [SF2], el valor de Loop Point (7) se copia en el parámetro Start Point.

Ajustes: 0000000 – End point

- 7 Loop Point (punto de bucle)**

Determina el punto del bucle en el que se inicia la reproducción del bucle. Cuando el parámetro Play Mode está definido como "loop", la muestra se reproducirá entre el punto de bucle y el punto final (8).

Ajustes: 0000000 – End point

- 8 End Point (punto final)**

Determina el punto de final de la reproducción de la muestra. La parte situada a la derecha de este punto no se reproducirá. El punto final se establecerá de forma automática para que la longitud del intervalo entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes de los parámetros Tempo (13), Meter (14) y Measure (15).

Ajustes: 0000000 – (según la longitud de la muestra)

- 9 Level (nivel)**

Determina el nivel de salida de la muestra seleccionada.

Ajustes: -95.25dB – +0.00dB

- 10 Pan (panorámica)**

Determina la posición panorámica estéreo del sonido.

Ajustes: L64 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

- 11 Coarse Tune (afinación poco precisa)**

Determina la afinación aproximada del tono de la muestra en semitonos.

Ajustes: -64 – +0 – +63

- 12 Fine Tune (afinación precisa)**

Determina la afinación del tono de la muestra con una precisión de centésimas.

Ajustes: -64 – +0 – +63

13 Tempo

Determina el tempo de reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el tempo, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del contador y del compás.

Ajustes: 5.0 – 300.0

14 Meter (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el contador, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del compás.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

15 Measure (compás)

Determina la longitud de la muestra que va a reproducirse basándose en los valores del compás y del tiempo. Es una forma útil, intuitiva y musical de ajustar la reproducción de la muestra. Al definir el compás, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del contador.

Ajustes:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varía en función de la configuración del contador.)

NOTA En este caso, la configuración del compás indica la longitud entre el punto inicial y el punto final de la muestra. Cuando desee reproducir dos compases a partir del punto inicial de la muestra, defina el parámetro Measure como "002:00".

16 Play Mode (modo de reproducción)

Determina cómo se reproduce la muestra.

Ajustes: loop, one shot, reverse

loop (bucle)

La reproducción de la muestra empieza en el punto inicial, continúa hasta el punto del bucle y, a continuación, se repite indefinidamente entre el punto del bucle y el punto final. Este ajuste es útil para pasajes rítmicos breves, riffs y tiempos que desee reproducir varias veces seguidas.

one shot (una vez)

La muestra se reproduce una sola vez desde el punto inicial hasta el punto final. Este ajuste puede utilizarse para solos, efectos de sonido y pasajes vocales que se utilicen una sola vez sin crear bucles de los mismos.

reverse (invertir)

La muestra se reproduce una sola vez desde el punto final hasta el punto inicial. Este tipo de reproducción es útil para crear sonidos de platillos invertidos y otros efectos especiales.

17 Key Range (intervalo de teclas)

Indica el intervalo de teclas del banco de teclas al que se asigna la muestra seleccionada. Cuando asigna muestras diferentes de una sola forma de onda a intervalos de teclas independientes, puede crear una voz que produzca sonidos diferentes según la tecla que toque.

Ajustes: C -2 – G8

18 Velocity Range (intervalo de velocidad)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas al que se asigna la muestra seleccionada. Cuando asigna muestras diferentes de una sola forma de onda a intervalos de velocidades independientes, puede crear una voz que produzca sonidos distintos en función de la intensidad con la que toque la tecla.

Ajustes: 1 – 127

19 [SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite comprobar si la muestra se ha editado correctamente o no.

20 [SF2] LP=ST

Cuando la indicación del menú es "LP=ST", como en este caso, Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) compartirán la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se modificarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de "LP=ST" a "LP?ST". Cuando la indicación del menú muestra "LP?ST", Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también se cambia de "LP?ST" a "LP=ST".

21 [SF3] Display (pantalla)

Cuando pulsa el botón [SF3], se ajusta el nivel del zoom para que se muestre toda la onda en la pantalla, incluidos el punto inicial y el punto final.

22 [SF4] Zoom Out

23 [SF5] Zoom In

Pulse los botones [SF4] y [SF5] para acercar o alejar la onda que se muestra en pantalla.

24 [F1] Trim

Pulsando este botón volverá desde la pantalla anterior a la pantalla Trim.

25 [F2] Param (parámetro)

Cuando pulsa este botón se accede a la pantalla que le permite ajustar los parámetros relacionados con la muestra y el intervalo del banco de teclas.

Configuración de los parámetros de la muestra: [F2] Param

Esta pantalla le permite ajustar los parámetros relacionados con la muestra, como Key Range y Velocity Range.



Los parámetros ① – ⑩ son los mismos que los de la pantalla Trim (página 127).

NOTA El icono KBD se muestra en la ficha correspondiente al botón [SF6] en función del parámetro seleccionado. Cuando esto ocurre, puede especificar el número de nota o la velocidad pulsando la nota apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Consulte información detallada en la página 37.

⑪ Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

Cuando se solapan bancos de teclas diferentes:

Cuando reproduzca a una velocidad determinada una tecla en particular perteneciente a bancos de teclas diferentes (es decir, que se han asignado muestras diferentes a esa tecla y a esa velocidad), es posible que no se reproduzcan todas las muestras relevantes y se dará la prioridad a los dos canales de audio comenzando en las muestras asignadas al banco de teclas que tengan un número más pequeño. Por ejemplo, cuando se asigna una muestra estéreo al banco de teclas con el número más pequeño, sólo se reproducirá esa muestra. Pongamos otro ejemplo: cuando se asigna una muestra mono al banco de teclas con el número más pequeño y otra muestra diferente al banco de teclas con el segundo número más pequeño, sólo se reproducirán estas dos muestras. Un último ejemplo: cuando se asigna una muestra mono al banco de teclas con el número más pequeño y una muestra estéreo al banco de teclas con el segundo número más pequeño, sólo se reproducirá la muestra mono. Esta regla se aplica para todos los modos del instrumento.

Sampling Job (Trabajo de muestreo)

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

El modo Sampling Job le permite procesar y modificar las muestras que haya grabado. Hay 19 trabajos de muestreo disponibles.

Función	Descripción
[F1] Keybank	Trabajos relacionados con las muestras asignadas a un banco de teclas determinado
01: Copy	Este trabajo copia un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se copiará la muestra que se ha asignado al banco de teclas.
02: Delete	Este trabajo borra el banco de teclas seleccionado y su muestra.
03: Move	Este trabajo mueve un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se moverá la muestra que se ha asignado al banco de teclas.
04: Normalize	Este trabajo maximiza (normaliza) los niveles generales de la muestra seleccionada.
05: Time-Stretch	Este trabajo le permite cambiar el tempo de la muestra sin que afecte al tono.
06: Convert Pitch	Este trabajo le permite cambiar el tono de la muestra sin que afecte al tempo.
07: Fade In/Out	Este trabajo le permite crear un fundido de entrada y otro de salida en la muestra.
08: Half Sampling Frequency	Este trabajo le permite reducir a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra seleccionada.
09: Stereo to Mono	Este trabajo le permite convertir una muestra estéreo en una muestra mono.
10: Loop-Remix	Este trabajo le permite cortar la muestra de forma automática en "trozos" independientes y reorganizar esos fragmentos de forma aleatoria para producir efectos especiales y variaciones rítmicas atípicas.
11: Slice	Este trabajo le permite dividir una muestra en trozos independientes en función de los ajustes definidos. Cuando accede a este trabajo desde los modos Song o Pattern, también se crean datos de notas para reproducir los trozos en secuencias. La reproducción de los datos de las notas suena igual que la de la muestra original.
[F2] Waveform	Trabajos de Waveform
01: Copy	Este trabajo le permite copiar los datos de una forma de onda a otra. También se copiarán los bancos de teclas y las muestras que estén en la forma de onda.
02: Delete	Este trabajo le permite borrar una forma de onda determinada de la memoria. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.
03: Extract	Este trabajo le permite borrar todos los datos de la muestra que no sean necesarios (situados antes del punto inicial o después del punto final).
04: Transpose	Este trabajo le permite transponer en semitonos el ajuste del banco de teclas de una forma de onda determinada.
05: Rename	Este trabajo le permite modificar el nombre de la forma de onda.
[F3] Other	Otros trabajos
01: Optimize Memory	Este trabajo le permite optimizar la memoria (DRAM) para realizar el muestreo.
02: Delete All (eliminar todo)	Este trabajo borra todas las formas de onda.
03: Copy to Flash Memory	Este trabajo copia los datos de muestra de la memoria SDRAM en el módulo de expansión de la memoria flash opcional (FL512M/FL1024M) como una forma de onda.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Referencia

Procedimiento para realizar un trabajo de una muestra

1 Pulse el botón [JOB] (trabajo) en el modo Sampling para seleccionar el modo Sampling Job.

2 Acceda al grupo de trabajos que desee.

Seleccione el grupo de trabajos pulsando cualquiera de los botones siguientes: [F1] Keybank, [F2] Waveform o [F3] Other.

3 Acceda a la pantalla de trabajos que desee.

Lleve el cursor hasta el trabajo deseado con el dial de datos, los botones [INC/DEC] y [DEC/NO], o el botón de cursor hacia arriba y hacia abajo; a continuación, pulse el botón [ENTER]. Se mostrará la pantalla del trabajo deseado. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla del menú de trabajos.

4 Ajuste el valor de los parámetros que desee.

Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Cuando se muestre "Apply" (aplicar) en el menú correspondiente al botón [SF4], vaya al paso 5. Vaya al paso 7 si no se muestra "Apply".

5 Pulse el botón [SF4] Apply para realizar el trabajo.

En este estado, la muestra se ha modificado temporalmente y no se han fijado los datos.

6 Confirmar el resultado de la operación del trabajo.

Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra modificada. Si le gusta el resultado, vaya al paso 7. Si no le satisface el resultado y desea volver a intentarlo, vuelva a pulsar el botón [SF4] Apply para cancelar la operación del trabajo y devolver la muestra a su estado original. En este caso, vuelva a intentar la operación desde el punto 4.

7 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del trabajo como datos de muestra.

AVISO

Una vez fijados los resultados del trabajo, la muestra modificada no se puede devolver a su estado original. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

8 Pulse el botón [EXIT] dos veces para volver a la pantalla principal de Sampling.

NOTA Si la forma de onda y el banco de teclas especificados no contienen datos, se mostrará el mensaje "No Data" en la pantalla y no se podrá ejecutar el trabajo.

NOTA Algunos trabajos no se pueden ejecutar si no hay espacio suficiente en la memoria. Puede confirmar la cantidad de espacio disponible en la memoria en la parte inferior de la pantalla Sampling Job o en la pantalla Information (página 123).



Espacio de memoria

AVISO

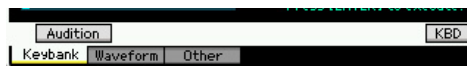
Aunque se haya completado la operación del trabajo, los datos se perderán cuando apague el instrumento. Asegúrese de almacenar los datos de la forma de onda en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF en el modo File página 241 (archivo), después de realizar la operación del trabajo.

[F1] Keybank

Esta pantalla contiene trabajos para modificar muestras. La muestra que se va a modificar se puede especificar con los ajustes de Waveform number (número de forma de onda) y Key Bank (banco de teclas).

Operaciones básicas de los trabajos de Key Bank

Las operaciones básicas de los trabajos de Key Bank se realizan con los botones [SF1] y [SF5].



[SF1] Audition (audición)

Manteniendo pulsado este botón podrá escuchar la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Con este botón puede comprobar cómo suena realmente la muestra cuando la reproduce.

[SF5] Keybank

Al pulsar este botón se accede a la lista de bancos de teclas, en la que podrá seleccionar el banco de teclas deseado.

[SF6] KBD (teclado)

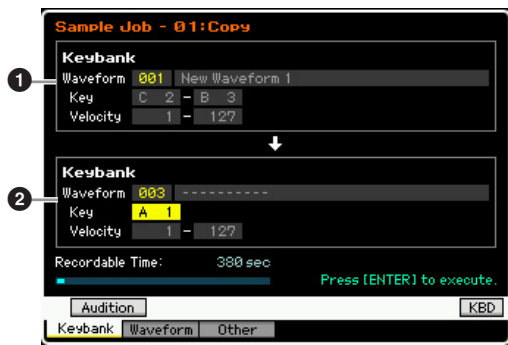
Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre el parámetro Waveform. También puede seleccionar directamente en el teclado el banco de teclas perteneciente a la forma de onda seleccionada, manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando, a continuación, la tecla deseada.

[SF6] INFO (información)

Cuando se muestre "INFO" en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6], pulse [SF6] para acceder a la ventana Information que indica el estado de memoria del muestreo. Consulte información detallada en la página 123.

01: Copy (Copiar)

Este trabajo copia los datos de la muestra incluida en un banco de teclas determinado a otro banco de teclas. También se copiará la muestra que se ha asignado al banco de teclas. Esta función resulta útil si crea una forma de onda y desea utilizar los datos de la muestra de otra.



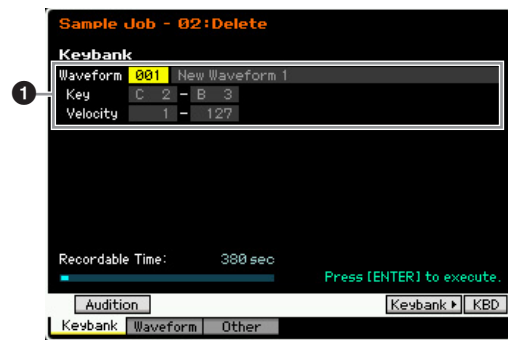
- 1 Banco de teclas de origen
- 2 Banco de teclas de destino

El banco de teclas se ajusta utilizando los botones [SF5] Keybank y [SF6] KBD para seleccionar la tecla en la forma de onda después de haber seleccionado el número de la forma de onda (001 a 128). El banco de teclas se ajusta moviendo el cursor hasta el valor de la tecla y usando el dial de datos o [SF6] KBD para seleccionar la tecla deseada después de haber seleccionado el número de la forma de onda (001 a 128). Los valores de intervalo de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas de destino se definen de forma automática con los mismos valores que los del banco de teclas de origen.

NOTA Puede escuchar la muestra que se ha asignado al banco de teclas de origen pulsando la tecla [SF1] Audition.

02: Delete (Eliminar)

Este trabajo borra el banco de teclas seleccionado y su muestra. La cantidad de memoria disponible se puede incrementar eliminando las muestras que no necesite.

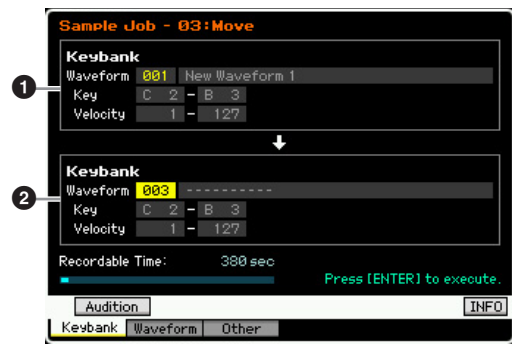


- 1 Banco de teclas que se va a borrar

Determina el banco de teclas que se va a borrar ajustando el número de la forma de onda (001 - 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

03: Move

Este trabajo mueve un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se moverá la muestra que se ha asignado al banco de teclas.



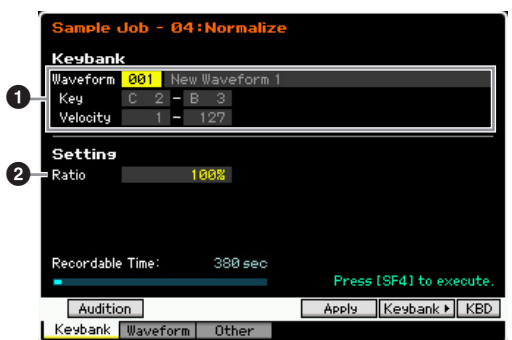
- 1 Banco de teclas de origen
- 2 Banco de teclas de destino

Determina los bancos de teclas de origen y de destino, respectivamente, ajustando el número de la forma de onda (001 - 128). Cuando se ajusta el número de la forma de onda de origen, se activa uno de los bancos de teclas (el intervalo de teclas y el intervalo de velocidades) que se puede cambiar pulsando los botones [SF5] Keybank y [SF6] KBD. Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas de destino se definen de forma automática con los mismos valores que los del banco de teclas de origen.

NOTA Puede escuchar la muestra que se ha asignado al banco de teclas de origen pulsando la tecla [SF1] Audition.

04: Normalize

Este trabajo maximiza (normaliza) los niveles generales de la muestra seleccionada. Es útil para aumentar el volumen de una muestra que se haya grabado a un volumen bastante bajo.



- 1 Keybank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 - 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

- 2 Ratio (relación)

Determina el nivel de la muestra después de realizar la normalización. Si se define como el 100%, se maximiza el nivel de la muestra hasta el nivel de pico máximo, justo por debajo del punto de saturación (nivel máximo de señal digital). Cuando se define con un porcentaje superior a 100%, el nivel de la muestra superará el máximo produciendo saturaciones intencionadas. Por lo general, establezca este parámetro en un nivel inferior a 100% o igual.

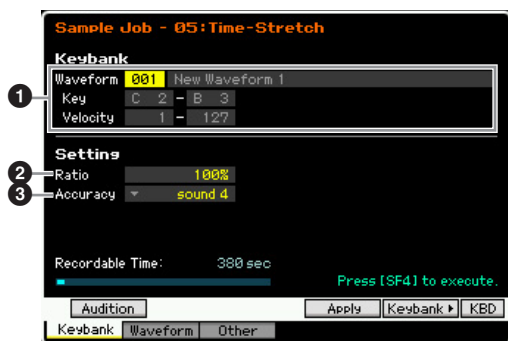
Ajustes: 1% - 800%

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

05: Time-Stretch

Este trabajo le permite cambiar la longitud de la muestra sin que afecte al tono. Con este trabajo podrá sincronizar la reproducción de la muestra con la reproducción de la canción o del patrón, ya que cuando se cambia la longitud de la muestra también se cambia su tempo de reproducción.



1 Keybank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Ratio

Determina de forma porcentual la longitud de la muestra procesada con relación a la longitud de la muestra inicial (100%). La modificación del tempo se puede calcular de la siguiente manera:

Valor de la proporción = (tempo original/tempo modificado) x 100.

Ajustes: 25% – 400%

3 Accuracy (precisión)

Determina la calidad de la muestra final especificando qué aspecto de la muestra original se debe resaltar: calidad del sonido o sensación rítmica.

Ajustes: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2

sound4 – sound1

Esta configuración hace hincapié en la calidad del sonido. La mayor calidad del sonido se obtiene con el ajuste “sound4”.

normal

Con este ajuste se obtiene un equilibrio perfecto entre la calidad del sonido y la sensación rítmica.

rhythm1 – rhythm2

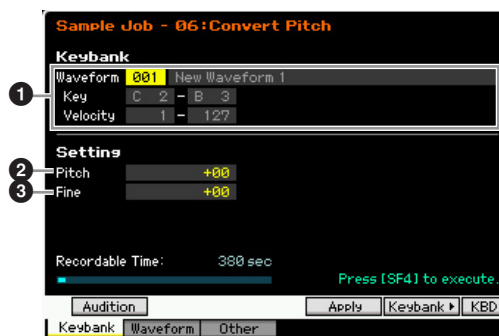
Esta configuración resalta la sensación rítmica. La sensación rítmica de mayor precisión se obtiene con “rhythm2”.

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

06: Convert Pitch

Este trabajo le permite cambiar el tono de la muestra sin que afecte al tempo.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Pitch (tono)

Determina el cambio de la cantidad y de la dirección del tono en incrementos de semitonos.

Ajustes: -12 – +0 – +12

3 Fine (preciso)

Determina el cambio de la cantidad y de la dirección del tono en incrementos de centésimas (1 cent. = 1/100 de un semitono). 1 centésima es igual a 1/100 parte de un semitono.

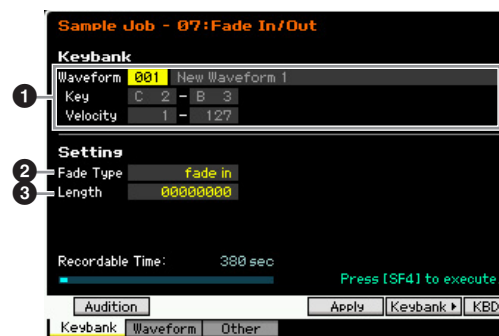
Ajustes: -50 – +0 – +50

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

07: Fade In/Out

Este trabajo le permite crear un fundido de entrada y otro de salida en la muestra.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Fade Type (tipo de fundido)

Determina el tipo de fundido: fade-in o fade-out.

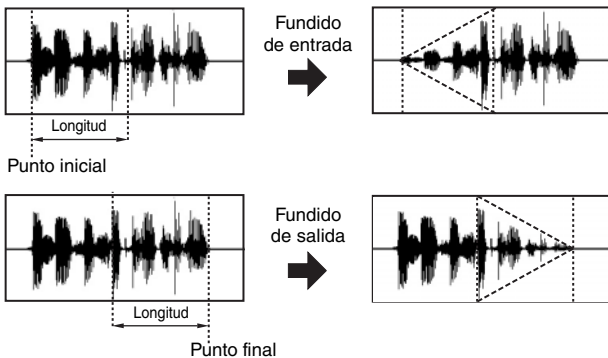
Ajustes: fade in, fade out

3 Length (longitud)

Determina la duración del fundido de entrada o de salida. Cuando selecciona un fundido de entrada, este parámetro determina la longitud del fundido a partir del punto inicial. Cuando selecciona un fundido de salida, este parámetro determina la longitud del fundido que comienza al principio del fundido y finaliza en el punto final especificado.

Si la longitud se define como 4410, equivale aproximadamente a 0,1 segundos cuando la frecuencia se establece en 44,1 kHz en la pantalla Setup (página 122) del modo Sampling.

Ajustes: 0000000 – End point



AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

08: Half Sampling Frequency

Este trabajo le permite reducir a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra seleccionada. Puede utilizar esta función para convertir muestras de alta fidelidad en sonidos de baja fidelidad, así como para reducir el tamaño de la muestra a la mitad y ganar, de esta forma, espacio en la memoria.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

09: Stereo to Mono

Este trabajo le permite convertir una muestra estéreo en una muestra mono.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Type (tipo)

Determina los canales de la muestra estéreo que se van a convertir en una muestra mono.

Ajustes: L+R ► mono, L ► mono, R ► mono

L+R ► mono

Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra mono.

L ► mono

El canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

R ► mono

El canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

10: Loop-Remix

Este trabajo le permite cortar la muestra de forma automática en "trozos" independientes y reorganizar esos fragmentos de forma aleatoria para producir efectos especiales y variaciones rítmicas atípicas.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Type

Determina el grado hasta el que se va a trocear el fragmento en bucle de la muestra.

Ajustes: 1 – 4

3 Variation (variación)

Determina cómo ha variado la muestra con este trabajo.

Ajustes: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Estos ajustes trocean y reorganizan los datos de la muestra, sin realizar otros cambios de audio.

reverse1 – 2

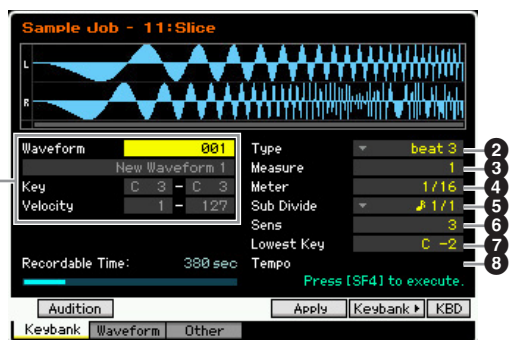
Además de trocear y reorganizar, estos ajustes invierten la reproducción de algunos de los fragmentos troceados.

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

11: Slice

Este trabajo le permite dividir la muestra en trozos independientes, cuyo número se determina mediante la longitud de las notas (con los parámetros Measure, Meter y Sub Divide). Las muestras troceadas se asignan a cada una de las teclas en orden creciente desde el banco de teclas especificado en el parámetro Lowest Key (tecla más baja) (7). Cuando accede a este trabajo desde los modos Song o Pattern, también se crean datos de notas para reproducir los trozos en secuencias. Si reproduce en orden los datos de las notas y los trozos, obtendrá el mismo sonido que el de la muestra original “sin trocear”.



1 Key Bank

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (001 – 128). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

7 Lowest Key (tecla más baja)

Determina el número de la nota más baja a partir del cual las muestras troceadas se asignan en orden.

Ajustes: C -2 – G8

NOTA En la pantalla Record Slice (grabar troceado) del modo Sampling Record (página 208), este parámetro está fijado en “C1” (Do1) para MOTIF XF6, en “E0” (Mi0) para MOTIF XF7 y en “A -1” (La -1) para MOTIF XF8, y no se puede definir.

2 Type (tipo de troceado)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide (subdividir)

6 Sens (sensibilidad)

8 Tempo

Excepto el parámetro Lowest Key, todos los parámetros y ajustes son los mismos que en la pantalla Record Slice del modo Sampling Record (página 208) que aparece cuando se ha completado el muestreo con el parámetro Type ajustado a “slice+seq”.

AVISO

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se hayan completado los datos a través del botón [ENTER].

[F2] Trabajos de Waveform

Esta pantalla contiene los trabajos para modificar formas de onda.

01: Copy (Copiar)

Este trabajo le permite copiar los datos de una forma de onda a otra. También se copiarán los bancos de teclas y las muestras que estén en la forma de onda.



1 Forma de onda de origen

2 Forma de onda de destino

Determina los números de las formas de onda de destino y de origen de la copia.

AVISO

Esta operación sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino.

02: Delete (Eliminar)

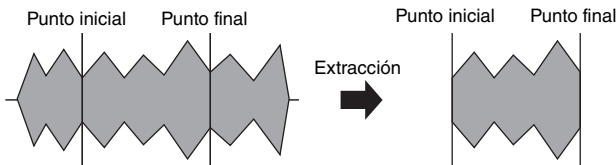
Este trabajo le permite borrar una forma de onda de la memoria. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.

Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda que se va a borrar.

03: Extract

Este trabajo le permite borrar todas las partes de las muestras que no sean necesarias (situadas antes del punto inicial o después del punto final).



Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda que se va a extraer.

04: Transpose (transposición)

Este trabajo le permite transponer en semitonos o en octavas el ajuste del banco de teclas de una forma de onda determinada.



1 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda a la que se aplica este trabajo.

2 Octava

Determina la transposición del banco de teclas en octavas. Cuando desee transponer menos de una octava, defina este parámetro como "0" y utilice el parámetro Note situado debajo.

Ajustes: -3 - +0 - +3

3 Note (nota)

Determina la transposición del banco de teclas en semitonos. Cuando desee realizar una transposición en octavas justas, defina este parámetro como "0" y utilice el parámetro Octave.

Ajustes: -11 - +0 - +11

05: Rename (cambiar nombre)

Este trabajo le permite asignar un nombre a la forma de onda seleccionada.



1 Waveform

Determina el número de la forma de onda a la que se le aplica este trabajo.

2 Name (nombre)

Determina el nombre de la forma de onda. Este nombre puede contener hasta 10 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

[F3] Otros trabajos

01: Optimize Memory (optimizar memoria)

Este trabajo le permite optimizar la memoria (SDRAM) para realizar el muestreo. La optimización consolida las áreas de memoria usada y no usada (disponible) para crear un área lo más grande posible de memoria contigua disponible. En algunos casos, la cantidad de memoria disponible aumentará cuando se ejecute el trabajo Optimize Memory.

02: Delete All (eliminar todo)

Este trabajo borra todas las formas de onda del usuario. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.

03: Copy to Flash Memory (copiar en memoria flash)

Este trabajo copia los datos de muestra de la memoria SDRAM en el módulo de expansión de la memoria flash opcional (FL512M/FL1024M) como formas de onda.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Reproducción de canciones

El modo Song (canción) permite grabar, editar y reproducir sus propias canciones originales. El modo Song Play (reproducción de canción) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Song, y donde se selecciona y reproduce una canción. Algunos de los ajustes de las canciones, como la sensación rítmica, también se pueden editar en este modo. Para acceder a la pantalla Song Play y seleccionar el modo Song, basta con pulsar el botón [SONG].

NOTA En la pantalla Track View del modo Song Play, puede seleccionar la voz de la parte de la parte de mezclado correspondiente a la pista actual presionando el botón [CATEGORY SEARCH].

Procedimiento de reproducción de una canción

1 Pulse el botón [SONG] (canción) para seleccionar el modo Song Play.

Esta operación hace que se muestre la pantalla Track View (visualización de pista) en el modo Song Play.

Número de canción Nombre de canción



2 Seleccione una canción.

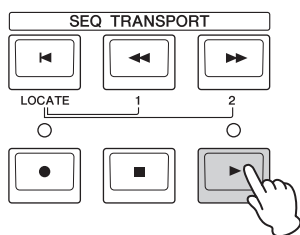
Lleve el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no). Se muestra el nombre de la canción seleccionada.

NOTA Si pulsa el botón [PROGRAM] (programa) de modo que su indicador luminoso se encienda, puede seleccionar la canción que desee con los botones de grupo [A] – [D] y numéricos [1] – [6]. Los números de canción y los botones correspondientes son los siguientes.

Combinaciones de botones	Número de canción
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

3 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la canción seleccionada.

Cuando la reproducción de la canción seleccionada finaliza, la canción se detiene automáticamente.



Pulse el botón [■] (Detención) para detener la reproducción de la canción. Pulse el botón [▶] (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto.

Tipos de reproducción

Reproducción desde la mitad de la canción

Para comenzar la reproducción de la canción desde el medio, ajuste la posición que desee con los controles siguientes y pulse el botón [▶] (Reproducción). Estas operaciones también se pueden ejecutar durante la reproducción.

Avance	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
Avance rápido	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
Rebobinado	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Rebobinado rápido	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir al principio de la canción.	Pulse el botón [◀].
Ir a la posición 1	Mientras mantiene pulsado el botón [◀], pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir a la posición 2	Mientras mantiene pulsado el botón [◀], pulse el botón [▶▶] (Avance).

Cuando la canción no se reproduce apropiadamente:

Tenga en cuenta que si se inicia una canción desde algún punto en el medio de la misma, puede ocasionar problemas, por ejemplo, que el sonido sea erróneo, el tono sea incorrecto o que haya cambios de volumen inesperados. Esto puede ocurrir porque los eventos MIDI grabados al principio de la canción no se hayan reconocido en la sección del generador de tonos, ya que la reproducción ha comenzado en un punto diferente de la canción, con eventos MIDI distintos. Para impedir esto, defina el parámetro Song Event Chase (detección de eventos de canción) (4) como "PC+PB+Ctrl" o "all" (todos), en la pantalla Other (otros) (página 233) de la pantalla Sequencer Setup (configuración del secuenciador), que se muestra con el botón [SEQ SETUP]. Con este ajuste, la canción se reproducirá correctamente incluso cuando la reproducción comience en la mitad de la misma.

Asignar números de compás concretos a las posiciones 1 y 2

Para asignar números de compás concretos a las posiciones 1 y 2, seleccione el número de compás que desee y pulse el botón [◀◀]/[▶▶] (Rebobinado/Avance) mientras mantiene pulsado el botón [STORE] (memorizar). El ajuste que se realice aquí se mostrará en la parte superior de la pantalla.



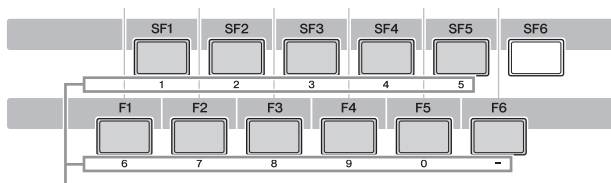
Desde esta pantalla puede cambiar la posición de reproducción de la canción con las operaciones siguientes.

Avance rápido y rebobinado

- 1 Lleve el cursor al compás.
- 2 Avance o retroceda por los compases con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

Ir a una posición en la canción

- 1 Lleve el cursor al compás.
- 2 Pulse el botón numérico [SF6] para que los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] funcionen como botones numéricos.



Los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] funcionan como botones numéricos.

- 3 Especifique el compás de destino con los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5]. El número de compás que especifique aparecerá en la parte superior de la pantalla.

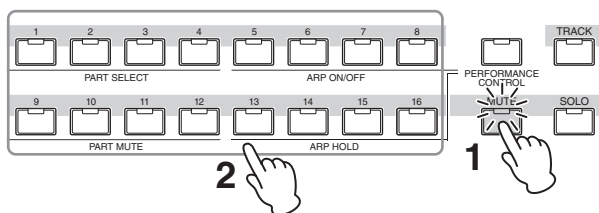
Muestra el número de compás que se va a especificar.



- 4 Pulse el botón [ENTER] para llevar realmente la posición de reproducción de la canción al destino definido arriba.

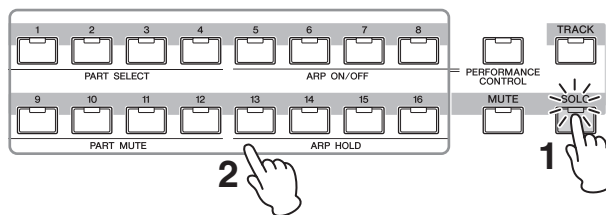
Silenciar una pista o introducir un solo

Para silenciar una pista



- 1 Pulse el botón [MUTE] (silencio) para que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse el botón numérico [1] a [16] que corresponda a la pista que desee silenciar. Al pulsar cualquiera de los botones numéricos [1] – [16], el indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la pista correspondiente se silenciará. Al pulsar de nuevo el mismo botón numérico se habilita la salida del sonido reproducido.

Para introducir un solo en una pista



- 1 Pulse el botón [SOLO] para que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse el botón numérico [1] a [16] que corresponda a la pista en la que desee introducir un solo.

Al pulsar cualquiera de los botones numéricos [1] – [16], el indicador luminoso del botón pulsado parpadeará y sólo sonará la pista correspondiente. Al pulsar un botón numérico diferente, se cambia la pista en la que se introduce el solo.

Cambiar el tempo

- 1 Lleve el cursor al tempo.
- 2 Edite el valor del tempo con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.



Asignar varios ajustes relacionados con la reproducción de canciones (escena de canciones)

Puede asignar a los botones [SF1] – [SF5] cinco "instantáneas" diferentes de parámetros importantes relacionados con las canciones, como la transposición, el tempo y el estado de silencio de las pistas, y la configuración de mezclado básica de las canciones, en forma de escenas de canciones. Una de las mayores ventajas de la escena de canciones es que permite ejecutar de forma instantánea y automática los ajustes de los parámetros que normalmente requieren el uso de muchos botones u operaciones de controladores. Úselas durante la grabación o reproducción de canciones para hacer cambios instantáneos en los ajustes.

Parámetros de las escenas de canciones

Tempo	Modo Song	Pantalla Track View (página 139)
Transpose (transposición)		Pantalla Play FX (página 141)
Ajustes de Play Effect para 16 pistas	Modo Mixing	Pantalla Part 1-16 (página 190)
Ajustes de volumen para 16 partes de mezclado		Pantalla EG (página 194)
Ajustes de efecto panorámico para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la transmisión de reverberación para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la transmisión de coros para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la frecuencia de corte para 16 partes de mezclado		
Ajustes de resonancia para 16 partes de mezclado		
Ajustes del tiempo de ataque de AEG para 16 partes de mezclado		
Ajustes del tiempo de liberación de AEG para 16 partes de mezclado		

Modo Voice
 Modo Performance
 Modo Sampling 1
 Modo Song
 Modo Pattern
 Modo Mixing
 Modo Sampling 2
 Modo Master
 Modo Utility
 Modo File

Referencia

Registrar la escena de canciones

Cuando haya hecho los ajustes deseados para la escena, mantenga pulsados simultáneamente el botón [STORE] (memorizar) y uno de los botones [SF1] a [SF5]. El icono de la corchea se muestra en la ficha correspondiente al botón de la función secundaria en la que la escena de canciones está registrada. Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos de la canción, incluido el ajuste de la escena de canciones.

AVISO

Los ajustes de la escena de canciones registrados con los botones [SF1] – [SF5] se perderán si cambia la canción o apaga el instrumento sin ejecutar una operación Store (memorizar).

Recuperar la escena de canciones

Puede recuperar la escena de canciones pulsando uno de los botones [SF1] a [SF5].

Reproducción de una cadena de canciones

El modo Song Chain Playback (reproducción de cadena de canciones) permite reunir una lista de reproducción de canciones predefinidas, en el orden que desee, y hacer que se reproduzcan automáticamente en secuencia. Puede definir el orden de la reproducción de canciones e iniciar la reproducción de la cadena desde la pantalla Song Chain (cadena de canciones).

NOTA Para obtener instrucciones para programar la cadena de canciones, consulte la descripción de la pantalla Song Chain (página 143).

1 En la pantalla Track View, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Song Chain (página 143).



2 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la cadena de canciones.

Las canciones se reproducen según el orden de la cadena. Cuando se asigna una canción vacía al número de cadena, se cuenta un compás de silencio, seguido de la reproducción de la siguiente canción. Cuando se asigna "skip" (omitir) al número de cadena, la canción asignada se pasará por alto o se omitirá y después comenzará la canción siguiente. Cuando se asigna "stop" (detener) al número de cadena, la reproducción se detendrá en esa canción. Pulse el botón [▶] (Reproducción) para reiniciar la reproducción a partir del siguiente número de cadena. Si se asigna "end" (coda) al número de cadena, la reproducción se detendrá al final de la canción.

3 Si desea detener la reproducción en mitad de una canción, pulse el botón [■] (Detención).

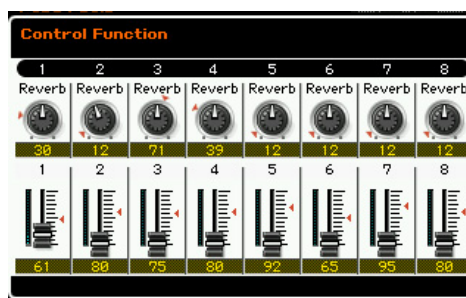
NOTA La cadena de canciones sólo se puede reproducir en la pantalla Chain y no desde ninguna otra.

Potenciómetros y mandos deslizantes

Mediante los potenciómetros y los mandos deslizantes del panel frontal puede definir varios parámetros como el efecto panorámico, el efecto, la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte (pista) de la canción. Con los mandos deslizantes puede cambiar el volumen de cada parte (pista) y ajustar el equilibrio relativo entre las partes (pistas).

Ajustar los parámetros Pan y Effect de cada parte

Pulse el botón [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes) para acceder a la ventana Control Function (controlar función).



Cambiar las partes que se van a editar: 1 – 8 y 9 – 16

Cuando la ventana Control Function se muestra después de pulsar el botón [MULTI PART CONTROL], cada potenciómetro o mando deslizante controla cada parte, y puede cambiar las partes de destino que se van a controlar entre las partes 1 a 8 y 9 a 16. Cuando las partes de destino son de la 9 a la 16 (la pantalla es para las partes 9 a 16), al pulsar cualquiera de los botones [1] – [8] se cambian las partes de destino de 9 a 16 a 1 a 8. Cuando las partes de destino son de la 1 a la 8 (la pantalla es para las partes 1 a 8), al pulsar cualquiera de los botones [9] – [16] se cambian las partes de destino de 1 a 8 a 9 a 16.

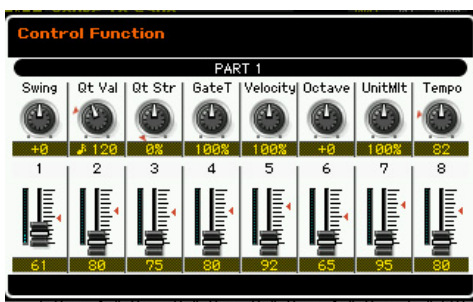
Funciones de los potenciómetros

Al pulsar el botón [MULTI PART CONTROL] se iluminan las luces en orden descendente: REVERB → CHORUS → PAN. Cuando el indicador luminoso de REVERB (reverberación) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Reverb Send (transmisión de reverberación) de cada parte. Cuando el indicador luminoso de CHORUS (coro) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Chorus Send (transmisión de coro) de cada parte. Cuando el indicador luminoso de PAN (panorámica) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Pan de cada parte.

NOTA Si se mantiene pulsado el botón [MULTI PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido alternará entre el actual y REVERB.

Ajustar la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte

Pulse el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) para acceder a la ventana Control Function (controlar función).



Seleccionar una parte de destino

Las funciones asignadas a los potenciómetros se aplican únicamente a la parte seleccionada en este momento. Para cambiar la parte, muestre la ventana Control Function y pulse uno de los botones [1] – [16].

Funciones de los potenciómetros

Como se indica a continuación, a los potenciómetros 1 a 8 se les asignan varias funciones según qué indicador luminoso esté encendido: los indicadores de TONE 1 (tono 1), TONE 2 y ARP FX (efecto de arpegio) que se pueden cambiar a través del botón [SELECTED PART CONTROL].

	Potenciómetro 1	Potenciómetro 2	Potenciómetro 3	Potenciómetro 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Potenciómetro 5	Potenciómetro 6	Potenciómetro 7	Potenciómetro 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverberación	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTA Para obtener detalles acerca de cada función, consulte la página 46.

Ajustar el volumen de cada parte

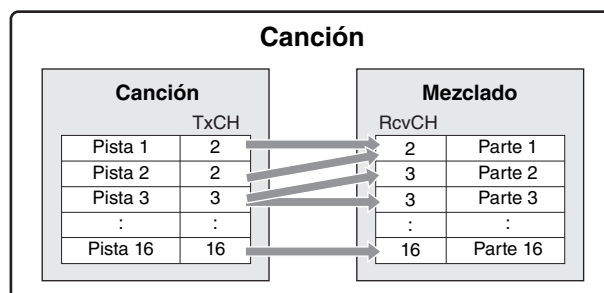
Los mandos deslizantes permiten ajustar el volumen de cada parte.

Cambiar las partes que se van a editar: 1 – 8 y 9 – 16

Cuando la parte actual es alguna de la 1 a la 8, los ocho mandos deslizantes ajustan el volumen de las partes 1 a 8. Cuando la parte actual es alguna de la 9 a la 16, los ocho mandos deslizantes ajustan el volumen de las partes 9 a 16. La parte se puede seleccionar activando el ajuste [TRACK] y pulsando el botón numérico correspondiente.

Configuración de mezclado de cada pista

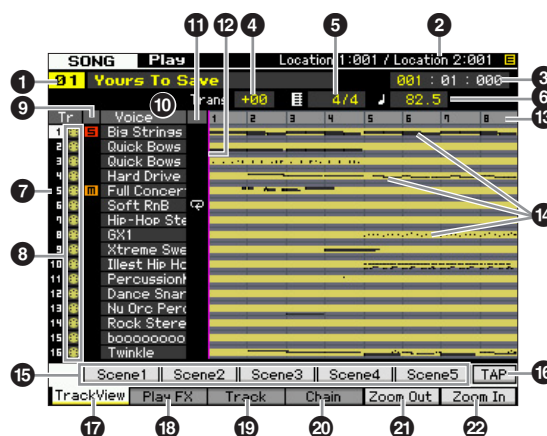
Para editar los parámetros de mezclado como la voz, el volumen y la panorámica de cada pista, pulse el botón [MIXING] para seleccionar el modo Mixing (mezclado) (página 188) y edítelos en la parte de mezclado correspondiente a la pista que desee. Observe que la pista 1 no siempre se corresponde con la parte de mezclado 1. Como se explica a continuación, cada pista de los datos de la secuencia de la canción y cada parte de mezclado del bloque generador de tonos se conectan cuando el canal de transmisión (TxCH) es igual al de recepción (RcvCH). En otras palabras, los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos. Los canales de transmisión de cada pista se pueden definir en la pantalla Song Track (pista de canción) (página 142) del modo Song Play (reproducción de canción) mientras que los canales de recepción de cada parte se pueden definir en la pantalla Voice (voz) (página 194) del modo Mixing.



Pantalla Track View: [F1] TrackView

[SONG] (canción)

Esta pantalla aparece siempre primero cuando se activa el modo Song.



1 Número y nombre de canción

Determina la canción que se va a reproducir.

Ajustes:

Número de canción: 01 – 64

Nombre de canción: Vea la nota a continuación.

NOTA Puede editar el nombre de la canción llevando el cursor a la posición correspondiente y pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter). Consulte información detallada en la página 37.

Modo Voice
 Modo Performance
 Modo Sampling 1
 Modo Song
 Modo Pattern
 Modo Mixing
 Modo Sampling 2
 Modo Master
 Modo Utility
 Modo File

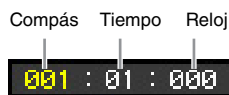
Referencia

2 Location (posición) (sólo una indicación)

Indica el número de compás asignado a las posiciones 1 y 2. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo definir la posición, consulte la página 136.

3 Meas (compás)

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la reproducción. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el compás, consulte la página 136.



Ajustes:

Compás: 001 – 999

Tiempo, Reloj: sólo una indicación

4 Trans (transposición)

Ajusta la afinación en incrementos de semitonos.

Ajustes: -36 – +36

5 Signatura del tiempo (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la canción. El ajuste que se realice aquí se aplica al compás especificado (2) y a los siguientes. Esto permite especificar diferentes signaturas de tiempo en medio de una canción. Al definir el compás (3) en el que se inicia la reproducción como una signatura de tiempo diferente a la que comienza la canción, por ejemplo, la anterior al compás (3) se mantiene incluso si cambia la signatura de tiempo aquí.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina el tempo de reproducción de la canción.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, un ordenador u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizar el tempo de la canción con alguno de ellos, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility en "MIDI". El parámetro Tempo indicará en este caso "MIDI" y no podrá modificarse.

7 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

8 Estado de la pista (sólo una indicación)

Indica si los datos se graban o no en cada una de las pistas.

En blanco: indica que la pista está activa.

: indica que los datos de la secuencia MIDI se han grabado. Se trata como una pista MIDI.

: indica que los datos de la muestra se han grabado además de los datos de la secuencia MIDI. Se trata como una pista de audio.

NOTA A las partes de mezclador correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclador que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. Para obtener más información acerca de las pistas de audio y las pistas MIDI, consulte la página 14.

9 Silencio osolo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el silencio o solo, consulte la página 137.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

: indica que la pista se ha silenciado.

: indica que se ha introducido un solo en la pista.

10 Nombre de voz

Indica el nombre de voz de la parte de mezclador correspondiente a cada pista.

11 Bucle (sólo una indicación)

Determina si la reproducción en bucle se ha definido para cada pista. La pista para la que se ha activado el bucle se interpreta varias veces siguiendo la configuración de la pantalla Track Loop (bucle de pista) (página 143).

Ajustes: En blanco (el bucle está desactivado), (el bucle está activado)

12 Línea de posición de canción

Indica la posición actual de la reproducción de la canción definida en el compás anteriormente.

13 Número de compás (sólo una indicación)

Indica el número de compás. Al pulsar el botón [F5] Zoom Out (alejarse) o [F6] Zoom In (acercarse), puede acercarse o alejarse en el intervalo entre los compases contiguos.

14 Barra de datos de secuencia

Indica si los datos se han grabado o no en cada una de las pistas. Puede comprobar el intervalo en el que se graban los datos para cada pista. En las pistas MIDI puede ver todas las sincronizaciones con las que se han grabado los eventos MIDI.



Puede comprobar el estado de los datos.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Puede asignar a estos botones los ajustes de los parámetros relacionados con las canciones (escenas de canciones) y los parámetros relacionados con los arpeggios. También puede recuperar los ajustes pulsando estos botones. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo registrar escenas, consulte página 137. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo definir los parámetros relacionados con los arpeggios, consulte la página 147.

NOTA El arpeggio no está disponible durante la reproducción de una canción. Al pulsar los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante la reproducción sólo se cambia la escena de canciones.

NOTA Después de registrar la escena de canciones, el icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón pulsado. Puede confirmar si el tipo de arpeggio se asigna a ese botón o no en la pantalla Arpeggio (página 147) del modo Song Record (grabación de canción).

16 [SF6] TAP (pulsación)

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio o canción.

17 [F1] TrackView (visualización de pista)

Muestra la pantalla Track View.

18 [F2] Play FX (efecto de reproducción)

Muestra la pantalla Play Effect (a continuación). Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción de la canción.

19 [F3] Track (pista)

Muestra la pantalla Song Track Output Channel (canal de salida de pista de canción) (página 142).

20 [F4] Chain (cadena)

Muestra la pantalla Song Chain (cadena de canciones) (página 143). Esta pantalla permite reproducir varias canciones secuencialmente.

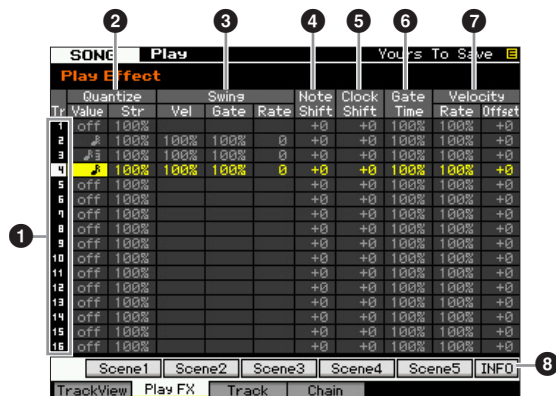
21 [F5] Zoom Out

22 [F6] Zoom In

Cambia el grado de zoom del número de compás (18) de la pantalla Track View. Pulse el botón [F5] Zoom Out para reducir el grado de zoom de modo que se pueda mostrar un intervalo mayor. Pulse el botón [F6] Zoom In para incrementar el grado de zoom de forma que se pueda mostrar una vista aumentada.

Cambiar la “sensación” rítmica de la canción: [F2] Play FX (efecto de reproducción)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción de la canción. Los ajustes de Play Effect que se realizan aquí sólo son temporales y no cambian los datos reales de la canción. Los ajustes de Play Effect se pueden aplicar en realidad a los datos de la canción con el trabajo Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción).



1 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

2 Quantize (Cuantificar)

Permite alinear la sincronización de los eventos de nota de acuerdo con el tipo de nota especificado. Aquí, defina los dos parámetros para cada pista: Value (valor) y Str (intensidad).

Quantize Value (valor de cuantización)

Determina a qué tiempos se alinearán los datos de las notas en los datos de secuencia del arpegio, o a qué tiempos de los datos de secuencia del arpegio se aplicará el swing.

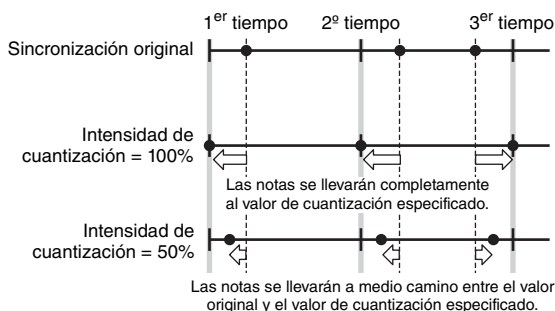
Ajustes: off, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

Quantize Str (intensidad de cuantización)

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

Ajustes: 0% – 100%

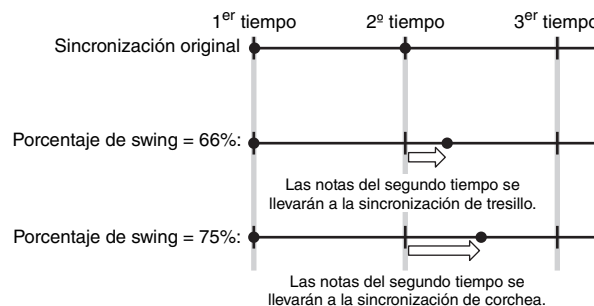
Cuando se aplica la cuantización de nota negra a los datos originales:



3 Swing

Ajusta la sincronización, la velocidad y el tiempo de entrada (la duración del sonido de una nota) de las notas pares graves para mejorar la sensación de swing. Este parámetro retrasa las notas en los compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás. Cuando se especifica un valor de tresillo, el parámetro Swing afecta a la última nota de cada tresillo.

Cuando se aplica el swing de nota negra a los datos originales:



Aquí, edite los ajustes de Swing de cada pista especificando los valores de Swing Vel (velocidad de swing), Swing Gate (entrada de swing) y Swing Rate (porcentaje de swing). Cuando el valor de cuantización se define como “off” (desactivado), no todos los parámetros de Swing están disponibles.

Swing Vel (velocidad de Swing)

Ajusta la velocidad de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades de las notas en los compases pares (graves), y los ajustes superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

Swing Gate (duración de las notas de Swing)

Ajusta la duración de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas en los tiempos pares (graves), mientras que los superiores a 100% la aumentarán. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Swing Rate (porcentaje de Swing)

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes superiores a 50% retrasarán las notas para producir una sensación más pronunciada de swing.

Ajustes:

Quantize Value (valor de cuantización)	Ajustes
Cuando el valor de cuantización se define como "off"	0 - 0
Cuando el valor de cuantización se define como fusa	0 - 30
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de semicorcheas	0 - 40
Cuando el valor de cuantización se define como semicorchea	0 - 60
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de corcheas	0 - 80
Cuando el valor de cuantización se define como corchea	0 - 120
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de negras	0 - 160
Cuando el valor de cuantización se define como nota negra	0 - 240

4 Note Shift* (desplazamiento de notas)

Aumenta o reduce el tono de todas las notas de la pista seleccionada en semitonos.

Ajustes: -99 - +0 - +99

5 Clock Shift (cambio de reloj)

Cambia la sincronización de todas las notas de la pista seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.

Ajustes: -120 - +0 - +120

6 Gate Time Rate (duración del sonido)

Aumenta o disminuye la duración de todas las notas de la pista seleccionada. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

Ajustes: 0% - 100% - 200%

7 Velocity (velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de todas las notas de la pista seleccionada. Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.

Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Altera la velocidad de las notas en el porcentaje especificado.

Ajustes: 0% - 100% - 200%

Velocity Offset (compensación de velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de las notas el valor de compensación especificado.

Ajustes: -99 - +0 - +99

8 [SF6] INFO (información)

Puede ver la cantidad de memoria libre y utilizada en el secuenciador. La memoria del secuenciador abarca todas las canciones y patrones grabados en los modos respectivos. Cuando la cantidad de memoria usada alcanza la capacidad máxima, ya no se pueden memorizar más canciones ni patrones. Si sucede esto, use los trabajos Clear Song (borrar canción) (página 165) o Clear Pattern (borrar patrón) (página 187) para borrar canciones o patrones que no necesite.

Puede volver a la pantalla anterior pulsando los botones [SF6] o [EXIT] (salir).



Ajustes de los canales de salida y bucle de cada pista: [F3] Track (pista)

Esta pantalla permite ver el canal de salida y definir los parámetros relacionados con la reproducción en bucle para cada pista.

Ajustes de los canales de pistas: [SF1] Out (canal de salida)

Esta pantalla permite ajustar el canal de transmisión MIDI de cada pista.



1 Voice (voz) (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

NOTA En la pantalla Part 1 - 16 (parte) (página 190) del modo Mixing, puede cambiar la voz de la parte de mezclado correspondiente a la pista.

2 TxCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de los datos de secuencia de cada pista. Si las pistas se definen como "off" (desactivada), no sonarán. En el modo Song (canción), los datos MIDI que se crean al tocar al teclado, los potenciómetros o las ruedas se envían al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal de salida MIDI de la pista seleccionada en este momento.

