



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
SYNTHETISEUR DE PRODUCTION MUSICALE
SYNTETIZADOR DE PRODUCCIÓN MUSICAL
СИНТЕЗАТОР

MOXF6
MOXF6

Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Manual de instrucciones
Руководство пользователя

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

РУССКИЙ

DE
FR
ES
RU

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Unterseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorgesehenen Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr.

Seriennr.

(bottom_de_01)

Le numéro de modèle, le numéro de série, l'alimentation requise, etc., se trouvent sur ou près de la plaque signalétique du produit, située dans la partie inférieure de l'unité. Notez le numéro de série dans l'espace fourni ci-dessous et conservez ce manuel en tant que preuve permanente de votre achat afin de faciliter l'identification du produit en cas de vol.

N° de modèle

N° de série

(bottom_fr_01)

El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc. pueden encontrarse en la placa de identificación o cerca de ella. Esta placa se encuentra en la parte inferior de la unidad. Debe anotar dicho número en el espacio proporcionado a continuación y conservar este manual como comprobante permanente de su compra para facilitar la identificación en caso de robo.

N° de modelo

N° de serie

(bottom_es_01)

Номер модели, серийный номер изделия и заводские характеристики приведены на табличке с названием изделия, расположенной на нижней панели устройства, или рядом с табличкой. Запишите серийный номер в расположенном ниже поле и сохраните данное руководство как подтверждение покупки; это поможет идентифицировать принадлежность устройства в случае кражи.

Номер модели.

Серийный номер.

(bottom_ru_01)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netsspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden.
In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen und den Richtlinien 2002/96/EC bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen.

Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

Für weitere Informationen zum Sammeln und Wiederaufbereiten alter Elektrogeräte kontaktieren Sie bitte Ihre örtliche Stadt- oder Gemeindeverwaltung, Ihren Abfallentsorgungsdienst oder die Verkaufsstelle der Artikel.

[Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union]

Wenn Sie Elektrogeräte ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler oder Zulieferer für weitere Informationen.

[Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union]

Dieses Symbol gilt nur innerhalb der Europäischen Union. Wenn Sie solche Artikel ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihre örtlichen Behörden oder Ihren Händler und fragen Sie nach der sachgerechten Entsorgungsmethode.

(weee_eu_de_01)

Information concernant la Collecte et le Traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques.



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels.

Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale et aux Directives 2002/96/EC.

En vous débarrassant correctement des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine qui pourraient advenir lors d'un traitement inapproprié des déchets.

Pour plus d'informations à propos de la collecte et du recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre municipalité, votre service de traitement des déchets ou le point de vente où vous avez acheté les produits.

[Pour les professionnels dans l'Union Européenne]

Si vous souhaitez vous débarrasser des déchets d'équipements électriques et électroniques veuillez contacter votre vendeur ou fournisseur pour plus d'informations.

[Information sur le traitement dans d'autres pays en dehors de l'Union Européenne]

Ce symbole est seulement valable dans l'Union Européenne. Si vous souhaitez vous débarrasser de déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter les autorités locales ou votre fournisseur et demander la méthode de traitement appropriée.

(weee_eu_fr_01)

Información para Usuarios sobre Recolección y Disposición de Equipamiento Viejo



Este símbolo en los productos, embalaje, y/o documentación que se acompañe significa que los productos electrónicos y eléctricos usados no deben ser mezclados con desechos hogareños corrientes.

Para el tratamiento, recuperación y reciclado apropiado de los productos viejos, por favor llévelos a puntos de recolección aplicables, de acuerdo a su legislación nacional y las directivas 2002/96/EC.

Al disponer de estos productos correctamente, ayudará a ahorrar recursos valiosos y a prevenir cualquier potencial efecto negativo sobre la salud humana y el medio ambiente, el cual podría surgir de un inapropiado manejo de los desechos.

Para mayor información sobre recolección y reciclado de productos viejos, por favor contacte a su municipio local, su servicio de gestión de residuos o el punto de venta en el cual usted adquirió los artículos.

[Para usuarios de negocios en la Unión Europea]

Si usted desea deshacerse de equipamiento eléctrico y electrónico, por favor contacte a su vendedor o proveedor para mayor información.

[Información sobre la Disposición en otros países fuera de la Unión Europea]

Este símbolo sólo es válido en la Unión Europea. Si desea deshacerse de estos artículos, por favor contacte a sus autoridades locales y pregunte por el método correcto de disposición.

(weee_eu_es_01)

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE EMPEZAR

Guarde este manual en un lugar seguro y fácilmente accesible para futuras consultas.



ADVERTENCIA

Siga siempre las precauciones básicas detalladas a continuación para prevenir la posibilidad de lesiones graves, o incluso la muerte, por descargas eléctricas, cortocircuitos, daños, incendios u otros peligros. Estas precauciones incluyen, aunque no de forma exclusiva, las siguientes:

Fuente de alimentación y adaptador de CA

- No coloque el cable de alimentación cerca de fuentes de calor como calefactores o radiadores. Asimismo, no doble demasiado el cable ni lo deteriore de ningún otro modo, ni ponga objetos pesados encima de él.
- Utilice el instrumento únicamente con la tensión especificada, que está impresa en la placa de identificación del instrumento.
- Utilice solamente el adaptador especificado (página 73). Si se usa un adaptador erróneo, pueden producirse daños en el instrumento o recalentamiento.
- Compruebe periódicamente el enchufe y quite la suciedad o el polvo que pudiera haberse acumulado en él.

No abrir

- El instrumento contiene piezas cuyo mantenimiento no debe realizar el usuario. No abra el instrumento ni trate de desmontar o modificar de forma alguna los componentes internos. En caso de mal funcionamiento, deje de usarlo de inmediato y pida al servicio técnico de Yamaha que lo inspeccione.

Advertencia sobre el agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad, ni le ponga encima recipientes

(como jarrones, botellas o vasos) que contengan líquido, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato. Si algún líquido, como agua, se filtrara en el instrumento, apáguelo de inmediato y desenchúfelo de la toma de CA. Seguidamente, pida al servicio técnico de Yamaha que lo revise.

- Nunca enchufe o desenchufe un cable eléctrico con las manos mojadas.

Advertencia sobre el fuego

- No coloque objetos encendidos como, por ejemplo, velas sobre la unidad, porque podrían caerse en el instrumento y provocar un incendio.

Si observa cualquier anomalía

- Si surge alguno de los problemas siguientes, apague inmediatamente el interruptor y desenchufe el aparato. Seguidamente, pida al servicio técnico de Yamaha que revise el dispositivo.
 - El cable de alimentación o el enchufe están desgastados o dañados.
 - Produce olor o humo no habituales.
 - Se ha caído algún objeto dentro del instrumento.
 - Se produce una pérdida repentina de sonido mientras se está utilizando el instrumento.



ATENCIÓN

Siga siempre las precauciones básicas que se muestran a continuación para evitar posibles lesiones personales, así como daños en el instrumento o en otros objetos. Estas precauciones incluyen, aunque no de forma exclusiva, las siguientes:

Fuente de alimentación y adaptador de CA

- No conecte el instrumento a una toma eléctrica usando un conector múltiple. Si lo hiciera, podría producirse una calidad menor de sonido o un recalentamiento en la toma.
- Cuando quite el enchufe del instrumento o de la toma, tire siempre del propio enchufe y no del cable. Si tira del cable, podría dañarlo.
- Extraiga el enchufe de la toma de corriente cuando el instrumento no se vaya a usar durante periodos de tiempo prolongados o cuando haya tormentas con aparato eléctrico.

Colocación

- No coloque el instrumento en una posición inestable en la que se pueda caer accidentalmente.
- Antes de mover el instrumento, retire todos los cables conectados para evitar daños en los propios cables o lesiones a alguien que pudiera tropezar con ellos.

- Cuando instale el producto, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que está utilizando. Si se produce algún problema o un fallo en el funcionamiento, apague inmediatamente el interruptor de alimentación y desconecte el enchufe de la toma de corriente. Incluso cuando el interruptor de alimentación está apagado, sigue llegando al instrumento un nivel mínimo de electricidad. Si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de conectar o desconectar la alimentación de todos los componentes, ponga todos los niveles de volumen al mínimo.
- Asegúrese de ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y aumente gradualmente los controles de volumen mientras toca el instrumento para ajustar el nivel de sonido deseado.

Precaución en el manejo

- Nunca inserte ni deje caer papeles u objetos metálicos o de otro tipo entre las hendiduras del panel o del teclado. Podría causar lesiones personales, daños en el instrumento o en otros equipos, o fallos en el funcionamiento.
- No se apoye ni coloque objetos pesados sobre el instrumento, y no ejerza una fuerza excesiva sobre los botones, interruptores o conectores.
- No utilice el instrumento o dispositivo ni los auriculares con volumen alto o incómodo durante un periodo prolongado, ya que podría provocar una pérdida de audición permanente. Si experimenta alguna pérdida de audición u oye pitidos, consulte a un médico.

Yamaha no puede considerarse responsable de los daños causados por uso indebido, modificaciones en el instrumento o por datos que se hayan perdido o destruido.

Desconecte siempre la alimentación cuando no use el instrumento.

Aunque el interruptor [⏻] (espera/encendido) se encuentre en la posición de "espera" (con la pantalla apagada), la electricidad sigue fluyendo por el instrumento al nivel mínimo.

Si no va a utilizar el instrumento durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma.

Asegúrese de desechar las pilas usadas de acuerdo con la normativa local.

DMI-5 2/2

AVISO

Para evitar la posibilidad de un mal funcionamiento o de que se produzcan daños en el producto, los datos u otros objetos, tenga en cuenta los avisos que se indican a continuación.

■ Manejo y mantenimiento

- No utilice el instrumento junto a televisores, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles u otros dispositivos eléctricos. Si lo hiciera, el instrumento, el televisor o la radio podrían generar ruidos.
- No exponga el instrumento a un exceso de polvo o vibraciones, ni a calor o frío intensos (por ejemplo, bajo la luz solar directa, cerca de un calefactor o dentro de un vehículo durante el día) para evitar que se deforme el panel, que se dañen los componentes internos o un funcionamiento inestable.
- Tampoco coloque objetos de vinilo, plástico o goma sobre el instrumento, pues podrían decolorar el panel o el teclado.
- Cuando limpie el instrumento, utilice un paño suave y seco. No use diluyentes de pintura, disolventes, líquidos limpiadores ni paños impregnados con productos químicos.

■ Guardar datos

- Los datos del búfer de edición (ubicación en memoria de los datos editados) del instrumento se pierden cuando se apaga. Almacene los datos importantes en la memoria del usuario, un dispositivo de memoria flash USB o un dispositivo externo, por ejemplo un ordenador. Tenga en cuenta que los datos guardados pueden perderse por un funcionamiento defectuoso o un manejo incorrecto.
- Para evitar la pérdida de datos por daños de los soportes de almacenamiento, se recomienda guardar dos copias de los datos importantes en dos soportes externos o dispositivos de memoria flash USB.

Información

■ Acerca del copyright

- Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles comercialmente, incluidos, pero no exclusivamente los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para su uso personal.
- En este producto se incluyen programas informáticos y contenido cuyo copyright es propiedad de Yamaha, o para los cuales Yamaha dispone de la correspondiente licencia que le permite utilizar el copyright de otras empresas. Entre estos materiales con copyright se incluye, pero no exclusivamente, todo el software informático, los archivos de estilo, los archivos MIDI, los datos WAVE, las partituras y las grabaciones de sonido. La legislación vigente prohíbe terminantemente la copia no autorizada del software con copyright para otros fines que no sean el uso personal por parte del comprador. Cualquier violación de los derechos de copyright podría dar lugar a acciones legales. NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.

■ Acerca de las funciones y datos incluidos con el instrumento

- Este dispositivo puede usar varios tipos y formatos de datos musicales, y optimizarlos previamente en el formato adecuado para utilizarlos con el dispositivo. Como consecuencia, es posible que este dispositivo no los reproduzca con la precisión que sus productores o compositores hubieran deseado.

■ Acerca de este manual

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Windows es una marca registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y otros países.
- Apple, Mac y Macintosh son marcas registradas de Apple Inc., registradas en EE.UU. y en otros países.
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

Acerca de la versión del firmware más reciente

Yamaha podría actualizar periódicamente el firmware del producto y del software asociado, sin previo aviso y con fines de mejora. Se recomienda consultar nuestro sitio web para obtener las versiones más recientes y actualizar el firmware de MOXF6/MOXF8 o del software asociado.
<http://download.yamaha.com/>

Tenga en cuenta que las explicaciones de este Manual de instrucciones se refieren a la versión del firmware utilizada en el momento de su redacción. Para obtener información detallada acerca de las funciones adicionales de las versiones posteriores, consulte el sitio web anterior.

Mensaje del equipo de desarrollo del MOXF6/MOXF8

Gracias por comprar el sintetizador para creación musical MOXF6/MOXF8 de Yamaha. Nuestro objetivo al diseñar este instrumento es que los intérpretes de cualquier género y nivel puedan disfrutar de unos sonidos de calidad muy alta y de funciones avanzadas al crear e interpretar música.

SONIDO

■ ■ Extraordinaria calidad de sonido en diversos usos ■ ■

El MOXF6/MOXF8 hace uso del sonido de alta calidad del conocido MOTIF XF, muy utilizado por artistas de todo el mundo, y cuenta con una amplia gama de sonidos dinámicos que se pueden utilizar en prácticamente cualquier aplicación musical.

Además, una de las ventajas más importantes de MOXF es que permite instalar una placa de expansión de memoria flash opcional. Esta característica se ha incluido en respuesta de numerosas y repetidas solicitudes de usuarios avanzados.

Actualmente, los datos de muestra (audio) permanecen en la placa, incluso cuando se desconecta la alimentación, lo que permite utilizar de forma instantánea formas de onda que contienen muestras que ha grabado al volver a conectar la alimentación, sin necesidad de cargarlas desde un dispositivo de almacenamiento USB externo.

FUNCIONES

■ ■ La inspiración se convierte en una composición musical acabada en un instante y sin dificultades ■ ■

El MOXF6/MOXF8 cuenta con la eficaz función Performance Creator, que le permite combinar su voz favorita con otras voces y partes de batería, y tocar con un apoyo rítmico y de acordes completo. También puede grabar sus interpretaciones como canción o patrón simplemente pulsando el botón [REC] cuando esté en el modo Performance (interpretación).

Después, tras la grabación, ir automáticamente al modo Song o Pattern para realizar más ediciones y ajustes, y terminar la canción o patrón. Este flujo de trabajo es extremadamente sencillo y claro, y le permite crear música fácil y rápidamente en el momento que se sienta inspirado.

■ ■ Producción musical perfecta con Cubase ■ ■

Al diseñar los modelos MOXF6/MOXF8, se prestó una atención especial a la integración con el software DAW de la serie Cubase, fabricado por Steinberg. Hemos mejorado y reforzado la función de control remoto en relación con Cubase, para que pueda controlar con facilidad y comodidad los parámetros de Cubase con el mando AI KNOB.

También puede utilizar plantillas de control compatibles con diversos instrumentos VST para controlar varios parámetros y operaciones complejas de sintetizadores de software directamente desde el teclado del sintetizador de hardware.

DISEÑO

■ ■ Diseño elegante y aspecto profesional ■ ■

Hemos diseñado también un elegante exterior que refleja los sonidos profesionales y las características avanzadas del MOXF6/MOXF8, para convertirlo en un instrumento que le encantará tocar y del que se sentirá orgulloso en el escenario.

Además, su portabilidad lo hace todavía más valioso como instrumento para actuaciones en directo.

Prestamos una atención especial al tamaño y aspecto externo, de forma que sea fácil de usar, incluso cuando se usa junto con un sistema musical informático.

Accesorios

- Adaptador de CA*
- Cable USB
- Manual de instrucciones (este libro)
- CD-ROM x 1 con el manual en línea (Manual de referencia, Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos)
- CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION

* Puede que no se incluya en su área. Consulte con el distribuidor de Yamaha.

Uso de los manuales del MOXF6/MOXF8

El sintetizador MOXF6/MOXF8 incluye cuatro guías de referencia diferentes: el Manual de instrucciones (este manual), el Manual de referencia, el Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos. Mientras que el Manual de instrucciones va incluido con el sintetizador como manual impreso, este Manual de referencia, así como el Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos, se facilitan como documentos en formato PDF que encontrará en el CD-ROM adjunto.

- **Manual de instrucciones (este manual)**

Explica cómo configurar el MOXF6/MOXF8 y realizar operaciones básicas.

- **Manual de instrucciones (este documento en formato PDF)**

Describe el diseño interno del MOXF6/MOXF8 y los diversos parámetros que pueden ajustarse y configurarse. Describe también cómo usar el instrumento en aplicaciones concretas y proporciona los siguientes materiales de referencia.

- Listas de categorías de voces e interpretaciones
- Ejemplos de ajuste del destino del controlador
- Funciones de los mandos 1 a 8 en los modos Voice y Mixing
- Tipos de reproducción de canciones
- Bucle de pista de canción: ejemplo de ajuste
- Grabación de pinchado de entrada o de salida en modo Song
- Tipos de reproducción de patrones
- Grabación de bucle de patrón
- Creación de arpeggios
- Almacenamiento de ajustes de mezcla como plantilla de mezcla
- Asignaciones de control remoto
- Selección de archivo o carpeta en el modo File
- Reproducción de datos de SMF (archivo MIDI estándar) desde un dispositivo de memoria flash USB
- Aplicación de formato a un dispositivo de memoria flash USB

- **Manual de parámetros del sintetizador (documento en formato PDF)**

En este documento general, válido para varios productos, se explican los parámetros de voces, tipos y parámetros de efectos, y mensajes MIDI que se utilizan en todos los sintetizadores que cuentan con los generadores de tonos Yamaha AWM2. Lea primero el Manual de instrucciones y el Manual de referencia, y seguidamente utilice este manual de parámetros si es necesario, para obtener más información acerca de los parámetros y términos relacionados con los sintetizadores Yamaha en general.

- **Lista de datos (documento en formato PDF)**

Presenta listas importantes, como la lista de voces, la lista de formas de onda, la lista de interpretaciones y las listas de tipos de efectos y de arpeggios, así como materiales de referencia, como por ejemplo el Gráfico de implementación de MIDI y la Lista de funciones de control remoto.

Cómo utilizar los manuales en PDF

El Manual de referencia, el Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos se suministran como documentos de datos en formato PDF. Estos archivos PDF pueden verse y leerse en un ordenador. Cuando se utiliza Adobe® Reader® para ver un archivo PDF, puede buscar palabras específicas, imprimir una página concreta o ir a un vínculo para abrir la sección que desee de este manual. Las funciones de búsqueda de términos y enlace son métodos especialmente prácticos para navegar por un archivo PDF. Le aconsejamos que las use. Puede descargar la versión más reciente de Adobe Reader desde la siguiente URL.
<http://www.adobe.com/products/reader>

MOXF6/MOXF8 Características principales

■ Característica del generador de sonido MOTIF XF

Toda la amplia gama de formas de onda dinámicas y realistas de MOTIF XF (como los sonidos tan realistas de piano acústico, piano eléctrico, sintetizador, cuerda, instrumentos de viento, batería) está incluida en este instrumento. También se ha incluido la sofisticada función XA (articulación ampliada), que proporciona 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 los trinos, y proporciona otros modos únicos para realizar cambios de sonidos al azar y alternativos a medida que interpreta. Por otra parte, el instrumento cuenta con nuevos tipos de arpeggio para voces de percusión y con los tipos de arpeggio de MOTIF XF existentes, y un gran sistema de efectos, como efectos de VCM (modelado de circuitería virtual), el efecto principal y el ecualizador maestro. El MOXF6/MOXF8 mejora, de muchas formas distintas, la creación e interpretación de su música.

■ Interfaz de usuario de fácil manejo

Puede seleccionar la voz o interpretación que desee directamente mediante los 16 botones de números. También puede acceder a las voces o interpretaciones que desee por tipo de instrumento con la función de búsqueda de categoría. Este instrumento también ofrece la función Performance Creator, muy eficaz y fácil de usar, que le permite crear con rapidez música totalmente finalizada, en el momento que le llegue la inspiración. Úsela para crear nuevas interpretaciones utilizando las voces favoritas que hay encontrado en el modo Voice.

■ Completo secuenciador para crear canciones y patrones

El instrumento dispone de un secuenciador integrado que le permite producir música de gran calidad sin tener que usar un ordenador u otros servicios. El secuenciador cuenta con grabación en tiempo real, que graba los datos de una interpretación cuando se está tocando, y grabación por pasos, adecuada para grabar frases precisas y mecánicas u otros pasajes de difícil ejecución. Además, puede grabar la interpretación como una canción o patrón con solo pulsar el botón [REC]; posteriormente, puede editar y afinar la canción hasta que esté terminada.

■ Módulo de expansión de la memoria flash opcional

El MOXF también presenta de forma novedosa la opción de instalar un módulo de expansión de la memoria flash (FL512M/FL1024M), que permite almacenar internamente formas de onda que incluyen los sonidos de audio muestreados y mantener dichas formas de onda/sonidos intactos, incluso al desconectar la alimentación.

■ Teclado sensible y expresivo

El MOXF8 tiene un teclado GHS de 88 teclas. Proporciona una respuesta de teclado auténtica y realista (como la sensación de tocar un piano acústico), con teclas inferiores pesadas y teclas superiores ligeras, y todas las gradaciones naturales entre ambas. El MOXF6 tiene un teclado de nuevo diseño, con 61 teclas y semiponderado. El teclado se ha diseñado y ajustado de forma que sea muy fácil reproducir la rica diversidad de sonidos del instrumento.

■ Función de teclado maestro

Esta interesante función le permite utilizar el instrumento como un controlador de teclado principal (con zonas independientes), así como cambiar fácilmente la configuración del instrumento para tocar en modo Voice o Performance y Song o Pattern en usos en directo.

■ Tomas estéreo A/D INPUT [L]/[R]

Puede conectar diversos dispositivos, como micrófonos, guitarras o equipos de audio a las tomas de entrada del instrumento, y hacer que la señal de entrada de audio suene como una parte independiente de entrada A/D en el modo Voice, Performance, Song o Pattern. Se pueden definir diversos parámetros, como el volumen, el efecto panorámico y los efectos para esta parte. El sonido se emite junto con las demás partes, para que pueda reproducir y emitir el sonido del MOXF6/MOXF8 junto con el sonido externo. También puede crear un sonido vocoder utilizando la señal de entrada de estas tomas y el efecto interno.

■ Interfaz de audio USB/MIDI

El terminal USB del instrumento sirve como MIDI e interfaz de audio, de forma que puede grabar de forma digital el sonido del instrumento y la señal de audio de las tomas A/D INPUT [L]/[R] en el software DAW de un ordenador. También puede transmitir el sonido del instrumento y la señal de entrada del software DAW desde el MOXF6/MOXF8.

■ Integración con Cubase

El MOXF está especialmente diseñado para integrarse con la aplicación totalmente equipada DAW Cubase de Steinberg, con lo que dispone de un sistema de producción musical todo en uno, en el que software y el hardware están integrados completamente.

Contenido

Mensaje del equipo de desarrollo del MOXF6/MOXF8	6
Accesorios	7
Uso de los manuales del MOXF6/MOXF8.....	7
MOXF6/MOXF8 Características principales.....	8

Controles y funciones 10

Panel superior.....	10
Panel posterior.....	16

Instalar 17

Fuente de alimentación	17
Conectar altavoces o auriculares	17
Encender el sistema	17
Función Auto Power Off (apagado automático).....	18
Ajuste del volumen y el brillo de la pantalla.....	18
Inicio	19
Selección de programas.....	19
Reproducción de las canciones de demostración	19
Restablecer la memoria de usuario a los ajustes de fábrica iniciales	20

Funciones básicas 21

Desplazar el cursor.....	21
Cambiar (editar) valores de parámetros	21
Funciones y funciones secundarias.....	21
Introducir un número directamente.....	21
Asignar nombres (introducir caracteres).....	22
Selección de un tipo de nota	22
Configurar las notas (teclas) y la velocidad.....	22

Guía rápida 23

Modos	23
Instrucciones básicas	24
Tocar el teclado en el modo de voz.....	25
Seleccionar una voz predefinida.....	25
Utilizar la función de búsqueda de categorías	26
Agrupar las voces más utilizadas: Favorite Category.....	26
Usar la función Arpeggio (arpegio).....	27
Activar y desactivar el arpegio.....	27
Cambiar el tipo de arpegio	27
Configuración de Octava/Transposición del teclado.....	27
Cambiar de las cualidades tonales de la voz	28
Editar una voz.....	28
Mejorar el sonido con efectos	29
Cambiar la asignación de tipo de arpegio.....	31
Creación de una interpretación nueva utilizando las voces favoritas (Performance Creator)	31
Layer: reproducción de varias voces a la vez	31
Split: interpretación de dos voces distintas con las manos izquierda y derecha	32
Drum Assign: superposición de una parte de percusión a la voz actual	33
Cambio de los patrones de percusión (tipo de arpegio).....	33
Tocar el teclado en el modo Performance.....	34
Seleccionar una interpretación	34
Cambio del timbre de la voz	35

Grabar en el modo Performance	36
Canción y patrón	36
Grabar la melodía y la reproducción del arpegio en la canción....	36
Grabar la reproducción del arpegio en un patrón	37
Conectar un micrófono o un equipo de audio.....	38
Tocar el teclado junto con la entrada de sonido de las tomas A/D INPUT [L]/[R]	38
Tocar el teclado a la vez que Vocoder.....	39
Crear una canción original.....	40
Reproducción de canciones	41
Crear una parte de percusión mediante la grabación por pasos.....	41
Crear una parte de bajo mediante la grabación en tiempo real	43
Crear una parte de sintetizador con el arpegio.....	44
Corregir notas incorrectas	45
Terminar la canción editando la mezcla.....	45
Almacenar la canción creada.....	46
Crear un patrón original.....	47
Escuchar patrones de demostración	47
Crear un patrón (sección A) con la función de arpegio	47
Crear otro patrón (sección B) con datos ya grabados.....	48
Crear una cadena de patrones para convertirla en una canción	49
Conectar instrumentos MIDI externos	51
Usar un ordenador conectado	53
Conexión a un ordenador	53
Crear una canción con el ordenador.....	54
Control remoto del software desde el MOXF6/MOXF8 (modo Remote).....	55
Utilizar el MOXF6/MOXF8 Editor	57
Uso del sistema como teclado maestro.....	57
Registrar la voz, interpretación, canción o patrón editado	57
Ajustes para el uso como un teclado maestro	58
Realizar ajustes generales del sistema (modo de utilidad) ...	58
Ajuste del modo predeterminado cuando se activa el equipo	58
Revertir el estado de la pantalla LCD.....	59
Ajustes de Click (metrónomo)	59
Ajustes de efectos aplicados a la señal que entra desde la toma A/D INPUT.....	59
Ajustes de efecto Master/Master EQ en modo Voice.....	59
Transmisión de mensajes de cambio de control mediante el interruptor de pie	59
Guardar y cargar datos (modo de archivo).....	60
Guardar la configuración en un dispositivo de memoria flash USB	60
Cargar la configuración desde un dispositivo de memoria flash USB	60
Precauciones que se deben adoptar al utilizar el terminal USB [TO DEVICE]	61

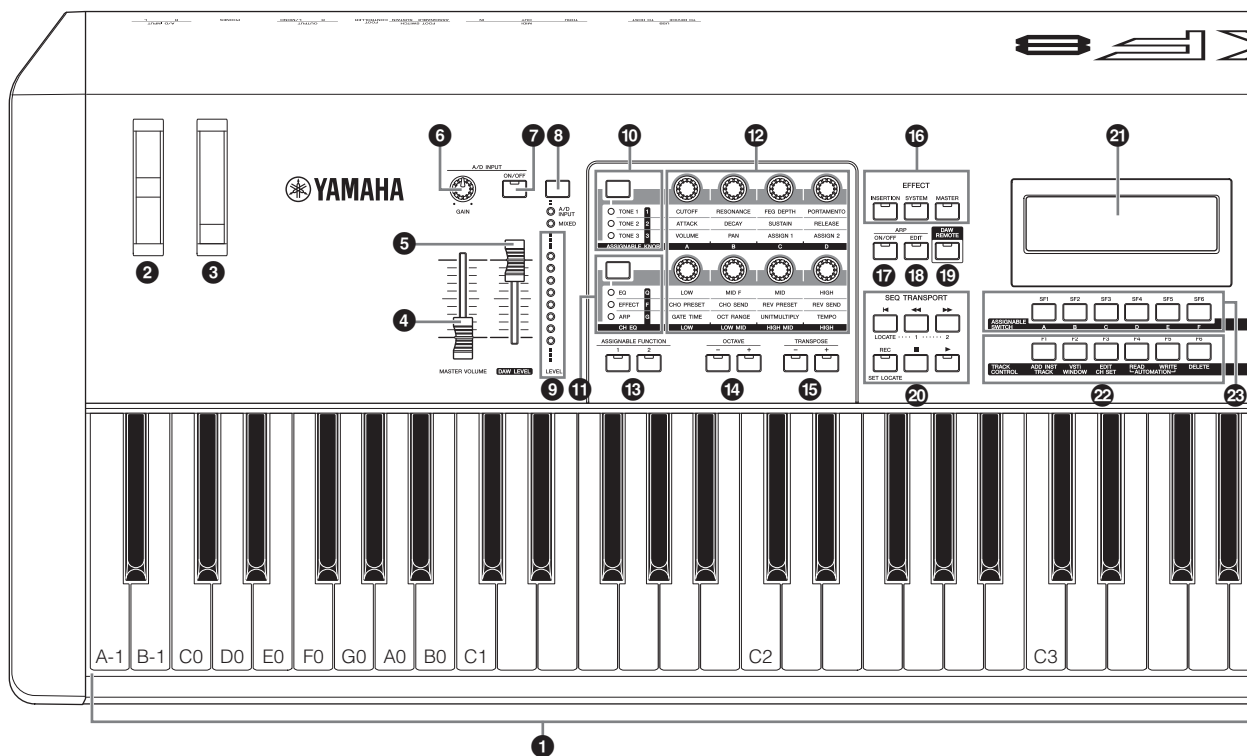
Apéndice 62

Lista de funciones del botón SHIFT	62
Mensajes de pantalla.....	63
Solución de problemas	65
Instalar hardware opcional	70
Dispositivos disponibles	70
Ubicaciones de instalación	70
Precauciones durante la instalación.....	70
Instalar hardware opcional FL512M/FL1024M	71
Extraer el módulo	72
Especificaciones.....	73
Índice	74

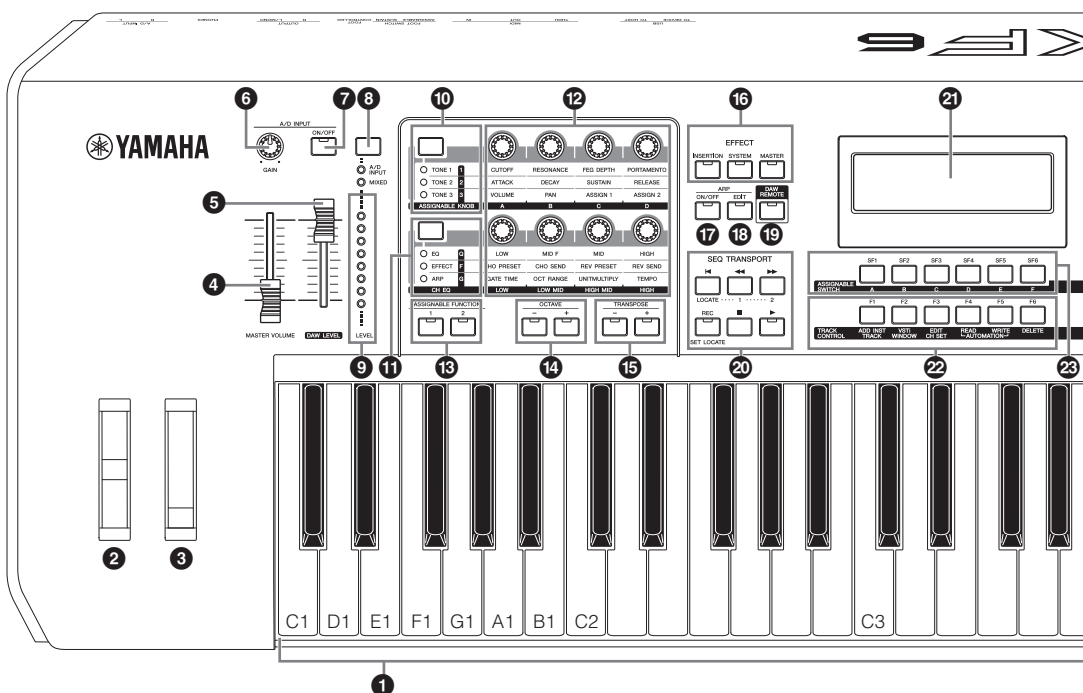
Controles y funciones

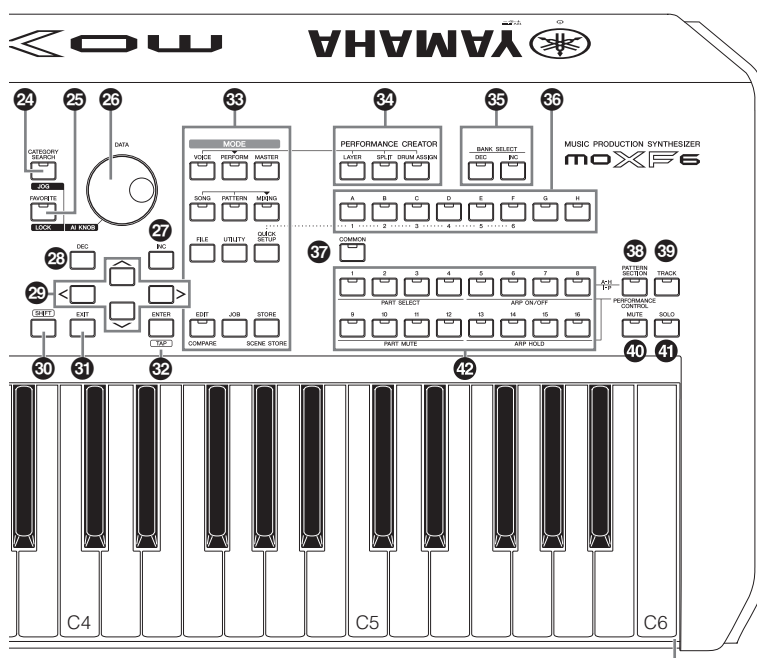
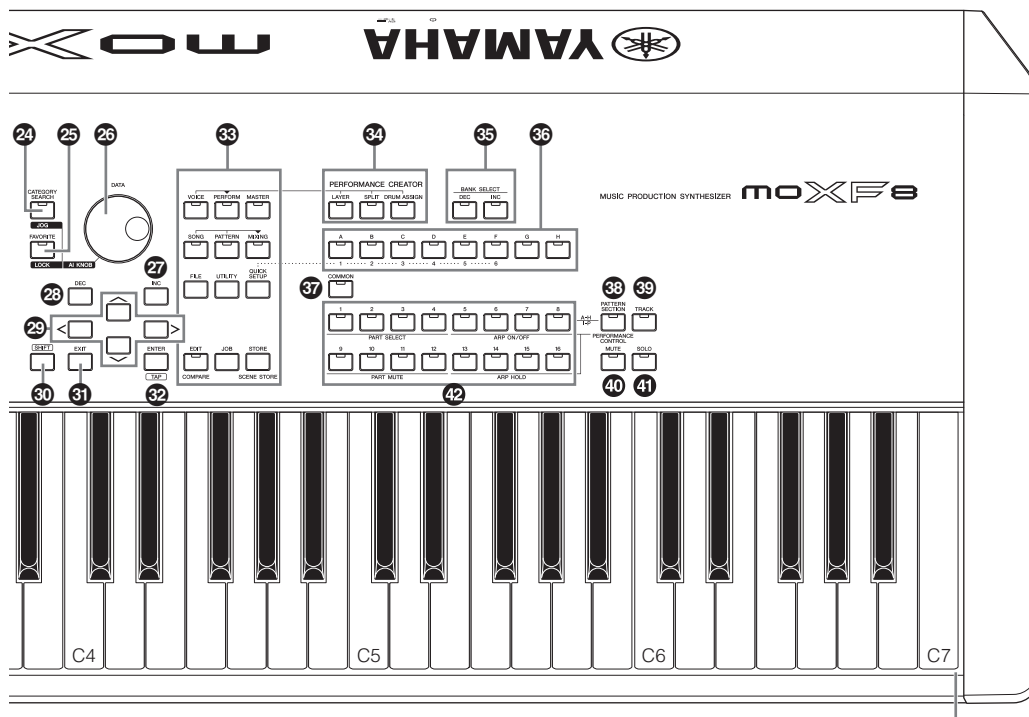
Panel superior

MOXF8



MOXF6





ESPAÑOL

1 Teclado

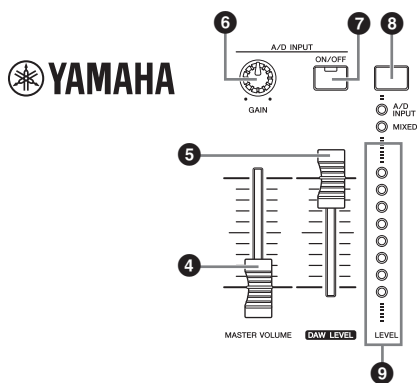
El MOXF8 dispone de un teclado de 88 teclas, mientras que el MOXF6 tiene 61 teclas. Todos están equipados con una función de respuesta de pulsación, pulsación inicial. Con la pulsación inicial, el instrumento detecta la intensidad con la que se tocan las teclas y la utiliza para influir en el sonido de distintas formas, en función de la voz seleccionada.

