

## Índice

<b>Uso de los manuales del MOXF6/MOXF8 .....</b>	<b>2</b>	<b>Modo Master (Maestro) .....</b>	<b>128</b>
<b>Estructura básica .....</b>	<b>3</b>	<b>Modo Remote (Remoto) .....</b>	<b>133</b>
<b>Bloques funcionales.....</b>	<b>3</b>	<b>Modo Utility (Utilidad).....</b>	<b>140</b>
<b>Bloque generador de tonos .....</b>	<b>4</b>	<b>Quick Setup (Configuración rápida) .....</b>	<b>151</b>
<b>Bloque de entradas A/D .....</b>	<b>8</b>	<b>Modo File (Archivo) .....</b>	<b>153</b>
<b>Bloque secuenciador .....</b>	<b>9</b>	<b>Información complementaria.....</b>	<b>160</b>
<b>Bloque de arpeggios .....</b>	<b>11</b>	Selección de archivos y carpetas .....	160
<b>Bloque de controladores .....</b>	<b>17</b>	Reproducción de un archivo SMF (archivo MIDI estándar)	desde una memoria flash USB .....
<b>Bloque de efectos.....</b>	<b>18</b>	Formateado de un dispositivo de memoria flash USB .....	161
<b>Memoria interna .....</b>	<b>22</b>	<b>Uso de aplicaciones de iOS .....</b>	<b>162</b>
<b>Referencia .....</b>	<b>24</b>	<b>Apéndice .....</b>	<b>163</b>
<b>Modo Voice (Voz).....</b>	<b>25</b>	<b>Acerca de MIDI .....</b>	<b>163</b>
<b>Información complementaria .....</b>	<b>53</b>		
Lista de categorías de voces.....	53		
Ejemplos de configuración del destino.....	53		
Funciones de los potenciómetros 1 – 8 .....	54		
<b>Modo Performance (Interpretación).....</b>	<b>55</b>		
<b>Información complementaria .....</b>	<b>74</b>		
Lista de categorías de interpretaciones.....	74		
Funciones de los potenciómetros 1 – 8 .....	74		
<b>Modo Song (Canción).....</b>	<b>76</b>		
<b>Información complementaria .....</b>	<b>97</b>		
Tipos de reproducción de canciones .....	97		
Bucle de pista de canción: ejemplo de configuración .....	99		
Punch In/Out (Type = punch).....	100		
Procedimiento básico en el modo Song Job			
(Trabajo de canción).....	100		
<b>Modo Pattern (Patrón).....</b>	<b>101</b>		
<b>Información complementaria .....</b>	<b>112</b>		
Tipos de reproducción de patrones.....	112		
Grabación en bucle (patrón).....	113		
<b>Modo Mixing (Mezcla).....</b>	<b>114</b>		
<b>Información complementaria .....</b>	<b>124</b>		
Edición de interpretaciones utilizando los potenciómetros ...	124		
Creación de arpeggios .....	125		
Almacenamiento de ajustes de mezcla como plantilla			
de mezcla.....	126		

# Uso de los manuales del MOXF6/MOXF8

El sintetizador MOXF6/MOXF8 incluye cuatro guías de referencia diferentes: el Manual de instrucciones, el Manual de referencia (el presente documento), 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 (manual impreso)

Explica cómo configurar el MOXF6/MOXF8 y realizar operaciones básicas. Este manual explica las siguientes operaciones.

- Interpretación en el modo Voice
- Creación de una interpretación nueva utilizando las voces favoritas (Performance Creator)
- Interpretación en el modo Performance
- Uso de un micrófono y de sonidos de otros dispositivos de audio
- Creación de una canción original
- Creación de patrones propios
- Conexión a un ordenador
- Uso como teclado principal (Modo maestro)
- Configuración de ajustes generales del sistema (modo Utility)
- Almacenamiento y carga de datos (modo File)
- Instalar hardware opcional

## Manual de referencia (este documento en formato PDF)

Describe el diseño interno del MOXF6/MOXF8 y los diversos parámetros que pueden ajustarse y configurarse.

## Manual de parámetros del sintetizador (documento en formato PDF)

Explica los parámetros de voces, tipos y parámetros de efectos, y mensajes MIDI que se utilizan en los sintetizadores que incorporan los generadores de sonido Yamaha AWM2. Lea primero el Manual de instrucciones y el Manual de referencia, y seguidamente utilice este manual de parámetros, si fuese necesario, para obtener más información acerca de los parámetros y términos relacionados con los sintetizadores Yamaha.