Ajustes: 1 - 16, off

3 Int (selector interno)

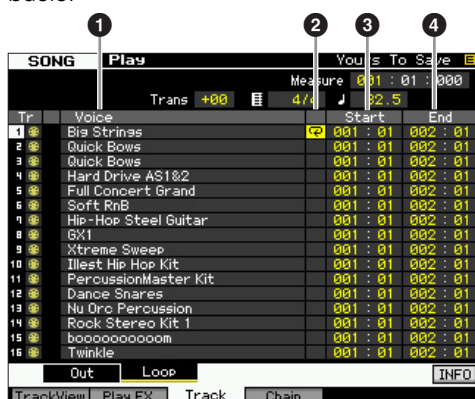
Determina si los datos de la interpretación musical de cada pista se envían al bloque generador de tonos interno o no. Cuando se define como "off", los datos de la interpretación no se enviarán al bloque generador de tonos interno.

4 Ext (selector externo)

Determina si los datos de la interpretación de cada pista se envían al dispositivo MIDI externo. Cuando se define como "off", los datos de la interpretación no se enviarán al dispositivo MIDI externo.

Ajustes de la reproducción en bucle: [SF2] Loop (bucle)

Permite definir pistas concretas para la reproducción en bucle y determinar qué intervalo de compases se usará para el bucle.



1 Voice (voz) (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

NOTA En la pantalla Part 1 – 16 (página 190) del modo Mixing, puede cambiar la voz de la parte de mezclado correspondiente a la pista.

2 Loop (bucle)

Determina si la reproducción en bucle está activa para cada pista. La pista en la que se ha activado el bucle se toca desde el principio (3) al final (4) continuamente.

Ajustes: Blank (el bucle está desactivado), (el bucle está activado)

3 Start (punto inicial)

4 End (punto final)

Determina el intervalo de la reproducción en bucle. La pista en la que se activa el bucle se toca desde el punto inicial hasta el punto final continuamente.

Ajustes: Measure : Beat

Reproducción de cadenas de canciones: [F4] Chain (Song Chain)

El modo Song Chain Playback permite reunir una lista de reproducción de canciones predefinidas, en el orden que desee, y hacer que se reproduzcan automáticamente en secuencia. En esta pantalla puede programar el orden de la reproducción de canciones.



1 Número de cadena (sólo una indicación)

Indica el orden de la reproducción de canciones. Se proporcionan números del 1 al 100; puede verlos desplazándose por la pantalla. La cadena de canciones se reproducirá en orden desde la canción que tenga asignado el número 001.

2 Número de canción

3 Nombre de canción (sólo una indicación)

Determina el número de la canción que se va a reproducir en la cadena. El nombre de la canción se muestra cuando especifica el número. Si se asigna una canción vacía a un determinado número de cadena, dicho número se omitirá después de un compás. Además de los números de canción, se pueden asignar los comandos “skip” (omitir), “end” (coda) y “stop” (detener) al número de la cadena de canciones.

Ajustes: skip, end, stop, 01 – 64

skip

Omite (pasa por alto) el número de cadena seleccionado y continúa la reproducción desde el siguiente número de cadena.

end

Indica la marca de coda de los datos de la cadena de canciones.

stop

Detiene la reproducción de la cadena de canciones en ese número de cadena. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones desde el siguiente número de cadena si pulsa el botón (Reproducción).

Programar la cadena de canciones

Siga las instrucciones detalladas a continuación para programar la cadena de canciones. Tenga en cuenta que el programa de la cadena de canciones se memorizará automáticamente; no es necesario ejecutar la operación Store (memorizar).

1 En la pantalla Track View, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Song Chain.

2 Programe el orden de las canciones que desee.

Lleve el cursor a “001” con los botones de cursor y seleccione la canción que prefiera con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Del mismo modo, asigne otras canciones a las posiciones 002, 003, 004, etcétera.

3 Use “skip” si desea eliminar la canción que ya está asignada al número de la cadena.

Lleve el cursor al número de canción que desee eliminar y asigne el comando “skip” a esa posición con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. El número de cadena asignado se omitirá durante la reproducción.

4 Asigne “end” al número de cadena en la que desee detener la reproducción de la cadena de canciones.

Cuando la reproducción llegue a un número de cadena al que se haya asignado el comando “end”, la reproducción se detendrá.

Si desea detener la reproducción en un cierto número de cadena y reiniciarla desde el número de cadena siguiente, asigne el comando “stop” a ese número de cadena.

NOTA La cadena de canciones se memorizará como parte de los datos del sistema.

NOTA Para obtener información detallada acerca de la reproducción de cadenas de canciones, consulte la página 138.

Grabación de canciones

En el modo Song Record (grabación de canción) puede usar el secuenciador para grabar su interpretación al teclado, pista a pista, en la canción seleccionada. Pulse el botón [●] (Grabación) en el modo Song Play (reproducción de canción) para seleccionar el modo Song Record.

NOTA La grabación de los datos de audio de una canción se puede realizar en el modo Sampling Record (grabación de muestreo) (página 203).

Grabación en tiempo real

Este método permite grabar los datos de una interpretación a medida que se toca, lo que permite capturar todos los matices de una interpretación real al teclado. La grabación puede llevarse a cabo mientras se supervisa la reproducción de otras pistas ya grabadas. También pueden transmitirse datos de secuencia desde un instrumento MIDI externo a MOTIF XF y grabar simultáneamente hasta 16 pistas (página 148). La grabación en tiempo real se realiza mediante tres métodos: sustitución, sobregrabación y pinchado.

Procedimiento de grabación de una canción

A continuación se resume el proceso de grabación de una canción.

1 Pulse el botón [SONG] (canción) para seleccionar el modo Song Play y seleccione una canción para grabar (página 136).

Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio. Si no se encuentra una canción vacía, borre las canciones que no necesite con el trabajo Clear Song (borrar canción) (página 165).

2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145).

Prepare la grabación definiendo la signature de tiempo, el tempo, la pista que se va a grabar, la voz y el método de grabación. Si desea grabar con un arpeggio, defina los parámetros necesarios en la pantalla Arpeggio (página 147).

3 Grabe su interpretación al teclado.

Consulte información detallada en la página 147.

4 Edite la canción grabada con el trabajo de canción (página 153) y la función Song Edit (edición de canción) (página 150).

5 Pulse el botón [STORE] para memorizar la canción grabada en la memoria de usuario interna.

AVISO

La canción grabada se perderá al seleccionar una canción diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos de la canción en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.

6 Guarde los datos de la canción creada en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado, según prefiera (página 241).

Memorizar una canción: [STORE]

En esta sección se explica cómo memorizar las canciones que haya grabado y editado. Al ejecutar la operación Store, los datos de la canción que ha creado se mantendrán incluso si se apaga el instrumento. Al pulsar el botón [STORE] se muestra la ventana Song Store (memorizar canción).

Los datos siguientes se memorizarán al realizar la operación Song Store.

Datos de secuencia

Los datos MIDI generados y grabados en la interpretación al teclado, incluidas las operaciones de los controladores.

Datos del generador de tonos

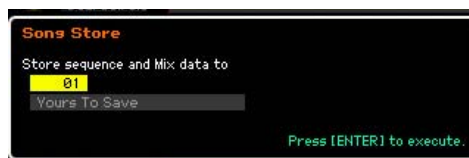
Ajustes del mezclado (parámetros de Common Edit y de Part Edit)

NOTA Las voces de mezclado se pueden editar en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezclado) (página 199).

Para usar Song Store:

1 Muestre la ventana Song Store.

Al pulsar el botón [STORE] se muestra la ventana Song Store.



2 Seleccione un número de canción.

Se muestra el número de la canción seleccionada.

AVISO

Esta operación sobrescribe los datos que haya en la canción de destino.

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no) para cancelar la operación Store. La operación Song Store se cancela, y se vuelve a la pantalla anterior.

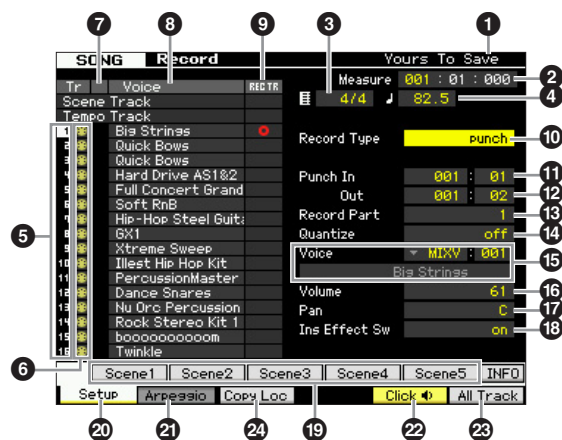
4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Store (Memorizar).

Una vez memorizada la canción, aparece un mensaje "Completed" (finalizado) y se vuelve a la pantalla Song Play.

NOTA Si no hay espacio suficiente en la memoria para la canción o el patrón, aparece un mensaje de alerta y no podrá memorizar ninguna canción o patrón más. Si sucede esto, borre los patrones o canciones que no necesite con el trabajo de canción o patrón correspondiente y vuelva a intentar realizar la operación Store.

Preparar la grabación de la canción: [F1] Setup (configuración)

En esta pantalla puede configurar varios parámetros para grabar una canción.

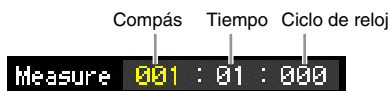


1 Nombre de canción (sólo una indicación)

Indica el nombre de la canción seleccionada en este momento. La canción se puede seleccionar en la pantalla Song Play (página 136).

2 Meas (compás)

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la grabación.



Ajustes:

Compás: 001 – 999

Tiempo, Ciclo de reloj: sólo una indicación

3 Signatura del tiempo (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la canción.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4 Tempo

Define el tempo para grabar en tiempo real.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA El valor de tempo definido aquí será el tempo de la canción después de grabar.

NOTA Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, un ordenador u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizar el tempo de grabación de la canción con alguno de ellos, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility en "MIDI". El parámetro Tempo indicará en este caso "MIDI" y no podrá modificarse.

5 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

6 Tipo de pista (sólo una indicación)

Indica el tipo de pista: pista MIDI o pista de audio.

A las partes de mezclado correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclado que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. A las partes de mezclado correspondientes a pistas vacías no se les asigna ninguna voz.

Ajustes: (pista MIDI), (pista de audio), blank (no se asigna ninguna voz)

7 Silencio osolo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el silencio o solo, consulte la página 137.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

M: indica que la pista se ha silenciado.

S: indica que se ha introducido un solo en la pista.

8 Nombre de voz (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

9 REC TR (pista de grabación)

Determina la pista que se va a grabar. Lleve el cursor a la pista que desee o pulse alguno de los botones numéricos [1] – [16] con el indicador luminoso de TRACK (pista) encendida de modo que el círculo rojo se muestre en la columna correspondiente de REC TR. Para definir todas las pistas en REC TR, pulse el botón [F6] (se muestran círculos rojos en todas las columnas de REC TR).

Ajustes: Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track (pista de escena)

Graba los eventos para activar o desactivar el silencio de las pistas y los eventos de cambio de sincronización de las escenas de canciones.

Tempo Track (pista de tempo)

Graba información de los cambios de tempo durante la reproducción.

1 – 16

Graba la interpretación musical. Su interpretación al teclado se grabará en la pista seleccionada aquí.

All Track (todas las pistas)

Se graban a la vez las 16 pistas de secuencia. Los datos de varios canales de un dispositivo MIDI externo se pueden grabar a la vez.

10 Record Type (tipo de grabación)

Determina un método de grabación.

Ajustes: replace, overdub, punch

replace (sustitución)

Puede usar este método cuando desee sobrescribir una pista ya grabada con datos nuevos en tiempo real. Se borrarán los datos originales.

overdub (sobregrabación)

Puede usar este método cuando desee añadir más datos a una pista que ya contenga datos. Los datos grabados se mantendrán.

punch (pinchado)

Puede usar este método cuando desee sobrescribir datos en un intervalo especificado de una pista que ya contenga datos. Puede sobrescribir los datos ya grabados desde el punto inicial al punto final (compás y tiempo) que se especificaron antes de la grabación.

NOTA Cuando REC TR (5) se define como "Tempo Track" o como "Scene Track", "overdub" no se puede seleccionar aquí.

11 Punch In (pinchado de entrada)**12 Punch Out (pinchado de salida)**

Cuando el pinchado (Punch In/Out) se selecciona como tipo de grabación, que se explicó anteriormente, aquí se especifican la posición inicial de la grabación (posición de pinchado de entrada) y la posición final (posición de pinchado de salida).

Ajustes: 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (grabar parte) (sólo una indicación)

Indica la parte de mezclado correspondiente a la pista de grabación.

Ajustes: 01 – 16

14 Quantize (cuantización en grabación)

Esta útil característica permite cuantizar automáticamente las notas en tiempo real, a medida que realiza la grabación. La cuantización alinea la sincronización de los eventos de notas en el compás más próximo. Este parámetro determina si la cuantización en tiempo real está activada o no, y la resolución con la que se alinearán las notas. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

Ajustes: off (desactivado), 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (nota negra)

15 Voice (voz)

Determina la voz de la pista de grabación especificando el banco de voces y el número de voz. El valor definido se aplica al ajuste de la voz para la parte de grabación (13). El nombre de la voz seleccionada se indica en la línea siguiente.

Ajustes:

Banco de voces

PRE 1 – 8, USR 1 – 4, GM, PDR (predefinir voz de percusión), UDR (voz de percusión de usuario), GMDR (voz de percusión GM), SMPL (voz de muestra)*, MIXV (voz de mezclado)**

* La SMPL (voz de muestra) se puede crear grabando una señal de audio en una pista del modo Sampling (muestreo). Aquí puede seleccionar sólo una voz de muestra que esté memorizada en este momento en la canción seleccionada. Consulte información detallada en la página 201.

** La MIXV (voz de mezclado) se edita y memoriza en el modo Mixing. Aquí puede seleccionar sólo una voz de mezclado que esté memorizada en este momento en la canción seleccionada. Consulte información detallada en la página 189.

Número de voz: 001 – 128

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

16 Volume (Volumen)

Determina el volumen de la pista de grabación. El valor definido se aplica al ajuste del volumen para la parte de grabación (13).

Ajustes: 0 – 127

17 Pan (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo del sonido. El valor definido se aplica al ajuste del efecto panorámico para la parte de grabación (13).

Ajustes: L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (selector de efecto de inserción)

Determina si el efecto de inserción asignado a la voz se usa o no. El valor definido aquí se aplica al ajuste de Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) de la parte de grabación (13).

Ajustes: off, on

NOTA MOTIF XF ofrece ocho efectos de inserción, lo que permite activar este parámetro para las ocho partes. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, se debe desactivar otra parte. Para ello, defina el parámetro Insertion Effect Switch de otra parte en "off" en la pantalla Part 1 – 16 (página 190) del modo Mixing.

19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Al pulsar estos botones mientras se graba, se cambian los ajustes de la escena de canciones y de arpegio a la vez. Consulte información detallada en la página 139.

20 [F1] Setup (configuración)

Al pulsar este botón se vuelve desde la pantalla anterior a la pantalla Record Setup.

21 [F2] Arpeggio (arpegio)

Muestra la pantalla Record Arpeggio (grabar arpegio). En esta pantalla puede definir diversos parámetros relacionados con los arpegios para la grabación de una canción.

22 [F5] Click (sonido del metrónomo)

Activa o desactiva el metrónomo. Al pulsar el botón [F5] se activa o desactiva, alternativamente, la función Click.

NOTA En la pantalla Click (página 231) de SEQ SETUP (configuración del secuenciador), puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

23 [F6] All Track (todas las pistas)

Al pulsar este botón se definen las 16 pistas en Record Track. Consulte información detallada en la página 145.

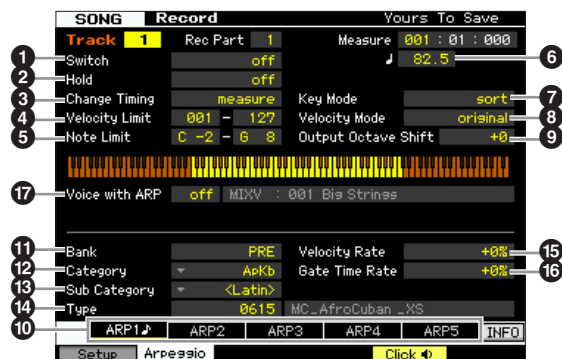
24 [F3] Copy Loc (posición de copia)

Sólo está disponible cuando Record Type se ajusta en "punch".

Al pulsar este botón, el número de compás en la Posición 1 (página 140) se copiará en la posición Punch In, y el número de compás en la Posición 2 (página 140) se copiará en Punch Out.

Ajustes de arpeggio: [F2] Arpeggio (arpeggio)

En esta pantalla puede definir diversos parámetros relacionados con los arpeggios para la grabación de una canción.



Los parámetros ① – ⑩ son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Main (principal de arpeggio) (página 58) en el modo Voice Common Edit (edición común de voz).

⑪ Voice with ARP (voz con arpeggio)

A cada tipo de arpeggio se le asigna la voz que mejor se ajuste a sus características. Cuando se asigna una pista grabada a un tipo de arpeggio, este parámetro determina si la voz asignada al tipo de arpeggio también se usará para la pista grabada. Cuando se define como “on”, se asigna la voz apropiada a la pista grabada en lugar de la voz asignada en ese momento. Cuando se define como “off”, no se asigna la voz apropiada a la pista grabada. Se mantiene la voz asignada en ese momento. El nombre de la voz registrada para el tipo de arpeggio se muestra en el lateral derecho.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

NOTA Una voz de usuario se puede grabar en un tipo de arpeggio determinado a través de la función Voice with ARP. Con los ajustes de fábrica, cada una de las combinaciones de un tipo de arpeggio, y su voz de usuario acompañante, está diseñada para proporcionar la coincidencia más adecuada y producir el sonido o frase apropiados. Sin embargo, cuando se revise el sonido de la voz de usuario al editar los parámetros o memorizar una voz diferente en el número de voz de usuario correspondiente, esta combinación puede no ser la adecuada o producir un sonido inesperado. Si se llega a esta situación, seleccione la voz más adecuada para el tipo de arpeggio en la pantalla [F1] Voice.

Mostrar el tipo de arpeggio con los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

El tipo de arpeggio definido en la pantalla Arpeggio de la grabación de la canción se puede mostrar junto con la escena de canciones mediante los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 de las pantallas Setup (configuración) (página 145) y Track View (visualización de pista) (página 139). El icono de la corchea situado a la derecha de Scene1 – 5 en la ficha indica que la escena de canciones se registra con el botón correspondiente. Si el tipo de arpeggio se define como “off” en la pantalla Arpeggio de la grabación de canción, al pulsar el botón de la función secundaria en las pantallas Setup o Track View, no se cambiará el tipo de arpeggio ni siquiera aunque se muestre el icono de la corchea.

Procedimiento de grabación en tiempo real

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación utilizando las características de grabación en tiempo real. Tenga en cuenta que el procedimiento es diferente según el tipo de grabación y la pista de grabación definidos en la pantalla Record Setup.

Grabación de sustitución

[SONG] → [●] (Grabar) → Selección de pista de grabación → Type=replace → [▶] (Reproducir)

Con este método, los datos anteriores de la pista grabada se borrarán (se sobrescriben) y son reemplazados con los datos nuevos. La primera grabación se pierde y la nueva ocupa su lugar. Este método resulta práctico cuando se necesita volver a grabar la misma parte varias veces.

NOTA Si sobrescribe accidentalmente datos importantes al utilizar el método de grabación de sustitución, cancele la grabación con el trabajo Undo/Redo (deshacer/rehacer) (página 154).

Procedimiento de grabación para pistas individuales 1 – 16

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación al teclado en las pistas 1 – 16 con el método de grabación de sustitución.

1 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder a la pantalla Song Play (página 136) y seleccione una canción para grabar.

Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio.

2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145). En esta pantalla, defina la pista de grabación entre la 1 a la 16 y defina el tipo de grabación como “replace”:

Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás, la cuantización y la voz.

3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.

En la pantalla Click (página 231) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.

Toque el teclado o el controlador para grabar.

5 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.

Procedimiento de grabación de varias pistas (ajuste “All Track”)

Los datos de la secuencia transmitidos desde un instrumento MIDI externo se pueden grabar simultáneamente en hasta 16 pistas.

- 1 Conecte un secuenciador MIDI externo o un ordenador a MOTIF XF y encienda MOTIF XF.**
- 2 Defina los parámetros relacionados con MIDI en el modo Utility.**
Pulse el botón [UTILITY], el botón [F5] Control y el botón [SF2] MIDI para acceder a la pantalla MIDI Control (página 228). En esta pantalla, defina la sincronización MIDI como “MIDI” y el control del secuenciador como “in” o “in/out”.
- 3 Pulse el botón [SEQ SETUP] para acceder a la pantalla [F1] Click (página 231) y defina el parámetro Recording Count como “off”.**
- 4 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder a la pantalla Song Play (página 136) y seleccione una canción para grabar.**
Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio.
- 5 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145). En esta pantalla, defina la pista de grabación como “All Track” y defina el tipo de grabación como “replace.” Defina la signatura del tiempo igual que la de la canción original que se va a grabar y, después, defina la cuantización como “off”.**
- 6 Inicie la reproducción del secuenciador MIDI externo o el software de la aplicación.**
La grabación comienza automáticamente en cuanto se inicia la reproducción.
- 7 Detenga la reproducción del secuenciador MIDI externo o el software de la aplicación.**
La grabación se detiene automáticamente y se vuelve a la pantalla Song Play.

Procedimiento de grabación de Tempo Track

A continuación se explica cómo grabar los datos de tempo en la pista de tempo en tiempo real.

- 1 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder a la pantalla Song Play (página 136) y seleccione una canción para grabar.**

- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145). En esta pantalla, defina la pista de grabación como “Tempo Track” y defina el tipo de grabación como “replace”.**

Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás y la cuantización.

- 3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.**

En la pantalla Click (página 231) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

- 4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.**

Especifique el tempo con la sincronización que desee durante la reproducción mediante los botones [DEC/NO] y [INC/YES], y el dial de datos.

- 5 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.**

NOTA Puede editar el tempo desde la pantalla Song Edit definida con el parámetro Tempo track (página 150).

Procedimiento de grabación de Scene Track

A continuación se explica cómo grabar los eventos para activar y desactivar el silencio de las pistas y los eventos de cambio de sincronización de las escenas en la pista de escena en tiempo real.

- 1 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder a la pantalla Song Play (página 136) y seleccione una canción para grabar.**

- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145). En esta pantalla, defina la pista de grabación como “Scene Track” y defina el tipo de grabación como “replace”.**

Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás y la cuantización.

- 3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.**

En la pantalla Click (página 231) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

- 4 Pulse el botón [MUTE] (el indicador luminoso se enciende).**

- 5 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.**

Pulse uno de los botones [1] – [16] o [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 con la sincronización que desee.

6 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.

NOTA Puede editar la activación o desactivación de los eventos de cambio de escena desde la pantalla Song Edit con el ajuste Tempo Track (página 150).

Ensayo antes de grabar

Para desactivar temporalmente el modo de grabación y seleccionar el modo Rehearsal (ensayo), basta con pulsar el botón [●] (Grabación) durante la grabación en tiempo real. El indicador [●] (Grabación) parpadea y la reproducción continuará ininterrumpidamente pero no se grabarán datos. Esta útil característica del modo Rehearsal permite deshabilitar fácilmente la grabación durante un tiempo para practicar una parte o probar diversas ideas, mientras se escuchan las demás pistas, sin grabar realmente. Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [●] (Grabación) para que el indicador [●] (Grabación) se ilumine de forma continua.

Sobregrabación

[SONG] → [●] (Grabar) → Selección de pista de grabación → Type=overdub → [▶] (Reproducir)

Este método permite añadir material en una pista.

La primera grabación se conserva y se añade la nueva. Esto facilita la creación de partes grabándolas de poco en poco.

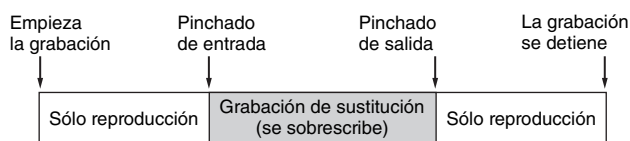
El procedimiento de sobregrabación casi es el mismo que el de sustitución excepto en que el tipo de grabación se define como "overdub".

NOTA Cuando REC TR (Ⓢ) se define como "Tempo Track" o como "Scene Track", "overdub" no se puede seleccionar aquí.

Volver a grabar una sección concreta de una canción ya grabada (pinchado de entrada o de salida)

[SONG] → [●] (Grabar) → Selección de pista de grabación → Type=punch → [▶] (Reproducir)

La grabación en tiempo real también puede realizarse entre un punto inicial (pinchado de entrada) y otro final (pinchado de salida) especificados. Esto permite grabar una sección concreta de una pista grabada anteriormente sin tener que volver a grabar toda la pista. Comience a grabar con este método y comenzará la reproducción. La grabación real se iniciará automáticamente cuando se llegue al punto de pinchado de entrada y se desactivará cuando se llegue al punto de pinchado de salida.



Definición del pinchado de entrada o de salida

- 1 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 145).
- 2 Defina el tipo de grabación como "punch".
- 3 Lleve el cursor al punto de pinchado de entrada y al de salida, y definalos respectivamente especificando el compás y el tiempo.

A excepción de la definición del pinchado de entrada y de salida, realice el mismo procedimiento que el de grabación de sustitución.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Editar eventos MIDI (Song Edit)

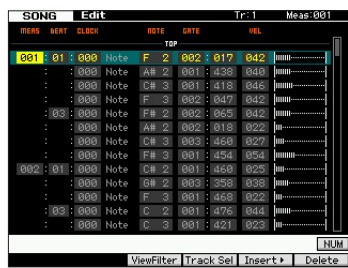
El modo Song Edit (edición de canciones) permite editar las canciones grabadas o insertar datos nuevos en las canciones. Se puede usar para corregir errores además de para agregar dinamismo o efectos como el vibrato para perfeccionar y acabar la canción. Pulse el botón [EDIT] en el modo Song Play para seleccionar el modo Song Edit (edición de canción).

NOTA El modo Song Edit le ofrece controles completos y detallados para editar los eventos MIDI de pistas de canciones individuales. Los eventos MIDI son mensajes (por ejemplo, que indican si las notas están o no activas, el número de notas, el número de cambios del programa, etc.) que forman los datos de una pista grabada.

Pantalla Event List y ventana Insert Event

El modo Song Edit consta de las pantallas Event List (lista de eventos) e Insert Event (insertar evento). La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos MIDI insertados mientras que la ventana Insert Event permite insertar nuevos eventos en la canción. Pulse el botón [EDIT] en el modo Song Play para seleccionar el modo Event List. Pulse el botón [F5] para acceder a la ventana Insert Event.

Pantalla Event List



Ventana Insert Event



Pantalla Event List

La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos existentes.

Ventana Insert Event

La ventana Insert Event permite insertar eventos nuevos en la canción.

Al pulsar el botón [F5] en la pantalla Event List se muestra la ventana Insert Event. Para volver a la pantalla Event List, pulse el botón [EXIT].

Editar los datos grabados

En esta sección se muestra cómo corregir o borrar los eventos grabados anteriormente.

1 Pulse el botón [EDIT] en la pantalla Song Play para acceder a la pantalla Event List (página 151).

2 Seleccione la pista que va a editar.

Al pulsar el botón [F4] Track Sel (selección de pista), se cambia la pista de grabación entre las pistas 1 – 16, la pista Scene (escena) y la pista Tempo. Cuando se selecciona “1 – 16 tracks”, puede seleccionar la pista que se va a editar pulsando cualquiera de los botones numéricos [1] – [16].

3 Lleve el cursor al evento o el parámetro que se va a editar.

Use el botón [^]/[V] (subir o bajar cursor) para llevar el cursor al momento que desee. Pulse el botón [◀] (Rebobinado)/[▶] (Avance rápido) para mover el cursor de compás en compás. Use el botón [<]/[>] (cursor a la izquierda o a la derecha) para llevar el cursor al parámetro que se va a editar.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 30.

NOTA La ventana Event List puede tener una cantidad abrumadora de eventos y puede ser difícil encontrar un evento concreto. Para ayudar a reducir la búsqueda, use la función View Filter (filtro de vista). Esta función ayuda a especificar qué clases de eventos se mostrarán y cuáles no, con lo que se facilita y se agiliza la búsqueda de los eventos. Para obtener información acerca de la pantalla View Filter, consulte la página 152.

4 Cambie los ajustes de los parámetros o la ubicación del evento.

Edite el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos. El evento editado parpadeará en la pantalla.

Cambie la posición del evento editando los ajustes de MEAS (compás), BEAT (tiempo) y CLOCK (reloj). Pulse el botón [F6] para borrar el evento de la posición del cursor.

NOTA Cuando se indica “NUM” en la ficha correspondiente al botón [SF6], puede usar los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1] – [SF5] como teclas numéricas pulsando el botón [SF6] NUM.

NOTA La nota y la velocidad se pueden editar también pulsando la nota que desee en el teclado, incluso aunque no se muestre el icono [KBD].

- 5 Cuando haya terminado de editar un parámetro, pulse el botón [ENTER] (entrar) para confirmar e introducir la edición (el evento dejará de parpadear).

Si el cursor se mueve a otro evento mientras el actual sigue parpadeando, la edición del evento actual se cancela.

- 6 Pulse [EXIT] para volver al modo Song Play.

Insertar el nuevo evento

Esta sección muestra cómo insertar nuevos eventos en la canción actual.

- 1 En la pantalla Event List, pulse el botón [F5] Insert para acceder a la ventana Insert Event (insertar evento).
- 2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y reloj) y el valor de los parámetros del evento.

Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 30.

Tipo de evento



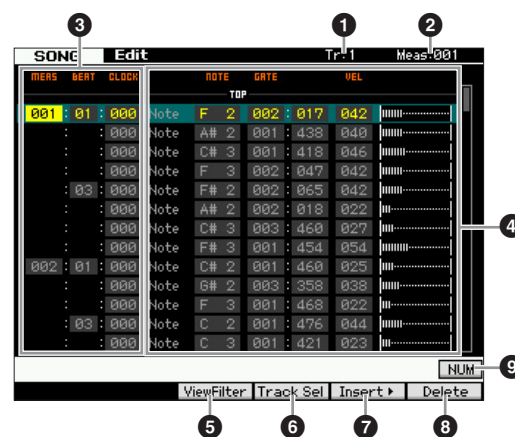
- 3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.

La ventana Insert Event permanece abierta, lo que le permite continuar insertando nuevos eventos. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert Event.

- 4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Event List.

Pantalla Event List

En la pantalla Event List, se muestran los eventos MIDI (incluyendo los valores principales como el número de notas, la velocidad y el valor de cambio de control) y se pueden editar.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Consulte información detallada en la página 36.

- 1 **TR (pista)** (sólo una indicación)

Indica la pista seleccionada. Puede cambiar la pista que se va a editar con el botón [F4] Track Sel y los botones numéricos [1] – [16].

Ajustes: Track 01 – 16, Scene, Tempo

- 2 **Measure (compás)** (sólo una indicación)

Indica el compás seleccionado. Puede cambiar el compás con los botones [◀] (Rebobinado) y [▶] (Avance).

Ajustes:

Compás: 001 – 999

- 3 **MEAS (compás), BEAT (tiempo), CLOCK (reloj)**

Indica la posición del evento correspondiente. Al cambiar alguno de estos valores se cambia la posición del evento en consecuencia.

Ajustes:

Measure: 001 – 999

Beat: 1 – 16 (depende del contador)

Clock: 000 – 479 (depende del contador)

- 4 **Evento y parámetros**

Indica el tipo de cada evento. Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 30.

Ajustes:

Cuando TR se define como 01 – 16:

- Note (nota)
- PB (inflexión de tono)
- PC (cambio de programa)
- CC (cambio de control)
- ChAT (pulsación posterior en canal)
- PAT (pulsación posterior polifónica)
- RPN
- NRPN
- EXC (exclusivo del sistema)
- CMM (mensajes de modo de canal)

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

Cuando TR se define como "scrn" (escena):
Scene Memory (memoria de escenas)
Track Mute (silencio de pista)

Cuando TR se define como "tmp" (tempo):
Tempo Change (cambio del tempo)

5 [F3] ViewFilter (filtro de vista)

Muestra la pantalla de ajustes View Filter (a continuación).

6 [F4] Track Sel (selección de pista)

Puede cambiar entre la pantalla de las pistas 1 – 16, la pista Scene y la pista Tempo pulsando este botón. Cuando se selecciona alguna de las pistas 1 – 16, puede seleccionar un número de pista diferente pulsando el botón de número correspondiente [1] – [16].

7 [F5] Insert (insertar)

Muestra la ventana Insert Event (insertar evento) (página 151).

8 [F6] Delete (eliminar)

Borra el evento seleccionado. Este botón no está disponible cuando el cursor se encuentra en la parte superior o inferior de los datos de la canción.

9 [SF6] NUM

Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre MEAS (compás), BEAT, CLOCK, GATE (tiempo de entrada) o VEL (velocidad). Cuando se pulsa el botón [SF6] NUM en este estado, se asigna cada dígito (1 – 9, 0) a los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5]. Esto le permite introducir un número directamente cuando se pulsan los botones. Consulte información detallada en la página 36.

Cambiar la vista de los eventos MIDI: [F3] View Filter (filtro de vista)

Los datos de las canciones MIDI suelen tener una gran cantidad de eventos grabados y la ventana Event List puede estar repleta. Dado que puede ser difícil encontrar un evento específico, puede usar la función View Filter para ayudar a reducir la búsqueda. Esta función ayuda a especificar qué clases de eventos se mostrarán y cuáles no, con lo que se facilita y se agiliza la búsqueda de los eventos. En la ventana Event List (lista de eventos) muestre la pantalla View Filter pulsando el botón [F3] View Filter.



1 Event types (tipos de evento)

En la pantalla Event List sólo se mostrará el evento cuya casilla esté marcada.

Ajustes: Note, Pitch Bend (PB), Program Change (PC), Control Change* (CC), Channel After Touch (CAT), Poly After Touch (PAT), RPN, NRPN, System Exclusive (EXC), Channel Mode Message (CMM)

* Puede especificar el número de control (0 – 119, all) (todos).

2 [F5] Clear All (borrar todo)

Al pulsar este botón se quitan las marcas de las casillas de todos los eventos. Si desea indicar eventos concretos, es conveniente pulsar el botón [F5] para quitar primero las marcas de las casillas de todos los eventos y luego especificar las marcas de las casillas de los eventos que desee.

3 [F6] Set All (definir todo)

Al pulsar este botón se introducen las marcas para las casillas de todos los eventos, con lo que puede ver todos los eventos grabados.

Trabajo de canción

El modo Song Job (trabajo de canción) contiene un conjunto completo de herramientas de edición y funciones de transformación de datos que se pueden usar para cambiar el sonido de una canción. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. Hay 30 trabajos.

Función	Descripción
[F1] Undo/Redo (hacer/deshacer)	El trabajo Undo cancela los cambios realizados por la operación más reciente, restaurando el estado anterior de los datos. El trabajo Redo cancela el trabajo Undo y restaura los cambios.
[F2] Note (nota)	Trabajos de datos de notas
01: Quantize (cuantización)	La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo ("beat") exacto más cercano. Puede usar esta característica, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.
02: Modify Velocity (modificar velocidad)	Este trabajo altera los valores de velocidad del intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas.
03: Modify Gate Time (modificar duración)	Este trabajo altera la duración del intervalo de notas especificado.
04: Crescendo	Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo sobre el intervalo de notas especificado. (Un crescendo es un aumento gradual del volumen y un decrescendo es una disminución gradual.)
05: Transpose (transposición)	Este trabajo cambia el tono de las notas en semitonos.
06: Glide (ligadura)	Este trabajo reemplaza todas las notas a continuación de la primera en el intervalo especificado con datos de inflexión del tono, con lo que se produce una transición suave de una nota a otra.
07: Create Roll (crear redoble)	Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado con los cambios continuos especificados en el paso de ciclo de reloj y la velocidad. Es ideal para crear redobles rápidos de staccato y efectos de "tartamudeo" especiales.
08: Sort Chord (ordenar acorde)	Este trabajo ordena los eventos de acordes (eventos de notas simultáneas) por orden de tono.
09: Separate Chord (separar acorde)	Este trabajo separa ligeramente las notas de los acordes dentro del intervalo especificado, insertando el número de ciclos de reloj especificado entre cada nota. Use este trabajo después del trabajo Chord Sort anterior para crear efectos de rasgueo hacia arriba o hacia abajo como los de la guitarra.
[F3] Event (evento)	Trabajos de evento
01: Shift Clock (cambiar ciclos de reloj)	Este trabajo pasa todos los eventos de datos del intervalo especificado hacia arriba o hacia abajo el número indicado de ciclos de reloj.
02: Copy Event (copiar evento)	Este trabajo copia todos los datos del intervalo de origen especificado a la posición de destino seleccionada.
03: Erase Event (borrar evento)	Este trabajo borra todos los eventos especificados del intervalo indicado, con lo que se produce un segmento de silencio.
04: Extract Event (extraer evento)	Este trabajo pasa todos los datos de los eventos especificados de un intervalo indicado de una pista al mismo intervalo de otra pista diferente.
05: Create Continuous Data (crear datos continuos)	Este trabajo crea datos de cambio de control o de una inflexión de tono continua a través del intervalo especificado.
06: Thin Out (reducir)	Este trabajo reduce el tipo especificado de datos continuos en el intervalo especificado, lo que permite liberar espacio en la memoria para otros datos o para otras grabaciones.
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	Este trabajo permite cambiar los valores de los datos especificados, por ejemplo de inflexión de tono y cambio de control, en el intervalo especificado.
08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)	Este trabajo realiza una ampliación o compresión del tiempo en el intervalo seleccionado.
[F4] Measure (compás)	Trabajos de compás
01: Create Measure (crear compás)	Este trabajo crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas.
02: Delete Measure (borrar compás)	Este trabajo borra los compases especificados.
[F5] Track (pista)	Trabajos de pista
01: Copy Track (copiar pista)	Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista de origen especificada a la pista de destino indicada.
02: Exchange Track (intercambiar pista)	Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre las dos pistas indicadas en la canción actual.
03: Mix Track (mezclar pista)	Este trabajo mezcla todos los datos de las dos pistas seleccionadas.
04: Clear Track (borrar pista)	Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.
05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)	Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX/Groove/MIDI Delay (reproducir FX, ritmo o retardo MIDI).
06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)	Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)	Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.
08: Copy Phrase (copiar frase)	Este trabajo copia la frase creada en el modo Pattern (patrón) a una pista especificada de la canción actual.
[F6] Song (canción)	Trabajos de canción
01: Copy Song (copiar canción)	Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada a la canción de destino seleccionada.
02: Split Song to Pattern (dividir canción en patrón)	Este trabajo permite copiar una parte de la canción actual al patrón especificado.
03: Clear Song (borrar canción)	Este trabajo borra todos los datos de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se puede usar para borrar todas las canciones (64) al mismo tiempo.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Procedimiento de los trabajos de canción

- 1 Pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Song Job.
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando uno de los botones [F1] a [F6].
- 3 Mueva el cursor al trabajo que desee con el dial de datos, los botones del cursor, los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no), y después pulse el botón [ENTER] (entrar) para que aparezca la pantalla Job.
- 4 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Después de realizar el ajuste, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

“Completed” (completado) aparecerá cuando termine el trabajo.

AVISO

En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos que haya en la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

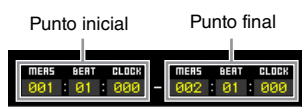
- 6 Pulse el botón [EXIT] (salir) dos veces para volver a la pantalla Song Play.

NOTA Si no hay datos en el intervalo especificado, aparecerá el mensaje “No Data” (no hay datos) en la pantalla y el trabajo no se podrá ejecutar. Si comete un error o desea comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar un trabajo, pulse el botón [F1] para usar la función Undo/Redo.

AVISO

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar una canción diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos de la canción. Asegúrese de memorizar los datos de la canción en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción diferente o apagar el instrumento.

NOTA En algunos trabajos tiene que especificar el intervalo (punto inicial y punto final, según se ilustra a continuación) al que se aplica el trabajo. Tenga en cuenta que el propio punto final no se incluye en el intervalo. El intervalo real al que se aplica el trabajo comprende desde el punto inicial hasta el punto que está un ciclo de reloj antes del final. Esta regla se aplica en todos los casos en los que se especifica sólo el compás; sin embargo, la ilustración de ejemplo siguiente especifica el compás, el tiempo y los ciclos de reloj.



NOTA Algunos de los trabajos que le permiten copiar la voz de muestra del origen al destino ejecutan la operación de copia sólo cuando se graban en la pista de origen de los eventos de selección de banco y de cambio de programa que especifican la voz de muestra.

[F1] Undo/Redo (deshacer/rehacer)

El trabajo Undo cancela los cambios que se realicen en la última sesión de grabación o de edición, y restaura el estado anterior de los datos. Esto permite recuperarse ante una pérdida accidental de datos. El trabajo Redo sólo está disponible después de usar Undo, y permite restaurar los cambios que realice antes de deshacerlos.



- 1 Indica la operación que se va a ver afectada por Undo o Redo.
- 2 Indica el objetivo de Undo/Redo. Cuando los cambios que efectúa en la operación más reciente no pueden ser el objetivo de un trabajo Undo/Redo, aquí se muestra “Impossible” (imposible).

AVISO

- Undo/Redo no funciona con las operaciones del modo Mixing (mezclado).
- Incluso aunque haya memorizado los datos de una canción, puede recuperar los que se hayan perdido con la operación más reciente ejecutando Undo. Asegúrese de ejecutar la operación Undo/Redo antes de cambiar el número de canción o salir del modo Song. Esto se debe a que Undo/Redo no puede ejecutarse después de cambiar el número de canción o de salir del modo Song.

[F2] Trabajos de nota

01: Quantize (cuantización)

La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo exacto más cercano. Puede usar esta característica, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista (01 – 16, all) (todos) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) (compás, tiempo, ciclos de reloj) al que se aplica la cuantización.

2 Cuantización (resolución)

Determina la sincronización de notas con la que se alinearán los datos de notas. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

Ajustes:

	60	Nota semifusa
	80	Tresillos de fusas
	120	Nota fusa
	160	Tresillos de corcheas
	240	Nota corchea
	320	Tresillos de negras
	480	Negra
	200	Fusa y tresillos de fusas
	400	Corchea y tresillos de corcheas

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

3 Strength (intensidad)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 0%, no se produce ningún cambio, mientras que si se define como 100%, los eventos de notas se llevan exactamente a los compases de cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de notas se lleven a medio camino entre 0% y 100%.

Ajustes: 000% – 100%

4 Swing Rate (porcentaje de Swing)

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. El uso sensato de este ajuste le permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de "shuffle" o "bounce". Las funciones y ajustes de este parámetro difieren según el ajuste de la resolución de la cuantización.

Ajustes: Depende del ajuste de la cuantización (2). Consulte los ajustes del parámetro Swing en la pantalla Play FX (efecto de reproducción) (página 141).

Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:

Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás. Si se define como 100%, es equivalente a duplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se define como 50%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de swing. Si se define por encima de 51%, retrasa la sincronización de la nota para aumentar la cantidad de swing. Si se define como 66%, se llevan las notas con un retraso de tresillo, y el 75% es equivalente a un retraso de una nota con puntillo.

Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas, o un tresillo de semicorcheas:

Cuando se usa el tresillo como valor de cuantización, se retrasa la última nota de cada tresillo. Si se define como 100%, es equivalente a duplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se define como 66%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de swing. Si se define por encima de 67%, retrasa la sincronización de la nota para aumentar la cantidad de swing. Si se define como 75%, se llevan las notas con un retraso de una nota con puntillo, y un valor de 83% es equivalente a un retraso de un septillo.

Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, semicorchea + tresillo de semicorcheas:

Los tiempos pares se retrasarán. Si se define el valor 100%, equivale a duplicar la duración de una corchea o semicorchea. Si se define como 50%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de

swing. Los ajustes superiores a 51% retrasan la sincronización de las notas para aumentar la cantidad de swing; un 66% es equivalente a un retraso de un tresillo.

NOTA El porcentaje de swing se aplica a las notas que se encuentran en los tiempos pares (graves) al definir la intensidad como 100%. Si la intensidad se define como menor del 100%, el porcentaje de swing puede retrasar las notas pares y producir un ritmo inesperado. Para impedirlo, debe definir la intensidad como 100% cuando se use el porcentaje de swing.

5 Gate Time (tiempo de entrada)

Determina el tiempo de entrada (la duración del sonido de una nota) de las notas pares graves para mejorar la sensación de swing. Cuando se usa el tresillo como valor de cuantización, se ajusta la duración de la última nota de cada tresillo. Cuando el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas o semicorchea + tresillo de semicorcheas, se ajustará la duración de las notas corchea o semicorchea pares. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas en los tiempos pares (graves), mientras que los superiores a 100% la aumentarán. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

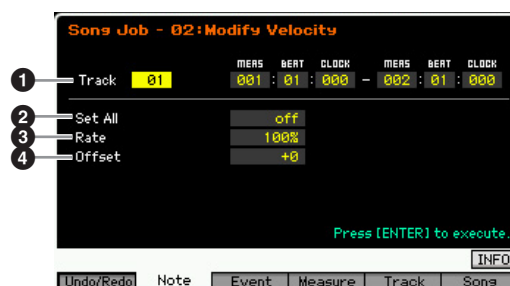
Ajustes: 000% – 200%

02: Modify Velocity (modificar velocidad)

Este trabajo altera los valores de velocidad del intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas. Los cambios de la velocidad se calculan de la forma siguiente:

Velocidad ajustada = (velocidad original x porcentaje) + compensación

Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Set All (definir todo)

Define las velocidades de todas las notas objetivo del trabajo con el mismo valor fijo (1 a 127). Cuando se define como "off", el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de "off", los parámetros Rate (porcentaje) y Offset (compensación) siguientes no están disponibles y no se pueden definir.

Ajustes: off, 001 – 127

3 Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de destino. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades y los superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente.

Si se define como 100, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

4 Offset (compensación)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades y los superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Si se define como 0, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

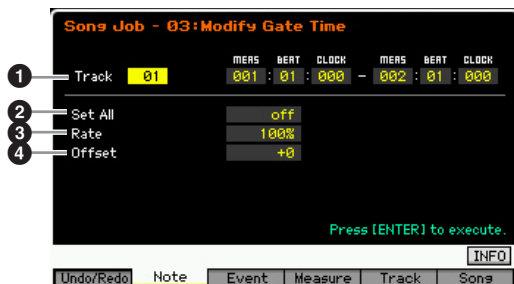
Ajustes: -127 – +127

03: Modify Gate Time (modificar duración)

Este trabajo altera la duración del intervalo de notas especificado. Los cambios de duración se calculan de la forma siguiente:

Duración ajustada = (duración original x porcentaje) + compensación.

Si el resultado es 0 o menor, el valor se redondea a 1.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Set All

Define la duración de todas las notas objetivo del trabajo con el mismo valor fijo. Cuando se define como "off", el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset siguientes no están disponibles y éste no se puede definir.

Ajustes: off, 0001 – 9999

3 Rate

Determina el porcentaje con el que se cambiará la duración de las notas. Los ajustes inferiores a 100% acortan las notas y los superiores a 100% las alargan proporcionalmente. Si se define como 100, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

4 Offset

Añade un valor fijo a los valores de duración ajustados con el porcentaje. Los ajustes inferiores a 0 acortan la duración y los superiores a 0 la alargan. Si se define como 0, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: -9999 – +9999

04: Crescendo

Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo sobre el intervalo de notas especificado. Un crescendo es un aumento gradual del volumen y un decrescendo es una disminución gradual.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Velocity Range (intervalo de velocidad)

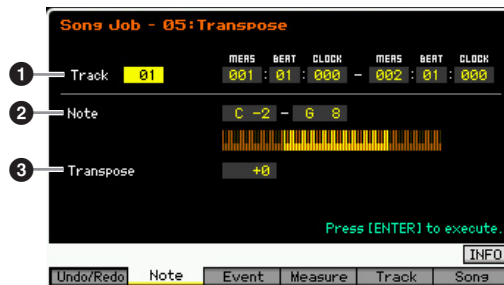
Determina la intensidad del crescendo o decrescendo. Los valores de velocidad de las notas del intervalo especificado aumentan o disminuyen gradualmente a partir de la primera nota del intervalo. La velocidad de la última nota del intervalo se convierte en la velocidad original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad resultante está fuera del intervalo 1 – 127, se define como 1 o 127 en consecuencia. Los ajustes mayores de 0 producen un crescendo y los inferiores a 0 producen un decrescendo. Si se define como 0, no tiene ningún efecto.

Ajustes: -127 – +127

NOTA Al ejecutar este trabajo se cambian las velocidades de la nota en los eventos del intervalo especificado para producir un crescendo o decrescendo. Tenga en cuenta que este trabajo no puede aplicar el crescendo o decrescendo a una nota sostenida larga que tenga una duración prolongada. Si desea hacer esto, use el trabajo Create Continuous Data (crear datos continuos) con el tipo de evento definido como "Control Change 11" (cambio de control 11).

05: Transpose (transposición)

Cambia el tono de las notas en semitonos.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Note (nota)

Determina el intervalo de notas al que se aplica la transposición. También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

3 Transpose (transposición)

Define el valor de transposición. Si se define como +12, se sube una octava, mientras que con el valor -12 se reduce una octava. Si se define como 0, no se produce ningún cambio.

Ajustes: -127 – +127

06: Glide (ligadura)

Este trabajo reemplaza todas las notas a continuación de la primera en el intervalo especificado con datos de inflexión del tono, con lo que se produce una transición suave de una nota a otra.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Glide Time (duración de ligadura)

Determina la duración de la ligadura. Cuanto mayor es el valor, más larga y suave es la ligadura entre las notas.

Ajustes: 000 – 100

3 PB Range (intervalo de inflexión del tono)

El valor de Pitch Bend Range indica el intervalo máximo del tono controlado con el evento Pitch Bend (inflexión del tono) en semitonos. Este parámetro determina el intervalo de inflexión del tono de la voz asignada a la parte de mezclado correspondiente a la pista seleccionada.

Al ejecutar el trabajo se reemplazan los eventos de notas con los eventos de inflexión del tono que sigan al intervalo de inflexión del tono especificado aquí.

Ajustes: 01 – 24

NOTA Si el intervalo entre notas contiguas es mayor que el de inflexión del tono definido aquí en el intervalo especificado, las notas correspondientes no se convertirán al llevar a cabo este trabajo. Si se produce dicha situación, defina un valor de PB Range (3) mayor que el intervalo. Si hay un intervalo de una octava, por ejemplo, en el intervalo especificado, defina PB Range con el valor 12, como mínimo.

NOTA Tenga en cuenta que la canción puede no reproducirse correctamente si define PB Range (3) con un valor diferente del definido en el modo Voice Edit (edición de voz). Para que la canción se reproduzca de forma apropiada, inserte el evento MIDI por debajo de la pista correspondiente en la pantalla Song Edit (edición de canción) (página 151).
RPN [000-000] xxx
(especifique xxx como valor de Pitch Bend.)

07: Create Roll (crear redoble)

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado con los cambios continuos especificados en el paso de ciclos de reloj y la velocidad. Es ideal para crear redobles rápidos de staccato y efectos de "tartamudeo" especiales. Este trabajo también permite programar cambios de volumen crescendo o decreciendo en los datos del redoble.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Start Step (paso inicial)

3 End Step (paso final)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Cuanto menor es el valor, más fino es el redoble. Se pueden especificar tanto el valor inicial como el final de los ciclos de reloj, con lo que se facilita la creación de redobles en los que el tamaño del paso varía durante los mismos.

Ajustes: 015 – 999

NOTA Si desea crear un redoble que vaya de las notas semifusa a fusa, defina los valores de paso inicial y final alrededor de 30 y 60, respectivamente.

4 Note

Determina la nota específica (o instrumento en las voces de percusión) del efecto de redoble. También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

5 Start Velocity (velocidad inicial)

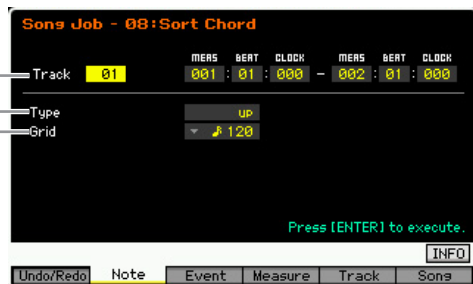
6 End Velocity (velocidad final)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Se pueden especificar los valores de la velocidad inicial y final, con lo que se facilita la creación de redobles en los que la velocidad aumenta o disminuye. Esto permite crear redobles cuyo volumen aumenta o disminuye gradualmente (en crescendo o decreciendo).

Ajustes: 001 – 127

08: Sort Chord (ordenar acorde)

Este trabajo ordena los eventos de acordes (eventos de notas simultáneas) por orden de tono. La clasificación afecta al orden de las notas en la pantalla Event List (lista de eventos) (página 151), pero no cambia la sincronización de las notas. Cuando se usa para preprocesar acordes antes de usar el trabajo Separate Chord (separar acorde), que se explica después, Chord Sort se puede utilizar para simular el “golpe” o sonido de rasgueo de las guitarras e instrumentos similares.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Type (tipo)

Determina cómo se ordenan los datos de las notas del acorde.

Ajustes: up, down, up&down, down&up

up (arriba)

Las notas se ordenan de forma ascendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba como los de la guitarra.

down (abajo)

Las notas se ordenan de forma descendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia abajo como los de la guitarra.

up&down (arriba y abajo)

Ordena las notas de los acordes de los tiempos acentuados en orden ascendente y las notas de los acordes de los tiempos no acentuados en orden descendente, según el ajuste de la rejilla, que se explica posteriormente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba y hacia abajo como los de la guitarra.

down&up (abajo y arriba)

Ordena las notas de los acordes de los compases graves en orden descendente y de los compases agudos en orden ascendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba y hacia abajo como los de la guitarra.

3 Grid (rejilla)

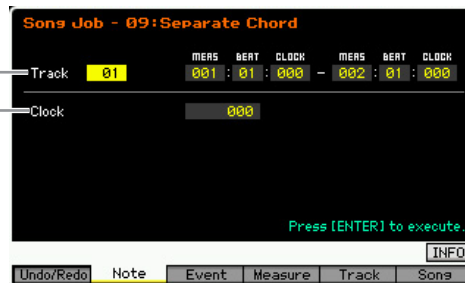
Determina el tipo de nota que sirve como base para el trabajo Chord Sort.

Ajustes: 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

09: Separate Chord (separar acorde)

Este trabajo separa ligeramente las notas de los acordes dentro del intervalo especificado, insertando el número de ciclos de reloj indicado entre cada nota. Use este trabajo después del trabajo Chord Sort anterior para crear efectos de rasgueo hacia arriba o hacia abajo como los de la guitarra.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Clock (reloj)

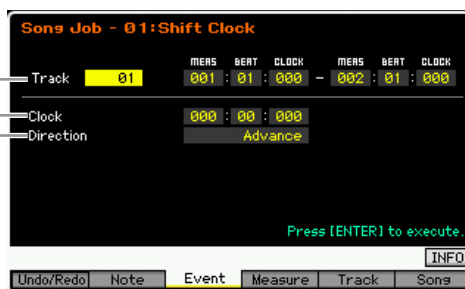
Determina el número de ciclos de reloj insertados entre notas de acordes contiguos. Según el ajuste definido aquí, el evento de nota puede sobrepasar a la nota siguiente o el intervalo (definido antes). Si ocurre esto, los eventos de notas en esa situación se pasan al punto (ciclo de reloj) posterior a la siguiente nota o dentro del intervalo al ejecutar el trabajo.

Ajustes: 000 – 999

[F3] Trabajos de evento

01: Shift Clock (cambiar ciclo de reloj)

Este trabajo pasa todos los eventos de datos del intervalo especificado hacia arriba o hacia abajo el número indicado de ciclos de reloj.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) (tempo, escena, todos) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Clock (reloj)

Determina el tiempo que los datos se retrasarán o avanzarán en compases, tiempos y ciclos de reloj.