2 Rueda de inflexión del tono

Controla el efecto de inflexión del tono. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

3 Rueda de modulación

Controla el efecto de modulación. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.



4 Control deslizante [MASTER VOLUME] (página 18)

Ajusta el volumen del sonido global. Mueva el mando deslizante hacia arriba para aumentar el nivel de salida de las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R] (salida derecha/izquierda) y PHONES (auriculares).

5 Control deslizante [DAW LEVEL]

Ajusta el volumen de la entrada de señales de audio procedentes del terminal USB [TO HOST].

6 Mando A/D INPUT [GAIN] (página 39)

Sirve para ajustar la ganancia de entrada de la señal de audio de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT (Entradas A/D). En función del micrófono conectado, es posible que necesite ajustarlo para obtener un nivel óptimo. El nivel de volumen aumenta cuando se gira el mando a la derecha y disminuye cuando se gira a la izquierda.

NOTA En función del nivel de salida del equipo conectado a las tomas A/D INPUT [L]/[R], debe cambiar el valor del parámetro Mic/Line en la pantalla [F1] GENERAL del modo Utility. Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un micrófono, una guitarra o un bajo) sea bajo, ajuste este parámetro a "mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un teclado de sintetizador o un reproductor de CD) sea alto, ajuste este parámetro a "line".

7 Botón A/D INPUT [ON/OFF] (página 39)

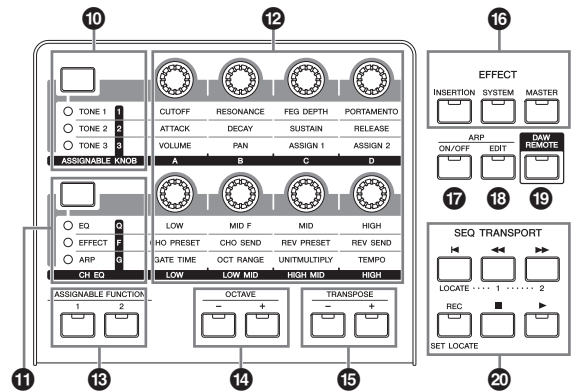
Posibilita o impide que este instrumento acepte la entrada de señales de audio a través de la toma A/D INPUT [L]/[R].

8 Botón contador [LEVEL] (página 39)

Selecciona la señal de destino controlada mediante el contador [LEVEL], la señal de entrada mediante las tomas A/D INPUT [L]/[R] o la señal de salida mediante la toma OUTPUT [L/MONO]/[R].

9 Vúmetro [LEVEL] (página 39)

Indica el nivel de la señal especificada con el botón de cambio de contador [LEVEL].



10 Botón de función de mando 1

Al pulsar este botón se cambian las funciones asignadas a los mandos 1 a 4 de la fila superior. El indicador luminoso situado junto a los parámetros activos se encenderá. En el modo Voice, la función de cada mando se aplica a la voz actual, mientras que en el modo Performance/Mixing la función de cada mando se aplica únicamente a la parte seleccionada actualmente o a todas las partes, en función del ajuste realizado con los botones [COMMON] y [PART SELECT].

NOTA Si pulsa el botón de función del mando 1 a la vez que mantiene pulsado el botón [SHIFT], se encenderá el indicador luminoso que hay al lado del botón [TONE 1] y los parámetros de TONE 1 se asignan a los mandos 1-4.

11 Botón de función de mando 2

Al pulsar este botón se cambian las funciones asignadas a los mandos 5 a 8 de la fila inferior. El indicador luminoso situado junto a los parámetros activos se encenderá.

NOTA Si pulsa el botón de función de mando 2 a la vez que mantiene pulsado el botón [SHIFT], se encenderá el indicador luminoso que hay al lado del botón [EQ] y los parámetros de EQ se asignan a los mandos 5-8.

12 Mandos 1-8 (página 28)

Estos ocho mandos, extremadamente versátiles, permiten ajustar diversos aspectos o parámetros de la voz actual. En este manual, los mandos de la fila superior se denominan "Mando 1" a "Mando 4", y los de la fila inferior se denominan "Mando 5" a "Mando 8". Al pulsar el botón de función de mando 1 cambian las funciones de los mandos 1 a 4, y al pulsar el botón de función de mando 2 cambian las funciones de los mandos 5 a 8.

13 Botones ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] (función asignable)

En función del ajuste de XA (Expanded Articulation o articulación ampliada) en el 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 su interpretación con el teclado. Además, a estos botones se les pueden asignar otras funciones.

14 Botones OCTAVE [-] y [+] (página 27)

Use estos botones para cambiar el intervalo de notas del teclado. Para restaurar el ajuste normal de las octavas, pulse ambos botones simultáneamente.

15 Botones TRANSPOSE [-] y [+] (página 27)

Utilice estos botones para aumentar o disminuir el tono de la nota en unidades de un semitono. Para restaurar el ajuste normal de las octavas, pulse ambos botones simultáneamente.

16 Botones EFFECT

El extenso bloque de efectos del instrumento proporciona efectos de inserción (ocho conjuntos), efectos de sistema (reverberación y coro) y efectos principales. Los efectos se pueden aplicar a las voces tocadas en el teclado y a la reproducción de canciones o patrones. Cuando el indicador luminoso del botón [INSERTION] (inserción), [SYSTEM] (sistema) o [MASTER] (principal) está encendido, el efecto correspondiente está disponible.

NOTA Cuando Reverb/Chorus (reverberación o coro) del parámetro "SystemFXOn/OffBtn" está desactivado en la pantalla [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG, Reverb/Chorus no funcionará incluso si el botón EFFECT [SYSTEM] está desactivado.

17 Botón ARP [ON/OFF] (página 27)

Pulse este botón para habilitar o deshabilitar la reproducción del arpeggio de cada voz, interpretación, canción o patrón. Sin embargo, si el selector de arpeggio de la parte seleccionada está desactivado en los modos Performance, Song o Pattern, pulsar este botón no tendrá ningún efecto.

18 Botón ARP [EDIT] (página 31)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Arpeggio Edit (edición de arpeggio) del modo Voice, Performance, Song o Pattern. Cuando la pantalla Arpeggio Edit se muestra con [E] (indicador de edición) porque se ha editado un parámetro, pulse el botón ARP [EDIT] (el indicador luminoso se enciende y se apaga) para que aparezca el estado de comparación. Así se restaura el ajuste original, sin editar. En el estado de comparación, la indicación [E] se sustituye con la [C]. Pulse de nuevo el botón ARP [EDIT] para salir del estado de comparación.

19 Botón [DAW REMOTE] (página 55)

Active este botón para seleccionar el modo Remote (remoto). El modo Remote le permite controlar el software DAW del ordenador desde los controles del panel del instrumento.

20 Botón SEQ TRANSPORT (página 19)

Estos botones controlan la grabación y reproducción de los datos de la secuencia de la canción o el patrón.

Botón [⏮] (Principio)

Vuelve en seguida al principio de la canción o patrón actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).

Botón [⏪] (Retroceso)

Pulse brevemente este botón para retroceder un compás a la vez, o manténgalo pulsado para rebobinar continuamente.

Botón [⏩] (Avance)

Pulse brevemente este botón para avanzar un compás a la vez, o manténgalo pulsado para avanzar rápidamente de forma continua.

Botón [REC] (Grabar)

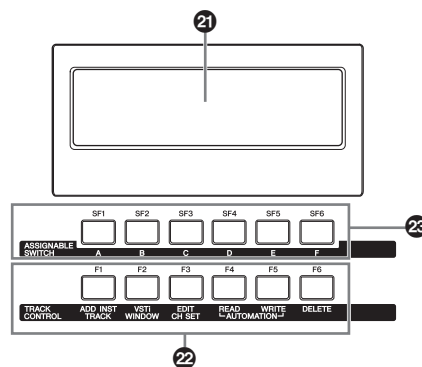
Pulse este botón para habilitar la grabación (frase de canción o patrón). (Se ilumina el indicador).

Botón [■] (Detención)

Pulse este botón para detener la grabación o reproducción.

Botón [▶] (Reproducción)

Pulse para comenzar la reproducción o grabación desde el tiempo actual en la canción o patrón. Durante la grabación o reproducción, el indicador parpadea en el tiempo actual.



21 LCD (Pantalla de cristal líquido)

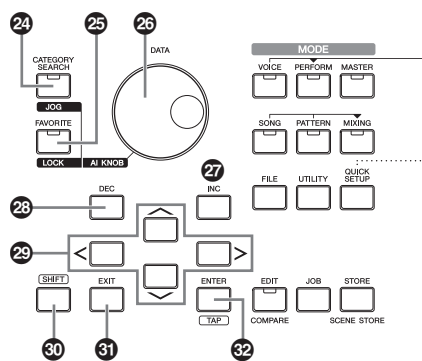
La pantalla LCD retroiluminada presenta los parámetros y valores relacionados con la operación o el modo seleccionado en un momento dado.

22 Botones [F1]–[F6] (función) (página 21)

Estos botones situados debajo de la pantalla LCD abren las funciones correspondientes que se indican en la pantalla.

23 Botones [SF1]–[SF6] (función secundaria) (página 21)

Estos botones situados debajo de la pantalla LCD abren las funciones secundarias correspondientes que se indican en la pantalla. Estos botones también se pueden usar para que aparezcan distintos tipos de arpeggio en algunas pantallas de los modos Play y Record (página 27). Estos botones también se pueden usar como botones de escena de canción en los modos de reproducción de canción o grabación de canción (consulte el PDF "Manual de referencia").



24 Botón [CATEGORY SEARCH] (página 26)

En los modos de voz, edición de parte de interpretación, canción o patrón, active este botón para acceder a la pantalla de búsqueda de categoría de la voz asignada a la parte actual. En este estado, los botones [A]–[H] se pueden utilizar para seleccionar la categoría principal de la voz. En el modo de interpretación (excepto en el caso del modo de edición de parte), active este botón para acceder a la pantalla de búsqueda de categoría de la interpretación actual. En este estado, los botones [A]–[H] se pueden utilizar para seleccionar la categoría principal de la interpretación.

25 Botón [FAVORITE]

Utilice esta práctica función para memorizar las voces favoritas e interpretaciones más utilizadas en un lugar único y de fácil acceso. Pulse el botón [FAVORITE] para acceder a dichas voces. Puede agregar el programa actual a una categoría de favoritos pulsando este botón mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Se trata de uno de los métodos más prácticos para seleccionar rápidamente las voces e interpretaciones que necesita entre la gran cantidad que hay disponible.

26 Dial [DATA]

Sirve para editar el parámetro seleccionado en un momento dado. Para aumentar el valor, gire el dial hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj); para disminuirlo, gírelo a la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un amplio intervalo de valores, puede cambiar el valor en franjas más amplias girando el dial rápidamente.

27 Botón [INC]

Sirve para aumentar el valor del parámetro seleccionado en un momento dado.

28 Botón [DEC]

Sirve para disminuir el valor del parámetro seleccionado en un momento dado.

NOTA Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [INC] para aumentar el valor del parámetro rápidamente, de diez en diez unidades. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [DEC] para reducir el valor del parámetro rápidamente, de diez en diez unidades.

29 Botones de cursor

Los botones de cursor desplazan el "cursor" por la pantalla, resaltando y seleccionando los diversos parámetros.

30 Botón [SHIFT]

Pulse este botón junto a otro botón para ejecutar varios comandos. Para obtener más información, consulte la lista de funciones de SHIFT (página 62).

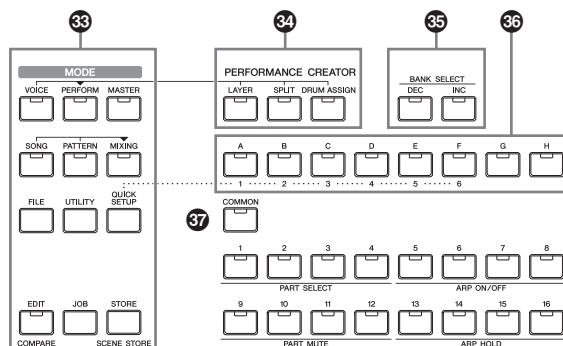
31 Botón [EXIT]

Los menús y las pantallas de MOXF6/MOXF8 están organizados con arreglo a una estructura jerárquica. Pulse este botón para

salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía. También se utiliza para cancelar una operación de trabajo o memorización.

32 Botón [ENTER]

Utilice este botón para acceder a la pantalla del menú seleccionado. También puede usarlo para ejecutar una operación de trabajo o memorización.



33 Botón [MODE]

Estos botones seleccionan los modos de funcionamiento de MOXF6/MOXF8 (por ejemplo, el modo Voice).

34 PERFORMANCE CREATOR (página 31)

Esta función está disponible para la edición y creación rápida de nuevas interpretaciones en función de la voz actual. Resulta práctica cuando una voz contiene ajustes de efectos que desea utilizar en el programa de la interpretación.

Botón [LAYER]

Este botón está disponible para la edición de una interpretación en capas en función de la voz actual. Al pulsar este botón, aparece la pantalla de búsqueda de categorías y se pueden seleccionar las voces que se van a utilizar en una capa.

Botón [SPLIT]

Este botón está disponible para la edición de una interpretación dividida en función de la voz actual. Al pulsar este botón, aparece la pantalla de búsqueda de categorías y se pueden seleccionar las voces que se van a utilizar en una división.

Botón [DRUM ASSIGN]

Este botón está disponible para la edición de una interpretación con una voz de percusión en función de la voz actual. Al pulsar este botón, aparece la pantalla de búsqueda de categorías y se pueden seleccionar las voces de percusión deseadas. Además, el arpeggio se activará de forma automática.

35 Botones BANK SELECT [DEC]/[INC]

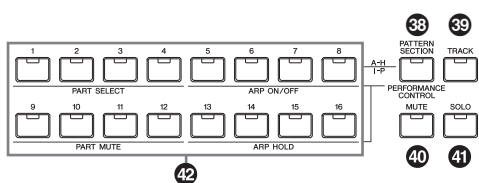
Use estos botones para seleccionar el banco de interpretaciones o de voces que desee.

36 Botones de grupo [A]–[H]

Use estos botones para seleccionar el grupo de interpretaciones o de voces que desee. Cuando está activado el botón [CATEGORY SEARCH], estos botones se utilizan para seleccionar una categoría. Cuando está activado el botón [QUICK SETUP], estos botones se utilizan para seleccionar una categoría secundaria.

37 Botón [COMMON]

Al activar este botón se accede al modo de edición común, que permite editar los parámetros que se aplican normalmente a todos los elementos, partes o zonas en los siguientes modos: edición de voz, interpretación, edición de mezcla de canción y patrón, edición de voz de mezcla, y edición maestra.



38 Botón [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]

Este botón está disponible en los modos de interpretación, de patrón y maestro. En el modo de interpretación, cuando se activa este botón se asignan las funciones siguientes a los botones numéricos del [1] al [16].

Botón numérico	Función
[1]–[4]	Selección de partes con interpretación 1–4.
[5]–[8]	Activación o desactivación del selector de arpejo para las partes con interpretación 1–4.
[9]–[12]	Establecimiento del estado de silencio para las partes con interpretación 1–4.
[13]–[16]	Establecimiento del arpejo sostenido para las partes con interpretación 1–4.

En el modo de patrón, cuando se activa este botón, se asignan las secciones A–H a los botones numéricos del [1] al [16]. En el modo maestro, la activación de este botón permite utilizar los botones numéricos para activar o desactivar el interruptor interno/externo de cada zona. Para obtener más información sobre esta función, consulte el PDF “Manual de referencia”.

42 [1]–[16], botones numéricos

El uso de estos botones varía según estén activados o desactivados los botones [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], [TRACK], [MUTE] y [SOLO].

Funciones de los botones numéricos [1]–[16]

Modo	Cuando está activado el botón [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]:	Cuando está activado el botón [TRACK]:	Cuando está activado el botón [MUTE]:	Cuando está activado el botón [SOLO]:	Cuando están desactivados todos los botones:
Voice Play (Reproducción de voz)	–	Ajuste del canal de transmisión del teclado	–	–	Selección de sonidos
Normal Voice Edit (Voces normales, edición)	–	Cambia el modo de edición de edición común a edición de elemento y selección de elemento ([1]–[8]).	Ajuste de silencio del elemento ([9]–[16])	Selección de elemento con solo ([9]–[16])	–
Drum Voice Edit (Voces de percusión, edición)	–	Cambia el modo de edición de edición común a edición de tecla de percusión	–	–	–
Performance Play (Reproducción de interpretación)	Control de interpretación (38)	Ajuste del canal de transmisión del teclado	Ajuste de silencio de partes ([1]–[4])	Selección de parte con solo ([1]–[4])	Selección de interpretación
Performance Edit (Edición de interpretación)	Control de interpretación (38)	Selección de parte con interpretación ([1]–[4])	Ajuste de silencio de partes ([1]–[4])	Selección de parte con solo ([1]–[4])	–
Master Play (Reproducción de maestro)	–	Ajuste del canal de transmisión del teclado (al memorizar el modo de voz o de interpretación en el maestro actual) o selección de pista de canción o patrón (al memorizar el modo de voz o de patrón en el maestro actual)	–	–	Seleccionar un programa maestro
Master Edit (Edición de maestro)	–	Cambia el modo Edit de Common Edit a Zone Edit (edición de zona) y Zone selection (selección de zona) ([1]–[4])	–	–	–
Song/Pattern Play (Reproducción de canción o patrón)	Selección de sección en el modo de patrón	Selección de pista de canción o patrón	Ajuste de silencio de pista de patrón o canción	Selección de pista con solo	Selección de parte de canción o patrón
Song/Pattern Mixing (Mezcla de canción o patrón)	Selección de sección en el modo de patrón	Selección de parte de canción o patrón	Ajuste de silencio en parte de canción o de patrón	Selección de parte con solo	Selección de voz de la parte actual
Mixing Voice Edit (Edición de voz de mezcla)	–	Selección de elemento ([1]–[8])	Ajuste de silencio del elemento ([9]–[16])	Selección de elemento con solo ([9]–[16])	–

39 Botón [TRACK]

Al activar este botón en los modos de canción o patrón se habilitan los botones numéricos [1]–[16] para seleccionar las pistas de la canción o patrón correspondientes. En el modo de voz/modo de interpretación, este botón le permite utilizar los botones numéricos para seleccionar el canal de transmisión de teclado.

40 Botón [MUTE] (página 41)

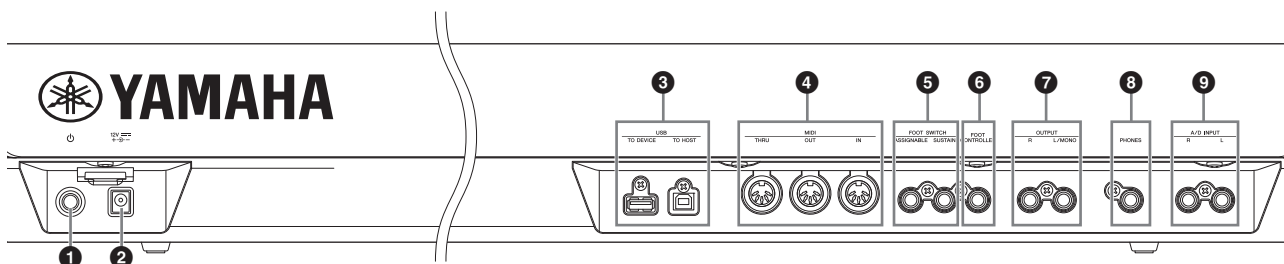
Al activar este botón en los modos de edición de voz normal y de edición de voz de mezcla, se habilitan los botones numéricos del [9] al [16] para silenciar los elementos de voz (1–8). Al activar este botón en los demás modos, se habilitan los botones numéricos del [1] al [16] para silenciar las partes de interpretación (1–4), las pistas o partes de canción (1–16) y las pistas o partes de patrón (1–16).

41 Botón [SOLO] (página 41)

Al activar este botón en los modos de edición de voz normal y de edición de voz de mezcla, se habilitan los botones numéricos del [9] al [16] para introducir un solo en un elemento de voz (1–8). Al activar este botón en los demás modos, se habilitan los botones numéricos del [1] al [16] para introducir un solo en una parte de interpretación (1–4), una pista o parte de canción (1–16) y una pista o parte de patrón (1–16).

NOTA El estado activado o desactivado de los botones 38–41 afecta a los botones numéricos [1]–[16] de diferentes formas, según el modo seleccionado. Consulte la tabla siguiente.

Panel posterior



1 Interruptor de puesta en espera o encendido (página 17)

Púlselo para encender el instrumento (⏻) o ponerlo en espera (⏻).

2 Conector DC IN (página 17)

Conecte el adaptador de alimentación suministrado a este conector.

3 Terminales USB

Hay dos tipos diferentes de terminales USB y el panel posterior del instrumento admite ambos.

El terminal USB [TO HOST] se usa para conectar este instrumento al ordenador a través del cable USB y permite transferir datos MIDI y de audio entre los dispositivos. A diferencia de MIDI, USB puede manejar varios puertos a través de un solo cable. Para obtener información acerca del puerto controlado por el MOXF6/MOXF8, consulte la página 54.

El terminal USB [TO DEVICE] se utiliza para conectar el instrumento a un dispositivo de memoria flash USB mediante el cable USB. Esto permite guardar los datos creados en el instrumento en un dispositivo de memoria flash USB externo y cargar datos desde un dispositivo de memoria flash USB al instrumento. Las operaciones de almacenado o se pueden realizar en el modo de archivo (página 60).

NOTA Este instrumento solo reconoce dispositivos de memoria flash USB. No se puede utilizar ningún otro dispositivo de almacenamiento USB, como unidades de disco duro, unidades de CD-ROM y concentradores USB.

NOTA Aunque el instrumento admite el estándar USB 1.1, puede conectar y utilizar un dispositivo de almacenamiento USB 2.0 con el instrumento. No obstante, tenga en cuenta que la velocidad de transmisión será la de USB 1.1.

4 Terminales MIDI [IN] / [OUT] / [THRU]

MIDI [IN] es para recibir datos de control o interpretación de otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo, de forma que pueda controlar este instrumento desde el dispositivo MIDI conectado.

MIDI [OUT] transmite los datos de control, interpretación y reproducción desde este instrumento a otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo.

MIDI [THRU] simplemente redirige todos los datos MIDI recibidos (a través de MIDI [IN]) a los dispositivos conectados, lo que permite encadenar de forma conveniente instrumentos MIDI adicionales.

5 Tomas FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN]

Se utilizan para conectar un interruptor de pedal FC3/FC4/FC5 opcional a la toma [SUSTAIN] y un pedal FC4/FC5 a la toma [ASSIGNABLE]. Cuando se conecta a la toma [SUSTAIN], el pedal controla el sostenido. Cuando se conecta a la toma [ASSIGNABLE], puede controlar una de varias funciones asignables diferentes.

6 Toma [FOOT CONTROLLER]

Se utiliza para conectar un controlador de pedal opcional (FC7, etc.). Esta toma le permite controlar de forma continua una de varias funciones asignables diferentes, como volumen, tono u otros aspectos del sonido.

7 Tomas OUTPUT [L/MONO] y [R]

Las señales de audio de nivel de línea se emiten por estas tomas de auriculares. Para una salida monofónica, utilice solo la toma [L/MONO].

8 Toma [PHONES] (auriculares)

Esta toma de auriculares estéreo estándar es para la conexión de un par de auriculares estéreo. Transmite señales digitales de audio estéreo idénticas a las que se envían desde las tomas OUTPUT [L/MONO] y [R].

9 Tomas A/D INPUT [L] y [R]

Las señales de audio externas pueden recibirse a través de estas tomas de auriculares (toma de auricular mono). A estas tomas se pueden conectar diversos dispositivos, como micrófonos, guitarras, bajos, reproductores de CD, sintetizadores, etc., y su señal de entrada de audio puede reproducirse como la parte de audio de la voz, interpretación, canción o patrón. Además, puede usar la función especial Vocoder (página 39) conectando un micrófono a una de estas tomas e introduciendo la voz en el micrófono.

Utilice tomas de auriculares mono. En el caso de señales estéreo (como las recibidas desde un equipo de audio), utilice ambas tomas. En el caso de señales mono (como las recibidas desde un micrófono o una guitarra), utilice solo una de las tomas, en función del ajuste del parámetro "Mono/Stereo".

NOTA Cuando utilice estas tomas, asegúrese de confirmar el ajuste del parámetro "Mono/Stereo" que se puede establecer en las pantallas siguientes para cada modo:

- Para el modo de voz: la pantalla VCE A/D en el modo de utilidad
- Para el modo de interpretación: la pantalla A/D IN en el modo de edición común
- Para el modo de canción o patrón: la pantalla A/D IN en el modo de edición común de mezcla

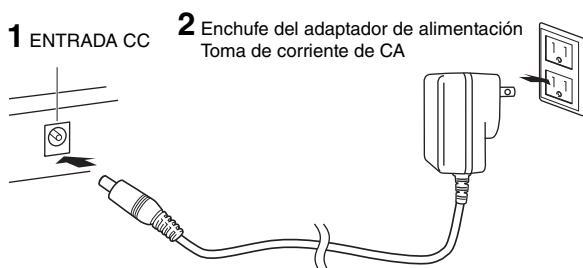
Instalar

Fuente de alimentación

Realice las conexiones del adaptador de alimentación suministrado (página 73) en el siguiente orden. Antes de conectar el adaptador de alimentación, asegúrese de que la alimentación del instrumento está establecida en modo de espera.

1 Conecte el enchufe del adaptador de corriente al terminal de entrada de CC del panel posterior.

2 Conecte el otro extremo del adaptador de alimentación a la salida de CA.



NOTA Cuando desconecte el adaptador de alimentación, siga este procedimiento en orden inverso.

⚠ ADVERTENCIA

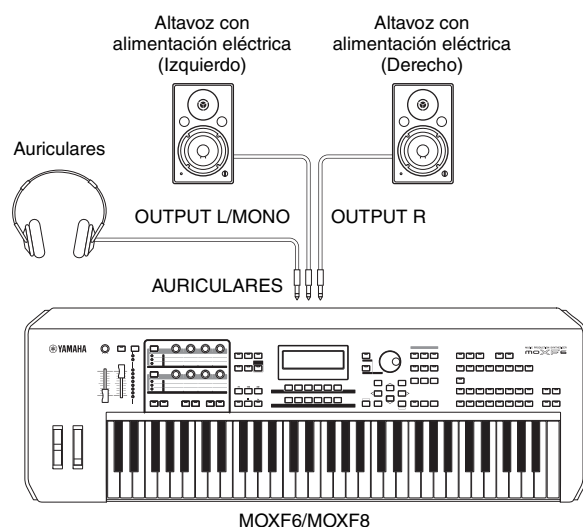
Utilice el adaptador (página 73) especificado. El uso de otros adaptadores podría ocasionar daños irreparables tanto en el adaptador como en el instrumento.

⚠ ATENCIÓN

- Compruebe que el voltaje de CA del lugar en el que se va a utilizar el instrumento es el mismo que para el MOXF6/MOXF8 (según se muestra en el panel posterior). Se pueden producir daños graves en los circuitos internos, e incluso descargas eléctricas, si conecta la unidad a una toma de corriente cuya tensión sea distinta.
- Aunque la alimentación del instrumento se encuentre en el estado en espera, la electricidad sigue fluyendo por el instrumento al nivel mínimo. Si no va a utilizar el instrumento durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el adaptador de la toma de corriente CA de la pared.

Conectar altavoces o auriculares

Este instrumento no tiene altavoces incorporados, por lo que tendrá que escuchar el sonido del instrumento con equipos externos. Conecte un juego adecuado de auriculares, altavoces amplificados u otro equipo de reproducción, tal como se muestra a continuación. Cuando realice las conexiones, compruebe que los tipos de cable son los adecuados.



Encender el sistema

Compruebe que el volumen del instrumento y los dispositivos externos, por ejemplo los altavoces amplificados, está ajustado al mínimo antes de encenderlo. Cuando realice la conexión del instrumento a los altavoces amplificados, encienda el interruptor de alimentación de cada uno de los dispositivos en el siguiente orden.

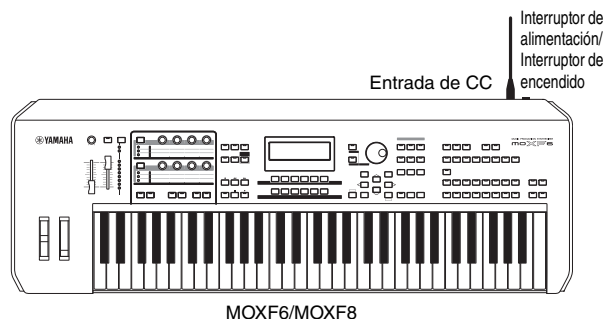
Para el encendido:

Encienda primero MOXF6/MOXF8 y, a continuación, los altavoces amplificados conectados.

Para el apagado:

Apague primero los altavoces amplificados conectados y, a continuación, el MOXF6/MOXF8.

Tenga en cuenta que el interruptor de alimentación y puesta en espera está situado en el extremo derecho (mirando desde el teclado) del panel posterior del MOXF6/MOXF8.



Función Auto Power Off (apagado automático)

Para evitar un consumo de electricidad innecesario, este instrumento incorpora la función Auto Power Off que apaga automáticamente el instrumento si no se utiliza durante un determinado período de tiempo.

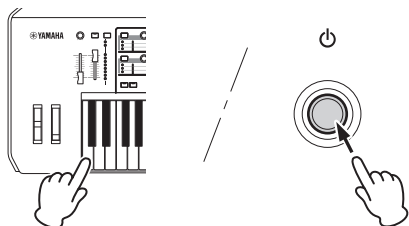
■ Configuración de Auto Power Off

Se puede definir la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente.

Instrucciones:	[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Set "AutoOff" → [STORE]
Valor de configuración (min.):	off (desactiva Auto Power Off), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Ajuste predeterminado (min.):	30

■ Desactivación de Auto Power Off (método sencillo)

Encienda mientras mantiene pulsada la tecla más baja del teclado. Aparece brevemente una indicación "Auto power off disabled." (apagado automático desactivado) y se desactiva Auto Power Off. El ajuste se conservará aunque se apague el instrumento.



■ AVISO

- Incluso cuando está apagado, el instrumento sigue recibiendo una corriente mínima. Para apagar completamente, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA.
- Dependiendo del estado del instrumento, es posible que la alimentación no se apague automáticamente, incluso después de que haya transcurrido el periodo de tiempo especificado. Apague siempre la alimentación manualmente cuando no use el instrumento.
- Si no se utiliza el instrumento durante un periodo de tiempo especificado mientras está conectado a un dispositivo externo como un amplificador, altavoz u ordenador, asegúrese de seguir las instrucciones del manual de instrucciones para apagar la alimentación del instrumento y los dispositivos conectados, y evitar así que se produzcan daños en ellos. Si no desea apagar automáticamente cuando se conecta el dispositivo, desactive la función Auto Power Off.
- El ajuste volverá a su valor predeterminado si no se copia antes de apagar.
- Si se ajusta Auto Power Off en "off", se conservará este ajuste aunque se carguen en el instrumento los datos de seguridad guardados en otro dispositivo. Si se ajusta Auto Power Off en un valor que no sea "off", este valor se sobrescribirá con los datos cargados.

NOTA El tiempo de ajuste es aproximado.

NOTA Para encender después de ejecutar Auto Power Off, ponga el interruptor espera/encendido en la posición de espera y, a continuación, póngalo de nuevo en la posición de encendido.

NOTA Cuando se restauran los valores de fábrica el tiempo de ajuste se cambia al valor predeterminado (30 min.).

Ajuste del volumen y el brillo de la pantalla

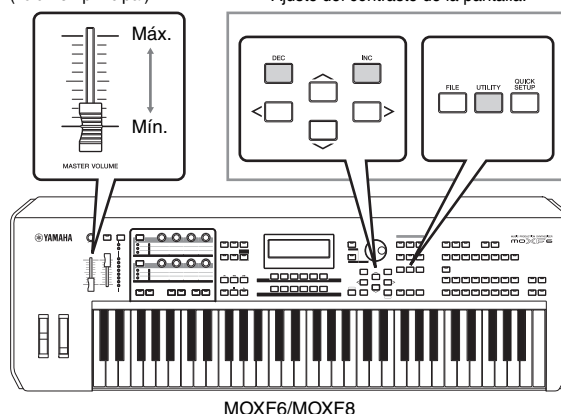
Ajuste los niveles de volumen del instrumento y del sistema de amplificadores/altavoces conectado.