## Lista de datos (documento en formato PDF)

Presenta listas importantes, como 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.

## Uso del manual de referencia

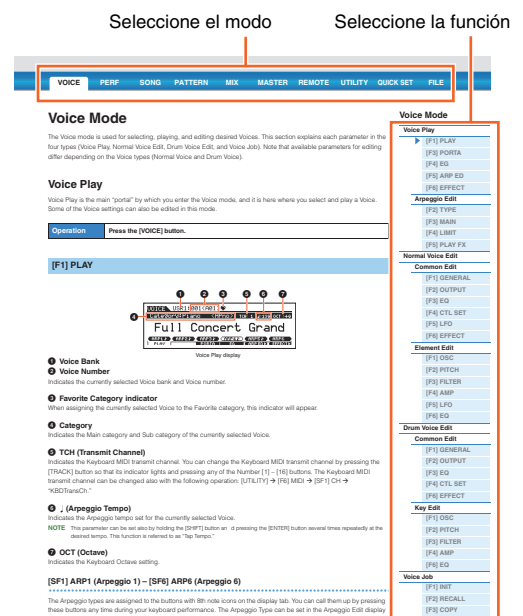
- Utilizando las fichas de modo de la parte superior de cada página de la sección Referencia podrá ir directamente a la página de explicaciones de parámetros del modo correspondiente. La lista que aparece a la derecha de cada página del modo seleccionado equivale al árbol de funciones. Haciendo clic en el elemento de su preferencia podrá saltar directamente a la página de las explicaciones de la función correspondiente.
- También puede hacer clic en cualquier número de página de la Tabla de contenido, o bien en el texto descriptivo, para ir directamente a la página correspondiente.
- Otra posibilidad es hacer clic en las opciones y en los temas que desee consultar en el índice "Favoritos", situado a la izquierda de la ventana principal, para saltar directamente a la página correspondiente. (Haga clic en la ficha "Marcadores" para abrir el índice si no aparece.)
- Si desea encontrar información sobre un tema, función o característica en concreto, seleccione "Búsqueda" del menú "Edición" y, a continuación, escriba una palabra clave para encontrar la información relacionada en cualquier parte del documento.

**NOTA** Puede descargar la versión más reciente de Adobe® Reader® desde la siguiente página web.  
<http://www.adobe.com/es/products/reader/>

**NOTA** Los nombres y las posiciones de los elementos de menú pueden variar según la versión de Adobe Reader que se utilice.