Ajustes: 001:1:000 – 999:4:479 (cuando el contador es 4/4)

NOTA Los valores disponibles para el tiempo y los ciclos de reloj varían según el contador.

3 Direction (dirección)

Determina la dirección en la que se moverán los datos. Si se define como "Advance" (avanzar), los datos se llevan al principio de la secuencia, mientras que el valor "Delay" hace que los datos se lleven al final.

Ajustes: Advance, Delay

02: Copy Event (copiar evento)

Este trabajo copia todos los datos del intervalo de origen especificado en la posición de destino seleccionada.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Number of Times (número de veces)

Determina el número de veces que se copian los datos.

Ajustes: x 01 – x 99

3 Track (pista) y posición

Determina la pista de destino (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) del destino.

AVISO

Cuando se ejecuta el trabajo Copy Event, los datos que haya en la posición de destino se sobrescribirán.

03: Erase Event (borrar evento)

Este trabajo borra todos los eventos especificados del intervalo indicado, con lo que se produce un segmento de silencio.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a borrar. Cuando se selecciona "all" (todos) se borran todos los eventos. Se pueden especificar números de control individuales cuando se borran eventos CC & Ch.Mode.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16:

Note (nota), Program Change (cambio de programa), Pitch Bend (inflexión de tono), CC & Ch.Mode (cambio de control y mensaje de modo de canal)*, Ch After Touch (pulsación posterior en canal), Poly After Touch (pulsación posterior polifónica), System Exclusive (exclusivo del sistema), all (todos)

* Puede especificar el número de control (000 – 127, all) (todos).

Cuando la pista se define como "tempo":

Tempo Change (cambio del tempo)

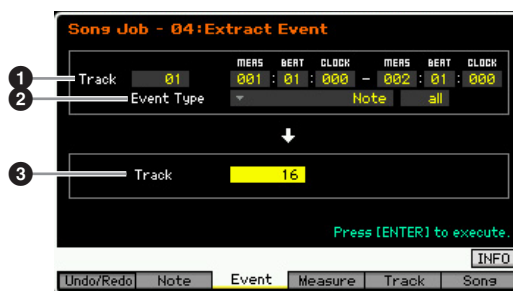
Cuando la pista se define como "scene":

Scene Memory (memoria de escenas), Track Mute (silencio de pistas)

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

04: Extract Event (extraer evento)

Este trabajo pasa todos los datos de los eventos especificados de un intervalo indicado de una pista al mismo intervalo de otra pista diferente.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type

Determina el tipo de evento que se va a extraer. También se pueden especificar números de notas y números de control concretos (de Control Change and Channel Mode message) si es necesario.

Ajustes: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode*, Ch After Touch, Poly After Touch, System Exclusive

* Puede especificar el número de nota (Do -2 – Sol8, all) y el número de control (000 – 127, all) respectivamente.

NOTA Cuando el tipo de evento se define como "Note", también puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada.

3 Track

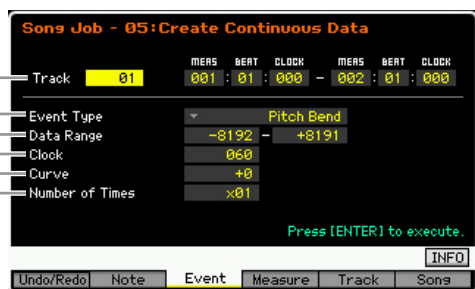
Determina la pista de destino (01 – 16).

AVISO

Se borrarán los datos originales del intervalo de origen especificado antes.

05: Create Continuous Data (crear datos continuos)

Este trabajo crea datos de cambio de control o una inflexión de tono continua a través del intervalo especificado.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type

Determina el tipo de evento que se va a crear.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all": Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

*Puede especificar el número de control (0 – 119)

Cuando la pista se define como "tempo":

Tempo Change (cambio del tempo)

NOTA Puede producir un efecto de acelerando o retardando aplicando este trabajo a la pista del tempo. Esto es útil, por ejemplo, para ralentizar el tempo de la sección final de una canción.

NOTA Cuando se selecciona "System Exclusive", se crean los datos continuos del volumen principal.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

3 Data Range (intervalo de datos)

Determina los límites inferior y superior del intervalo de datos que se va a crear.

Ajustes: 0 – 127 (-8192 – +8191, cuando el tipo de evento se define como "Pitch Bend", y 5,0 – 300,0 cuando se define como "Tempo Change").

4 Clock

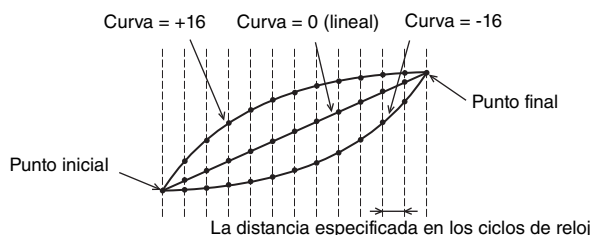
Determina el número de ciclos de reloj que se van a insertar entre cada evento creado.

Ajustes: 001 – 999

5 Curve (curva)

Determina la curva de los datos continuos. Consulte en el gráfico siguiente las formas aproximadas de las curvas.

Ajustes: -16 – +16



6 Number of Times (número de veces)

Determina el número de veces que se va a repetir la creación de datos. Por ejemplo, si los datos se crean en el intervalo M001:1:000 – M003:1:000 y este parámetro se define como 03, los mismos datos se crearán en M003:1:000 – M005:1:000 y en M005:1:000 – M007:1:000. Este trabajo permite insertar un volumen continuo (expresión) o variaciones de corte de filtro para crear efectos de trémolo o wah.

Ajustes: x 01 – x 99

06: Thin Out (reducir)

Este trabajo reduce o quita selectivamente el tipo especificado de datos continuos en el intervalo especificado, lo que permite liberar espacio en la memoria para otros datos u otras grabaciones.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type

Determina el tipo de evento que se va a reducir. El trabajo Thin Out no funcionará en datos continuos que tengan un intervalo de ciclos de reloj mayor de 60 ciclos por evento.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all": Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

*También puede especificar el número de control (0 – 127, all)

Cuando la pista se define como "tempo":

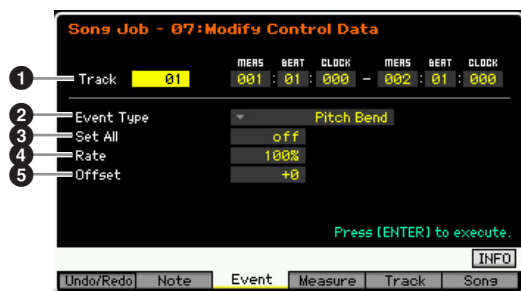
Tempo Change (cambio del tempo)

07: Modify Control Data (modificar datos de control)

Este trabajo permite cambiar los valores de los datos especificados, por ejemplo de inflexión de tono y cambio de control, en el intervalo especificado. Los cambios de los datos se calculan de la forma siguiente:

Valor modificado = (valor original x porcentaje) + compensación.

Cualquier resultado inferior al mínimo se define con el valor mínimo; cualquier resultado mayor que el máximo se define con el valor máximo.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type

Determina el tipo de evento que se va a modificar.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all": Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

*También puede especificar el número de control (0 – 127, all)

Cuando la pista se define como "tempo":

Tempo Change (cambio del tempo)

3 Set All

Define todos los eventos de destino con el mismo valor fijo. Cuando se define como "off", el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles y éste no se puede definir.

Ajustes: off, 900 – 127 (off, -8192 – +8191, cuando el tipo de evento se define como "Pitch Bend", y off, 5,0 – 300,0 cuando se define como "Tempo Change").

4 Rate

Determina el porcentaje con el que se cambiarán los valores originales de los eventos de destino. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

5 Offset

Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados con el porcentaje. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: -127 – +127 (-8192 – +8191 para la inflexión de tono)

08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)

Este trabajo realiza una ampliación o compresión del tiempo en el intervalo seleccionado.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Rate

Determina la cantidad de expansión o compresión del tiempo en forma de porcentaje. Si se define con un valor superior a 100% se produce una ampliación, y si se define por debajo de 100% se produce una compresión. Si se define como 100, no se produce ningún cambio.

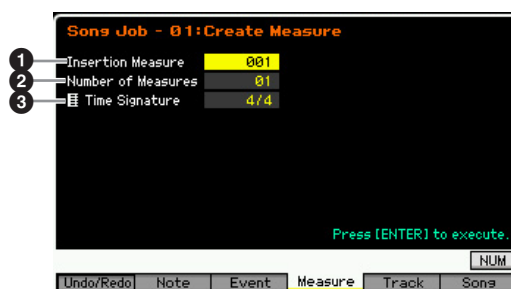
Ajustes: 025% – 400%

NOTA Sólo el punto final del intervalo avanzará o retrocederá al ejecutar el trabajo Beat Stretch. Los datos que estén fuera del intervalo especificado se mantendrán. Al expandir los datos, los datos convertidos pueden solapar los datos de fuera del intervalo. Al comprimir los datos, se creará un intervalo de silencio entre el final de los datos comprimidos y el principio de los siguientes datos que estén fuera del intervalo.

[F4] Trabajos de compás

01: Create Measure (crear compás)

Este trabajo crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas. Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compases y de contadores posteriores al punto de inserción avanzan en consecuencia. Si el punto de inserción se define después del último compás que contiene datos, sólo se definen los datos del contador en ese punto sin insertar en realidad ningún compás.



1 Insertion point (punto de inserción)

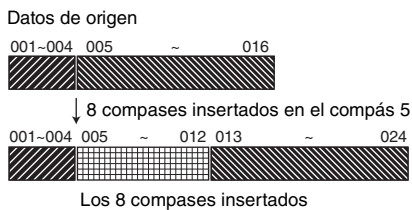
Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases vacíos creados.

Ajustes: 001 – 999

2 Número de compases que se van a insertar

Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

Ajustes: 01 – 99



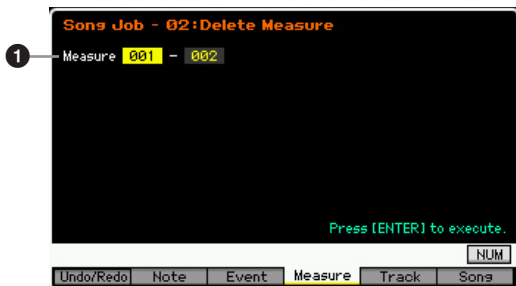
3 Contador de compases que se van a insertar

Determina el contador o signatura de tiempo de los compases que se van a crear. Puede resultar de utilidad este parámetro cuando necesite crear una canción que incorpore cambios en el contador.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

02: Delete Measure (borrar compás)

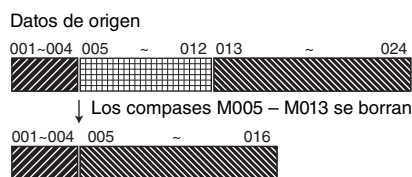
Este trabajo borra los compases especificados. Los datos de los compases y el contador después de borrar los compases se atrasan en consecuencia.



1 Delete range (eliminar intervalo)

Especifica el intervalo de compases que se van a borrar.

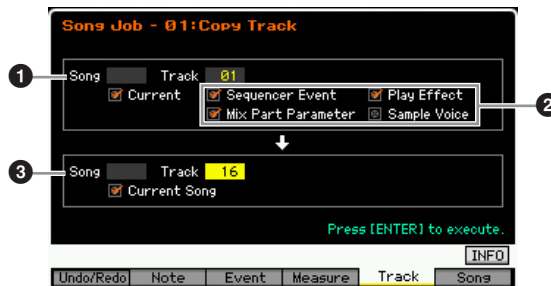
Ajustes: 001 – 999



[F5] Trabajos de pista

01: Copy Track (copiar pista)

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de la pista de origen especificada a la pista de destino indicada.



1 Canción y pista de origen

Determina la canción y la pista (01 – 16) de origen de la copia. Cuando el cuadro Current (actual) está marcado, la canción actual se selecciona como origen.

2 Tipo de datos que se van a copiar

Determina los tipos de los datos que se van a copiar.

Ajustes: Sequencer Event (evento del secuenciador) (todos los eventos de la pista), Play Effect (efecto de reproducción), Mix Part Parameter (parámetro de parte de mezclado) (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice (voz de muestra)

NOTA Cuando no hay memoria disponible en la canción de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán incluso aunque se marque la casilla de la voz de muestra. Si esto ocurre, use el trabajo Delete (borrar) (página 200) en el trabajo de la voz de mezclado para borrar cualquier voz de muestra que no use y vuelva a intentarlo.

3 Canción y pista de destino

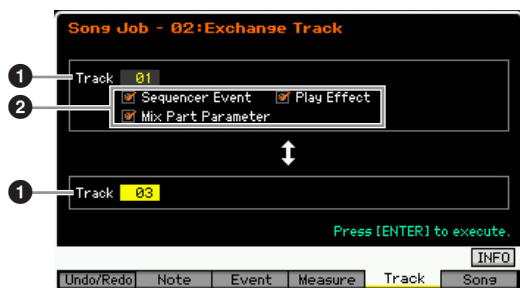
Determina la canción y la pista (01 – 16) de destino. Cuando el cuadro Current está marcado, la canción actual se selecciona como destino.

AVISO

- La operación de copia sobrescribe los datos que haya en la pista de destino.
- La función Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

02: Exchange Track (intercambiar pista)

Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas especificadas en la canción actual.



1 Track

Determina las pistas (01 – 16) a las que se aplica el trabajo.

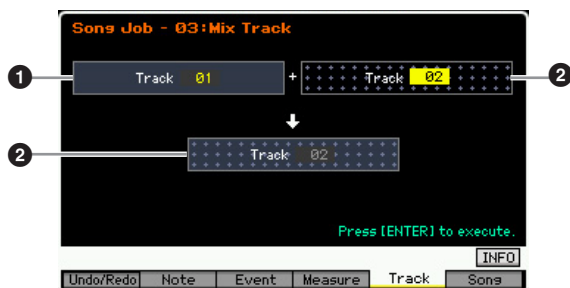
2 Tipo de datos

Determina los tipos de los datos que se van a intercambiar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (todos los eventos de la pista), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track (mezclar pista)

Este trabajo mezcla todos los datos de las dos pistas de usuario seleccionadas (1 y 2) y coloca el resultado en la pista 2. Tenga en cuenta que al aplicar este trabajo a pistas con voces de muestra, éstas no se mezclan. La propia voz de muestra no se mezclará.



04: Clear Track (borrar pista)

Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.



1 Track

Determina las pistas de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) a las que se aplica el trabajo.

2 Tipo de los datos que se van a borrar

Determina los tipos de los datos que se van a borrar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (todos los eventos de la pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice

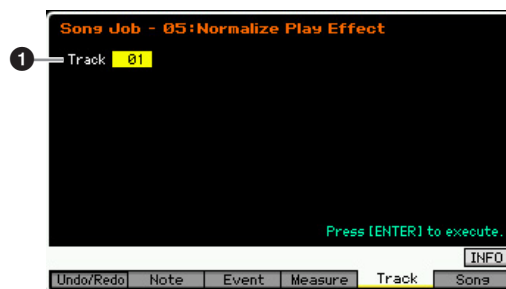
AVISO

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado con las pistas que contienen datos de muestra.

NOTA La forma de onda en SDRAM no se puede borrar con este trabajo aunque se marque el cuadro Sample Voice. Si desea borrar realmente la forma de onda, use el trabajo Delete (página 135) en el modo Sampling Job (trabajo de muestreo).

05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)

Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX (efecto de reproducción).

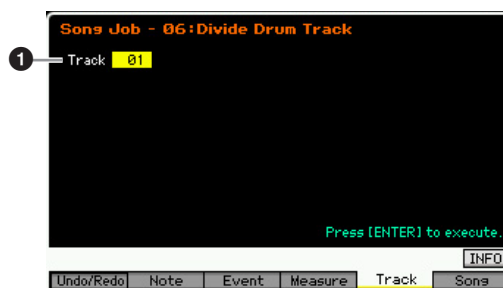


1 Track

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) a la que se aplica el trabajo.

06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8). La tabla de división siguiente se ha diseñado suponiendo que se usa la voz de percusión GM. Si desea aplicar este trabajo a los datos de la secuencia con una voz de percusión que no sea una voz GM, debería confirmar la preparación de los instrumentos de percusión de cada voz de percusión en la lista de datos que se suministra por separado.



1 Track

Determina la pista de la canción (01 – 16) a la que se aplica el trabajo.

Pista 1	Bombo
Pista 2	Kick, bombo, caja, etc.
Pista 3	Caja
Pista 4	SD rítmico, Side Stick, Palmada, etc.
Pista 5	Charles
Pista 6	Platillo rítmico
Pista 7	Timbal, platillos, splash, platillo chino
Pista 8	Percusión, etc.

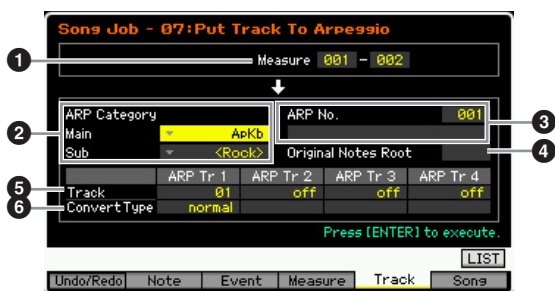
* Los instrumentos de percusión de los diferentes números de nota se asignarán a cada una de las pistas, lo que significa que el bombo de la pista 1 es diferente del bombo de la pista 2, por ejemplo.

AVISO

Al ejecutar el trabajo Divide Drum Track se sobrescriben los datos que haya en las pistas de destino 1 – 8. Los datos importantes siempre deben almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado de grabar sólo hasta 16 notas diferentes cuando cree un arpeggio, especialmente al usar las cuatro pistas.



1 Intervalo

Determina el intervalo de compases que se va a copiar a los datos del arpeggio.

Ajustes: 001 – 999

2 ARP Category (categoría de arpeggio)

Determina la categoría, Main (principal) y Sub (secundaria), para los datos de arpeggio creados. Las categorías principales se enumeran en la página 15.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desea pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

3 ARP No. (número y nombre de arpeggio)

Determina el número de arpeggio de usuario (001 – 256) y el nombre de destino. El nombre de arpeggio puede contener 20 caracteres, como máximo. Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter) y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 37.

AVISO

Los datos de arpeggio que haya en este número se sobrescribirán.

4 Original Notes Root (notas fundamentales originales)

Determina la nota fundamental cuando el tipo de conversión de alguna pista se define como “org notes”.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsando el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

5 Track

Determina la pista de la canción de origen de cada pista del arpeggio.

6 Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI (de pistas de la canción) en datos de arpeggio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

Ajustes: normal, fixed, org notes

normal

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

fixed (fija)

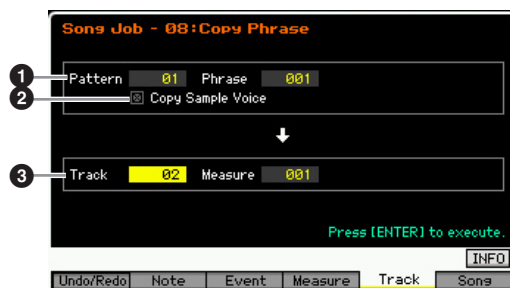
Al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

org notes (notas originales)

Básicamente, es lo mismo que “fixed” con la excepción de que las notas de la reproducción del arpeggio son diferentes según el acorde tocado.

08: Copy Phrase (copiar frase)

Este trabajo copia la frase creada en el modo Pattern (patrón) en una pista especificada de la canción actual.



1 Pattern (patrón) y Phrase (frase) de origen

Determina el número de patrón y frase de origen.

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando se marca este cuadro, las voces de muestra asignadas a la frase de origen (las correspondientes a la parte de mezcla) se copian en la pista de destino y se asignan a la parte de mezcla correspondiente de la canción actual. Este parámetro no tiene ningún efecto cuando no se usa ninguna voz de muestra en la frase seleccionada.

3 Track (pista) y Measure (compás)

Determina la pista de destino (01 – 16) y el número de compás (001 – 999) en los que comienza la frase copiada.

AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la pista de destino, con la excepción de la configuración del mezclado.

[F6] Trabajos de canción**01: Copy Song (copiar canción)**

Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada en la canción de destino seleccionada.



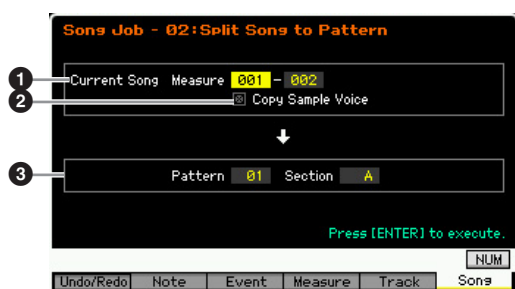
- 1 Canción de origen
- 2 Canción de destino

AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la canción de destino.

02: Split Song to Pattern (dividir canción en patrón)

Este trabajo permite copiar una parte de la canción actual en el patrón especificado.

**1 Intervalo**

Determina el intervalo de compases que se va a copiar en un patrón.

Ajustes: 001 – 999

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro está marcado, las voces de muestra que se usan en la canción de origen se copian en el patrón de destino como voces de muestra y se asignan a la parte de mezclado correspondiente en la pista de destino. Esta casilla no tiene ningún efecto si no se asigna ninguna voz de muestra a las pistas de la canción de origen.

3 Pattern (patrón), Section (sección)

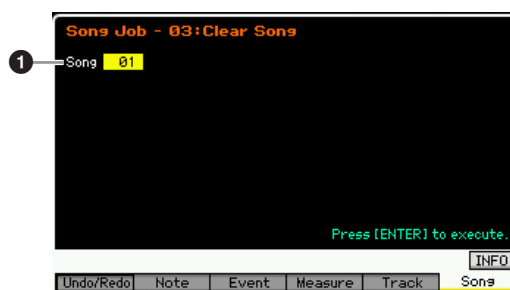
Determina el patrón y la sección de destino (A – P).

AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en el patrón y la sección de destino, incluida la configuración del mezclado.

03: Clear Song (borrar canción)

Este trabajo borra todos los datos (incluidas las voces de muestra y las voces de mezclado) de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se puede usar para borrar todas las canciones (64) al mismo tiempo.

**1 Song (canción)**

Determina el número de canción que se va a borrar.

NOTA La forma de onda en SDRAM no se puede borrar a través de este trabajo ni siquiera aunque la voz de muestra se use en la canción especificada. Si desea borrar realmente la forma de onda asignada a la voz de muestra que se usa en la canción especificada, use el trabajo Delete (página 135) en el modo Sampling Job.

Reproducción de patrones

El modo Pattern (patrón) permite reproducir, grabar y editar sus propios patrones de ritmos originales. El modo Pattern Play (reproducción de patrón) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Pattern, y donde se selecciona y reproduce un patrón. También puede crear sus propios patrones montando frases (pasajes rítmicos breves y 'componentes básicos') y crear cadenas de patrones en las que los patrones se pueden combinar conjuntamente en un orden personalizado. Para seleccionar el modo Pattern Play, basta con pulsar el botón [PATTERN] (patrón).

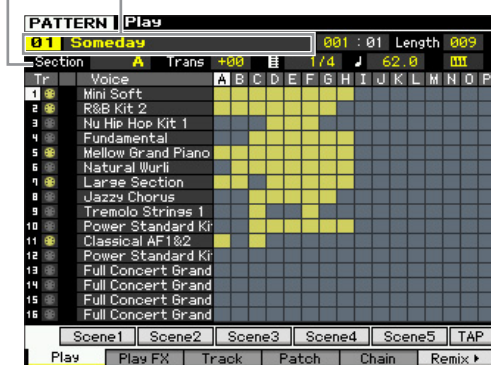
NOTA La palabra "patrón" se refiere a un breve pasaje rítmico de varios compases que se repite y se reproduce indefinidamente. Un patrón puede incluir hasta 16 variaciones denominadas "secciones", que se pueden cambiar durante la reproducción. Un patrón consta de 16 pistas y se puede crear asignando una frase a cada una en la pantalla Patch (página 170). Para obtener más información acerca de los patrones, secciones y frases, consulte la página 13.

NOTA En la pantalla Play (reproducir) del modo Pattern Play (reproducción de patrón), para seleccionar la voz de la parte de mezclado correspondiente a la pista actual, pulse el botón [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categoría).

Procedimiento de reproducción de patrones

1 Pulse el botón [PATTERN] para que aparezca la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón) (página 168).

Sección Número de patrón, nombre de patrón



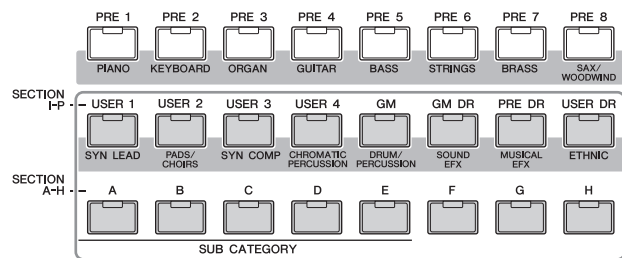
2 Seleccione un patrón.

Lleve el cursor al número de patrón y seleccione el patrón que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no). Se muestra el nombre del patrón seleccionado. Si pulsa el botón [PROGRAM] (programa) para que su luz se encienda, puede seleccionar el patrón que desee con los botones de grupo [A] – [D] y numéricos [1] – [16]. Los números de patrón y los botones correspondientes son los siguientes.

Combinaciones de botones	Número de patrón
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

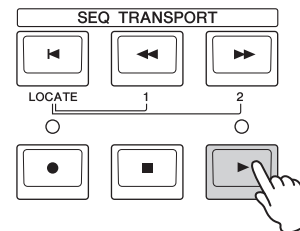
3 Seleccione una sección (A – P) del patrón seleccionado.

Lleve el cursor a la sección y seleccione la sección que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Si pulsa el botón [TRACK] (pista) hasta que su luz se encienda, puede seleccionar la sección que desee con los botones SECTION [A] – [H] de las secciones A – H, [USER 1] – [USER DR] (usuario) y [ETHNIC] (étnico) de las secciones I – P.



4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para comenzar la reproducción del patrón.

La reproducción del patrón se repite varias veces hasta que pulsa el botón [■] (Detención). Pulse el botón [■] (Detención) para detener la reproducción del patrón. Pulse el botón [▶] (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto.

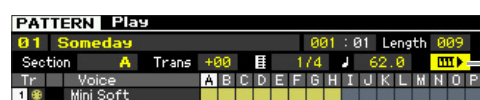


Tipos de reproducción

Comenzar la reproducción pulsando una nota

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción del patrón comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado. Lleve el cursor al icono de inicio de teclado y pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para habilitar el estado Inicio de teclado. En este estado, pulse cualquier tecla para comenzar la reproducción del patrón.

Inicio de teclado



Reproducción desde la mitad del patrón

Para comenzar la reproducción del patrón desde el medio, defina la posición que desee con los controles siguientes y pulse el botón [▶] (Reproducción). Estas operaciones también se pueden ejecutar durante la reproducción.

Avance	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
Avance rápido	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
Rebobinado	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Rebobinado rápido	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir al principio del patrón	Pulse el botón [◀].

Avance rápido y rebobinado

Esta operación es la misma que en el modo Song Play (reproducción de canción). Consulte la página 137.

Ir a una posición concreta del patrón

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 137.

Cambiar la sección durante la reproducción

Para cambiar las secciones durante la reproducción, pulse el botón [TRACK] (el indicador luminoso se enciende), y use los botones SECTION [A] – [H] (sección), [USER1] – [USER DR] y [ETHNIC]. Cuando se selecciona una sección diferente durante la reproducción de patrones, “NEXT” (siguiente) y el nombre de la sección siguiente aparecen en la columna Section (sección) en la parte superior de la pantalla. Cuando la sección actual llega a la duración especificada, comienza la sección siguiente. Si graba patrones de ritmo como la introducción, la melodía A, el relleno, el tema principal y la coda de cada una de las secciones, puede tocar una canción entera seleccionando las secciones apropiadas durante la reproducción.



Aquí se indica la sección actual o la siguiente.

Silenciar una pista o introducir un solo

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 137.

Cambiar el tempo

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 137.

Asignar varios ajustes relacionados con la reproducción de patrones (escena de patrones)

En la pantalla Pattern Play (Reproducción de patrón) puede asignar a los botones [SF1] – [SF5] cinco “instantáneas” de parámetros importantes relacionados con los patrones, como la transposición, el tempo, el estado de silencio o introducción de un solo en la pista, y la configuración de mezclado básica, en forma de escenas de patrón. Una de las mayores ventajas de las escenas de patrones es que permiten ejecutar de forma instantánea y automática los ajustes de los parámetros que normalmente requieren el uso de muchos botones u operaciones de controladores. Úselas durante la grabación o reproducción de patrones para hacer cambios instantáneos en los ajustes. Los parámetros de las escenas de patrones son los mismos que los de las escenas de canciones. Consulte la página 137.

Registrar la escena de patrones

Cuando haya hecho los ajustes deseados para la escena, mantenga pulsados simultáneamente el botón [STORE] (memorizar) y uno de los botones [SF1] a [SF5]. El icono de la corchea se muestra en la ficha correspondiente al botón de la función secundaria en la que la escena de patrones está registrada. Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos del patrón, incluido el ajuste de la escena de patrones.

AVISO

Los ajustes de la escena de patrones registrados con los botones [SF1] – [SF5] se perderán si cambia el patrón o apaga el instrumento sin ejecutar una operación de almacenamiento.

Recuperar la escena de patrones

Puede recuperar la escena de patrones pulsando uno de los botones [SF1] a [SF5].

Reproducción de cadenas de patrones

La función Pattern Chain (cadena de patrones) permite programar las secciones en el orden que desee y hacer que cambien automáticamente durante la reproducción para crear una secuencia perfecta de acompañamientos para interpretaciones en directo o canciones grabadas. La pantalla Chain Play (reproducción de cadena) (página 171) es el ‘portal’ para seleccionar la función Pattern Chain y permite reproducir la cadena de patrones programada. Pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play para ir a la pantalla Pattern Chain Play (reproducción de cadena de patrones).

Las cadenas de patrones se pueden crear desde la pantalla Chain Record (grabación de cadena) (página 172) y con la función Insert (insertar) (página 174) en la pantalla Chain Edit (edición de cadena). Las cadenas de patrones se pueden editar en la pantalla Chain Edit (página 173).

Configuración de mezclado de cada pista

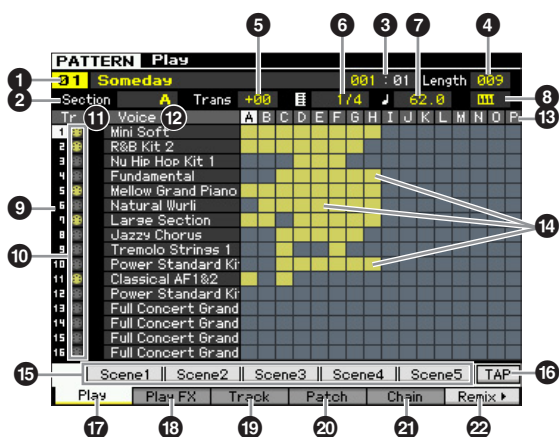
En los modos Pattern (patrón) y Song (canción) puede ajustar los parámetros del mezclado como la voz, el volumen y el efecto panorámico de cada parte (pista). La estructura y los parámetros son los mismos que en el modo Song. Consulte la página 139.

Potenciómetros y mandos deslizantes de control

Mediante los potenciómetros y los mandos deslizantes de control puede ajustar varios parámetros como el efecto panorámico, el efecto, la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte (pista) del patrón. Para obtener más información, consulte la página 138.

Reproducción de patrones: [F1] Play

Esta pantalla aparece siempre primero cuando se activa el modo Pattern. Puede tocar el patrón especificando una sección después de seleccionar un patrón.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Consulte información detallada en la página 36.

1 Número de patrón, nombre del patrón

Determina el patrón especificando el número (01 – 64). Se muestra el nombre del patrón seleccionado. Puede cambiar el nombre del patrón llevando el cursor aquí y pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter).

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 37.

2 Sección

Selecciona una sección del patrón seleccionado. Un patrón puede incluir hasta 16 variaciones denominadas “secciones”, que se pueden cambiar en tiempo real durante la reproducción. Esta sección se puede seleccionar a través de los botones [A] – [H], con “SECTION A – H” (sección), y los botones [USER1] – [ETHNIC] (con “SECTION I – P”). Consulte información detallada en la página 167.

Ajustes: A – P

3 Compás

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la reproducción. El compás se puede ajustar a través de los botones SEQ TRANSPORT. Consulte información detallada en la página 136.

Ajustes:

Compás: 001 – 256 (el intervalo disponible de compases difiere según la longitud siguiente).

Tiempo: sólo una indicación



4 Longitud

Determina la longitud del patrón.

Ajustes: 001 – 256

5 Trans (transposición)

6 Signatura del tiempo (contador)

7 Tempo

Son los mismos que en el modo Song Play. Consulte la página 168.

8 Inicio de teclado

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción del patrón comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado.

Ajustes: (on), (off) (activado o desactivado)

9 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

10 Tipo de pista (sólo una indicación)

Indica el tipo de pista: pista MIDI o pista de audio. A las partes de mezclado correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclado que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. A las partes de mezclado correspondientes a pistas vacías no se les asigna ninguna voz. Para obtener más información acerca de las pistas MIDI y las pistas de audio, vea página 14.

Ajustes: (pista MIDI), (pista de audio)

11 Silencio osolo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo ajustar el silencio o solo, consulte la página 137.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

: indica que la pista se ha silenciado.

: indica que se ha introducido un solo en la pista.

12 Voz (Nombre de voz)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

13 Sección

14 Indicador de datos

Indica si se han grabado o no datos para cada pista de las secciones A – P. El indicador de datos se muestra en la columna cuyos datos grabados contiene la sección o pista.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Puede asignar a estos botones los ajustes de los parámetros relacionados con los patrones (escenas de patrones) y los parámetros relacionados con los arpeggios. También puede recuperar estos ajustes pulsando estos botones. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo registrar escenas, vea página 137. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo ajustar los parámetros relacionados con los arpeggios, vea página 147.

NOTA El arpeggio no está disponible durante la reproducción de un patrón. Al pulsar los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 (escena) durante la reproducción sólo se cambia la escena de patrones.

NOTA Después de registrar la escena de patrones, el icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón pulsado. Puede confirmar si el tipo de arpeggio se asigna a ese botón o no en la pantalla Arpeggio (página 147) del modo Pattern Record (grabación de patrón).

16 [SF6] TAP (pulsación)

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio o el patrón.

17 [F1] Play (reproducción)

Muestra la pantalla Play (reproducción).

18 [F2] Play FX (Efecto de reproducción)

Muestra la pantalla Play Effect (efecto de reproducción).

19 [F3] Track (Pista)

Muestra la pantalla Track (pista).

20 [F4] Patch

Muestra la pantalla Patch (página 170).

21 [F5] Chain (cadena de patrones)

Muestra la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones) (página 171).

22 [F6] Remix

Muestra la pantalla Remix (remezclar) (página 175). Este menú sólo se muestra cuando el cursor se encuentra en la pista que contiene datos.

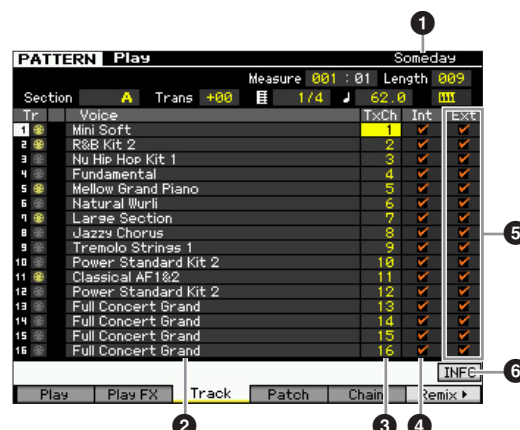
Cambiar la “sensación” rítmica del patrón: [F2] Play FX (Play Effect)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del patrón. Los ajustes de Play Effect (efecto de reproducción) que se realizan aquí sólo son temporales y no cambian los datos reales del patrón. Los ajustes de Play Effect se pueden aplicar a los datos del patrón con el trabajo Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción).

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 141.

Ajustes de las pistas: [F3] Track

Esta pantalla permite ajustar el canal de transmisión MIDI de cada pista.



Respecto a los parámetros sin número, consulte la pantalla Play (página 168).

1 Nombre del patrón (sólo una indicación)

Indica el nombre del patrón actual.

2 Voz (nombre) (sólo una indicación)**3 TxCh (Canal de transmisión)****4 Int (selector interno)****5 Ext (selector externo)**

Son los mismos que en el modo Song Play. Consulte la página 142.

6 [SF6] INFO (información)

Puede ver la cantidad de memoria libre y utilizada en el secuenciador. La memoria del secuenciador abarca todas las canciones y patrones grabados en los modos respectivos. Cuando la cantidad de memoria usada alcanza la capacidad máxima, ya no se pueden memorizar más canciones ni patrones. Si sucede esto, use el modo Song Job o Pattern Job (trabajo de patrón) para borrar canciones o patrones que no necesite. Puede volver a la pantalla anterior pulsando los botones [SF6] o [EXIT] (salir).



Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

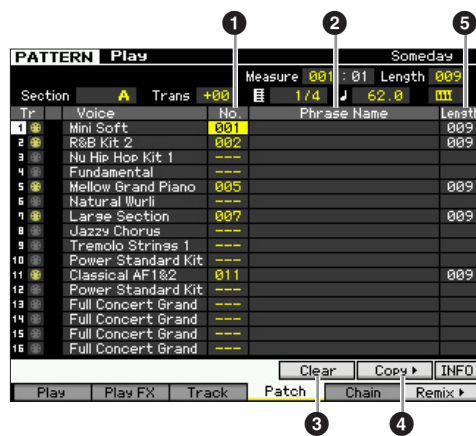
Modo Utility

Modo File

Referencia

Creación de patrones: [F4] Patch

Esta pantalla permite asignar una frase a cada pista para crear un patrón. Para cada patrón se pueden crear 16 secciones denominadas A – P. Puede asignar una frase de usuario creada con el patrón actual seleccionado. Si desea usar frases de usuario grabadas en pistas de otros patrones, use la función Phrase Data Copy (copia de datos de frase) que se selecciona con el botón [SF5].



Respecto a los parámetros sin número, consulte la pantalla Play (página 168).

1 No. (Número de frase)

Determina el número de frase que se va a asignar a una pista. Puede seleccionar una de las 256 frases de usuario memorizadas en el patrón seleccionado. Tenga en cuenta que las frases de usuario no tienen datos de forma predeterminada. Cuando se ajusta en “---”, la pista se vacía.

Ajustes: --- (off), 001 – 256

MOTIF XF no ofrece datos de frase preseleccionada.

2 Nombre de frase

Indica el nombre de la frase seleccionada. Puede cambiar el nombre de la frase llevando el cursor aquí y pulsando el botón [SF6] CHAR.

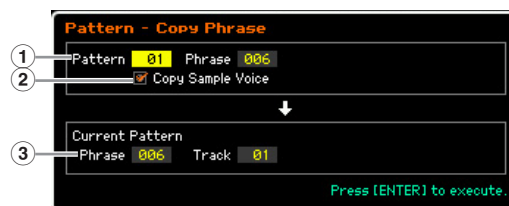
NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 37.

3 [SF4] Clear (borrar)

Al pulsar este botón se borra la asignación de la frase de la pista seleccionada y se deja la pista vacía. Lleve el cursor a la frase (pista) que se va a borrar al pulsar el botón [SF4].

4 [SF5] Copy (copiar)

Al pulsar este botón se copia una frase de otro patrón en el seleccionado y se asigna a la pista especificada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la frase de otro.



1 Frase de origen

Determina el número de patrón y de frase (001 – 256) que se van a copiar.

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro está marcado, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a las pistas correspondientes en el patrón seleccionado.

3 Frase de patrón actual y pista

Determina el número (001 – 256) de Phrase (frase) de destino y Track (pista) (1 – 16) a las que está asignada la frase.

AVISO

- Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).
- La función Undo/Redo (deshacer/rehacer) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

5 Longitud (sólo una indicación)

Indica la longitud de cada frase asignada a cada pista.

Crear un patrón

- 1 **Seleccione un patrón en la pantalla Play** (página 168).
- 2 **Pulse el botón [F4] para que se muestre la pantalla Patch.**
- 3 **Seleccione una sección (A – P).**
Lleve el cursor a la sección y seleccione la sección que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

- 4 **Defina el contador (signatura de tiempo), tiempo y longitud del patrón.**

Lleve el cursor al parámetro deseado (por ejemplo, la longitud, la signatura de tiempo o el tiempo) y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

- 5 **Asigne la frase que desee a cada pista.**

Lleve el cursor a la pista y defina un número de frase con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. La asignación de frase se puede ejecutar también durante la reproducción del patrón.

Para confirmar si la frase se ha asignado correctamente o no, introduzca un solo en la pista a la que se haya asignado la frase mediante el procedimiento siguiente. Pulse el botón [SOLO] para que su indicador se ilumine y pulse alguno de los botones numéricos [1] – [16] para seleccionar la pista a la que asignó la frase.

Puede usar tres métodos para crear una frase:

- Grabar la nueva frase con la función Pattern Record (grabación de patrón) (página 177).
- Copiar la frase de otro patrón con el botón [SF5].
- Convertir una parte de los datos de la canción en una frase con el trabajo Get Phrase from Song (obtener frase de canción) (página 184).

- 6 **Repita los pasos 3 a 5 anteriores para finalizar un patrón completo.**

Cree las secciones que se usan para la introducción, la melodía A, la melodía B, el tema principal y la coda de la canción entera.

NOTA Es aconsejable usar el trabajo Copy Pattern (copiar patrón) (página 186) si desea crear una sección que se base en una sección existente o que suene de forma similar.

- 7 **Pulse el botón [STORE] para memorizar el patrón.**

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 177.

Cadena de patrones: [F5] Chain (Pattern Chain)

Las cadenas de patrones permiten encadenar varias secciones diferentes para crear una canción completa. Por ejemplo, cree una sección A como introducción, una sección B como verso, una sección C para el coro y una sección D para la coda, y tiene los componentes básicos para crear una canción original. Los datos de la cadena de patrones creados se pueden convertir en datos de una secuencia MIDI y memorizarse como una canción. Para acceder a la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones), pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play.

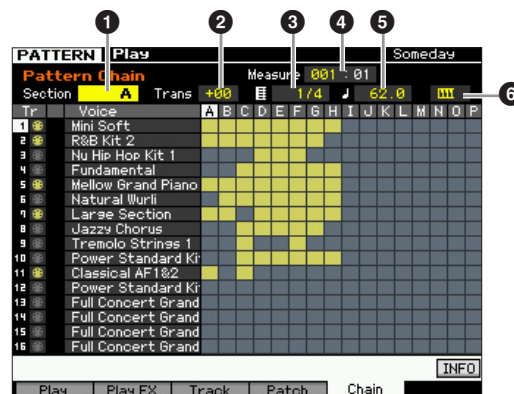
Puede crearse una cadena de patrones para cada patrón, lo que permite mostrar una cadena diferente y especializada cada vez que se selecciona un patrón. Los eventos siguientes pueden grabarse en la cadena de patrones.

- Orden de reproducción de las secciones
- Activación o desactivación del solo y el silencio en las pistas de los patrones
- Cambio del tempo
- Cambio de la signatura de tiempo

Hay dos métodos para crear una cadena de patrones: grabar la reproducción de un patrón en la pantalla Pattern Record (grabación de patrón) en tiempo real y programar el orden de reproducción de las secciones una por una en la pantalla Pattern Chain Edit (edición de cadena de patrones). Los datos de la cadena de patrones grabados en tiempo real se pueden editar en la pantalla Pattern Chain Edit.

Reproducción de cadenas de patrones: [F5] Chain

La pantalla Pattern Chain permite reproducir los datos de las cadenas de patrones que haya creado. Pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play para ir a la pantalla Pattern Chain Play.



El funcionamiento de la pantalla Pattern Chain es básicamente el mismo que el de la pantalla Pattern Play con la excepción de que no se puede seleccionar el número de patrón. Para obtener más información de los parámetros que no se explican aquí, consulte el apartado de la pantalla Pattern Play (página 168).

NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. De esta manera, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Consulte información detallada en la página 36.

1 Sección

Indica la sección que se está reproduciendo. “NEXT” (siguiente) se mostrará aquí cuando la reproducción espere a que la sincronización de la sección cambie.

2 Trans (transposición)

Ajusta el tono de la reproducción de la cadena de patrones en incrementos de semitonos.

Ajustes: -36 – +0 – +36

3 Time Signature (Signatura de tiempo)

Indica la signatura del tiempo asignada al patrón. Durante la reproducción, aquí se muestra la signatura del tiempo actual.

4 Compás

Indica el número de compás de la cadena de patrones que se está reproduciendo. Puede comenzar la reproducción a partir de la mitad de la cadena de patrones especificando aquí el compás y pulsando después el botón [▶] (Reproducción).

Ajustes: 001 – 999

5 Tempo

Indica el tempo asignado al patrón. Durante la reproducción, aquí se muestra el tempo actual.

Ajustes: 5.0 – 300.0

6 Inicio de teclado

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción de la cadena de patrones comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado.

Ajustes: on (activado), off (desactivado)

Procedimiento de reproducción de cadenas de patrones

Para comenzar la reproducción de la cadena de patrones, muestre la pantalla Pattern Chain y pulse el botón [▶] (Reproducción). Cuando se llega al final de los datos de la cadena de patrones, la reproducción se detiene automáticamente. También puede pulsar el botón [■] (Detención) durante la reproducción para detener la reproducción de la cadena de patrones. Pulse el botón [▶] (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto. Según los datos particulares de la cadena, el patrón se reproduce con cambios automáticos de la sección, el silencio de las pistas y el tempo, y todo ello se indica en la pantalla en tiempo real.

NOTA Puede confirmar los datos de la cadena de patrones en la pantalla Pattern Chain Edit.

Cadena de patrones Grabación en tiempo real: [●] Chain Record

En la pantalla Pattern Chain Record (grabación de cadena de patrones) puede grabar la reproducción del patrón, junto con los cambios en tiempo real que haga. Pulse el botón [●] (Grabación) en la pantalla Pattern Chain Play para que se muestre la pantalla Pattern Chain Record. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.

Los eventos como el cambio de sección, la activación o desactivación del silencio de las pistas y el cambio del tempo se pueden grabar como datos de la cadena de patrones. El tipo de grabación es fijo: “replace” (reemplazar) y no se puede cambiar. Por tanto, la grabación de eventos sobrescribe los datos del intervalo ya grabado. También puede usar la función Insert (página 174) en la pantalla Chain Edit para crear los datos de la cadena de patrones.



Para obtener más información de los parámetros que indican los números, consulte el apartado de la pantalla Chain (página 171). Para obtener más información de todos los demás parámetros, consulte el apartado de la pantalla Pattern Play (página 168).

Procedimiento de grabación de cadenas de patrones

1 Seleccione un patrón en la pantalla Chain Play.

Este paso es necesario porque cada patrón tiene sus propios datos de cadena de patrones especiales.

2 Pulse el botón [●] (Grabar).

El indicador [●] (Grabación) se enciende y aparece la pantalla Chain Record.

3 Defina los parámetros del inicio de la grabación.

Defina los parámetros básicos para grabar (por ejemplo, la sección, el ajuste de silencio de la pista de grabación, la signatura del tiempo, el tempo, etcétera). Después, lleve el cursor al tempo.

4 Defina el compás en el que comienza la grabación.

Normalmente, puede pulsar el botón [⏮] (Principio) para establecer el principio como compás de inicio de la grabación.

5 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la grabación.

Para cambiar las secciones en tiempo real y grabarlas, pulse el botón [TRACK] (el indicador luminoso se enciende), y use los botones [A] – [H], [USER1] – [USER DR] y [ETHNIC]. Para activar o desactivar el silencio de las pistas, pulse el botón [MUTE] (silencio) (el indicador luminoso se enciende) y pulse los botones numéricos [1] – [16] apropiados. El tiempo se puede cambiar pulsando el botón [DEC/NO]/[INC/YES], moviendo el dial de datos o usando los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como teclas numéricas después de pulsar el botón numérico [SF6].

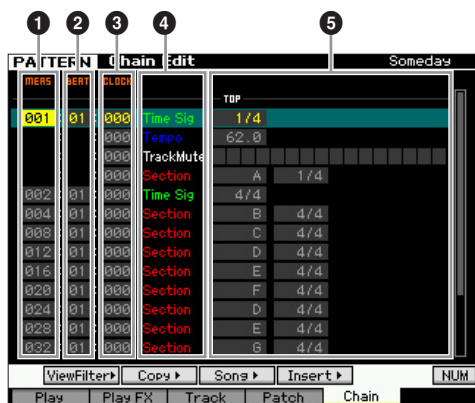
6 Pulse el botón [■] (Detener) para detener la grabación.

7 Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos de la cadena grabada en la memoria de usuario interna.

NOTA Para obtener más información acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 177.

Editar una cadena de patrones: [EDIT] Chain Edit

Este modo ofrece numerosos controles detallados para editar los eventos de la cadena de patrones grabada. Los eventos como el cambio de sección, la activación o desactivación del silencio en las pistas, el cambio de tempo y el contador se pueden grabar como datos de la cadena de patrones. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla Chain Play para acceder a la pantalla Chain Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.



- 1 MEAS (compás)
- 2 BEAT (tiempo)
- 3 CLOCK (reloj)

Indica la posición del evento correspondiente. Al cambiar alguno de estos valores se cambia la posición del evento en consecuencia.

Ajustes:

MEAS (compás): 001 – 256

BEAT: 01 – 16 (el intervalo disponible puede cambiar según el contador).

CLOCK: 000 – 479 (el intervalo disponible puede cambiar según el contador).

4 Event Type (tipo de evento)

5 Valores de configuración

Los eventos siguientes están disponibles en el modo Pattern Chain (cadena de patrones).

Sección	Cambia la sincronización de las secciones A – P y el evento de finalización de los datos.
TrackMute (silencio de pista)	La "■" indica que la pista correspondiente está silenciada.
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (signatura de tiempo)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter (filtro de vista)

Esta pantalla permite seleccionar los tipos de evento que aparecen en la pantalla Chain Edit. Resulta particularmente útil cuando se mezclan muchos tipos de eventos, pero sólo se desea mostrar los que se pretende editar.

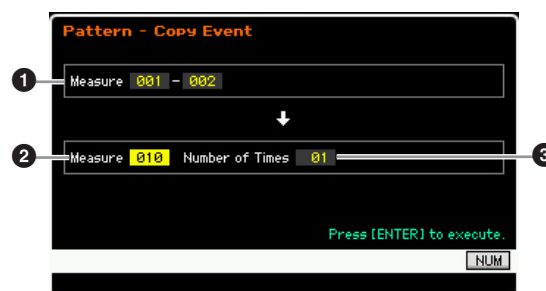


- 1 Time Signature (Signatura de tiempo)
- 2 Section (sección)
- 3 Track Mute (silencio de pistas)
- 4 Tempo Change (cambio del tempo)

Sólo los eventos cuyos cuadros estén marcados aparecerán en la pantalla Chain Edit. Si el cuadro está desactivado, el evento correspondiente desaparecerá en la pantalla Chain Edit.

[SF2] Copy

La función de esta pantalla permite copiar eventos de un intervalo especificado en otro.



- 1 Intervalo de origen
- 2 Posición de destino (primer compás)

Determina el intervalo de destino y el primer compás de destino.

Ajustes: 001 – 256

- 3 Number of Times (número de veces)

Determina el número de veces que se copian los datos.

Ajustes: 01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song) (canción, convertir a canción)

Convierte la cadena de patrones actual en una secuencia de datos MIDI y copia los datos en la canción especificada. Esta función es útil para crear rápidamente partes de acompañamiento para los datos de la canción.



1 Canción de destino

Determina la canción de destino especificando el número (01 – 64). Se muestra el nombre de la canción seleccionada.

2 Posición de destino (primer compás)

Determina el número de compás inicial del destino.

Ajustes: 001 – 999

3 Without Program Change (sin cambiar el programa)

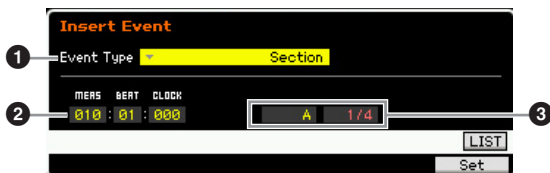
Cuando este cuadro se marca, el ajuste del mezclado y el tempo se copia en la canción de destino (1). El valor de tempo se copia en el primer compás (2) de la canción de destino. Cuando se quita la marca, el ajuste de la voz de cada frase también se copia en el primer compás (2) de la canción de destino en forma de eventos de cambio de programa.

AVISO

Esta operación de trabajo sobrescribe los datos que haya en la canción de destino. El trabajo Undo/Redo (página 182) no se puede ejecutar después de ejecutar éste. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

[SF4] Insert (insertar)

En esta pantalla puede insertar un evento nuevo en la cadena de patrones. Después de ajustar los patrones siguientes, pulse los botones [F6] o [ENTER] (entrar) para terminar de insertar el evento.



1 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a insertar.

Ajustes: Time Signatura (signatura de evento), Section (sección), end (fin), Tempo Change (cambio del tempo), Track Mute (silenciamiento de pista)

final

Indica la posición final de la cadena de patrones.

2 Posición de la inserción

Especifica la posición en la que se insertará el nuevo evento.

Ajustes:

MEAS (compás): 001 – 999

BEAT: 01 – 16 (depende del contador)

CLOCK (reloj): 000 – 479 (depende del contador)

3 Valor del tipo de evento seleccionado

Especifica el valor del evento que se va a insertar. Los valores disponibles difieren según el tipo de evento seleccionado (1).

Ajustes:

Time Signature: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Section: A – P, end (fin de los datos)

Tempo Change: 005.0 – 300.0

Track Mute: (silencio activado), en blanco (silencio desactivado)

[SF5] Delete (borrar)

Borra el evento seleccionado. Este botón no está disponible cuando el cursor se encuentra en el evento Time Signature, Tempo Change o por encima o por debajo de los datos.

Procedimiento de edición de cadenas de patrones

1 Seleccione un patrón en la pantalla Chain Play.

Este paso es necesario porque cada patrón tiene sus propios datos de cadena de patrones especiales.

2 Pulse el botón [EDIT] para acceder a la pantalla Chain Edit.

3 Edite los eventos grabados.

Lleve el cursor a cada uno de los parámetros y ajuste el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Para facilitar la búsqueda de los parámetros deseados, use el botón [SF1] para acceder a la pantalla View Filter (filtro de vista). Puede usar el botón [SF2] para llamar a la función Copy (copia) para copiar los eventos de un intervalo especificado a otro.

Si desea borrar el evento, lleve el cursor al evento que se va a borrar y pulse el botón [SF5].

Si desea insertar un evento nuevo, pulse el botón [SF4] para acceder a la pantalla Insert. En esta pantalla puede introducir los eventos uno a uno.

4 Convierta los datos de la cadena de patrones en una canción.

Si muestra la pantalla Convert To Song (convertir a canción) con el botón [SF3], puede convertir los datos de la cadena de patrones creada en datos de una secuencia MIDI y copiar estos datos convertidos en la canción que especifique. Esta función es útil para crear rápidamente partes de acompañamiento para los datos de la canción.

5 Memorice en la memoria de usuario interna los datos de la cadena de patrones creada.

En la ventana Store que se muestra con el botón [STORE] puede memorizar el patrón actual que incluye los datos de la cadena de patrones creada en la memoria interna. Después de memorizar los datos del patrón, la cadena de patrones incluida en él se mantiene incluso si se apaga el instrumento.