NOTA Cuando realice la conexión a un juego de altavoces amplificados o equipo de PA, establezca el MASTER VOLUME (volumen principal) aproximadamente al 70%, y luego suba el volumen de los altavoces amplificados o equipo PA al nivel apropiado.

Si la pantalla no se ve fácilmente, pulse el botón [INC]/[DEC] a la vez que mantiene pulsado el botón [UTILITY] para ajustarla y conseguir una visibilidad óptima.

Ajuste el volumen con el mando deslizante MASTER VOLUME (volumen principal).

Ajuste del contraste de la pantalla.

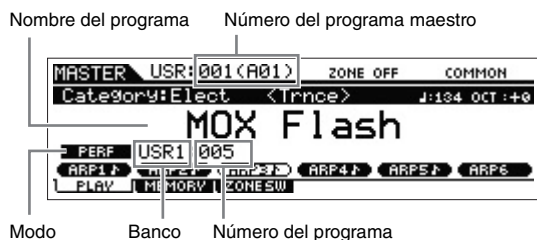


⚠ ATENCIÓN

No utilice los auriculares a un volumen alto durante mucho tiempo. Si lo hace, podría sufrir pérdida de audición.

Inicio

Pruebe alguno de los sonidos realistas y dinámicos del MOXF6/MOXF8 en el teclado. Al encender el instrumento, se mostrará la siguiente pantalla.



NOTA En la configuración predeterminada, se seleccionará el modo Master. Para obtener más datos sobre los modos, consulte la página 23.

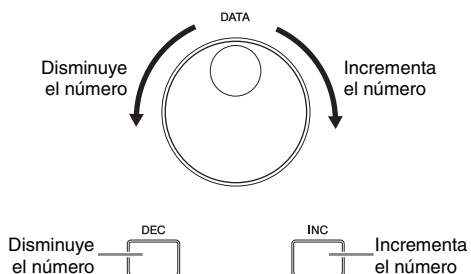
NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de los ejemplos que se muestran en el manual son tan solo pantallas ilustrativas y es posible que difieran ligeramente de las que aparecen en el instrumento.

Con los ajustes anteriores, puede tocar el teclado y oír los sonidos del programa seleccionado. El modo Master incluye un total de 128 programas en la configuración predeterminada. Cada uno de estos programas incluye su número y el modo: voz, interpretación, canción o patrón. La parte superior de la pantalla Master Play (reproducción maestra) indica el número del programa maestro y el estado (modo, banco, número de programa y nombre) registrados en el programa maestro actual.

NOTA Para obtener más información acerca de bancos, consulte las páginas 25 y 34.

Selección de programas

El modo Master incluye un total de 128 programas en la configuración predeterminada. Cada uno de estos programas incluye su número y el modo: voz, interpretación, canción o patrón. Pruebe los diferentes programas Master y reproduzca varias voces e interpretaciones. Puede cambiar el número de programa Master con los botones [INC] o [DEC] o dial [DATA].



Reproducción de las canciones de demostración

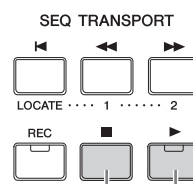
El MOXF6/MOXF8 incorpora diversas canciones de demostración que ejemplifican sus sonidos dinámicos y sus avanzadas funciones. A continuación se explica cómo se reproducen.

1 Pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo de reproducción de canción.

Aparece la pantalla PLAY.

2 Pulse el botón SEQ TRANSPORT [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la canción de demostración.

Se reproducirá la canción que se muestra en ese momento en la pantalla.



Botón de detención Botón de reproducción

NOTA Para ajustar el nivel de volumen de las canciones de demostración, utilice el mando deslizante [MASTER VOLUME].

3 Pulse el botón SEQ TRANSPORT [■] (Detención) para detener la canción de demostración.

4 Seleccione otra canción de demostración con el botón [INC] o el dial [DATA].

5 Reproduzca la canción seleccionada realizando los pasos 2 y 3.

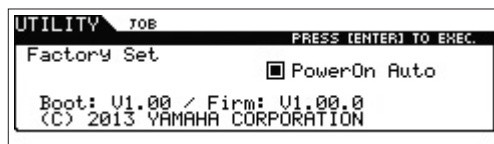
Restablecer la memoria de usuario a los ajustes de fábrica iniciales

Siga las instrucciones que se indican a continuación para restaurar la configuración original del fabricante en la memoria de usuario del sintetizador.

■ AVISO ■

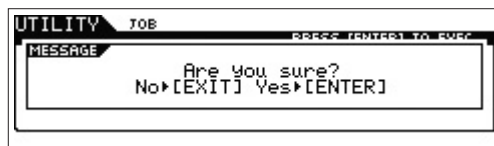
Al restaurarse la configuración de fábrica, se borrarán todas las voces, interpretaciones, canciones, patrones y ajustes de sistema que haya creado en el modo Utility. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB (página 60).

1 Pulse el botón [UTILITY] y, a continuación el botón [JOB] para acceder a Factory Set.



2 Pulse el botón [ENTER] (entrar).

En la pantalla se solicita su confirmación. Para cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].



■ AVISO ■

Cuando se marca una cuadro de Power On Auto Factory Set (ajustes de fábrica activados automáticamente) y se ejecuta la operación de ajuste de fábrica, esta operación se ejecutará de forma automática cada vez que encienda el instrumento. Tenga en cuenta que esto también implica que cada vez que encienda el instrumento, se borrarán sus datos originales de la memoria Flash ROM. Por lo que normalmente se debe quitar la marca de este cuadro. Si quita la marca de este cuadro y ejecuta la operación de ajuste de fábrica, la operación ya no se ejecutará la próxima vez que encienda el instrumento.

3 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

Una vez completada la operación de ajuste de fábrica, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a mostrar la pantalla original.

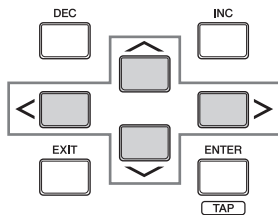
■ AVISO ■

En las operaciones de ajuste de fábrica que tardan más en procesarse, se mostrará el mensaje "Now executing Factory Set..." (ejecutando los ajustes de fábrica) durante el proceso. Nunca intente desconectar la alimentación mientras se muestra el mensaje. Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos del usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Eso quiere decir que el sintetizador podría no ponerse en marcha correctamente, incluso al encenderlo la próxima vez.

Funciones básicas

Desplazar el cursor

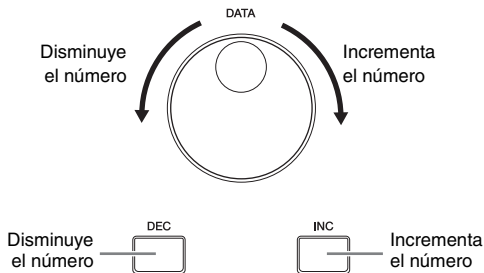
Utilice estos cuatro botones para desplazarse por la pantalla y mover el cursor por los diversos parámetros y opciones seleccionables que se muestran en la pantalla. Cuando se selecciona una opción, aparece resaltada (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres en video inverso). Puede cambiar el valor de la opción (parámetro) en la que está situado el cursor utilizando el dial de datos, [DATA], y los botones [INC] (incrementar) y [DEC] (disminuir).



Cambiar (editar) valores de parámetros

Al girar el dial [DATA] 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) se disminuye.

Al pulsar el botón [INC], se incrementa el valor de un parámetro en una unidad y al pulsar [DEC] se disminuye. Si mantiene pulsado cualquiera de los dos botones, el valor se incrementará o disminuirá de forma continua. En el caso de parámetros con intervalos de valores grandes, puede incrementar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando al mismo tiempo el botón [INC]. Para disminuir el valor en 10, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [DEC] simultáneamente.

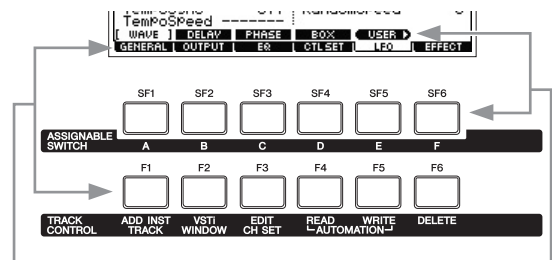


Funciones y funciones secundarias

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 los botones [SF1]–[SF6]. 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 la función que esté seleccionada en cada momento, también habrá disponibles hasta seis funciones secundarias a las que se puede acceder con los botones [SF1] a [SF6].

Tenga en cuenta que las funciones secundarias disponibles varían en función de la función seleccionada.

Para acceder a la pantalla del ejemplo siguiente pulse el botón [F5] LFO y, a continuación, pulse el botón [SF1] Wave. En la pantalla de este ejemplo no hay ninguna función secundaria asignada al botón [SF6].

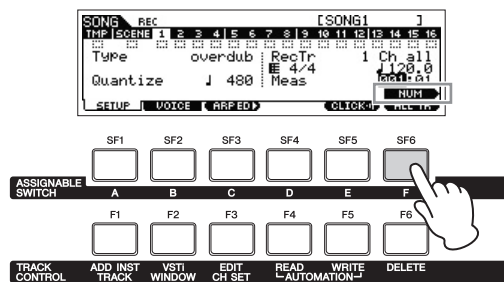


Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([F1]–[F6]).

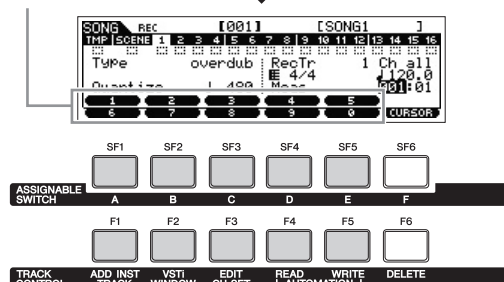
Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([SF1]–[SF6]).

Introducir un número directamente

Para parámetros con intervalos de valores amplios, se puede introducir el valor directamente, utilizando los botones situados bajo la pantalla LCD como si fueran 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 permite introducir un número directamente cuando se pulsan los botones. En función del parámetro seleccionado, se puede introducir un valor negativo. Cuando esté seleccionado un parámetro de este tipo y desee 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 finalice y salir de este estado.



Puede utilizar estos botones como un teclado numérico.

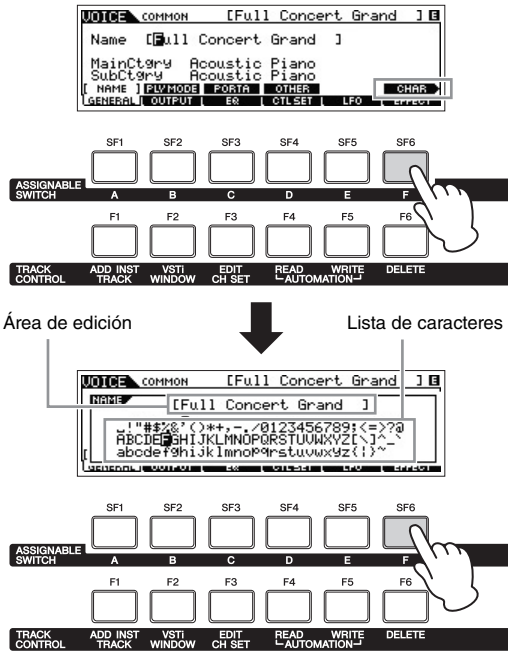


Asignar nombres (introducir caracteres)

Puede asignar cualquier nombre a los datos que ha creado, como voces, interpretaciones, canciones, patrones y archivos almacenados en un dispositivo de memoria flash USB. Cuando el cursor está situado sobre este parámetro de asignación de nombres, aparece el icono "CHAR" (car) 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.

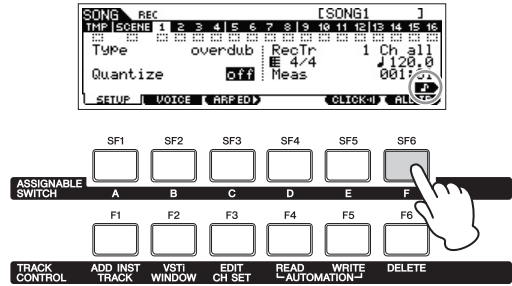
En el área Edit (editar), puede mover el cursor para definir la ubicación en la que desea que se inserte el carácter presionando los botones [<] o [>] a la vez que mantiene presionado el botón [SF6].

En la lista de caracteres, puede mover el cursor para definir el carácter que se va a introducir; para ello, gire el dial [DATA] o pulse los botones [INC] o [DEC] a la vez que mantiene presionado el botón [SHIFT]. Una vez completada la inserción del carácter, pulse el botón [ENTER] para introducir realmente el nombre editado en ese momento y salir de este estado.

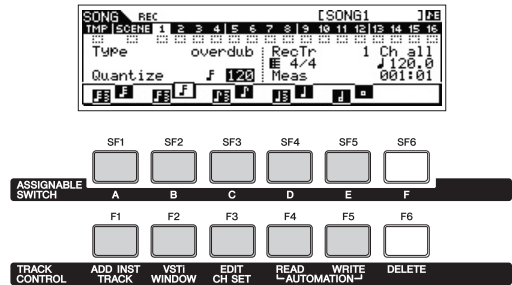


Selección de un tipo de nota

Quando el cursor se encuentra en un parámetro para el que se deben establecer tipos de nota, el icono de nota aparece en la esquina inferior derecha para indicar que se puede acceder a la ventana de selección de tipo de nota pulsando el botón [SF6]. Puede especificar el tipo de nota pulsando los botones [F1] a [F6] y los botones [SF1] a [SF5].

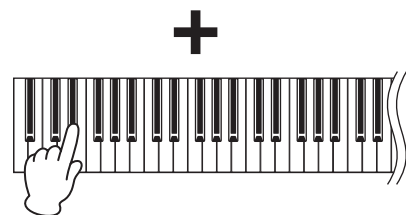
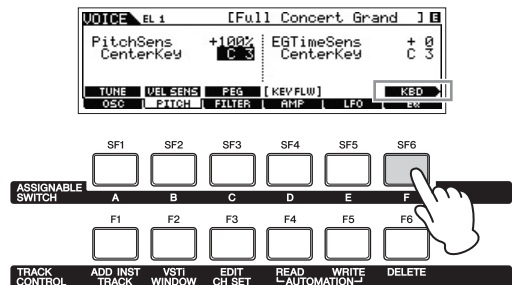


Ventana de selección de tipo de nota



Configurar las notas (teclas) y la velocidad

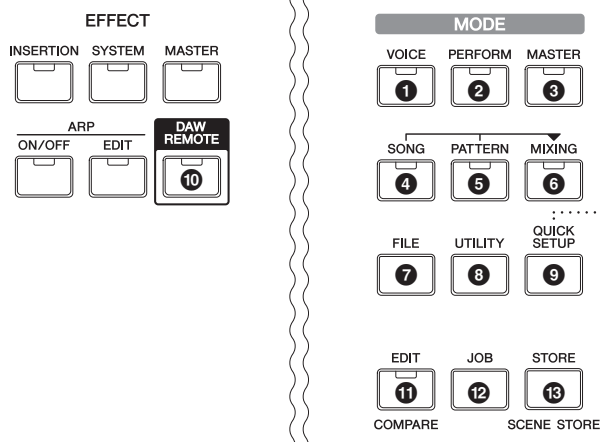
Hay varios parámetros que permiten definir un registro de teclas o un intervalo de velocidades para una función, por ejemplo al configurar una división del teclado, especificando ciertos valores de notas. Puede utilizar los botones [INC] y [DEC] o el dial [DATA] para ajustar estos parámetros; también puede introducir directamente los valores desde 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 definir la nota o la velocidad directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando la tecla correspondiente.



Guía rápida

Modos

Este instrumento dispone de varios modos de funcionamiento que se pueden seleccionar mediante los diez botones de modo, ①–⑩. Cuenta también con tres modos “globales” (edición, trabajo y memorización) comunes a todos estos modelos, que se pueden seleccionar con los botones ⑪–⑬.



Núm.	Botón	Modo	Descripción
①	[VOICE]	Modo de voz	Este sintetizador dispone de una amplia variedad de sonidos (también denominados “voces”) dinámicos y de alta calidad. Puede reproducir estas voces (una voz cada vez) desde el teclado en modo Voice. Este modo le permite también crear sus propias voces originales.
②	[PERFORM]	Modo de interpretación	Este modo permite tocar y crear interpretaciones. Una interpretación permite unir en capas varias voces distintas o reproducir dos voces diferentes en una división del teclado.
③	[MASTER]	Modo maestro	Este modo permite registrar los ajustes que utilice habitualmente en los modos Voice, Performance, Song o Pattern, y recuperar de manera inmediata el modo en cuestión y los ajustes personalizados, juntos, con solo pulsar un botón, sin tener que seleccionar primero un modo. Además, este modo permite dividir el teclado en cuatro secciones independientes, como si se tratara de cuatro teclados MIDI distintos.
④	[SONG]	Modo de canción	Este modo permite grabar, editar y reproducir sus propias canciones originales.
⑤	[PATTERN]	Modo de patrón	Este modo permite reproducir, grabar y editar sus propios patrones de ritmos originales, que puede utilizar para crear una canción.
⑥	[MIXING]	Modo de mezcla de canción/modo de mezcla de patrón	Este modo permite configurar parámetros detallados del generador de tonos multitimbrico para utilizarlos con la reproducción de canciones o patrones.
⑦	[FILE]	Modo de archivo	Este modo permite guardar los datos creados en el instrumento en un dispositivo de memoria flash USB y cargar datos desde un dispositivo de memoria flash USB en el MOXF6/MOXF8.
⑧	[UTILITY]	Modo de utilidad	Este modo permite ajustar parámetros que se aplican a todo el sistema del instrumento.
⑨	[QUICK SETUP]	Modo de configuración rápida	Este modo permite registrar hasta seis ajustes para la conexión MIDI y la conexión de audio entre el instrumento y el ordenador. Se trata de “configuraciones rápidas”, que muestran los ajustes personalizados con solo pulsar un botón.
⑩	[DAW REMOTE]	Modo remoto	Permite controlar el software DAW del ordenador desde los controles del panel del instrumento.
⑪	[EDIT]	Edición	Permite editar diversos parámetros en los modos de voz, interpretación, canción, patrón y maestro.
⑫	[JOB]	Trabajo	Permite ejecutar diversos comandos, por ejemplo inicializar, copia y conversión de datos MIDI, que resultan útiles para crear programas originales.
⑬	[STORE]	Almacenamiento	Este modo permite guardar el programa editado en la memoria interna.

Instrucciones básicas

Las voces, elementos esenciales del MOXF6/MOXF8

Seleccionar una voz predefinida.....	página 25
Editar una voz.....	página 28

Combinar varias voces para crear una interpretación

Crear una interpretación nueva en el modo de voz utilizando las voces favoritas (Performance Creator)	página 31
Seleccionar una interpretación	página 34
Editar una interpretación.....	página 34

Conectar un micrófono o un equipo de audio

Tocar el teclado junto con la entrada de sonido de las tomas A/D INPUT [L]/[R].....	página 38
---	-----------

Canción y patrón, creados mediante la grabación de la interpretación al teclado y ensamblando secciones de patrones

Crear una canción original.....	página 40
Crear un patrón original	página 47

Modo Master: crear una configuración de teclado maestro o recuperar de forma inmediata los programas deseados

Usar como teclado maestro (modo maestro).....	página 57
---	-----------

Creación de música con el ordenador

Grabar una interpretación del MOXF6/MOXF8 en DAW.....	página 54
Usar el MOXF6/MOXF8 como generador de tonos para la reproducción de DAW	página 55
Control remoto de DAW (modo remoto).....	página 55
Usar el MOXF6/MOXF8 Editor VST como sintetizador de software	página 57

Ajustes generales y copia de seguridad

Realizar ajustes generales del sistema (modo de utilidad, configuración rápida)	página 58
Guardar y cargar datos en el modo de archivo.....	página 60

Tocar el teclado en el modo de voz

En la pantalla Voice Play (reproducción de voz), pantalla principal del modo de voz, se puede seleccionar y reproducir una única voz. Las voces de este instrumento se dividen en los dos tipos siguientes:

Voz normal

Las voces normales son básicamente sonidos de un instrumento musical con tono (piano, órgano, guitarra, etc.) que se pueden tocar en el registro del teclado.

Voz de percusión

Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería asignados a notas individuales. Estas voces se utilizan principalmente para interpretar partes rítmicas.

Este instrumento incluye bancos para la memorización de voces. Hay básicamente tres tipos de bancos: Preset, User y GM. Las voces y funciones que contienen dependen del banco, tal como se describe a continuación.

Bancos predefinidos

Los bancos predefinidos contienen un conjunto completo de voces programadas de forma especial. Las voces que ha editado usted mismo no se pueden guardar en los bancos predefinidos.

Bancos de usuario

Los bancos de usuario contienen las voces que ha editado y almacenado. De forma predeterminada, están formados por voces predefinidas.

■ AVISO ■

Cuando se sobrescribe o sustituye una voz en un banco de usuario (voz de usuario), dicha voz se perderá. Cuando guarde una voz editada, tenga cuidado de no sobrescribir ninguna voz de usuario importante.

NOTA También puede utilizar cómodamente el banco de usuario para guardar las voces deseadas en orden consecutivo para situaciones de interpretación en directo.

Banco de GM

El banco de GM contiene las voces asignadas de acuerdo al estándar GM.

Voz 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.

En el modo Voice, hay disponibles un total de 16 bancos (banco predefinido 1–9, banco de usuario 1–3, banco de GM, banco de percusiones predefinidas, banco de percusiones de usuario, banco de percusiones de GM). Cada uno de estos bancos incluye voces según el tipo de voz. En la pantalla Voice Play, se puede seleccionar la voz entre varios bancos de voz y reproducirla.

NOTA Para obtener más información sobre las voces, consulte "Estructura básica". Para obtener un listado de voces predefinidas, consulte el archivo PDF independiente de lista de datos.

Seleccionar una voz predefinida

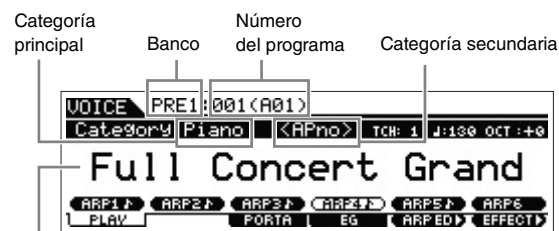
1 Pulse el botón [VOICE].

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

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

En este estado, al tocar el teclado sonará la voz indicada en la pantalla. A continuación, se explican brevemente los parámetros que se muestran en la pantalla Voice Play.

● Pantalla Voice Play (Reproducción de voz)



Nombre de voz

● Bancos de voces normales

Hay 13 bancos de voces normales distintos: PRE1–9 (bancos predefinidos), USR1–3 (bancos de usuario), GM (banco de GM).

● Bancos de voces de percusión

Hay 3 bancos de voces de percusión distintos: PDR (banco de percusión predefinido), UDR (banco de percusión de usuario), GMDR (banco de percusión de GM).

3 Seleccione una voz con el dial [DATA] o los botones [INC]/[DEC].

NOTA Utilice el dial [DATA] o los botones [INC]/[DEC] para seleccionar el número de voz. Esta operación le permite acceder a voces de bancos siguientes o anteriores.

NOTA Para avanzar rápidamente por los números del programa (voz) en incrementos de 10 pasos, mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [INC] simultáneamente en la pantalla Play. Para disminuir en 10, realice esta operación al revés: mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [DEC] simultáneamente.

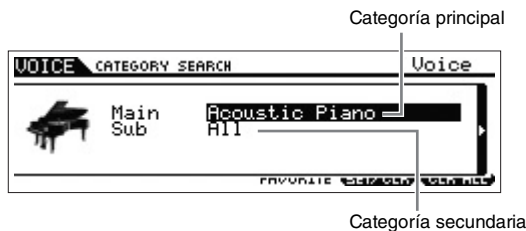
4 Toque el teclado.

Utilizar la función de búsqueda de categorías

Las voces se dividen claramente en categorías específicas, independientemente del banco donde estén ubicadas. Las categorías se dividen según el tipo de instrumento o características del sonido. La función de búsqueda de categorías le brinda un acceso rápido al sonido que desee.

1 Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] en la pantalla Voice Play.

Aparece la pantalla Category Search.

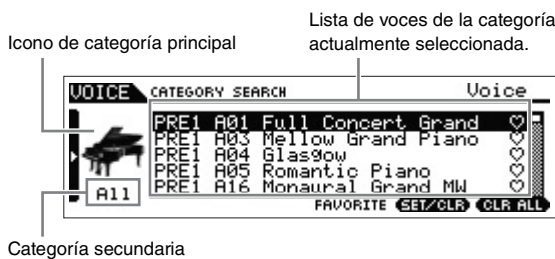


2 Desplace el cursor a la posición "Main" (categoría principal) con el botón del cursor [^], y seleccione la categoría principal con el dial [DATA].

3 Desplace el cursor a la posición "Sub" (subcategoría) con el botón del cursor [V], y seleccione la subcategoría con el dial [DATA].

4 Pulse el botón [ENTER] o el botón del cursor [>] para abrir la categoría seleccionada.

De este modo aparecerá la lista de voces de la categoría seleccionada.



5 Seleccione la voz con los botones de cursor [^]/[V] o con el dial [DATA].

Si desea cambiar de categoría, pulse el botón de cursor [<], o bien el botón [EXIT], y vuelva al paso 2.

6 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la voz.

De este modo se cerrará la pantalla de búsqueda de categorías.

Agrupar las voces más utilizadas: Favorite Category

La búsqueda de categorías tiene también una útil función Favorite Category (categoría de favoritos) que le permite recopilar sus voces preferidas o las que utiliza habitualmente para simplificar su selección. Se trata de uno de los métodos más prácticos para seleccionar rápidamente las voces que necesita entre la gran cantidad de voces disponibles.

Registrar las voces favoritas en la categoría de favoritos

1 Realice los pasos 1 a 4 de la sección "Utilizar la función Category Search (Búsqueda de categorías)" para abrir la lista de voces de la categoría seleccionada.

2 Seleccione la voz con los botones de cursor [^]/[V] o el dial [DATA].

3 Pulse el botón [F5] SET/CLR para activar la marca de favorito.

Así se activará la marca de favorito, que se hace opaca (♥), y la voz seleccionada quedará registrada en la categoría de favoritos. Si vuelve a pulsar el botón [F5] SET/CLR, se desactivará la marca de favorito, que quedará solo como contorno (♡).

Para registrar otras voces, repita los pasos 2 y 3.

Para quitar todas las voces de la categoría de favoritos, pulse el botón [F6] CLR ALL.



4 Una vez realizado el registro de voces en la categoría de favoritos, pulse el botón [ENTER] para volver a la pantalla Voice Play.

De esta forma, se cerrará la pantalla Category Search y los ajustes de categorías favoritas se guardarán en el ROM flash interno.

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

Seleccionar una voz de la categoría de favoritos

1 Pulse el botón [FAVORITE] en la pantalla Voice Play.

De este modo aparecerá la lista de voces registradas en la categoría de favoritos.

2 Seleccione la voz con los botones de cursor [^]/[v] o con el dial [DATA].

3 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la voz.

Usar la función Arpeggio (arpeggio)

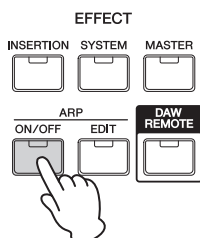
La función de arpeggio desencadena automáticamente frases de arpeggio, "riffs" y patrones rítmicos según las notas que toque.

No solo proporciona inspiración y pasajes rítmicos completos, sino que también aporta datos de calidad MIDI para utilizarlos en la creación de canciones, o partes de acompañamiento totalmente acabadas para su uso en las actuaciones en directo. Puede asignar los seis tipos de arpeggio a cada voz. También puede asignar el que desee de los cinco tipos de arpeggio a cada parte de cada interpretación/multi, y reproducir de forma simultánea los arpeggios de hasta cuatro partes. También puede definir el método de reproducción del arpeggio, el intervalo de notas, el intervalo de velocidades y los efectos de reproducción para crear sus propios ritmos. Y lo que es más, la reproducción de arpeggios se puede transmitir a través de salida de MIDI, con lo que se pueden grabar los datos del arpeggio en un secuenciador.

NOTA Para obtener más información sobre el arpeggio, consulte el PDF "Manual de referencia".

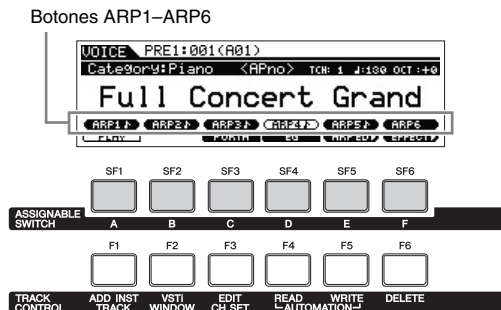
Activar y desactivar el arpeggio

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



Cambiar el tipo de arpeggio

Los tipos de arpeggio se asignan a los botones [SF1]–[SF6], cuyas fichas correspondientes se indican mediante iconos de corchea (♪) a la derecha de "ARP1" – "ARP6". Esto quiere decir que puede cambiar el tipo de arpeggio pulsando los botones [SF1]–[SF6] como sea necesario.



NOTA Para obtener información sobre la selección del tipo de arpeggio, consulte la sección sobre el cambio de asignación del tipo de arpeggio en la página 31.

Configuración de Octava/ Transposición del teclado

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



● Octave (Octava)

Los botones OCTAVE [-]/[+] permiten cambiar el tono del teclado en octavas, hasta un máximo de tres. 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 [-]/[+] permiten hacerlo rápida y fácilmente. El intervalo es de -3 hasta +3, y 0 es el tono estándar. Si pulsa simultáneamente los botones [-] y [+] podrá volver al ajuste original (0).

El intervalo actual de octava puede confirmarse observando el estado del testigo luminoso de los botones OCTAVE [-]/[+]. 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.

● Transpose (Transposición)

Los botones TRANSPOSE [-]/[+] permiten cambiar el tono del teclado en semitonos, hasta un máximo de 11 semitonos. Esta función permite tocar en la misma posición y con el mismo digitado, incluso si los datos de la canción o el reproductor de otro instrumento tocan en otra clave.

Los botones TRANSPOSE [-]/[+] permiten realizar este procedimiento rápida y fácilmente. Si pulsa simultáneamente los botones [-] y [+] podrá volver al ajuste original (0). Cuando se sube o baja un semitono, se iluminará el indicador correspondiente.

NOTA Este parámetro es el mismo que "Octave" y "Transpose" en la pantalla GENERAL del modo de utilidad. Todo ajuste que se realice aquí cambiará automáticamente la configuración de ese parámetro.

Cambiar de las cualidades tonales de la voz

Los mandos 1-8 permiten ajustar una serie de parámetros de la voz actual, como la profundidad del efecto, las características de ataque y liberación, o el timbre, entre otros. Es posible asignar tres funciones a cada mando, que se pueden seleccionar una tras otra mediante los botones de función del mando.

1 Pulse el botón de función del mando 1 (ubicado a la izquierda de los mandos 1-4) y el botón de función del mando 2 (ubicado a la izquierda de los mandos 5-8), varias veces si ello es necesario, para que se ilumine el indicador correspondiente a las funciones deseadas.

Se mostrará la ventana emergente KNOB FUNCTION (función del mando). En la ventana emergente se muestra la función actualmente asignada al mando y el valor actual de la función. Para cerrar la ventana emergente, pulse el botón [EXIT].

Botón de función de mando 1

Mando	Función	Valor actual
Mando 1	TONE 1	CUTOFF
Mando 2	TONE 2	ATTACK
Mando 3	TONE 3	VOLUME
Mando 4	ASSIGN 2	ASSIGN 2
Mando 5	EQ	LOW
Mando 6	EFFECT	CHO PRESET
Mando 7	ARP	GATE TIME
Mando 8	CH EQ	LOW

Botón de función de mando 2

Funciones asignadas a los mandos 1-4 o 5-8

Valores actuales de las funciones

Valor no editado (previamente almacenado)

NOTA Cuando "Knob FuncDispSw" está establecido en "off" en la pantalla GENERAL, no se muestra la ventana emergente de función del mando.

2 Gire el mando que desee mientras toca el teclado.

Aparece la ventana emergente de función del mando y la función asignada al mando que está utilizando se aplica al sonido de la voz actual. La ventana emergente de función del mando muestra la función asignada al mando que está utilizando, el valor de la función y el valor original. El valor "Original" indica el valor sin editar (valor almacenado previamente) de la función asignada al mando.

Función del mando que se está utilizando

Valor actual

Valor no editado (previamente almacenado)

SUGERENCIA

Indicador de edición

Cuando se cambia el valor de un parámetro, el indicador de edición **E** aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto permite confirmar rápidamente que el programa actual, por ejemplo voz e interpretación, se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado modificado actual, ejecute la operación de memorización (más abajo).

Editar una voz

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. Los parámetros reales varían en función del tipo de voz.

Voces normales, edición

Una voz normal (sonidos de un instrumento musical con tono) puede tener hasta ocho elementos. Hay dos tipos de pantallas de edición de voces: Common Edit (edición común), para editar los ajustes comunes a los ocho elementos, y Element Edit (edición de elementos), para editar cada uno de los elementos.

NOTA Elemento es la unidad básica más pequeña de la voz. Se crea mediante la aplicación de varios parámetros (efecto, EG, etc.) a la forma de onda del sonido. Las voces de este instrumento están formadas por varios elementos.

Voces de percusión, edición

Hay dos tipos de pantallas de edición de voces de percusión: Common Edit, para editar los ajustes que se aplican a todas las teclas de percusión de la voz; y Key Edit, para editar cada una de las teclas.

Procedimiento básico para la edición de voces

1 En el modo Voice, pulse el botón [EDIT].

2 Editar la voz actual.

- Al seleccionar una voz normal:

Para editar parámetros comunes, pulse el botón [COMMON].

Para editar parámetros de elemento, pulse el botón de número de elemento correspondiente, de [1] a [8].

- Cuando hay una voz de percusión seleccionada:

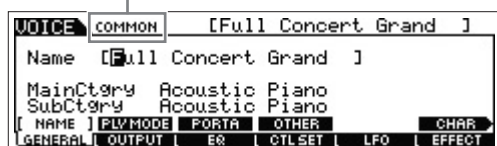
Para editar parámetros comunes, pulse el botón [COMMON].

Para editar parámetros de tecla, pulse el botón [1] y, a continuación, pulse la nota que desee en el teclado.

NOTA Para obtener detalles sobre los parámetros de voz, consulte el capítulo sobre el modo Voice del Manual de referencia.

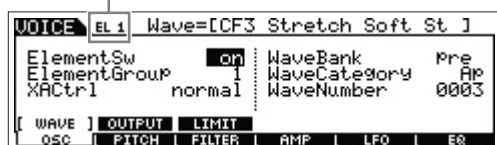
Pantalla Common Edit

Indica una pantalla de edición común.