### Información

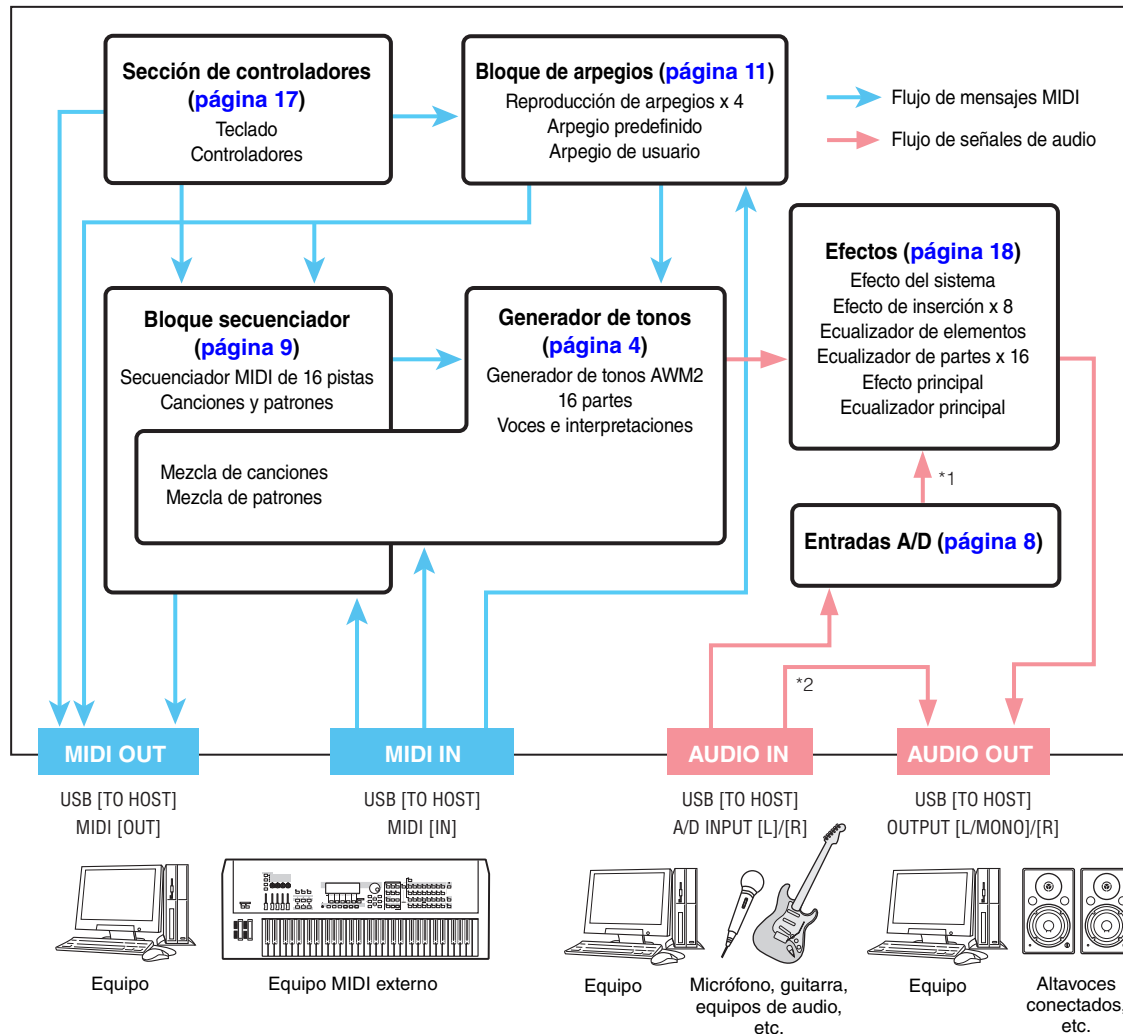
- Las ilustraciones y las capturas de pantalla LCD contenidas en este Manual de referencia se presentan exclusivamente a título informativo, y pueden diferir ligeramente de las que aparecen en su instrumento.
- Las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.



# Estructura básica

## Bloques funcionales

El sistema MOXF6/MOXF8 consta de seis bloques funcionales principales: generador de tonos, de entradas A/D, secuenciador, de arpeggios, de controladores y de efectos.



\*1 En función de los ajustes de las conexiones de señales de audio, es posible que la entrada de señales a través de las tomas A/D INPUT [L]/[R] no se envíe a los efectos del sistema o a los efectos principales.  
 \*2 La entrada de señales de audio a través del terminal USB [TO HOST] se transmiten directamente a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R], saltándose los bloques de entradas A/D y de efectos.

### Estructura básica

- ▶ Bloques funcionales
- ▶ Bloque generador de tonos
- ▶ Bloque de entradas A/D
- ▶ Bloque secuenciador
- ▶ Bloque de arpeggios
- ▶ Bloque de controladores
- ▶ Bloque de efectos
- ▶ Memoria interna

### Referencia

- ▶ Modo Voice
- ▶ Modo Performance
- ▶ Modo Song
- ▶ Modo Pattern
- ▶ Modo Mixing
- ▶ Modo Master
- ▶ Modo Remote
- ▶ Modo Utility
- ▶ Configuración rápida
- ▶ Modo File

### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

- ▶ MIDI

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

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

# Bloque generador de tonos

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

## Bloque generador de tonos en el modo Voice (Voz)

### Estructura de las partes en el modo Voice

En el modo Voice se puede reconocer un solo canal MIDI, ya que en este modo solamente está disponible una parte. Este estado suele denominarse generador de tonos "de timbre único". Una voz se reproduce desde el teclado utilizando una sola parte. Para configurar el canal de recepción MIDI para un timbre único (modos Voice y Performance), utilice el parámetro de recepción básico "BasicRcvCh" (página 148) de la pantalla Utility MIDI. En el modo Voice, el instrumento solamente reconoce los datos procedentes del puerto MIDI 1.

**NOTA** Si desea reproducir datos de una canción en un secuenciador MIDI externo o en un ordenador consistente en varios canales MIDI, asegúrese de utilizar el modo Song/Pattern (página 76).