Introducir eventos nuevos

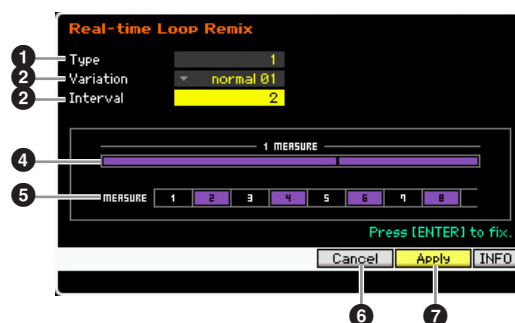
- 1 En la pantalla Chain Edit pulse el botón [SF4] Insert para acceder a la ventana Insert.
- 2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y reloj) y el valor de los parámetros del evento.
- 3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.
Puede continuar insertando eventos nuevos porque la ventana Insert Event permanece abierta. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert.
- 4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.

Dividir los datos del patrón para crear un patrón nuevo: [F6] Remix (remezclar)

La función de remezclado divide los datos MIDI de una pista seleccionada en varios fragmentos con la duración de las notas especificada y reorganiza al azar una parte de los datos, lo que permite crear con facilidad variaciones de ritmo únicas y completamente nuevas a partir de un único patrón.

NOTA Cuando se usa el remezclado en una pista que contiene una voz de muestra dividida, los diversos segmentos de la muestra se reorganizan con una sincronización variada. Las voces de muestra se pueden crear ejecutando la función Sampling (muestreo) con el tipo de muestreo ajustado en "slice+seq" (división+secuencia) o ejecutando el trabajo Sample Slice (división de muestra).

NOTA La pantalla Remix sólo está disponible cuando el cursor se encuentra en la pista que contiene datos.



1 Type (tipo)

Determina cómo se divide un compás. El punto de división y la cantidad difieren según el ajuste del tipo en esta pantalla. Se mostrará el diagrama del tipo seleccionado. Vea a continuación (4).

Ajustes: 1 – 16

2 Variation (variación)

Determina el modo en que se reorganizarán los segmentos divididos por tipo (1). Las reglas de división y de reorganización difieren según el ajuste de la variación.

Ajustes: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

Los datos divididos sólo se reorganizan. Se proporcionan 16 variaciones.

reverse 01 – 16 (inversión)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse al revés. Se proporcionan 16 variaciones.

break 01 – 16 (cambio)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden borrarse para crear cambios. Se proporcionan 16 variaciones.

pitch 01 – 16 (tono)

Además de reorganizar los datos divididos, se puede cambiar el tono de algunos fragmentos de los mismos. Se proporcionan 16 variaciones.

roll 01 – 16 (redoble)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con un efecto de redoble. Se proporcionan 16 variaciones.

fill 01 – 48 (relleno)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con relleno. Se proporcionan 48 variaciones.

3 Interval (intervalo)

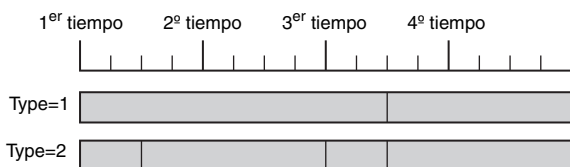
Determina el intervalo de compases con el que se ejecuta la operación de remezcla. En otras palabras, este parámetro determina los compases a los que se aplica la remezcla. Cuando este parámetro se ajusta en "1", la remezcla se aplica a todos los compases. Cuando se ajusta en "2", la remezcla se aplica a los datos del segundo, cuarto, sexto y sucesivos compases en esta secuencia. Cuando se ajusta en "3", la remezcla se aplica a los datos del tercer, sexto, noveno y sucesivos compases en esta secuencia.

Los compases a los que se aplica la remezcla se aplican según se muestra en la pantalla. Vea a continuación (5).

Ajustes: 1 – 8

4 Diagrama de tipos

Indica el punto de división y la cantidad de la división que determina el tipo (1). El diagrama siguiente especifica los puntos de división en la resolución de la semicorchea. Cuando el tipo se define como "1", por ejemplo, los datos se dividen en el tiempo no acentuado antes del cuarto tiempo. Cuando el tipo se define como "2", los datos se dividen en tres puntos: el tiempo no acentuado antes del segundo tiempo, el tiempo acentuado del tercer tiempo y el tiempo no acentuado antes del cuarto tiempo.



5 Diagrama del intervalo

Indica los compases a los que se aplica el compás. Estos compases se encuentran en el mismo intervalo que determina el parámetro (3). El siguiente ejemplo se produce al ajustar el intervalo (3) en "2".



6 [SF4] Cancel

Al pulsar este botón se cancela la remezcla más reciente que no se haya fijado todavía. Este botón no está disponible una vez que el resultado de la remezcla se fije o antes de que se ejecute.

7 [SF5] Apply

Al pulsar este botón se ejecuta la remezcla. Si no le satisface el resultado después de ejecutarla, pulse el botón [SF4] y vuelva a intentarlo. Si le gusta el resultado, pulse el botón [ENTER] para fijar los datos remezclados.

Procedimiento de remezcla

- 1 Defina el tipo (1), la variación (2) y el intervalo (3).
- 2 Pulse el botón [SF5] para ejecutar la remezcla.
- 3 Confirme el resultado de la operación de remezcla.
Si no le satisface el resultado, pulse el botón [SF4] y vuelva a intentarlo.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado de la remezcla.
- 5 Pulse el botón [STORE] para memorizar el patrón en la memoria de usuario interna.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Grabación de patrones

En el modo Pattern Record (grabación de patrón) puede grabar su interpretación con el teclado para crear una frase o el material básico de los datos de un patrón. La frase creada se asigna de forma automática a una pista determinada. Pulse el botón [●] (Grabación) en el modo Pattern Play (reproducción de patrón) para seleccionar el modo Pattern Record.

NOTA La grabación de datos de audio se puede realizar en el modo Sampling Record (grabación de muestreo) (página 201).

Grabación en tiempo real

Este método permite grabar los datos de una interpretación a medida que se toca, lo que permite capturar todos los matices de una interpretación real al teclado. La grabación puede llevarse a cabo mientras se supervisa la reproducción de otras pistas ya grabadas. Puede elegir entre estos dos métodos para la grabación en tiempo real: sustitución y sobregrabación.

Procedimiento de grabación de un patrón

A continuación se resume el proceso de grabación de un patrón.

1 Seleccione un patrón y, a continuación, seleccione una sección para grabar.

Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern Play (página 168), seleccione un patrón y, a continuación, una sección para grabar. Seleccione un patrón vacío si desea crear un patrón nuevo desde el principio. Si no hay un patrón vacío disponible, utilice el trabajo Clear Pattern (borrar patrón) (página 187) para borrar un patrón que no necesite.

2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 178).

3 En la pantalla Record Setup ajuste los parámetros relacionados con la grabación.

Seleccione la pista que desea grabar y el método de grabación para realizar la grabación del patrón. Cuando selecciona una pista que no tiene asignada ninguna frase, su interpretación en el teclado se graba en una frase vacía que se asigna a la pista de grabación. Cuando seleccione una pista que ya haya sido asignada a una frase, la interpretación que grabe sustituirá a esa frase. Si desea grabar con un arpeggio, defina los parámetros necesarios en la pantalla Arpeggio (página 178).

4 Cree una frase grabando su interpretación en el teclado en tiempo real.

Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la grabación. Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

5 Edite la frase grabada con Pattern Job (trabajo de patrón) (página 181) y Pattern Edit (edición de patrón) (página 179).

6 Memorice el patrón (incluida la frase grabada) en una memoria de usuario interna.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Pattern Store (almacenar patrón) y, a continuación, memorice el patrón creado. De esta forma se garantiza que el patrón creado se conservará aunque se apague el instrumento.

AVISO

El patrón grabado se perderá al seleccionar un patrón diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del patrón en una memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de seleccionar un patrón diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.

7 Almacene los datos del patrón creados en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado, según lo crea conveniente (página 241).

Memorizar un patrón: [STORE] (Pattern Store)

En esta sección se describe cómo memorizar el patrón grabado y editado. Cuando ejecute la función Store, se conservarán los datos del patrón creado aunque se desconecte el instrumento. Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Pattern Store. Los datos siguientes se almacenarán al realizar el trabajo Pattern Store.

Datos de la secuencia

Patrón seleccionado en ese momento (Sección A – P), cadena de patrones y frase 001 – 256

Datos del generador de tonos

Ajustes de la mezcla (parámetros de Common Edit y Part Edit)

NOTA Las voces de mezcla se pueden editar en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voces de mezcla) (página 199).

La función Pattern Store es la misma que Voice Store (página 54) y que Song Store (página 144).

AVISO

Esta operación sobrescribe los datos que haya en el patrón de destino. Seleccione un número de patrón que no contenga datos o que tenga datos innecesarios.

NOTA Si no hay espacio suficiente en la memoria para la canción o el patrón, aparece un mensaje de alerta y no podrá memorizar ninguna canción o patrón más. Si sucede esto, borre los patrones o canciones que no necesite con el trabajo de canción o patrón correspondiente y vuelva a intentar realizar la operación Store.

24 [F4] Erase (borrar)

Este menú aparece cuando se inicia la grabación. Si pulsa la tecla mientras mantiene pulsado el botón [F4] durante la grabación del patrón, se borrarán todos los eventos de las notas de las teclas pulsadas. Esta opción es útil para la grabación de bucles ya que permite borrar rápidamente las notas reproducidas incorrectamente de una determinada tecla.

25 [F5] Click (sonido del metrónomo)

Es el mismo que en el modo Song Record. Consulte la página 146.

Procedimiento de grabación en tiempo real

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación utilizando las características de grabación en tiempo real. Tenga en cuenta que el procedimiento es diferente según el tipo de grabación y la pista de grabación definidos en la pantalla Record Setup.

Esta operación es la misma que la que se realiza en la pantalla Song Record (página 147).

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Editar eventos MIDI (Pattern Edit)

El modo Pattern Edit (edición de patrón) le permite modificar frases grabadas o introducir datos nuevos en las frases. Se puede utilizar para corregir errores, así como para agregar dinamismo o efectos que refinan y acaben la frase, como el efecto de vibrato.

Pulse el botón [EDIT] (editar) en el modo Pattern Play para seleccionar el modo Pattern Edit.

NOTA El modo Pattern Edit le proporciona un control más detallado y completo sobre la edición de los eventos MIDI de pistas de patrón individuales. Los eventos MIDI son mensajes (por ejemplo, que indican si las notas están o no activas, el número de notas, el número de cambios del programa, etc.) que forman los datos de una frase grabada.

NOTA Al igual que el modo Song Edit (edición de canción), Pattern Edit está compuesto de la pantalla Event List (lista de eventos) y de la ventana Insert Event (introducir evento). La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos MIDI insertados mientras que la ventana Insert Event permite insertar nuevos eventos en el patrón. En la ventana Insert Event puede introducir eventos uno por uno. La ventana Event List se muestra siempre que selecciona primero el modo Pattern Edit.

Editar los datos grabados

A continuación se resume el proceso de corrección o eliminación de eventos grabados.

1 Seleccione una pista para editar en la pantalla Pattern Play.

Si desea editar una frase en particular, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Patch (página 170) y, a continuación, seleccione la frase deseada.

2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Pattern Edit.

Se muestra la pantalla Event List (página 180) del patrón.

NOTA En el modo Pattern Edit puede seleccionar la pista deseada con los botones numéricos [1] – [16] pulsando el botón [TRACK] (se encenderá el indicador luminoso).

3 Lleve el cursor al evento o el parámetro que se va a editar.

Use el botón [^]/[V] (subir o bajar cursor) para llevar el cursor al momento que desee. Pulse el botón [◀] (Rebobinado)/[▶] (Avance rápido) para mover el cursor de compás en compás. Use el botón [<]/[>] (cursor a la izquierda o a la derecha) para llevar el cursor al parámetro que se va a editar.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 30.

NOTA Utilice la función View Filter (filtro de vista) (página 180) para encontrar rápidamente los eventos deseados.

4 Cambie los ajustes de los parámetros o la ubicación del evento.

Edite el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos. El evento editado parpadeará en la pantalla.

Cambie la posición del evento editando los ajustes de MEAS (compás), BEAT (tiempo) y CLOCK (reloj). Pulse el botón [F6] para borrar el evento de la posición del cursor.

5 Cuando haya terminado de editar un parámetro, pulse el botón [ENTER] (entrar) para confirmar e introducir la edición (el evento dejará de parpadear).

Si el cursor se mueve a otro evento mientras el actual sigue parpadeando, la edición del evento actual se cancela.

6 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Pattern Play.

7 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Pattern Store (página 177) y, a continuación, memorice el patrón creado.

Insertar el nuevo evento

Esta sección muestra cómo insertar nuevos eventos en la canción actual.

- 1 En la pantalla Event List, pulse el botón [F5] Insert para acceder a la ventana Insert Event (insertar evento).



- 2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y reloj) y el valor de los parámetros del evento.

Con el cursor situado en Event Type (tipo de evento), pulse el botón [SF6] LIST (lista) para acceder a la lista de tipos de eventos que se pueden incluir y seleccione uno. Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 30.

- 3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.

La ventana Insert Event permanece abierta, lo que le permite continuar insertando nuevos eventos. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert Event.

- 4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Event List.

Pantalla Event List

En la pantalla Event List se muestran los eventos MIDI (incluyendo los valores principales como el número de notas, la velocidad y el valor de cambio de control) y se pueden modificar. En esta pantalla se pueden editar o eliminar eventos grabados previamente.

Éste es el mismo procedimiento que el que se realiza en la pantalla Event List (lista de eventos) en el modo Song Edit. Consulte información detallada en la página 151.

Cambiar la visualización de eventos MIDI: [F2] ViewFilter

Este es el mismo procedimiento que el que se realiza en la pantalla View Filter (filtro de vista) en el modo Song Edit. Consulte información detallada en la página 152.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Trabajos de patrón

El modo Pattern Job (trabajo de patrón) contiene un conjunto completo de herramientas de edición y funciones de transformación de datos que se pueden usar para cambiar el sonido del patrón o la frase. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. Hay 36 trabajos de patrón.

Función	Descripción
[F1] Undo/Redo (deshacer/hacer)	El trabajo Undo cancela los cambios realizados por la operación más reciente, restaurando el estado anterior de los datos. El trabajo Redo cancela el trabajo Undo y restaura los cambios.
[F2] Note (nota)	Trabajos de datos de notas
01: Quantize (cuantización)	Son los mismos que en el modo Song Job (trabajo de canción). Consulte la página 153.
02: Modify Velocity (modificar velocidad)	
03: Modify Gate Time (modificar duración)	
04: Crescendo	
05: Transpose (transposición)	
06: Glide (ligadura)	
07: Create Roll (crear redoble)	
08: Sort Chord (ordenar acorde)	
09: Separate Chord (separar acorde)	
[F3] Event (evento)	Trabajos de evento
01: Shift Clock (cambiar sincronización)	Son los mismos que en el modo Song Job. Consulte la página 153.
02: Copy Event (copiar evento)	
03: Erase Event (borrar evento)	
04: Extract Event (extraer evento)	
05: Create Continuous Data (crear datos continuos)	
06: Thin Out (reducir)	
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	
08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)	
[F4] Phrase (frase)	Trabajos de frase
01: Copy Phrase (copiar frase)	Este trabajo copia la frase seleccionada en la frase de destino designada.
02: Exchange Phrase (intercambiar frase)	Este trabajo intercambia el contenido de dos frases especificadas.
03: Mix Phrase (mezclar frase)	Este trabajo mezcla todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas.
04: Append Phrase (añadir frase)	Este trabajo añade una frase al final de otra para crear una más larga.
05: Split Phrase (dividir frase)	Este trabajo divide la frase seleccionada en dos frases diferentes.
06: Get Phrase from Song (obtener frase de canción)	Este trabajo copia un segmento de los datos de pistas y secuencias de una canción en la frase de destino designada.
07: Put Phrase to Song (poner frase en canción)	Este trabajo copia la frase de usuario seleccionada en un área especificada de la canción seleccionada.
08: Clear Phrase (borrar frase)	Este trabajo borra todos los datos de la frase seleccionada.
[F5] Track (pista)	Trabajos de pista
01: Copy Track (copiar pista)	Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista del origen especificado a la pista de destino indicada.
02: Exchange Track (intercambiar pista)	Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas especificadas en la canción actual.
03: Mix Track (mezclar pista)	Este trabajo mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas.
04: Clear Track (borrar pista)	Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.
05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)	Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX/Groove/MIDI Delay (reproducir FX, ritmo o retardo MIDI).
06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)	Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)	Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.
[F6] Pattern (patrón)	Trabajos de patrón
01: Copy Pattern (copiar patrón)	Este trabajo copia todos los datos de un patrón de origen seleccionado a un patrón de destino seleccionado.
02: Append Pattern (añadir patrón)	Este trabajo añade un patrón al final de otro para crear uno más largo.
03: Split Pattern (dividir patrón)	Este trabajo divide un patrón seleccionado en dos patrones diferentes.
04: Clear Pattern (borrar patrón)	Este trabajo borra todos los datos del patrón seleccionado o de todos los patrones.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Procedimiento de los trabajos de patrón

- 1 En la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón), pulse el botón [JOB] (trabajo) para seleccionar el modo Pattern Job.
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando uno de los botones [F1] a [F6].
- 3 Mueva el cursor al trabajo que desee con el dial de datos, los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no), y después pulse el botón [ENTER] (entrar) para que aparezca la pantalla Job.
- 4 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Después de realizar el ajuste, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

“Completed” (completado) aparecerá cuando termine el trabajo.

AVISO

En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos que haya en la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

- 6 Pulse el botón [EXIT] (salir) dos veces para volver a la pantalla Pattern Play.

NOTA Si no hay datos en el intervalo especificado, aparecerá el mensaje “No Data” (no hay datos) en la pantalla y el trabajo no se puede ejecutar.

NOTA Si comete un error o desea comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar un trabajo, pulse el botón [F1] para usar la función Undo/Redo.

AVISO

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar un patrón diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos del patrón. Asegúrese de memorizar los datos del patrón en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar un patrón diferente o apagar el instrumento.

NOTA Algunos de los trabajos que le permiten copiar la voz de muestra del origen al destino ejecutan la operación de copia sólo cuando se graban en la pista de origen de los eventos de selección de banco y de cambio de programa que especifican la voz de muestra.

[F1] Undo/Redo

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 154.

[F2] Trabajos de nota

Los trabajos de nota en el modo Patrón son básicamente los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a diferencia del modo Song Job, los trabajos de nota de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado en la frase (measure: beat: clock) (compás, tiempo, ciclos de reloj).

[F3] Trabajos de evento

Los trabajos de evento en el modo Pattern (patrón) son básicamente los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a diferencia del modo Song Job, los trabajos de evento de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado en la frase (compás: tiempo: ciclos de reloj).

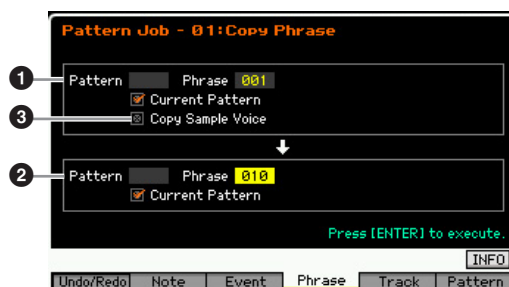
NOTA En “03: Erase Event Job” (borrar trabajo de evento), “Tempo Change” (cambiar tempo), “Scene Memory” (memoria de escena) o “Track Mute” (silenciamiento de pista) no se pueden seleccionar como tipos de evento, a diferencia de lo que ocurre en el trabajo Song Erase Event (borrar evento de canción).

NOTA En “05: Create Continuous Data Job” (crear trabajo de datos continuos) y “07: Modify Control Data Job” (modificar trabajo de datos de control) “Tempo Change” (cambiar tempo) no se pueden seleccionar como tipos de evento, a diferencia de lo que ocurre en el modo Song Job.

[F4] Trabajos de frase

01: Copy Phrase (copiar frase)

Este trabajo copia la frase seleccionada en la frase de destino designada. Además se pueden copiar las voces de muestra en la frase seleccionada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la frase de otro.



- ❶ Frase de origen
- ❷ Frase de destino

Determina el número de patrón (01 – 64) y el número de frase (001 – 256) del origen y del destino, respectivamente.

❸ Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro se marca, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a las pistas correspondientes en el patrón seleccionado. Asegúrese de activar este parámetro al copiar la frase con la voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

AVISO

- Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.
- La función Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

02: Exchange Phrase (intercambiar frase)

Este trabajo intercambia el contenido de dos frases especificadas. Es útil si desea intercambiar dos frases y cada una de ellas está asignada a un patrón diferente.



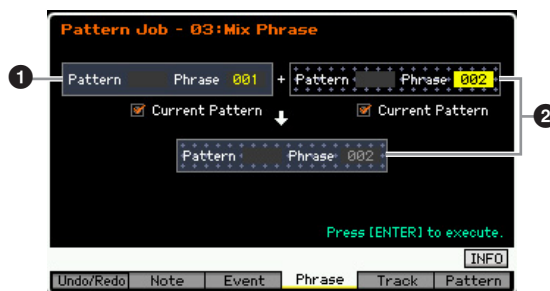
- ❶ Frase que se va a intercambiar
- ❷ Frase que se va a intercambiar

Determina el número de patrón (01 – 64) y el número de frase (001 – 256) que se van a intercambiar, respectivamente.

NOTA Si este trabajo se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no se intercambiarán.

03: Mix Phrase (mezclar frase)

Este trabajo mezcla todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas (❶ y ❷) y coloca el resultado en la frase ❷. Es útil si desea crear una frase nueva mezclando dos frases tocadas, por ejemplo, con instrumentos de percusión diferentes.



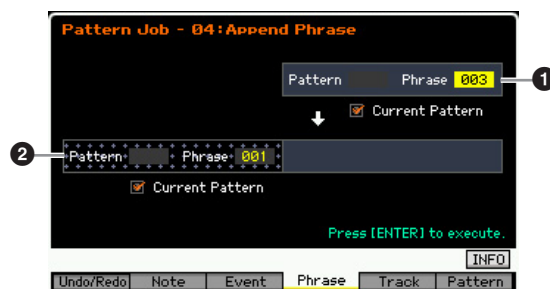
- ❶ Frase original
- ❷ Frase original y frase de destino

Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256) que se van a intercambiar, respectivamente. Al ejecutar este trabajo se mezclan todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas (❶ y ❷) y se coloca el resultado en la frase ❷.

NOTA Tenga en cuenta que al aplicar este trabajo a las frases con voces de muestra, éstas no se mezclan.

04: Append Phrase (añadir frase)

Este trabajo añade una frase (❶) al final de otra (❷) para crear una más larga.



- ❶ Frase original
- ❷ Frase original y frase de destino

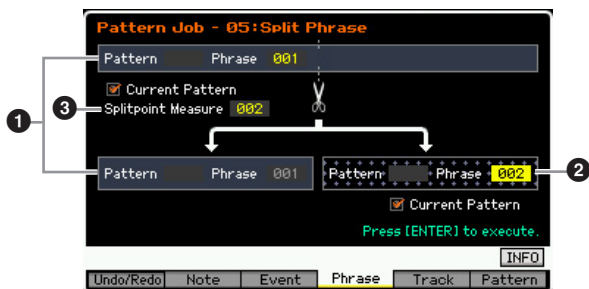
Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256) que se van a añadir, respectivamente. Al ejecutar este trabajo se añade una frase (❶) al final de la frase (❷).

NOTA Si este trabajo se aplica a frases que usan voces de muestra, las voces de muestra de la frase de origen (❶) no se añadirán.

NOTA Si la longitud del patrón llega a ser mayor de 256 compases como consecuencia de este trabajo, se mostrará un mensaje de error y el trabajo se cancelará.

05: Split Phrase (dividir frase)

Este trabajo divide la frase seleccionada (1) en dos frases independientes (1 y 2). La frase 1 se divide en el punto de división (3).



1 Frase original

Determina la frase original que se va a dividir seleccionando el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256). Al ejecutar el trabajo se deja la parte antes del punto de división (3) de la frase original.

2 Frase de destino

Determina la frase de destino de la división seleccionando el número de patrón (off, 01 – 64) y el número de frase (off, 001 – 256). Al ejecutar el trabajo se copia la parte después del punto de división en esta frase de destino. Cuando el patrón o la frase se definen como en "off" (desactivado), se borrará la parte después del punto de división de la frase original.

AVISO

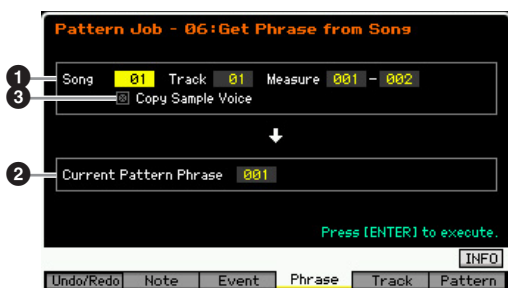
Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la frase de destino de la división (2).

3 Split Point Measure (compás de punto de división)

Determina el compás (002 – 256) en el que se dividirá la frase.

06: Get Phrase from Song (obtener frase de canción)

Este trabajo copia un segmento de datos de pista y secuencia de una canción en la frase de destino designada. Este trabajo es útil cuando se ha encontrado un patrón de percusión o de bajo en una canción y se desea usarlo en el patrón.



1 Canción de origen, pista y compases

Determina el número de canción de origen (Song 01 – 64), número de pista (Track 01 – 16) e intervalo de compases (Measure 001 – 999) de la canción. Si el intervalo de compases especificado tiene más de 257, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, defina el intervalo de nuevo de modo que no supere los 256 compases.

2 Frase de destino

Determina la frase de destino seleccionando el número de frase (001 – 256). La frase de destino se puede especificar entre las frases del patrón actual.

AVISO

Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

3 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

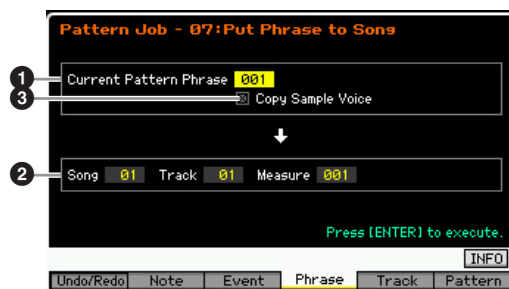
Cuando el cuadro Copy Sample Voice (copiar muestra) se marca, las voces de muestra usadas en los datos de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a la pista del patrón de destino. Asegúrese de activar este parámetro al copiar una pista con una voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino (el actual) para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

AVISO

La función Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

07: Put Phrase to Song (poner frase en canción)

Este trabajo copia la frase de usuario seleccionada en un área especificada de la canción seleccionada.



1 Frase de origen

Determina el número de frase (001 – 256) que se va a copiar.

2 Canción de destino, pista y compás

Determina el número de canción de destino (01 – 64), número de pista (01 – 16) e intervalo de compases (001 – 999).

AVISO

La operación de copia sobrescribe los datos que haya en la pista de destino y el intervalo de compases.

3 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

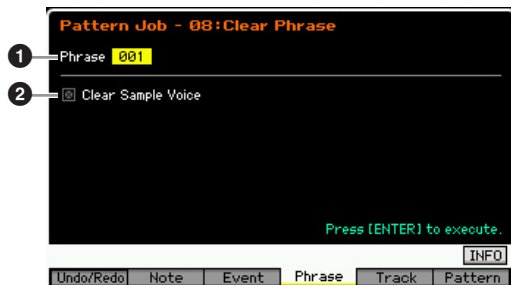
Cuando el cuadro Copy Sample (copiar muestra) se marca, las voces de muestra usadas en la frase de origen se copian en la canción de destino como voces de muestra y se asignan a la pista de la canción de destino. Asegúrese de activar este parámetro al copiar una frase con una voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en la canción de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

AVISO

La función **Undo/Redo** no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

08: Clear Phrase (borrar frase)

Este trabajo borra todos los datos de la frase seleccionada.

**1 Phrase (frase)**

Determina el número de frase (001 – 256) que se va a borrar.

2 Clear Sample Voice (borrar voz de muestra)

Cuando la casilla se marca, la voz de muestra usada en la frase especificada anteriormente también se borrará.

AVISO

Undo/Redo (página 154) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado de muestra.

[F5] Trabajos de pista**01: Copy Track (copiar pista)**

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de la pista de origen especificada a la pista de destino indicada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la pista de otro.

**1 Pista de origen****2 Pista de destino**

Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64), sección (Section A – P) y pista (Track 01 – 16) del origen y el destino, respectivamente.

AVISO

Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

3 Tipo de datos que se van a copiar

Determina los tipos de los datos que se van a copiar.

Ajustes: Sequencer Event (evento del secuenciador) (todos los eventos de la pista), Play Effect (efecto de reproducción), Mix Part Parameter (parámetro de parte de mezclado) (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice (voz de muestra)

NOTA Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán incluso aunque se marque la casilla de la voz de muestra. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

AVISO

Undo/Redo (página 154) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado de muestra.

02: Exchange Track (intercambiar pista)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 163.

03: Mix Track (mezclar pista)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 163.

04: Clear Track (borrar pista)

Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.

**1 Pistas**

Determina la pista que se va a borrar especificando la sección (Section A – P, all) (todos) y la pista (Track 01 – 16, all).

2 Tipo de los datos que se van a borrar

Determina los tipos de los datos que se van a borrar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (todos los eventos de la pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice

AVISO

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado con las pistas que contienen datos de muestra.

NOTA La forma de onda en SDRAM no se puede borrar con este trabajo aunque se marque el cuadro Sample Voice. Si desea borrar realmente la forma de onda asignada a la voz de muestra que se usa en la canción especificada, use el trabajo Delete (página 131) en el modo Sampling Job.

05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)

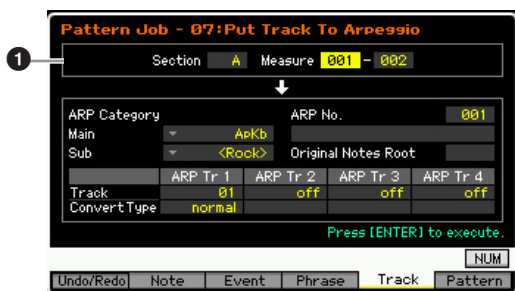
Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 163.

06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 163.

07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado de grabar sólo hasta 16 notas diferentes cuando cree un arpeggio, especialmente al usar las cuatro pistas.



1 Intervalo

Determina el intervalo que se convertirá a los datos del arpeggio especificando la sección (Section A – P) y el compás (Measure 001 – 256).

Los otros parámetros son los mismos que en el modo Song Job. Consulte la página 164.

[F6] Trabajos de patrón

01: Copy Pattern (copiar patrón)

Este trabajo copia todos los datos de un patrón de origen seleccionado a un patrón de destino seleccionado.



1 Patrón de origen

2 Patrón de destino

Determina el patrón de origen y de destino seleccionando el número de patrón (01 – 64) y la sección (A – P, all). Si define la sección de origen como “all” (todos), la sección de destino se define como “all” automáticamente, con lo que todos los datos del patrón de origen se copian en el destino.

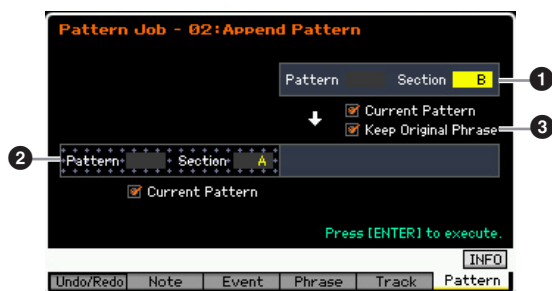
3 Copy Pattern Chain

(copiar cadena de patrones)

Cuando este cuadro se marca, se copian los datos de la cadena de patrones y del patrón.

02: Append Pattern (añadir patrón)

Este trabajo añade un patrón (1) al final de otro (2) para crear uno más largo. En realidad, las frases que conforman el patrón de origen (1) se añadirán al final de las frases que conforman el patrón de destino (2). Este trabajo es útil si desea conectar diferentes patrones juntos.



1 Patrón original

2 Patrón original y patrón de destino

Determina los dos patrones que se van a conectar seleccionando los números de patrón (01 – 64) y las secciones (A – P), respectivamente. Al ejecutar el trabajo se añade un patrón (1) al final del otro (2). El resultado de este trabajo se sobrescribirá en el patrón de destino (2).

3 Keep Original Phrase (conservar frase original)

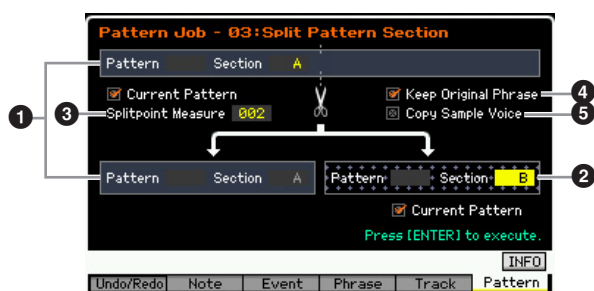
Cuando este cuadro se marca, los datos del patrón de destino original se conservan en la memoria, junto con los nuevos datos del patrón añadido. Cuando la casilla Keep Original Phrase se marca, este trabajo requiere el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contienen los datos en las que memorizar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, use el trabajo Clear Phrase para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo. Si el cuadro no se marca, el patrón de destino original se borra y se reemplaza con las frases creadas.

NOTA Si este trabajo se aplica a patrones que usan voces de muestra, las voces de muestra de la frase de origen (1) no se añadirán.

NOTA Si la longitud del patrón llega a ser mayor de 256 compases como consecuencia de este trabajo, se mostrará un mensaje de error y el trabajo se cancelará.

03: Split Pattern (dividir patrón)

Este trabajo divide un patrón seleccionado (1) en dos patrones independientes (1 y 2). El patrón 1 se divide en el punto de división (3). En realidad, las frases que conforman el patrón de origen (1) se dividirán y las frases divididas después del punto de inserción se asignarán a las pistas del patrón de destino.



1 Patrón original

Determina el patrón original que se va a dividir seleccionando el número de patrón (01 – 64) y la sección (A – P). Al ejecutar el trabajo se deja la parte antes del punto de división en la frase original.

2 Patrón de destino

Determina el patrón de destino de la división seleccionando el número de patrón (01 – 64) y la sección (off, A – P). Al ejecutar el trabajo se mueve la parte después del punto de división en este patrón de destino. Cuando el número de patrón o la sección se definan como "off", se borrará la parte después del punto de división (3) (1).

AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en el patrón de destino de la división (2).

3 Compás de punto de división

Especifica el compás en el que el patrón se va a dividir.

Ajustes: 002 – 256

4 Keep Original Phrase (conservar frase original)

Cuando este cuadro se marca, la frase del patrón original se conserva en memoria y los resultados del trabajo de división se escriben en las frases vacías. Cuando la casilla Keep Original Phrase se marca, este trabajo requiere el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contienen los datos en las que memorizar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, use el trabajo Clear Phrase para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo. Cuando este cuadro no se marca, las frases que conforman el patrón original se borran y se reemplazan con las frases recién creadas.

5 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro se marca, las voces de muestra (si están incluidas en el patrón original) se copian en el patrón de destino.

04: Clear Pattern (borrar patrón)

Este trabajo borra el patrón especificado. También se puede borrar sólo la sección indicada del patrón seleccionado.



1 Patrón (patrón y sección) que se va a borrar

Determina el patrón que se va a borrar. Cuando el patrón se define como "all", todos los datos del patrón se borrarán. Cuando la sección se define como "all", todos los datos del patrón seleccionado se borrarán.

2 Clear Pattern Chain (borrar cadena de patrones)

Cuando la casilla se marca, los datos de la cadena de patrones también se borrarán. Cuando la casilla se marca, los datos de la cadena de patrones no se borrarán.

NOTA La forma de onda en SDRAM no se puede borrar a través de este trabajo ni siquiera aunque la voz de muestra se use en la sección especificada. Si desea borrar realmente la forma de onda asignada a la voz de muestra que se usa en la sección especificada, use el trabajo Delete (página 135) en el modo Sampling Job (trabajo de muestreo).

Ajustes del generador de tonos multitímbrico para reproducción de canciones o patrones (modo Mixing)

La configuración del bloque generador de tonos para la reproducción de canciones o patrones se conoce como mezcla. El modo Mixing (mezcla) permite cambiar los ajustes de voz y efectos de cada parte. Para seleccionar el modo Mixing, pulse el botón [MIXING] (mezcla) en los modos Song (canción) o Pattern (patrón).

NOTA El modo Mixing no puede seleccionarse desde los modos Voice (voz), Performance (interpretación) o Master (maestro).

Estructura del modo Mixing

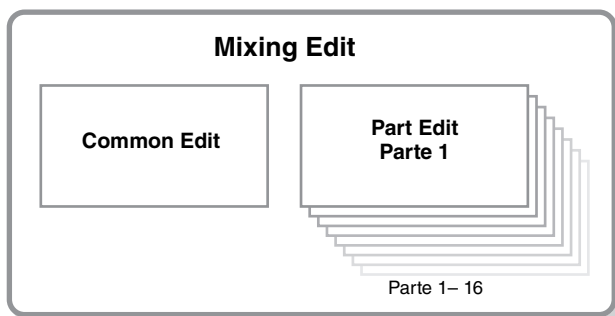
En esta sección se explica con detalle el modo Mixing y lo que se puede hacer en él.

Acerca de la mezcla

En el modo Song o Pattern, el bloque generador de tonos interno funciona como generador de tonos multitímbrico para recibir y tratar los datos de las secuencias MIDI que constan de varios canales. Los ajustes del generador de tonos multitímbrico se denominan en conjunto "mezcla". Para cada canción o patrón se proporciona un programa de mezcla. Al seleccionar una canción o patrón diferente se accede al programa de mezcla correspondiente.

Common Edit y Part Edit

El modo Mixing Edit (edición de mezcla) consta de dos submodos: Common Edit (edición común) y Part Edit (edición de parte). Common Edit permite modificar los ajustes globales comunes a todas las partes, como los ajustes de Master Effect (efecto principal), Master EQ (ecualizador principal) y Controller (controlador). Part Edit permite ajustar varios parámetros para cada una de las 16 partes de acuerdo con la pista de canción o parte correspondiente.

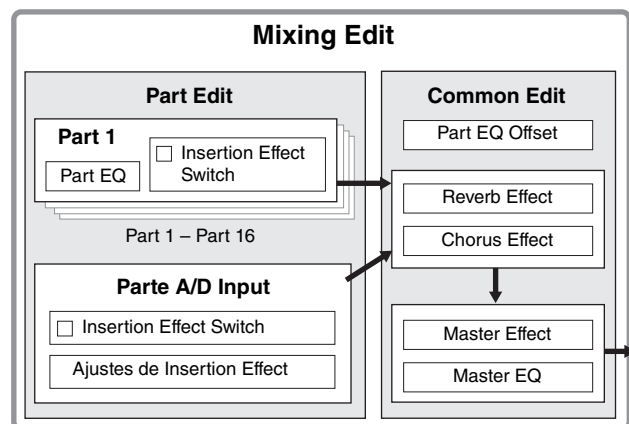


Estructura de los efectos y el ecualizador en el modo Mixing

En el modo Mixing, hay dos bloques de ecualizador y tres bloques de efectos.

Los dos bloques EQ en el modo Mixing son Part EQ y Master EQ. Part EQ se aplica a todas las Mixing Parts y se puede definir en la pantalla Master EQ (página 195) de Part Edit. Además, los parámetros de Part EQ se pueden ajustar al mismo tiempo para todas las partes en la pantalla Part EQ (página 192) del modo Common Edit. Por otro lado, los ajustes de Master EQ se aplican al sonido total (a todas las partes de la mezcla) y se pueden definir en la pantalla Master EQ (página 193) de Common Edit.

Los bloques de efectos del modo Mixing son Reverb (reverberación), Chorus (coro) y Master Effect (efecto principal). Reverb y Chorus se aplican al sonido total y los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla Reverb/Chorus (página 193) de Common Edit. La profundidad (nivel de transmisión) de los efectos de reverberación o coro se puede definir para cada parte en la pantalla Connect (conectar) (página 193) de Part Edit. Por otro lado, los ajustes de Master Effect se aplican al sonido total (a todas las partes de la mezcla) y se pueden definir en la pantalla Master Effect (página 193) de Common Edit.



Insertion Effect en el modo Mixing

Además de los tres bloques de efectos anteriores, en el modo Mixing se dispone de efectos de inserción especiales. Tenga presente que los efectos de inserción no se pueden aplicar a las 16 partes simultáneamente. MOTIF XF ofrece ocho efectos de inserción, lo que le permite procesar de forma independiente hasta ocho partes de la 1 a la 16 y la parte A/D Input (entrada A/D). Puede especificar las partes a las que se aplica el efecto de inserción definiendo el parámetro Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) en la pantalla 1 a 16 (página 190) y la pantalla Audio Part (parte de audio) (página 191) del modo Mixing Play (reproducción de mezcla).

El uso más común de los efectos de inserción se da al aplicar procesamiento dinámico o compresión a una parte individual, o un efecto especial que sólo se use en una parte, como el altavoz rotativo o la distorsión.

Los parámetros de Insertion Effect se pueden definir en las pantallas siguientes.

Parte 1 a 16:

Los parámetros de Insertion Effect de cada una de las partes 1 a 16 se pueden definir modificando la voz asignada a cada parte en las pantallas Connect e Insertion A/B (inserción A o B) del modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla), en la página 198. La voz modificada se puede memorizar (página 199) como una voz de mezcla o de usuario.

Parte A/D Input:

Los parámetros de Insertion Effect de la parte A/D Input se pueden definir en la pantalla Insertion A/B (página 193) de Common Edit.

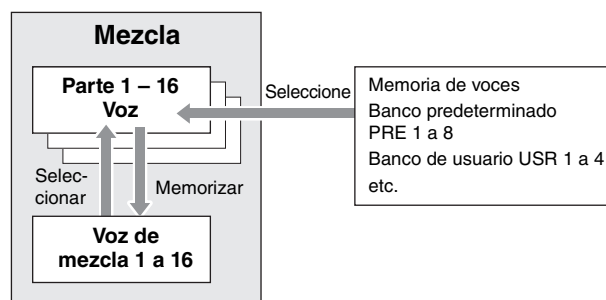
Voces de mezcla

Se pueden memorizar hasta 16 voces normales para cada mezcla de canción o de patrón. Este tipo de voz se denomina voz de mezcla.

Normalmente, la voz memorizada en el modo Voice se asigna a cada parte de la mezcla. En este método, el sonido de la canción o el patrón que haya creado puede cambiarse de forma inesperada si edita o borra la voz usada para la mezcla de canción o de patrón. Se proporcionan voces de mezcla para impedir estos cambios de sonido accidentales. Para usar esta característica, seleccione una voz de los bancos de usuario 1 a 4, memorice la voz seleccionada en el banco de voces de mezcla, asígnela a la parte deseada y modifique la mezcla según convenga. Además, no olvide memorizar la voz en forma de voz de mezcla después de editarla en el modo Mixing.

Se proporcionan hasta 16 voces de mezcla para cada programa de mezcla o, en otras palabras, para cada canción o patrón. Al seleccionar una canción o patrón diferente se accede a otra mezcla que pertenece a la nueva canción o patrón seleccionados.

Si desea usar una voz de mezcla de una determinada canción o patrón para otra canción o patrón, ejecute la operación de copia (página 200) del modo Mixing Voice (voz de mezcla).



Observe que se pueden memorizar hasta 256 voces de mezcla para todas las canciones o patrones. Por tanto, la memoria de voces de mezcla se llenará y no se podrán memorizar más voces si ha memorizado 16 voces diferentes para 16 canciones.

Si se produce esta situación, use el trabajo Delete (borrar), en la página 200, para borrar las voces que no necesite en el modo Mixing Voice Job (trabajo de voz de mezcla).

NOTA Puede confirmar la cantidad de memoria disponible que no se esté utilizando en la ventana Mixing Voice Information (información de voz de mezcla), en la página 199.

Procedimiento de configuración de mezclas

- 1 En el modo Song o Pattern, seleccione una canción o un patrón para editarlo.**
- 2 Pulse el botón [MIXING] (mezcla) para seleccionar el modo Mixing.**
Aparece la pantalla Part 1 – 16 (página 190) de Mixing Play.
- 3 Seleccione una voz y defina otros parámetros como el volumen y el efecto panorámico para cada parte en las pantallas Part 1 – 16 o Audio Part.**
- 4 Defina los parámetros comunes a todas las partes o a las exclusivas de cada parte.**

Si desea editar los parámetros comunes a todas las partes, por ejemplo los ajustes de Master Effect, Master EQ y Controller, pulse el botón [EDIT] desde la pantalla Mixing Play y pulse el botón [COMMON EDIT] para acceder a la pantalla Common Edit (página 192).

Si desea modificar parámetros de Mixing Part más detallados, seleccione el modo Part Edit (página 194) pulsando el botón [EDIT] y pulse el botón numérico que desee de los botones [1] a [16]. Si desea modificar parámetros de Audio Part, pulse el botón [EDIT] desde el modo Mixing Play y pulse el botón [COMMON EDIT] y después [F4] para acceder a la pantalla Audio In (entrada de audio), en la página 193.

5 Edite la voz asignada a la parte según convenga.

Si desea editar una voz asignada a cada parte, pulse el botón [F6] en la pantalla Mixing Play para acceder a la pantalla Mixing Voice Edit (página 198). El modo Mixing Voice Common Edit (página 200) puede seleccionarse pulsando el botón [COMMON EDIT]. El modo Mixing Voice Element Edit (edición de elemento de voz de mezcla), página 200, puede seleccionarse pulsando uno de los botones numéricos [1] a [8].

6 Memorice la voz editada en forma de voz de mezcla según le convenga.

En el modo Mixing Voice Edit, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla), en la página 199.

7 Memorice el programa de mezcla en la canción o patrón.

En el modo Song Play, pulse el botón [STORE] para acceder a las ventanas Song Store (memorizar canción) o Pattern Store (memorizar patrón). Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 144.

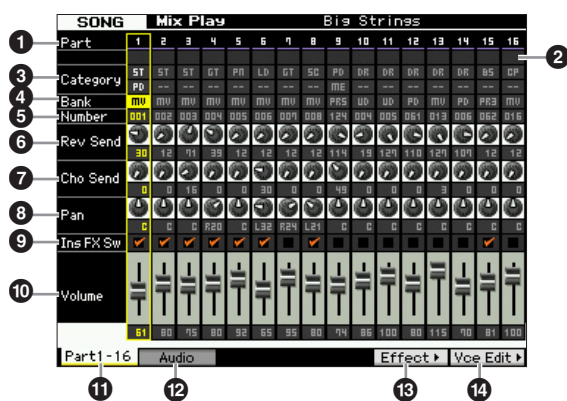
8 Pulse el botón [SONG] o [PATTERN] para salir del modo Mixing y volver al modo anterior.

Modo Mixing Play

La pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla) aparecerá al pulsar el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern. Aquí puede editar los parámetros de la pantalla Mixing que son importantes para crear una canción o patrón.

Ajustes de las partes en la pantalla Mixer: [F1] Part1 – 16

Aquí puede editar los parámetros principales de cada parte de mezcla. Los parámetros básicos para crear una canción se recopilan en esta pantalla desde las pantallas Voice (página 194) y Output (página 194) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla). Los ajustes que se realizan aquí se aplican automáticamente a los parámetros correspondientes en las pantallas del modo Mixing Part Edit y viceversa.



1 Part (sólo una indicación)

Indica los números de las partes. Cuando el indicador luminoso de [TRACK] (pista) está encendido, la parte se puede seleccionar con los botones numéricos [1] a [16].

2 Mute/Solo/Edit (Silencio, solo o edición) (sólo una indicación)

Indica el estado de cada parte. Cuando el indicador luminoso de [MUTE] (silencio) está encendido, la activación o desactivación del silencio de cada parte se puede cambiar con los botones numéricos [1] a [16]. Cuando el indicador luminoso de [SOLO] está encendido, la parte que se reproduce en solitario se puede seleccionar con los botones numéricos [1] a [16].

Ajustes: (silencio), (solo), (indicador de edición)

Indicador de edición

Indica que la voz de mezcla de la parte se ha modificado pero aún no se ha memorizado.

3 Categoría (sólo una indicación)

Indica las dos categorías principales de la voz actual. Cuando el indicador luminoso de [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categoría) está encendido, puede seleccionar la voz que desee con la función Category Search. El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

4 Bank (banco)

5 Number (número)

Determinan la voz seleccionada. Pulse el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende) y después seleccione la voz que desee con los botones [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] y [1] – [16]. El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

Ajustes:

Number: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (predefinidos 1 – 8), US1 – 4 (usuario 1 – 4), GM, GD (percusión GM), PD (percusión predefinida), UD (percusión de usuario), SP (voz de muestra), MV (voz de mezcla)

6 Rev Send (transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de la reverberación para cada parte. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

7 Cho Send (transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de coros para cada parte. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

8 Pan (panorámica)

Determina la posición en el campo estéreo de cada parte.

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

9 Ins FX Sw (selector de efecto de inserción)

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando este selector se define como "on" (activado), se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se define como "on" para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción.

MOTIF XF ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, lo que permite definir este parámetro como "on" para ocho partes, como máximo. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, el selector de otras partes debe desactivarse para que se pueda activar el selector para la parte seleccionada. Tenga en cuenta que los efectos de inserción están disponibles simultáneamente para ocho partes, como máximo, incluida A/D Input.

Ajustes: (activado), (desactivado)

10 Volume (Volumen)

Determina el nivel de salida de la parte.

Ajustes: 0 – 127

11 [F1] Parte 1 a 16

Accede a esta pantalla desde la pantalla Audio Mixer (mezclador de audio).

12 [F2] Audio (parte de audio)

Accede a la pantalla Audio Part para definir la entrada de audio.

13 [F5] Effect (efecto)

Accede a la pantalla Effect (página 193) del modo Common Edit.

14 [F6] Vce Edit (edición de voz de mezcla)

Selecciona el modo Mixing Voice Edit, que permite editar la voz asignada a la parte actual. Si la voz de percusión o la voz de muestra se asignan a la parte actual, este botón no aparece y la voz de mezcla no está disponible.

Ajustes de entrada de audio: [F2] Audio In

En esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la entrada de audio de los conectores [A/D INPUT] y IEEE1394 (disponible cuando FW16E opcional está instalado). Los parámetros básicos para crear una canción se recopilan en esta pantalla desde la pantalla Audio In (página 193) del modo Mixing Common Edit (Edición común de mezcla). Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros en las pantallas del modo Mixing Common Edit y viceversa.

**1 Part (sólo una indicación)**

Indica los números de las partes.

AD (parte A/D Input)

Permite definir parámetros relacionados con la entrada de audio desde el conector A/D INPUT.

FW (FireWire)

Permite definir parámetros relacionados con la entrada de audio del conector IEEE1394 (disponible cuando FW16E opcional está instalado). En este caso, la señal de audio se transmite desde el ordenador a través de los puertos FW 3 y 4.

Los ajustes que se realizan aquí se aplican automáticamente los parámetros correspondientes en la pantalla Part 1 – 16 (página 190).

2 Rev Send (transmisión de reverberación)**3 Cho Send (transmisión de coros)****4 Pan (panorámica)****5 Ins FX Sw (selector de efecto de inserción)*****6 Volume (volumen)**

* Disponible sólo para la parte A/D Input

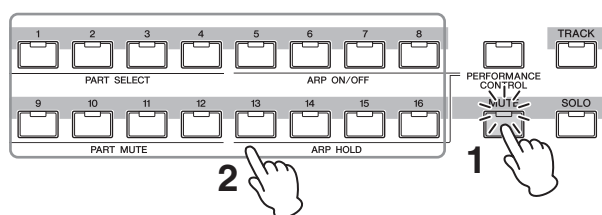
Mixing Edit

El modo Mixing Edit permite controlar los ajustes típicos del mezclador como el balance de volumen, la posición panorámica y los efectos, lo que permite ajustar con precisión los datos de las canciones o patrones. El modo Mixing Edit consta de los modos Part Edit y Common Edit.

Funciones útiles para editar mezclas

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Puede activar o desactivar partes individuales con la función Mute (silencio).



1 Pulse el botón [MUTE] (silencio).

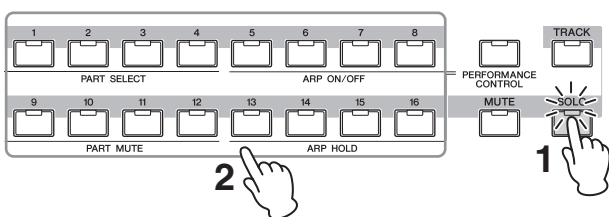
El indicador luminoso de [MUTE] se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.

2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [16].

El indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la parte correspondiente se silenciará. Pulse de nuevo el mismo botón para encender el indicador luminoso y desactivar la función Mute en esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

Introducir un solo en una parte concreta

La función Solo es la opuesta a Mute y permite introducir un solo de forma instantánea en una parte concreta y silenciar las demás.



1 Pulse el botón [SOLO].

El indicador luminoso de [SOLO] se enciende, lo que indica que la parte específica se puede reproducir en solitario.

2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [16].

El indicador luminoso del botón que ha pulsado se encenderá y sólo sonará la parte correspondiente. Pulse cualquier otro botón numérico para cambiar la parte del solo.

NOTA Para salir de las condiciones Mute y Solo, pulse el botón [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor de un parámetro en los modos Mixing Play o Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que la mezcla actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado modificado actual, siga las instrucciones de la página 54.



Función Compare

La función Compare (comparar) permite cambiar entre la mezcla editada y su original, sin editar, con lo que se puede oír cómo afecta la edición al sonido. Si desea instrucciones para usar la función Compare, consulte la misma función del modo Voice en la página 54.

Memorizar la mezcla creada

La configuración de la mezcla creada se puede memorizar como parte de los datos de una canción o patrón. Si desea instrucciones para memorizar una canción o patrón, consulte las páginas 144 y 177.

Parámetros de Common Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

El modo Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las partes de una mezcla.

Ajustes de controladores: [F1] General

Determina la función de los potenciómetros y de los botones ASSIGNABLE FUNCTION (función asignable) para cada canción o patrón.

La función es la misma que la de la pantalla Other (página 104) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

Ajustes de Master Effect y Master EQ: [F2] MasterFX (efecto principal)

[SF2] MasterFX (efecto principal)

Esta pantalla permite definir el tipo y los parámetros del efecto principal.

La función es la misma que la de la pantalla Master Effect (página 104) del modo Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la mezcla seleccionada. La función es la misma que la de la pantalla Master EQ (página 105) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de la parte de entrada de audio: [F4] Audio In

Puede definir los parámetros relacionados con la entrada de audio desde los conectores A/D INPUT y IEEE1394. El ajuste FW sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

[SF1] Output

En esta pantalla puede definir el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio que se transmite al efecto de reverberación o coro, y la asignación de clavija de salida para dicha parte.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Output (página 106) del modo Performance Common Edit.

[SF2] Connect

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Insertion Effect Connection (página 106) del modo Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (efecto de inserción A)

[SF4] Ins B (efecto de inserción B)

En esta pantalla también puede definir el tipo del efecto de inserción y sus parámetros.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Insertion Effect A/Insertion Effect B (página 107) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de efectos: [F5] Effect

En las pantallas siguientes puede definir la conexión de los efectos y los valores de otros parámetros. Consulte la página 24 para obtener más información sobre la estructura de los efectos en el modo Mixing.

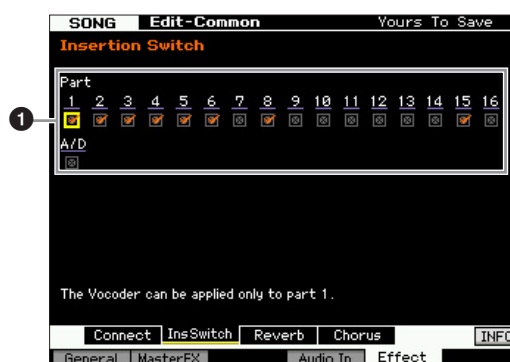
[SF1] Connect

En esta pantalla puede definir el nivel de retorno del efecto de reverberación o coro, el efecto panorámico y el coro para el nivel de transmisión.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Connection (página 107) del modo Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (selector de efecto de inserción)

En esta pantalla puede seleccionar las partes (de las partes de mezcla 1 a 16 y de la parte de entrada de audio) que se asignarán a los ocho efectos de inserción.