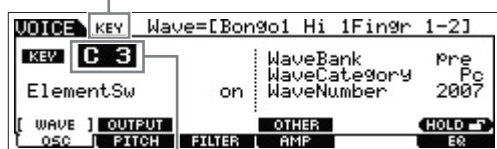
Pantalla Element Edit

Indica la pantalla para editar el elemento 1.



Pantalla Key Edit

Indica una pantalla de edición de teclas.



Seleccione una tecla.

3 Asigne el nombre a la voz editada.

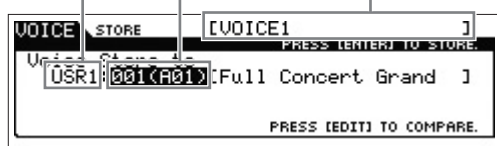
En la pantalla que se abre a través de [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME, escriba un nombre.

4 Memorice las modificaciones como voz de usuario.

Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Store. Configure la memoria de destino y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento de memorización.

Pantalla de memorización

Banco de destino Número de voz de destino Nombre de voz de destino



NOTA Para cancelar la operación de memorización, pulse el botón [EXIT] antes de pulsar el botón [ENTER].

AVISO

No intente nunca apagar el instrumento mientras se están copiando datos en la Flash ROM (mientras aparece el mensaje "Executing..." [Ejecutando...] o "Please keep power on" [No apague el instrumento]). Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos del usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM).

SUGERENCIA

Función Compare

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.

- En el modo de edición de voz (con el indicador [EDIT] iluminado):

Pulse el botón [EDIT] para que el indicador luminoso parpadee. En este estado, los ajustes de la voz previos a la edición se restablecerán temporalmente para que pueda compararlos. Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

- En el modo de memorización de voz:

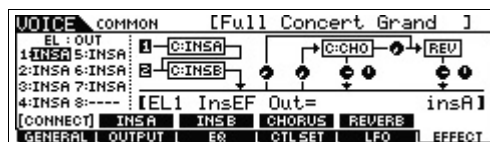
Pulse el botón [EDIT] para que el indicador luminoso parpadee. En este estado, puede escuchar el sonido de la voz en el destino de memorización. Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

Mejorar el sonido con efectos

Este instrumento incluye una amplia variedad de efectos que le permiten agregar procesamiento de reverberación y coro a la voz seleccionada para su interpretación al teclado. Solo tiene que cambiar el tipo de efecto aplicado a la voz predefinida, y podrá conseguir inmediatamente sonidos distintos. En las instrucciones que sigue se explica cómo aplicar el tipo de efecto y los parámetros relacionados a la voz predefinida para, a continuación, almacenar esta configuración como voz de usuario.

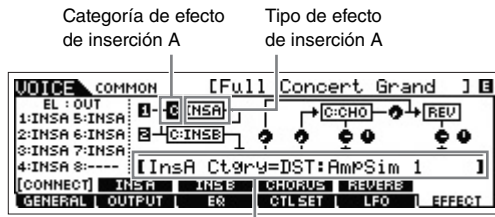
1 En la pantalla Voice Play (reproducción de voz), seleccione una voz y presione el botón [F6] EFFECT.

Se abre la pantalla EFFECT de Voice Common Edit (Edición común de voz).



2 Seleccione la categoría de efecto y el tipo de inserción del efecto A.

Lleve el cursor a la posición correspondiente, como se muestra a continuación, y use los botones [INC]/[DEC] o el dial [DATA].



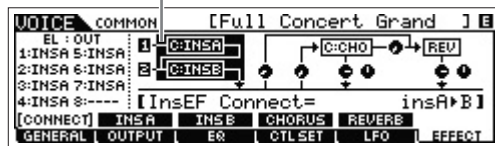
El parámetro actual y su valor

3 Seleccione la categoría de efecto y el tipo de inserción del efecto B con las instrucciones del paso 2.

4 Seleccione la conexión de efectos de las inserciones A y B.

Lleve el cursor a la posición que se muestra a continuación y use los botones [INC]/[DEC] o el dial [DATA].

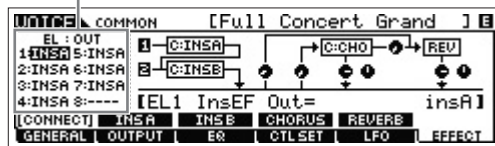
Conexión de efectos de inserción



5 Establezca el destino de salida de cada elemento o tecla.

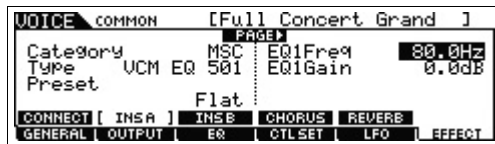
Lleve el cursor a "EL:OUT" (en el caso de la voz normal) o "KEY:OUT" (en el caso de la voz de percusión) y, a continuación, use los botones [INC]/[DEC] o el dial [DATA].

Element Out 1-8



6 Si es necesario, edite los parámetros de efecto en la pantalla que se abre con los botones [SF2] INS A/[SF3] INS B.

Intente acercarse al sonido que desea editando con precisión los parámetros que se suministran para cada tipo de efecto.



7 Una vez ajustados los parámetros, pulse el botón [STORE] para memorizar la configuración como una voz de usuario.

SUGERENCIA

Puede utilizar la siguiente operación para ajustar simultáneamente el volumen de los Elementos 1-8 conjuntamente:

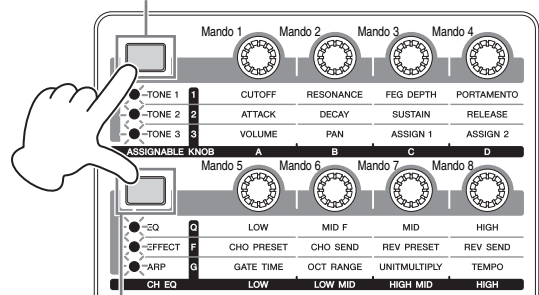
1 Pulse el botón de función del mando 1 (ubicado a la izquierda de los mandos 1-4) y el botón de función del mando 2 (ubicado a la izquierda de los mandos 5-8) simultáneamente.

Se encenderán los seis indicadores y se mostrará la ventana emergente KNOB FUNCTION (función del mando).

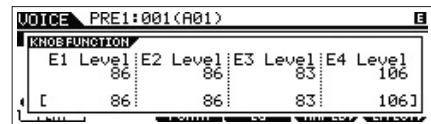
2 Gire uno de los mandos para ajustar el volumen del elemento.

3 Una vez completada la edición, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Voice Play.

Botón de función de mando 1



Botón de función de mando 2



SUGERENCIA

Uso de los controladores

Se asignan varios controladores a cada voz predefinida, lo que permite aplicar varios cambios y efectos a la voz en tiempo real. Para mayor comodidad, se muestran en la pantalla al lado de la voz las abreviaturas de los controladores importantes o característicos de esa voz. No obstante, algunas voces pueden tener indicaciones relativas a controladores que no estén disponibles en el propio instrumento. Estos se pueden utilizar transmitiendo el número de control MIDI correspondiente desde un secuenciador interno, un secuenciador externo o un controlador MIDI externo.

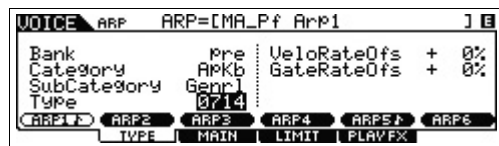
Indicación del controlador	Nombre del controlador	Número de control MIDI (ajuste predeterminado)
AS1	Mando ASSIGN 1	16
AS2	Mando ASSIGN 2	17
AF1	Botón ASSIGNABLE FUNCTION [1]	86
AF2	Botón ASSIGNABLE FUNCTION [2]	87
FC1	Foot Controller (Controlador de pedal)	11
FC2	no está incluido en el panel	4
MW	Modulation Wheel (Rueda de modulación)	1
RB	no está incluido en el panel	22

Cambiar la asignación de tipo de arpeggio

Cambie los tipos de arpeggio asignados a los botones [SF1]–[SF6] de la voz predefinida.

1 Pulse el botón ARP [EDIT].

Aparece la pantalla Arpeggio Edit.



2 Pulse uno de los botones de arpeggio, [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6.

3 Pulse el botón [F2] TYPE para que aparezca la pantalla TYPE.

4 Seleccione el tipo de arpeggio que desee asignar.

Edite "Bank", "Category", "SubCategory" y "Type" mediante el dial [DATA].

5 Edite los demás parámetros según crea conveniente.

6 Pulse el botón ARP [ON/OFF] y toque el teclado.

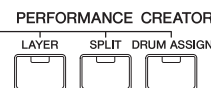
SUGERENCIA

Copia del tipo de arpeggio en otro botón

Si desea copiar el tipo de arpeggio del botón ARP en uno de los otros botones ARP 2–6, mantenga pulsado el botón [STORE] y pulse el botón que desee, [SF2]–[SF6], en la pantalla de edición de arpeggio.

Creación de una interpretación nueva utilizando las voces favoritas (Performance Creator)

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. El instrumento incorpora una útil función Performance Creator (creador de interpretaciones) que permite crear una interpretación nueva utilizando las voces favoritas que haya encontrado en el modo Voice. Con esta función puede copiar ajustes de parámetros asociados con la voz (como los efectos) a la interpretación, lo que le permite conseguir el sonido deseado con rapidez y facilidad. El Performance Creator brinda tres cómodas características: Layer (capa), Split (división) y Drum Assign (asignación de percusión).



Layer: reproducción de varias voces a la vez

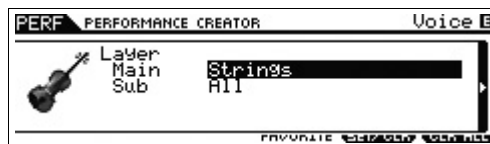
En esta sección se explica cómo crear una interpretación en la que se superponen varias voces en todo el teclado. Con la creación de este tipo de interpretación, puede reproducir los sonidos complejos e intensos de piano y cuerdas superpuestos, por ejemplo.

1 Seleccione una voz en modo Voice.



2 Pulse [LAYER] en el panel.

Aparece la pantalla Category Search.



3 Seleccione la categoría, incluyendo la voz que desea superponer y, a continuación, pulse el botón de cursor [>].

Aparece la lista de voces.

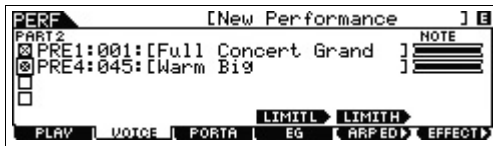


4 Seleccione la voz que desee en la lista y pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla Performance Play.



La voz seleccionada en el modo de voz se asignará a la parte 1, y la voz seleccionada después de pulsar el botón [LAYER] se asignará a la parte 2. Estas dos voces se emiten a la vez en una capa como una "interpretación". Puede comprobar qué voces están superpuestas en la pantalla que se muestra pulsando el botón [F2] VOICE.



5 Pulse el botón [STORE] para memorizar los ajustes como una interpretación.



NOTA Al pulsar el botón [EDIT] en la pantalla Store podrá comprobar el sonido de la interpretación en el destino de almacenamiento.

Split: interpretación de dos voces distintas con las manos izquierda y derecha

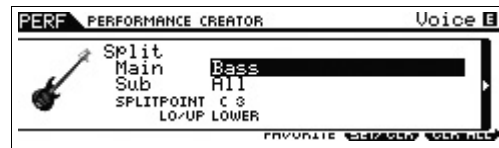
Esta sección muestra cómo crear una interpretación en la que el teclado está dividido en dos secciones: la de la mano izquierda y la de la mano derecha. A la nota más baja de la sección de la mano derecha se le da el nombre de "Split Point" (punto de división). Con la creación de este tipo de interpretación, puede tocar, por ejemplo, una parte de bajo con la mano izquierda y una parte de piano con la derecha.

1 Seleccione una voz en modo Voice.

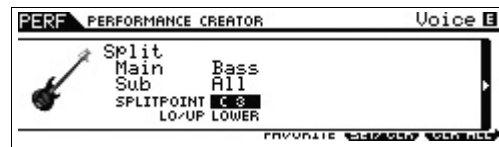


2 Pulse el botón [SPLIT] en el panel.

Aparece la pantalla Category Search.



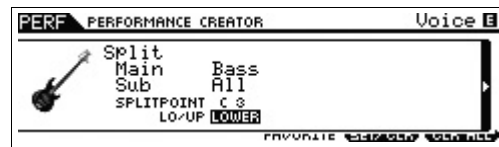
3 Lleve el cursor a "SPLIT POINT" y establezca el punto de división.



Para determinar el punto de división, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse la nota deseada en el teclado.

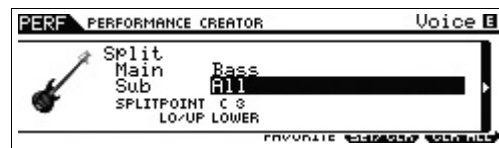
NOTA La nota establecida como punto de división se incluye en la sección superior del teclado.

4 Mueva el cursor hacia "LO/UP" y seleccione si la voz se asigna a la sección inferior o superior del teclado.



NOTA Cuando la voz original es una voz de percusión, la división no se aplica a la parte que tiene asignada la voz de percusión. En este caso, solo la voz deseada se asigna al rango del teclado en función de los ajustes "SPLITPOINT" y "LO/UP".

5 Mueva el cursor hacia "Main"/"Sub" y seleccione la categoría que incluya la voz que desea.



6 Pulse el botón de cursor [>].

Aparece la lista de voces.



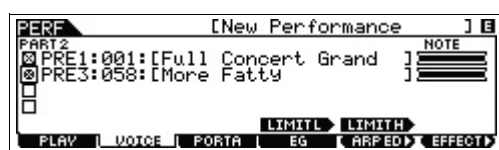
7 Seleccione la voz que desee en la lista y pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla Performance Play.



La voz seleccionada en el modo de voz se asignará a la parte 1, y la voz seleccionada después de pulsar el botón [SPLIT] se asignará a la parte 2. Estas dos voces se emiten en distintas zonas del teclado dividido como una "interpretación".

Puede comprobar qué voces están asignadas en la pantalla que se muestra pulsando el botón [F2] VOICE.



8 Pulse el botón [STORE] para memorizar los ajustes como una interpretación.

Drum Assign: superposición de una parte de percusión a la voz actual

En esta sección se explica cómo crear una interpretación en la que se pueda activar un patrón de percusión (a través de la función Arpeggio) además de la voz actual.

1 Seleccione una voz en modo Voice.



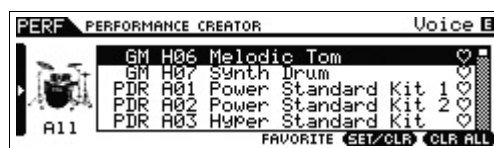
2 Pulse el botón [DRUM ASSIGN] en el panel.

Aparece la pantalla Category Search. Drum/Percussion se asigna automáticamente como la categoría. La voz de percusión se asigna a la parte 4 y, a continuación, el arpeggio se activa automáticamente. Toque el teclado para activar el arpeggio.



3 Pulse el botón de cursor [>].

Aparece la lista de voces.



4 Seleccione la voz de percusión que desee en la lista y pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla Performance Play.



NOTA Para detener la reproducción de arpegios, pulse el botón ARP [ON/OFF] de forma que se apague su indicador luminoso. Para volver a iniciar o habilitar la reproducción de arpegios, pulse el botón ARP [ON/OFF] de forma que se encienda su indicador luminoso.

Cambio de los patrones de percusión (tipo de arpeggio)

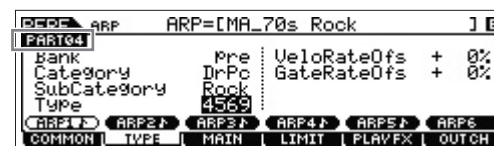
Al ejecutar la función Drum Assign, se asigna una voz de percusión a la parte 4 y se activa el arpeggio de dicha parte. Si desea cambiar el patrón de percusión, seleccione otro tipo de arpeggio en Arpeggio Edit del modo de interpretación.

5 Pulse el botón ARP [EDIT] en la pantalla Performance Play.

Aparece la pantalla Arpeggio Edit.

6 Pulse el botón [F2] TYPE y, después, el botón numérico [4].

Se muestra la pantalla TYPE de la parte 4.



7 Seleccione el tipo de arpeggio especificando el banco, la categoría, la categoría secundaria y el tipo.

8 Pulse el botón [PERFORM] para volver a la pantalla Performance Play.

9 Pulse el botón [STORE] para almacenar la interpretación editada.

Tocar el teclado en el modo Performance

Un programa en el que se combinan múltiples voces (partes) en una capa, o bien en otras configuraciones, se denomina "Interpretación". Este instrumento contiene 128 interpretaciones en el banco de usuario 1 y 128 en el banco de usuario 2. Puede reproducirlas pulsando el botón [PERFORM].

Seleccionar una interpretación

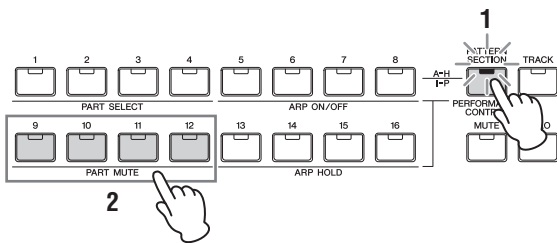
La selección de una interpretación se realiza, fundamentalmente, de la misma manera que la selección de una voz (consulte la página 25). Al igual que en el modo Voice Play (reproducción de voz), en el modo Performance Play también pueden utilizar las funciones Category Search (búsqueda de categoría) (página 26) y Favorite Category (categoría favorita) (página 26).

Activar o desactivar una parte

El modo Performance Play permite activar o desactivar las cuatro partes de la interpretación actual como prefiera.

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 se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.

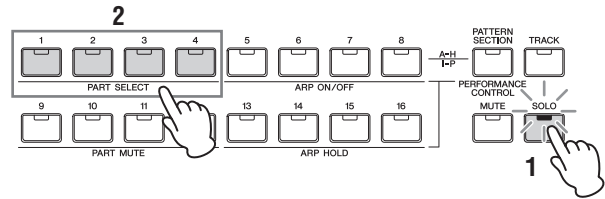
2 Pulse uno de los botones numéricos [9] a [12].

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 de silencio en esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

NOTA También se puede silenciar las partes pulsando el botón [MUTE] y, a continuación, los botones numéricos [1]-[4].

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 SOLO se enciende, indicando que Solo está habilitado.

2 Pulse uno de los botones numéricos [1] a [4].

El indicador luminoso del botón que ha pulsado parpadeará y solo sonará la parte correspondiente. Pulse cualquier otro botón numérico para cambiar la parte del solo.

NOTA Puede salir de este estado pulsando los botones [TRACK] o [PERFORMANCE CONTROL].

Usar la función Arpeggio (arpeggio)

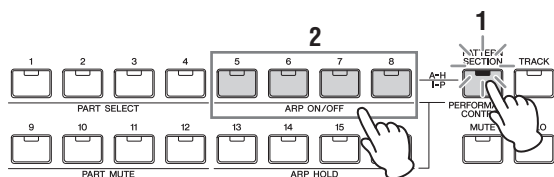
La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases en la voz actual tocando notas en el teclado. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios se pueden reproducir de forma simultánea. Pruebe a seleccionar interpretaciones diferentes y compruebe los diversos tipos de arpeggios.

NOTA Para obtener más información sobre el arpeggio, consulte el PDF "Manual de referencia".

Dado que las interpretaciones predefinidas ya tienen preasignados sus propios tipos de arpeggios, podrá reproducir el arpeggio seleccionando la interpretación de su preferencia. A continuación, active el botón ARP [ON/OFF] (Activar o desactivar arpeggio) y, por último, pulse cualquier nota. Las instrucciones para usar los arpeggios son básicamente las mismas que en el modo Voice (voz).

Activación o desactivación de la reproducción de arpeggios de 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.

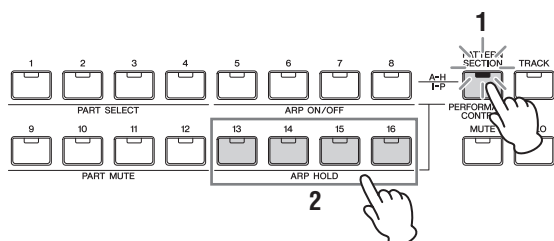
2 Al pulsar cada uno de los botones numéricos [5]–[8], se activa o desactiva de forma alterna la reproducción de arpeggio de cada parte.

Si alguna de los indicadores luminosos de [5]–[8] está apagada, la reproducción del arpeggio de la parte correspondiente está silenciada.

Activación o desactivación del parámetro Arpeggio Hold (Arpeggio sostenido) de cada parte

Puede activar o desactivar, o activar pero desactivar la sincronización, el parámetro Arpeggio Hold (arpeggio sostenido) 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.

NOTA El parámetro Arpeggio Hold está en la pantalla [F3] MAIN de la pantalla Arpeggio Edit. Para obtener más información sobre este parámetro, consulte el Manual de referencia.



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, o activar y desactivar la sincronización.

2 Al pulsar cada uno de los botones numéricos [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.

Cambio del timbre de la voz

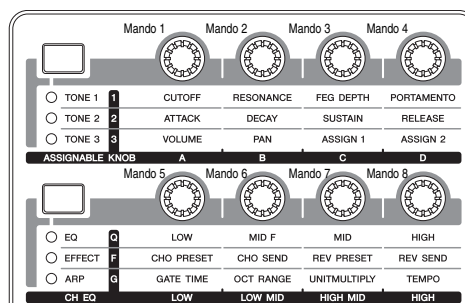
Al igual que en el modo Voice, el sonido de la interpretación (formado por un máximo de cuatro partes o voces) se puede editar a través de los mandos en el modo Performance. Hay dos formas de editar la interpretación: editar la totalidad de la interpretación o editar sólo una parte específica de la misma (voz).

● Para editar la totalidad de la interpretación:

Gire el mando en el modo Performance Play (al que se accede con el botón [PERFORM]) o en el modo Performance Common Edit (al que se accede mediante [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON]).

● Para editar una voz concreta de la interpretación actual:

Gire el mando en el modo Performance Part Edit (al que se accede mediante [PERFORM] → [EDIT] → [1]–[4]).



SUGERENCIA

Puede utilizar la siguiente operación para ajustar el ajuste de volumen y efecto panorámico de las Partes 1-4:

- 1 Pulse el botón de función del mando 1 (ubicado a la izquierda de los mandos 1-4) y el botón de función del mando 2 (ubicado a la izquierda de los mandos 5-8) simultáneamente.

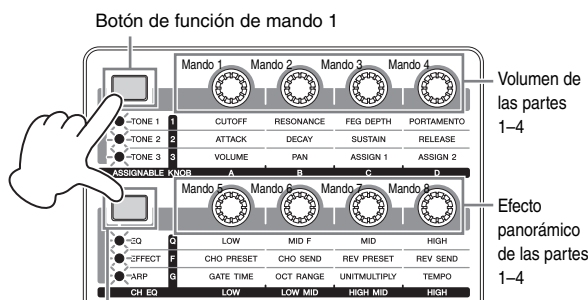
Se encenderán los seis indicadores y se mostrará la ventana emergente KNOB FUNCTION (función del mando).

- 2 Gire el mando deseado para modificar el ajuste.

Al girar uno de los mandos 1-4 se cambia el volumen de las partes 1-4, respectivamente.

Al girar uno de los mandos 5-8 se cambia el efecto panorámico de las partes 1-4, respectivamente.

- 3 Una vez completada la edición, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Performance Play.



Botón de función de mando 2

PERF		USR1:001(A01)		E	
KNOBFUNCTION					
P1	Vol1	P2	Vol1	P3	Vol1
	100		89		100
	[100		89
			127		100]

SUGERENCIA

Puede utilizar la siguiente operación para ajustar el ajuste de tono de las Partes 1-4:

- 1 Pulse el botón [EDIT] en el modo Performance.
- 2 Pulse el botón numérico [1]-[4] correspondiente a la parte que desee editar.
- 3 Pulse el botón [F4] TONE.
- 4 Pulse el botón [SF1] TUNE.
- 5 Cambia el valor de NoteShift (desplazamiento de notas) para ajustar el tono.
- 6 Una vez completada la edición, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Performance Play.

PERF		PART01		[Chilltronika]		E	
NoteShift		PART01	PART02	PART03	PART04		
	+ 0		+ 0		+12		+12
Detune	+ 0.0		+ 0.0		+ 0.0		+ 0.0
[TUNE]	FILTER	FEG	REG				
VOICE	OUTPUT	EQ	RCVSW				

Grabar en el modo Performance

Es posible que mientras experimente y pruebe los arpegios en el modo Performance (interpretación), se encuentre con patrones de ritmos y frases que le gusten, y desee memorizarlos para utilizarlos más adelante. El modo más sencillo y eficaz para realizar la captura es grabar su interpretación en el teclado en una canción o patrón.

Canción y patrón

Las canciones y los patrones son datos de secuencias MIDI compuestos de hasta 16 pistas.

● Song (Canción)

Una canción en este instrumento es, de hecho, lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

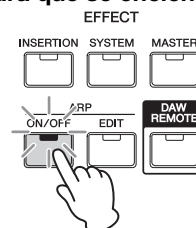
● Pattern (Patrón)

En este instrumento, el término "patrón" ("pattern") se refiere a una frase rítmica o musical relativamente corta (de 1 a 256 compases) que se usa para la reproducción en forma de bucle. Por lo tanto, una vez que se inicia la reproducción del patrón, continuará hasta que pulsa el botón [■] (Detener).

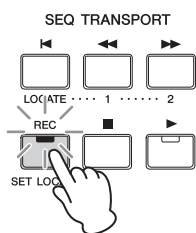
Grabar la melodía y la reproducción del arpeggio en la canción

Seleccionar una canción como destino de grabación de una interpretación le permite grabar la interpretación en el teclado con el arpeggio, sin tener que preocuparse por la cantidad de compases o por no tener espacio de grabación suficiente. Por ejemplo, puede ser una buena idea grabar su interpretación en el teclado, activar los tipos de arpeggios que desee y, a continuación, editar la canción según lo crea conveniente. Es posible que, mientras improvisa, desee seguir grabando para volver a escuchar más adelante lo que ha grabado y seleccionar las mejores partes para crear su canción definitiva. Intente realizar una grabación como se indica a continuación.

- 1 Seleccione una interpretación para grabar en el modo Performance Play.
- 2 Pulse el botón ARP [ON/OFF] (arpeggio activado/desactivado) para que se encienda el indicador.

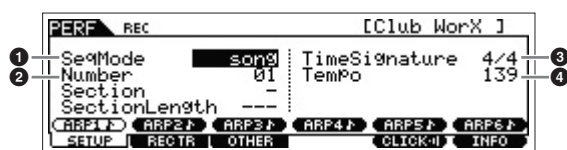


3 Pulse el botón [REC] (Grabación) para acceder al modo Performance Record.



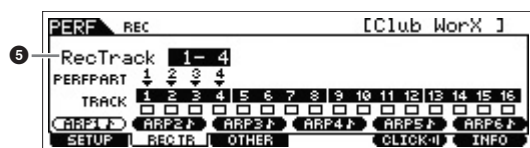
4 Ajuste los parámetros siguientes en cada una de las pantallas Performance Record.

Pantalla [F1] SETUP



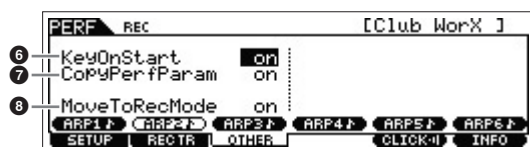
- 1** “SeqMode” = “song”
Este ajuste le permite grabar en la canción su interpretación en el teclado.
- 2** “Number”
Seleccione una canción de destino. Cuando ejecute la grabación de la interpretación se sobrescribirán y se borrarán todos los datos previamente grabados de la canción seleccionada. Compruebe que selecciona una canción sin datos.
- 3** “TimeSignature” = “4/4”
Establezca el mismo valor que para el tipo de arpeggio. Normalmente se define como “4/4”.
- 4** “Tempo”
Defina el tempo que desee en el metrónomo y el arpeggio para la grabación.

Pantalla [F2] REC TR



- 5** “RecTrack”
Seleccione las pistas de destino en “1 – 4”, “5 – 8”, “9 – 12” y “13 – 16”.

Pantalla [F3] OTHER



- 6** “KeyOnStart” = “on”
Si esta opción está configurada como “on”, la grabación comenzará inmediatamente al pulsar cualquier nota del teclado. Defina este parámetro como “on” cuando utilice el arpeggio.

- 7** “CopyPerfParam” = “on”
Establezca este ajuste en “on” cuando quiera copiar los ajustes de parámetro para las partes de interpretación 1–4 en las partes de destino de la canción.
- 8** “MoveToRecMode” = “on”
Establezca este ajuste en “on” cuando quiera ir al modo Song (especificado mediante SeqMode) cuando termine la grabación.

[F5] CLICK

- 9** **CLICK** (clic activado)
Pulse el botón [F5] para activar el metrónomo, en caso de que desee utilizarlo.

5 Pulse cualquier nota para iniciar la grabación.

Toque el instrumento al ritmo del metrónomo. Puede cambiar el tipo de arpeggio y los ajustes pulsando cualquiera de los botones [SF1]–[SF6] mientras se realiza la grabación.

6 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

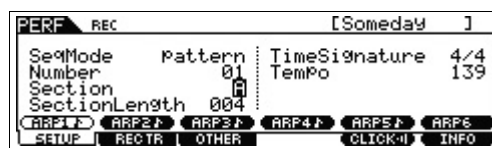
La grabación se detiene y el instrumento pasa al modo Song. Cuando termine la grabación, los datos creados se almacenarán automáticamente en la memoria interna de canciones y patrones. Pulse el botón [▶] para escuchar la interpretación que acaba de grabar. Grabe la interpretación del teclado en otras pistas de grabación de canción si lo desea, y edite los datos grabados en Song Edit o Song Job para finalizar los datos de la canción.

NOTA En cuanto a los arpeggios, se grabarán todas las notas interpretadas y, también, todos los eventos de nota de la reproducción de arpeggios.

7 Cuando haya terminado, pulse el botón [STORE] para almacenar la canción.

Grabar la reproducción del arpeggio en un patrón

Si graba en un patrón la interpretación en el teclado y la reproducción del arpeggio en el modo Performance, podrá crear rápidamente patrones de ritmo completos que duren varios compases. Estos patrones cortos de datos de secuencias MIDI se pueden reproducir varias veces en un bucle y utilizarse, según lo crea conveniente, como componentes básicos para sus propias canciones. La grabación de interpretación en una operación de patrón es casi igual que la grabación en una canción, salvo por los ajustes que se describen a continuación.



En la pantalla Performance Record, establezca “Section” y “SectionLength” en los mismos ajustes que en “Grabar la melodía y la reproducción del arpeggio en la canción”.

Section

En A-P, seleccione la sección que forma el patrón. Si crea varias secciones, podrá utilizarlas como variaciones de ritmos en una sola canción.

Section Length (longitud de sección)

Establezca la longitud de la sección seleccionada. Defina un valor de 1 a 4 según la duración de los tipos de arpeggio actuales.

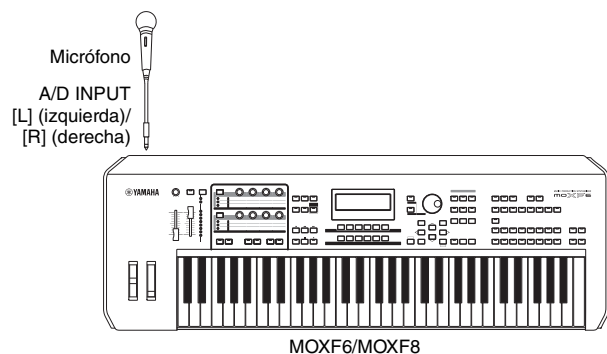
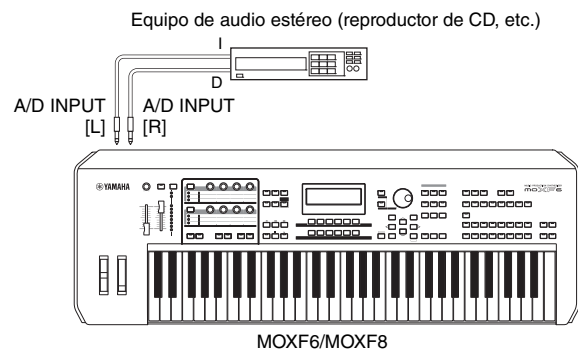
Después de crear las secciones de patrón, programe su orden de reproducción para crear una cadena de patrones. Consulte información detallada en la página 49.

Conectar un micrófono o un equipo de audio

Tocar el teclado junto con la entrada de sonido de las tomas A/D INPUT [L]/[R]

Puede asignar la entrada de sonido A/D, por ejemplo su voz a través de un micrófono, una guitarra, un bajo o un reproductor de CD, como parte de entrada de audio. Diversos parámetros como volumen, efecto panorámico y efectos se pueden establecer en esta parte, y el sonido se emite junto con el sonido de la interpretación al teclado. En estas instrucciones de ejemplo se describe cómo usar el sonido de entrada A/D en el modo Voice (voz).

- 1** Apague el instrumento y configure el mando A/D INPUT [GAIN] en el mínimo.
- 2** Conecte el equipo de audio o el micrófono a la toma A/D INPUT [L]/[R] del panel posterior.



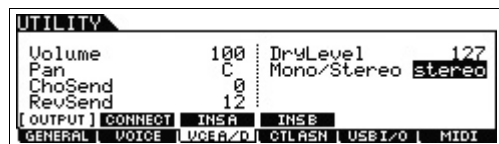
NOTA Se recomienda utilizar un micrófono dinámico estándar. Este instrumento no admite micrófonos electrostático accionado por alimentación phantom.

- 3** Encienda el equipo de audio conectado y, después, encienda el MOXF6/MOXF8.
- 4** Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

5 Pulse [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT y ajuste el parámetro “Mono/Stereo”.

Este parámetro determina la configuración de señal de la entrada de la señal de audio a través de las tomas A/D INPUT [L]/[R], o de qué manera se dirigen las señales (estéreo o mono).

Al conectar el equipo de audio como se muestra en el paso 2, ajuste este parámetro en “stereo” o “LRMono”. Al conectar el micrófono como se muestra en el paso 2, ajuste este parámetro en “LMono”.



Establezca otros parámetros según crea conveniente.

NOTA Para obtener más información sobre los parámetros, incluido Mono/Stereo, consulte el “Manual de referencia”.

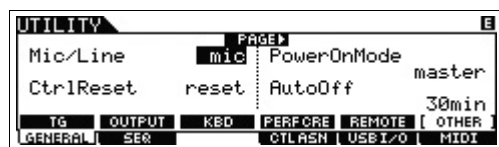
NOTA Los ajustes de los parámetros anteriores, incluido Mono/Stereo, se aplican a todo el modo Voice. Si es necesario, pulse el botón [STORE] para memorizar los ajustes con los ajustes de utilidad.

NOTA Los ajustes de los parámetros anteriores, incluido Mono/Stereo, son distintos en función del modo seleccionado.