### Voice (Voz)

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

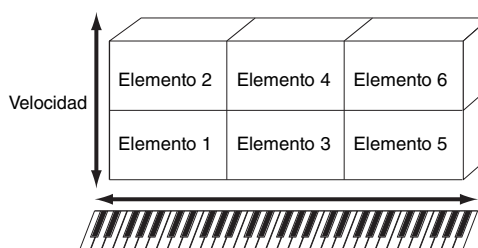
**NOTA** Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz normal, consulte la página 30. Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz de percusión, consulte la página 47.

### Voces normales y voces de percusión

#### Voces normales

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

En la ilustración puede verse un ejemplo de voz normal. Puesto que los seis elementos de este ejemplo se distribuyen a través del registro de notas del teclado y del intervalo de velocidad, sonará un elemento diferente según qué nota se toque y con qué intensidad. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En la distribución de notas, los elementos 1 y 2 suenan en la frecuencia inferior del teclado, los elementos 3 y 4 suenan en la frecuencia media y los elementos 5 y 6 suenan en la frecuencia superior. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En un ejemplo práctico de esto, una voz de piano podría estar compuesta de seis muestras diferentes. Los elementos 1, 3 y 5 serían los sonidos del piano tocados suavemente, por encima de los respectivos registros de notas, mientras que los elementos 2, 4 y 6 serían sonidos tocados con más intensidad, para cada registro de notas respectivo. En realidad, MOXF6/MOXF8 es incluso más flexible, ya que permite hasta ocho elementos independientes.



### Estructura básica

Bloques funcionales

▶ Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

### Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

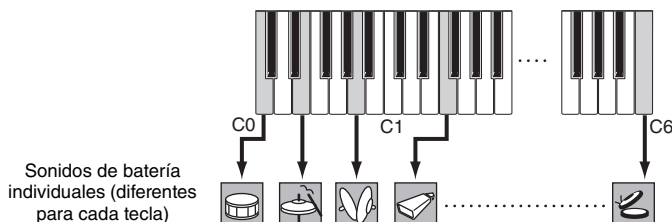
### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

MIDI

## Voces de percusión

Básicamente, las voces de percusión son sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado. A diferencia de los elementos, las teclas de percusión equivalen a las notas correspondientes, lo que implica que no es posible cambiar su registro. El sonido de batería o de percusión está asignado a cada tecla de percusión. Es posible crear diversos tipos de voces de percusión cambiando el sonido de percusión o de batería asignado a cada tecla, y editando parámetros tales como el tono y el EG (Generador de envolventes).



## Articulación ampliada (Expanded Articulation, XA)

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

### Interpretación realista de un ligado

Los sintetizadores convencionales recrean el efecto de ligado continuando el envolvente del volumen de una nota anterior en la nota siguiente, en el modo Mono. Sin embargo, esto genera un sonido artificial diferente del propio del instrumento acústico real. MOXF reproduce con mayor precisión un efecto de legato, permitiendo que suenen elementos concretos al tocarlo, así como que otros elementos se toquen normalmente ajustando los parámetros "normal" y "legato" de XA Control (control de Articulación ampliada).

### Sonido auténtico al soltar una nota

Los sintetizadores convencionales no pueden generar adecuadamente los sonidos de instrumentos acústicos producidos al soltar la nota. MOXF6/MOXF8 permite reproducir esos sonidos especiales y característicos configurando el parámetro XA Control de determinados elementos como "keyOffSound" (sonido al soltar la tecla).

### Variaciones sutiles del sonido de cada nota tocada

Los sintetizadores convencionales intentan reproducir esto cambiando al azar el tono o el filtro. Sin embargo, esto produce un efecto electrónico que difiere de los cambios de sonido reales de un instrumento acústico. MOXF6/MOXF8 reproduce con mayor precisión estas sutiles variaciones de sonido mediante la configuración de los parámetros "waveCycle" (ciclo de onda) y "waveRandom" (onda aleatoria) de XA Control.

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

Los instrumentos acústicos tienen características propias exclusivas, e incluso sonidos específicos y singulares, que se generan solamente en determinados momentos de una interpretación. Por ejemplo, la articulación oscilante en una flauta o tocar armónicos altos en una guitarra acústica. Los sintetizadores convencionales (anteriores a la serie MOTIF XS) podían plasmar tales sonidos, por ejemplo, activándolos a una mayor velocidad (más intensidad). MOXF6/MOXF8 recrea estas singularidades permitiendo cambiar entre los sonidos mientras se interpreta, con los botones ASSIGNABLE FUNCTION (función asignable) y los ajustes de los parámetros XA Control, "AF1 On" (AF1 activada), "AF2 On" (AF2 activada) y "all AF off" (todas las funciones asignables desactivadas).