1 Part 1 – 16, A/D

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando este selector se define como “on”, se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se define como “on” para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción.

MOTIF XF ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, lo que permite definir este parámetro como “on” para ocho partes, como máximo. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, el selector de otras partes debe desactivarse para que se pueda activar el selector para la parte seleccionada.

NOTA Para la parte de entrada de audio, el tipo o parámetro de efecto de inserción se puede definir en la pantalla Insertion A/B (página 193) del modo Mixing Common Edit. Para las partes 1 a 16, los ajustes del tipo o parámetro del efecto de inserción no se pueden definir en el modo Mixing Edit porque se incluyen en la voz asignada a cada parte. Si desea editar los ajustes de los efectos de inserción para cada parte, seleccione el modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla) y edite los ajustes de los efectos para la voz.

[SF3] Reverb (reverberación)

[SF4] Chorus

En la columna Type (tipo) de estas pantallas puede seleccionar el tipo de Reverb (reverberación) o Chorus (coro). En la columna Preset (ajustes predefinidos), puede seleccionar una de las plantillas que acceden a los ajustes preprogramados de varios parámetros del tipo de

reverberación o coro seleccionado. En estas pantallas también puede definir cada parámetro del tipo de efecto seleccionado de forma individual y manualmente. La función de estas pantallas es la misma que la de las pantallas Reverb y Chorus (página 108) del modo Performance Common Edit.

Parámetros de edición de partes

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
Selección de parte [1] – [16]

En el modo Part Edit puede editar los parámetros de las partes individuales como la voz, el arpeggio, el generador de envolventes y el ecualizador.

Pantalla de parte seleccionada y pantalla de cuatro partes

Igual que en el modo Performance Part Edit, en el modo Mixing Part Edit puede usar dos tipos de pantallas. Uno permite editar los parámetros de la parte seleccionada en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro partes. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Observe que la pantalla de las cuatro partes no está disponible para las pantallas [F2] ARP Main (principal ARP) y [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio).

Seleccionar una parte para editar

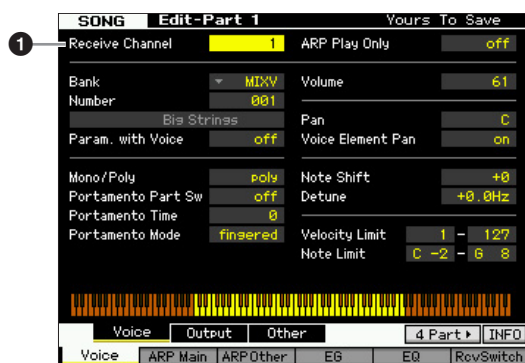
Pulse uno de los botones [1] – [16] para seleccionar una parte que editar.

NOTA Para obtener información detallada de funciones útiles como Mute (silencio) y Solo, consulte la página 192.

Ajustes básicos de las partes: [F1] Voice

[SF1] Voice

Esta pantalla permite especificar el canal de recepción MIDI para la parte seleccionada y también para la voz. Los otros parámetros, excepto Receive Channel (canal de recepción) (1), son los mismos que los de la pantalla Voice (página 109) del modo Performance Part Edit.



1 Receive Channel (canal de recepción)

Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. Puesto que los datos MIDI pueden provenir de distintos canales a la vez, debe configurar este parámetro para que coincida con el canal por el que se envíen los datos de control deseados.

Ajustes: 01 – 16, off

[SF2] Output

En esta pantalla puede ajustar la profundidad de la reverberación y del coro, y la asignación de la clavija de salida para cada parte. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Output (página 110) del modo Performance Part Edit.

[SF3] Other (otros)

En esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la inflexión del tono y la velocidad. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Other (página 111) del modo Performance Part Edit.

Ajustes básicos de arpeggio: [F2] ARP Main

Esta pantalla determina los ajustes básicos del arpeggio. Los ajustes de los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla se pueden registrar en los botones [SF1] – [SF5].

La función es la misma que la de la pantalla Arpeggio Main (página 112) del modo Performance Part Edit.

Cambiar la sensación rítmica del arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la "sensación" rítmica de la reproducción del arpeggio.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Arpeggio Other (página 114) del modo Performance Part Edit.

Ajustes de EG: [F4] EG (generador de envolventes)

Estos ajustes permiten controlar la transición del sonido desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se suelta. También puede ajustar el brillo del tono definiendo la frecuencia de corte y la resonancia. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla EG (página 115) del modo Performance Part Edit.

Ajustes del ecualizador (EQ): [F5] EQ

Puede aplicar un ecualizador paramétrico de tres bandas a cada parte para ajustar el sonido.

La función es la misma que la de la pantalla EQ (página 116) del modo Performance Part Edit.

Ajustes de recepción MIDI: [F6] RcvSwitch (selector de recepción)

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (cambio de control) y Program Change (cambio de programa). Cuando el parámetro pertinente se define como "on", la parte correspondiente responde a los datos MIDI adecuados. La función es la misma que la de la pantalla Receive Switch (página 116) del modo Performance Part Edit. Además de los parámetros que se pueden definir en el modo Performance Part Edit, Program Change (cambio de programa) y Bank Select (selección de banco) se pueden definir en esta pantalla del modo Mixing.

Mixing Job: funciones útiles

El modo Mixing Job (trabajo de mezcla) ofrece herramientas muy útiles para la organización y la inicialización de los datos, que pueden usarse al crear interpretaciones y archivarlas. Para seleccionar el modo Mixing Job, pulse el botón [JOB] en el modo Mixing (mezcla). Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Mixing Play.

Procedimiento de Mixing Job

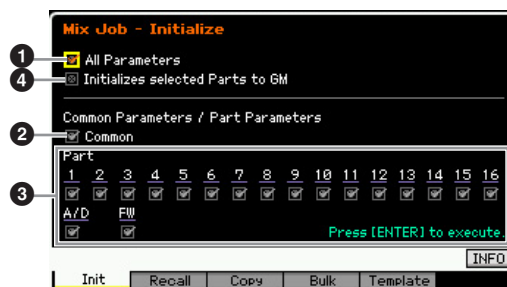
- 1 En los modos Mixing o Mixing Edit, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Mixing Job.**
- 2 Acceda al menú de Mixing Job que desee pulsando el botón correspondiente ([F1] – [F6]).**
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.**
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.**
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [MIXING] para volver al modo Mixing Play.**

AVISO

Incluso aunque ejecute el trabajo, al seleccionar otra canción o patrón, o apagar el instrumento sin memorizar, borrará los datos de la mezcla. Asegúrese de memorizar los datos de la canción o patrón (incluida la mezcla) en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción o patrón diferentes, o apagar el instrumento.

Inicializar la mezcla: [F1] Init

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de la mezcla con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, entre otros.



- 1 All Parameters (todos los parámetros)**
Se inicializan todos los ajustes de la mezcla seleccionada. Cuando se define como "on", no se pueden ajustar los parámetros comunes (2) y los parámetros de la parte (3).
- 2 Common Parameters (parámetros comunes)**
Se inicializan los ajustes de los parámetros comunes de la mezcla seleccionada.

NOTA Insertion Effect Switch es un parámetro de parte. Por lo tanto, marque los cuadros que desee de las partes 1 a 16 (que se describen a continuación) si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters (parámetros de parte)

Part 1 – 16

Se inicializan los ajustes de Mixing Part Edit (página 194) para las partes que están activadas.

A/D (entrada A/D)

Esta parte proviene del equipo de audio externo conectado a la clavija A/D INPUT (entrada A/D). Se inicializan los ajustes de los parámetros de A/D input Part (página 193) de Common Edit.

FW

Esta parte proviene del equipo de audio externo que está conectado a la clavija IEEE1394. Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de la parte FW (página 193) de Common Edit.

NOTA El ajuste FW sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

4 Initialize selected Parts to GM (inicializar las partes seleccionadas en GM)

Cuando se marca este cuadro, al ejecutar el trabajo se restablecen en las partes seleccionadas los ajustes estándar del generador de tonos GM. Cuando se marca la casilla All Parameters (1), se restablecen los ajustes de GM de todos los parámetros. Cuando la casilla All Parameters (1) no se marca, se restablecen los ajustes de GM de los parámetros activados (de Common, Part 1 – 16, AD y FW).

[F2] Recall

Si va a editar un programa de mezcla de canción o patrón, y selecciona otra canción o patrón sin memorizar el que está editando, se borrarán todas las modificaciones que haya hecho. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la mezcla con las últimas modificaciones intactas.

Copiar los ajustes de los parámetros de otra mezcla, voz e interpretación: [F3] Copy

Copiar los ajustes de los parámetros de otra mezcla (Copy Part): [SF1] Part

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una cierta mezcla en la mezcla que está editando. Resulta útil si está creando una mezcla y desea utilizar los ajustes de algunos parámetros de otra.



Configuración del origen

1 En el modo Song: número de canción En el modo Pattern: número de patrón

Determina la mezcla de origen seleccionando el número de canción (o el número de patrón mientras se está en el modo Pattern). El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha. Para seleccionar la mezcla actual como origen, coloque una marca en la casilla Current Mix.

2 Tipo de datos

Determina el tipo de datos de origen.

Ajustes: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

NOTA Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por lo tanto, los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch se copian únicamente al seleccionar una de las partes 1 a 16.

Configuración de destino

3 Parte actualmente modificada

Determina la parte de destino de la mezcla que se está modificando en este momento.

Ajustes: Common, Part 1 – 16, A/D, FW

Copiar los ajustes de Voice Common Edit a Mixing (Copy Voice)—[SF2] Voice

Este trabajo permite copiar los ajustes de los efectos de Common Edit de la voz asignada en la parte especificada de la mezcla seleccionada. Resulta práctico cuando una voz contiene ajustes de efectos que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 En el modo Song: número de canción En el modo Pattern: número y sección del patrón

Determina el banco y el número del programa de mezcla que se va a copiar. El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha. Si desea seleccionar la mezcla actual como origen, ponga la marca en la casilla Current Mix.

2 Número de parte

Selecciona la parte (01 a 16) a la que se asigna la voz. El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha.

3 Tipo de datos

Determina el tipo de datos de origen. Al marcar el cuadro apropiado, los ajustes de datos correspondientes se copian de la voz de origen a la mezcla de destino. Los ajustes de los demás parámetros no se copian de la voz a la mezcla actual.

Copiar los ajustes de Performance Edit a Mixing Edit (Copy Performance): [SF3] Perf

Este trabajo permite copiar los ajustes de Performance Edit en la mezcla actual. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 Banco y número de interpretación

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. El nombre de la interpretación seleccionada se muestra a la derecha.

2 Tipo de datos

Determina si se copian los ajustes de los parámetros enumerados. Al marcar el cuadro correspondiente a Insertion Effect Switch, sus ajustes se copian desde las partes de interpretación 1 a 4 a las partes de mezcla definidas como partes de destino (3). Si se marcan los cuadros de los otros parámetros, los ajustes de los parámetros marcados se copian desde el modo Performance Common al modo Mixing Common. Los ajustes de todos los demás parámetros en los modos Common Edit y Part Edit se copiarán desde la interpretación a la mezcla seleccionada actualmente.

3 Partes de destino

Determina las cuatro partes de la mezcla seleccionada como destino.

Ajustes: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

NOTA En cuanto al uso como destino de los canales de recepción MIDI de las partes de mezcla, el canal 1 se asignará a las partes 1 a 4, el canal 5 se asignará a las partes 5 a 8, el canal 9 se asignará a las partes 9 a 12 y el canal 13 se asignará a las partes 13 a 16.

Transmitir los ajustes de la mezcla a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump): [F4] Bulk

Esta función le permite enviar los ajustes de los parámetros especificados para la mezcla modificada a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para llevar a cabo la operación Bulk Dump (volcado por lotes), pulse el botón [ENTER].

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada en la página 228.

Plantilla de mezcla: [F5] Template

Memorizar o recuperar la mezcla con la plantilla: [SF1] Mix

Este trabajo permite memorizar el programa de mezcla modificado en la memoria de usuario como una plantilla de mezcla y recuperarlo. Se pueden memorizar 32 plantillas de mezcla. Las 32 plantillas de mezcla se pueden usar tanto en el modo Song como en el modo Pattern.



1 Template (plantilla)

Determina la plantilla de mezcla que se va a memorizar o recuperar. Pulse el botón [SF5] para memorizar la mezcla seleccionada mientras pulsa el botón [SF4] para recuperar la plantilla de mezcla memorizada en la memoria de usuario.

Ajustes: 01 - 32

2 Nombre de la plantilla de mezcla

Especifica el nombre de la plantilla de mezcla. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 37.

Copiar los ajustes de Performance Edit en una mezcla (Template Performance): [SF2] Perf

Este trabajo permite copiar los ajustes de Performance Edit en la mezcla actual. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 Banco y número de interpretación

Determina el banco (USR 1 - 4) y el número de la interpretación (001 - 128) que se va a copiar. El nombre de la interpretación seleccionada se indica a la derecha.

2 Partes de destino

Determina las cuatro partes de la mezcla seleccionada como destino.

Ajustes: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

NOTA En cuanto al uso como destino de los canales de recepción MIDI de las partes de mezcla, los canales 1 a 4 se asignarán a las partes 1 a 4 respectivamente, los canales 5 a 8 se asignarán a las partes 5 a 8 respectivamente, los canales 9 a 12 se asignarán a las partes 9 a 12 respectivamente y los canales 13 a 16 se asignarán a las partes 13 a 16 respectivamente.

A diferencia del trabajo de interpretación de copia, se asignará un canal de recepción MIDI diferente a cada una de las partes para, de este modo, disponer de una mayor flexibilidad al usar la configuración creada con un generador de tonos multitímbrico. Tenga en cuenta que el canal de recepción de la parte de mezcla de destino se desactivará si el canal de recepción de la parte de interpretación de origen también se desactiva.

Mixing Voice Edit

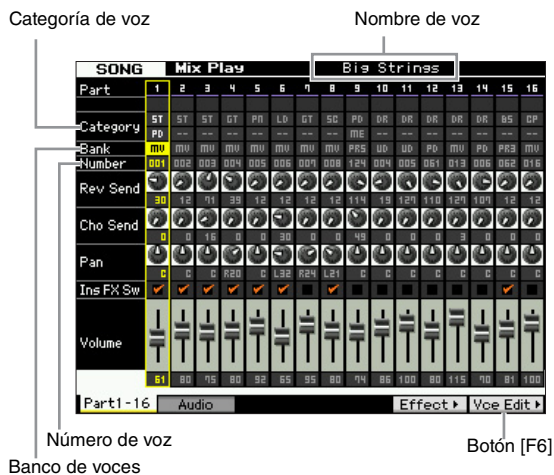
Las voces de mezcla son voces normales que se han modificado especialmente y se han almacenado en mezclas de canciones o patrones concretas. En cada mezcla de canción o de patrón se pueden memorizar hasta 16 voces de mezcla. En este modo puede modificar las voces asignadas a las partes de mezcla 1 a 16 respectivamente y memorizarlas como voces de mezcla. También se dispone de trabajos de voz de mezcla que proporcionan herramientas útiles para organizar las voces de mezcla creadas.

Pulse el botón [F6] Vce Edit (edición de voz) para seleccionar el modo Mixing Voice Edit.

NOTA Para obtener más información acerca de las voces de mezcla, consulte la página 189.

Editar voces de mezcla

- 1 Pulse el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern para acceder a la pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla) (página 190) del modo Mixing.



- 2 Lleve el cursor a la parte a la que esté asignada la voz que desee. El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. También puede seleccionar la voz aquí. Para ello, pulse el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende) y después seleccione la voz que desee con los botones de banco [PRE 1] – [GM], de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16].
- 3 Pulse el botón [F6] Vce Edit para seleccionar el modo Mixing Voice Edit.
- 4 Acceda a la pantalla Common Edit o Element Edit (para una voz normal)/pantalla Key Edit (para una voz de percusión). Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para editar más parámetros globales relacionados con la voz en general y cómo se procesa,

como Arpeggio, Controller y Effects, abra la pantalla Common Edit. Para acceder a la pantalla Element Edit (para una voz normal), pulse uno de los botones numéricos [1] a [8] para seleccionar el elemento que desea editar. Para acceder a la pantalla Drum Key Edit (para una voz de percusión), pulse el botón [1] y la tecla que desea editar. Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Element Edit (edición de elemento) o Drum Key (tecla de percusión).

- 5 Acceda a la pantalla Edit con los parámetros que desee modificar pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Tanto Common Edit como Element Edit (o Drum Key Edit) constan de varias pantallas. Para buscar la pantalla que desea, observe el menú de fichas correspondiente a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5].
- 6 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.
- 7 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.
- 8 Modifique la voz de mezcla repitiendo los pasos 4 a 7 como prefiera.
- 9 Especifique un nombre para la voz de mezcla desde la pantalla Name (página 55) de Common Edit. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 37.
- 10 Si desea memorizar la voz que ha modificado, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 192). Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 144.
- 11 Pulse el botón [EXIT] o [MIXING] para volver al modo Mixing Play.

Funciones útiles en el modo Mixing Voice Edit

Activar o desactivar un elemento

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 54).

Reproducir un solo del elemento que se va a editar

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 54).

El indicador [E]

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 54).

Función Compare

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 54).

Información de la voz de mezcla: [SF6] INFO

Esta ventana muestra información de la voz de mezcla actual. Puede acceder a ella pulsando el botón [SF6] INFO en el modo Mixing Voice Edit. Tenga en cuenta que la ventana Information se puede mostrar únicamente cuando el menú de fichas [SF6] indica "INFO". Pulse alguno de los botones del panel para volver al estado original.

Memorizar la voz de mezcla

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Cuando aparezca el indicador [E] en la pantalla del modo Mixing Voice Edit, pulse el botón [STORE].

Se abre la ventana Mixing Voice Store.



- 2 Especifique el destino donde memorizar la voz de mezcla.

Seleccione un número de voz de mezcla (MIXV) como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede memorizar la voz modificada en el modo Mixing Voice Edit como una voz normal de usuario definiendo el banco de voces como "USR1" – "USR4" o "USER DR".

- 3 Pulse el botón [ENTER].

En la pantalla se solicita su confirmación. Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].

- 4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Store (Memorizar).

Una vez memorizada la voz de mezcla, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a mostrar la pantalla original.

AVISO

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 241.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

El modo Mixing Voice Job (trabajo de voz de mezcla) proporciona herramientas útiles para organizar las voces de mezcla que cree.

Procedimiento de Mixing Voice Job

- 1 Pulse el botón [JOB] en el modo Mixing Voice Edit para seleccionar el modo Mixing Voice Job.
- 2 Acceda al menú de Mixing Voice que desee pulsando el botón correspondiente ([F2] – [F4]).
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo. Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.

4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).

5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.

Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.

AVISO

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar una voz diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos de la voz. Para asegurarse de que los datos de la voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

6 Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Mixing Voice Edit.**Recuperar el sonido sin modificar: [F2] Recall**

Si está editando una voz de mezcla pero no la ha memorizado antes de pasar a otra, las modificaciones que haya hecho se borrarán. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la voz de mezcla con las últimas modificaciones intactas.

Copiar otro elemento de voz de mezcla en el actual: [F3] Copy

Este trabajo permite copiar la voz de mezcla memorizada de una canción o patrón específicos en otra canción o patrón.

**1 Voz de mezcla de origen**

Determina la voz de mezcla de origen seleccionando una canción o patrón (01 – 64) y especificando el número (01 – 16, all). La categoría principal 1, la categoría principal 2 y el nombre de la voz de mezcla seleccionada se indican en la línea inferior.

2 Voz de mezcla de destino

Determina la voz de mezcla de destino. Igual que antes.

Borrar una voz de mezcla: [F3] Delete

Este trabajo borra una voz de mezcla que no se necesita. Observe que se pueden memorizar hasta 256 voces de mezcla para todas las canciones o patrones. Por tanto, la memoria de voces de mezcla se llenará y no se podrán memorizar más voces si ha memorizado 16 voces diferentes para 16 canciones. En este caso, use este trabajo para borrar las voces de mezcla que no se usen.

**1 Voz de mezcla que se va a borrar**

Determina la voz de mezcla que se va a borrar.

Ajustes:

Song/Pattern: canción o patrón

Número de canción o patrón: 01 – 64

Número de voz de mezcla: 01 – 16, all (todos)

Parámetros de Common Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Es igual que en el modo Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 55. Sin embargo, algunos parámetros que tienen el mismo nombre que en el modo Voice Common Edit no están disponibles en el modo Mixing Voice Edit.

Parámetros de edición de elementos

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Selección de elemento en [1] – [8]

Es igual que en el modo Element Edit de Normal Voice. Consulte la página 69.

Grabar audio en una canción o patrón (modo Sampling)

Además de poder utilizar el modo Sampling (muestreo) en los modos Voice (voz) y Performance (interpretación), también se puede usar en los modos Song (canción) y Pattern (patrón). Este modo le permite grabar audio (p. ej., voces, guitarra eléctrica o audio desde un dispositivo externo) y utilizarlo como una voz de muestra directamente en una pista de una canción o de un patrón. En esta sección se describen las funciones de muestreo que aparecen cuando se accede al modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) desde los modos Song o Pattern.

NOTA También puede seleccionar el modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] en los modos Voice o Performance. Tenga en cuenta que las funciones de muestreo difieren según el lugar desde el que se seleccione el modo Sampling: los modos Voice o Performance, o los modos Song o Pattern. Consulte la página 119 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

AVISO

Los datos de la muestra grabados (editados) se perderán cuando apague el instrumento. Antes de apagar el instrumento, copie todos los datos de muestra en el módulo de expansión de memoria flash opcional (página 34), en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF (página 41).

Módulo de expansión de la memoria flash (a la venta por separado)

La muestra obtenida a través de la función Sampling se puede almacenar como una forma de onda instalando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M en MOTIF XF. La muestra en el módulo de expansión de la memoria flash se conservará aunque se apague el instrumento y se puede activar inmediatamente como una forma de onda. Esto resulta de gran utilidad cuando se utiliza una voz de usuario que contiene las formas de onda a las que se ha asignado la muestra creada a través de la función Sampling.

Estructura del modo Sampling

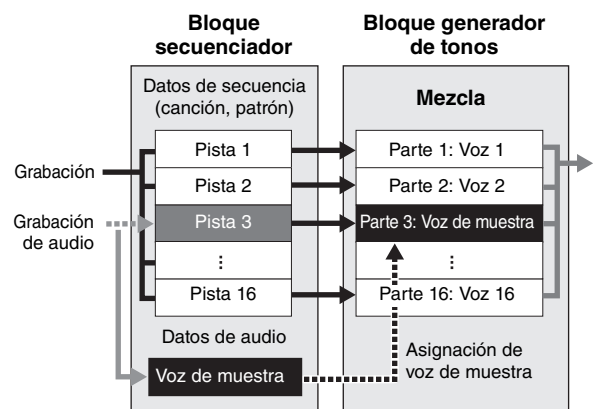
En esta sección se explica la estructura y la organización de las muestras cuando se graba audio en una canción o patrón, así como la relación que se establece entre muestras, voces de muestras y mezclas.

NOTA Para obtener más información acerca de las muestras, formas de onda y bancos de teclas, consulte la página 119.

Grabar audio en una canción o en un patrón

Debido a que las canciones y los patrones en MOTIF XF sólo tratan datos MIDI, las señales de audio no se pueden grabar directamente en una pista, ni siquiera con la operación Sampling.

Los datos de audio que haya grabado en una pista con la función Sampling se memorizarán como una voz de muestra en una canción o en un patrón. La voz de muestra memorizada se asignará de forma automática a la parte de mezcla correspondiente a la pista grabada. Además, se grabarán en la pista los datos MIDI que se utilicen para la activación de la voz de muestra. Los datos MIDI de la pista activarán la voz de muestra durante la reproducción. Por lo tanto, la pista obtenida funciona realmente como una pista de audio.



Los datos de audio se graban en una voz de muestra que se va a asignar a una canción o patrón, y los eventos para activar o desactivar notas que activan la señal de audio grabada se graban en la pista 3.

- Datos MIDI
- Datos de audio
- Datos MIDI para activar la voz de muestra

Acerca de Slice

La función Slice (trocear) es una opción importante del modo Sampling en los modos Song y Pattern, ya que permite dividir el audio de una forma sencilla en pequeños fragmentos, que a su vez se pueden activar y controlar de muchas formas musicales útiles.

En realidad la función Slice realiza dos operaciones en una muestra al mismo tiempo.

En primer lugar, Slice crea una voz de muestra dividiendo la muestra original en pequeñas muestras con un valor de nota determinado (como corcheas o semicorcheas) según el ritmo y, a continuación, asigna las muestras a bancos de teclas. La voz de muestra creada se asigna automáticamente a la parte de mezcla correspondiente a la pista grabada.

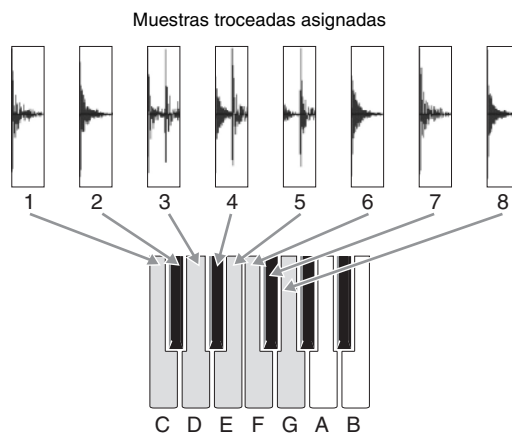
En segundo lugar, la función Slice crea datos de una secuencia compuestos de eventos de notas a los que se asignan las muestras troceadas por orden. Los eventos de notas de los datos de la secuencia creada se clasifican en escalas cromáticas según la asignación de los bancos de teclas, coincidiendo cada tiempo de duración de los eventos de notas con el ritmo de la muestra original (p. ej., corcheas o semicorcheas).

Como resultado final podrá escuchar el mismo sonido en la muestra original y en la muestra troceada. La función Slice no sería muy útil si sólo sirviese para eso. Sin embargo, cuando se ha troceado una muestra de esta forma, se puede cambiar y reproducir de formas muy prácticas y creativas.

La primera consiste en poder cambiar el tempo de la muestra en tiempo real. Aunque MOTIF XF incluye el trabajo Time Stretch (ampliación de tiempo) para cambiar el tempo de la muestra, este trabajo no se puede utilizar en tiempo real durante la interpretación en el teclado porque la conversión de los datos de la muestra tarda. Sin embargo, cuando se utilizan muestras troceadas, se puede cambiar la velocidad de la reproducción de la muestra cambiando el valor del tempo de la canción o del patrón en tiempo real.

La segunda ventaja es que puede crear variaciones de la muestra original de una forma sencilla y rápida cambiando la reproducción de las muestras troceadas.

Por ejemplo, se pueden cambiar las velocidades y los puntos de sincronización de los eventos de notas a los que se asignan las muestras troceadas. Por ejemplo, puede crear acentos en la reproducción o cambiar el ritmo de la muestra para obtener un toque de swing. Además, puede cambiar el orden real de los trozos de la muestra (como eventos de notas), creando variaciones sonoras nuevas y diferentes de una forma sencilla.



Ejemplo 1

Orden de la frase que se va a interpretar
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Ejemplo 2

1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Puede producir variaciones melódicas o rítmicas cambiando simplemente la secuencia de los eventos de notas.

Pantalla principal de Sampling

Se accede a la pantalla principal de Sampling cuando selecciona el modo Sampling desde el modo en el que esté en ese momento. La pantalla principal de Sampling es la pantalla de inicio del modo Sampling. Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) en los modos Song o Pattern para seleccionar el modo Sampling. Este modo sirve para crear voces de muestras que se asignan a una pista de una canción o patrón. Pulse el botón [EXIT] (salir) para volver al modo Song o Pattern inicial.

NOTA En esta sección se explica el modo Sampling cuando se selecciona desde los modos Song o Pattern. Consulte la página 120 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

Seleccionar una forma de onda y un banco de teclas: [INTEGRATED SAMPLING]

La pantalla principal del modo Sampling le permite seleccionar la forma de onda y su banco de teclas, y escuchar el sonido de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.



Los parámetros ❶ – ❸ y los botones [SF1], [SF5], [SF6] y [F6] son los mismos que los del modo Sampling cuando accede desde los modos Voice y Performance. Consulte la página 120.

❶ Track (pista) (sólo una indicación)

Indica el número de pista de la canción o del patrón seleccionados en ese momento.

❷ Measure (compás) (sólo una indicación)

Indica el número de compás de la canción o del patrón seleccionados en ese momento.

NOTA Tenga en cuenta que puede asignar voces de usuario creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Voice o Performance, a partes de mezcla de la canción o del patrón. También puede asignar formas de onda creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Song o Pattern, a elementos de la voz en el modo Voice Edit.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La función Sampling Record (grabación de muestreo) le permite grabar sonidos (p. ej., voces desde un micrófono conectado, la señal de una guitarra eléctrica o el audio desde un reproductor de MP3 o CD externo) y memorizar el audio como una voz de muestra que se utiliza en las pistas de una canción o de un patrón. Consulte el manual de instrucciones para obtener información sobre cómo utilizar la función Sampling en los modos Song y Pattern.

NOTA En esta sección se explica el modo Sampling cuando se selecciona desde los modos Song o Pattern. Consulte la página 121 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

Configuración de muestreo: [F6] Rec

En esta pantalla puede ajustar varios parámetros del muestreo. Pulse el botón [F6] en la pantalla principal del modo Sampling para acceder a esta pantalla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal. Una vez realizado el ajuste, pulse el botón [F6] Standby (espera) para acceder a la pantalla Record Standby (espera de grabación) (página 205).



1 Recording Type (tipo de grabación)

Determina el método de grabación. La forma de realizar el procedimiento de muestreo y de crear los datos de muestras varía según los ajustes que se realicen en este parámetro.

Ajustes: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

La muestra grabada se divide de forma automática en trozos que se memorizan como una voz de muestra y, a continuación, esos trozos se asignan a notas sucesivas en el teclado. Estas notas se clasifican de forma automática en datos de secuencias MIDI (en la pista especificada) para la reproducción. Por ejemplo, si el patrón de percusión del compás 1 se muestrea y se especifica a continuación un tamaño de corchea, el compás grabado se troceará en ocho muestras aproximadamente que se asignarán a las ocho notas consecutivas en el teclado.

sample (muestra)

La señal de audio grabada se memoriza como una voz de muestra. Esta configuración no produce datos de secuencias MIDI, por lo que la muestra grabada no se reproducirá, ni siquiera cuando se reproduzca la canción o el patrón.

sample+note

Además de los datos de muestra, se crean y se graban los datos de nota adecuados para la reproducción de la muestra en la pista especificada (8).

2 Input Source (origen de entrada)

Determina el conector de entrada a través del cual se recibe la señal que se va a muestrear. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 122.

3 Stereo/Mono (estéreo/mono)

Determina si se van a grabar las muestras nuevas como muestras estéreo o mono. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 122.

4 Record Next (grabar siguiente)

Está disponible cuando Recording Type en la pantalla Setup está ajustado en "sample." Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 122.

5 Frequency (frecuencia)

Especifica la frecuencia de muestreo. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 123.

6 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda de destino.

Ajustes: 001 – 128

AVISO

Esta operación sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

7 Keybank (banco de teclas)

Determina el número de nota del banco de teclas de destino. El valor definido aquí se puede cambiar en el modo Sampling Edit (página 210). Tenga en cuenta que este parámetro no se puede configurar cuando Recording Type está ajustado como "slice+seq".

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Cuando Recording Type está definido como "slice+seq", las muestras troceadas se asignarán a las notas ordenadas en escalas cromáticas, empezando por C1 (Do1) (MOTIF XF6), E0 (Mi0) (MOTIF XF7) y A -1 (La -1) (MOTIF XF8) respectivamente.

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

8 Track

Determina el número de pista al que se va a asignar la muestra grabada. Una vez finalizada la grabación, la voz de muestra se debe asignar a la parte de mezcla correspondiente a la pista definida en el parámetro. Cuando Recording Type está definido como "slice+seq" o "sample+note", los datos de notas para la reproducción de la voz de muestra se crearán en la pista especificada en el parámetro.

Ajustes: 01 – 16

9 Part

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

10 Voice

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

11 Drum Key (tecla de percusión)

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

12 Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [F6] Standby (en espera)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Standby (en espera de muestreo).

Esta pantalla se utiliza para ejecutar la operación de muestreo. Consulte información detallada en la página 205.

En espera de muestreo e inicio: [F6] Standby

Esta pantalla sirve para iniciar el muestreo. Para acceder a esta pantalla, pulse el botón [F6] en la pantalla Setup. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.

Una vez ajustados los parámetros, pulse el botón [F5] Start (iniciar) para iniciar el procedimiento de muestreo. Observe que la sincronización del inicio de la muestra real varía en función de los ajustes del parámetro Trigger Mode (modo de activación).

Cuando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “level”:

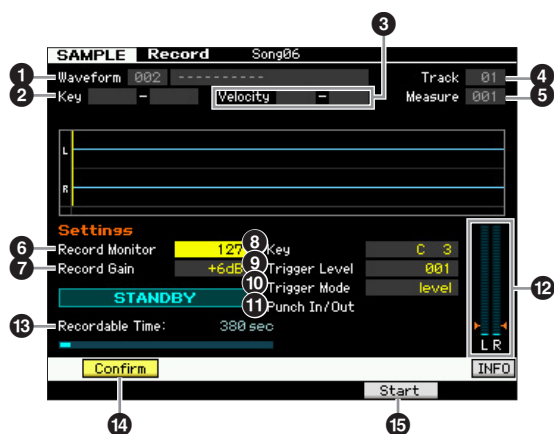
Aunque pulse el botón [F5] Start, la indicación WAITING (esperando) se muestra en la pantalla y el muestreo real no se inicia. Cuando la señal de audio entra en el instrumento y supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (9), la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo.

Cuando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “meas”:

Aunque pulse el botón [F5] Start, la indicación WAITING (esperando) se muestra en la pantalla y el muestreo real no se inicia. Defina el compás (5) al que empieza a reproducirse Song/Pattern, introduzca un número de compás mayor que el valor del compás (5) en el parámetro Punch In/Out (11) y presione el botón [▶] (Play) para empezar la reproducción. Después de empezar la reproducción, el muestreo empezará en el compás Punch In especificado y terminará en el compás Punch Out especificado.

Cuando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “manual”:

El muestreo real (grabación) se inicia cuando pulse el botón [F5] Start.



1 Waveform (forma de onda) (sólo una indicación)
Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

2 Key Range (intervalo de teclas)
(sólo una indicación)

Indica el registro de notas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

3 Velocity (intervalo de velocidades)
(sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Track (pista) (sólo una indicación)

Indica el número de pista al que se va a asignar la muestra grabada.

5 Measure (compás)

Indica el número de compás de la canción o del patrón seleccionados en ese momento. Puede cambiar el número del compás con los botones [◀◀]/[▶▶] (Retrosceso/Rebobinado rápido).

Ajustes:

Cuando el modo Sampling se selecciona desde el modo Song:
001 – 999

Cuando el modo Sampling se selecciona desde el modo Pattern:
001 – 256

6 Record Monitor (monitor de grabación)

Determina el nivel de salida del monitor para la señal de entrada. La señal del monitor sale de la clavija PHONES o de las clavijas OUTPUT R y L/MONO.

Ajustes: 0 – 127

7 Record Gain (ganancia de grabación)

Este parámetro sólo está disponible cuando Input Source (página 204) está ajustado en “resample” y determina la ganancia de grabación para la repetición del muestreo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será el sonido de la nueva muestra. Puede ajustar la ganancia según lo crea conveniente antes de realizar la operación de muestreo, comprobando el volumen con el vúmetro (12) mientras toca el teclado.

Ajustes: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 Key (tecla)

Indica el banco de teclas (página 204) establecido en la pantalla de configuración de la grabación de muestreo. El banco de teclas se puede cambiar tanto aquí como en Sampling Edit (página 210), cuando la grabación ha finalizado.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Consulte información detallada en la página 37.

9 Trigger Level (nivel de activación)

Cuando defina como “level” el parámetro Trigger Mode (10), también deberá ajustar el parámetro Trigger Level. El muestreo (grabación) se iniciará cuando se reciba una señal de entrada que supere el nivel de activación especificado. En este caso, el ajuste del nivel se indicará con un triángulo rojo situado en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, establezca el nivel lo más bajo posible para capturar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo, se grabarán ruidos no deseados.

Ajustes: 000 – 127

10 Trigger Mode (modo de activación)

Determina el método con el que se activa el muestreo.

Ajustes: level, meas, manual

level (nivel)

El muestreo se inicia cuando se recibe una señal de entrada que supera el nivel especificado (9).

meas (compás)

Grabar audio en una canción o patrón (modo Sampling)

Se debería definir con el compás Punch In/Out (11). Después de presionar el botón [F6] Start, el muestreo empezará en el compás Punch In especificado y terminará en el compás Punch Out especificado. El muestreo también terminará cuando se detiene Song/Pattern presionando el botón [■] (Stop). Este método permite grabar la señal de audio a la vez que controla el sonido de otras pistas.

manual

El muestreo se inicia después de pulsar el botón [F6] REC. Este ajuste le permite iniciar el muestreo cuando lo desee, independientemente del nivel de entrada de la fuente de audio.

11 Punch In/Out (pinchado de entrada o de salida)

Este parámetro solamente está disponible cuando Trigger Mode (10) está ajustado en "meas". El valor de Punch In determina el número de compás al que empieza el muestreo automáticamente mientras que el valor Punch Out determina el número de compás al que el muestreo se detiene automáticamente.

Ajustes: 001 – 999 (modo Song), 001 – 256 (modo Pattern)

12 Vúmetro

13 Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 123.

14 [SF1] Confirm (confirmar)

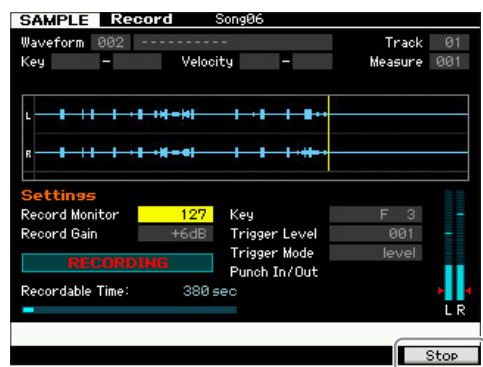
Esta opción está disponible cuando Recording Type está definido como "sample" o "sample+note" en la pantalla Setup (página 204).

15 [F5] Start (iniciar)

Pulse este botón para iniciar el muestreo.

Pantalla RECORDING del muestreo

Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.



[F6] Stop

Pulse este botón para detener el muestreo (grabación). En todos estos casos, aparece la pantalla "FINISHED" (finalizado) cuando el muestreo ha finalizado.

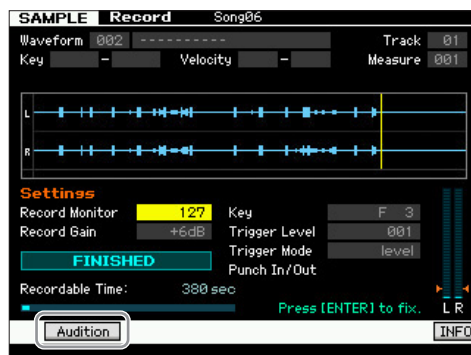
- Cuando Recording Type (página 204) está definido como "sample" o "sample+note" y el botón [SF1] Confirm está activado.
- Cuando Recording Type (página 204) está definido como "slice+seq"

En la pantalla FINISHED puede escuchar la muestra recién grabada pulsando el botón [SF1]. A continuación se ofrecen más detalles.

Pantalla FINISHED del muestreo

Cuando [SF1] Confirm está definido como "on" antes de que se inicie el muestreo, la pantalla FINISHED aparece en cuanto finaliza el muestreo (tal y como se muestra). Desde esta pantalla puede escuchar y confirmar la muestra pulsando el botón [SF1] Audition. Si le satisface el sonido, pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del muestreo como datos de muestra. Si no le gusta el resultado, pulse el botón [EXIT] y vuelva a intentarlo.

Si el parámetro [F2] Confirm está definido como "off" antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 203).



[SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite escuchar la reproducción exacta de la muestra.

NOTA Si detiene la grabación cuando Recording Type (página 204) está establecido como "sample" o "sample+note" el botón [SF1] Confirm está definido como "off", los datos de la muestra recién grabada se fijarán y el instrumento volverá a la pantalla Setup (página 203). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY después de finalizar el muestreo, cuando el parámetro Record Next se ha definido como "on" en la pantalla Setup antes de realizar la operación de muestreo.

NOTA Si detiene la grabación cuando Recording Type (página 204) está definido como "slice+seq", accederá a la pantalla Record Trim (recortar grabación) (página 207).

Recortar la muestra: Pantalla Record Trim

Se muestra esta pantalla cuando el parámetro Recording Type (página 204) está definido como "slice+seq", se detiene la grabación y después se fijan los datos muestreados si el parámetro Confirm está definido como "on". En esta pantalla puede borrar los fragmentos de la muestra que no desee, situados antes del punto inicial o después del punto final. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.

A continuación se describe el procedimiento para la pantalla Record Trim.

1 Establezca el punto inicial en el punto en el que se inicia el sonido real de la muestra grabada.

Puede utilizar el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra y los botones [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In (alejarse o acercarse, respectivamente) para ver la onda de la muestra.

NOTA Pulsando el botón [SF6] NUM puede utilizar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] como botones numéricos. Pulse el botón [EXIT] para devolver los botones a su estado original. Consulte información detallada en la página 36.

2 Ajuste los valores de Tempo (9), Meter (10) y Measure (11) (tempo, contador y compás, respectivamente) para la reproducción de la muestra.

El punto final (8) se cambia de forma automática para que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con el ajuste de este parámetro.

3 Defina el parámetro Loop Point (punto del bucle) (7) según convenga.

Cuando la indicación del menú del botón [SF2] sea "LP=ST", Start (punto inicial) y Loop (punto de inicio del bucle) comparten la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se cambiarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de "LP=ST" a "LP?ST". Cuando la indicación del menú muestra "LP?ST", Start (Punto inicial) y Loop (Punto inicial del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú del botón [SF2] también cambiará de "LP?ST" a "LP=ST".

4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

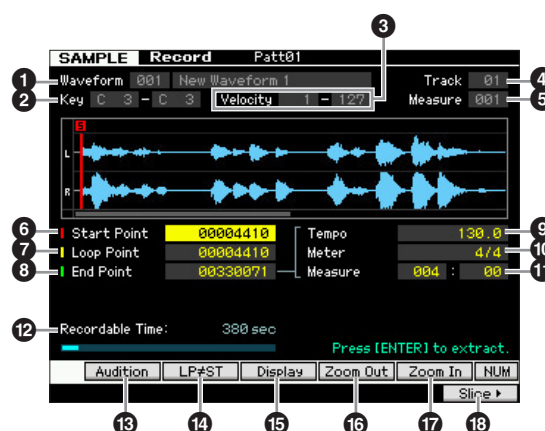
Pulse el botón [DEC/NO] si desea cancelar la operación.

5 Ejecute la operación Extract (extracción) pulsando el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para borrar los fragmentos que no desee de la muestra.

6 Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla Slice.

AVISO

Los datos borrados con la operación Extract no pueden recuperarse. En caso de que haya borrado accidentalmente un fragmento de la muestra que necesite, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup y, a continuación, ejecute de nuevo la operación de muestreo.



Los parámetros 1 – 5 son los mismos que los de la pantalla Standby (página 205).

6 Start Point (punto inicial)

Determina el punto inicial de la reproducción de la muestra. La parte situada a la izquierda de este punto no se reproducirá.

Ajustes: 0000000 – End point

7 Loop Point (punto de bucle)

Determina el punto del bucle en el que se inicia la reproducción del bucle. Cuando el parámetro Play Mode está definido como "loop", la muestra se reproducirá entre el punto de bucle y el punto final (6).

Ajustes: 0000000 – End point

8 End Point (punto final)

Determina el punto de final de la reproducción de la muestra. La parte situada a la derecha de este punto no se reproducirá. El punto final se establecerá de forma automática para que la longitud del intervalo entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes de los parámetros Tempo (9), Meter (10) y Measure (11).

Ajustes: 0000000 – (según la longitud de la muestra)

9 Tempo

Determina el tempo de reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el tempo, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del contador y del compás.

Ajustes: 5.0 – 300.0

10 Meter (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el contador, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del compás.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure (compás)

Determina los compases de la reproducción de la muestra. Al definir el compás, se modifica el punto final (6) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tiempo y del contador.

Ajustes:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varía en función de la configuración del contador.)

12 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite escuchar la reproducción exacta de la muestra.

14 [SF2] LP=ST

Cuando la indicación del menú es "LP=ST", como en este caso, Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) compartirán la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se modificarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de "LP=ST" a "LP?ST". Cuando la indicación del menú muestra "LP?ST", Start (Punto inicial) y Loop (Punto inicial del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también se cambia de "LP?ST" a "LP=ST".

15 [SF3] Display (pantalla)

Cuando pulsa el botón [SF3], se ajusta el nivel del zoom para que se muestre toda la onda en la pantalla, incluidos el punto inicial y el punto final.

16 [SF4] Zoom Out (alejarse)

17 [SF5] Zoom In (acercarse)

Pulse estos botones para acercarse o alejarse de la indicación de la onda de la muestra en la pantalla.

18 [F6] Slice (trocear)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Record Slice (trocear grabación).

Trocear la muestra: Pantalla Record Slice

Cuando Recording Type (página 204) está definido como "slice+seq", puede acceder a esta pantalla pulsando el botón [F6] Slice en la pantalla Record Slice. Desde esta pantalla puede dividir la muestra grabada en varios trozos en función del ritmo de la muestra original. Cuando realiza la operación Slice, la muestra grabada se divide primero en trozos que se memorizan como una voz de muestra y, a continuación, esos trozos se asignan a notas sucesivas en el teclado. Estas notas se clasifican de forma automática en datos de secuencias MIDI (en la pista especificada) para la reproducción.

A continuación se describe el procedimiento para la pantalla Record Slice.

1 Seleccione un tipo de troceado (6).

2 Establezca la cantidad de compases (7) para la reproducción.

3 Ajuste los parámetros Meter (8), Sub Divide (9) y Sensitivity (10) (contador, subdividir y sensibilidad, respectivamente).

4 Pulse el botón [SF4] Apply para realizar la operación.

El menú de fichas "Apply" (aplicar) cambia a "Cancel" (cancelar). En este estado, la muestra se ha modificado temporalmente y no se han fijado los datos.

5 Confirme el resultado de la operación Slice.

Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra modificada. Si le gusta el resultado, vaya al paso 6. Si no le satisface el resultado y desea volver a intentarlo, vuelva a pulsar el botón [SF4] Cancel para anular la operación Slice y devolver la muestra a su estado original. El menú de fichas "Cancel" vuelve a cambiar a "Apply". En este caso, intente de nuevo la operación desde el paso 1.

6 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado de la operación Slice como datos de muestra.

El instrumento vuelve a la pantalla Setup.

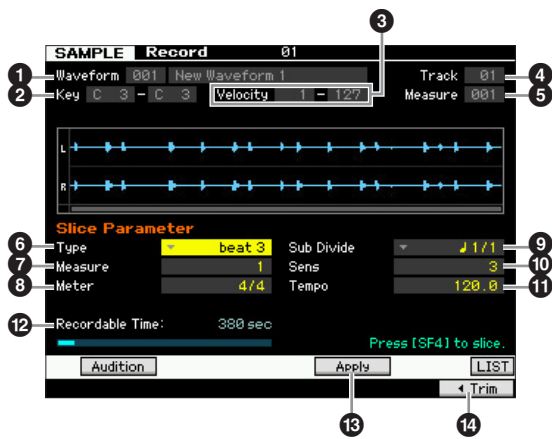
7 Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver al modo Song o al modo Pattern.

Escuche la pista grabada que contiene las muestras troceadas.

8 Antes de apagar el instrumento, memorice los datos de la canción o el patrón en la memoria interna.

9 Guarde la forma de onda.

Si el módulo de expansión de la memoria flash opcional está instalado en MOTIF XF, utilice Copy Job (página 130) para guardar la forma de onda. Si no lo está, guarde la forma de onda en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF (página 41).



Los parámetros 1 – 5 son los mismos que los de la pantalla Standby (página 205).

6 Type

Seleccione el tipo de troceado que mejor se ajuste a la frase original. Este parámetro determina la forma de trocear la muestra y, en cierto modo, también define la calidad del sonido final.

Ajustes: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Este tipo de troceado es idóneo para frases rítmicas como baterías o bajos con ataques rápidos y disminuciones cortas. Se incluyen tres variaciones.

phrase1 – 4

Idóneo para frases con platillos o con instrumentos que tengan una disminución larga. Se incluyen cuatro variaciones.

quick (rápida)

Independientemente del contenido de la frase, la muestra se divide en las subdivisiones de notas especificadas. El número de trozos por compás se calcula multiplicando el número mayor del parámetro Meter (signatura del tiempo) por el número menor del parámetro Sub Divide.

NOTA Si desea sugerencias útiles para ajustar el tipo de troceado de modo que funcione con muestras diferentes, consulte la sección “Consejos para utilizar tipos de troceados” a continuación.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

7 Compás

Determina los compases de la reproducción de la muestra. Cuando se ejecuta la operación Slice, se crean los datos de secuencia correspondientes al número especificado de compases.

Los datos de secuencia se crean a partir del inicio del compás actual en el que se inicia el muestreo.

Ajustes: 1 – 8

8 Meter

Define el contador (signatura del tiempo) de la muestra. Los ajustes siguientes corresponden a la unidad de troceado básica.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

9 Sub Divide (subdividir)

El parámetro Meter establece la unidad de troceado básica. Con el parámetro Sub Divide se pueden obtener incluso resoluciones más precisas para frases que contengan zonas con notas más cortas. Para una frase de un compás que, por ejemplo, incluye notas negras y

corcheas, Meter se debe establecer en 4/4 y Sub Divide en 1/2. Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el parámetro Slice Type se ajusta en compás 1 a 2.

Ajustes:

Quando Meter está definido en 1 – 8/4: negra (1/1), corchea (1/2), tresillo de negras (1/3), semicorchea (1/4), tresillo de corcheas (1/6), fusa (1/8), tresillo de semicorcheas (1/12)

Quando Meter está definido en 1 – 16/8: corchea (1/1), semicorchea (1/2), tresillo de corcheas (1/3), fusa (1/4), tresillo de semicorcheas (1/6)

Quando Meter está definido en “1 – 16/16”: semicorchea (1/1), fusa (1/2), tresillo de semicorcheas (1/3)

NOTA La máxima resolución del troceado es de 64 trozos para muestras estéreo y de 128 trozos para muestras mono.

10 Sens (Sensibilidad)

Ajusta a con más precisión las subdivisiones especificadas con el parámetro Sub Divide. Cuando se especifican valores más altos se obtiene una mayor resolución, lo que permite detectar y trocear notas más precisas y sonidos más pequeños. Utilice la función Audition (pulse [SF1]) para escuchar los resultados. Si no le gustan, puede cambiar la configuración y volver a intentarlo.

Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de troceado está establecido en “quick”.

Ajustes: 1 – 5

11 Tempo

Determina el tempo con el que se reproducen las muestras troceadas con el botón [SF1] Audition. El valor establecido en este caso se aplica al tempo de la reproducción de la canción o del patrón.

Ajustes: 005 – 300

12 Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF4] Apply (aplicar)

Cuando el menú de esta indica “Apply”, quiere decir que el muestreo (grabación) ha finalizado, pero que no se ha ejecutado todavía la operación Slice. En este caso, cuando pulse el botón se ejecutará la operación Slice y el menú de la ficha cambiará de “Apply” a “Cancel”. El muestreo (grabación) y la operación Slice se habrán realizado cuando el menú de la ficha indica “Cancel”. En esta situación, al pulsar este botón se volverá al estado anterior a la división con la indicación “Apply”.

14 [F6] Trim (recortar)

Cuando pulsa este botón, se accede a la pantalla Record Trim (página 207) desde la que puede borrar los fragmentos que no desee de la muestra.

Consejos para utilizar tipos de troceados

Trocear frases rítmicas que tengan disminuciones cortas.

En primer lugar, trate de utilizar "beat1" para dividir. Si obtiene un resultado con un ataque débil o tiene la impresión de que se solapan los fragmentos sueltos de la frase, vuelva a intentarlo utilizando "beat2".

Trate de ajustar la sensibilidad envolvente para permitir un control más preciso.

Si después de utilizar "beat1", los fragmentos de ataque se solapan o la sensación rítmica general se degrada, vuelva a intentarlo con "beat3". Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity (sensibilidad envolvente).

Trocear frases que tengan disminuciones largas

En primer lugar, trate de utilizar "phrase1" para dividir. Si obtiene un resultado con un ataque débil o tiene la impresión de que se solapan los fragmentos sueltos de la frase, vuelva a intentarlo utilizando "phrase2". Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity.

Si después de utilizar "phrase1", los puntos situados entre los trozos tienen un sonido áspero y da la sensación general de que están entrecortados, vuelva a intentarlo utilizando "phrase3" o "phrase4", y ajuste el parámetro Sub Divide con una resolución más precisa. Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity. El ajuste "phrase3" suele ser el más adecuado para sonidos de cuerdas sostenidas o de instrumentos metálicos sin vibrato (es decir, cuando el tono se mantiene constante). También puede producir efectos de eco cuando se aplica a frases rítmicas que tengan disminuciones cortas.

Si después de utilizar "phrase1", los puntos situados entre los trozos tienen un sonido áspero y da la sensación general de que están entrecortados, vuelva a intentarlo utilizando "phrase4" y ajuste el parámetro Sub Divide con una resolución más precisa. Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity. El ajuste "phrase4" es más adecuado para sonidos de cuerdas sostenidas y de instrumentos metálicos con vibrato, así como para frases vocales.

Memoria de onda necesaria para las operaciones Slice

Los trozos de datos de ondas individuales creados mediante operaciones de troceo necesitan aproximadamente 1,5 veces más de espacio que la memoria original, porque se agrega una sección de cola de forma automática y las secciones de fundido de salida y de entrada se crean también automáticamente al inicio y al final de los datos de la onda. Esto permite mantener la máxima calidad del sonido cuando se incrementa el tiempo, y obtener unas conexiones más fluidas entre los trozos (no se crea ninguna sección de cola cuando se selecciona la opción "quick" como tipo de troceo). Es necesaria un área de trabajo en la memoria para procesar los cálculos de las operaciones de troceado así como disponer de memoria suficiente para contener las formas de onda completas. A continuación se indica la cantidad aproximada de memoria (expresada en kilobytes) necesaria para cada tipo de troceo cuando se utiliza una frecuencia de muestreo de 44,1 KHz.

beat 1	Tamaño de la onda original X N + (0,3 X número de trozos)
beat 2	Tamaño de la onda original X N + (0,2 X número de trozos)
beat 3	Tamaño de la onda original X N + (0,3 X número de trozos)
phrase 1	Tamaño de la onda original X N + (5,8 X número de trozos)
phrase 2	Tamaño de la onda original X N + (1,4 X número de trozos)
phrase 3	Tamaño de la onda original X N + (0,4 X número de trozos)
phrase 4	Tamaño de la onda original X N + (1,4 X número de trozos)
quick	Tamaño de la onda original X N + (0,7 X número de trozos)

Para muestras mono N = 5,5 y para muestras estéreo N = 8. El número de trozos será el doble para muestras estéreo.