NOTA En el modo Performance (interpretación), ajuste los parámetros anteriores en la pantalla que se muestra mediante [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. Estos ajustes se memorizarán para cada interpretación. En el modo Song/Pattern (canción o patrón), ajuste este parámetro en la pantalla que se muestra mediante [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. Estos ajustes se memorizarán para cada canción o patrón.

6 Pulse [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER y, a continuación, ajuste el parámetro “Mic/Line” en función del equipo conectado a las tomas A/D INPUT [L]/[R].

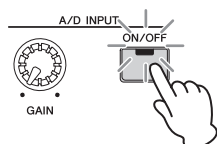
Para la conexión de equipos con salida de baja emisión, como micrófonos, guitarras eléctricas o bajos, establezca este parámetro en “mic”. Cuando conecte equipos con salida de alta emisión, como un teclado de sintetizador o un reproductor de CD, ajuste este parámetro en “line”.



NOTA Este ajuste está disponible en todos los modos. Si es necesario, pulse el botón [STORE] para memorizar este ajuste con los ajustes de utilidad.

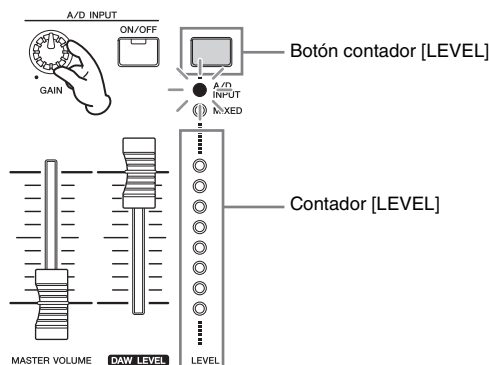
7 Pulse el botón A/D INPUT [ON/OFF] para que se encienda su indicador luminoso.

Este ajuste permite la entrada de señales de audio desde el dispositivo de audio conectado.



8 Pulse el botón contador [LEVEL] de forma que el indicador luminoso de [A/D INPUT] se encienda y, a continuación, ajuste el nivel de entrada con el mando [GAIN].

NOTA Ajuste el mando [GAIN] para elevar el nivel de entrada todo lo posible sin que haya distorsiones.



9 Pulse el botón [VOICE] y, a continuación, la voz deseada.

Toque el teclado a la vez que canta con el micrófono o reproduce sonido desde el equipo de audio.

10 Si es necesario, pulse el botón [STORE] para memorizar la voz.

Tocar el teclado a la vez que Vocoder

Este instrumento cuenta con la función de Vocoder. Vocoder es un efecto especial de “voz de robot” que extrae las características del sonido del micrófono y las añade al sonido de la interpretación en el teclado. En estas instrucciones de ejemplo se describe cómo usar la función de Vocoder en el modo Voice.

NOTA Para obtener más información sobre Vocoder, consulte el PDF “Manual de referencia”.

1 Conecte el micrófono siguiendo los pasos 1–8 de la página anterior.

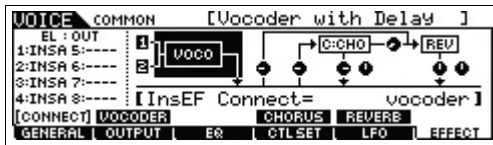
2 Pulse el botón [VOICE] y, a continuación, seleccione la voz a la que desee que se aplique el Vocoder.

El instrumento cuenta con voces especialmente diseñadas para su uso con el Vocoder. Vaya a la pantalla Category Search y seleccione la voz que desee de la categoría principal de “Vocoder”.

NOTA Si usa el efecto Vocoder en los modos Performance, Song o Pattern, asigne la voz del Vocoder a la parte 1. El Vocoder no se puede aplicar a ninguna otra parte.

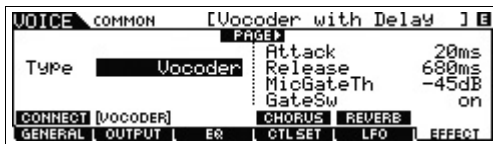
- 3 Pulse [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT y establezca el parámetro "InsEF Connect" en "vocoder".

NOTA El parámetro "InsEF Connect" se establece automáticamente en "vocoder" si selecciona una voz de la categoría Vocoder en el paso 2.



- 4 En la pantalla [SF2] VOCODER, establezca los parámetros relacionados con Vocoder si es necesario.

Hable o cante con el micrófono mientras pulsa las notas para generar el sonido de Vocoder semejante a una máquina. Defina los parámetros relacionados como desee mientras escucha el sonido del Vocoder. Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte el PDF "Manual de referencia".



- 5 Pulse el botón [STORE] para que se muestre la pantalla Store y memorizar los ajustes como una voz de usuario.

Crear una canción original

Este instrumento incluye un secuenciador multipistas para realizar grabaciones de sus interpretaciones en el teclado como datos MIDI. Esta función es por sí misma suficiente para crear arreglos multinstrumentales complejos y completos, así como canciones acabadas.

Terminología

Canción y patrón

Consulte la página 36.

Pista

Es una ubicación en la memoria del secuenciador donde se almacenan las interpretaciones musicales (compuestas por eventos MIDI). El MOXF6/MOXF8 incluye 16 pistas, que corresponden a las 16 partes de la mezcla.

Mezcla

En este programa se asignan varias voces a partes para realizar reproducciones multitímbricas en los modos Song y Pattern. Cada mezcla está compuesta de hasta 16 partes. Además, se puede crear una mezcla independiente para cada canción.

Grabación en tiempo real

Con la grabación en tiempo real el instrumento funciona del mismo modo que un grabador MD, grabando los datos de la interpretación a medida que se toca. Esto permite recoger todos los matices de una interpretación real. La función de grabación en tiempo real utiliza tres métodos: sustitución, sobregrabación y pinchado. La sustitución ("replace") le permite sobrescribir con nuevos datos una pista que ya está grabada. La sobregrabación ("overdub") le permite agregar más datos a una pista con datos. El pinchado de entrada o de salida ("punch in/out") le permite grabar únicamente sobre una zona concreta de la pista.

Grabación por pasos

Mediante la grabación por pasos se puede componer la interpretación "escribiendo" un evento cada vez. Se trata de un método de grabación por pasos, no en tiempo real, similar a escribir en papel con notación musical.

Reproducción de canciones

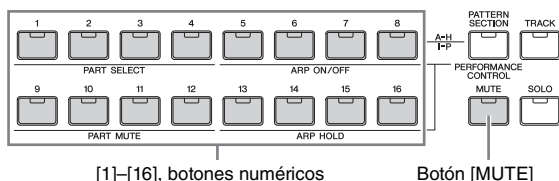
Ya ha visto cómo reproducir canciones en la página 19. En esta sección se describe cómo usar las funciones de solo y silencio durante la reproducción.

Track mute (silenciar pistas)

Le permite silenciar pistas determinadas de la canción.

1 Pulse el botón [MUTE] (silenciar) para que se encienda el indicador luminoso.

Se iluminan los indicadores de los botones numéricos, para indicar que las pistas correspondientes están activadas.



2 Para silenciar una pista, pulse los botones numéricos del [1] al [16] correspondiente, y el indicador luminoso se apagará.

Se pueden silenciar varias pistas al mismo tiempo.

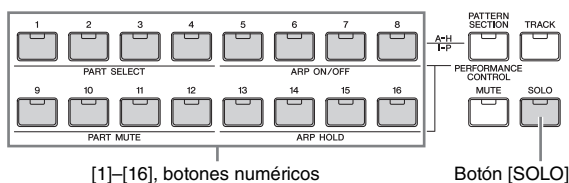
3 Para que suene una pista silenciada, pulse el botón correspondiente, de forma que se ilumine su indicador luminoso, que está apagado.

Con objeto de poder grabar en el futuro, asegúrese de que todos los botones están iluminados y la función de silencio está desactivada para todas las pistas.

Track solo (solo en una pista)

Le permite hacer que se escuche solo una pista concreta de la canción.

1 Pulse el botón [SOLO] para que se encienda el indicador luminoso.



2 Para que se escuche solo una pista, pulse los botones numéricos del [1] al [16] correspondientes, y el indicador luminoso parpadeará.

Pulse otro botón numérico para cambiar la pista que desee reproducir en solitario.

3 Pulse el botón [TRACK] o [MUTE] para volver al estado inicial.

Crear una parte de percusión mediante la grabación por pasos

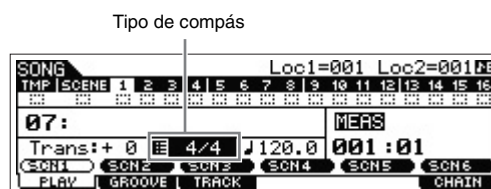
Ahora va a crear una canción.

En primer lugar, grabe una frase de percusión de cuatro compases mediante grabación por pasos en la pista 1, como se muestra a continuación.



1 Pulse el botón [SONG] para acceder a la pantalla Song Play y seleccione una canción vacía.

2 En la pantalla [F1] PLAY, establezca la signatura de tiempo en "4/4".



3 Pulse el botón [REC] y el botón [F1] SETUP y, a continuación, establezca los parámetros como se indica a continuación.

- Type = step
- Event = note
- RecTr = 1
- Ch = all

Si es necesario, establezca el tempo en el valor deseado.



4 Pulse el botón [F2] VOICE, seguido por el botón [CATEGORY SEARCH] y, a continuación, seleccione la voz de percusión (Drum Voice).

Establezca Main Category en "Drum/Percussion" y Sub Category en "Drums". Mueva el botón de cursor [>] para que se muestre la lista de voces de percusión. Seleccione "PDR B09 Analog" en la lista y pulse el botón [ENTER].



5 Pulse el botón [▶] (reproducir) para ir al modo Step Record (grabación por pasos).

El indicador luminoso del botón [▶] se ilumina y se muestra la pantalla de grabación por pasos.

6 Establezca “Step Time” (tiempo de paso) en “480”.

Este parámetro también determina la posición a la que avanzará el puntero tras la introducción de una nota. Aquí, el puntero avanzará en pasos de nota negra.

7 Pulse el botón [◀] (principio) para volver al principio de la canción y, a continuación, pulse la tecla B0 cuatro veces.

Se graba el sonido de bajo del bombo (asignado a la tecla B0) al tiempo de cada pulsación.

NOTA Si utiliza el MOXF6, use los botones [OCTAVE] para asegurarse de que el bajo del bombo suena al tocar la tecla B0. Hay que hacerlo así porque el teclado del MOXF6 es más corto y no tiene la tecla B0.

8 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

Así se vuelve a la pantalla Song Play.

9 Para grabar otro sonido de percusión, pulse el botón [REC] y, después, el botón [▶] (reproducción) para volver al modo Step Record.

El indicador luminoso del botón [▶] se ilumina y se muestra la pantalla de grabación por pasos.

10 Establezca “Step Time” (tiempo de paso) en “♪240”.

Este parámetro también determina la posición a la que avanzará el puntero tras la introducción de una nota. Aquí, el puntero avanzará en pasos de corchea.

11 Pulse el botón [◀] (principio) para volver al principio de la canción y, a continuación, pulse el botón [F3] REST y la tecla G #1 cuatro veces.

Se graba un silencio de corchea en cada compás bajo y se graba el sonido Charles (asignado a la tecla G#1) en cada compás superior.

NOTA Si utiliza el MOXF6, use los botones [OCTAVE] para asegurarse de que el sonido Charles suena al tocar la tecla G#1. Hay que hacerlo así porque el teclado del MOXF6 es más corto y no tiene la tecla G#1.

12 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

Así se vuelve a la pantalla Song Play. Después de realizar las operaciones anteriores (pasos 1–12), debe tener una frase de percusión de un compás, como se muestra a continuación.



13 Pulse el botón [◀] (principio) y, a continuación, pulse el botón [▶] (reproducción) para escuchar los datos que ha grabado.

Para detener la reproducción, pulse el botón [■] (detención).

14 Pulse el botón [JOB] (tarea), seguido por el botón [F3] EVENT para acceder a la pantalla EVENT JOB SELECT (seleccionar tarea de evento).

Para crear un patrón de percusión de cuatro compases (que repite la frase de percusión grabada), use la tarea de copia de evento.

15 Seleccione “02: Copy Event” y pulse el botón [ENTER].



16 Realice los ajustes que se muestran a continuación y pulse el botón [ENTER] para ejecutar la tarea de copia de evento.

- Source Track = “01”,
Source range = “001:1:000” – “002:1:000”
- Destination Track = “01”,
Top measure of the destination = “002”
- “NumberOfTimes” = “x 03”

Al ejecutar esta tarea, se copiará la frase de percusión, grabada en el primer compás, en los compases segundo, tercero y cuarto.



17 Pulse, en orden, los botones [SONG], [◀] (principio) y [▶] (reproducción) para escuchar los datos que ha grabado.

Para detener la reproducción, pulse el botón [■] (detención).

SUGERENCIA

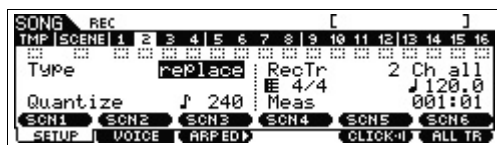
Consejos para la grabación por pasos

- En la grabación por pasos también puede introducir acordes. Como las notas se introducen al librar las teclas, debe asegurarse de que pulsa todas las teclas correctas que desea introducir y, después, libera las teclas.
- En la grabación por pasos, pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar una reproducción desde la posición actual. En este estado, si pulsa el botón [■] (detención), la reproducción se detendrá y volverá al modo Step Record.
- En la grabación por pasos, puede crear las frases de legato estableciendo GateTime en “100%”.
- En la grabación por pasos también puede introducir notas unidas. Por ejemplo, primero establezca el tiempo de paso en “480” (negra) y, después, pulse y libere la tecla. A continuación, establezca el tiempo de paso en “240” (corchea) y, después, pulse el botón [F4] TIE, lo que creará una nota negra con puntillo.

Crear una parte de bajo mediante la grabación en tiempo real

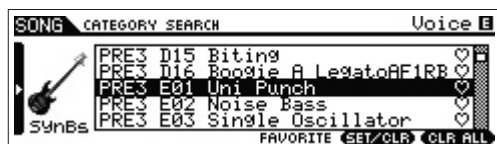
A continuación, grabe la línea de bajo en la pista 2 mediante la grabación en tiempo real.

- 1 En el modo de reproducción de canción, seleccione la misma canción (creada anteriormente) en la que ya se ha grabado la parte de percusión.
- 2 Pulse el botón [REC] y el botón [F1] SETUP y, a continuación, establezca los parámetros como se indica a continuación.
 - “Type” = “replace”
 - “Quantize” = “240”
 - “RecTr” = “2”

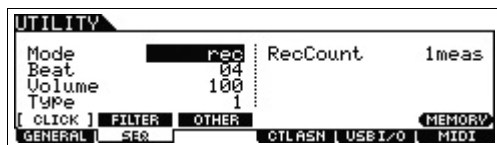


- 3 Pulse el botón [F2] VOICE, seguido por el botón [CATEGORY SEARCH] y, a continuación, seleccione la voz de bajo (Bass Voice).

Establezca “Main” (categoría principal) en “Bass” y “Sub” (categoría secundaria) en “Synth Bass”. Mueva el botón de cursor [>] para que se muestre la lista de voces. Seleccione “PRE3 E01 Uni Punch” en la lista y pulse el botón [ENTER].



- 4 Pulse el botón [F5] CLICK para activar el sonido del metrónomo ([CLICK]).
- 5 Pulse [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK y establezca los parámetros del sonido del metrónomo como se indica a continuación.
 - “Mode” = “rec”
 - “Beat” = “04”
 - “RecCount” = “1 meas”



Con esta configuración, habrá recuento introductorio de un compás antes de que empiece la grabación, y sonido del metrónomo solo se reproducirá durante la grabación.

- 6 Pulse el botón [REC] para volver a la pantalla de grabación de canciones.

- 7 Pulse el botón [◀] (principio) para volver al principio de la canción y, después, pulse el botón [▶] (reproducción) para empezar la grabación.

Nada más terminar el recuento introductorio, de un compás, toque la siguiente notación.



- 8 Después de tocar la notación anterior, pulse el botón [■] (detención) para detener la grabación.

Si se equivoca y toca alguna nota errónea, pulse el botón [■] (detención) y, a continuación, intente grabar de nuevo. Repita las notas cuanto sea necesario hasta que le salga bien.

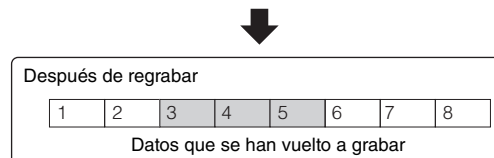
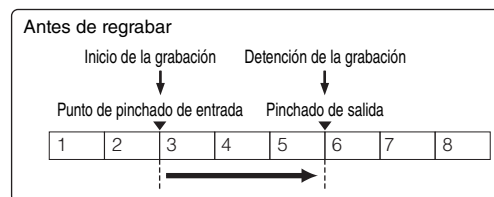
- 9 Pulse el botón [◀] (principio) seguido del botón [▶] (reproducción) para escuchar los datos que ha grabado.

Se reproducirán los datos grabados de las pistas 1 y 2. Para detener la reproducción, pulse el botón [■] (detención). Si no está satisfecho con los datos grabados, repita la grabación.

SUGERENCIA

Volver a grabar una parte concreta de una canción (Punch In/Out, pinchado de entrada o de salida)

Use el método de grabación de pinchado de entrada o de salida (“punch in/out”) para grabar únicamente sobre una parte concreta de la pista. Si establece el punto inicial (pinchado de entrada) y el punto final (pinchado de salida), y empieza a grabar desde el principio de la canción, la grabación solo se realizará entre los puntos de pinchado de entrada y de salida. En el ejemplo de ocho compases siguiente, solo se vuelven a grabar los compases tercero a quinto.



NOTA La grabación de pinchado de entrada/salida solamente puede realizarse con grabación en tiempo real.

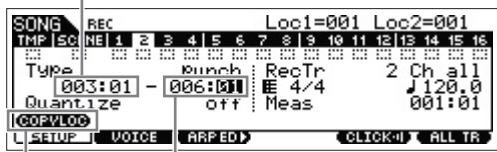
NOTA Tenga en cuenta que el método de pinchado de entrada/salida sustituye (elimina) los datos originales del área especificada.

Para ejecutar la grabación de pinchado de entrada/salida del ejemplo anterior, establezca de antemano los parámetros siguientes en la pantalla [F1] SETUP en el modo de grabación de canciones.

- “Type” = “punch”
- Punch In = 003:01
- Punch Out = 006:01

Punto de pinchado de entrada

La reproducción de la pista de la grabación se desactiva en este punto, a partir de cual se grabará en la pista su interpretación al teclado.



Pinchado de salida

La grabación termina en este punto y se inicia la reproducción normal de la pista de la grabación.

Botón [SF1] COPYLOC

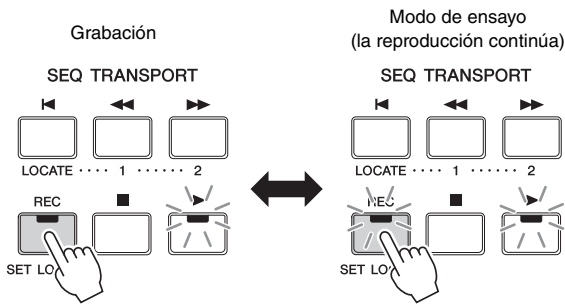
Pulse el botón [SF1] COPY LOC para asignar los números de los compases registrados en las ubicaciones (Loc1 y Loc2) a los puntos de pinchado de entrada y de salida.

NOTA Para obtener instrucciones sobre el uso de los ajustes de Location (ubicación), consulte el PDF "Manual de referencia".

SUGERENCIA

Función de ensayo durante la grabación

Durante la grabación en tiempo real en el modo Song/Pattern (canción/patrón), al pulsar el botón [REC] se accede al modo "Rehearsal" (ensayo). En este modo, el indicador [REC] parpadeará y la reproducción continuará sin interrupciones; no obstante, no se grabará ningún dato, permitiéndole así practicar una parte o probar distintas ideas mientras escucha otras canciones, sin grabar. Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [REC] y el indicador [REC] se iluminará de forma continua.

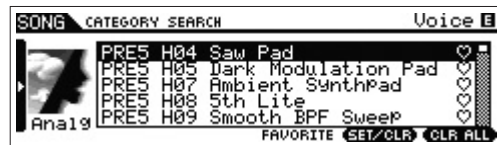


3 Pulse el botón [REC] y el botón [F1] SETUP y, a continuación, establezca los parámetros como se indica a continuación.

- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "off"
- "RecTr" = "3"

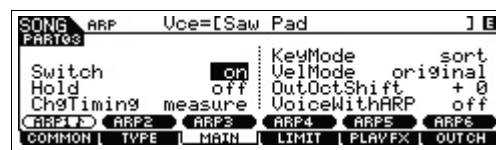
4 Pulse el botón [F2] VOICE, seguido por el botón [CATEGORY SEARCH] y, a continuación, seleccione la voz de sintetizador.

Establezca "Main" (categoría principal) en "Synth Pad/Choir" y "Sub" (categoría secundaria) en "Analog". Mueva el botón de cursor [>] para que se muestre la lista de voces. Seleccione "PRE5 H04 Saw Pad" en la lista y pulse el botón [ENTER].



5 Pulse ARP [EDIT] o [F3] ARP ED → [F3] MAIN y, a continuación, establezca el parámetro Switch en "on" y el parámetro "VoiceWithARP" en "off".

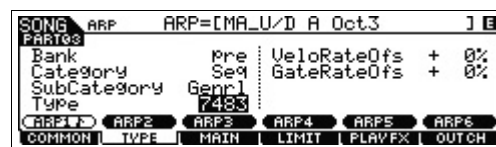
Con el parámetro "Switch" en "on", se puede reproducir el arpegio de la pista 3. Si el parámetro "VoiceWithARP" se establece en "on", la selección del tipo de arpegio cambiará la voz seleccionada en el paso 4, razón por la que el parámetro "VoiceWithARP" se debe establecer en "off" aquí.



6 Pulse [F2] TYPE → [SF1] ARP1 y asigne el tipo de arpegio al botón [SF1] ARP1.

Ajuste los parámetros de esta pantalla como se indica a continuación:

- "Bank" = "Pre"
- "Category" = "Seq"
- "SubCategory" = "Genr1"
- "Type" = "7483"



También puede asignar otros tipos de arpegio a los botones [SF2]-[SF6].

Crear una parte de sintetizador con el arpegio

A continuación, grabe la reproducción de arpegios en la pista 3 mediante la grabación en tiempo real.

1 En el modo de reproducción de canción, seleccione la misma canción en la que ya se han grabado las partes de percusión y de bajo.

2 Pulse el botón ARP [ON/OFF] para que se encienda el indicador luminoso.

7 Pulse el botón [REC] para volver a la pantalla de grabación de canciones.

8 Pulse el botón [◀] (principio) para ir al principio de la canción y, después, pulse el botón [▶] (reproducción) para empezar la grabación.

Se ilumina el indicador de [▶] (reproducción) y en la parte superior de la pantalla se muestra "RECORDING", para indicar que ha empezado la grabación. Cuando termine el recuento introductorio, de un compás, toque la siguiente notación.



NOTA Se grabarán todas las notas generadas mediante la interpretación del arpeggio.

9 Después de tocar la notación anterior, pulse el botón [■] (detención) para detener la grabación.

Si se equivoca y toca alguna nota errónea, pulse el botón [■] (detención) y, a continuación, intente grabar de nuevo. Repita las notas cuanto sea necesario hasta que le salga bien.

10 Pulse el botón [◀] (principio) seguido del botón [▶] (reproducción) para escuchar los datos que ha grabado.

Se reproducirán los datos grabados de las pistas 1, 2 y 3. Para detener la reproducción, pulse el botón [■] (detención). Si no está satisfecho con los datos grabados, repita la grabación.

Corregir notas incorrectas

Si se ha equivocado tocando algunas notas mientras grababa y desea corregirlas, pulse el botón [EDIT] (editar) en el modo Song Play para seleccionar el modo Song Edit (edición de canción). Song Edit le permite borrar y editar datos de canciones grabadas o insertar datos nuevos en las canciones. Compruebe los eventos grabados por error o incorrectos en la pantalla Event List (lista de eventos) del modo Song Edit y, a continuación, corríjalos según lo crea conveniente.

1 Seleccione la canción grabada y pulse el botón [EDIT] para ir al modo de edición de canciones; a continuación, pulse el botón [F1] CHANGE.

Aparece la pantalla CHANGE.

2 Pulse el botón numérico de la pista que desee, ([1]–[3]).

En la pantalla se mostrará la lista de eventos MIDI grabados en la pista seleccionada en la sección anterior.

Colocación	Notas	Duración	Velocidad
001:1-000	g5	003:198	055
001:1-000	g5	003:164	064
001:1-000	g5	003:142	061
002:1-000	g5	003:154	055

NOTA El compás, el tiempo y el reloj indican la posición dentro de la canción donde se realiza la edición o la inserción de un evento. Una nota negra (en una signatura del tiempo "4/4", corresponde a un tiempo) está compuesta de 480 divisiones. Beat (tiempo) y Clock (reloj) indican la longitud de cada nota (duración). Por ejemplo, 001:000 equivale a una negra y 000:240 equivale a una corchea.

3 Use los botones de cursor para llevar el cursor a la posición que se va a editar y, a continuación, gire el dial [DATA] para editar el valor.

Al cambiar el valor de la línea actual, toda la línea empieza a parpadear.

4 Antes de llevar el cursor a otra línea, pulse el botón [ENTER] para fijar el valor.

La línea del evento editado deja de parpadear.

5 Si es necesario, corrija los demás datos.

Si hay notas innecesarias, que no están en la notación, mueva el cursor hasta la posición correspondiente y pulse el botón [F6] DELETE.

6 Una vez completada la edición, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Song Play.

Para confirmar los datos grabados, pulse el botón [◀] (principio), seguido por el botón [▶] (reproducción) para empezar la reproducción. Para detener la reproducción, pulse el botón [■] (detención).

Terminar la canción editando la mezcla

Este es el último paso, salvo el paso de memorización del trabajo que se describe más adelante, puede mezclar las pistas con la función de mezcla de canciones, ajustando el balance de volumen y el ajuste de panoramización de todas las partes y manipulando los niveles de los efectos.

NOTA Estas instrucciones también son válidas para el modo de patrón.

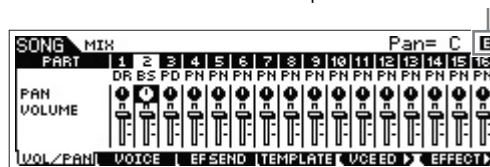
1 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder al modo de canción y seleccione una canción.

2 Pulse el botón [MIXING] (mezcla) para ir al modo de mezcla y ajustar los distintos parámetros.

El indicador luminoso del botón [MIXING] se iluminará y se abrirá la pantalla de mezcla. Seleccione el menú que desea editar pulsando los botones [F1]–[F4] y edite los parámetros de cada pantalla.

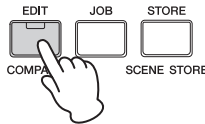
Pantalla de reproducción de mezcla

Indica que el parámetro de mezcla de la parte se ha modificado pero aún no se ha memorizado.



Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte el PDF "Manual de referencia".

- Pulse el botón **[EDIT]** (editar) para seleccionar el modo de edición de mezcla.



- Acceda a la pantalla **Common Edit** (edición común) o **Part Edit** (edición de parte).

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

- Seleccione el menú que desea editar pulsando los botones **[F1]–[F6]** y **[SF1]–[SF6]** y, después, edite los parámetros de cada pantalla.

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte el PDF "Manual de referencia".

- Repita los pasos 4 a 5 tantas veces como desee.

- Pulse **[STORE]** → **[F1] SEQ** → **[ENTER]** para almacenar los ajustes como datos de la canción.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones a la vez.

AVISO

Si edita parámetros de mezcla y selecciona otra canción sin guardar la que se está editando, se borrarán todas las modificaciones que haya hecho.

SUGERENCIA

Almacenamiento de ajustes de mezcla como plantilla

Los ajustes de mezcla que realice se pueden almacenar como una plantilla, de forma que puede crear configuraciones personalizadas de mezcla o voz y usarlas en el futuro al grabar canciones. Esta operación se realiza en la pantalla a la que se accede mediante **[SONG]** → **[STORE]** → **[F2] TEMPLATE**. Para obtener más información, el PDF "Manual de referencia".

Almacenar la canción creada

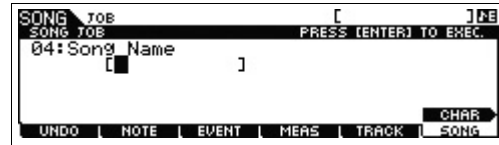
Después de crear una canción, dele un nombre y ejecute la operación Store (almacenar).

- Pulse **[SONG]** → **[JOB]** → **[F6] SONG** para acceder a la lista de tareas de canción.



- Seleccione "04:Song Name" y pulse el botón **[ENTER]** para que se muestre la pantalla de nombre de canción. A continuación, escriba el nombre de la canción.

Desplace el cursor a la posición que desee y escriba el carácter manteniendo pulsado el botón **[SF6] CHAR**. Repita esta acción las veces que sea necesario para crear el nombre.



NOTA Para obtener instrucciones concretas sobre cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 22.

- Después de asignar un nombre, pulse el botón **[ENTER]** para que el nombre se introduzca.



- Pulse el botón **[STORE]** y, después, el botón **[F1] SEQ**.

Aparece la pantalla Store.



- Pulse el botón **[ENTER]** para almacenar la canción.

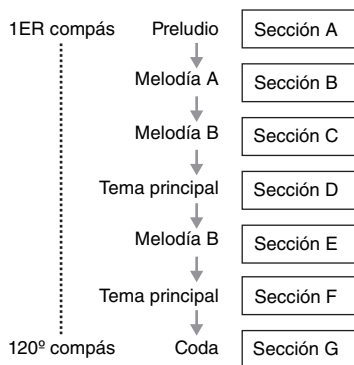
Esta acción almacenará todas las canciones y patrones a la vez.

Cuando se haya almacenado, pulse el botón **[EXIT]** para salir de la pantalla Store.

NOTA Los datos de canciones o patrones están formados por datos de secuencia MIDI y datos de mezcla. Los datos de secuencia MIDI se graban tocando el teclado, mientras que los datos de mezcla se crean editando los parámetros.

Crear un patrón original

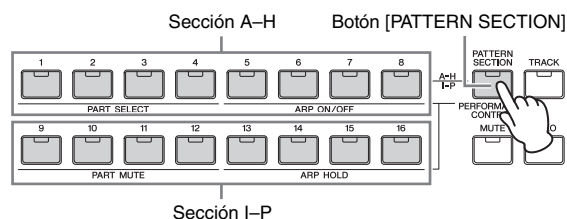
El modo Pattern también le permite grabar los patrones de ritmos o "riffs" en secciones diferentes, a su gusto y según le venga la inspiración, y combinar posteriormente las secciones en una cadena de patrones para crear una canción completa. Además de la función Arpeggio (arpeggio) y de Performance recording (grabación de interpretación), dispone de una gran variedad de herramientas de fácil uso que le permitirán crear de forma rápida canciones de calidad profesional con arreglos completos.



Escuchar patrones de demostración

Antes de crear su propio patrón, debe escuchar algunos de los patrones de demostración predefinidos. Estos patrones grabados expresamente incluyen una amplia gama de géneros musicales y están llenos de fabulosos consejos e ideas acerca de cómo crear y utilizar patrones en sus propias composiciones.

- 1 Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern.**
Se muestra la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón).
- 2 Seleccione un patrón activando el dial [DATA].**
- 3 Pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la reproducción del patrón.**
La reproducción del patrón se repetirá hasta que pulse el botón [■] (detención).
- 4 Pulse el botón [PATTERN SECTION] y cambie de sección, seleccionando entre A-P.**



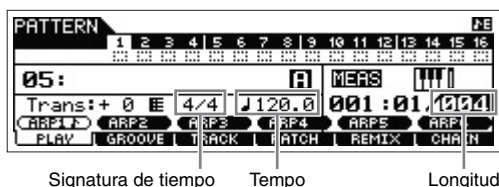
NOTA Al cambiar las secciones, puede crear variaciones rítmicas y realizar fácilmente arreglos improvisados (por ejemplo, preludio, verso, coro, verso, coro, coda) en tiempo real.

Crear un patrón (sección A) con la función de arpeggio

Además de crear un patrón grabando su interpretación en el teclado de la manera normal, también puede utilizar las eficaces funciones de reproducción de arpeggio del instrumento.

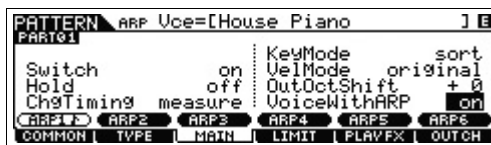
Aquí se describe cómo crear datos para la sección A grabando la reproducción de arpeggio en la pista 1 como parte de percusión, en la pista 2 como parte de guitarra y en la pista 3 como parte de bajo.

- 1 Pulse el botón [PATTERN] para ir a la reproducción de patrón y seleccione un patrón.**
- 2 Pulse el botón [PATTERN SECTION] de forma que se ilumine su indicador y, a continuación, pulse el botón numérico [1] para seleccionar la sección A.**
- 3 En la pantalla Pattern Play, establezca Pattern Length (longitud del patrón), Time Signature (signatura de tiempo) y Tempo (tempo).**



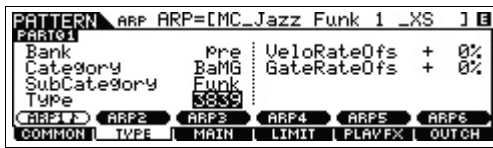
- 4 Pulse el botón [TRACK] de forma que se encienda su indicador luminoso y, a continuación, pulse el botón numérico [1] para seleccionar la pista 1.**
- 5 Pulse ARP [EDIT] → [F3] MAIN y, a continuación, establezca el parámetro "Switch" en "on" y el parámetro "VoiceWithARP" en "on".**

Con el parámetro "Switch" en "on", se puede reproducir el arpeggio de la pista 1. Cuando el tipo de arpeggio está seleccionado con el parámetro "VoiceWithARP" en "on", se mostrará automáticamente la voz adecuada para el tipo de arpeggio seleccionado.



- 6 Pulse el botón ARP [ON/OFF] para que se encienda el indicador luminoso.**

7 Pulse el botón [F2] TYPE y seleccione el tipo de arpeggio que desee asignado a los botones [SF1]-[SF6].

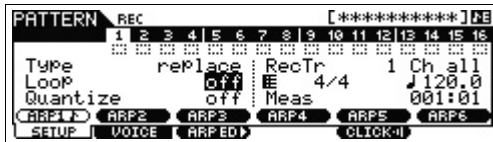


Al cambiar el tipo de voz se accede a otra voz, ya que el parámetro "VoiceWithARP" está establecido en "on". Si desea grabar un patrón de percusión, por ejemplo, establezca la categoría en un nombre de batería o percusión y, a continuación, busque el tipo de arpeggio deseado.