**NOTA** También es posible activar o desactivar los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] transmitiendo el número de cambio de control especificado como "AF1"/"AF2" (página 146) en la pantalla Utility CTL ASN (Asignación de controlador de utilidad) desde un dispositivo externo.

### Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretación

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

## Estructura básica

Bloques funcionales

▶ Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

## Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

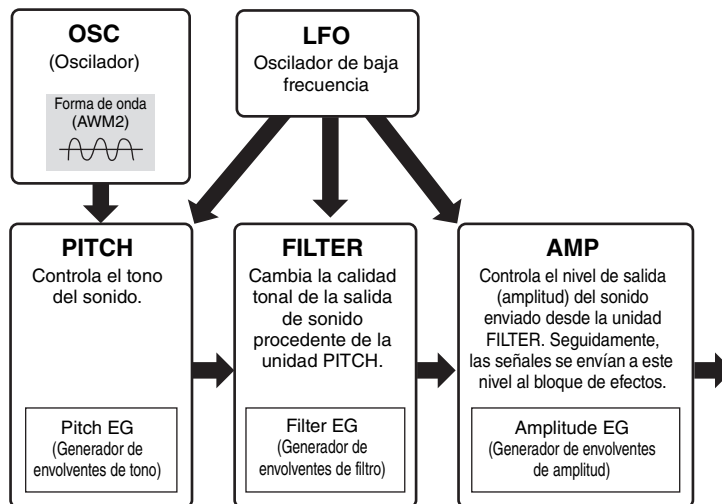
## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## Elementos y teclas de percusión

Los elementos y las teclas de percusión son los componentes básicos más pequeños de MOXF6/MOXF8 que conforman una voz; de hecho, se podría usar un solo elemento o tecla de percusión para crear una voz. Estas pequeñas unidades de sonidos pueden crearse, mejorarse y procesarse a través de diversos parámetros tradicionales del sintetizador, como el oscilador, el filtro de tonos, la amplitud y el LFO (oscilador de baja frecuencia) que se muestran a continuación.



### Oscillator (Oscilador)

Esta unidad envía la onda que determina el tono básico. Es posible asignar la forma de onda (o el material sonoro básico) a cada elemento de la voz normal o a cada tecla de la voz de percusión. En el caso de la voz normal se pueden ajustar el registro de notas del elemento (el intervalo de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la velocidad de respuesta (el intervalo de velocidades de notas en el que sonará el elemento). Además, es posible configurar los parámetros relacionados con XA de esta unidad. Cada forma de onda consta de una o más muestras creadas grabando el sonido del instrumento real y asignándoles los ajustes de teclado y de velocidad adecuados. Los parámetros relacionados con el oscilador pueden definirse en la pantalla Oscillator (Oscilador) (páginas 38 y 48).

### Pitch (Tono)

Esta unidad controla el tono del sonido (onda) enviado desde el oscilador. En el caso de la voz normal puede desafinar elementos independientes, aplicar escalas de tono, etc. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de tono (PEG), es posible controlar cómo cambia el tono con el paso del tiempo. Los parámetros relacionados con el tono pueden definirse en la pantalla Pitch (página 40) del modo Voice Element Edit (Edición de elemento de voz). Tenga en cuenta que los parámetros relacionados con el tono de una voz de percusión pueden definirse en la pantalla PITCH (página 49) de Drum Voice Key Edit (Edición de teclas de voz de percusión).

### Filter (Filtro)

Esta unidad modifica el tono del sonido enviado desde la unidad Pitch recortando la salida de una parte de frecuencia específica del sonido. Además, configurando el generador de envolventes de filtro (FEG) se puede controlar cómo cambia la frecuencia de corte del filtro con el tiempo. Los parámetros relacionados con el filtro pueden configurarse en las pantallas FILTER (páginas 41 y 50) de Voice Element Edit (Edición de elemento de voz) o de Drum Voice Key Edit (Edición de teclas de voz de percusión).

### Amplitude (Amplitud)

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del sonido enviado desde el bloque Filter. Seguidamente, las señales se envían a este nivel al bloque de efectos. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de amplitud (AEG), será posible controlar cómo cambia el volumen con el paso del tiempo. Los parámetros relacionados con la amplitud pueden configurarse en las pantallas AMP (páginas 43 y 50) de Voice Element Edit (Edición de elemento de voz) o de Drum Voice Key Edit (Edición de teclas de voz de percusión).