Sampling Edit (edición de muestreo)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

El modo Sampling Edit le permite realizar un control exhaustivo y pormenorizado sobre la edición de la muestra grabada y la modificación de sus ajustes. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla principal de Sampling para acceder a la pantalla Sampling Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal del modo Sampling.

Es lo mismo que para el modo Sampling cuando se selecciona desde el modo Voice o el modo Performance. Para obtener más información acerca de la edición de muestreos, consulte la página 126.

Trabajo de muestreo

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

El modo Sampling Job (trabajo de muestreo) le permite procesar y modificar las muestras que haya grabado. Hay 19 trabajos de muestreo disponibles.

Es lo mismo que para el modo Sampling cuando se selecciona desde el modo Voice o el modo Performance. Para obtener información acerca de los trabajos de muestreo, consulte la página 129.

Uso como teclado maestro (modo Master)

Este sintetizador está provisto de tal variedad de características, funciones y operaciones diferentes, que puede que le resulte difícil encontrar y acceder a la que necesita en concreto. En este caso, la función Master (maestro) le resultará muy útil. Puede usarla para memorizar las operaciones que usa con más frecuencia en cada modo, y acceder a ellas instantáneamente siempre que las necesite con sólo pulsar un botón. MOTIF XF tiene espacio para 128 de sus propios ajustes de User Master (maestro de usuario) en total.

Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo Master Play (reproducción de maestro).

Modo Master Play

Para seleccionar el modo Master Play y acceder a la pantalla Master Play, pulse el botón [MASTER] desde el modo actual.

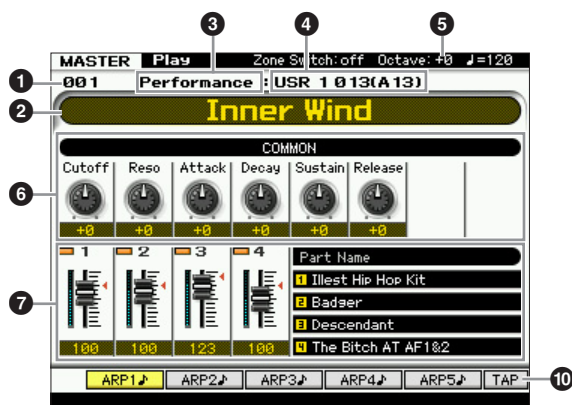
Seleccionar un programa Master

MOTIF XF ofrece 128 maestros (o "Master") programados especialmente que están memorizados en la memoria de usuario (Flash ROM). El banco consta de ocho grupos (A a H), cada uno de los cuales contiene 16 programas maestros. Para seleccionar el programa Master que desee, seleccione el grupo y el número apropiados.

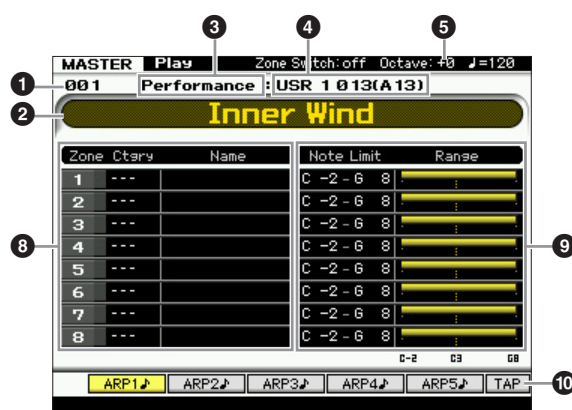
Interpretar con el teclado en el modo Master Play: [MASTER]

En el modo Master Play puede seleccionar un programa Master e interpretar con el teclado según sus ajustes. Si cambia el número de Master, puede acceder a uno de los modos y a diversos ajustes, por ejemplo a los del generador de tonos (multitimbrico o único) y los de MIDI.

Tipo 1 de pantalla Master Play



Tipo 2 de pantalla Master Play



1 Número de Master (grupo y número)

Indica el número de Master seleccionado.

NOTA Los números de Master 001 a 128 se convierten al formato (que se muestra entre paréntesis) según el banco correspondiente, A a H, y el número de programa, 1 a 16 (para el banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] - [H] y los botones numéricos [1] - [16]. Los números de Master y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de programa
A01 - 16	001 - 016
B01 - 16	017 - 032
C01 - 16	033 - 048
D01 - 16	049 - 064
E01 - 16	065 - 080
F01 - 16	081 - 096
G01 - 16	097 - 112
H01 - 16	113 - 128

2 Nombre del Master (sólo una indicación)

Indica el nombre del Master actual.

3 Modo (sólo una indicación)

Indica el modo memorizado en el Master actual. Aquí se indica uno de los modos: Voice (voz), Performance (interpretación), Pattern (patrón) o Song (canción).

4 Número de programa (sólo una indicación)

Determina el número de programa (número de voz, de interpretación, de canción o de patrón) al que se accede cuando se selecciona el Master. El tipo de programa varía según el modo memorizado.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Banco de voces y número de voz
Cuando está memorizado el modo Performance:	Banco de interpretaciones y número de interpretación
Cuando está memorizado el modo Song:	Número de canción
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Número de patrón

5 Octava

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

6 Botones 1 a 8

Indica los parámetros a los que están asignados los potenciómetros 1 a 8 respectivos y sus valores actuales. Al pulsar el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) varias veces se cambia entre los ajustes de los parámetros (lo que se indica mediante los indicadores luminosos). Para obtener información acerca de los parámetros, vea a continuación.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Consulte la página 46.
Cuando está memorizado el modo Performance:	Consulte la página 94.
Cuando está memorizado el modo Song:	Consulte la página 138.
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Consulte la página 168.

7 Mandos deslizantes de control 1 a 8

Indica los niveles de los mandos deslizantes de control 1 a 8 respectivos. El parámetro que se va a ajustar con ellos varía según el modo memorizado en el Master actual.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Volumen de los elementos 1 a 8
Cuando está memorizado el modo Performance:	Volumen de las partes 1 a 4
Cuando está memorizado el modo Song:	Volumen de las partes 1 a 16
Cuando está memorizado el modo Pattern:	

8 Nombre de zona

Indica el nombre de cada zona.

9 Límite de nota / Rango

Indica el rango de notas para cada zona con el nombre de la nota y el gráfico horizontal.

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Cuando el modo memorizado es Voice o Performance, se asigna un tipo de arpeggio diferente a cada uno de los botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 según el número de voz o interpretación. Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede mostrarlos pulsando estos botones en cualquier momento de su interpretación con el teclado.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Cuando el modo memorizado es Song o Pattern, se asigna un ajuste de escena diferente a cada uno de los botones [SF1] – [SF5] según el número de canción o patrón.

10 [SF6] TAP (pulsación)

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio, la canción o el patrón).

Master Edit

El modo Master Edit (edición de maestro) permite crear sus propios programas Master originales, que contienen hasta ocho zonas diferentes (áreas de teclado), modificando los diversos parámetros. Para seleccionar el modo Master Edit, pulse el botón [EDIT] en el modo Master Play. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Common Edit y Zone Edit

En el modo Master, puede dividir el teclado en ocho áreas independientes, como máximo, llamadas "zonas". A cada zona se le pueden asignar canales MIDI diferentes y varias funciones de los potenciómetros y mandos deslizantes de control. Ello permite controlar diversas partes del generador de tonos multitímbrico simultáneamente desde un solo teclado, o controlar las voces de un instrumento MIDI externo en canales diferentes además de las voces internas del propio sintetizador; de esta manera puede utilizar MOTIF XF de forma eficaz para que haga el trabajo de varios teclados. Puede definir los parámetros relacionados con las ocho zonas en el modo Master Edit y memorizar los ajustes como un User Master (maestro de usuario).

Hay dos tipos de pantallas Master Edit: las que sirven para modificar los parámetros comunes a las ocho zonas y las que se usan para modificar zonas individuales.

Procedimiento de Master Edit

- 1 Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo Master Play y seleccione un Master.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Master Edit.

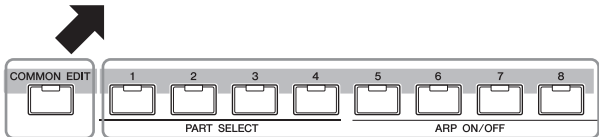
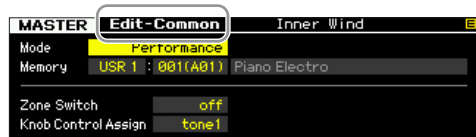
3 Ajuste el parámetro Zone Switch como “on” en la pantalla Other según convenga.

4 Acceda a la pantalla Common Edit (edición común) o Zone Edit (edición de zona).

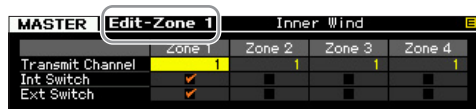
Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Puede especificar el modo y el número de programa al que se accede cuando se selecciona el Master, y el nombre del Master en el modo Common Edit.

Para acceder a la pantalla Zone Edit, pulse uno de los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar la zona que desea editar. Aquí puede ajustar varios parámetros como el registro del teclado y el canal de transmisión MIDI de cada zona en el modo Zone Edit.

Pantalla Common Edit



Pantalla Zone Edit



5 Acceda a la pantalla Edit con los parámetros que desea modificar pulsando los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF2].

Para obtener información acerca de los parámetros, consulte las páginas 214 y 215.

6 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

7 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

8 Repita los pasos 4 a 7 tantas veces como desee.

9 Especifique un nombre para el Master en la pantalla Name (página 214) de Common Edit.

10 Si desea memorizar el Master que ha modificado, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 213).

Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 213.

AVISO

- El Master modificado se perderá al seleccionar otro Master distinto, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del Master en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar un Master diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.

- Puesto que la memoria de usuario en la que se almacena el Master es una memoria flash, el Master editado y almacenado no se borrará aunque se apague el instrumento. Así pues, los datos almacenados están seguros y no se perderán. Sin embargo, la operación Master Store sobrescribirá los datos del Master que ya estén almacenados en el número del Master de destino. Por este motivo, siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF (página 241).

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor de un parámetro en el modo Master Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto permite confirmar rápidamente que el Master actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado de la edición actual, siga estas instrucciones.

Memorizar el Master creado

[MASTER] → [STORE]

1 Pulse el botón [STORE] en el modo Master.

Aparece la ventana Master Store (memorizar Master).



2 Especifique el destino donde almacenar el Master.

Seleccione un número de Master como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede usar los botones [USER 1], [A] – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de Master.

3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].

4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Store (Memorizar).

Una vez memorizado el Master, aparece un mensaje “Completed” (finalizado) y se vuelve a la pantalla Master Play.

AVISO

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 241.

Modo Voice
 Modo Performance
 Modo Sampling 1
 Modo Song
 Modo Pattern
 Modo Mixing
 Modo Sampling 2
 Modo Master
 Modo Utility
 Modo File
 Referencia

Parámetros de Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las zonas del Master seleccionado.

Asignar un nombre al Master editado: [F1] Name

En esta pantalla puede asignar el nombre a todo el programa Master (en la parte superior de esta pantalla) y a todas las zonas (1 a 8 enumeradas en esta pantalla) que se utiliza para crear el Master. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Ajustes de otros parámetros: [F2] Other

Desde esta pantalla puede definir los parámetros básicos del Master, entre ellos el modo que se selecciona con el Master y el número de programa.



1 Mode (modo)

Determina el modo que se selecciona al seleccionar el número de Master.

Ajustes: voice, performance, pattern, song

2 Memory (memoria)

Determina el número de programa que se abre al seleccionar el Master. Se muestra el nombre de la voz, interpretación, canción o patrón seleccionados.

Ajustes: Varía según el ajuste de Mode anterior.

Si el modo está definido como Voice:

Banco de voces: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Número de voz: 001 (A01) – 128 (H16)

Si el modo está definido como Performance:

Banco de interpretaciones: USR1 – 3
Número de interpretación: 001 (A01) – 128 (H16)

Si el modo está definido como Pattern:

Número de patrón: 01 – 64

Si el modo está definido como Song:

Número de canción: 01 – 64

3 Zone Switch (selector de zona)

Determina si el teclado se dividirá en ocho áreas independientes (como máximo) que se conocen como "zonas". Para obtener información detallada acerca de las zonas, consulte la página 212.

Ajustes: on, off

4 Knob Ctrl Assign (asignación de control de potenciómetros)

En esta pantalla puede definir la fila de funciones de los potenciómetros que se iluminará y seleccionará. Cuando se define como "zone", al seleccionar el Master no se enciende ninguna luz y se accede automáticamente a las funciones de los potenciómetros o mandos deslizantes establecidas de forma específica para cada zona respectiva (página 217).

Ajustes: Varía según el ajuste de Mode anterior. Observe que la "zona" se puede seleccionar únicamente cuando el parámetro Zone Switch (3) está ajustado en "on".

Si el modo está definido como Voice:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Cuando el modo está definido como Performance, Pattern o Song:

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name (obtener nombre)

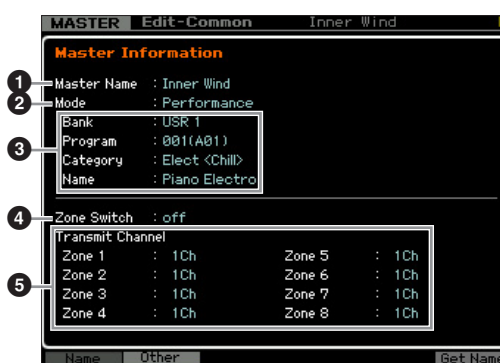
Al pulsar el botón [F6] se asigna al nombre del Master el nombre de la voz, interpretación, canción o patrón seleccionados.

6 [SF6] INFO (información)

Pulse este botón para acceder a la ventana de información del Master actual.

Master Information: [SF6] Información del Master: [SF6] INFO (información)

Esta ventana muestra información del Master seleccionado en ese momento. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Master Name (nombre de Master)

Indica el nombre del Master actual.

2 Mode (modo)

Indica el modo memorizado en el Master actual. Aquí se indica uno de los modos (Voice, Performance, Pattern o Song).

3 Program (programa)

Indica el número y el nombre del programa (Voice, Performance, Song o Pattern) al que se accede cuando se selecciona el Master. El programa varía según el modo memorizado.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Banco de voces, número, categoría, nombre
Cuando está memorizado el modo Performance:	Banco de interpretaciones, número, categoría, nombre
Cuando está memorizado el modo Song:	Número de canción y nombre
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Número de patrón y nombre

4 Zone Switch (selector de zona)

Determina si el teclado se dividirá en ocho áreas independientes (como máximo) que se conocen como "zonas". Para obtener información detallada acerca de las zonas, consulte la página 212.

5 Transmit Channel (canal de transmisión)

Indica el canal de transmisión MIDI de cada zona (cuando Zone Switch está definido como "on").

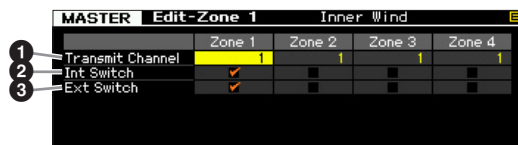
Parámetros de Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Estos parámetros sirven para editar las zonas individuales que componen un Master. Para acceder a la pantalla Zone Edit, pulse el botón [EDIT] en el modo Master Play y pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [8]. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Master Play.

Ajustes del selector y el canal de transmisión MIDI: [F1] Transmit (transmisión)

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada zona transmitirá mensajes MIDI al interpretar en el teclado.



1 Transmit Channel (canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de cada zona.

Ajustes: 1 – 16

2 Int Switch (selector interno)

Determina si se transmiten o no datos MIDI de cada zona al generador de tonos interno.

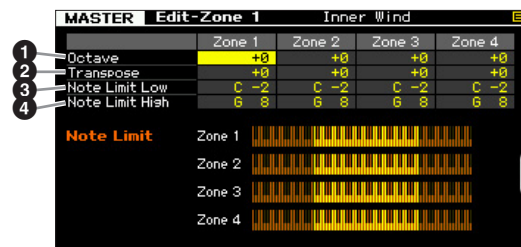
NOTA Cuando el parámetro Local Control (control local) se ajusta en "off" en la pantalla MIDI (página 228) del modo Utility, los datos MIDI de cada zona no se transmitirán al generador de tonos interno, ni siquiera aunque el parámetro Int Switch se defina como "on".

3 Ext Switch (selector externo)

Determina si se transmiten o no datos MIDI de cada zona al dispositivo MIDI externo.

Ajustes del registro de notas para cada zona: [F2] Note

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el tono y el teclado para cada zona, lo que le permite configurar las divisiones de zona y determinar el registro de tonos de cada una de ellas.



1 Octava

Determina el grado en octavas en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo. Se puede ajustar la desviación ascendente o descendente hasta un registro máximo de tres octavas.

Ajustes: -3 – +0 (predeterminado) – +3

2 Transpose (transposición)

Determina el grado en semitonos en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo.

Ajustes: -11 – +0 (predeterminado) – +11

3 Note Limit Low (límite inferior de nota)

4 Note Limit High (límite superior de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del registro de cada zona.

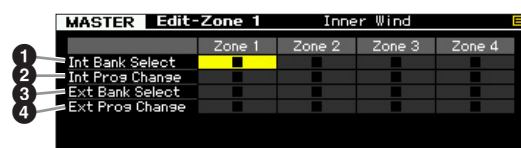
Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes del selector de transmisión MIDI: [F3] Tx Switch (selector de transmisión)

Selector de transmisión MIDI para los mensajes relacionados con la voz: [SF1] Program (programa)

En esta pantalla puede determinar si los mensajes MIDI que controlan la selección de voz de cada zona se transmiten al generador de tonos interno o externo.



Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

1 Int Bank Select (selección de banco interno)

Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos interno.

2 Int Prog Change (cambio de programa interno)

Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos interno.

3 Ext Bank Select (selección de banco externo)

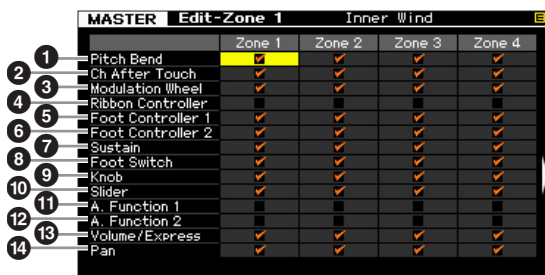
Determina si se transmitirán o no mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos externo a través de MIDI.

4 Ext Prog Change (cambio de programa externo)

Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos externo a través de MIDI.

Selector de transmisión MIDI para los demás mensajes: [SF2] Control

En esta pantalla puede determinar si los mensajes MIDI que controlan ajustes no relacionados con la voz como los de Control Change, Pitch Bend y Channel Aftertouch se transmiten al generador de tonos interno o externo.



Cuando desee transmitir un cierto mensaje MIDI desde una determinada zona al generador de tonos interno o externo, marque el cuadro correspondiente.

1 Pitch Bend (inflexión de tono)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de inflexión del tono.

2 Ch After Touch (pulsación posterior en canal)

Mensajes MIDI generados al mantener pulsada una nota en el teclado.

3 Modulation Wheel (rueda de modulación)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de modulación.

4 Ribbon Controller (controlador de cinta)

Mensajes MIDI generados al usar el controlador de cinta.

5 Foot Controller 1 (controlador de pedal 1)

6 Foot Controller 2 (controlador de pedal 2)

Mensajes MIDI generados al utilizar el controlador de pedal opcional conectado al panel posterior.

7 Sustain (sostenido)

Mensajes MIDI generados al utilizar el interruptor de pedal opcional conectado a la toma SUSTAIN del panel posterior.

8 Foot Switch (interruptor de pedal)

Mensajes MIDI generados al utilizar el interruptor de pedal opcional conectado a la toma ASSIGNABLE del panel posterior.

9 Knob (mando giratorio)

Mensajes MIDI generados al usar los potenciómetros.

10 Slider (mando deslizante)

Mensajes MIDI generados al usar los mandos deslizantes.

11 A. Function 1 (función asignable 1)

12 A. Function 2 (función asignable 2)

Mensajes MIDI generados al usar los botones ASSIGNABLE FUNCTION.

13 Volume/Express (Expression) (Volumen/Expresión (Expresión))

Mensajes de volumen MIDI generados al usar los potenciómetros y mandos deslizantes.

14 Pan (panorámica)

Mensajes MIDI Pan generados al usar los potenciómetros y mandos deslizantes.

Ajustes predeterminados para cada zona: [F4] Preset (predefinido)

En esta pantalla puede hacer que los ajustes relacionados con la voz para cada zona se transmitan como mensajes MIDI automáticamente cuando se selecciona el Master.



1 Bank MSB (Selección de banco MSB)

2 Bank LSB (Selección de banco LSB)

3 Program Change (cambio de programa)

Determina los ajustes relacionados con la voz de cada zona en el Master seleccionado. Estos mensajes MIDI se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes:

Bank MSB (selección de banco MSB): 000 – 127

Bank LSB (selección de banco LSB): 000 – 127

Program Change (Cambio de programa): 001 – 128

4 Volume (volumen)

Determina el ajuste del volumen de cada zona en el Master seleccionado. Los mensajes MIDI del volumen se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes: 000 – 127

5 Pan (panorámica)

Determina el ajuste del efecto panorámico de cada zona en el Master seleccionado. Los mensajes MIDI del efecto panorámico se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes: L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send (transmisión MIDI)

Cuando se ajusta en "on", al cambiar el valor de esta pantalla se transmiten los mensajes MIDI correspondientes a un generador de tonos externo o interno.

Ajustes de los potenciómetros y mandos deslizantes: [F5] KnobSlider

En esta pantalla puede determinar qué números de Control Change se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando usa los potenciómetros y controles deslizantes de cada zona.

MASTER Edit-Zone 1 Inner Wind		Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1	Control Knob No.	10	10	10	10
	Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan
2	Control Slider No.	07	07	07	07
	Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume

NOTA Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Knob Control Assign se ajusta en "Zone" en la pantalla Other (página 214) de Common Edit. En otras palabras, sólo está disponible cuando todos los indicadores luminosos de [SELECTED PART CONTROL] y [MULTI PART CONTROL] están apagados.

1 Control Knob No. (nº de potenciómetro de control)

Determina qué números de Control Change se transmiten cuando se usan los potenciómetros para cada zona. El nombre de la función se muestra debajo del número que seleccione.

Ajustes: 0 - 95

2 Control Slider No. (nº de control deslizante)

Determina qué números de Control Change se transmiten cuando se usan los mandos deslizantes de control para cada zona. El nombre de la función se muestra debajo del número que seleccione.

Ajustes: 0 - 95

Master Job (trabajo maestro)

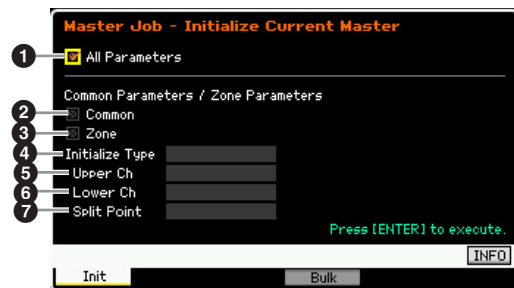
El modo Master Job (trabajo maestro) ofrece herramientas muy útiles para la inicialización y archivo de los datos. Para seleccionar el modo Master Job, pulse el botón [JOB] en el modo Master. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Procedimiento de Master Job

- 1 En el modo Master, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Master Job.
- 2 Seleccione el trabajo que desee realizar pulsando el botón [F1] o [F4].
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [MASTER] para volver a la pantalla Master Play.

Inicializar el Master: [F1] Init (inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) los ajustes predeterminados de todos los parámetros de Master. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes y de zona.



1 All Parameters (todos los parámetros)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes del parámetro seleccionado. Cuando se define como "on", no se pueden ajustar los demás parámetros de esta pantalla.

Ajustes: (activado), (desactivado)

2 Common (Comunes)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes de los parámetros comunes del Master seleccionado. Cuando se define como "on", la zona no se puede ajustar.

Ajustes: (activado), (desactivado)

3 Zone (zona)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes de los parámetros de zona del Master seleccionado. Cuando se define como "on", al realizar el trabajo se inicializan todos los ajustes de los parámetros de Common Edit.

Ajustes: (activado), (desactivado)

4 Initialize Type (tipo de inicialización)

Determina cómo se inicializan los ajustes de los parámetros de zona del Master seleccionado. Hay tres métodos de inicialización.

Ajustes: split, zone, layer

split (división)

Define la zona 1 y la zona 2, y divide el registro del teclado con las dos zonas. "Upper Ch" (canal superior) determina el canal de transmisión MIDI del registro superior del teclado, "Lower Ch" (canal inferior) determina el canal de transmisión MIDI del registro inferior del teclado y "Split Point" (punto de división) determina el número de nota (C -2 – G8) (Do -2 – Sol8) que separa ambos registros del teclado.

zone (zona)

Establece las zonas 1 a 4 como "on", las zonas 5 a 8 como "off" y los canales de transmisión MIDI en 1 a 8, respectivamente.

layer (capa)

Establece las zonas 1 y 2 en "on" y permite distribuir dos partes en capas. "Upper Ch" y "Lower Ch" determinan los canales de transmisión MIDI de las dos zonas, respectivamente.

5 Upper Ch (Canal superior)

6 Lower Ch (Canal inferior)

Determina los canales de transmisión MIDI de las zonas 1 y 2, respectivamente, cuando el parámetro Initialize Type se ajusta en "layer" o "split".

Ajustes: 1 – 16

7 Split Point (Punto de división)

Permite determinar el Split Point (Punto de división que divide al teclado en las zonas 1 y 2 si el parámetro Initialize Type está configurado como "split". Configurando este parámetro, el valor de Note Limit High de la zona 1 se ajustará automáticamente con una nota un semitono menor que el valor del Split Point aquí definido, y el valor de Note Limit Low de la zona 2 se ajustará automáticamente con la misma nota que el valor de Split Point aquí definido.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Los parámetros Note Limit High y Note Limit Low se pueden definir en la pantalla Note (página 215) de Zone Edit.

Transmitir los ajustes de Master a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del Master seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para realizar la operación Bulk Dump (volcado por lotes).

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada en la página 228.

Ajustes del sistema (modo Utility, etc.)

En el modo Utility (utilidad), puede definir parámetros que se aplican a todo el sistema de MOTIF XF. Para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [UTILITY]. Al pulsar el botón [EXIT] se vuelve a la pantalla original. Para realizar ajustes del sistema relacionados con el secuenciador en la reproducción de canciones, patrones o arpeggios, pulse el botón [SEQ SETUP] (configuración del secuenciador) en el modo Song (canción), Pattern (patrón) o Performance (interpretación) para acceder a la ventana Sequencer Setup.

Procedimiento básico en el modo Utility

1 Seleccione el modo Utility.

Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility. (Se ilumina el indicador).

2 Se abre la pantalla que desea.

Observe los menús de fichas de los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5] disponibles para buscar la función que desee, y pulse el botón pertinente para mostrar la pantalla que prefiera.

3 Ajuste el parámetro que desee.

Lleve el cursor a cada uno de los parámetros y ajuste el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).

AVISO

Cuando en la pantalla aparezca el mensaje “Press [ENTER] to set” (pulse [ENTER] para establecer el valor), asegúrese de pulsar el botón [ENTER] antes de continuar con el siguiente paso. Si no lo hace, los ajustes no se memorizarán, ni siquiera aunque pulse el botón [STORE] (memorizar) en el paso siguiente.

4 Pulse el botón [STORE] para memorizar el ajuste de Utility y de Sequencer Setup en la memoria interna.

AVISO

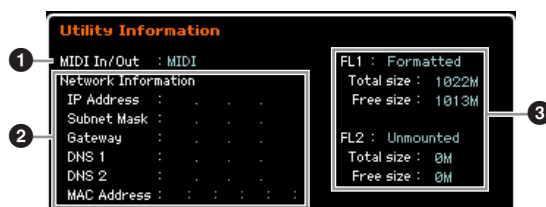
Todos los ajustes de Utility se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.

NOTA Los ajustes de los parámetros de las pantallas Utility y Sequencer Setup se tratan y memorizan como una unidad. Esto significa que cuando ejecute la operación Store (memorizar) en el modo Utility, los ajustes de la pantalla Sequencer Setup también se memorizan, y viceversa.

5 Pulse el botón [EXIT] (salir) para salir del modo Utility y volver al original.

Información del sistema: [SF6] INFO

Esta pantalla indica los ajustes de MIDI IN/OUT (entrada y salida MIDI) y de Network (red). No se puede modificar.



1 MIDI IN/OUT (sólo una indicación)

Indica el terminal de hardware a través del que se reciben o se envían los datos MIDI. Los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla MIDI (página 228).

2 Network Information (información de red)

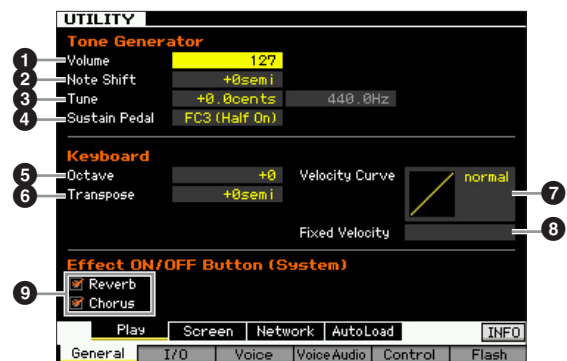
Indica los ajustes de la red. Los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla Network (página 221).

3 FL1/FL2 (sólo una indicación)

Indica si el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M está o no instalado. Además, si está instalado, esta sección indica el tamaño de la memoria e información sobre si el módulo ya se ha formateado.

Ajustes generales: [F1] General

Ajustes del generador de tonos y el teclado: [SF1] Play



Tone Generator (generador de tonos)

En esta sección puede realizar ajustes generales para el generador de tonos interno. Los ajustes definidos aquí sólo afectan al bloque generador de tonos interno. La salida MIDI no se verá afectada.

1 Volume (volumen)

Determina el volumen general del instrumento.
Ajustes: 0 – 127

2 Note Shift (desplazamiento de notas)

Determina el grado (en semitonos) en que el tono de todas las notas se desvía.
Ajustes: -24 semi – +0 semi – +24 semi

3 Tune (afinación)

Determina la afinación del sonido total. Puede ajustarla en incrementos de centésimas.
Ajustes: -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

4 Sustain Pedal (pedal de sostenido)

Determina el modelo del controlador de pedal opcional conectado a la clavija FOOT SWITCH SUSTAIN (sostenido de interruptor de pedal) que se reconoce. Cuando conecte un FC3 opcional (equipado con la característica de medio amortiguador) para producir un efecto de "medio amortiguador" (como en un piano acústico real), defina este parámetro como "FC3 (half on)" y el parámetro Half Damper Switch (selector de medio amortiguador) como "on" (activado) en la pantalla Amplitude EG (EG de amplitud) (página 80) del modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz). Si no necesita la función de medio amortiguador o desea desactivarla, pero sigue queriendo utilizar un FC3, configure este parámetro como "FC3 (half off)". Al conectar un FC4 o FC5 opcional (que no está equipado con la función de medio amortiguador), configure parámetro como "FC4" o "FC5".

Ajustes: FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5

NOTA Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario cuando el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

Keyboard (teclado)

En esta sección puede definir los parámetros relacionados con el teclado. Los ajustes realizados aquí afectan a los mensajes MIDI generados por la interpretación con el teclado.

5 Octava

Determina el grado en octavas en que el registro del teclado se desvía hacia arriba o abajo. Este ajuste se puede cambiar también pulsando cualquiera de los botones OCTAVE.

Ajustes: -3 - +0 - +3

6 Transpose (transposición)

Determina el grado en semitonos en que el margen del teclado se desvía hacia arriba o abajo.

Ajustes: -11 semi - +0 semi - +11 semi

NOTA Si la transposición queda fuera de los límites del margen de notas (C -2 y G8) (Do-2 y Sol8), se utilizarán las notas en las octavas contiguas.

7 Velocity Curve (curva de velocidad)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico de la pantalla indica la curva de respuesta de la velocidad. (La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos [intensidad de la interpretación], mientras que la vertical representa los valores de velocidad reales transmitidos a los generadores de tonos internos o externos).

Ajustes: normal, soft, hard, wide, fixed

norm (normal)

Esta "curva" lineal produce una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.

soft (suave)

Esta curva proporciona una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.

hard (pronunciado)

Esta curva reduce en efecto la respuesta total en comparación con la curva "norm".

Wide (ancho)

Este ajuste proporciona curvas de respuesta opuestas para velocidades más lentas y más rápidas. Amplía el registro dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambios de sonido en el registro más suave y más cambios en el registro más intenso.

fixed (fija)

Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en Fixed Velocity, a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación.

8 Fixed Velocity (velocidad fija)

Este parámetro sólo está disponible si selecciona la curva de velocidad "fixed" anterior. La velocidad de la nota que toque se fija con el valor que se define aquí.

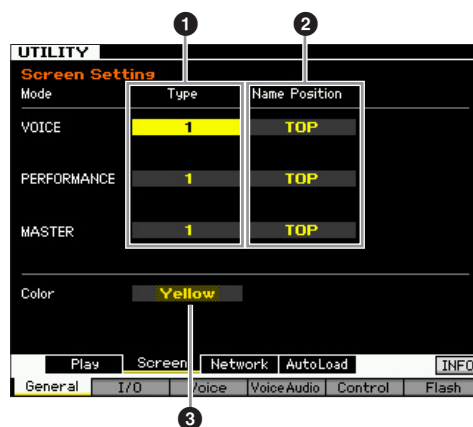
Ajustes: 1 - 127

9 Effect ON/OFF Button (System) (botón de activación/desactivación de efectos (sistema))

Determina si los efectos del sistema (Reverb y Chorus) se aplican en realidad cuando el botón EFFECT ON/OFF [SYSTEM] está activado.

Cambiar el tipo de diseño de la pantalla LCD: [SF2] Pantalla

Desde esta pantalla puede cambiar el tipo de diseño de la pantalla Top (superior) en el modo Voice/Performance/Master (voz/interpretación/principal), según convenga.



1 Type (tipo)

Cuando "1" está seleccionado, la pantalla Top de cada modo indicará el estado actual del potenciómetro, mando deslizante, etc.

Cuando "2" está seleccionado, la pantalla Top de cada modo indicará el estado de activación o desactivación de cada elemento o parte, el estado de los controladores del panel y el estado del arpeggio actual, etc.

Ajustes: 1, 2

2 Name Position (posición de nombre)

Cuando "Top" está seleccionado, el número o nombre del programa (Voice, Performance o Master) se muestra en la parte superior de la pantalla.

Cuando "Bottom" está seleccionado, el número o nombre del programa (Voice, Performance o Master) se muestra en la parte inferior de la pantalla.

Ajustes: Top, Bottom

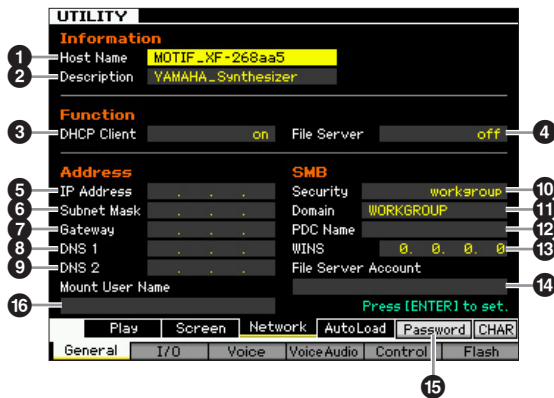
3 Color

Determina los tipos de color usados para los tres modos.

Ajustes: Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow, White
(rojo, rosa, violeta, azul, aqua, verde, amarillo, blanco)

Ajustes de red: [SF3] Network

En esta pantalla puede definir parámetros para conectar MOTIF XF al sistema de red a través del conector ETHERNET. No olvide pulsar el botón [ENTER] después de configurar esta pantalla. Si no lo hace, los ajustes no se memorizarán, ni siquiera aunque pulse el botón [STORE].



1 Host Name (nombre de host)

Determina el nombre de (nombre NetBIOS) de MOTIF XF. Se usa al acceder a MOTIF XF desde un ordenador conectado a la red. Define un nombre de host único que no vaya a producir ningún conflicto con otro ordenador. En general, el nombre de host predeterminado bastará, por lo que no debería ser necesario cambiarlo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 37.

2 Description (descripción)

Aquí puede escribir un resumen o apunte breve acerca de MOTIF XF. La descripción que proporcione se puede ver desde el ordenador conectado a la red. Esto resulta útil cuando hay varios instrumentos MOTIF XF conectados a la misma red. En general, con la descripción predeterminada bastará, por lo que no debería ser necesario cambiarla. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37.

3 DHCP Client (cliente DHCP)

Determina si MOTIF XF se trata como el dispositivo cliente del servidor DHCP. Cuando se define como "on", MOTIF XF se trata como un dispositivo cliente del servidor DHCP. El Protocolo de configuración dinámica de host (DHCP, Dynamic Host Configuration Protocol) es un estándar o protocolo que permite que las direcciones IP y otra información de configuración de redes de bajo nivel se puedan asignar de forma dinámica y automática siempre que MOTIF XF se conecta a la red. Si el servidor DHCP abarca la red, defina este parámetro como "on". Si desea definir una dirección IP o si no hay ningún servidor DHCP, defina este parámetro como "off".

Ajustes: on, off

4 File Server (servidor de archivos)

Determina si la función File Server (servidor de archivos) de MOTIF XF está activa o no. Cuando este parámetro está activado, los demás ordenadores de la misma red pueden acceder a los archivos del dispositivo de almacenamiento USB conectado a USB TO DEVICE de MOTIF XF.

Ajustes: on, off

NOTA No olvide definir el parámetro Password (15) de este instrumento antes de definir este parámetro como "on". Si se define como "on" antes de configurar la contraseña, aparece el mensaje "Password is unspecified" (no se ha especificado la contraseña).

5 IP Address (dirección IP)

Determina la dirección IP, una cadena de números asignada a cada ordenador o a MOTIF XF cuando está conectado a una red, que indica la ubicación del dispositivo en ésta. Cuando MOTIF XF está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo. Cuando el parámetro DHCP Client (3) se define como "off", si no sabe cómo configurarlo, consulte al administrador de la red o al proveedor de Internet.

Ajustes: 0 - 255

6 Subset Mask (máscara de subred)

Indica la máscara de subred, un valor que se usa para dividir una red de gran tamaño en varias redes más pequeñas. Cuando MOTIF XF está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo aquí. Cuando el parámetro DHCP Client (3) se define como "off", si no sabe cómo configurarlo, consulte al administrador de la red o al proveedor de Internet.

Ajustes: 0 - 255

7 Gateway (puerta de enlace)

Determina la puerta de enlace, un sistema que vincula diferentes redes o sistemas, y hace posible la transferencia y conversión de los datos incluso cuando se utilizan estándares de comunicaciones diferentes. Cuando MOTIF XF está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo.

Ajustes: 0 - 255

8 DNS1 (servidor de nombres de dominio 1)

9 DNS2 (servidor de nombres de dominio 2)

Determina la dirección del servidor de nombres de dominio. Se pueden definir hasta dos servidores (DNS1 principal y DNS2 secundario). Cuando no utilice el servidor de nombres de dominio, defina ambos valores DNS1 y DNS2 como "0.0.0.0". Cuando utilice solamente DNS1, defina DNS2 como "0.0.0.0". Cuando MOTIF XF está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo.

Ajustes: 0 - 255

10 Security (seguridad)

Determina el tipo de certificación cuando otro ordenador de la red accede a MOTIF XF. Si desea certificar el ordenador con la cuenta (14) y la contraseña, defina este parámetro como "workgroup" (grupo de trabajo). Si desea certificar el ordenador con el controlador de dominio en la red, defina este parámetro como "domain" (dominio).

Ajustes: domain, workgroup

11 Domain (dominio)

Especifique el nombre de dominio o grupo de trabajo. Escriba el mismo nombre que el del dispositivo en línea que desea usar para acceder a MOTIF XF. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37.

12 WINS

Determina la dirección del servidor del Servicio de nombres Internet de Windows (WINS, Windows Internet Name Service). Cuando el nombre del PDC (13) se define como el nombre de host (nombre NetBIOS), tendrá que definir la dirección del servidor WINS. Si no usa el servidor WINS, establezca este parámetro en "0.0.0.0".

Ajustes: 0 - 255

13 PDC Name (nombre del controlador de dominio principal)

Determina el nombre de host (nombre NetBIOS) del controlador de dominio o la dirección IP de la red. Cuando el parámetro Security (10) se define como "domain", la certificación se llevará a cabo con el controlador de dominio establecido aquí.

14 File Server Account (cuenta del servidor de archivos)

Determina el nombre de cuenta (nombre de usuario) que se usa cuando otro ordenador de la red accede a MOTIF XF. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37.

NOTA La cuenta no se configura de forma predeterminada. Cuando no hay definida ninguna cuenta, se puede acceder a MOTIF XF con la cuenta "nobody" (nadie).

15 [SF5] Password

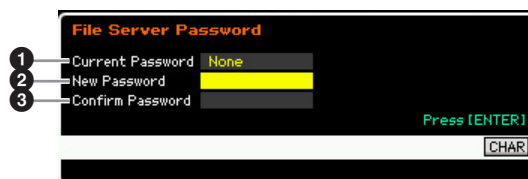
Al pulsar este botón se accede a la pantalla Password (contraseña), que permite definir o cambiar la contraseña necesaria para acceder a MOTIF XF desde un dispositivo en línea conectado a la red. Al salir de fábrica, la contraseña no está definida. No olvide establecer la contraseña si desea acceder a MOTIF XF desde un ordenador externo a través de la red de área local (LAN).

16 Mount User Name (nombre de usuario de montaje)

Determina el nombre de usuario necesario para acceder al ordenador en la red. Al memorizar este parámetro en MOTIF XF, el nombre de usuario se mostrará automáticamente en el cuadro de diálogo (página 43) que aparece al iniciar sesión en el ordenador.

Ajustes de contraseña [SF3] → [SF5] Password

En esta pantalla puede definir la contraseña de MOTIF XF. Con la contraseña definida aquí, los dispositivos en línea externos pueden acceder al modo File de MOTIF XF.

**1 Current Password (contraseña actual)**

Esta columna se proporciona para especificar la contraseña actual. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37. Se muestra la palabra "None" (ninguna) cuando la contraseña no está definida.

2 New Password (nueva contraseña)

Esta columna se proporciona para especificar la contraseña nueva. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37.

3 Confirm Password (confirmar contraseña)

Esta columna se proporciona para escribir la contraseña nueva una vez más con el fin de confirmarla. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 37.

Establecer la contraseña

Después de especificar la contraseña actual y la contraseña nueva, y confirmar la contraseña nueva, pulse el botón [ENTER] para establecer la contraseña nueva. Si se produce un error, en la pantalla aparecerá alguno de los mensajes de error siguientes.

Password is invalid (La contraseña no es válida).

La contraseña que especificó en "Current Password" es incorrecta. Especifique la contraseña correcta.

Confirmed password is invalid (Confirmación de contraseña no válida).

La contraseña que especificó en "Confirm Password" no es la misma que la que indicó en "New Password".

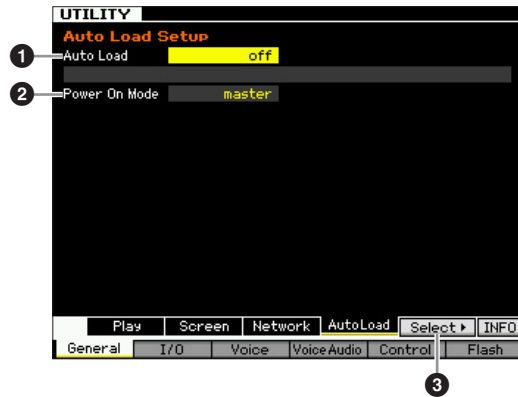
Password is too short (Contraseña demasiado corta).

La contraseña que especificó en "New Password" es demasiado corta. Vuelva a escribir la contraseña con cinco caracteres como mínimo.

NOTA Si olvida la contraseña actual, ejecute el trabajo Factory Set (ajustes de fábrica) (página 231) para restablecer el valor de la contraseña y vuelva a especificarla.

Configurar la pantalla predeterminada al apagar el instrumento: [SF4] Auto Load

En esta pantalla puede especificar ciertas tareas automáticas que MOTIF XF realizará cuando se apague el instrumento.



1 Auto Load (carga automática)

Determina si la función Auto Load está activada o desactivada. Cuando está activada, el instrumento carga automáticamente los archivos especificados (desde el dispositivo de almacenamiento USB) en la memoria de usuario, siempre y cuando el instrumento esté encendido. El archivo que se va a cargar se muestra en esta pantalla. Este archivo se puede especificar con el botón [SF5] Get (obtener).

Ajustes: on, off

2 Power On Mode (modo de encendido)

Determina el modo de encendido (y el banco de memoria) predeterminado, lo que le permite seleccionar la condición que se abre automáticamente al encender el instrumento.

Ajustes:

performance (interpretación)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Performance Play (reproducción de interpretación) y se selecciona automáticamente el número del primer programa (USER: 001).

voice (USER1)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces de usuario (USR: 001).

voice (PRE1)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces predefinidas (PRE: 001).

voice (GM)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces GM predefinidas (GM: 001).

master

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Master Play (reproducción de maestro) y se selecciona automáticamente el número del primer programa (001).

NOTA No olvide memorizar los ajustes de Utility en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de apagar el instrumento. Tenga en cuenta que los ajustes de Utility se perderán si apaga el instrumento sin que se haya ejecutado la operación Store.

3 [SF5] Select

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Select Auto Load File (seleccionar automáticamente archivo para cargar). En esta pantalla puede especificar el archivo (del dispositivo de almacenamiento externo) que se va a cargar de forma automática cuando se apague el instrumento (si Auto Load está definido como "on").

Especificar el archivo de carga automática [SF4] → [SF5] Select

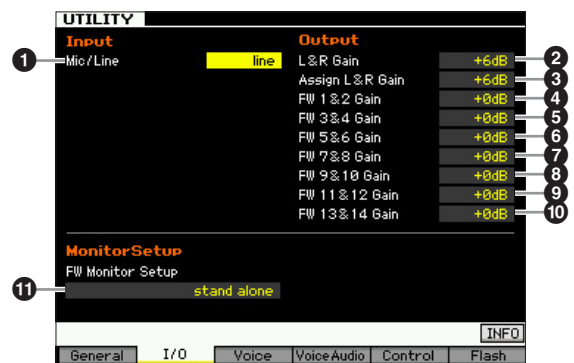
En esta pantalla puede especificar el archivo (del dispositivo de almacenamiento externo) que se va a cargar de forma automática cuando se apague el instrumento (si Auto Load está definido como "on"). Lleve el cursor al archivo que desee y pulse el botón [ENTER] para determinar el archivo de carga automática.



Los parámetros 1 – 4 son los mismos que los de la ventana File (página 237) del modo File (archivo).

Ajustes de entrada y salida de audio: [F2] I/O (entrada y salida)

En esta pantalla puede definir los parámetros de entrada y salida de audio.



1 Mic/Line (micrófono/línea)

Al utilizar las clavijas A/D INPUT, determina la fuente de entrada, micrófono (mic) o línea.

Ajustes: mic, line

mic

Previsto para equipos de baja emisión, como micrófonos, guitarras o bajos eléctricos.

line

Previsto para equipos de alta emisión, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD.

2 L&R Gain (ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de entrada de las clavijas izquierda y derecha OUTPUT/MONO.

Ajustes: 0dB, +6dB

3 Assign L&R Gain (asignar ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de salida de las clavijas izquierda y derecha ASSIGNABLE OUTPUT (salida asignable).

Ajustes: 0dB, +6dB

4 – 10 FW Gain

Determina la ganancia de salida del conector IEEE1394.

Ajustes: 0dB, +6dB

11 FW Monitor Setup (configuración del monitor FW)

Determina el flujo de señal de audio para controlar el sonido cuando se utiliza MOTIF XF con el software DAW instalado en un ordenador conectado al MOTIF XF a través de un cable IEEE1394.

NOTA Tendrá que configurar el software DAW apropiadamente además de realizar los ajustes aquí. Consulte información detallada en el manual del software DAW.

Ajustes: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone (independiente)

Se debería seleccionar cuando se utiliza MOTIF XF de forma independiente o no se está utilizando el software DAW, incluso con un ordenador conectado a MOTIF XF a través del cable IEEE1394.

Cuando se selecciona esta opción, la señal de audio de MOTIF XF se transmitirá directamente a través de las clavijas OUTPUT L/ MONO y R normalmente.

with PC (con PC)

Se debe seleccionar esta opción cuando utilice MOTIF XF como dispositivo de audio con el software DAW. Si se selecciona, la señal de audio de MOTIF XF se transmitirá al software DAW de un ordenador a través de un cable IEEE1394, combinada o mezclada con el sonido DAW, volverá a MOTIF XF y después se transmitirá a través de las clavijas OUTPUT L/MONO y R. Al seleccionar esta opción puede aplicar efectos VST dentro del software DAW al sonido de MOTIF XF.

with PC (DirectMonitor) (con PC)

Se debe seleccionar esta opción si las interpretaciones con el teclado se graban en el software DAW del ordenador. La señal de audio de MOTIF XF se transmitirá directamente a través de las clavijas OUTPUT L/MONO y R con la señal de audio enviada desde el software DAW a través de un cable IEEE1394. Tenga presente que el monitor de grabación (Rec Monitor) del software DAW debe estar desactivado para impedir que se produzca una "duplicación" del sonido.

NOTA Si se selecciona "with PC", puede haber un breve retardo entre el momento en que realice la interpretación en el teclado y el instante en que se escuche el sonido resultante.

NOTA Defina este parámetro como "stand alone" (independiente) cuando MOTIF XF no está conectado al dispositivo externo a través del cable IEEE1394.

Ajustes del sistema para el modo Voice: [F3] Voice

En las pantallas siguientes puede establecer parámetros relacionados con los efectos principales, el ecualizador principal, la parte de entrada de audio y la microafinación en el modo Voice. Estos ajustes se aplicarán a todas las voces. Las pantallas siguientes sólo están disponibles cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.

Ajustes de efectos principales: [SF1] MasterFX (efecto principal)

Esta pantalla permite definir los parámetros de Master Effect en el modo Voice. Se puede acceder a ella manteniendo pulsado el botón [MASTER EFFECT] del panel frontal en el modo Voice.



1 Switch (cambiar)

Determina si el efecto principal se aplica o no a la voz. Cuando se define como "on", al seleccionar el modo Voice se enciende el indicador luminoso de [MASTER EFFECT].

Ajustes: on, off

Los demás parámetros son los mismos que los de la pantalla Master Effect (página 104) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

Ajustes del ecualizador principal: [SF2] MasterEQ

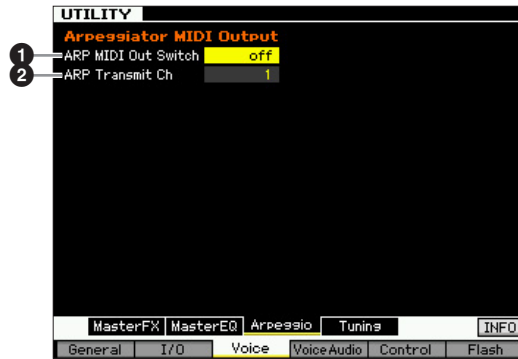
Esta pantalla permite definir los parámetros de Master EQ en el modo Voice, con lo que puede controlar el ecualizador en cinco bandas de frecuencia independientes. Este ecualizador afecta a todas las voces. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



La función es la misma que la de la pantalla Master EQ (página 105) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de arpeggio: [SF3] Arpeggio (arpeggio)

Desde esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la salida de datos MIDI de Arpeggio en el modo Voice. Los ajustes realizados aquí afectan a todas las voces. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 ARP MIDI Out Switch (selector de salida MIDI de arpeggio)

Cuando este parámetro se define como "on", los datos de reproducción del arpeggio se transmiten desde el terminal MIDI.

Ajustes: on, off

2 ARP Transmit Ch (canal de transmisión de arpeggios)

Determina el canal de transmisión MIDI a través del que se enviarán los datos de reproducción de arpeggios (cuando el parámetro Switch anterior se defina como "on").

Ajustes: 1 – 16

Crear su propia microafinación original: [SF4] Tuning

En esta pantalla puede crear su propia microafinación original en el banco de usuario. Puede copiar una microafinación con otro número y después crear otra basada en ésta. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 Micro Tuning No. (nº de microafinación)

Determina el destino en el que se memoriza la configuración de la microafinación creada.

Ajustes: 1 – 8

2 Micro Tuning Name (nombre)

Especifique el nombre que desee para la microafinación. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 37.

3 Compensación de afinación

Permite afinar notas individuales del teclado en centésimas para crear su propia microafinación original.

Ajustes: -99 – +0 – +99 centésimas

[SF5] Copy

En esta pantalla, a la que se accede con este botón, puede copiar una microafinación con otro número y crear una nueva basada en ésta.

Procedimiento de copia de una microafinación

- 1 Seleccione el número de microafinación de origen.
- 2 Pulse el botón [SF5] para acceder a la pantalla Copy (copiar).
- 3 Seleccione el número de microafinación de destino.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Copy.

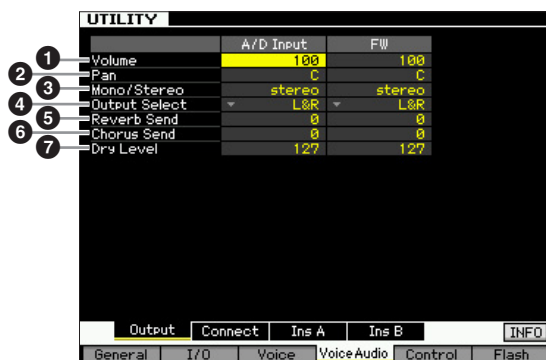
Ajustes de la entrada de audio en el modo Voice: [F4] VoiceAudio

Puede definir parámetros relacionados con la señal de entrada de audio desde los conectores [A/D INPUT] y IEEE1394 en el modo Voice. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.

NOTA El ajuste FW (FW1 –14) sólo está disponible cuando FW16E opcional está instalado.

Ajustes de salida: [SF1] Output (salida)

En esta pantalla puede definir varios parámetros de la señal de entrada de audio en el modo Voice, como las clavijas de salida, el volumen, la panorámica y la profundidad de los efectos. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 Volume (volumen)

Determina el nivel de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de entrada de audio.

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

3 Mono/Stereo (mono o estéreo)

Determina la configuración de señal de la parte de entrada de audio, o de qué manera se encamina la señal o señales (estéreo o mono).

Ajustes: stereo, L mono, R mono, L+R mono
stereo

Se utilizan los canales L (izquierdo) y R (derecho) de la entrada de audio.

L mono

Sólo se usa el canal izquierdo (L) de la entrada de audio.

R mono

Sólo se usa el canal derecho (R) de la entrada de audio.

L+R mono

Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono.

4 Output Select (selección de salida)

Determina la asignación de la clavija de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: Consulte la tabla incluida a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (Sólo entrada A/D)	Módulo Vocoder interno	Mono

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

5 Reverb Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más pronunciada es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

6 Chorus Send (transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el coro.

Ajustes: 0 – 127

7 Dry Level (nivel sin efectos)

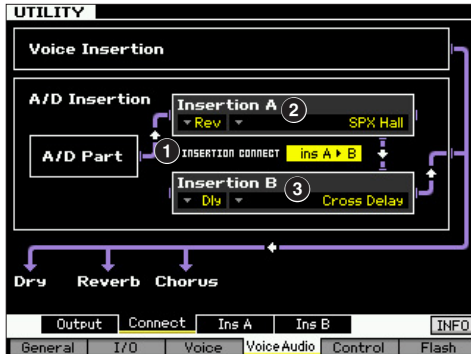
Determina el nivel de la parte de entrada de audio que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, menos pronunciados son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

NOTA Los parámetros Reverb Send (5), Chorus Send (6) y Dry Level (7) no están disponibles cuando Output Select (4) se define en un valor que no sea "L&R".