8 Pulse el botón [REC] y, a continuación, establezca los parámetros de grabación en la pantalla [F1] SETUP como se indica a continuación.

- "Type" = "replace"
- "Loop" = "off"
- "Quantize" = "off"

Establezca los demás parámetros según crea conveniente.



9 Pulse el botón [F5] CLICK para activar el sonido del metrónomo ().

10 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la grabación.

Toque el teclado para activar la reproducción del arpeggio. Como el parámetro "Loop" está establecido en "off", la grabación terminará automáticamente al llegar al final de la longitud del parámetro.

NOTA Se grabarán todas las notas generadas mediante la interpretación del arpeggio.

Datos grabados como frase de usuario

Los datos de secuencia MIDI (salvo el ajuste de voz, etc.) grabados en el modo de patrón se almacenarán como frase de usuario. La frase de usuario almacenada se puede asignar a otra sección o pista desde la pantalla [F4] PATCH en el modo de reproducción de patrón. De esta forma, puede usar frases de usuario ya grabadas para las demás secciones o pistas. Un solo patrón incluye espacio de memoria para 256 frases de usuario originales.

11 Pulse el botón [▶] (reproducción) para escuchar la frase que ha grabado.

12 Grabar frases en las demás pistas de la sección A según convenga, utilizando la misma operación.

Grabe una línea de bajo en la pista 2 y, después, grabe el acompañamiento de guitarra en la pista 3 repitiendo los pasos 4 a 11 anteriores.

13 Pulse [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para almacenar las frases grabadas como un patrón.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones.

Después de grabar la sección A, pase a las instrucciones siguientes y cree la sección B mediante la tarea de copia de patrón con las frases de usuario ya grabadas.

Crear otro patrón (sección B) con datos ya grabados

Ahora va a crear una sección B usando datos grabados copiados de la sección A. Por ejemplo, las partes de percusión y bajo se copiarán de la sección A, y la parte de guitarra se creará mediante los mismos datos de notas que los de la parte de bajo.

Copiar los datos del patrón

En primer lugar, copie todos los datos grabados de la sección A en la sección B mediante la tarea de copia de patrón.

1 Pulse [PATTERN] → [JOB] para ir al modo de patrón.

2 Pulse el botón [F6] PATTERN, seleccione "01: Copy Pattern" y pulse el botón [ENTER].

Aparece la pantalla de la tarea de copia de patrón.



3 Seleccione el número de patrón y la sección que se van a copiar.

Como origen de la copia, seleccione el número de patrón y la sección que ya ha grabado en la sección anterior. Como destino de la copia, seleccione el mismo número de patrón y "Section B".



Origen Destino

4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la tarea de copia de patrón.

Todos los datos de la sección A se copiarán en la sección B.

5 Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver a la reproducción de patrón.

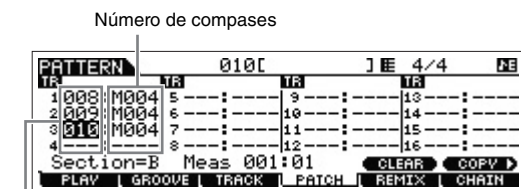
6 Pulse el botón [PATTERN SECTION] de forma que se ilumine su indicador y, a continuación, pulse el botón numérico [2].

La sección B queda seleccionada. Pulse el botón [▶] (reproducción) para escuchar la sección B y comprobar que sus datos se han copiado de la sección A.

Asignar los datos ya grabados (Frase de usuario)

La guitarra y el bajo tocan a la vez utilizando la frase de usuario del bajo grabada en la sección A.

7 Pulse el botón [F4] PATCH para que se muestre la pantalla PATCH.

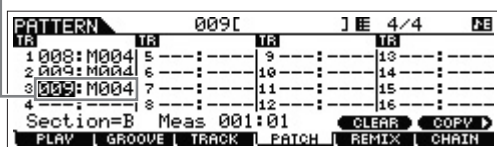


Número de frase

8 Asigne a la pista 3, parte de guitarra, la frase de la pista 2, parte de bajo.

De esta forma, la guitarra (pista 3) y el bajo (pista 2) tocarán la misma frase a la vez.

Asigne la misma frase de la pista 2.



SUGERENCIA

Pattern Patch, pantalla

En la pantalla Pattern display solo se puede asignar a una pista la frase de usuario del patrón actual. Si desea usar frases de otros patrones, siga estas instrucciones:

- 1 Pulse el botón [SF6] COPY.
- 2 Seleccione una frase como origen de copia.
- 3 Seleccione el número de frase de usuario y el número de pista como destino de copia.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

9 Pulse el botón [▶] (reproducción) para escuchar la frase que ha grabado.

Si es necesario, ajuste los valores de octava o velocidad de la parte de guitarra mediante las tareas de [F2] NOTE. Para obtener más información sobre los parámetros disponibles, consulte el PDF "Manual de referencia".

AVISO

Si se asigna una frase concreta a diversas secciones o pistas, tenga en cuenta que si edita la frase cambiará el sonido que se reproduce en todas las secciones o pistas que usen esa frase.

10 Pulse [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para almacenar las frases grabadas como un patrón.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones.

Después de grabar la sección B, puede crear otras secciones.

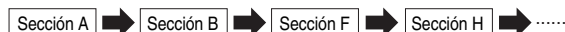
Al igual que en el modo de canción, puede usar la grabación por pasos para crear patrones.

Crear una cadena de patrones para convertirla en una canción

En estas instrucciones, aprenderá a asignar cada una de las frases de patrón creadas a la sección, organizar las secciones en el orden favorito para crear la cadena de patrones y convertir la cadena de patrones en una canción. Estos datos de canciones convertidos se pueden utilizar como acompañamiento de fondo para la grabación de la melodía.

Cadena de patrones

Cambie las secciones como desee para crear la canción que quiere crear...



↓

Canción

Crear una cadena de patrones

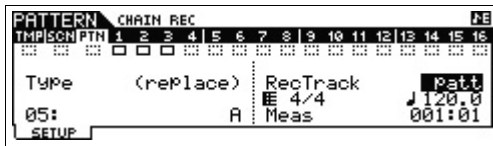
En esta sección se describe cómo crear una cadena de patrones organizando las secciones como se muestra en el ejemplo anterior.

1 En la pantalla PLAY del modo de reproducción de patrón, seleccione el patrón creado en la sección anterior.

2 Pulse el botón [F6] CHAIN.

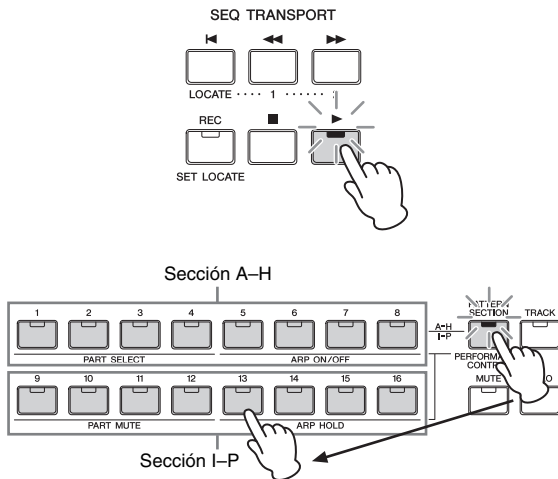
3 Pulse el botón [REC] para pasar al modo de grabación de cadena de patrones y, después, establezca la pista de grabación y el tiempo del patrón.

Existen tres tipos de pista de cadena de patrones. Con la pista de tiempo puede grabar cambios de tiempo para la cadena y con la pista de escena puede grabar cambios de activación y desactivación de la pista. Con la pista de patrón ("patt") puede grabar cambios de sección en los puntos de medición deseados de la canción. En este caso, establezca "RecTrack" en "patt".



4 Pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la grabación y, después, la reproducción del patrón.

Cambie las secciones según sus preferencias. Puede "tocar" los botones de sección mientras se reproduce el patrón para crear otra canción.



5 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

Se vuelve a mostrar la pantalla CHAIN del modo de patrón.

6 Pulse el botón [▶] (reproducción) para reproducir la cadena de patrones grabada.

7 Pulse [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para almacenar la cadena de patrones grabada.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones.

8 Después de pulsar el botón [EXIT], grabe la pista de tiempo y, a continuación, la pista de escena mediante los pasos 3-7 anteriores.

● **Al grabar la pista de tiempo:**

En el paso 3, ajuste RecTrack en "tempo". En el paso 4, desplace el cursor a la columna tiempo (♩), a continuación, cambie el tiempo del modo deseado utilizando el dial [DATA] o los botones [INC]/[DEC]. La sincronización de los cambios de tiempo se grabará en tiempo real en la pista de tiempo.

● **Al grabar la pista de escena:**

En el paso 3, establezca RecTrack en "escena". En el paso 4, pulse el botón [MUTE] de forma que se encienda su indicador luminoso y, después, active o desactive los botones numéricos que desee. La sincronización de los cambios del estado de activado o desactivado se grabará en tiempo real en la pista de escena.

Editar una cadena de patrones

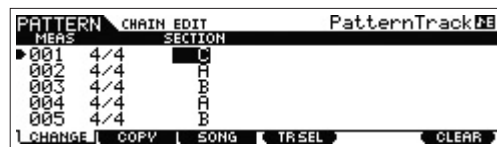
El modo de edición de cadena de patrones permite modificar el orden de las secciones de una cadena, así como insertar datos de tiempo y de eventos de escena/silenciamiento.

1 En el modo de reproducción de patrón, seleccione el patrón creado en la sección anterior.

2 Pulse [F6] CHAIN → [EDIT] para pasar al modo de cadena de patrones y, a continuación, edite las distintas pistas.

Para seleccionar cada una de las pistas, pulse el botón [F4] TR SEL.

Edición de pistas de patrones



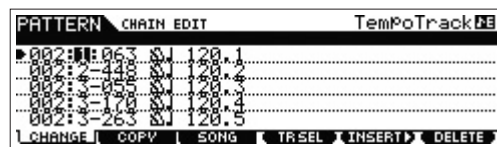
Botón [F4]

Edición de pista de escena



Botón [F4]

Edición de pistas de tiempo



3 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Pattern Play y, a continuación, pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la cadena de patrones.

4 Pulse [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para almacenar la cadena de patrones grabada.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones.

Convertir una cadena de patrones en una canción

- 1 En el modo de reproducción de patrón, seleccione el patrón creado en la sección anterior.
- 2 Pulse [F6] CHAIN → [EDIT] para pasar al modo de cadena de patrones.
- 3 Pulse el botón [F3] Song para acceder a la ventana “Convert to Song” (convertir en canción), y seleccione una canción vacía y el primer compás como destino.

Como destino, seleccione la canción y el primer compás.



Si “without PC” (sin PC) está marcado, en la ejecución de esta operación se omitirán los eventos de cambio de programa en los datos de patrón.

- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la conversión.

Los datos de la cadena de patrones se convertirán en datos de canción y los datos convertidos se copiarán en el primer compás especificado en el paso 3.

■ AVISO ■

Esta operación sobrescribe los datos que haya en la canción de destino.

- 5 Pulse el botón [SONG], seleccione la canción especificada en el paso 3 y pulse el botón [▶] (reproducción) para escuchar los datos de canción que acaba de crear.

- 6 Pulse [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para almacenar la canción que ha creado.

Esta acción almacenará todas las canciones y patrones.

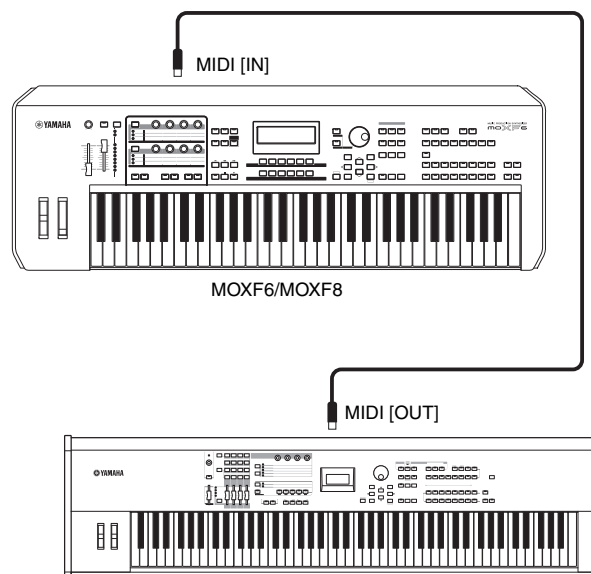
Conectar instrumentos MIDI externos

Si utiliza un cable MIDI estándar (disponible por separado), podrá conectar un dispositivo MIDI externo y controlarlo desde el MOXF6/MOXF8. De la misma manera, puede utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos en el MOXF6/MOXF8. A continuación se describen varios ejemplos de conexiones MIDI. Utilice la configuración que mejor se ajuste a sus necesidades.

NOTA Puede utilizar las siguientes interfaces para la transmisión o recepción de datos MIDI: los conectores MIDI o el conector USB [TO HOST]. Tenga en cuenta que no se pueden utilizar al mismo tiempo. Seleccione el conector que se va a usar para transferir datos MIDI en el parámetro “MIDI IN/OUT” de la pantalla [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER. Cuando lleve a cabo los pasos descritos en este capítulo, establezca “MIDI IN/OUT” en “MIDI”, ya que MIDI se utiliza como ejemplo de conexión.

Controlar el MOXF6/MOXF8 desde un teclado MIDI o sintetizador externo

Utilice un teclado o sintetizador externo para seleccionar y reproducir de forma remota las voces del MOXF6/MOXF8.



Teclado MIDI externo, por ejemplo un sintetizador de 88 teclas

SUGERENCIA

Canales de transmisión y recepción MIDI.

Compruebe que el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI del MOXF6/MOXF8. En el manual de instrucciones del instrumento externo MIDI encontrará información sobre el ajuste del canal de transmisión MIDI. Para obtener información sobre el ajuste del canal de recepción MIDI del MOXF6/MOXF8, consulte las explicaciones siguientes.

En el modo de voz o interpretación (si usa el MOXF6/MOXF8 como generador de tonos de timbre único):

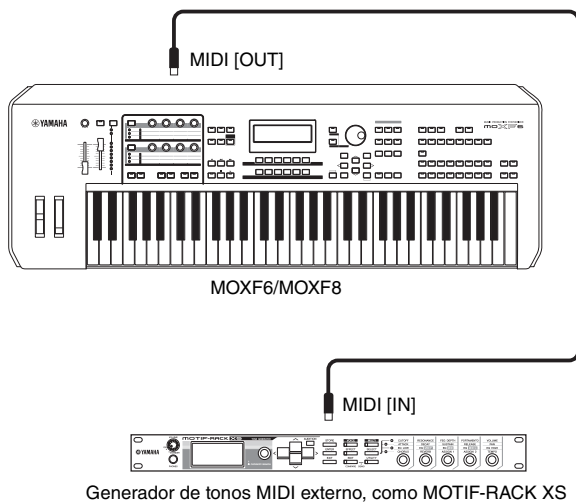
Compruebe el canal de recepción MIDI básico realizando la siguiente operación: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (canal) → "BasicRcvCh". Si es necesario, cambie este parámetro al mismo número del canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo.

En el modo de canción o patrón (si usa el MOXF6/MOXF8 como generador de tonos de multitimbre):

Compruebe el canal de recepción MIDI para cada parte del multi realizando la siguiente operación. [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → partes de la selección → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh". Si es necesario, cambie este parámetro al mismo número del canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo. Tenga en cuenta que todas las partes cuyo canal de recepción MIDI coincida con el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo se reproducen en la interpretación con el teclado. Cambie los ajustes de las partes que desee de forma que coincidan con el ajuste del canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo.

Controlar un teclado o sintetizador MIDI externo desde el MOXF6/MOXF8

Esta conexión le permite hacer sonar un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tonos, etc.) tocando el MOXF6/MOXF8, o reproduciendo la canción o patrón del MOXF6/MOXF8. Utilice esta conexión si desea que suene el otro instrumento a la vez que el MOXF6/MOXF8.



SUGERENCIA

División del sonido entre el MOXF6/MOXF8 y un generador de tonos externo a través del canal MIDI

Si sigue el ejemplo de conexión anterior, puede tocar los dos instrumentos y hacer que en cada uno de ellos suene una parte distinta. Por ejemplo, puede hacer que en la interpretación del teclado suene el instrumento externo, y que la canción o patrón toque los sonidos del MOXF6/MOXF8. Para utilizar esta función, debe ajustar el canal de salida del MOXF6/MOXF8 y el canal de recepción del generador de tonos externo en el mismo número de canal. Compruebe los siguientes puntos después del encendido.

Si toca el teclado en el modo de voz o de interpretación:

Compruebe el canal de transmisión MIDI realizando la siguiente operación: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (canal) → "KBDTransCh". Si es necesario, cambie este parámetro para que tenga el mismo número que el canal de recepción MIDI del instrumento MIDI externo. En el modo de voz o de interpretación, si se pulsa el botón [TRACK], de forma que se encienda su indicador luminoso, también se puede cambiar el canal de transmisión MIDI del MOXF6/MOXF8. Si desea que solo suene el generador de tonos externo, ajuste el control [Master Volume] en "0" o el control local en "off" mediante la siguiente operación: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" = "off". Para obtener información sobre cómo ajustar el canal de recepción MIDI del instrumento MIDI externo, consulte el manual de instrucciones correspondiente.

Al reproducir una canción o patrón, o tocar el teclado en el modo de canción o de patrón:

Compruebe el canal de transmisión MIDI de cada pista realizando la siguiente operación: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL → "OUT CH". Si es necesario, cambie este parámetro para que tenga el mismo número que el canal de recepción MIDI del instrumento MIDI externo. También tiene la opción de establecer el destino de salida (generador de tonos MIDI interno o externo) de cada pista desde la siguiente pantalla: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW. En este caso, debe establecer el generador de tonos MIDI externo en la función multitimbre y establecer el canal de recepción MIDI de cada parte. Para obtener información, consulte el manual de instrucciones del generador de tonos MIDI externo. Si lo prefiere, puede dividir la interpretación del teclado y asignarla a distintos canales MIDI utilizando los ajustes de zona del modo maestro (página 57).

Usar un ordenador conectado

La conexión del MOXF6/MOXF8 a un ordenador mediante USB le permite utilizar el software DAW del ordenador para crear sus propias canciones.

NOTA El acrónimo de estación de trabajo de audio digital, (DAW, Digital Audio Workstation), hace referencia a software de música para grabar, editar y mezclar datos de audio y MIDI. Las principales aplicaciones DAW son Cubase, Logic Pro, SONAR y Digital Performer. Aunque realmente se pueden utilizar todas estas aplicaciones con MOXF6/MOXF8, le recomendamos que utilice Cubase para crear canciones con el instrumento.

Si conecta este instrumento a un ordenador, puede aprovechar las funciones y aplicaciones siguientes.

- Generador de tonos externo para software DAW y teclados MIDI
- Control remoto del software DAW
- Edición de parámetros desde el ordenador (MOXF6/MOXF8 Editor)

Conexión a un ordenador

Para conectar el MOXF6/MOXF8 al ordenador, se necesita un cable USB y el controlador USB Yamaha Steinberg. Siga estas instrucciones. Tenga en cuenta que los datos de audio y MIDI pueden transmitirse a través de un cable USB.

1 Descargue el controlador USB Yamaha Steinberg más reciente desde nuestro sitio web:

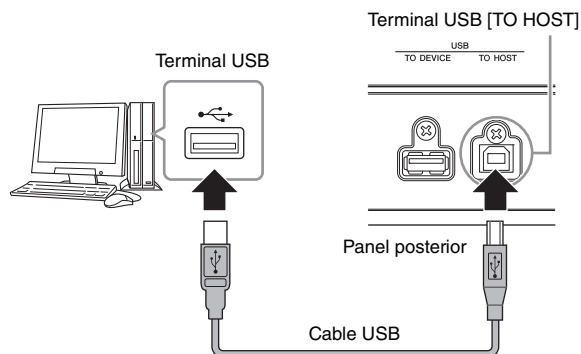
Después de hacer clic en el botón Download (descargar), extraiga el archivo comprimido.
<http://download.yamaha.com/>

NOTA En este sitio web también se ofrece información sobre los requisitos del sistema.

NOTA El controlador USB Yamaha Steinberg se puede modificar y actualizar sin previo aviso. Asegúrese de que descarga la versión más reciente del sitio anterior.

2 Instale el controlador USB Yamaha Steinberg en el ordenador.

Para obtener instrucciones de instalación, consulte la Guía de instalación en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados. Cuando realice la conexión del instrumento a un ordenador, conecte el cable USB al terminal USB TO HOST del instrumento y el terminal USB al ordenador, como se muestra a continuación.



3 Compruebe que está habilitado el terminal USB [TO HOST] del instrumento.

Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidad y, a continuación, pulse el botón [F6] MIDI seguido del botón [SF4] OTHER para que se muestre la pantalla OTHER. Establezca el parámetro "MIDI IN/OUT" en "USB".

4 Establezca los ajustes de entrada y salida para datos de audio y datos MIDI según sus preferencias.

Estos ajustes se pueden definir en las pantallas [F5] USB I/O y [F6] MIDI del modo de utilidad. El establecimiento de los parámetros de los datos de audio y MIDI mediante la configuración rápida le permite volver a configurar de forma inmediata el MOXF6/MOXF8 para trabajar con aplicaciones del ordenador o secuenciador, activando preajustes especialmente programados. Para hacerlo, pulse el botón [QUICK SETUP] y defina "SETUP". Después de realizar los ajustes, pulse el botón [ENTER] para aplicarlos al MOXF6/MOXF8.

NOTA Para obtener información sobre los parámetros que se establecen con la función de configuración rápida, consulte el PDF "Manual de referencia".

5 Pulse el botón [STORE] para almacenar los ajustes en la memoria interna.

Precauciones de uso del terminal USB [TO HOST]

Cuando conecte el ordenador al terminal USB [TO HOST], es importante que tenga en cuenta los siguientes aspectos. Si no lo hace, el ordenador podría bloquearse y dañarse, o podrían perderse los datos. Si el ordenador o el instrumento se bloquea, reinicie el software de la aplicación o el sistema operativo del ordenador; o apague y vuelva a encender el instrumento.

■ AVISO ■

- Use cable USB de tipo AB. No se pueden utilizar cables USB 3.0.
- Antes de conectar el ordenador al terminal USB [TO HOST], salga de cualquier modo de ahorro de energía del ordenador (suspensión, en espera, etc.).
- Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador al terminal USB [TO HOST].
- Siga estas instrucciones antes de encender/apagar el instrumento o de conectar/desconectar el cable USB al/del terminal USB [TO HOST].
 - Cierre todas las aplicaciones de software del ordenador.
 - Asegúrese de que no se están transmitiendo datos desde el instrumento. (Solo hay transmisión de datos si se tocan notas en el teclado o se reproduce una canción).
- Si el ordenador está conectado al instrumento, debe esperar a que transcurran al menos seis segundos entre estas operaciones: (1) apagar el instrumento y volverlo a encender, o (2) conectar y desconectar el cable USB.

Canales MIDI y puertos MIDI

Los datos MIDI se asignan a uno de 16 canales, y el sintetizador puede reproducir simultáneamente 16 partes independientes a través de dichos 16 canales MIDI. Sin embargo, el límite de 16 canales puede superarse utilizando "puertos" MIDI independientes, cada uno de los cuales admite a su vez 16 canales. Mientras que un cable MIDI está preparado para procesar datos simultáneamente en un máximo de 16 canales, una conexión USB es capaz de procesar muchos más, gracias al uso de los puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede procesar 16 canales y la conexión USB permite utilizar un máximo de 8 puertos, con lo que es posible utilizar hasta 128 canales (8 puertos x 16 canales) en el ordenador. Al conectar este instrumento a un ordenador mediante un cable USB, los puertos MIDI se definen de la siguiente manera:

Puerto 1

El bloque generador de tonos de este instrumento puede reconocer y utilizar solamente este puerto. Cuando utilice MOXF6/MOXF8 como un generador de tonos desde un instrumento MIDI externo o desde el ordenador, deberá habilitar el puerto MIDI 1 en el dispositivo MIDI conectado o en el ordenador.

Puerto 2

Este puerto se usa para controlar el software DAW en el ordenador desde MOXF6/MOXF8 utilizando la función Remote Control (control remoto).

Puerto 3

Este puerto se utiliza como puerto MIDI Thru. Los datos MIDI recibidos a través del puerto 3 por el terminal USB [TO HOST] se retransmiten a un dispositivo MIDI externo a través del terminal MIDI [OUT]. Los datos MIDI recibidos por el puerto 3 a través del terminal MIDI [IN] (entrada MIDI) se retransmiten a un dispositivo externo (ordenador, etc.) a través del terminal USB TO [TO HOST].

Puerto 4

Este puerto se utiliza solamente para la comunicación de datos del MOXF6/MOXF8 Editor. No se puede utilizar ningún otro software o dispositivo en este puerto.

Puerto 5

Este puerto se utiliza exclusivamente para la comunicación de datos del MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

No se puede utilizar ningún otro software o dispositivo en este puerto. Cuando utilice una conexión USB, compruebe que coincidan el puerto de transmisión MIDI con el puerto de recepción MIDI, así como el canal de transmisión MIDI con el canal de recepción MIDI. Compruebe que el puerto MIDI del dispositivo externo está conectado al instrumento de acuerdo con la información anterior.

Audio, canales

Las señales de audio del MOXF6/MOXF8 se puede enviar al terminal USB [TO HOST] y a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R]. Use el terminal [TO HOST] para conectar un ordenador.

De esta forma, dispondrá de hasta cuatro canales de audio (USB 1-USB 4). Las asignaciones de salida a canal se realizan en la pantalla [F5] USB I/O del modo de utilidad.

Las señales de audio del MOXF6/MOXF8 se pueden recibir desde el terminal USB [TO HOST] y las tomas A/D INPUT [L]/[R].

En el terminal USB [TO HOST] se pueden introducir hasta dos canales de audio. El nivel de salida se puede establecer con el control deslizante [DAW LEVEL] del MOXF6/MOXF8.

Las señales se envían a la toma OUTPUT [L/MONO]/[R]. Además, se pueden introducir hasta dos canales de audio en las tomas A/D INPUT [L]/[R]. La señal se envía a la parte de entrada A/D del MOXF6/MOXF8. Para obtener más información, consulte el PDF "Manual de referencia".

Crear una canción con el ordenador

Si utiliza el MOXF6/MOXF8 con el software DAW del ordenador conectado al MOXF6/MOXF8, puede utilizar las siguientes funciones y aplicaciones.

- Grabación MIDI y de audio de la interpretación del MOXF6/MOXF8 en el software DAW del ordenador.
- Reproducir una canción del software DAW con el generador de tonos del MOXF6/MOXF8.

En esta sección se proporciona una descripción general sobre el uso del software DAW del ordenador conectado al MOXF6/MOXF8.

Grabar una interpretación del MOXF6/MOXF8 en el ordenador

Configurar MOXF6/MOXF8

1 Si Quick Setup 1 tiene los ajustes predeterminados, mantenga pulsado el botón [QUICK SETUP] y pulse el botón Group [A].

Se debe seleccionar esta opción si las interpretaciones con el teclado se graban en el software DAW del ordenador. Si Quick Setup 1 no tiene los ajustes predeterminados, lleve a cabo el procedimiento siguiente.

Ajustes de audio

Utilice esta configuración para grabar las señales de un generador de tonos y de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT separadas en un programa de software DAW, y para reproducir las señales directamente desde las tomas [L/MONO]/[R] de OUTPUT.

Mode	Direct Monitor SW	
	A/D In & Part	Part
2StereoRec	on	on

Ajustes MIDI

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (sin incluir datos de arpeggios) en el software DAW.

Local Control	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
ARPOUTSw	all off
KBDTxCh	1
TrIntSw	all on
TrExtSw	all on

NOTA Para obtener más información sobre estos parámetros, consulte el PDF "Manual de referencia".

2 Pulse el botón [STORE] para almacenar los ajustes en la memoria interna.

3 Pulse un botón de modo para la reproducción y, a continuación, seleccione el programa que desee para grabar.

4 En los modos de interpretación, canción o patrón, establezca el canal de salida de la señal de audio de cada parte.

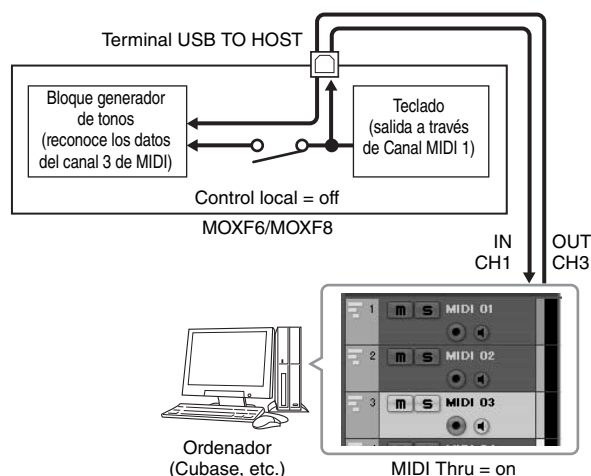
Si el ajuste de salida de la señal de audio (parámetro "Mode") se establece en "2StereoRec" en el paso 1, puede cambiar el canal de salida de audio de cada parte. En el modo de interpretación, este parámetro puede configurarse en la pantalla de la edición común. En los modos de canción o patrón, este parámetro se puede establecer en la pantalla [F4] USB I/O de la edición común de mezcla.

NOTA En el modo de voz, el canal de salida de audio está fijado en USB 3/4.

Configurar el software DAW del ordenador

1 Establezca MIDI Thru en "on" en el software DAW.

Cuando se establece MIDI Thru en "on", los datos MIDI que se generan durante la interpretación en el teclado y se transmiten posteriormente al ordenador volverán de nuevo al MOXF6/MOXF8. Tal y como se muestra en el ejemplo siguiente, los datos MIDI transmitidos desde el MOXF6/MOXF8 y grabados posteriormente en el ordenador a través del canal 1 de MIDI, volverán al MOXF6/MOXF8 desde el ordenador a través del canal 3 de MIDI, según los ajustes de la pista de grabación. De esta forma, el generador de tonos del MOXF6/MOXF8 reproducirá los datos MIDI generados tocando el teclado como datos MIDI desde el canal 3.



Reproducir canciones desde un ordenador utilizando el MOXF6/MOXF8 como generador de tonos

En las instrucciones siguientes se explica cómo utilizar este instrumento como un generador de tonos MIDI. En este caso, los datos de secuencias MIDI reales se transmitirán desde el software DAW del ordenador, para evitar el uso de sintetizadores de software y ahorrar potencia de procesamiento en el ordenador.

Configurar MOXF6/MOXF8

- 1 Pulse el botón [SONG] o [PATTERN] para seleccionar el modo de canción o de patrón.
- 2 Seleccione el modo de canción o patrón para editarlo.
- 3 Pulse el botón [MIXING] para que aparezca la pantalla de mezcla.
- 4 Ajuste la mezcla para las partes 1 a 16 según sea necesario.

En la pantalla de mezcla, puede seleccionar voces y definir parámetros tales como efecto panorámico, volumen, mezcla entre coro/reverberación y sonido sin efectos, activación y desactivación de efecto de inserción, y activación y desactivación de arpeggio.

Configurar el software DAW del ordenador

- 1 Configure el puerto de salida MIDI de las pistas para reproducir el MOXF6/MOXF8 en el puerto 1 del "MOXF6/MOXF8".
- 2 Especifique los datos MIDI para cada pista del software DAW del ordenador.

En el modo mezcla de MOXF6/MOXF8 se realizarán los ajustes del generador de tonos de la parte correspondiente a la pista MIDI.

NOTA Al utilizar Cubase como DAW, puede crear una configuración de mezclas propia del MOXF6/MOXF8 desde el MOXF6/MOXF8 Editor del ordenador. La configuración de la mezcla creada se podrá almacenar como un archivo de proyecto Cubase para volver a utilizarlo más adelante.

Control remoto del software desde el MOXF6/MOXF8 (modo Remote)

El MOXF6/MOXF8 incluye un modo Remote (remoto) muy práctico que le permite controlar el software DAW y el sintetizador de software desde un ordenador con el panel de operaciones del MOXF6/MOXF8. Por ejemplo, puede iniciar o detener la reproducción en el software DAW del ordenador con los botones de función, y controlar la posición de la canción en el software DAW con el dial [DATA] y los botones [INC] y [DEC] en lugar de utilizar el ratón o el teclado del ordenador.

Control remoto del sintetizador de software

La memoria interna del instrumento puede almacenar hasta 50 plantillas de control de los instrumentos VST. Con las plantillas, puede usar el MOXF6/MOXF8 para controlar diversos sintetizadores de software. Para editar las plantillas de control, utilice el MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

NOTA Para usar el MOXF6/MOXF8 Remote Editor, debe instalar las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools. Las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools constan de dos componentes: MOXF6/MOXF8 Remote Editor y MOXF6/MOXF8 Extension, que le permite usar el MOXF6/MOXF8 con la serie Cubase.

Las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools se pueden descargar desde el siguiente sitio web de Yamaha. Para obtener información sobre el uso de MOXF6/MOXF8 Remote Editor, consulte el manual en PDF que se proporciona con MOXF6/MOXF8 Remote Editor.
<http://download.yamaha.com/>

Control remoto del software DAW

Las aplicaciones DAW Cubase, Logic Pro, SONAR y Digital Performer se pueden controlar mediante el control remoto del MOXF6/MOXF8.

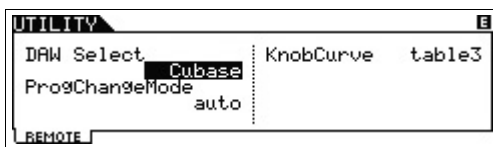
Para obtener la información más reciente sobre software DAW que se puede controlar desde el MOXF6/MOXF8, consulte la siguiente dirección URL:
<http://www.yamahasyth.com/>

Para poder usar la función de control remoto, debe realizar la configuración que se describe a continuación.

NOTA Antes de configurar DAW Remote, compruebe que el controlador USB Yamaha Steinberg y las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools están instalados correctamente.

Configurar el MOXF6/MOXF8

- 1 **Conecte el instrumento al ordenador con un cable USB (página 53).**
- 2 **Pulse el botón [DAW REMOTE] para seleccionar el modo remoto.**
- 3 **Pulse el botón [UTILITY] para acceder a la pantalla REMOTE del modo de utilidad. A continuación, establezca "DAW Select" en el software DAW que desee.**



- 4 **Pulse el botón [STORE] para almacenar los ajustes en la memoria interna.**
- 5 **Inicie el software DAW en el ordenador conectado.**

Configurar el software DAW del ordenador

En esta sección se explica cómo realizar la configuración después de iniciar cada aplicación.

NOTA La aplicación DAW no reconocerá MOXF6/MOXF8 cuando el cable esté desconectado entre MOXF6/MOXF8 y un ordenador con Windows o cuando se haya apagado accidentalmente MOXF6/MOXF8, aunque vuelva a conectar el cable o a encender MOXF6/MOXF8. En ese caso, salga de la aplicación DAW y, a continuación, reiniciela después de configurar MOXF6/MOXF8 y de comprobar que la conexión es correcta.

■ Cubase

La configuración finalizará con la instalación de las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools.

■ SONAR

- 1 Abra el menú [Options] (opciones) y seleccione [MIDI Devices] (dispositivos MIDI) para acceder a la ventana "MIDI Devices".
- 2 Agregue "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" al dispositivo de entrada y luego "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" al dispositivo de salida.
- 3 Abra el menú [Options] y seleccione [Control Surfaces] (superficies de control) para acceder a la ventana Control Surface (superficie de control).
- 4 Haga clic en el botón [+], seleccione "Mackie Control" y establezca el puerto de entrada en "Yamaha MOXF6/MOXF8-2", y el puerto de salida en "Yamaha MOXF6/MOXF8-2".

■ Digital Performer

- 1 En el programa de configuración de audio y MIDI del ordenador Mac, conecte el puerto 2 de la interfaz de MOXF6/MOXF8 al puerto 2 del generador de tonos. Si el generador de tonos solo tiene un puerto, agregue un puerto nuevo y, a continuación, conéctelo a la interfaz.
- 2 Abra el menú [Setup] (configuración) y seleccione [ControlSurface Setup] para acceder a la ventana Control Surface.
- 3 Haga clic en el botón [+].
- 4 Seleccione "Mackie Control" en la sección Driver.
- 5 En el cuadro para configurar "Unit" (unidad) y "MIDI", seleccione "Mackie Control" en la sección "Unit" y "MOXF6/MOXF8 New Port 2" en la sección "MIDI".

■ Logic Pro

- 1 Seleccione el menú [Preference] (preferencias) → [Control Surfaces] → [Settings] para acceder a la ventana de configuración.
- 2 Seleccione el menú [New] (nuevo) → [Install] (instalar).
- 3 Seleccione "Mackie Control" en la lista de modelos y, a continuación, agréguelo como una superficie de control.

- 4 Establezca el puerto de salida MIDI en “Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2”.
- 5 Establezca el puerto de entrada MIDI en “Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2”.

NOTA Mackie Control es una marca comercial de Mackie Designs, Inc.

Para obtener más información acerca de las operaciones y funciones con botones, consulte el PDF “Manual de referencia”.

Utilizar el MOXF6/MOXF8 Editor

Acerca del MOXF6/MOXF8 Editor

El MOXF6/MOXF8 Editor le permite editar las configuraciones de voz, interpretación y mezcla desde el ordenador, lo que le proporciona una mayor comodidad en la edición. Además, los datos que se editan en MOXF6/MOXF8 siempre están sincronizados con los datos del ordenador (MOXF6/MOXF8 Editor) y viceversa. Este sistema le proporciona una interfaz perfecta y fluida, y le permite crear y editar sus datos con una enorme facilidad.

Utilizar el MOXF6/MOXF8 Editor

Usar el MOXF6/MOXF8 Editor VST en Cubase

El MOXF6/MOXF8 Editor VST funciona como un software de complemento de VST3 en Cubase. En este caso, puede iniciar el MOXF6/MOXF8 Editor mediante las mismas operaciones que cualquier otro instrumento VST.

Utilizar el MOXF6/MOXF8 Editor por separado

El MOXF6/MOXF8 Editor también se puede utilizar como aplicación autónoma.

MOXF6/MOXF8 Editor puede descargarse de la URL siguiente:
<http://download.yamaha.com/>
 Para obtener instrucciones sobre cómo usar MOXF6/MOXF8 Editor, consulte el manual correspondiente en formato PDF incluido en el software.

SUGERENCIA

Integración de MOXF6/MOXF8 y Cubase

Al crear música utilizando el MOXF6/MOXF8 junto con Cubase, la extensión MOXF6/MOXF8 Extension que forma parte de las herramientas MOXF6/MOXF8 Remote Tools proporciona funciones muy útiles. Por ejemplo, la configuración de la conexión se realizará de forma automática. Para obtener la información más reciente, consulte la siguiente dirección URL:
<http://www.yamahasynt.com/>

Uso del sistema como teclado maestro

En el modo maestro puede:

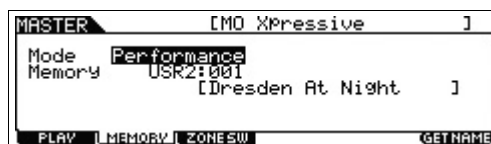
- Crear y memorizar hasta 128 programas, cada uno de los cuales contiene una voz, una interpretación, una canción o un patrón, y que se pueden activar de forma inmediata para su uso.
- Asignar hasta cuatro zonas independientes en cada programa maestro para su uso como un teclado maestro.

Puede utilizar el modo maestro para memorizar los ajustes que usa con más frecuencia, incluyendo la información del modo utilizado, y acceder a ellos instantáneamente siempre que los necesite con solo pulsar un botón. Además, puede memorizar los ajustes para controlar un dispositivo MIDI externo mediante el maestro, lo que le permite cambiar y controlar el generador de tonos MIDI externo conectado de la secuencia mientras toca en directo.

Registrar la voz, interpretación, canción o patrón editado

El modo maestro está indicado para interpretaciones en directo, ya que permite cambiar al instante las voces, canciones, patrones e interpretaciones si tener que cambiar de modo. Una forma muy cómoda de usar el modo maestro consiste en guardar los programas necesarios (voces, interpretaciones, etc.) como maestros en orden numérico, en función de las canciones que se vayan a interpretar. Siga las instrucciones detalladas a continuación para almacenar programas.

- 1 Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo maestro.
- 2 Seleccione un maestro que vaya a editar.
Aparece la pantalla Master Play.
- 3 Pulse el botón [F2] MEMORY.
Aparece la pantalla MEMORY.



- 4 En los parámetros “Mode” y “Memory”, seleccione el modo y el programa que desee.
- 5 Pulse el botón [STORE] para almacenar el conjunto de programas maestros en la pantalla de almacenamiento.

Ajustes para el uso como un teclado maestro

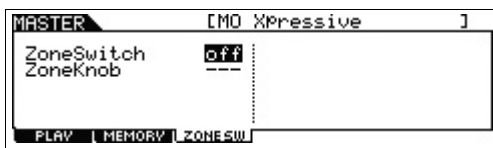
Una buena idea consiste en memorizar las funciones del teclado maestro en el maestro utilizando generadores de tonos MIDI múltiples externos. Solo tiene que seleccionar otro maestro para cambiar los programas de los generadores de tonos MIDI externos conectados. Para hacerlo:

1 Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo maestro.

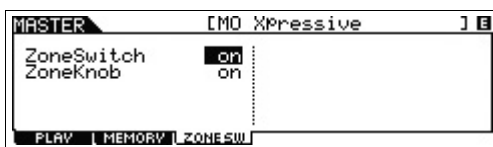
2 Seleccione un maestro que vaya a editar.

3 Pulse el botón [F3] ZONE SW.

Aparece la pantalla ZONE SW.



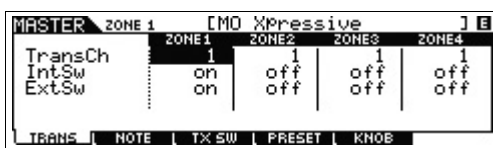
4 Establezca "ZoneSwitch" en "on".



NOTA Si "ZoneKnob" se establece en "on", los ajustes de Zone Edit (edición de zona) se asignarán a los mandos 1 a 8. Si desea asignar los ajustes del modo memorizado a los mandos 1 al 8, establezca "ZoneKnob" en "off".

5 Pulse el botón [EDIT] y, a continuación, el botón numérico [1].

Se abre la pantalla Master Edit de la zona 1.



6 Establezca los parámetros de la zona 1 en las pantallas [F1]–[F5].

7 Use los botones numéricos [2]–[4] para establecer los parámetros de las demás zonas.

8 Una vez ajustados todos los parámetros, pulse el botón [STORE] para memorizar la configuración como un programa maestro.

Una vez realizados estos ajustes, asigne un nombre al maestro en el parámetro [F1] Name (nombre) de la pantalla Master Common Edit (edición común de maestro). Una vez asignado el nombre, pulse el botón [STORE] para memorizar el maestro.

Para obtener más información sobre los parámetros que se editan en el modo maestro, consulte el documento PDF de manual de referencia.

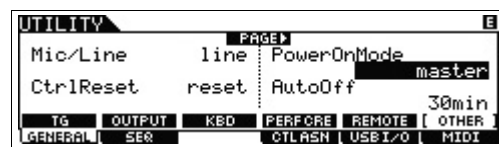
Realizar ajustes generales del sistema (modo de utilidad)

En el modo de utilidad es posible configurar parámetros que se aplican a todo el sistema del instrumento. Para seleccionar el modo de utilidad, pulse el botón [UTILITY]. Pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla original. En esta sección se describen algunas prácticas funciones del modo de utilidad.

Ajuste del modo predeterminado cuando se activa el equipo

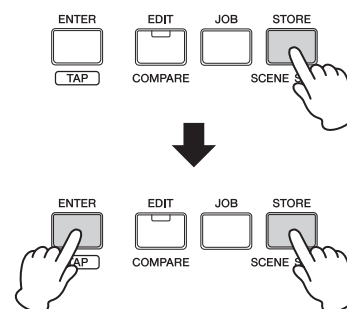
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → botón de cursor [>] → "PowerOnMode"

Determina qué modo se seleccionará automáticamente al encender la alimentación.



Cuando se define en "STORE+ENTER", la pantalla en la que se especifica el modo (Voz/Interpretación/Master/Canción/Patrón) y se accederá automáticamente al número de programa cuando se enciende la alimentación.

Para especificar una pantalla, ábrala del modo normal y, a continuación pulse simultáneamente los botones [STORE] y [ENTER].

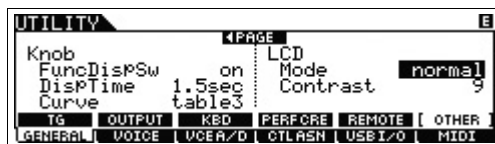


Revertir el estado de la pantalla LCD

[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → botón de cursor [←] → “LCD Mode”

Este parámetro determina el estado de la pantalla LCD.

Quando se selecciona “normal”:



Quando se selecciona “reverse”:

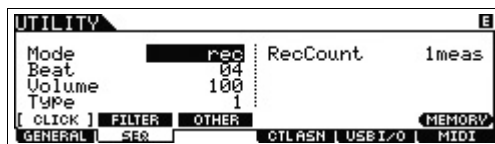


Puede usar el modo maestro para memorizar los ajustes que utiliza más a menudo.

Ajustes de Click (metrónomo)

[F2] SEQ → [SF1] CLICK

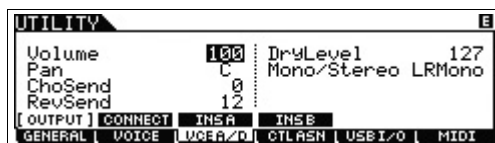
Determina el tiempo, volumen y destino de salida del sonido del metrónomo.



Ajustes de efectos aplicados a la señal que entra desde la toma A/D INPUT

[F3] VCE A/D

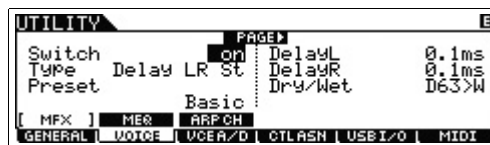
Determina los ajustes de los efectos que se aplican a la señal de audio que entra desde las tomas A/D INPUT [L]/[R] en el modo de voz.



Ajustes de efecto Master/Master EQ en modo Voice

[F2] VOICE → [SF1] MFX, [SF2] MEQ

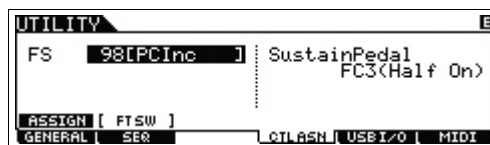
Determina la cantidad de efecto y procesamiento de equalización que se aplica a la salida principal.



Transmisión de mensajes de cambio de control mediante el interruptor de pie

[F4] CTL ASN → [SF2] FT SW

Puede transmitir mensajes de cambio de control mediante el interruptor de pie conectado a la toma [ASSIGNABLE]. Por ejemplo, cuando se ajusta el valor a 98 [PC Inc], el número de cambio de programa se incrementa en 1 al pisar el interruptor de pie.



Guardar y cargar datos (modo de archivo)

El modo de archivo dispone de herramientas para la transferencia de datos (por ejemplo voz, interpretación, canción y patrón) entre el MOXF6/MOXF8 y un dispositivo externo de memoria flash USB conectado al terminal USB [TO DEVICE]. Para seleccionar el modo de archivo, pulse el botón [FILE].

En esta sección se explica cómo guardar y cargar todos los datos en la memoria de usuario del instrumento como un archivo "All" (todos).

Guardar la configuración en un dispositivo de memoria flash USB

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
- 2 Pulse el botón [FILE] y pulse el botón [F2] SAVE. Se muestra la pantalla SAVE en el modo de archivo.

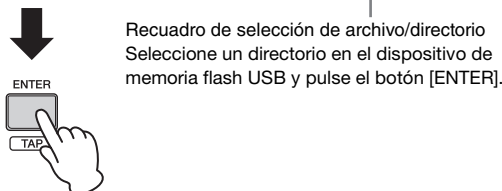
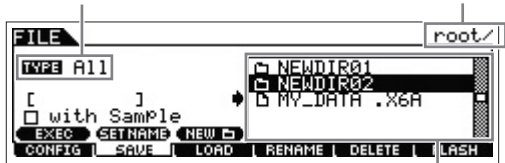


- 3 Establezca "TYPE" en "All" y, a continuación, seleccione un directorio del dispositivo. A continuación, pulse el botón [ENTER].

Si va a usar el directorio raíz, mantenga el directorio establecido en "root" sin pulsar el botón [ENTER]. Si desea crear otro directorio, pulse el botón [SF3] NEW.

Establecer el tipo de archivo de almacenamiento

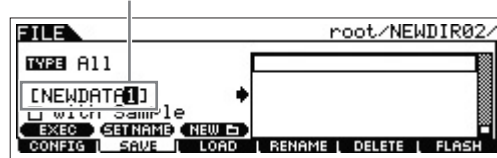
Directorio actual de destino de la operación de almacenamiento en el dispositivo de memoria flash USB



- 4 Use los botones de cursor [←]/[v] para llevar el cursor al campo de nombre de archivo, asigne un nombre al archivo y pulse el botón [ENTER]. Vaya a una ubicación del campo de nombre de archivo mediante los botones de cursor [←]/[>] y seleccione los caracteres que desee con el dial [DATA] o el botón [INC]/

[DEC] para introducir el carácter seleccionado. Si pulsa el botón [SF6] puede asignar el nombre de la pantalla Character List. Si pulsa el botón [SF2] SET NAME, el nombre del archivo o directorio seleccionado en el recuadro de selección de archivo/directorio se copia en el campo de nombre de archivo.

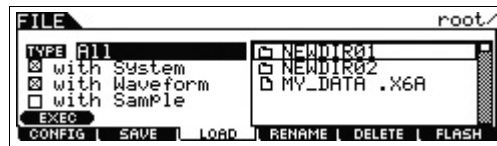
Campo de nombre de archivo



- 5 Pulse el botón [SF1] EXEC para guardar el archivo.

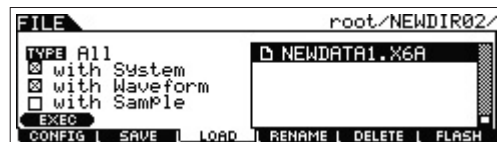
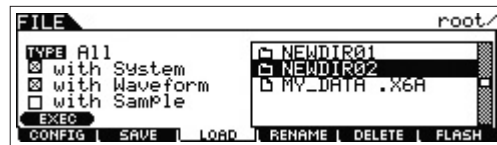
Cargar la configuración desde un dispositivo de memoria flash USB

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
- 2 Pulse el botón [FILE] y pulse el botón [F3] LOAD. Se muestra la pantalla LOAD en el modo de archivo.



- 3 Establezca "TYPE" en "All" y seleccione el archivo (extensión: .X6A) de la memoria.

Seleccione que tiene el archivo necesario en el cuadro de selección de archivo o directorio y pulse el botón [ENTER]. A continuación, seleccione el archivo necesario.



4 Pulse el botón [SF1] EXEC para cargar el archivo.

■ AVISO ■

La operación de carga sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino especificada. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de memoria flash USB conectado al terminal USB [TO DEVICE].

Precauciones que se deben adoptar al utilizar el terminal USB [TO DEVICE]

Este instrumento dispone de un terminal USB [TO DEVICE] integrado. Cuando conecte un dispositivo USB al terminal, asegúrese de manipularlo con cuidado. Tenga en cuenta las importantes advertencias que se indican a continuación.

NOTA Para obtener más información acerca del manejo de los dispositivos USB, consulte el manual de instrucciones del dispositivo.

■ Compatibles, dispositivos USB

Con el MOXF6/MOXF8 solo se pueden usar dispositivos de memoria USB del tipo de memoria flash. Además, el instrumento no admite necesariamente todos los dispositivos de memoria flash USB comerciales disponibles y Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de todos los dispositivos USB que se adquieran. Antes de comprar un dispositivo de memoria flash USB para utilizarlo con este instrumento, visite la siguiente página web:
<http://download.yamaha.com/>

■ Conexión de un dispositivo de memoria flash USB

Cuando conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal USB [TO DEVICE], asegúrese de que el conector del dispositivo es del tipo adecuado y que está orientado correctamente.

NOTA Aunque el instrumento admite el estándar USB 1.1, puede conectar y utilizar un dispositivo de almacenamiento USB 2.0 con el instrumento. No obstante, tenga en cuenta que la velocidad de transmisión será la de USB 1.1.

■ Formato de un dispositivo de memoria flash USB

Al conectar un dispositivo de memoria flash USB, es posible que se muestre un mensaje en el que se solicita dar formato al dispositivo. En ese caso, realice la operación de formato (consulte el PDF "Manual de referencia").

■ AVISO ■

La operación de formateo sobrescribirá todos los datos preexistentes. Compruebe que el dispositivo que se dispone a dar formato no contenga datos importantes.

■ Para proteger los datos (protección contra escritura)

Para evitar que se borre información importante accidentalmente, aplique la protección contra escritura al dispositivo de memoria flash USB. Si va a guardar datos en el dispositivo, asegúrese de desactivar la protección contra escritura.

■ Conexión y extracción de un dispositivo de memoria flash USB

Antes de extraer el dispositivo del instrumento, asegúrese de que el instrumento no está accediendo a los datos (por ejemplo, realizando operaciones de guardar, copiar o borrar).


■ AVISO ■

Evite encender y apagar frecuentemente el dispositivo de memoria flash USB, o conectar y desconectar el dispositivo demasiadas veces. Si lo hace, puede que el instrumento se bloquee o se quede colgado. Mientras el instrumento está accediendo a datos (como en las operaciones de guardar, eliminar, cargar y dar formato) o instalando el dispositivo de memoria flash USB (inmediatamente después de la conexión), NO desconecte el conector USB, NO extraiga el dispositivo del dispositivo y NO apague ni el instrumento ni el dispositivo. Si lo hace, los datos del instrumento o el dispositivo podrían quedar dañados.

Apéndice

Lista de funciones del botón SHIFT

algunas de las funciones y operaciones más importantes del instrumento se puede ejecutar a través de métodos abreviados del panel de control. sencillamente, mantenga pulsado el botón [shift] y pulse el botón que corresponda, como se indica más abajo.

Modo	Operación	Función
Todos los modos	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	Incrementa o reduce el valor en 10 unidades (número de programa en el modo de reproducción, valor de parámetro en el modo de edición)
Todos los modos	[SHIFT] + dial [DATA]	Incrementa o reduce el valor en 10 unidades (lo mismo que [SHIFT] + [INC]/[DEC])
Reproducción de voz	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	Cambia el blanco de voces en el orden que se indica a continuación. PRE1 ⇄ USR1 ⇄ PDR ⇄ UDR ⇄ GM ⇄ GMDR
Todos los modos, salvo el modo de archivo	[SHIFT] + Mando 1-8	Incrementa o reduce el valor en 10 unidades.
Todos los modos, salvo el modo de archivo	[SHIFT] + Botón de función de mando 1	Establece la función del mando en TONE 1.
Todos los modos, salvo el modo de archivo	[SHIFT] + Botón de función de mando 2	Establece la función del mando en EQ.
Todos los modos	[SHIFT] + botón contador [LEVEL]	Establece el contador [LEVEL] en el nivel de A/D INPUT.
Voz, interpretación, maestro, mezcla de canciones y mezcla de patrones.	[SHIFT] + botón del modo actual	Ejecuta el trabajo BULK del modo actual.
Pantalla Voice Play/ Performance Play/ Category Search	[SHIFT] + [FAVORITE]	<p>Indicador de favorito</p>  <p>Activa o desactiva el indicador de favorito de la voz o la interpretación actual.</p>
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> En el modo de voz, hace que se abra la pantalla [F3] MAIN de la edición de arpegio. En el modo de interpretación, canción o patrón, hace que se abra la pantalla [F1] COMMON de la edición de arpegio.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> En el modo de voz, hace que se abra la pantalla [F3] VCE A/D – [SF1] OUTPUT del modo de utilidad. En el modo de interpretación, hace que se abra la pantalla [F5] A/D IN – [SF1] OUTPUT de la edición común. En el modo de canción o patrón, hace que se abra la pantalla [F5] A/D IN – [SF1] OUTPUT de la edición común de mezcla.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	Hace que se abra la pantalla [F6] EFFECT – [SF1] CONNECT de la edición común.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	Hace que se abra la pantalla [F6] EFFECT – [SF1] CONNECT de la edición común.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	<ul style="list-style-type: none"> En el modo de voz, hace que se abra la pantalla [F2] VOICE – [SF1] MFX del modo de utilidad. En el modo de interpretación, hace que se abra la pantalla [F2] OUT MFX – [SF2] MFX de la edición común. En el modo de canción o patrón, hace que se abra la pantalla [F2] MFX de la edición común de mezcla.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	<ul style="list-style-type: none"> En el modo de voz, hace que se abra la pantalla [F1] GENERAL – [SF4] OTHER de la edición común. En el modo de interpretación, hace que se abra la pantalla [F1] GENERAL – [SF5] OTHER de la edición común. En el modo de canción o patrón, hace que se abra la pantalla [F1] GENERAL de la edición común de mezcla.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	Hace que se abra la pantalla [F1] GENERAL – [SF3] KBD del modo de utilidad.
Modo de voz, interpretación, canción o patrón	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	Hace que se abra la pantalla [F1] GENERAL – [SF3] KBD del modo de utilidad.

Mensajes de pantalla

Indicación LCD	Descripción
All remote templates stored. (Todas las plantillas remotas almacenadas.)	Aparece cuando se almacena la plantilla de control en modo remoto.
Are you sure? (¿Está seguro?)	Pide que confirme si desea ejecutar una determinada operación.
Arpeggio memory full. (Memoria de arpegio llena.)	La memoria interna para datos de arpegio está llena.
Arpeggio type copied. (Tipo de arpegio copiado.)	Los tipos de arpegio se copian en los botones [SF1] a [SF6].
Bad USB device. (Dispositivo USB incorrecto.)	El dispositivo de memoria flash USB conectado a este instrumento no se puede utilizar. Formatee el dispositivo de memoria flash USB y vuelva a intentarlo.
Bulk protected. (Protegido por lotes.)	No se pueden recibir datos por lotes debido al ajuste en el modo Utility.
Can't undo. OK? (No se puede deshacer. ¿Está seguro?)	Cuando se ejecutan ciertos trabajos de canción o de patrón, la memoria interna se llena demasiado para usarla en la operación de deshacer.
Completed. (Completado.)	Se ha realizado la operación de carga, almacenamiento, formato u otro trabajo.
Device number is off. (El número de dispositivo está desactivado.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo está desactivado.
Device number mismatch. (Discrepancia de número de dispositivo.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque los números de dispositivo no coinciden.
Edited data will be discarded. (Los datos editados se descartarán.)	Solicita confirmación para borrar o no borrar los datos editados.
Edits will be stored by loading. (Los datos editados se almacenarán al cargar.)	Pide que confirme si desea continuar con la operación de carga. Si dice que sí, se almacenarán las modificaciones actuales.
Edits will be stored by saving. (Los datos editados se almacenarán al guardar.)	Pide que confirme si desea continuar con la operación de almacenamiento. Si dice que sí, se almacenarán las modificaciones actuales.
Empty Favorite! [SHIFT]+[FAVORITE] to add. (¡Favorito vacío! [SHIFT]+[FAVORITE] para agregar.)	Aparece al pulsar el botón [FAVORITE] (favorito) y no hay ningún programa registrado en la categoría de favoritos.
Executing... (Ejecutando)	Se está ejecutando una operación de formateo o una tarea. Espere.
File already exists. (El archivo ya existe.)	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que está a punto de almacenar.
File not found. (No se encontró el archivo.)	No es posible encontrar el archivo del tipo especificado.
Folder is too deep. (La carpeta es demasiado profunda.)	No se puede acceder a los directorios situados por debajo de ese nivel.
Illegal file name. (Nombre de archivo no válido.)	El nombre de archivo especificado no es válido. Pruebe a especificar otro nombre.
Illegal file (Archivo no válido).	El archivo especificado para la carga no se puede utilizar en este instrumento o no se puede cargar en el modo actual.
Illegal input. (Entrada no válida.)	Se ha especificado una entrada o un valor no válido. Compruebe el método de entrada o el valor.
Illegal measure. (Compás no válido.)	Se ha especificado un número de medida no válido en el modo Song o Pattern. Seleccione la medida de nuevo.
Illegal phrase number. (Número de frase no válido.)	Se ha especificado un número de frase no válido en el modo Pattern. Seleccione la frase de nuevo.
Illegal Track number. (Número de pista no válido.)	Se ha especificado un número de pista no válido en el modo Song o Pattern. Seleccione la pista de nuevo.
Incompatible USB device. (Dispositivo USB incompatible.)	Se ha conectado en el terminal USB [TO DEVICE] un dispositivo de almacenamiento USB que no se puede usar con este instrumento.
MIDI buffer full. (Búfer MIDI lleno.)	No se pudo procesar los datos MIDI porque se recibieron muchos datos al mismo tiempo.
MIDI checksum error. (Error de suma de comprobación MIDI.)	Se produjo un error al recibir datos por lotes.
MIDI data error. (Error de datos MIDI.)	Se ha producido un error durante la recepción de datos MIDI.
Mixing Voice full. (Voz de mezclado llena.)	La voz de mezclado no se puede memorizar debido a que el número de voces memorizadas ha superado la capacidad máxima.
New Flash Memory Module. Please load waveform data. (Nuevo módulo de la memoria flash. Cargue datos de forma de onda.)	Este mensaje aparece cuando el módulo de expansión de la memoria flash (FL512M/FL1024M) que se instaló en un MOXF distinto, se ha instalado en el MOXF actual. Si aparece este mensaje, debería guardar los datos de forma de onda (incluidos los ajustes de parámetros) del MOXF anterior en un dispositivo de almacenamiento USB, conectar dicho dispositivo al MOXF actual y cargar los datos de forma de onda. Esto sucede porque la muestra sin los ajustes de parámetros no puede producir el sonido adecuado.
No data. (No hay datos.)	Cuando se ejecuta un trabajo de canción o patrón, la pista o registro no contiene datos. Seleccione una pista o registro apropiado. Además, este mensaje aparece cuando un trabajo relacionado con una voz de mezclado no se puede ejecutar debido a que la voz de mezclado especificada no está disponible.
No F7 (End of Exc.)	Se han introducido o modificado datos sin el byte necesario "End of Exclusive" (F7). Asegúrese de que se incluye el mensaje de F7.
No Flash Memory Module installed or module is unformatted. (No hay ningún módulo de la memoria flash instalado o no tiene formato.)	Este mensaje aparece cuando no hay instalado ningún módulo de expansión de la memoria flash o se ha instalado el módulo sin formato.
No response from USB device. (No hay respuesta del dispositivo USB.)	El dispositivo USB conectado al terminal USB TO [TO DEVICE] no responde.
No sample data. (No hay datos de muestra.)	Este mensaje aparece cuando intenta cargar los datos de forma de onda con la marca de comprobación "with sample" (con muestra) quitada aunque la muestra correspondiente no está disponible en el módulo de expansión de la memoria flash.

Indicación LCD	Descripción
Not empty folder. (La carpeta no está vacía.)	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
Not empty waveform. (La forma de onda no está vacía.)	Ha intentado cargar datos de forma de onda en una forma de onda que ya contiene datos.
Now Installing data to Flash Memory Module (Instalando datos en el módulo de la memoria flash)	Los datos de muestra se están copiando en el módulo de expansión de la memoria flash.
Now loading... (Cargando...)	Indica que se está cargando un archivo.
Now saving... (Guardando...)	Indica que se está guardando un archivo.
Now working... (Trabajando...)	Se está cancelando la operación de carga o almacenamiento, porque se ha pulsado el botón [EXIT] (salir).
Overwrite? (¿Desea sobrescribirlo?)	Una operación de almacenamiento sobrescribirá los datos del dispositivo de memoria flash USB, y este mensaje permite confirmar si se desea continuar o no.
Part ** is used for Drum Assign. (La parte ** se utiliza para asignación de percusión.)	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Drum Assign utiliza la parte ** para la parte Drum (percusión) en modo Performance. Los asteriscos indican el número de la parte.
Part ** is used for Layer. (La parte ** se utiliza para capa.)	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Layer (capa) utiliza la parte ** para la parte Layer en modo Performance. Los asteriscos indican el número de la parte.
Part ** is used for Split. (La parte ** se utiliza para división.)	Este mensaje aparece cuando los selectores de todas las partes están activados y la función Split (división) utiliza la parte ** para la parte Split en modo Performance. Los asteriscos indican el número de la parte.
Phrase limit exceeded. (Límite de frase superado.)	El número máximo de frases (256) se ha superado al grabar, ejecutar un trabajo de patrón o editar.
Please keep power on. (No apague el instrumento.)	Los datos se están escribiendo en la Flash ROM. No intente nunca apagar el instrumento mientras se escriben datos en la Flash ROM. Si lo apaga mientras se muestra este mensaje, se perderán todos los datos del usuario y se podrá bloquear el sistema (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Asimismo, el instrumento podría ser incapaz de ponerse en marcha adecuadamente la próxima vez que se encienda.
Please reboot. (Reinicie.)	Vuelva a poner este instrumento en marcha.
Please stop sequencer. (Detenga el secuenciador.)	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la reproducción de la canción o patrón.
Power on mode stored. (Modo de encendido almacenado.)	Se han almacenado los ajustes del modo de encendido (pulsar los botones [STORE] y [ENTER] simultáneamente).
Quick Setup ** applied. (Configuración rápida ** aplicada.)	Quick Setup (configuración rápida) ** se acaba de aplicar a este instrumento. Los asteriscos indican el número de Quick Setup.
Read only file. (Archivo de sólo lectura.)	Ha intentado eliminar, cambiar de nombre o sobrescribir un archivo de solo lectura.
Receiving MIDI bulk. (Recibiendo lote MIDI.)	Este instrumento está recibiendo datos por lotes MIDI.
Sample is too long. (La muestra es demasiado grande.)	El tamaño de la muestra es demasiado grande y la operación de carga no se puede ejecutar.
Sample full. (Muestra llena.)	Se ha superado el número máximo total de muestras.
Sample memory full. (Memoria de muestras llena.)	La memoria de muestras está llena y no se pueden ejecutar más trabajos u operaciones de carga.
Scene & Arpeggio type stored. (Escena y tipo de arpegio almacenados.)	La escena de canción y el tipo de arpegio actual se han memorizado en uno de los botones [SF1]-[SF6].
Sequence memory full. (Memoria de secuencia llena.)	La memoria interna de los datos de secuencia está llena, lo que impide cualquier operación adicional (como la grabación, la ejecución de trabajos, la recepción o transmisión MDI, o la carga desde el dispositivo de almacenamiento externo). Pruebe de nuevo después de borrar los datos de la canción, patrón o frase de usuario.
Too many fixed notes. (Demasiadas notas fijas.)	Al convertir los datos de la canción o el patrón en datos del arpegio, la cantidad de notas distintas de los datos que se van a convertir es superior a dieciséis.
Transmitting MIDI bulk. (Transmitiendo lote MIDI.)	Este instrumento está transmitiendo datos por lotes MIDI.
Unrecognized Flash Memory Module. Please format that. (Módulo de la memoria flash no reconocido. Asigne un formato.)	Se ha reconocido un módulo de expansión de la memoria flash sin formato. Ejecute la operación Format (formatear).
USB connection terminated. (Conexión USB finalizada.)	Se ha interrumpido la conexión con el dispositivo de memoria flash USB debido a una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo del terminal USB TO [TO DEVICE] y pulse el botón [ENTER].
USB device connecting. (Dispositivo USB conectando.)	En este momento se está reconociendo el dispositivo de memoria flash USB que está conectado al terminal USB TO [TO DEVICE].
USB device full. (Dispositivo USB lleno.)	El dispositivo de memoria flash USB está lleno y no es posible almacenar más datos. Use otro dispositivo de memoria flash USB o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo actual.
USB device not ready. (El dispositivo USB no está preparado.)	No se ha insertado o conectado correctamente un dispositivo de memoria flash USB al terminal [USB TO DEVICE].
USB device read/write error. (Error de lectura/escritura en dispositivo USB.)	Se ha producido un error al leer o escribir datos en un dispositivo de memoria flash USB.
USB device write protected. (Dispositivo USB protegido contra escritura.)	El dispositivo de memoria flash USB está protegido contra escritura, o ha intentado escribir en un soporte de solo lectura.
Utility stored. (Utilidad almacenada.)	Se han memorizado los ajustes del modo Utility.
Waveform full. (Forma de onda completa.)	Se ha superado el número máximo total de formas de onda.
Waveform is protected. (La forma de onda está protegida.)	Ha intentado cargar datos de forma de onda protegidos.

Solución de problemas

No hay sonido. ¿El sonido no es el que debería? Cuando se produce un problema como éste, compruebe lo siguiente antes de suponer que el producto es defectuoso. Muchos problemas se puede resolver ejecutando la función Factory Set (ajustes de fábrica) (página 20) después de realizar una copia de seguridad de los datos en un dispositivo de memoria flash USB (página 60). Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha.

No hay sonido.

- ¿Está el instrumento conectado correctamente a los equipos externos (un amplificador, altavoz, auriculares) mediante cables de audio? Puesto que este instrumento no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de audio externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente (página 17).

- ¿Está encendido este sintetizador y cualquier equipo externo que esté conectado al mismo?

- ¿Ha realizado todos los ajustes de nivel oportunos, incluido el volumen principal del instrumento y los ajustes de volumen de los equipos externos conectados?

Si el controlador de pedal está conectado a la toma [FOOT CONTROLLER], utilice el controlador del pedal y compruebe el volumen del sonido.