Ajustes de la conexión de efectos de inserción: [SF2] Connect

En esta pantalla puede definir la conexión de los efectos de inserción de la señal de entrada de audio en el modo Voice. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de configuración aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se distribuye la señal.

Ajustes: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Ins B ► A

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

2 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

3 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

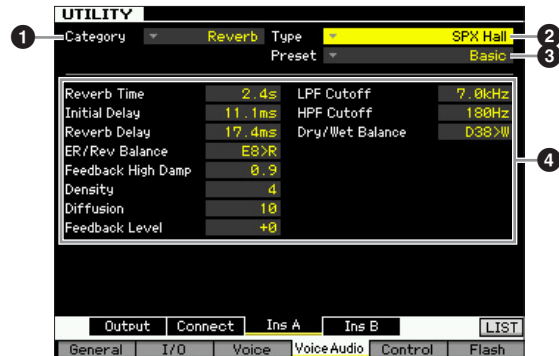
Determina el tipo de efecto para la inserción A y B. En la columna Category (categoría) puede seleccionar una de las categorías de efectos (todas ellas contienen tipos de efectos similares). En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 24.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Consulte información detallada en la página 37.

Ajustes de los tipos de efectos de inserción: [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

En estas pantallas puede definir los tipos de efectos de inserción que se aplican a la señal de entrada de audio en el modo Voice. Estas pantallas sólo están disponibles cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de fichas correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

1 Category (categoría)

2 Type (tipo)

En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada. Los detalles acerca de las categorías de efectos se describen en la página 24.

3 Preset

Permite acceder a los ajustes preprogramados para cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

4 Parámetros de efectos

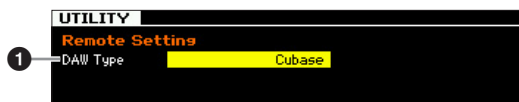
El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte en la página 27 información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de control remoto y MIDI: [F5] Control

En las pantallas siguientes puede definir parámetros relacionados con la función Remote Control (control remoto) y los ajustes de MIDI.

Ajustes de DAW: [SF1] Remote

Permite especificar el software DAW que se va a controlar con MOTIF XF.



1 DAW Type (tipo DAW)

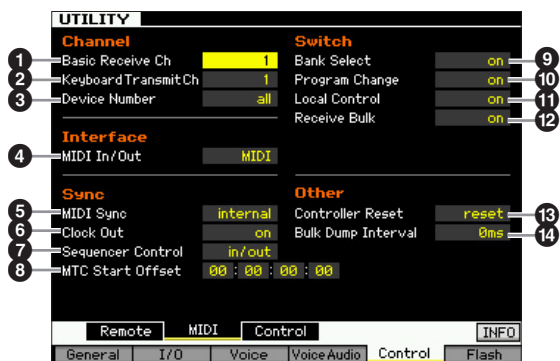
Determina el software DAW que se va a controlar con MOTIF XF.

Ajustes: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

NOTA Cuando el indicador luminoso de [REMOTE ON/OFF] está encendido, basta con seleccionar un tipo de DAW para acceder a los ajustes de Remote.

Ajustes de MIDI: [SF2] MIDI

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con MIDI.



1 Basic Receive Ch (canal de recepción básico)

Determina el canal de recepción MIDI cuando este sintetizador se define en modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, omni, off

omni

Cuando se selecciona este ajuste, se reciben los mensajes de todos los canales.

NOTA En el modo generador de tonos multitimbrico (modos Song o Pattern), cada parte de mezcla recibe los datos MIDI de acuerdo a su canal de recepción MIDI asignado. Esto se puede establecer en la pantalla Voice (página 194) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla).

2 Keyboard Transmit Ch (canal de transmisión de teclado)

Determina el canal MIDI a través del que instrumento envía datos MIDI (a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo). Este parámetro está disponible en el modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, off

NOTA En el modo Song o Pattern, los datos MIDI que se crean al tocar el teclado, los potenciómetros o las ruedas se envían al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal de salida MIDI de la pista seleccionada en este momento. Los canales de salida de cada pista se pueden establecer en la pantalla Output Channel (canal de salida) (página 142) del modo Song Play (reproducción de canción).

3 Device Number (número de dispositivo)

Determina el número de dispositivo utilizado por este sintetizador al recibir o transmitir datos. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

Ajustes: 1 – 16, all, off

all (todos)

Cuando se selecciona este ajuste, se reciben los mensajes exclusivos del sistema de todos los números de dispositivos MIDI. Cuando se transmiten mensajes exclusivos del sistema, como por ejemplo datos por lotes, desde MOTIF XF con esta configuración, MOTIF XF se reconoce como número de dispositivo 1.

off (desactivado)

Cuando se selecciona este ajuste, los mensajes exclusivos del sistema, como los datos por lotes y el cambio de parámetros, no se pueden transmitir ni recibir. Cuando intenta llevar a cabo la transmisión o recepción de mensajes exclusivos del sistema, aparece un mensaje de error.

4 MIDI In/Out (entrada/salida MIDI)

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI.

Ajustes: MIDI, USB, FW (disponible solamente cuando FW16E opcional está instalado)

NOTA No es posible utilizar los tres tipos de terminales a la vez. Sólo se puede utilizar uno de ellos para transmitir o recibir datos MIDI.

5 MIDI Sync (sincronización MIDI)

Determina si la reproducción de canciones, patrones o arpeggios se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MIDI externo.

Ajustes: Internal, MIDI, auto, MTC

internal (interno)

La sincronización se realiza con el reloj interno. Utilice este ajuste cuando este sintetizador deba utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.

MIDI

La sincronización se realiza con una señal de reloj MIDI que se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI.

auto (automática)

Cuando la señal de reloj MIDI se transmite continuamente desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno de MOTIF XF no se utiliza y MOTIF XF se sincroniza con el reloj externo. Cuando la señal de reloj MIDI no se transmite desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno de MOTIF XF sigue realizando la sincronización con el último tempo recibido del dispositivo MIDI externo u ordenador (software DAW). Tenga en cuenta que el tempo no se puede cambiar en MOTIF XF cuando se selecciona este valor. Este ajuste es útil si desea alternar entre una señal de reloj externa y una interna.

MTC (MIDI Time Code)

La sincronización se realiza con una señal MTC recibida a través de MIDI. Las señales MMC se transmiten a través de MIDI. Use este ajuste cuando este sintetizador se vaya a usar como esclavo MIDI, como cuando se sincroniza con un MTR que puede usar MTC. La función de sincronización MTC está disponible únicamente en el modo Song.

NOTA Cuando este parámetro se define como "MIDI", compruebe que el instrumento MIDI externo que está conectado a MOTIF XF transmitirá la señal de reloj MIDI a MOTIF XF.

NOTA Cuando MIDI Sync está definido como "MTC" no se pueden reproducir canciones ni arpegios en el modo Song pero los patrones y arpegios se pueden reproducir en el modo Pattern.

NOTA MTC (MIDI Time Code) permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos e intervalos. MOTIF XF no transmite MTC.

NOTA El Control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control) permite el control remoto de grabadoras multipista, secuenciadores MIDI, etc. Por ejemplo, una grabadora multipista compatible con MMC responderá automáticamente a las operaciones de inicio, detención, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, con lo que se mantiene alineada la reproducción del secuenciador y la grabadora multipista.

6 Clock Out (salida de reloj)

Determina si los mensajes (F8H) de reloj MIDI se transmitirán a través de MIDI.

Ajustes: on, off

7 Sequencer Control (control de secuenciador)

Determina si las señales de Sequencer Control, como son la señal de inicio (FAH), continuación (FBH), detención (FCH) y puntero de posición de canción (F2H), se recibirán o transmitirán a través del terminal MIDI OUT o USB.

Ajustes: off, in, out, in/out

off (desactivado)

No se transmiten ni se reconocen.

in (entrada)

Se reconocen pero no se transmiten.

out (salida)

Se transmiten pero no se reconocen.

in/out

Se transmiten y se reconocen.

8 MTC Start Offset (Compensación del inicio de MTC)

Determina el punto del código de tiempo concreto desde el que se inicia la reproducción de la secuencia, cuando se recibe el MTC. Esta característica se puede usar para alinear con precisión la reproducción de este sintetizador con un dispositivo externo compatible con MTC.

Ajustes: Hora: Minuto: Segundo: Trama

Hora: 00 – 23

Minuto: 00 – 59

Segundo: 00 – 59

Trama: 00 – 29

9 Bank Select (selección de banco)

Este selector habilita o deshabilita los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando se define como "on", este sintetizador responde a los mensajes entrantes de selección de banco y también transmite los mensajes de selección de banco adecuados (cuando se usa este panel). Cuando se define como "off", los mensajes de selección de banco no se pueden transmitir ni recibir.

Ajustes: off, on

10 Program Change (cambio de programa)

Este selector habilita o deshabilita los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando está definido como "on", este sintetizador responde a los mensajes entrantes de cambio de programa y también transmite los mensajes de cambio de programa adecuados (cuando se usa este panel).

Cuando se define como "off", los mensajes de cambio de programa no se pueden transmitir ni recibir.

Ajustes: off, on

11 Local Control (control local)

Determina si el generador de tonos del instrumento responderá o no a la interpretación en el teclado. Normalmente, debe estar definido como "on", puesto que seguramente quiera oír el sonido de MOTIF XF mientras interpreta. Incluso si se define como "off", los datos se transmitirán a través de MIDI. Además, el bloque del generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI.

Ajustes: off, on

12 Receive Bulk (recibir datos por lotes)

Determina si se pueden recibir o no datos por lotes.

Ajustes: protect (no se reciben), on (se reciben)

13 Controller Reset (restablecer controlador)

Determina el estado de los controladores (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs, etc.) cuando se alterna entre una voz y otra. Cuando se define como "hold", los controladores se mantienen en el ajuste actual. Cuando se define como "reset", se restablece el estado predeterminado de los controladores (a continuación).

Ajustes: hold, reset

Si selecciona "reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores:

Pitch Bend (inflexión del tono)	Central
Modulation Wheel (rueda de modulación)	Minimum (mínimo)
Aftertouch (pulsación posterior)	Minimum (mínimo)
Foot Controller (controlador de pedal)	Maximum (máximo)
Footswitch (Pedal)	Off (apagado)
Ribbon Controller (controlador de cinta)	Center (central)
Breath Controller (controlador de viento)	Maximum (máximo)
Assignable Function (función asignable)	Off (apagado)
Expression (expresión)	Maximum (máximo)
Sustain (sostenido)	Off (apagado)

14 Bulk Dump Interval (intervalo de datos por lotes)

Determina el intervalo de tiempo de la transmisión de datos por lotes cuando se usa la función Bulk Dump, se recibe un mensaje Bulk Request (solicitud de lote) o se reproducen los mensajes exclusivos del sistema grabados en una pista de secuencia. La función Bulk Dump permite almacenar los datos en el búfer de edición (DRAM) o en la memoria Flash ROM, y transmitirlos como datos por lotes (con un mensaje exclusivo del sistema) a un instrumento MIDI externo o al software de secuencia en un ordenador. Estos datos se pueden volver a transmitir al instrumento, con lo que se restauran los ajustes que archivó.

Ajustes: 0–900 ms

NOTA Cuando se usa la función Bulk Dump o se recibe un mensaje Bulk Request, el valor máximo del intervalo se fija en 30 ms, lo que significa que la transmisión de datos por lotes se ejecuta en un intervalo de tiempo de 30 ms, incluso si este parámetro se configura con un valor superior a 31 ms. Cuando se reproducen los mensajes exclusivos del sistema grabados en una pista de una canción o un patrón, estarán disponibles valores por encima de 31 ms, lo que significa que la transmisión por lotes se ejecuta con el intervalo definido aquí, independientemente de la configuración del tiempo de la canción o el patrón.

Ajustes de los controladores: [SF3] Control

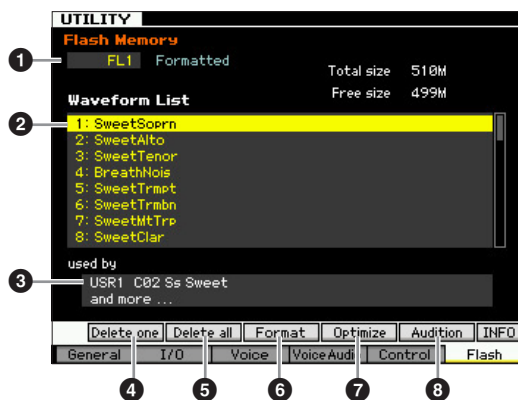


Controller Assign (asignación de controladores)

Puede asignar números de cambio de control MIDI a los controladores y potenciómetros del panel frontal. Por ejemplo, podría usar los potenciómetros ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de los efectos, mientras usa el controlador de pedal para controlar la modulación. Las asignaciones de estos controles se denominan "Controller Assign" (asignación de controlador).

Gestionar el módulo de expansión de la memoria flash opcional: [F6] Flash

Desde esta pantalla se puede gestionar el módulo de expansión de memoria flash opcional (FL512M/FL1024M) mediante operaciones como Format (formatear) y Optimize (optimizar).



1 Número del módulo de expansión de la memoria flash

Determina el módulo que se va a gestionar. Cuando "FL1" está seleccionado, se gestiona el módulo instalado en la ranura 1. Cuando "FL2" está seleccionado, se gestiona el módulo instalado en la ranura 2.

NOTA Si el FL512M/FL1024M no está bien instalado aparece "Unmounted" (sin montar) en la pantalla, a la derecha del número de ranura. Si el FL512M/FL1024M que se ha instalado aún no tiene formato, aparece "Unformatted" (sin formato). Si el FL512M/FL1024M que se ha instalado ya tiene formato, aparece "Formatted" (con formato).

2 Waveform List (lista de formas de onda)

Indica las formas de onda memorizadas en el módulo de expansión de la memoria flash de la ranura 1 especificada en 1. Desde esta lista se puede seleccionar la forma de onda y escuchar el sonido pulsando el botón [SF5] Audition (audición).

3 Voz

Indica la voz que está usando la forma de onda seleccionada en 2. Es posible comprobar si la forma de onda seleccionada se utiliza realmente o no en la voz. Es recomendable usar esta función antes de ejecutar la operación Delete (eliminar).

4 [SF1] Delete one (eliminar una)

Utilice este botón para eliminar una forma de onda. Después de seleccionar el número de ranura en 1, seleccione la forma de onda en 2 y pulse este botón para eliminar la forma de onda seleccionada.

5 [SF2] Delete all (eliminar todas)

Utilice este botón para eliminar todas las formas de onda mostradas en la pantalla.

Después de seleccionar el número de ranura en 1, pulse este botón para eliminar todas las formas de onda del módulo seleccionado.

6 [SF3] Format (formatear)

Utilice este botón para formatear el módulo de expansión de la memoria. Puesto que FL512M/1024M no está formateado de fábrica, es necesario ejecutar la operación de formateo. Después de seleccionar el número de ranura en 1 en el que se instala el nuevo módulo, pulse este botón para abrir el cuadro de diálogo de confirmación y, a continuación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de formato.

AVISO

La operación de formato se puede aplicar al módulo que ya se ha formateado. En tal caso, tenga en cuenta que todos los datos de la formas de onda que incluyen las muestras se borrarán.

7 [SF4] Optimize (optimizar)

Utilice este botón para optimizar el módulo de expansión de la memoria. La optimización consolida las áreas de memoria usada y no usada (disponible) para crear un área lo más grande posible de memoria contigua disponible. Después de seleccionar el número de ranura en 1, pulse este botón para abrir el cuadro de diálogo de confirmación y, a continuación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de optimización.

AVISO

No apague nunca el instrumento durante la operación de optimización. Esta operación puede tardar bastante más de diez segundos en completarse. Si lo apaga, se borrarán todos los datos del módulo de expansión de la memoria flash.

8 [SF5] Audition (audición)

Utilice este botón para escuchar el sonido de la forma de onda actualmente seleccionada.

Restablecer los ajustes de fábrica iniciales de la memoria de usuario: [JOB] (Factory Set)

En el modo Utility Job (trabajo de utilidad), puede restaurar los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario del sintetizador (página 34). Tenga en cuenta que la configuración del parámetro Power On Auto Factory Set de esta pantalla se memorizará automáticamente al ejecutar Factory Set (ajuste de fábrica).

AVISO

La operación **Factory Set** borrará todos los datos creados y memorizados en la memoria del usuario, incluidos los datos de formas de onda del módulo de expansión de memoria flash opcional FL512M/FL1024M (si está instalado). Para evitar la pérdida de datos, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241) antes de ejecutar la operación **Factory Set**.



1 All

Si está seleccionado, al pulsar el botón [ENTER] se restaura la configuración de fábrica (Factory Set) para todos los datos de la memoria de usuario del sintetizador (página 34).

Si no está seleccionado, al pulsar el botón [ENTER] sólo se restauran a la configuración de fábrica los ajustes siguientes: todas las voces (A01 – H16) del banco de usuario 1 (USR1) y las voces A01 – A08 del banco de percusiones de usuario (UDR).

Ajustes: on, off

2 Power On Auto Factory Set (ajustes de fábrica activados automáticamente)

Cuando este parámetro se define como “on”, al encender el instrumento se restaurarán los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario y se cargarán las canciones y patrones de demostración. Normalmente, este parámetro debería establecerse en “off”.

Ajustes: on, off

AVISO

Cuando el parámetro **Power On Auto Factory Set** se define como “on”, al apagar el instrumento se borran todos los datos de la memoria de usuario, como los ajustes de **Voice**, **Performance**, **Song**, **Pattern** y **Utility**.

Si desea obtener instrucciones para ejecutar el trabajo **Factory Set**, consulte el manual de instrucciones.

Ajustes del secuenciador: [SEQ SETUP]

En los modos Song, Pattern o Performance, al pulsar el botón [SEQ SETUP] se accede a la pantalla para ajustar los parámetros generales del secuenciador. Después de configurarlos, pulse el botón [STORE] para memorizar los ajustes de los parámetros de Sequencer Setup y de Utility.

AVISO

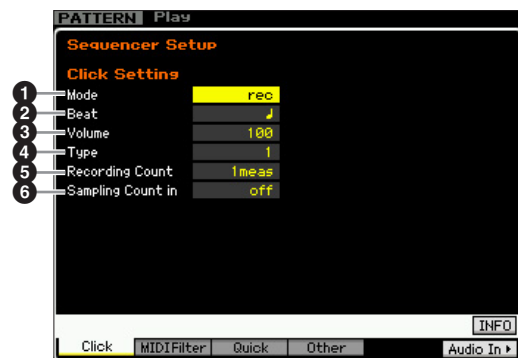
Todos los ajustes de **Sequencer Setup** se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.

NOTA En los modos Voice y Master, si el parámetro Mode (página 214) se define como “Voice”, el botón [SEQ SETUP] no puede utilizarse.

Ajustes del metrónomo: [F1] Click

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el sonido de claqueta (metrónomo) que se usa durante la grabación o reproducción en los modos Song, Pattern o Performance.

NOTA Puesto que el sonido de claqueta se crea con un generador de tonos interno, si se usa una claqueta en la reproducción, afecta a la polifonía total de este sintetizador.



1 Mode (modo)

Determina si sonará la claqueta del metrónomo y cuándo.

Ajustes: off, rec, rec/play, always

off (desactivado)

La claqueta no sonará.

rec (grabación)

La claqueta sonará durante la grabación de una canción, patrón o interpretación, únicamente.

rec/play (grabación o reproducción)

La claqueta sonará durante la grabación o reproducción.

always (siempre)

La claqueta sonará siempre en los modos Song o Pattern.

2 Beat (tiempo)

Determina en qué tiempos sonará la claqueta del metrónomo.

Ajustes: (16th notes), (8th notes), (quarter notes), (half notes), (whole notes)

3 Volume (volumen)

Determina el volumen del sonido de la claqueta.

Ajustes: 0 – 127

4 Type (tipo)

Determina el tipo de sonido de la claqueta. Hay diez tipos disponibles, que incluyen los sonidos convencionales del metrónomo y de palmada.

Ajustes: 1 – 10

5 Recording Count (recuento de grabación)

Determina el número de compases de entrada que se proporcionan antes de que la grabación comience en realidad después de pulsar el botón [▶] (Reproducción) en el modo Record standby (espera de grabación).

Ajustes: off (la grabación comienza en cuanto se pulsa el botón [▶]), compás 1 – 8

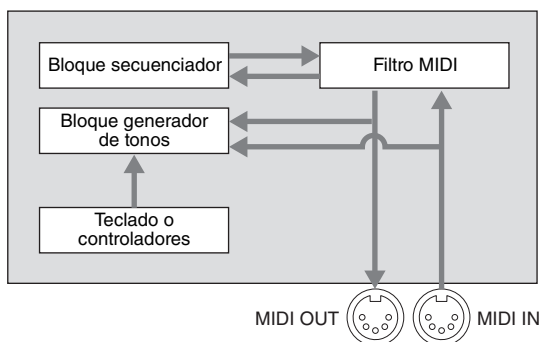
6 Sampling Count in (recuento muestreo de entrada)

Determina el número de compases de entrada que se proporcionan antes de que comience la reproducción de la canción o patrón una vez iniciada la operación de muestreo. Este parámetro se puede utilizar cuando el parámetro Type está definido como "sample+note" y el parámetro Trigger Mode como "meas" en el modo Sampling al que se accede desde el modo Song o Pattern. Cuando se selecciona "off", la reproducción de la canción o patrón se inicia en cuanto comienza la operación de muestreo.

Ajustes: off, 1 meas – 8 meas

Ajustes del filtro MIDI: [F2] MIDI Filter (filtro MIDI)

En esta pantalla puede establecer qué eventos MIDI se van a reconocer o transmitir a través de MIDI. Los ajustes realizados aquí se aplican únicamente a los datos de reproducción de una canción o patrón; no afectan a los eventos MIDI que se generan al interpretar en el teclado o utilizar las operaciones del panel, ni a la reproducción de arpegios en los modos Voice y Performance. Los datos de reproducción de una canción o patrón pasarán a través del filtro MIDI antes de enviarse al bloque generador de tonos interno y al conector MIDI OUT. Los mensajes MIDI transmitidos desde el instrumento MIDI externo pasarán a través del filtro MIDI antes de grabarse en la pista de una canción o patrón. Se enviarán al generador de tonos interno sin pasar a través del filtro MIDI.



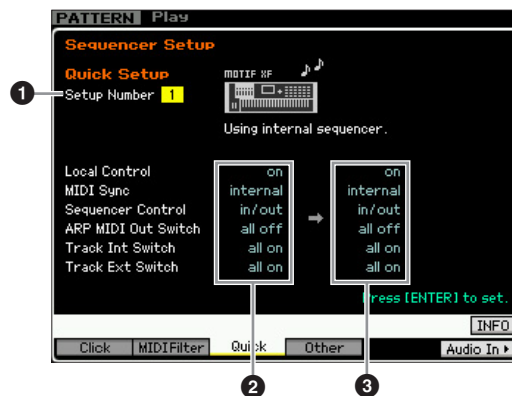
Eventos MIDI a los que se aplica el filtro:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Ajustes: (no se transmiten ni se reconocen), (se transmiten y se reconocen)

Usar la función Quick Setup: [F3] Quick (Quick Setup)

En esta pantalla puede acceder de forma instantánea a los ajustes apropiados de los paneles relacionados con el secuenciador seleccionando las configuraciones predefinidas apropiadas, lo que permite definir de forma simultánea diversos parámetros importantes.



NOTA Los parámetros Track INT Switch y Track EXT Switch no están disponibles al acceder a la ventana Quick Setup (configuración rápida) en el modo Performance.

1 Setup Number (número de configuración)

Determina el número de configuración. Los ajustes de los parámetros de la configuración seleccionada se indican como nuevos a la derecha (3).

Ajustes: 1 – 4

1	Usar un secuenciador interno	Esta configuración es útil cuando se usa la función del secuenciador interno (canción o patrón) solamente.
2	Grabar los datos del secuenciador interno en un ordenador	Esta configuración es útil cuando transmite datos de reproducción de una canción o patrón a un ordenador externo y los graba en una aplicación informática.
3	Grabar en un ordenador	Esta configuración es útil cuando se graba una interpretación con el teclado en el software del ordenador. El bloque del secuenciador de MOTIF XF se sincroniza con el reloj externo cuando el reloj MIDI procede del dispositivo MIDI externo; cuando el reloj MIDI no procede del dispositivo MIDI externo, el bloque del secuenciador de MOTIF XF se sincroniza con su propio reloj interno.
4	Grabar el arpeggio en un ordenador	Esta configuración es útil cuando transmite datos de reproducción de un arpeggio a un ordenador externo y los graba en una aplicación informática.

2 Ajustes actuales

Indica los ajustes seleccionados en este momento de los parámetros relacionados. Después de seleccionar una configuración (1), que se indica como los nuevos ajustes a la derecha (3), pulse el botón [ENTER] para acceder a la configuración seleccionada (1), que se indicará entonces como los ajustes actuales (2).

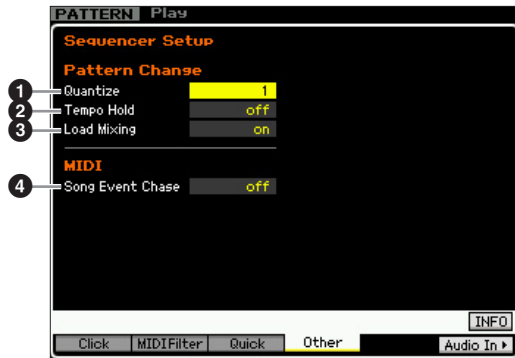
3 Nuevos ajustes

Indica los ajustes de los parámetros de la configuración seleccionada anterior (1).

Otros ajustes para la canción o el patrón: [F4] Other

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el modo Song o Pattern, como la sincronización del cambio del patrón.

Los ajustes realizados aquí no afectan al modo Performance.



1 Quantize (Cuantificar)

Determina el valor de cuantización para el cambio de sección (patrón) durante la reproducción cuando cambia la sección. Cuando se define como "1", los patrones (secciones) siempre cambiarán en el primer tiempo del siguiente compás durante la reproducción después de cambiar la sección. Cuando se establece en "1/16", las secciones se pueden cambiar en cualquier tiempo 16 durante la reproducción.

Ajustes: 1 (1 compás), 1/2 (blanca), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/16 (semicorchea)

2 Tempo Hold (retención de tiempo)

Determina si el ajuste de tempo cambiará al valor del tempo memorizado con cada patrón cuando se selecciona un patrón nuevo durante la reproducción. Cuando se define como "on", el tempo se conservará cuando se cambien los patrones. Cuando se define como "off", el tempo cambiará por el memorizado con el nuevo patrón cuando se cambien los patrones. Normalmente se define como "off".

Ajustes: on, off

NOTA Este parámetro no afecta a los datos de ajuste del tempo en la cadena de patrones.

3 Load Mixing (cargar mezcla)

Determina si los ajustes de Mixing (mezcla) se cargan ("on") o no ("off") cuando se cambia el número de canción o de patrón. Normalmente se define como "on".

Ajustes: on, off

NOTA Cuando el parámetro Load Mixing se define como "off", los cambios de la canción realizados a través de la reproducción de la cadena de canciones no cambian la configuración de Mixing.

4 Song Event Chase (detección de eventos de canción)

Normalmente, si se reproduce una canción o un patrón desde un punto intermedio y se realizan operaciones de avance rápido o rebobinado, es posible que no se reproduzcan de la forma esperada determinados tipos de datos (por ejemplo, de cambio de programa, inflexión del tono o cambio de control). Si se ajusta este parámetro con un evento específico, se garantiza la integridad de la

reproducción del evento al realizar un avance rápido o rebobinar.

Ajustes: off, PC (cambio de programa), PC+PB+Ctrl (cambio de programa + inflexión del tono + cambio de control)

NOTA Tenga presente que los ajustes diferentes de "off" pueden ralentizar el funcionamiento, por ejemplo, se puede producir una pausa antes de iniciar la reproducción o reducirse la velocidad del rebobinado o del avance rápido.

Gestión de archivos (modo File)

El modo File (archivo) proporciona herramientas para transferir datos (como voces, interpretaciones, canciones, patrones y formas de onda) entre MOTIF XF y dispositivos de almacenamiento externos como un dispositivo USB y una unidad de disco duro conectados al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo). Al montar la unidad de disco duro del ordenador conectado a MOTIF XF a través de la red, también puede transferir datos entre MOTIF XF y un ordenador con conexión. Para seleccionar el modo File, pulse el botón [FILE]. Los tipos de archivos disponibles varían según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File.

NOTA Cuando MOTIF XF está conectado a una red, el modo File se puede usar para acceder a las unidades de los ordenadores de la misma. Para ello, compruebe que MOTIF XF está conectado correctamente a la red (página 41) y defina los parámetros necesarios en la pantalla Network (red) (página 221) del modo Utility (utilidad).

Terminología en el modo File

Archivo

Del mismo modo que en un ordenador, algunos tipos de datos como voces, interpretaciones, canciones y patrones que se crean en MOTIF XF se pueden tratar como un archivo y almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB externo o una unidad de disco duro de un ordenador que esté conectado a la red.

Nombre de archivo

Igual que en un ordenador, puede asignar un nombre al archivo en el modo File. El nombre de archivo puede contener 20 caracteres alfabéticos, como máximo, en la pantalla de MOTIF XF. Los archivos que tienen el mismo nombre no se pueden almacenar en el mismo directorio.

Extensión

Las tres letras que siguen al nombre del archivo (después del punto) como, por ejemplo, ".mid" y ".wav", hacen referencia a la "extensión" del archivo. La extensión indica el tipo de archivo y no se puede cambiar con las operaciones del panel de MOTIF XF. El modo File de MOTIF XF admite diez tipos de extensiones diferentes, según los datos concretos. Consulte información detallada en la página 235.

Tamaño del archivo

Hace referencia a la cantidad de memoria del archivo. El tamaño del archivo se determina mediante la cantidad de datos que almacena. Generalmente, el tamaño de un archivo de audio que incluya formas de onda es mucho mayor que el de un archivo MIDI. El tamaño de los archivos se indica con los términos informáticos convencionales: B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) y GB (Giga Byte). 1 KB es equivalente a 1024 Bytes, 1 MB es equivalente a 1024 KB y 1GB es equivalente a 1024 MB.

Dispositivo

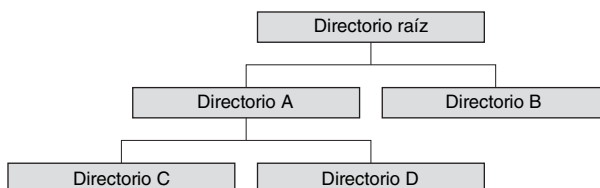
Hace referencia a una unidad de almacenamiento de memoria (como un disco duro) en la que se almacena el archivo. MOTIF XF puede tratar y montar varios tipos de dispositivos de almacenamiento USB conectados a las unidades del ordenador a través del conector USB TO DEVICE, que a su vez se conecta a través de la red a MOTIF XF.

Directorio (Dir)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como un disco duro, que permite agrupar los archivos de datos según su tipo o aplicación. Los directorios se pueden anidar en orden jerárquico para organizar los datos. El "directorio" es equivalente a la "carpeta" que también se usa como término informático. El modo File de MOTIF XF permite asignar un nombre a un directorio igual que un archivo. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no contiene la extensión.

Cambiar el directorio actual (carpeta)

Con la ilustración siguiente a modo de ejemplo, se muestra cómo cambiar el directorio actual. En primer lugar, abra el directorio raíz para buscar los directorios A y B. Después, abra el directorio A para buscar los directorios C y D. Finalmente, abra el directorio C para buscar sólo los archivos que están almacenados en el directorio C. De este modo se puede acceder a las carpetas anidadas en los niveles inferiores de la jerarquía de carpetas. Para seleccionar un directorio diferente más arriba, por ejemplo, pasar del directorio C al B, primero vaya al nivel anterior más alto (directorio A). Después, suba un nivel más (para llegar al directorio raíz). Ahora que tanto A como B están disponibles, abra el directorio B. De esta forma puede moverse hacia arriba o hacia abajo a través de la jerarquía de carpetas.



NOTA Para bajar desde el directorio actual en la ventana File (archivo) (página 237), lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos y pulse el botón [ENTER] (entrar). Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER].

Ruta

La ubicación de los directorios (carpetas) y archivos que se indican en la pantalla “Dir” se denomina “ruta”. Indica el directorio actual, a qué dispositivo pertenece y en qué carpetas se encuentra. El “Directorio C” que se muestra arriba tiene la ruta “USB_HDD/A/C”.

Montaje

Hace referencia a la operación por la que un dispositivo externo de memoria se convierte en el que usa el instrumento. El dispositivo de almacenamiento USB se monta automáticamente en cuanto se conecta al conector USB TO DEVICE en el panel posterior de MOTIF XF. La unidad de disco duro del ordenador conectado a MOTIF XF a través de la red se puede montar en la pantalla Mount (montaje), en la página 239.

Formato

La operación de inicialización de un dispositivo de almacenamiento, como una unidad de disco duro, se conoce como “formatear”. El modo File de MOTIF XF le permite formatear un dispositivo de almacenamiento USB conectado a un conector USB TO DEVICE. La operación de formato borra todos los datos del dispositivo de memoria de destino y es irreversible.

Almacenar y cargar

“Almacenar” significa que los datos creados en MOTIF XF se guardan en el dispositivo externo de memoria en forma de archivo, mientras que “memorizar” significa que los datos creados en MOTIF XF se guardan en la memoria interna. “Cargar” significa que el archivo del dispositivo externo de memoria se carga en la memoria interna.

Tipos de archivos que puede tratar MOTIF XF

MOTIF XF admite varios tipos de archivos que se pueden almacenar y cargar. Consulte las dos listas siguientes.

Tipos de archivos que se pueden almacenar

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
All (todos)	.X3A	Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
All Voice (todas las voces)	.X3V	Todos los datos de voces de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Además, las formas de onda obtenidas con la función Sampling (muestreo) y asignadas a alguna de las voces se almacenan juntas.
All Arpeggio (todos los arpeggios)	.X3G	Todos los datos de arpeggios de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
All Song (todas las canciones)	.X3S	Todos los datos de canciones de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Los datos de canciones incluyen los ajustes de mezclas, voces de mezcla y voces de muestra.
All Pattern (todos los patrones)	.X3P	Todos los datos de patrones de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Los datos de patrones incluyen los ajustes de mezclas, voces de mezcla y voces de muestra.
SMF	.MID	Los datos de pistas de secuencia (1 – 16) y de pistas de tiempo de las canciones o patrones creadas en el modo Song/Pattern (canción o patrón) se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo MIDI estándar (formato 0).
All Waveform (todas las formas de onda)	.X3W	Todos los datos de formas de onda creados mediante la función Sampling (Muestreo) se pueden guardar en un archivo AIFF. Los datos de formas de onda incluyen todas las muestras en la memoria SDRAM y los módulos de expansión de la memoria flash opcionales (FL512M/FL1024M). Tenga en cuenta que es posible que las muestras en los FL512M/FL1024M no estén incluidas en este tipo porque se puede seleccionar si se guardan o no antes de ejecutar la operación Save (guardar).
WAV	.WAV	Una muestra creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo WAV.
AIFF	.AIF	Una muestra creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo de formato de audio de Macintosh (AIFF).

* Se asigna automáticamente al archivo almacenado.

Tipos de archivos que se pueden cargar

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
All (todos)	.X3A	Los archivos del tipo "All" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento. Cuando se marca el cuadro a la izquierda de "without System" (sin sistema), no se cargarán únicamente los ajustes del modo Utility.
all without system (todos sin sistema)	.X3A	Los archivos del tipo "All" almacenados en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento, excepto los ajustes de Utility y Sequencer Setup (configuración de secuenciador).
All Voice (todas las voces)	.X3V	Los archivos del tipo "All Voice" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Voice, 1bank voice (voz, voz de 1 banco)	.X3A .X3V	Una voz específica o banco de voces en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Voice" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "X3A" y "X3V" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 243).
Performance (interpretación)	.X3A	Una interpretación especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que el icono de archivo de "X3A" se cambia a (como carpeta virtual) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 245).
All Arpeggio (todos los arpeggios)	.X3G	Los archivos del tipo "All Arpeggio" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
All Song (todas las canciones)	.X3S	Los archivos del tipo "All Song" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Song (canción)	.X3A .X3S .MID	Una canción especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Song" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "X3A" y "X3S" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 246).
All Pattern (todos los patrones)	.X3P	Los archivos del tipo "All Pattern" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Pattern (patrón)	.X3A .X3P .MID	Una canción especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Pattern" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "X3A" y "X3P" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 246).
All Waveform (todas las formas de onda)	.X3W	Los archivos del tipo "All" o "All Waveform" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
Waveform (forma de onda)	.X3A .X3W	Una forma de onda especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Waveform" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "X3A" y "X3W" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 244).
WAV	.WAV	Los archivos con formato WAV se pueden cargar en el instrumento. Consulte información detallada en la página 247.
AIFF	.AIF	Los archivos con formato AIFF se pueden cargar en el instrumento. Consulte información detallada en la página 247.
Sample Voice (voz de muestra)	.X3A .X3S .X3P	Una voz de muestra especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All", "All Song" o "All Pattern" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "X3A," "X3S" y "X3P" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 246). Este tipo de archivo sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.
MOTIF XF Editor	.X3E	El archivo (.X3E) creado con el software MOTIF XF Editor (disponible en el sitio de Yamaha) en el ordenador se puede cargar en el instrumento. El archivo de este tipo de editor incluye todos los datos de voces de usuario y mezclas que trata MOTIF XF. Observe que sólo se pueden cargar en MOTIF XF los datos de voces de usuario.

* Se asigna al archivo que se puede cargar.

Compatibilidad con los datos de MOTIF XS6, MOTIF XS7 o MOTIF XS8

Totalmente compatible.

Compatibilidad con los datos de MOTIF ES6, MOTIF ES7 o MOTIF ES8

De los datos que se crean en MOTIF ES6, MOTIF ES7 o MOTIF ES8, las voces, formas de ondas y voces de muestra se pueden cargar en MOTIF XF6, MOTIF XF7 o MOTIF XF8.

• Datos de tipo "All" de MOTIF ES

Los archivos del tipo "All" (extensión: W7A) almacenados en el dispositivo de almacenamiento USB que está conectado al MOTIF ES se pueden cargar en MOTIF XF. Para ello, defina el tipo como "All" en la ventana [F1] File de MOTIF XF.

• Voces

Una voz especificada en un archivo (extensión: W7A, W7V) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All" o "All Voice" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Voice" y ejecute el procedimiento Load (carga). Todos los datos de voces de un archivo (extensión: W7A) guardados en el dispositivo de almacenamiento como tipo "All" en MOTIF ES se pueden seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XF. De igual modo, un archivo (extensión: W7V) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All Voice" en MOTIF ES se puede cargar en

MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "All Voice" y ejecute el procedimiento Load.

Además, los archivos de Voice Editor (extensión: W7E) se pueden cargar en MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Voice Editor" y ejecute el procedimiento Load.

NOTA Las voces cargadas en MOTIF XF 6/7/8 pueden no producir el mismo sonido exacto que las originales de MOTIF ES 6/7/8, ya que el contenido de las formas de onda predefinidas y la estructura de efectos son diferentes entre las dos series de instrumentos.

• Formas de onda

Una forma de onda especificada en un archivo (extensión: W7A, W7W) que esté almacenada en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All" o "All Waveform" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Waveform" y ejecute el procedimiento Load.

De igual modo, un archivo (extensión: W7W) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All Waveform" en MOTIF ES se puede cargar en MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "All Waveform" y ejecute el procedimiento Load.

• Voces de muestra

Una voz de muestra especificada (extensión: W7A, W7S, W7P) en un archivo que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All", "All Song" o "All Pattern" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XF. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Sample Voice" y ejecute el procedimiento Load.

Ejemplo de ajuste del tipo de archivo al almacenar:

Datos que se van a almacenar		Tipo de archivo
Todos los datos		All
Voz de usuario		All Voice
Interpretación		All
Canciones	Cuando se usan voces de usuario en las canciones:	All
	Cuando no se usan voces de usuario en ninguna de las canciones:	All Song
	Si desea transferir una canción a un secuenciador MIDI externo o un ordenador:	SMF
Patrón	Cuando se usan voces de usuario en los patrones:	All
	Cuando no se usan voces de usuario en ninguno de los patrones:	All Pattern
	Si desea transferir un patrón a un secuenciador MIDI externo o un ordenador:	SMF
Datos de muestra	Todas las formas de onda	All Waveform
	Si desea transferir una muestra a un ordenador:	WAV, AIFF

Gestión de archivos: [F1] File

La ventana File permite usar las funciones relacionadas con los archivos como son la selección de dispositivo o de ruta, el almacenamiento, la carga, el cambio de nombre y el borrado.



1 Dispositivo

Aquí puede seleccionar el dispositivo que desee entre los que se han montado (se reconocen) en el modo File. El dispositivo seleccionado aquí se conoce como "dispositivo actual". Al seleccionar un dispositivo, el directorio raíz del dispositivo seleccionado aparece en la columna Dir. La cantidad de memoria usada y de memoria total del dispositivo seleccionado aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

2 Dir (Directorio)

Indica el directorio actual con la ruta. El contenido (archivos y carpetas) incluido en el directorio actual aparece en el cuadro de lista de directorios y archivos a continuación. El directorio actual se puede cambiar en el cuadro de la lista de directorios y archivos a continuación.

3 Lista de directorios y archivos

Indica los directorios y archivos del directorio actual. En este cuadro, los directorios y archivos aparecen en orden alfabético, a excepción de la línea superior que se proporciona para pasar al siguiente directorio hacia arriba. Puede distinguir el directorio y el archivo por el indicador situado al final a la derecha de cada línea.

..... Directorio (carpeta)

..... Archivo

El nombre del directorio se muestra en la línea correspondiente al directorio mientras que el nombre de archivo y la extensión y el tamaño se muestran en la línea correspondiente al archivo.

Pasar entre niveles de directorios

Para bajar desde el directorio actual, lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos, y pulse el botón [ENTER]. Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER].

4 Tipo

Determina el tipo de datos que se van a almacenar o cargar. El tipo disponible varía según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Para obtener información detallada acerca de los tipos de datos, consulte las páginas 235 y 236. Puede acceder a la lista de tipos de archivo pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37.

5 Ubicación en la memoria del tipo de datos anterior

Determina la ubicación en la memoria del tipo de datos anterior, como el número de voz y el banco de voces, el número de interpretación y el banco de interpretaciones, el número de canción y el número de patrón. Los valores disponibles varían según el ajuste del tipo anterior. Para obtener información detallada acerca de la memoria de origen que se va a memorizar, consulte la página 241. Para obtener información detallada acerca de la memoria de destino que se va a cargar, consulte la página 242.

6 [SF1] Save (guardar)

Al pulsar este botón se ejecuta la operación Save. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 241.

7 [SF2] Load (cargar)

Al pulsar este botón se ejecuta la operación Load. Para obtener instrucciones detalladas acerca de la carga, consulte la página 242.

8 [SF3] Rename (cambiar nombre)

Al pulsar este botón se accede a la ventana que permite especificar el nuevo nombre del archivo seleccionado. El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Siga estas instrucciones para cambiar el nombre del archivo.

- 1 Seleccione un archivo para cambiar el nombre llevando el cursor a la lista de directorios y archivos.
- 2 Pulse el botón [SF3] para acceder a la ventana Input Character.
- 3 Escriba el nuevo nombre del archivo seleccionado.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para cambiar en efecto el nombre del archivo seleccionado.

9 [SF4] Delete (eliminar)

Al pulsar este botón se accede a la ventana Delete.

Siga estas instrucciones para borrar un archivo.

- 1 Seleccione un archivo para borrar llevando el cursor a la lista de directorios y archivos.
- 2 Pulse el botón [SF4] para acceder a la ventana Delete.
- 3 Pulse el botón [ENTER] para borrar el archivo seleccionado.

10 [SF5] New Dir (nuevo directorio)

Al pulsar este botón se crea un directorio en el directorio actual. El nombre del directorio puede contener 10 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Siga estas instrucciones para crear un directorio.

- 1 Pulse el botón [SF5] para acceder a la ventana Input Character.
- 2 Escriba el nombre del nuevo directorio.
- 3 Pulse el botón [ENTER] para especificar el nombre del directorio recién creado.

11 [F1] File (archivo)

Al pulsar este botón se accede a la ventana File desde otra ventana en el modo File.

12 [F2] Mount (montar)

Al pulsar este botón se accede a la ventana Mount. Consulte información detallada en la página 239.

13 [F3] Format (formatear)

Al pulsar este botón se accede a la ventana Format. Consulte información detallada en la página 240.

14 [F4] Audio

Cuando se pulsa este botón se accede a la ventana que permite grabar la interpretación del teclado como un archivo de audio o bien reproducir un archivo de audio existente. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones.

Procedimiento básico en el modo File**1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.**

Aparece la ventana File (página 237).

2 Monte los dispositivos de memoria en los que está almacenado el archivo o desde los que se va a cargar.

El dispositivo de almacenamiento USB se monta automáticamente en cuanto se conecta al conector USB TO DEVICE en el panel posterior. La unidad de disco duro del ordenador conectada a MOTIF XF a través de la red se puede montar en la pantalla Mount (en la página 239).

3 Seleccione el dispositivo que desee.

Seleccione el dispositivo que desee entre los montados en el paso 2.

4 Indique la ruta del directorio que desee.

Seleccione el directorio que desee en el dispositivo seleccionado. Para bajar desde el directorio actual, lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos, y pulse el botón [ENTER]. Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER]. La línea Dir indica el nombre del directorio actual con la ruta y el cuadro inferior muestra los directorios y archivos que pertenecen al directorio actual.

NOTA Si desea crear un directorio nuevo y guardar el archivo allí, pulse el botón [SF5] New Dir (directorio nuevo). Si desea instrucciones detalladas para crear un directorio nuevo, consulte la columna de la izquierda.

5 Seleccione el tipo de datos que desee en la columna Type (4).

En el cuadro de la lista de directorios y archivos sólo aparecen los archivos relacionados con el tipo de archivo seleccionado.

NOTA Los tipos de datos disponibles varían según el modo que esté seleccionado al seleccionar el modo File. Si no puede encontrar el tipo de datos que desea tratar, por ejemplo "Voice", pulse el botón [EXIT] para salir de la ventana File, pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice y pulse el botón [FILE] para acceder de nuevo a la ventana File.

6 Seleccione el archivo que desee llevando el cursor a la lista de directorios y archivos (3).

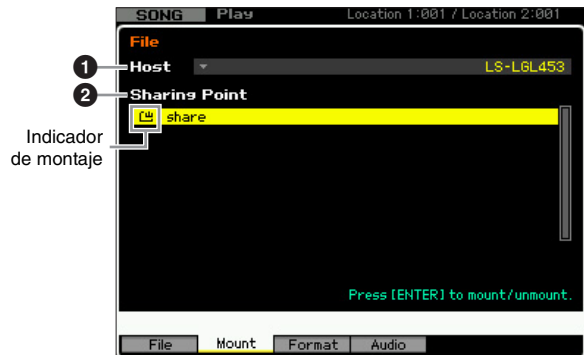
Esta operación no es necesaria cuando ejecuta la operación Save o New Directory. Si desea ejecutar la operación Rename o Delete, pulse los botones [SF3] Rename o [SF4] Delete. Si desea obtener instrucciones detalladas para borrar un archivo o cambiar su nombre, consulte la página 238 y la columna de la izquierda.

7 Seleccione la ubicación de memoria del tipo de datos especificado en el paso 5 como origen o como destino.

Cuando desee ejecutar la operación Save o Load, pulse los botones [SF1] Save o [SF2] Load, respectivamente. Para obtener instrucciones detalladas acerca de las operaciones de almacenamiento o de carga, consulte las páginas 241 y 242.

Montaje de dispositivos en línea: [F2] Mount

En esta pantalla puede montar los directorios compartidos en la unidad de disco duro de un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XF.



1 Host

En el ordenador conectado a la red, este parámetro determina el ordenador host que contiene el dispositivo que se va a montar. Aquí se muestra el nombre del ordenador definido en el ordenador.

Puede acceder a la lista de dispositivos pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el que desee en la lista. Consulte información detallada en la página 37. Aquí se muestra el nombre del ordenador definido en el ordenador.

NOTA Si el nombre del ordenador que desea no se muestra en el parámetro Host (1), puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF5] y especificar el nombre usted mismo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

NOTA Confirme el nombre del ordenador. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

2 Sharing Point (punto de uso compartido)

Aquí se muestran los directorios compartidos del ordenador host definido anteriormente. También puede montar o desmontar cada uno de los directorios compartidos.

NOTA Tenga presente que se muestran los nombres de las carpetas compartidas autorizadas en el ordenador.

Montar o desmontar un directorio

Puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER].

El indicador de montaje aparece a la izquierda del nombre del directorio montado. Puede desmontar el directorio compartido pulsando de nuevo el botón [ENTER]. El indicador de montaje desaparece.

Procedimiento de montaje

Siga estas instrucciones para montar la unidad de memoria del ordenador conectado a la red.

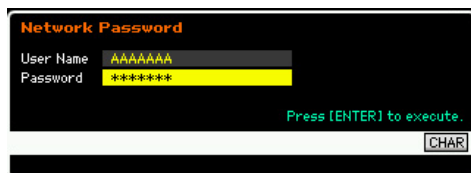
1 Conecte MOTIF XF a la red.

Los parámetros relacionados con la red se pueden definir en la pantalla Network (página 221) del modo Utility.

2 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y pulse el botón [F2] para acceder a la ventana Mount.

3 Seleccione un ordenador host en la columna Host (1).

Si el nombre del ordenador que desea no se muestra en el parámetro Host (1), puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF5] y especificar el nombre usted mismo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37. Si selecciona un ordenador al que MOTIF XF no ha tenido acceso, en la pantalla aparece el mensaje "Press [ENTER] to access" (pulse [ENTER] para acceder). Cuando pulsa el botón [ENTER], en la pantalla se pide que especifique la contraseña según se ilustra a continuación. Aquí, especifique la cuenta de usuario del ordenador en el cuadro User Name (nombre de usuario), escriba la contraseña del ordenador en el cuadro Password y pulse el botón [ENTER] para que se establezca el acceso entre MOTIF XF y el ordenador. Los directorios compartidos del ordenador seleccionado aparecen en el cuadro Sharing Point (2).



NOTA Una vez se haya establecido el acceso entre MOTIF XF y el ordenador, los directorios compartidos se muestran automáticamente en la pantalla simplemente al seleccionar un ordenador en la columna Host. Si el instrumento se apaga, hay que volver a realizar las operaciones para establecer el acceso (especificar la cuenta de usuario y la contraseña) cuando se vuelva a encender.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo confirmar la cuenta de usuario y la contraseña del ordenador, consulte su manual de instrucciones.

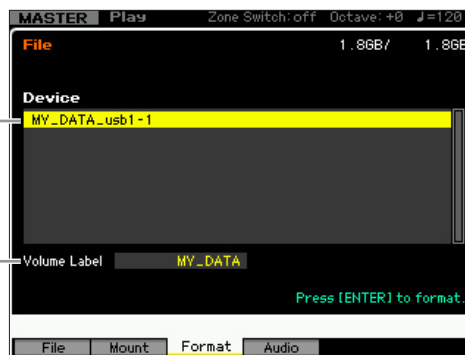
NOTA Cuando no se haya asignado una contraseña al ordenador, basta con pulsar el botón [ENTER] sin escribir nada para establecer el acceso entre MOTIF XF y el ordenador.

4 Monte los directorios que desee.

En el cuadro Sharing Point (2), puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER]. El indicador de montaje aparece a la izquierda del nombre del directorio montado. Puede desmontar el directorio compartido pulsando de nuevo el botón [ENTER]. El indicador de montaje desaparece. Los directorios montados se pueden seleccionar en la ventana File (página 237).

Dar formato a un dispositivo: [SF3] Format

En esta pantalla puede dar formato a dispositivos de almacenamiento de memoria como un disco duro conectado al conector USB TO DEVICE.



1 Dispositivo

Aquí se muestran los dispositivos conectados y montados, y puede seleccionar el dispositivo al que desea dar formato. Si es necesario dar formato a un dispositivo, se indica con el mensaje "unknown device (usb ***)" ((dispositivo desconocido) (usb ***)). Los tres asteriscos (***) que aparecen en el ejemplo anterior hacen referencia a los números de serie secuenciales de los dispositivos conectados a los que hay que dar formato. Cuando hay varias particiones en un solo dispositivo, el número de partición se indica a la derecha del número de serie.

2 Volume Label (etiqueta de volumen)

Determina la etiqueta de volumen del dispositivo seleccionado. La etiqueta de volumen es el nombre asignado al dispositivo. Puede contener hasta 11 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Procedimiento de formato

1 Conecte al terminal USB TO DEVICE el dispositivo al que se va a dar formato.

2 Seleccione un dispositivo en la lista de dispositivos (1).

3 Escriba la etiqueta de volumen (2) que desee.

4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no) para cancelar la operación de Format.

5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para realizar la operación Format.

AVISO

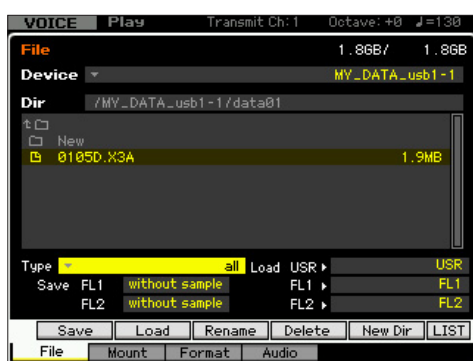
Si da formato al dispositivo, todos los datos grabados anteriormente se borrarán. Compruebe de antemano si el dispositivo contiene datos importantes. Cuando compruebe el contenido del dispositivo en la ventana [F1] File, tenga presente que algunos archivos (que no aparecen en las páginas 235 y 236) no se muestran en la pantalla de MOTIF XF, ni siquiera aunque el tipo de archivo esté definido como "All".

Almacenar un archivo

El procedimiento para almacenar varía según el tipo de archivo que se vaya a almacenar y el modo que esté seleccionado antes de acceder a la ventana File. En esta sección se explica el procedimiento pertinente en tres casos.

- Almacenar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto
- Almacenar la muestra de una voz concreta
- Almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar

Almacenar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

NOTA Cuando desee almacenar las 64 canciones, pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song y el botón [FILE] para acceder a la ventana File. Cuando desee almacenar los 64 patrones, pulse el botón [PATTERN] para seleccionar el modo Pattern y el botón [FILE] para acceder a la ventana File.

NOTA Siga estas instrucciones después de seleccionar una voz, interpretación, canción o patrón al que la muestra que se va a almacenar esté asignada en cada uno de los modos.

NOTA Para acelerar esta operación, seleccione en este paso un archivo con un nombre parecido, ya que la operación mostrará el nombre correspondiente de forma predeterminada en la ventana en la que se escribe el nombre de archivo, por lo que no será necesario escribir de nuevo todo el nombre del archivo.

2 Defina el tipo como desee: “All”, “All Voice”, “All Arpeggio”, “All Waveform”, “Editor”, “All Song” y “All Pattern”.

NOTA Cuando seleccione el tipo de datos que incluye los datos de formas de onda, seleccione si los datos de muestra se guardarán o no para cada módulo de expansión de memoria flash en la parte inferior izquierda de la pantalla. Para obtener información acerca de la estructura de los datos de las formas de onda al guardar, consulte la página 248.