- Compruebe el parámetro Local Control (control local) en el modo de utilidad.

Si el instrumento se usa como de forma independiente y este parámetro se define como desactivado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl"

- Compruebe el parámetro Direct Monitor Switch (selector de monitorización directa) en el modo de utilidad.

Si el instrumento se usa como de forma independiente y este parámetro se define como desactivado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → "DirectMonitorSw Part"

- Cuando la interpretación, canción o patrón no produce sonido, ¿está activado el parámetro "ArpPlyOnly" de cada parte?

Cuando este parámetro está activado, la parte correspondiente solo produce sonido mediante la reproducción de arpeggio.

[PERFORM] → [EDIT] → Número [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly?"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Número [1]-[16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly"

- ¿Están definidos los ajustes del volumen o la expresión MIDI demasiado bajos al usar el controlador externo?

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos y de filtro?

Si está utilizando el filtro, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunos ajustes pueden filtrar completamente todo el sonido.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER

- ¿Está seleccionado "Vocoder" como tipo de efecto de inserción de la voz?

Si es así, defina los parámetros relacionados con la parte AD y el conector A/D INPUT con los valores apropiados cuando interprete en el teclado mientras habla por el micrófono conectado. Compruebe si el mando A/D INPUT [GAIN] del panel posterior está ajustado a la posición mínima.

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "InsEF Connect"

- ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen o de expresión?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

- ¿Son apropiados los ajustes de los parámetros como Element Switch (selector de elementos), Part Switch (selector de parte), Note Limit (límite de nota) y Velocity Limit (límite de velocidad)?

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F1] OSC → [SF1] WAVE → "ElementSw"

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F1] OSC → [SF3] LIMIT

[PERFORM] → [F2] VOICE

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "PartSw"

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- Si al interpretar en el teclado en el modo Performance, Song o Pattern no se emite ningún sonido, ¿ha asignado correctamente una voz a cada parte?

[PERFORM] → [F2] VOICE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE

- Cuando la reproducción de una voz o patrón no emite ningún sonido, ¿están definidos correctamente el canal de salida de cada pista en el modo de interpretación y el canal de recepción de cada parte en el modo de mezcla?

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh"

- Si al reproducir una voz o patrón no se emite ningún sonido, ¿es apropiado el ajuste de Velocity Offset (compensación de velocidad) del Groove (ritmo)?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "VELO OFST"

No llega sonido desde la toma A/D INPUT

- ¿Está activado el interruptor del micrófono?
- Compruebe el tipo de micrófono. Asegúrese de que se trata de un micrófono dinámico.
- ¿Está bien conectado el cable entre el micrófono o equipo de audio y instrumento?
- ¿Está girado totalmente el mando A/D INPUT [GAIN] en el sentido contrario al de las agujas del reloj (al mínimo)?
- ¿Se ha activado el botón A/D INPUT [ON/OFF]?
- Compruebe si el estado de conexión de A/D INPUT [L]/[R] coincide con el parámetro "Mono/Stereo".

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → "Mono/Stereo"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

- Compruebe si el parámetro "Mic/Line" está definido con el valor apropiado. Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un micrófono, una guitarra o un bajo) sea bajo, ajuste este parámetro a "mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un teclado de sintetizador o un reproductor de CD) sea alto, ajuste este parámetro a "line".

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Pulse [<] varias veces para acceder a la primera página. → "Mic/Line"

- ¿El ajuste de volumen de parte A/D Input está demasiado bajo?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

- ¿El ajuste de salida de la parte A/D Input está definido adecuadamente?

[UTILITY] → [F4] USB I/O

- Compruebe si está seleccionado el efecto Vocoder.

Cuando está seleccionado Vocoder como efecto de inserción para la voz actual o para la parte 1 de la interpretación, canción o patrón actual, la entrada de la señal de audio de las tomas A/D INPUT puede no producir sonido, en función de los ajustes del parámetro.

[VOICE] → [F6] EFFECT → "Ins EF Connect"

La reproducción continúa sin interrupción.

- Si el botón ARP [ON/OFF] está activado, púlselo para que se apague su indicador luminoso.
- Si está en los modos Song o Pattern, pulse el botón [■] (detención).
- Si el sonido del metrónomo continúa, compruebe el ajuste del parámetro siguiente. Defina este parámetro con un valor que no sea "all", porque este valor hace que se reproduzca siempre el sonido del metrónomo, independientemente del estado del secuenciador.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → "Mode"

Sonido distorsionado.

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?
El uso de un efecto con un cierto ajuste puede provocar distorsión.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

■ ¿Son adecuados los ajustes de filtro?

Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos pueden causar distorsión.

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

■ ¿Se ha definido alguno de los parámetros de volumen siguientes demasiado alto como para que se produzca saturación?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

El sonido se corta.

■ ¿Supera la cantidad total de notas que se tocan (el de la interpretación en el teclado más el de la interpretación de la canción, el patrón o el arpeggio) la polifonía máxima del instrumento?

Las notas suenan de una en una.

■ Cuando ocurre esto, el parámetro Mono/Poly del modo seleccionado se define como "mono". Si desea tocar acordes, ajuste este parámetro como "poly".

[VOICE] → [F4] PORTA → "Mono/Poly"

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

El tono es incorrecto.

■ ¿Está el parámetro Master Tune (afinación principal) del modo Utility ajustado con un valor distinto de "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Tune"

■ ¿Está el parámetro Note Shift (desplazamiento de notas) del modo Utility ajustado con un valor distinto de "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "NoteShift"

■ Si la voz produce un tono erróneo, ¿está seleccionado el sistema de afinación adecuado en el parámetro Micro Tuning (microafinación) del modo Voice Edit (edición de voz)?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → "M. Tuning No."

■ Si la voz produce un tono erróneo, ¿está el parámetro LFO Pitch Modulation Depth (profundidad de modulación de tono LFO) del modo Voice Edit ajustado con un valor demasiado alto?

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F5] LFO → "PMod"

■ Si la voz produce un tono erróneo, ¿está la afinación poco precisa o la afinación precisa del modo Voice Edit ajustada con un valor correcto?

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento/tecla → [F2] PITCH → "Coarse" / "Fine"

■ Si el modo de interpretación, canción o patrón produce un tono erróneo, ¿están ajustados los parámetros Note Shift y Detune de cada parte con un valor que no sea "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

■ Cuando al reproducir una canción o patrón se produce un tono erróneo ¿está ajustado el parámetro Note Shift de la pantalla Groove con un valor distinto de "0"?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "NOTE OFST"

No se aplica ningún efecto.

■ Compruebe el estado de encendido o apagado del botón EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER].

■ ¿Es el ajuste de Reverb Send o Chorus Send un valor distinto de "0"?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "ChoSend" / "RevSend"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend" / "RevSend"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "ChoSend" / "RevSend"

- ¿Se han ajustado los parámetros de Insertion Effect Output de algunos o de todos los elementos en “thru” en la pantalla de ajuste de efectos del modo Voice Edit?

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → “EL: OUT 1-8”

- ¿Se han ajustado todos o algunos de los tipos de efectos en “thru” (hasta el final) u “No Effect” (sin efecto)?
- Si esto ocurre en el modo Performance, Song o Pattern, compruebe si los parámetros de Insertion Switch (INS SW) están ajustados correctamente.

[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW

Aparece el indicador de edición, incluso cuando no se están modificando parámetros.

- Tenga presente que incluso si el modo Edit no está activo, basta como mover un potenciómetro o un mando deslizante, o reproducir la canción o el patrón para cambiar la voz, interpretación o mezcla seleccionada, lo que hace que aparezca el indicador de edición.

No se puede iniciar el arpeggio.

- Compruebe si el botón ARP [ON/OFF] está activado o desactivado.
- Cuando se selecciona un tipo de User Arpeggio (arpeggio de usuario), ¿contiene datos el arpeggio seleccionado en ese momento?
- ¿Están ajustados correctamente los parámetros relacionados con los arpeggios, como Note Limit y Velocity Limit?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

- Cuando se produce esta situación en el modo Performance, Song o Pattern, compruebe el parámetro Arpeggio Switch (selector de arpeggio). Si este parámetro está definido como “off” para la parte seleccionada, la reproducción del arpeggio no se activará con su interpretación en el teclado aunque el botón ARP [ON/OFF] esté activado.

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selección de parte → “Switch”

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selección de parte → “Switch”

- ¿Está el parámetro MIDI Sync definido como “auto” o “internal” (para usar el reloj interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → “MIDI Sync” = “auto” o “internal”

No se puede detener el arpeggio.

- Si la reproducción del arpeggio no se detiene ni siquiera cuando se suelta la tecla, defina el parámetro Arpeggio Hold (arpeggio sostenido) como “off”.

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → “Hold”

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selección de parte → “Hold”

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Selección de parte → “Hold”

La voz asignada a la interpretación produce un sonido diferente que en el modo Voice.

- Esto es normal porque el sonido de la voz se determina con los ajustes de los parámetros del modo Performance. Para resolver este problema, tendrá que aplicar los mismos ajustes de parámetros que los que use en el modo Voice, mediante los tres pasos siguientes.

1. Ajuste el parámetro “P.WithVce” (parámetro con voz) en “on” para una parte y, a continuación, vuelva a seleccionar la misma voz. Los ajustes de algunos parámetros comunes de voz se aplicarán a la parte de interpretación.

[PERFORM] → [EDIT] → Número [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → “P.WithVce”

2. Ejecute la tarea de copia de voz en el modo de tarea de interpretación. Esta tarea copia los ajustes de efecto de sistema, efecto maestro y ecualizador principal del modo de voz en los parámetros comunes de interpretación.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. Ajuste el nivel de transmisión de reverberación y el nivel de transmisión de coro en el valor que desee (igual que en el modo de voz) manualmente.

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

La canción o el patrón no se pueden iniciar ni siquiera al pulsar el botón [▶] (Reproducir).

- ¿Contiene datos realmente la canción o patrón (frase)?
- ¿Se ha activado el botón [DAW REMOTE]?
- ¿Está el parámetro MIDI Sync definido como “auto” o “internal” (para usar el reloj interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → “MIDI Sync” = “auto” o “internal”

La canción o el patrón (frase) no se puede grabar.

- ¿Hay memoria suficiente para grabar?

La capacidad de memoria total determina el número de canciones o patrones (frases) que se pueden grabar. Por ejemplo, si la memoria contiene canciones o patrones (frases) que usan una gran cantidad de memoria, ésta puede llenarse incluso aunque no se use el número total de canciones o patrones disponible.

No se puede seleccionar los modos Pattern Job o Pattern Mixing ni siquiera al pulsar el botón [JOB] en el modo Pattern.

- Compruebe si el instrumento está en modo de cadena de patrones.
Si es así, salga de dicho modo y pulse los botones [JOB] o [MIXING].

El sonido percusión es incorrecto o inesperado al cambiar el valor de transposición en los modos Song o Pattern Play.

- Esto es normal. Cambiar la configuración de la transposición mientras interpreta una voz de percusión producirá sonidos diferentes al tocar las mismas teclas.

La comunicación de datos entre el ordenador y el instrumento no funciona correctamente.

- Compruebe si el ajuste de puerto del ordenador es correcto.
- Compruebe si el parámetro MIDI IN/OUT (entrada/salida MIDI) está definido con el valor apropiado.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → "MIDI IN/OUT"

- Este problema podría solucionarse reduciendo la carga del ordenador. Para hacerlo, ajuste el canal de salida de audio USB en "2ch" en la siguiente pantalla. Si se cambia el ajuste en la pantalla, pulse el botón [ENTER] y reinicie el instrumento.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH

El sonido no es correcto aunque se reproduzcan los datos de la canción del ordenador o el instrumento MIDI conectado al instrumento.

- Asegúrese de ajustar el instrumento en los modos Song o Pattern.
Los modos Voice o Performance pueden no producir el sonido adecuado aunque los datos de la canción se reproduzcan en el instrumento MIDI o el ordenador conectado al instrumento.

No funciona correctamente la transmisión o recepción de datos MIDI por lotes.

- ¿Se ha definido el parámetro Receive Bulk en "on"?

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "RcvBulk"

- Al recibir datos por lotes MIDI que se transmiten con la función Bulk Dump (volcado por lotes) y se graban en el dispositivo MIDI externo, tiene que configurar el parámetro Device Number (número de dispositivo) de MIDI con el mismo valor que al transmitir.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

- Si la transmisión no funciona correctamente, ¿está el número de dispositivo del instrumento MIDI conectado a este instrumento configurado de modo que coincida con el parámetro Device Number en el modo Utility?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

No se pueden almacenar datos en el dispositivo de memoria flash USB externo.

- ¿Se está usando el dispositivo de memoria flash USB con protección contra escritura? (Para almacenar los datos, se debe desactivar la protección contra escritura).
- ¿Se está usando el dispositivo de memoria flash USB con el formato apropiado?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

No se puede seleccionar el modo Edit.

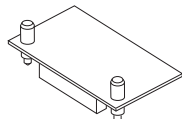
- ¿Está activada la búsqueda de categoría?
Desactive la búsqueda de categoría y pulse el botón [EDIT].

Instalar hardware opcional

Dispositivos disponibles

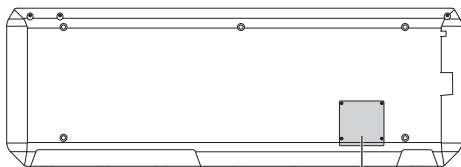
Los dispositivos siguientes se pueden instalar en el MOXF.

FL512M/FL1024M
(Módulo de expansión de memoria flash)



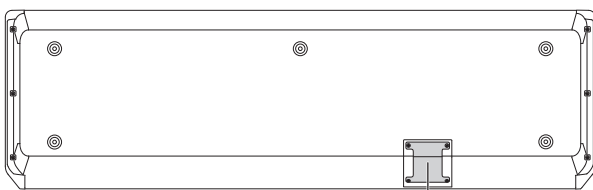
Ubicaciones de instalación

MOXF6



Cubierta inferior para FL512M/FL1024M

MOXF8



Cubierta inferior para FL512M/FL1024M

Precauciones durante la instalación

Antes de instalar el hardware opcional, asegúrese de que dispone de un destornillador con punta de estrella (Phillips) y de suficiente espacio para trabajar.



ADVERTENCIA

- Antes de iniciar la instalación, desconecte el instrumento y los periféricos conectados, y desenchúfeles de la toma de corriente. La instalación o retirada de los dispositivos SOLAMENTE deberá iniciarse cuando el instrumento (y cualquier hardware opcional) se encuentre a la temperatura ambiente normal. A continuación, quite todos los cables que conectan el instrumento con otros dispositivos. (Trabajar con el cable de alimentación conectado puede producir descargas eléctricas. Además, dejar otros cables conectados puede interferir con el trabajo.)
- Tenga cuidado de no dejar ningún tornillo dentro del instrumento durante la instalación. (Esto se puede evitar dejando las unidades opcionales y la cubierta lejos del instrumento mientras se conecta). Si esto ocurriera, asegúrese de extraer el tornillo o los tornillos del interior de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos dentro del instrumento pueden producir un funcionamiento incorrecto o daños graves. Si no puede recuperar un tornillo suelto que se haya caído, consulte a su distribuidor de Yamaha.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se describe en el siguiente procedimiento. La instalación incorrecta puede producir cortocircuitos, lo que puede ocasionar un daño irreparable y riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique ni aplique fuerza en exceso a las áreas de las placas y los conectores de las unidades opcionales. Si se doblan o se manipulan las placas y los conectores, podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en los equipos.



ATENCIÓN

- Se recomienda que lleve guantes para protegerse las manos de los salientes metálicos de las unidades opcionales y otros componentes. Si toca los cables o los conectores con las manos desprotegidas, podría sufrir cortes en los dedos y también se podría producir un contacto eléctrico defectuoso o daños electrostáticos.
- Tenga cuidado con la electricidad estática. Las descargas de electricidad estática pueden dañar los chips de circuitos integrados. Antes de manipular las unidades opcionales, para reducir la posibilidad de que se produzca electricidad estática, toque alguna superficie de metal sin pintar o un cable conectado a tierra en un dispositivo conectado a tierra.
- Manipule las unidades opcionales con cuidado. Si las deja caer o las somete a cualquier tipo de golpe o descarga podría estropearlas o dar como resultado un funcionamiento defectuoso.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la placa de circuito. Si lo hace, puede producirse un contacto defectuoso.
- Tenga cuidado de no extraviar ninguno de los tornillos.
- No utilice ningún tornillo que no sean los que están instalados en el instrumento. El uso de tornillos inadecuados puede causar daños.

Instalar hardware opcional FL512M/FL1024M

Configuración

Hay dos tipos del módulo de expansión de la memoria flash:

■ FL512M

Ofrece un tamaño de memoria de 512 MB.

■ FL1024M

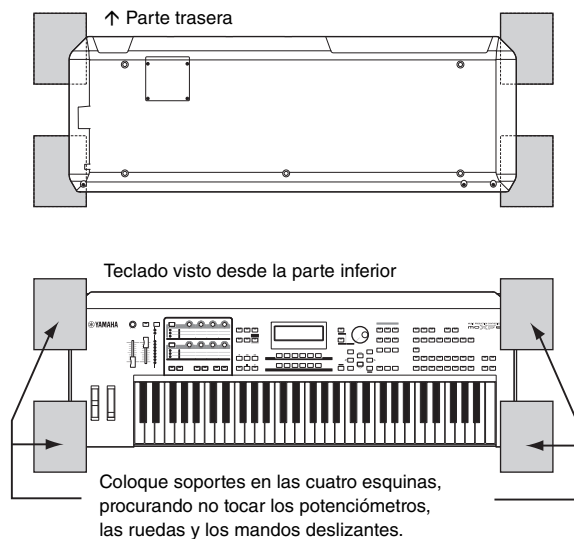
Ofrece un tamaño de memoria de 1024 MB.

Procedimiento de instalación

1 Apague y desconecte el cable de alimentación de CA del MOXF. Además, asegúrese de desconectar el MOXF de cualquier dispositivo externo conectado.

2 Dé la vuelta al MOXF de modo que el teclado quede hacia abajo para que pueda acceder a la parte inferior del instrumento.

Para proteger los potenciómetros, las ruedas y los mandos deslizantes, coloque el teclado de modo que las cuatro esquinas estén colocadas sobre algo que proporcione soporte suficiente, por ejemplo, sobre revistas o cojines. Coloque soportes en las cuatro esquinas, procurando no tocar los potenciómetros, las ruedas y los mandos deslizantes.



⚠ ATENCIÓN

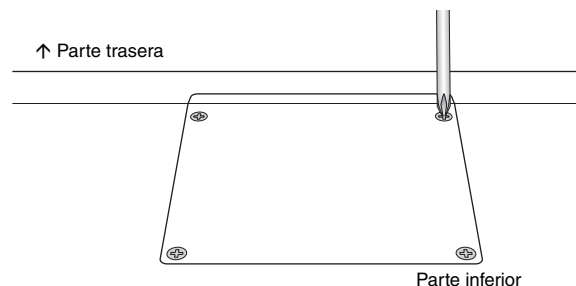
- Dado que el instrumento, en particular MOXF8, es muy pesado, este procedimiento no debe realizarse solo, sino entre dos o tres personas.

3 Quite la cubierta de la parte inferior.

Con el panel posterior del MOXF hacia arriba, use un destornillador de punta de estrella para quitar los tornillos de la cubierta. Después, tire de la cubierta para quitarla.

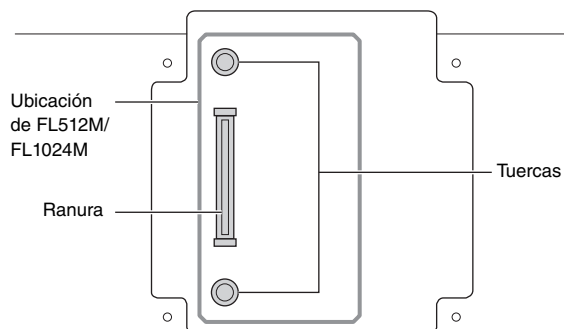
Importante

Guarde los tornillos en un lugar seguro. Se usarán cuando vuelva a instalar la cubierta en el instrumento después de la instalación.



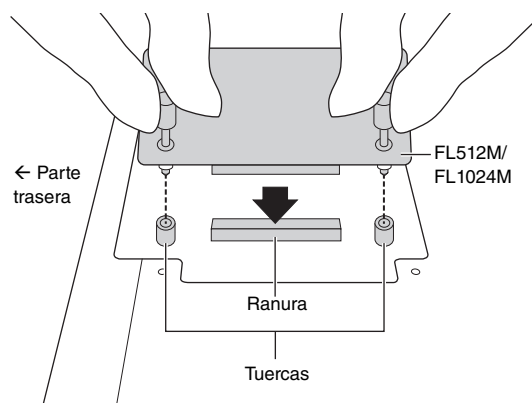
4 Fije el FL1024M o el FL512M en la ranura.

Como se muestra a continuación.

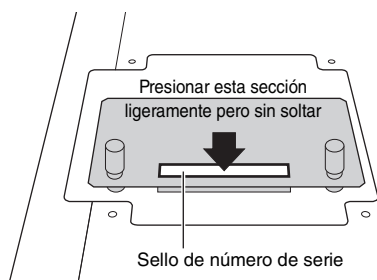


Fije el módulo en la ranura mediante los pasos siguientes.

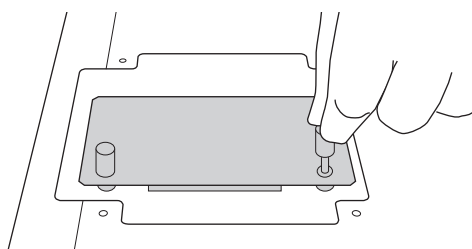
4-1 Inserte el módulo verticalmente en la ranura y alinee los tornillos (del módulo) hacia las tuercas respectivas.



- 4-2** Presione la parte superior del conector tal como se muestra y, a continuación, meta totalmente el conector dentro de la ranura.



- 4-3** Apriete cada tornillo del módulo de memoria en cada tuerca del MOXF con la mano como se muestra.



- 5** Vuelva a instalar la cubierta que quitó siguiendo el paso 3, pero en el orden inverso.

- 6** Compruebe que el módulo o módulos instalados funcionan correctamente.

- 6-1** Dé la vuelta al MOXF de modo que el teclado quede hacia arriba y encienda el instrumento. Al iniciar, verá un mensaje que indica que no se puede reconocer el módulo de la memoria flash.

- 6-2** Pulse el botón [FILE] para acceder al modo File y, a continuación, pulse el botón [F6] FLASH.

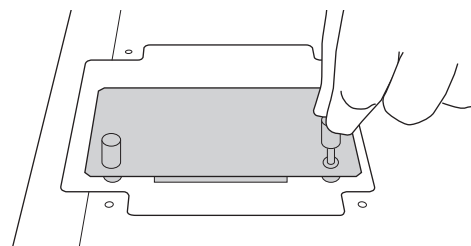
- 6-3** Pulse el botón [SF1] Format.

- 6-4** Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de formateado.

- 6-5** Compruebe si el tamaño total que se muestra en la pantalla es correcto.

Extraer el módulo

- 1** Afloje ambos tornillos.



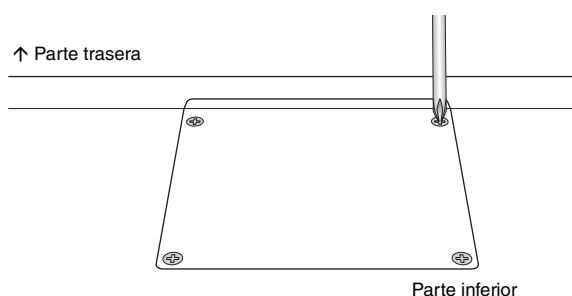
■ AVISO ■

- Si no puede aflojar el tornillo con la mano, utilice un destornillador de punta de estrella. En este caso, asegúrese de NO arañar la placa de circuitos de FL512M/FL1024M y MOXF.
- Los tornillos del módulo se pueden quitar, pero al aflojarlos tenga cuidado para que NO se caigan dentro del instrumento.

- 2** Tire de FL512M/FL1024M verticalmente y hacia fuera.

- 3** Coloque la cubierta en el panel inferior.

Coloque la cubierta en el panel inferior alineando los tornillos con los orificios de los tornillos y, a continuación, apriete los tornillos con un destornillador Philips para fijar la cubierta.



Especificaciones

Teclados	MOXF8	88 teclas, teclado GHS (pulsación inicial)	
	MOXF6	61 teclas, teclado semiponderado (pulsación inicial)	
Bloque generador de tonos	Generador de tonos	AWM2, con Expanded Articulation	
	Polifonía	128 notas	
	Capacidad multitimbre	16 partes (internas) + parte de entrada A/D	
	Onda	741 MB (cuando se convierte a formato lineal de 16 bits), 3.977 formas de onda	
	Voz	Predefinidas: 1.152 voces normales + 72 juegos de batería GM: 128 voces normales + 1 voz de percusión Usuario: 384 voces normales + 32 juegos de batería	
	Interpretación	Usuario: 256 (hasta 4 partes)	
	Filtro	18 tipos	
	Sistema de efectos	9 tipos de reverberación, 22 tipos de coros, 54 tipos y 8 bloques de inserción (A, B), 1 Vocoder (utiliza los bloques de efectos de inserción A y B), 9 tipos de efectos principales, ecualizador maestro (5 bandas), ecualizador de partes (3 bandas, estéreo)	
	Bloque secuenciador	Capacidad de notas	Aprox. 226.000 notas
Resolución de notas		480 ppc (partes por cuarto de nota)	
Polifonía máxima		124 notas	
Tempo (BPM)		5–300	
Tipo de grabación		Real con sustitución, sobregrabación en tiempo real (con excepción de Pattern Chain), pinchado de entrada o de salida en tiempo real (solo canción), paso (con excepción de Pattern Chain)	
Pistas		Canción: 16 pistas de secuencia (se puede definir el parámetro Loop on/off para cada pista), pista de tempo, pista de escena Patrón: 16 pistas de frase Cadena de patrones: pista de patrón, pista de tempo, pista de escena	
Canciones		64 canciones Voces de mezcla: 16 voces por canción/patrón (hasta 256 voces) Plantillas de mezcla: 32 para todas las canciones y patrones	
Memoria de escenas		6 por canción	
Patrones		64 patrones (x 16 secciones) Compases: 256 como máximo	
Frases		Frases de usuario: 256 por patrón	
Arpegios		Predefinidas: 7.981 tipos Usuario: 256 tipos (Se pueden ajustar la sincronización MIDI, el canal de transmisión/recepción MIDI, el límite de velocidad y el límite de notas. Se puede reproducir un máximo de 4 partes de arpeggio al mismo tiempo.)	
Formato de secuencia		Formato original, formato SMF 0, 1 (formato 1 carga sólo)	
Otros		Maestro	Usuario: 128 (Cada maestro contiene ajustes de teclado maestro con cuatro zonas, ajustes asignables a mandos, tabla de cambios de programa.)
		Software de secuencia compatible con la función Remote Control (control remoto)	Para Windows®: Serie Cubase 7, SONAR X2 Para Mac®: Serie Cubase 7, Logic Pro 9, Digital Performer 7 Las funciones que se van a controlar varían según el software.
		Controladores	Rueda de inflexión del tono, rueda de modulación, ocho mandos asignables, un dial [DATA], dos botones de función asignables
	Pantalla	LCD de 240 x 64 puntos con iluminación de fondo	
	Conectores	OUTPUT [L/MONO]/[R] (toma de auriculares estándar), A/D INPUT [L]/[R] (toma de auriculares estándar), [PHONES] (toma de auriculares estéreo estándar), [FOOT CONTROLLER], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], DC IN	
	Consumo eléctrico	13 W	
	Dimensiones y peso	MOXF8: 1.320 (ancho) x 405 (fondo) x 168 (alto) mm, 14,9 kg MOXF6: 1.030 (ancho) x 358 (fondo) x 125 (alto) mm, 7,1 kg	
	Accesorios	Adaptador de CA (PA-150 o equivalente recomendado por Yamaha), cable USB, manual de instrucciones (este libro), 1 CD-ROM con el manual en línea (con el manual de referencia, el manual de datos del sintetizador y la lista de datos), INFORMACIÓN DE DESCARGA DE CUBASE AI	
Módulo de memoria opcional	FL512M/FL1024M x 1		

Las especificaciones y descripciones de este manual del propietario tienen sólo el propósito de servir como información. Yamaha Corp. se reserva el derecho a efectuar cambios o modificaciones en los productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, equipos u opciones pueden no ser las mismas en todos los mercados, solicite información a su distribuidor Yamaha.

Índice

A

A/D INPUT [GAIN], mando	12
A/D INPUT [L] y [R], tomas	16, 38
A/D INPUT [ON/OFF], botón	12
Ajustes de fábrica	20
Almacenamiento	46
Altavoces	17
ARP [EDIT], botón	13, 31
ARP [ON/OFF], botón	13, 27
Arpegio	34
Arpegios	27
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2], botones	13
Auriculares	17

B

Banco de GM	25
Bancos de usuario	25
Bancos predefinidos	25
BANK SELECT [DEC]/[INC], botones	14
Botón de función de mando	12, 28

C

Canal de recepción MIDI	52
Canal de transmisión MIDI	52
Canales de audio	54
Canción de demostración	19
[CATEGORY SEARCH], botón	14, 26
CHAR	22
Click	59
[COMMON], botón	14
Common Edit (Edición común)	29
Compare, función	29
Conectar (instrumentos MIDI externos)	51
Conector de entrada de corriente continua	16
Control remoto	55
Cubase	56, 57, 73
Cursor, botones	14, 21

D

[DATA] dial	14, 21
[DAW LEVEL], control deslizante	12
[DAW REMOTE], botón	13, 55
[DEC], botón	14, 21
Demostración, patrón	47
Digital Performer	56, 73
Dispositivo de memoria flash USB	60, 61
[DRUM ASSIGN], botón	14
Drum Assign	33

E

Edición de elementos	29
Edición de interpretación	35
Edición de teclas	29
Edición de voces	28
Efecto	29
Efectos	59
EFFECT, botones	13
En espera/encendido, interruptor	16
[ENTER], botón	14
Equipo de audio	38
Estado del LCD	59
[EXIT], botón	14

F

[F1]–[F6] (función), botones	13, 21
[FAVORITE], botón	14, 26
Favorite Category	26
FL512M/FL1024M	70
[FOOT CONTROLLER], toma	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], tomas	16
Formatear	61
Frase de usuario	49
Fuente de alimentación	17

G

Grabación (patrón)	47
Grabación en tiempo real	43
Grabación por pasos	40, 41
Grabar (canción)	41
Grabar (Performance)	36
Group [A]–[H], botones	14

I

[INC], botón	14, 21
Indicador de edición	28
Inflexión del tono, rueda	12

K

KNOB FUNCTION (función del mando)	
ventana emergente	28

L

[LAYER], botón	14
Layer (Capa)	31
LCD	13
[LEVEL] contador, botón	12
[LEVEL] vúmetro	12
Lista de funciones del botón SHIFT	62
Load (Cargar)	60
Logic Pro	56, 73

M

Mandos 12, 28
 Master Effect (Efecto principal) 59
 Master EQ (ecualizador principal) 59
 MASTER VOLUME 18
 MASTER VOLUME (volumen principal) 12
 Memorización 29
 Mensajes de pantalla 63
 Mezcla 40, 45
 Micrófono 38
 MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], terminales 16
 MIDI, canales 54
 MIDI, puertos 54
 [MODE], botones 14
 Modo de canción 40
 Modo de patrón 47
 Modo de utilidad 58
 Modo de voz 25
 Modo File (Archivo) 60
 Modo maestro 57
 Modo Performance (Interpretación) 34
 Modos 23
 Modulación, rueda 12
 Módulo de expansión de memoria flash 70
 MOXF6/MOXF8 Editor 57
 [MUTE], botón 15

N

Nombres, asignar 22
 NUM 21
 Number [1]–[16], botones 15

O

OCTAVE [-] y [+], botones 13, 27
 Ordenador, conexión 53
 OUTPUT [L/MONO], tomas 16

P

Pantalla Pattern Patch 49
 Parte 34
 Patrón 36
 Pattern Chain (Cadena de patrones) 49
 [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], botón 15
 Performance Creator 14, 31
 [PHONES] (auriculares), toma 16
 Pista 40
 Plantilla de mezcla 46
 Power On Mode 58
 Punch In/Out (pinchado de entrada o de salida) 43

Q

Quick Setup 54

R

Reproducción de interpretación 34
 Reproducción de patrones 47
 Reproducción de voz 25

S

Save (Guardar) 60
 Section 38
 Section Length 38
 SEQ TRANSPORT, botón 13, 19
 [SF1]–[SF6], botones 13, 21
 [SHIFT], botón 14
 Silencio 34, 41
 Software DAW 54
 [SOLO], botón 15
 Solo 34, 41
 Solución de problemas 65
 SONAR 56, 73
 Song (Canción) 36
 [SPLIT], botón 14
 Split (División) 32

T

Teclado 12
 Tiempo real, grabación 40
 [TRACK], botón 15
 TRANSPOSE [-] y [+], botones 13, 27

U

USB [TO DEVICE] 61
 USB [TO HOST] 53
 USB, terminales 16
 User Phrase (frase de usuario) 48

V

Vocoder 39
 Voz de percusión 25
 Voz GM 25
 Voz normal 25

Y

Yamaha Steinberg, controlador USB 53

Notas

Notas

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	<p>English</p>
<p>Deutsch</p> <p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgende angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	<p>French</p> <p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>
<p>Nederlands</p> <p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vind een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	<p>Español</p> <p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir está disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>
<p>Italiano</p> <p>Aviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattate l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	<p>Português</p> <p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia</p>
<p>Ελληνικά</p> <p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ* και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	<p>Svenska</p> <p>Viktig: Garantinformasjon for kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantireservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>
<p>Norsk</p> <p>Viktig merknad: Garantinformasjon for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantireservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjonen finnes på våre nettsider) eller kontakte kontakte Yamaha-kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	<p>Dansk</p> <p>Vigtig oplysning: Garantiplysninger til kunder i EØO* og Schweiz De kan finde detaljerede garantiplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantireserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>

<p>Suomi</p> <p>Tärkeä ilmoitus: Taku tiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tuotetietava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	<p>Polski</p> <p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>
<p>Česky</p> <p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	<p>Magyar</p> <p>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>
<p>Eesti keel</p> <p>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	<p>Latviešu</p> <p>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkaļpošanu EEZ* un Šveicē, lūdz, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkaļpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>
<p>Lietuvių kalba</p> <p>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdinamas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	<p>Slovenčina</p> <p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>
<p>Slovenščina</p> <p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnikla v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	<p>Български език</p> <p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>
<p>Limba română</p> <p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Подробные сведения об инструменте можно получить у местного представителя корпорации Yamaha или уполномоченного дистрибьютора, указанного в следующем списке.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanares Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanares-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targovskii Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağımsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation

305MWTY*-*-A0
Printed in China

ZG45850



ZG45850