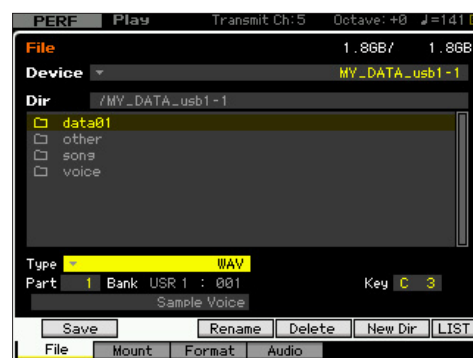
3 Pulse el botón [SF1] Save para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.

4 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos del tipo especificado en el dispositivo externo de memoria.

El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 37.

Almacenar la muestra de una voz concreta

Puede almacenar la muestra de una voz concreta en un dispositivo externo de memoria en forma de archivo WAV o AIFF con el fin de tenerla o modificarla en un ordenador. Este método está disponible cuando se selecciona el modo File desde cualquier otro modo. Para obtener información detallada acerca de los tipos de archivos que se pueden almacenar, consulte la página 235.



NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, y almacenar o cargar la muestra asignada a la voz normal, está disponible la muestra asignada al elemento 1, únicamente.

1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

NOTA Para acelerar esta operación, seleccione en este paso un archivo con un nombre parecido, ya que la operación mostrará el nombre correspondiente de forma predeterminada en la ventana en la que se escribe el nombre de archivo, por lo que no será necesario escribir de nuevo todo el nombre del archivo.

2 Defina el tipo como “WAV” o “AIFF”.

NOTA Tenga presente que los ajustes de algunos parámetros, como Start Point, no se almacenan al almacenar la muestra de una voz concreta en formato WAV o AIFF. Esto significa que el archivo WAV o AIFF almacenado en el modo File se reproducirá desde el principio, incluida la sección anterior al punto de inicio, en un dispositivo externo, por ejemplo en un ordenador.

3 Seleccione los datos de origen.

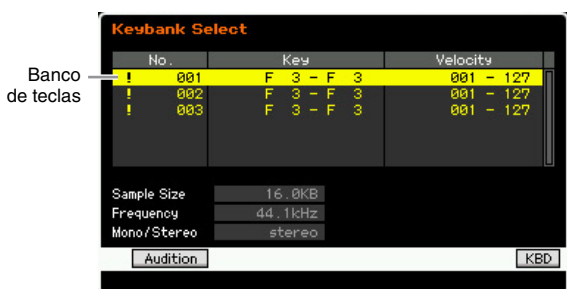
Al seleccionar el modo File desde el modo Voice, seleccione un elemento (para una voz normal) y una tecla a los que la muestra que se va a almacenar esté asignada. Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, seleccione una parte y una tecla a los que la voz que incluye la muestra que se va a almacenar esté asignada.

NOTA Las formas de onda predefinidas no se pueden guardar en un dispositivo de almacenamiento externo. Aparece un

mensaje de error si selecciona una parte de una interpretación, canción o patrón a los que la voz predefinida esté asignada o un elemento de una voz normal o una tecla de voz de percusión a los que la forma de onda predefinida esté asignada.

NOTA Los datos de origen disponibles varían según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Cuando se selecciona el modo File desde el modo Voice, los datos de origen disponibles varían según el tipo de la voz ya seleccionada: normal o de percusión. Asegúrese de seleccionar una voz, interpretación, canción o patrón a los que la muestra que desee esté asignada antes de seleccionar el modo File.

4 Pulse el botón [SF1] Save para acceder a la ventana que permite seleccionar un banco de teclas.



5 Seleccione un banco de teclas al que la muestra esté asignada moviendo el cursor.

Pulse el botón [F1] Audition (audición) para escuchar el sonido de la muestra.

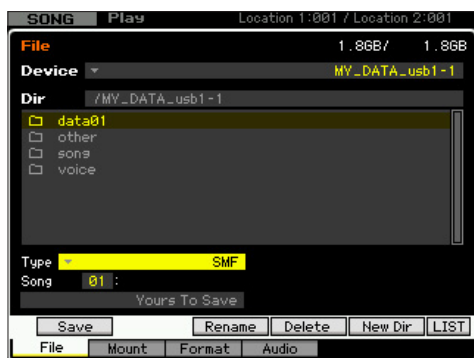
6 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.

7 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos en el dispositivo externo de memoria.

El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar

Puede almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar en el modo File. El formato de archivo MIDI estándar es habitual y se puede usar en otros secuenciadores MIDI y en software musical. Este método está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el "Procedimiento básico en el modo File" en la página 238.

NOTA Para acelerar esta operación, seleccione en este paso un archivo con un nombre parecido, ya que la operación mostrará el nombre correspondiente de forma predeterminada en la ventana en la que se escribe el nombre de archivo, por lo que no será necesario escribir de nuevo todo el nombre del archivo.

2 Defina el tipo como "SMF".

3 Seleccione los datos de origen.

NOTA La memoria de origen disponible varía según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Cuando desee almacenar una canción, seleccione el modo File desde el modo Song. Cuando desee almacenar un patrón, seleccione el modo File desde el modo Pattern.

4 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.

5 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos en el dispositivo externo de memoria.

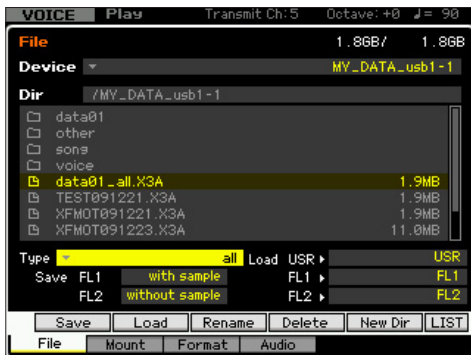
El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 37.

Cargar un archivo

El procedimiento para cargar varía según el tipo de archivo que se vaya a cargar y el modo que esté seleccionado antes de acceder a la ventana File. En esta sección se explica el procedimiento pertinente en ocho casos.

- Cargar todos los datos de usuario de un tipo concreto (todas las voces, todas las canciones, todos los patrones, etc.)
- Cargar una voz específica o todas las voces de un banco específico desde un archivo "All" o "All Voice"
- Cargar una forma de onda concreta desde un archivo "All" o "All Waveform"
- Cargar una interpretación concreta desde un archivo "All"
- Cargar una canción o patrón concretos desde un archivo "All", "All Song" o "All Pattern"
- Cargar una voz de muestra concreta desde un archivo "All", "All Song" o "All Pattern"
- Cargar un archivo WAV o AIFF
- Cargar un archivo SMF (archivo MIDI estándar)

Cargar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto



- 1 Seleccione un dispositivo y un directorio que incluya el archivo de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

NOTA Cuando desee cargar las 64 canciones, pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song y el botón [FILE] para acceder a la ventana File. Cuando desee almacenar los 64 patrones, pulse el botón [PATTERN] para seleccionar el modo Pattern y el botón [FILE] para acceder a la ventana File.

- 2 Defina el tipo como desee: “All”, “All without system”, “All Voice”, “All Arpeggio”, “All Waveform”, “Editor”, “All Song” y “All Pattern”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA Cuando seleccione el tipo de datos que incluye los datos de formas de onda, seleccione la memoria de destino (USR, FL1, FL2) para cada bloque de memoria en la columna Load en la parte inferior derecha de la pantalla. Para obtener información acerca de la estructura de los datos de las formas de onda al cargar, consulte la página 248.

- 3 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

- 4 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

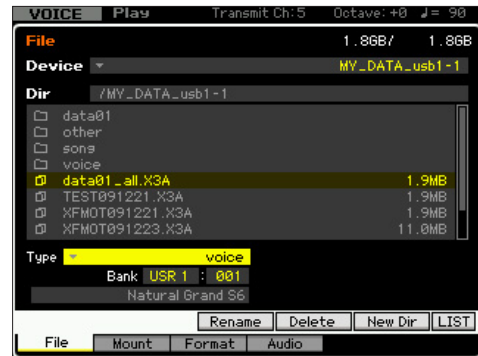
Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

- 5 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar una voz específica o todas las voces de un banco específico desde un archivo “All” o “All Voice”



- 1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

- 2 Defina el tipo como “voice” o “1bank voice”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una voz para cargarse en el paso 6.

- 3 Especifique la ubicación de memoria de destino (5) en la memoria de usuario.

Cuando el tipo (4) se define en “voice”, seleccione un Voice Bank y un número como destino. Cuando el tipo (4) se define en “1bank voice”, seleccione un Voice Bank como destino.

NOTA Cuando seleccione el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, defina una parte a la que la voz cargada se va a asignar además de un banco de voces y un número.

NOTA Cuando cargue una voz de percusión, seleccione el banco de voces de percusión de usuario (UDR, User Drum Voice Bank) como ubicación de la memoria de destino (5). Cuando cargue una voz normal, seleccione uno de los bancos de voces normales de usuario (USR1 – 3) como ubicación de memoria de destino (5). Si no está definido el banco de voces apropiado, al pulsar el botón [SF2] Load aparece un mensaje de error.

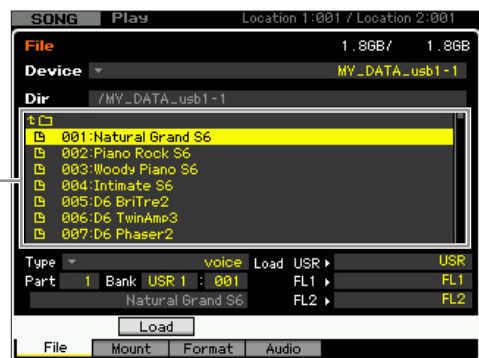
- 4 Lleve el cursor al archivo que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

- 5 Cuando el tipo (4) se define en “voice”; pulse el botón [ENTER] para que las voces del banco especificado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos. Cuando el tipo (4) se define en “1bank voice”; pulse el botón [ENTER] para que los bancos especificados aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

Cuando en el paso 3 se selecciona el banco de voces normales, puede cambiar el banco de voces de origen pulsando uno de los botones de banco (USR1 – 4) del panel frontal.

Lista de voces



6 Lleve el cursor hasta la voz o banco de voces que desee.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar una forma de onda concreta desde un archivo "All" o "All Waveform"



- 1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo las instrucciones descritas en el "Procedimiento básico en el modo File" en la página 238.**
- 2 Defina el tipo como (4) como "waveform".**

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una forma de onda para cargarse en el paso 6.

3 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

4 Pulse el botón [ENTER] para que los tres tipos de memoria (USR, FL1 y FL2) se muestren en la pantalla y, a continuación, desplace el cursor hasta el tipo de memoria que desee.



5 Pulse el botón [ENTER] para que las formas de onda del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.

Formas de onda



6 Lleve el cursor hasta la forma de onda deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

En (5), seleccione la parte a la que se asigna la forma de onda cuando se entra en el modo File desde el modo Performance/Song/Pattern.

En (6), seleccione un elemento (para una voz normal) al que la forma de onda (cargada sin un número) se va a asignar.

NOTA Observe que las formas de onda no se pueden cargar en una voz de percusión.

NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, determina la parte a la que la voz que incluye la forma de onda cargada se vaya a asignar.

8 Seleccione el tipo de memoria de destino (7) del instrumento.

Cuando se selecciona "USR", la forma de onda especificada se cargará en SDRAM. Cuando se selecciona "FL1" o "FL2", la forma de onda especificada se cargará en la ranura 1 o 2 de la placa de expansión de memoria flash opcional. Cuando se selecciona "FL1 without image" o "FL2 without image", solamente los parámetros de la forma de onda especificada se cargarán en la ranura 1 o 2 de la placa de expansión de memoria flash opcional.

9 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

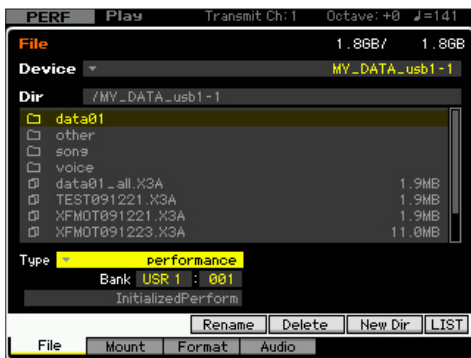
10 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar una interpretación concreta desde un archivo "All"

Este método sólo está disponible cuando se selecciona el modo File desde el modo Performance.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el "Procedimiento básico en el modo File" en la página 238.

2 Defina el tipo como "Performance".

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una interpretación para cargarse en el paso 6.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un banco de interpretaciones y un número de interpretación.

NOTA Cuando el número de interpretación se defina como "All", se cargarán todas las interpretaciones del banco seleccionado.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las interpretaciones del banco seleccionado aparezcan en la pantalla.

Puede cambiar el banco de interpretaciones de origen pulsando los botones de banco en el panel frontal.

Interpretaciones



6 Lleve el cursor hasta la interpretación deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

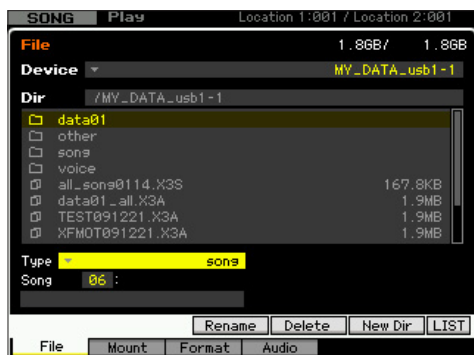
8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar una canción o patrón concretos desde un archivo “All”, “All Song” o “All Pattern”

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

2 Defina el tipo como “Song” o “Pattern”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una canción o un patrón para cargarse en el paso 6.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

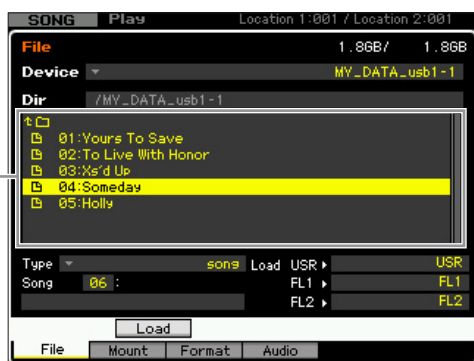
Seleccione un número de canción o de patrón.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las canciones o patrones del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.

Canciones



6 Lleve el cursor hasta la canción o patrón que desee.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

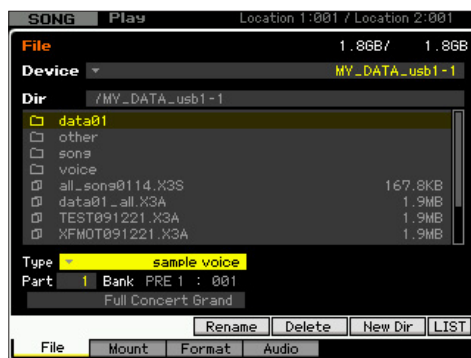
8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar una voz de muestra concreta desde un archivo “All”, “All Song” o “All Pattern”

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

2 Defina el tipo como “Sample Voice”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una voz de muestra para cargarse en el paso 7.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione una parte a la que se va a asignar la voz de muestra cargada.

NOTA La voz de muestra se carga con un número vacío que esté asignado a la canción o el patrón seleccionados antes de seleccionar el modo File.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las canciones o patrones del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.

Canciones



6 Pulse el botón [ENTER] para que las voces de muestra de la canción o el patrón seleccionados aparezcan en la pantalla.

7 Lleve el cursor hasta la voz de muestra deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

8 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

9 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un elemento (para una voz normal) o una tecla (para una voz de percusión) a los que el archivo WAV o AIFF (cargado con un número de forma de onda vacío) se va a asignar.

NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, defina una parte a la que la voz que incluye el archivo WAV o AIFF cargado se vaya a asignar.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

6 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Cargar un archivo SMF (archivo MIDI estándar)

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

2 Defina el tipo como “SMF”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

Cargar un archivo WAV o AIFF



1 Seleccione un dispositivo y un directorio de origen siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 238.

2 Defina el tipo como “WAV” o “AIFF”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA Para escuchar el sonido del archivo WAV/AIFF seleccionado en este momento, pulse el botón [SF6] (7). Esto le permite comprobar cómodamente el sonido antes de cargar el archivo de audio.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione una sección y un número de canción o de patrón en los que el archivo MIDI estándar se va a cargar.

NOTA Cuando desee cargar el archivo SMF en una canción, seleccione el modo File desde el modo Song. Cuando desee cargar el archivo SMF en un patrón, seleccione el modo File desde el modo Pattern.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

6 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

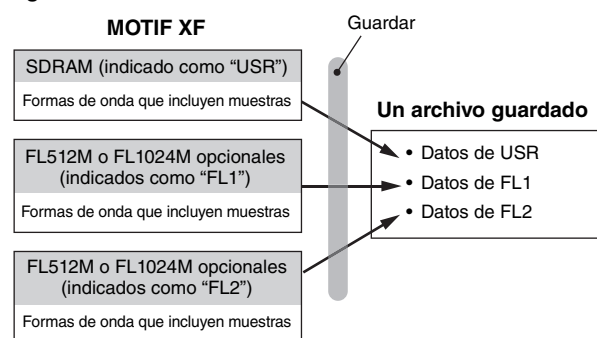
AVISO

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XF (página 241).

Nota para guardar y cargar datos de muestra

Los datos de formas de onda que incluyen muestras residen en "USR" (SDRAM – página 34), "FL1" y "FL2" del módulo de expansión de la memoria flash opcional (página 34). Las formas de onda se pueden guardar en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XF en el modo File para cada bloque de memoria, o bien cargarse desde ellos, tal y como se muestra a continuación.

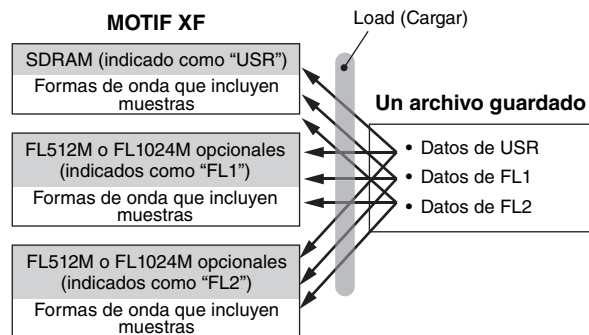
Estructura de los datos de la forma de onda que se van a guardar



Con respecto a SDRAM, la operación Save (guardar) guardará los datos de muestra como un archivo independientemente de la configuración.

En cuanto a los datos en FL512M/FL1024M opcionales, puede seleccionar si los datos de muestra se guardan o no en la parte inferior izquierda de la pantalla (debajo del tipo de archivo) antes de ejecutar la operación Save. Cuando se selecciona "FL1" o "FL2", la operación Save guardará los datos de las formas de onda, incluidas las muestras. Cuando se selecciona "FL1 without sample" o "FL2 without sample", la operación Save guardará los datos de las formas de onda pero sin incluir las muestras (en otras palabras, solamente los parámetros).

Estructura de los datos de las formas de onda que se van a cargar



Para cada bloque de memoria (USR, FL1 y FL2) de un archivo, puede asignar el bloque de memoria de destino (USR, FL1 y FL2) de MOTIF XF antes de ejecutar la operación Load (cargar). También puede definir si las muestras de un archivo se cargan o no antes de ejecutar la operación Load. Esta opción se puede definir en la parte inferior derecha (columna "Load") de la pantalla. Cuando se selecciona "USR", los datos del bloque de memoria correspondiente en el archivo se cargarán en SDRAM. Cuando se selecciona "FL1" o "FL2", los datos (formas de onda y muestras) del bloque de memoria correspondiente en el archivo se cargarán en el módulo de expansión de memoria flash 1 o 2. Cuando se selecciona "FL1 without sample" o "FL2 without sample", los datos (formas de onda sin incluir muestras) se cargarán en el módulo de expansión de memoria flash 1 o 2.

Grabación/Reproducción de audio: Audio [F4]

Con la función Audio Record/Play que se acaba de añadir, ahora puede grabar sus interpretaciones en el MOTIF XF como archivos de audio con formato WAV (44,1 kHz, 16 bits, estéreo) en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a través de la red. Además, ahora el MOTIF XF puede reproducir archivos de audio WAV o AIFF almacenados en un dispositivo USB conectado o en un ordenador. Consulte información en el manual de instrucciones.

Índice

Símbolos

.AIF	235, 236
.MID	235, 236
.WAV	235, 236
.X3A	235, 236
.X3E	235, 236
.X3G	235, 236
.X3P	235, 236
.X3S	235, 236
.X3V	235, 236
.X3W	235, 236

Números

1/4 de tono	56
1/8 de tono	56
1bank voice	236
1st-on	63
2 bandas	83

A

A Mod	82
A. Function 1/2	216
A. Function 1/2 Mode	57, 104
A/D	193
Accent Start Quantize	60, 115
Accent Vel Threshold	60, 114
Accuracy	132
Activación/desactivación de elementos	49
AEG (EG de amplitud)	51, 80, 97, 115
AIFF	235
Ajuste del tipo de archivo	237
Ajustes actuales	232
Ajustes de asignación	49
Ajustes de DAW	228
Ajustes de la unidad de efectos	118
Ajustes de MIDI	228
Ajustes del metrónomo	231
Ajustes del secuenciador	231
Ajustes del sistema	219
All (todos)	235
All Arpeggio	235, 236
All Parameters	91, 117, 195, 217
All Pattern	235, 236
All Song	235, 236
All Sound Off	32
All Track	148
All Track (todas las pistas)	146
All Voice	235, 236
All Waveform	235, 236
all without system	236
Almacenar	235, 241
muestra de una voz	241
SMF	242
voz	54
Alta frecuencia	103
Alternate Group (grupo alternativo)	88
Alternate Pan	79, 89
Amplitude	10, 79, 89
Amplitude EG	90
Append Pattern (añadir patrón)	186
Append Phrase (añadir frase)	183
Apply	176, 209
Árabe 1/2/3	56
Archivo, almacenar	241
Archivos, compartir	43
Archivos, lista	237
ARP Category	164
ARP Common Switch	104
ARP FX	47, 57, 104, 139
ARP Main	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch	225
ARP No.	164
ARP Other	59, 85, 114, 194
ARP Play Only	110
ARP Sync Quantize Value	104

ARP Transmit Ch	225
ARP1 – ARP5	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpeggio	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
activar o desactivar reproducción	94
performance	93
sostenido, activar o desactivar	94
Articulación ampliada (XA)	9, 70
ASSIGN 1/2	46
Assign 1/2, valor	57, 111
Assign L&R Gain	224
Assign Mode (modo de asignación)	87
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2], botones	21
ATTACK	46
Attack Level	72, 77, 80
Attack Time	72, 76, 80, 90
Audio	191, 238
Audio In	106, 193
Audio In/Out	223
Audio, grabación	201
Audition	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load	223

B

Baja frecuencia	103
Banco	197
Banco de interpretaciones	95
Banco de teclas	119
Banco de teclas de destino	131
Banco de teclas de origen	131
Banco de teclas que se va a borrar	131
Banco de voces	48, 97, 98
BANK	98
Bank	50, 52, 56, 59, 96, 109, 113, 190, 197
Bank LSB	216
Bank MSB	216
Bank Select	229
Barra de datos de secuencia	140
Basic Receive Ch	228
Beat (tempo)	231
BEAT (tiempo)	151, 173
Beat Stretch	161
beat1 – 3	209
BEF (Band Elimination Filter)	75
BEF12	75
BEF6	75
Bloque de arpeggios	15
Bloque de controladores	21
Bloque de efectos	22
Bloque de entrada de audio	12
Bloque de muestreo	12
Bloque generador de tonos	9
Bloque secuenciador	12
Boost 12	82
Boost 18	82
Boost 6	82
BPF (Band Pass Filter)	74
BPF1 – 10 Gain	67
BPF12D	74
BPF6	74
BPFw	74
Break 1 – 16	175
Break Point 1 – 4	78, 81
Breath	61
Brightness	31
Bucle	140, 143
Búfer de edición	34
Búfer de recuperación	34
Bulk	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval (intervalo de datos por lotes)	229

C

Cadena de canciones	138
Cadena de patrones	13, 167
editar	173, 174

Cambiador de fase	25
Cambio de 1/4	56
Canal de transmisión MIDI del teclado	47
Canal MIDI	30
Cancel	176
Canción	12
definición	12
trabajo	153
Canción de destino	165, 174, 184
Canción de origen	165, 184
Canción y pista de destino	162
Canción y pista de origen	162
Canción, grabación	144
Canción, memorizar	144
Caracteres, introducir	37
Cargar	235
Cargar archivos	242
Carpeta	234
CAT (Channel Aftertouch)	32
Categoría de arpeggio	15
Categoría de efecto	24
Categoría de interpretación	102
Categoría secundaria	59
Categoría secundaria de arpeggio	15
Categoría y tipo de coro	65
CATEGORY	98
Category	49, 52, 59, 66, 96, 107, 113, 190, 227
Category 1/2	50
Center Key	72, 73, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch	216
Chain	141, 143, 169, 171
Chain Edit	173
Change Timing	58, 112
Channel Aftertouch (CAT)	32
CHAR	37
ChAT (pulsación posterior en canal)	151
CHO SEND	86
Cho Send	190, 191
CHORUS	47
Chorus	66, 107, 193
Chorus Pan	65
Chorus Return	65
Chorus Send	65, 104, 106, 111, 226
Chorus Send (transmisión de coro)	88
CHORUS TO REVERB	65, 107
Clear	170
Clear All (borrar todo)	152
Clear Pattern (borrar patrón)	187
Clear Pattern Chain (borrar cadena de patrones)	187
Clear Phrase (borrar frase)	185
Clear Sample Voice (borrar voz de muestra)	185
Clear Song	165
Clear Track	163
Clear Track (borrar pista)	185
Click	146, 179, 231
CLOCK	151, 173
Clock	158, 160
Clock Out	229
Clock Shift	142
Coarse	71, 88
Coarse Tune	127
Color	221
Com LFO	62
Common	218
Common Edit	84, 100, 188, 212
Master	214
Mixing	192
Mixing Voice	200
Performance	102
Voice	55, 85
Common Parameters	91, 117, 195
Common Switch	98
Compare, función	54, 101, 192, 199
Compás	145, 168
Compás de destino	184
Compás de origen	184
Compensación	156

Compresor26
 Conexión
 instrumentos MIDI externos38
 LAN41
 MTR39
 USB, dispositivo de almacenamiento40
 Conexión de efectos
 Interpretación23
 Mixing24
 Voice23
 Configuración de muestreo, pantalla122, 203
 Configuración del mezclador139
 Confirm124, 206
 Confirm Password222
 Connect64, 86, 106, 107, 193, 227
 Contador de compases
 que se van a insertar162
 Contraseña
 Establecer222
 Control216, 228, 230
 Control Change (CC)31
 Control Depth63
 Control Dest63
 Control Knob No.217
 Control Slider No.217
 Controlador de cinta21, 216
 Controller Assign
 (asignación de controladores)230
 Controller Reset229
 Controller Set61
 Convert Pitch132
 Convert to Song174
 Convert Type164
 Copia de microafinación225
 Copiar parámetros de interpretación99
 Copy92, 118, 130, 134,
 170, 173, 196, 200, 225
 Copy Event159
 Copy Loc (posición de copia)146
 Copy Part196
 Copy Pattern (copiar patrón)186
 Copy Pattern Chain
 (copiar cadena de patrones)186
 Copy Performance197
 Copy Phrase164
 Copy Phrase (copiar frase)182
 Copy Sample Voice165, 170, 183, 184, 187
 Copy Song165
 Copy to Flash Memory135
 Copy Track162
 Copy Track (copiar pista)185
 Copy Voice196
 Coro25, 86, 108
 Coro, categoría y tipo107
 Create Continuous Data160
 Create Measure161
 Create Roll157
 Crescendo156
 Ctrl Set61, 86
 Cuantización146, 155
 Current Password222
 Current Performance118
 Current Voice92
 Cursor, botones36
 Curve160
 CUTOFF46
 Cutoff75, 89
 Cutoff Key Follow76
 Cutoff Velocity Sens75, 89
 Cycle64

D

Data Decrement32
 Data Entry LSB31
 Data Entry MSB31
 Data Increment32
 Data Range160
 DAW Type (tipo DAW)228
 [DEC/NO], botón36
 DECAY46
 Decay 1 Level72, 77, 80, 90
 Decay 1 Time72, 76, 80, 90

Decay 2 Level73, 77, 80
 Decay 2 Time72, 77, 80, 90
 Delay63, 82
 Delay Tempo70
 Delay Tempo Sync70
 Delete131, 135, 152, 200, 238
 Delete all (eliminar todas)230
 Delete All (eliminar todo)135
 Delete Measure162
 Delete one (eliminar una)230
 Delete range162
 Depth61
 Depth Offset 1 – 863
 Description221
 Destination61
 Detune110
 Device240
 Device Number228
 DHCP Client221
 Diagrama de tipos176
 Diagrama del intervalo176
 Dial de datos36
 Dir237
 direct113
 Direction159
 Directorio (Dir)234
 Directorios237
 Dispositivo234, 237
 Distance76
 Distortion25
 Divide Drum Track163, 186
 DNS1/2221
 Domain222
 down158
 down&up158
 DRAM34
 Drum Key92, 123, 204
 Dry Level106, 111, 226
 Dry/Wet Balance67
 Duplicación, símbolo120

E

[E], indicador47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
 each-on62
 Ecualizador de elementos22
 Ecualizador de parte22
 Ecualizador principal22
 Edición190
 Edición común53
 Edición de elementos53, 69, 200
 Edición de teclas87
 Edición de una interpretación100
 Edit Recall117
 Efecto de inserción22
 Efecto de sonido aleatorio17
 Efecto del sistema22
 Efecto principal22
 Effect49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
 Effect ON/OFF Button (System)
 (botón de activación/desactivación
 de efectos (sistema))220
 Effects50, 97
 EG (generador de envolventes) .96, 97, 115, 194
 EG Depth73, 77
 EG Depth Vel Curve73
 EG Depth Vel Sens73, 77
 EG Depth Vel Sens Curve77
 EG Time Key Follow73, 78, 81
 EG Time Segment73
 EG Time Velocity Sens73, 77, 80
 EG Time Velocity Sens Segment77, 81
 EG/EQ49, 51
 Element Group70
 Element Out 1 – 864
 Element Switch50, 61, 69, 87
 Element Switch 1 – 863
 Elemento10
 activar o desactivar199
 on/off54
 solo54, 199
 Elm LFO82

End143
 end143
 End Point127, 207
 End Step157
 End Velocity157
 Ensayo149
 EQ51, 82, 90, 116, 195
 EQ HIGH47
 EQ LOW46
 EQ MID47
 EQ MID F46
 EQ MID Q47
 Erase179
 Erase Event159
 Escala temperada56
 Escena de canciones137
 Escena de patrones167
 Estado de la pista99
 Estado de los datos140
 Estructura de la memoria35
 ETHERNET, conector41
 Ethno102
 Event List, pantalla150, 151, 180
 Event Type159, 160, 161
 Event Type (tipo de evento)174
 Evento y parámetros151
 Evento, trabajos182
 Exchange Phrase (intercambiar frase)183
 Exchange Track163
 Exchange Track (intercambiar pista)185
 Ext142, 169
 Ext Bank Select216
 Ext Prog Change216
 Ext Switch (selector externo)215
 Extensión234
 Extract135
 Extract Event159

F

F Mod82
 [F1] – [F6] (Función), botones36
 Factory Set231
 Fade In Time63, 82
 Fade In/Out132
 Fade Out Time63
 Fade Type133
 Favorite Category45
 FEG (EG de filtro)51, 76, 97, 115
 File234, 237, 238
 procedimiento238
 File Server221
 File Server Account222
 Filtro10, 51, 74, 89, 97, 116, 232
 Filtro de eliminación de banda75
 Filtro de eliminación de banda doble75
 Filtro de pasa banda doble75
 Filtro de paso alto74
 Filtro de paso alto doble75
 Filtro de paso bajo74
 Filtro de paso bajo doble75
 Filtro de tipo combinado75
 Filtro de tipo doble75
 Filtro MIDI232
 Filtro pasa banda74
 Fine71, 88, 132
 Fine Scaling Sens71
 Fine Tune127
 fingered57, 110
 Fixed SD/BD85, 115
 Fixed Velocity220
 FL1/FL2219
 FL512M/FL1024M34
 Flanger25
 Flash230
 Flash ROM34
 Foot Controller 1/2216
 Foot Switch216
 Forma de onda119
 Forma de onda de destino135
 Forma de onda de origen135
 Formant Offset67

Formant Shift 67
 Format 238, 240
 Format (formatear) 230
 Formato 235
 Frase 13
 Frase de destino 183, 184
 Frase de énfasis 17
 Frase de origen 170, 183, 184
 Frase de patrón actual 170
 Frase original 183
 Frase que se va a intercambiar 183
 Frase, trabajos 182
 Frecuencia intermedia 103
 Frequency 105, 116, 120, 123, 204
 fulltime 57, 110
 Función de control 49, 96
 FW Gain 224
 FW Monitor Setup
 (configuración del monitor FW) 224

G

Gain 76, 105, 116
 Ganancia de las frecuencias altas 103
 Ganancia de las frecuencias bajas 103
 Ganancia de las frecuencias intermedias 103
 Gate Switch 67
 GATE TIME 47
 Gate Time 155
 Gate Time Rate 59, 60, 113, 114, 142
 Gateway 221
 General 55, 85, 102, 192, 219
 Get Name 214
 Get Phrase from Song
 (obtener frase de canción) 184
 Glide 157
 Glide Time 157
 GM 48
 Grabación
 All Track, ajuste 148
 Audio 201
 Cadena de patrones 172
 patrón 177
 pistas 1-16 147
 Scene Track (pista de escena) 148
 Tempo Track (pista de tempo) 148
 Grabación de cadena 172
 Grabación de sustitución 147
 Grabación de una interpretación 14, 98
 Grabación en tiempo real 144
 Grabación/Reproducción de audio 35
 Grabar
 canción 144
 Gráfico 62
 Gráfico de EQ 52
 Grid 158
 Guardar
 todos los datos de usuario 241
 un tipo concreto 241

H

Half Damper Switch 80
 Half Damper Time 80
 Half Sampling Frequency 133
 High Frequency 83
 High Gain 83
 HOLD 98
 Hold 52, 58, 63, 112
 Hold Level 72, 77
 Hold Time 72, 76
 Host 239
 Host Name 221
 HPF (High Pass Filter) 74
 HPF Cutoff 76, 89
 HPF Freq 67
 HPF Key Follow 76
 HPF Output Level 67
 HPF12 74
 HPF24D 74

I

I/O 223
 [INC/YES], botón 36
 India 56
 Indicador de datos 168
 Inflexión del tono 30
 INFO 50, 96, 123, 130, 142,
 169, 199, 214, 219
 Inicio de teclado 168, 172, 178
 Init 91, 117, 195, 217
 Initial Level 80
 Initialize selected Parts to GM 196
 Initialize the settings of the waveforms
 assigned to the selected Elements 91
 Initialize the settings of the waveforms
 assigned to the selected Key 92
 Initialize Type 218
 Input Source 122, 204
 Ins A 66, 86, 107, 193, 227
 Ins B 66, 86, 107, 193, 227
 Ins Effect Output
 (salida del efecto de inserción) 71, 88
 Ins Effect Sw 111, 146, 178
 Ins FX Sw 191
 Ins L 66
 Ins Switch (selector de efecto de inserción) .. 193
 Insert 152, 174
 Insert Event, ventana 150, 151, 174, 180
 Insertion A/B 23, 65, 107, 227
 INSERTION CONNECT 65, 106, 227
 Insertion Effect 189
 Insertion point 162
 Inst Input Level 67
 Int 142, 169
 Int Bank Select 216
 Int Prog Change 216
 Int Switch (selector interno) 215
 Interpretación
 definición 11
 memorizar 101
 seleccionar 93
 trabajo 117
 Intervalo 164, 165, 176, 186
 Intervalo de nota 96
 Intervalo de origen 173
 IP Address 221

J

Job
 Master 217
 Mixing 195
 Mixing Voice 199
 Sampling 129
 Voice 91
 Juego de batería 9

K

KBD 120, 130
 KBD (teclado) 37
 Keep Original Phrase
 (conservar frase original) 187
 Key 86, 87, 120, 124, 127, 205
 Key Assign Mode 57
 Key Bank 131, 132, 133, 134
 Key Bank List (lista de banco de teclas) 120
 Key Edit 84
 Key Mode 58, 113
 Key On Delay 70
 Key On Reset 62, 82
 Key On Start Switch 99
 Key Parameters 92
 Key Range 128, 205
 Keybank 123, 130, 204
 Keyboard Transmit Ch 228
 Kirnberger 56
 Knob 216
 Knob Control Assign 57, 104
 Knob Ctrl Assign 214
 KnobSlider 217

L

L&R Gain 223
 LAN, conexión 41
 Length 133, 178
 Level 79, 89
 level 124, 205
 Level (nivel) 127
 Level 1 – 16 64
 Level Key Follow 79
 Level Velocity Sens 79
 Level Velocity Sens Curve 79
 Level Velocity Sens Offset 79
 Level/MEF 104
 Level/Pan 79
 LFO (Low Frequency Oscillator) 11
 LFO Phase Offset 64
 Límite de nota 96, 212
 Límite de notas 58
 Línea de posición de canción 140
 LIST (lista) 37
 Load 238, 242
 Load (Cargar)
 Archivo AIFF 247
 Archivo SMF 247
 Archivo WAV 247
 Pattern 246
 Performance 245
 Sample Voice 246
 Song 246
 todas las voces 243
 todos los datos de usuario 243
 un tipo concreto 243
 Voice 243
 Waveform 244
 Load Mixing 233
 Local Control 229
 Lo-Fi 26
 Longitud 168, 170
 Loop 60, 114, 143, 178
 loop (bucle) 128
 Loop Point 127, 207
 Loop-Remix 133
 Low Frequency 83
 Low Gain 83
 Lower Ch 218
 Lowest Key 134
 LP=ST 128, 208
 LPF (Low Pass Filter) 74
 LPF12+BPF6 75
 LPF12+HPF12 75
 LPF18 74
 LPF18s 74
 LPF24A 74
 LPF24D 74
 LPF6+HPF6 75

M

Main Category 102
 Main Category 1/2 55
 Mandos deslizantes de control 22, 95, 138
 función 47
 Mandos deslizantes de control 1 – 8 212
 manual 124, 206
 Master Edit (edición de maestro) 212
 Master Job 217
 Master Name 214
 Master Play 211
 Master Store 213
 MasterEQ 105, 193, 224
 MasterFX 104, 193, 224
 Mayor pura 56
 MEAS 151, 173
 Meas 140, 205
 Measure 99, 127, 128, 134, 151, 165,
 172, 178, 203, 205, 208, 209
 Mega Voice (voz mega) 15
 Mega Voice, arpeggio 15
 Memoria de usuario 34, 35
 Memoria interna 34

Memorizar		Nombre de zona	212	Part 1 – 4, portamento	103
canción	144	Nombre del Master	211	Part Edit	100, 188
interpretación	101	Nombre del patrón	168, 169	Mixing	194
mezcla	192	Nombres, asignar	37	Performance	109
patrón	177	Non-Registered Parameter Number (NRPN)	33	Part EQ	103
voz de mezcla	199	normal 01 – 16	175	Part Parameters	117, 196
Memory	214	Normalize	131	Part Switch	109
Menor pura	56	Normalize Play Effect		Parte	190, 191
Meter	128, 134, 207, 209	(normalizar efecto de reproducción)	163, 186	activar o desactivar	93, 101, 192
Mezcla	11	Nota	30, 32, 157	seleccionar	109
configuración	189	Nota, trabajos	154, 182	silenciar	192
Mic Gate Threshold	67	Note	135, 157, 215	silencio	93, 101
Mic Level	67	Note Limit	110, 112	solo	93, 101, 192
Mic/Line	223	Note Limit (Límite de nota)	71	Parte 1– 4	97
Micro Tuning (microafinación)	56, 225	Note Limit High	215	Parte de origen	118
Micro Tuning Name	225	NOTE LIMIT LO-HI	97	Parte modificada	196
Micro Tuning No.	225	Note Limit Low	215	Partes de destino	197
Microafinación, lista	56	Note Shift	56, 110, 142, 219	Password	222
MIDI	30, 228	NRPN (Non-Registered Parameter Number)	32	PAT (Polyphonic Aftertouch)	32
MIDI IN/OUT	219, 228	NUM	36, 152	PAT (pulsación posterior polifónica)	151
MIDI Out Channel	115	Number	109, 190	Patch	169, 170
MIDI Out Switch	115	Number of Times	159, 160, 173	Patrón	
MIDI Send	217	Número de banco de teclas	120	crear	171
MIDI Sync	228	Número de cadena	143	definición	13
MIDI, evento	30	Número de canción	99, 139, 143, 196	Patrón de destino	186, 187
Misc	26	Número de compás	140	Patrón de origen	186
Mix	197	Número de compases que se van a insertar	162	Patrón original	186, 187
Mix Phrase (mezclar frase)	183	Número de interpretación	95, 197	Patrón que se va a borrar	187
Mix Track	163	Número de Master	211	Patrón, grabar	177
Mix Track (mezclar pista)	185	Número de parte	196	Patrón, nombre	178
Mixing	188	Número de patrón	99, 168, 196	Patrón, trabajo de	181
estructura	188	Número de pista	140, 141, 145, 168	Patrones, reproducción	166
Insertion Effect	189	Número de voz	49, 97, 98	Pattern	165, 236
Mixing Edit	192	Número del programa	212	Pattern Chain	171
Mixing Job	195	Número, introducir	36	Pattern Edit	179
Mixing Play	190			Pattern Store	177
Mixing Store	192			PB Range	157
Mixing Voice Edit	198			PB Range Lower	56, 111
Mixing Voice Job	199			PB Range Upper	56, 111
MIXV (voz de mezclado)	146			PDC Name	222
MMC (MIDI Machine Control)	40, 229			PEG (EG de tono)	72
Mode	211, 214, 231			PEQ	83
Modify Control Data	161			Perf.	197
Modify Gate Time	156			Performance	118, 236
Modify Velocity	155			Performance Copy	118
Modulation Wheel	216			Performance Play, modo	93
Módulo de expansión de la memoria flash	34			Performance Play, pantalla	95
Mono/Poly	50, 56, 110			Phase	62
Mono/Poly Mode	50			Phrase	185
Mono/Stereo	106, 122, 226			Phrase1 – 4	209
Montaje	235			Pista	185
Mount	238, 239			Pista de audio	14
Mount User Name				Pista de canción	12
(nombre de usuario de montaje)	222			Pista de destino	184, 185
Move	131			Pista de origen	184, 185
MTC (MIDI Time Code)	39, 229			Pista e intervalo	155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
MTC Start Offset	229			Pista MIDI	14
Muestra	119			Pista y posición	159
Muestreo				Pista, número	178
procedimiento	121			Pista, tipo	178
Muestreo, pantalla RECORDING	206			Pistas de secuencia 1 – 16	12
multi	57, 87			Pitch	71, 132
				pitch 01 – 16	175
				Pitch Bend	216
				Pitch Bend Range	50
				Pitch Key Follow	72
				Pitch Velocity Sens	71, 88
				Plantilla de mezcla	197
				Plantilla, mezcla	197
				Play	49, 96, 168, 169, 219
				Play Effect (Play FX)	14
				Play FX	141, 169
				Play FX (efecto de reproducción)	141
				Play Mode	55, 62, 85
				Play Mode (modo de reproducción)	128
				Polifonía máxima	12
				Polyphonic Aftertouch (PAT)	32
				Porta	49, 50, 103
				Portamento	50
				aplicar a la voz	50

O

OCT RANGE	47
Octava del teclado, ajuste	48
Octave	49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range	60, 114
Offset	156, 161
Offset 1 – 4	78, 81
Onda, memoria	210
one shot	62, 128
Optimize	230
Optimize Memory (optimizar memoria)	135
Original Notes Root	164
Oscilador	10
Oscilador de baja frecuencia (OSC)	11
Oscillator	69, 87
Other	57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
Otros trabajos	135
Out	86, 142
Output	194
Output (salida)	226
Output Level	67
Output Octave Shift	59, 113
Output Select	106, 111, 226
Output Select (selección de salida)	88

P

P Mod	82
PageHold	88
PAN	47
Pan	56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 190, 191, 216, 226
Panorámica de reverberación	108
Panorámica del coro	108
Pantalla	128, 208, 220
Pantalla Voice Play (Reproducción de voz)	48
Param	128
Param. with Voice	109
Parámetros de efectos	27, 66, 105, 107, 108, 227
Parámetros de elementos 1 – 8	91
PART	97
Part	118, 123, 204
Part 1 – 16	190, 191, 193

Portamento común 103
 Portamento Legato Slope 57
 Portamento Mode 50, 57
 Portamento Part Sw 110
 Portamento Switch 50, 57
 Portamento Time 50, 57, 110
 Portamento Time Mode 57
 Portamento, modo 110
 Posición 140
 Posición de destino 173, 174
 Posición de la inserción 174
 Potenciómetros 22, 94, 138
 función 46
 Potenciómetros 1 – 8 212
 Power On Auto Factory Set 231
 Power On Mode 223
 Preset 66, 105, 107, 108, 216, 227
 Program 50, 96, 215
 Program Change 31, 216, 229
 Pulsación posterior 32
 punch 145
 Punch In/Out 146, 149, 206
 Put Phrase to Song
 (poner frase en canción) 184
 Put Track to Arpeggio 164
 Put Track to Arpeggio
 (poner pista en arpeggio) 186

Q

Q 83, 103, 105, 116
 Quantize 141, 154, 178, 233
 QUANTIZE STRENGTH 47
 Quantize Strength 60, 114
 QUANTIZE VALUE 47
 Quantize Value 59, 114
 Quick 232
 quick 209
 Quick Setup 232

R

Random 71
 Random Pan 79, 89
 Random SFX 60, 115
 Random SFX Key On Control 60, 115
 Random SFX Velocity Offset 60, 115
 Random Speed 63
 Rango de nota 212
 Rate 155, 156, 161
 Ratio 131, 132
 RcvSwitch (selector de recepción) 116, 195
 Rec 120, 122, 203
 REC TR 145, 178
 Recall 92, 200
 Receive Bulk 229
 Receive Channel 194
 Receive Note Off
 (recepción de notas desactivada) 87
 Record Gain 124, 205
 Record Monitor 124, 205
 Record Next 122, 204
 Record Part 146, 178
 Record Slice 208
 Record Trim 207
 Record Type 145, 178
 Recordable Size 123
 Recordable Time 120, 123, 124, 129, 204, 206,
 208, 209
 Recording Count 231
 Recording Type 122, 204
 Recortar 207
 Recuperación 117
 Recuperar modificaciones 92
 Red, configuración 42
 Registered Parameter Number (RPN) 33
 RELEASE 46
 Release Adj. 81
 Release Level 73, 77
 Release Time 72, 77, 80
 Remix 169, 175
 Remote 228

Rename 135, 238
 replace 178
 Reproducción de arpeggios
 Interpretación 19
 Pattern 20
 Voice Play 19
 resample 122
 RESONANCE 46
 Resonance (resonancia) 75, 89
 Resonance Velocity Sens 75
 Restablecer 231
 Retardo 25
 Retorno de coro 107
 Retorno de reverberación 108
 REV SEND 86
 Rev Send 190, 191
 REVERB 47
 Reverb 24, 66, 193
 Reverb Pan 65
 Reverb Return 65
 Reverb Send 65, 104, 106, 111, 226
 Reverb Send (transmisión de reverberación) .. 88
 Reverb Type 65, 107
 Reverberación 86, 108
 reverse 128
 reverse 01 – 16 175
 REV-X 27
 Ribbon Mode 57, 104
 RPN (Registered Parameter Number) 32
 Rueda de inflexión del tono 21
 Rueda de modulación 21
 Ruta 235

S

Salida 106, 110, 193
 Sample Size 120
 Sample Voice 236
 sample+note 204
 Sampling Count in
 (recuento muestreo de entrada) 231
 Sampling Edit 126, 210
 Sampling Job 210
 Sampling Job (Trabajo de muestreo) 129
 Sampling Record 121, 203
 Sampling, modo 119, 201
 Sampling, pantalla FINISHED 125, 206
 Sampling, pantalla principal 120, 203
 Sampling, pantalla RECORDING 125
 Save 238
 Scale 78, 81
 Scaling Pan 79
 Scene Track 148
 Scene Track (pista de escena) 13
 Scene1 – Scene5 140, 146, 147, 169, 178, 212
 SDRAM 34
 Sección 13, 168, 196
 Section 99, 178
 Section (sección) 165, 172, 173
 Section Length 99
 Security 222
 Select (seleccionar) 223
 Sens 134, 209
 Separate Chord 158
 Sequencer Control 229
 Sequencer Mode (modo del secuenciador) 99
 Set 63
 Set All 152, 155, 156, 161
 Setup 145, 146, 178
 Setup Number 232
 [SF1] – [SF5] (Función secundaria) botones 36
 Shape 105
 Sharing Point 239
 Shift Clock 158
 Signatura del tiempo 140, 145, 168, 172
 Silencio 140, 145, 168, 178, 190
 single 57, 87
 skip 143
 Slice 134, 202, 208
 Slice Type 210
 slice+seq 204

Slider 216
 Slope 64
 SMF (archivo MIDI estándar) 235
 SMPL (voz de muestra) 146
 Sobregrabación 149
 Solo 140, 145, 168, 178, 190
 Song 174, 236
 Song (canción) 165
 Song Chain 13, 143
 Song Edit 150
 Song Event Chase 233
 Song Job 153
 Song Play 136
 sort 113
 Sort Chord 158
 sort+direct 113
 Source 61
 Source Pattern 164
 Source Phrase 164
 Speed 62, 82
 Split Pattern (dividir patrón) 187
 Split Phrase (dividir frase) 184
 Split Point 218
 Split Point Measure
 (compás de punto de división) 184
 Split Song to Pattern 165
 Splitpoint Measure
 (compás de punto de división) 187
 Standby 205
 Standby (en espera) 123, 124, 204
 Start 125, 143, 206
 Start Point 127, 207
 Start Step 157
 Start Velocity 157
 Stereo to Mono 133
 Stereo/Mono 204
 Stereo/mono 120
 Stop 125
 stop 143
 Store
 Master 213
 Strength 155
 SUB CATEGORY 98
 Sub Category 52, 102, 113
 Sub Category 1/2 55
 Sub Divide 134, 209
 Subnet Mask 221
 SUSTAIN 46
 Sustain 216
 Sustain Pedal 220
 SW 98
 SWING 47
 Swing 60, 114, 141
 Swing Rate 155
 Switch 52, 58, 105, 112, 224
 Sync Quantize Value 98
 System Exclusive 33

T

Tamaño del archivo 234
 TAP 49, 96, 140, 169, 212
 Tecla central 76
 Tecla de percusión 10
 Teclado 21
 Tecnología 26
 Template 64, 197
 Template Performance 197
 TEMPO 47
 Tempo 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134,
 140, 145, 168, 172, 178, 207, 209
 Tempo Change (cambio del tempo) 173
 Tempo del arpeggio 49, 96
 Tempo Hold 233
 Tempo Speed 62
 Tempo Sync (sincronización de tempo) 62
 Tempo Track 148
 Tempo Track (pista de tempo) 13
 Thin Out 160
 thru 113
 thru+direct 113

Tiempo140, 145, 168, 178
 Tiempo, signatura178
 timbre único9
 Time Offset, portamento103
 Time Signatura99, 173
 Time-Stretch132
 Tipo de archivo235
 Tipo de arpeggio
 crear20
 eventos no relacionados con notas18
 nombre16
 voz de percusión18
 voz normal18
 Tipo de arpeggio actual49
 Tipo de datos163, 196, 197
 Tipo de datos de la voz de destino92
 Tipo de datos de la voz de origen92
 Tipo de datos del destino118
 Tipo de datos del origen118
 Tipo de datos que se van a copiar162
 Tipo de efecto24
 Tipo de EQ83
 2 bandas83
 PEQ83
 Tipo de evento152, 173
 Tipo de los datos que se van a borrar163, 185
 Tipo de los datos que se van a copiar185
 Tipo de pista145, 168
 Tono10
 TR151
 Trabajo
 de patrón181
 Trabajo de interpretación117
 Trabajos de canción165
 Trabajos de compás161
 Trabajos de evento158
 Trabajos de patrón186
 Trabajos de pista162, 185
 Track123, 127, 141, 142, 159, 163,
 164, 165, 169, 170, 203, 204, 205
 Track (pista) e intervalo154
 Track Mute (silencio de pistas)173
 Track Sel152
 TrackView139, 140
 Trans140, 172
 Transmit215
 Transmit CH49
 Transmit Ch96
 Transmit Channel215
 Transmit Switch215
 Transpose135, 156, 157, 168, 215, 220
 Trémolo y altavoz rotativo25
 Trigger Level124, 205
 Trigger Mode60, 114, 124, 205
 Trim127, 128, 209
 Tune71, 219
 Tuning225
 Tuning Number56
 Tuning Offset225
 Tuning Root56
 Tx Switch215
 TxCh142, 169
 TYPE98
 Type133, 134, 158, 175, 220, 231
 archivo238
 arpeggio52, 59, 113
 efecto maestro105
 effect66, 107, 108, 227
 EQ82
 filtro74
 grabación122, 204
 Loop-Remix134
 Slice209
 Vocoder67

U

Ubicación en la memoria238
 Undo/Redo154, 182
 Unit Multiply59, 114
 UNITMULTIPLY47

up158
 up&down158
 Upper Ch218
 USB TO DEVICE, conector40
 USB, dispositivo de almacenamiento40
 Used/Total123
 User64
 User Arpeggio35
 User Phrase35
 Utility219

V

Vallot&Yng56
 Valor del tipo de evento seleccionado174
 Valores actuales49
 Valores de configuración173
 Variation134, 175
 Vce Edit191
 VCM (Modelado de circuitería virtual)26
 VCM Auto Wah27
 VCM Compressor 37626
 VCM Equalizer 50126
 VCM Flanger27
 VCM Pedal Wah27
 VCM Phaser Mono27
 VCM Phaser Stereo27
 VCM Touch Wah27
 Vel Cross Fade71
 Vel Sens Depth111
 VELOCITY47
 Velocity120, 124, 127, 142, 205
 Velocity Curve220
 Velocity Limit52, 58, 71, 110, 112
 Velocity Mode59, 113
 Velocity Offset (Random SFX)115
 Velocity Range156
 Velocity Range (intervalo de velocidad)128
 Velocity Rate59, 60, 114
 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)113
 Velocity Sens89
 Velocity Sens Depth Offset112
 ViewFilter152, 173, 180
 Voces de percusión, editar84
 Vocoder26
 estructura68
 uso68
 Vocoder Attack67
 Vocoder Release67
 Voice96, 97, 109, 118, 123, 142, 143,
 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
 almacenar54
 definición9
 seleccionar44
 Voice Element Pan110
 Voice Job91
 Voice Play, modo44
 Voice Type50
 Voice with ARP112
 Voice with ARP (voz con arpeggio)147
 VoiceAudio226
 Volume56, 96, 104, 106, 110, 146,
 178, 191, 216, 219, 226, 231
 Volume Label240
 Volume/Express216
 Voz de mezcla189
 Voz de mezcla de destino200
 Voz de mezcla de origen200
 Voz de mezcla que se va a borrar200
 Voz de mezcla, memorizar199
 Voz de origen92
 Voz de percusión9
 Voz de usuario35
 Voz GM48
 Voz normal9
 editar53
 Voz, nombre178
 Vúmetro124, 206

W

Wah26
 WAV235, 236
 Wave62, 82
 Wave Bank70, 87
 Wave Main Category
 (Categoría principal de onda)70, 87
 Wave Number
 (número de forma de onda)70, 87
 Wave Sub Category
 (subcategoría de forma de onda)70, 87
 Waveform120, 123, 124, 127,
 135, 204, 205, 236
 Waveform, trabajos134
 Werckmeister56
 Width (Ancho)75
 WINS222
 Without Program Change174

X

XA Control69

Z

Zone218
 Zone Edit212, 215
 Zone Switch214, 215
 Zoom In128, 141, 208
 Zoom Out128, 141, 208



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>