### LFO (Oscilador de baja frecuencia)

Como su propio nombre indica, el LFO genera una onda de baja frecuencia. Estas ondas pueden utilizarse para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento con el fin de crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo. El LFO puede configurarse de manera independiente para cada elemento, así como configurarse de forma general para todos los elementos. Los parámetros relacionados con LFO pueden definirse en las pantallas LFO (páginas 33 y 45) de Voice Common Edit (Edición común de voz) o de Voice Element Edit (Edición de elemento de voz).

## Estructura básica

Bloques funcionales

▶ Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

## Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## Estructura de memoria de las voces

### Voces normales

Bancos predefinidos 1 – 9	1152 voces normales (128 voces por cada banco)
Bancos de usuario 1 – 3	384 voces normales (128 voces por cada banco)
Banco de GM	128 voces

### Voces de percusión

Banco de percusiones predefinidas	72 voces
Banco de percusiones de usuario	32 voces
Banco de percusiones de GM	1 voz

## Estructura básica

Bloques funcionales

▶ Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

## Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

## Bloque generador de tonos en el modo Performance (Interpretación)

### Estructura de las partes en el modo Performance

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

### Interpretación

Un programa en el que se combinan múltiples voces (partes) en una capa, o bien en otras configuraciones, se denomina “Interpretación”. Cada interpretación puede contener un máximo de cuatro partes (voces) diferentes. Cada interpretación puede crearse editando los parámetros exclusivos de cada parte, así como los parámetros comunes a todas las partes, en el modo Performance (Interpretación) (página 55).

### Contenido de la memoria de interpretación

Se incluyen dos bancos de usuario. Cada banco contiene 128 interpretaciones, haciendo un total de 256 bancos de usuario.

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## Bloque generador de tonos en los modos Song o Pattern

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

En estos modos se incluyen varias partes y diferentes voces, y pueden reproducirse diversas melodías o frases para cada parte. Al generador de tonos MIDI que simultáneamente recibe a través de múltiples canales MIDI y que reproduce varias partes de instrumento se le denomina generador de tonos “multitimbre”. Los ajustes del generador de tonos multitimbre se denominan colectivamente “mezcla”. La mezcla puede utilizarse al tocar sonidos de MOXF6/MOXF8 utilizando un secuenciador MIDI externo, así como también el bloque secuenciador del instrumento. En este caso se utilizará la mezcla de la canción o patrón que no contenga ningún dato de secuencia.

### Acerca de la mezcla

Se denomina “Mezcla” a aquel programa en el que se asignan varias voces a las partes para una reproducción multitimbre en el modo Song (canción) y Pattern (patrón). Cada mezcla puede contener hasta 16 partes. Una mezcla puede crearse editando los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas las partes en el modo Mixing (Mezcla) (página 114).

Asimismo, una mezcla tiene un máximo de 16 ubicaciones de memoria para guardar las voces normales. Las voces así guardadas se denominan voces de mezcla. Normalmente, la voz memorizada en el modo Voice se asigna a cada parte de la mezcla. En este caso, el sonido de la canción o el patrón creado puede cambiar de forma imprevista si se edita o se borra la voz usada para la mezcla de canción o de patrón en el modo Voice. Las voces de mezcla se incluyen para impedir estos cambios accidentales de sonido.

## Estructura de memoria de las mezclas

Para cada canción o patrón se proporciona un programa de mezcla. Al seleccionar una canción o patrón diferente se muestra el programa de mezcla correspondiente. Una voz de mezcla dispone de 16 memorias para cada programa de mezcla (canción o patrón). Al seleccionar una canción o patrón diferente se accede a una voz de mezcla diferente, así como al programa Mixing (Mezcla). Si se desea usar la voz de mezcla de una determinada canción o patrón correspondiente a otra canción o patrón, ejecute la operación de copia ([página 123](#)) en Mixing Voice Job (Trabajo de voz de mezcla). Observe que se pueden memorizar hasta 256 voces de mezcla para todas las canciones o patrones. Si la memoria de voces de mezcla está llena, borre las voces de mezcla que no necesite ejecutando la opción Delete (Borrar) de Mixing Voice Job (Trabajo de voz de mezcla).

### Polifonía máxima

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

## Bloque de entradas A/D

Este bloque procesa la entrada de señales de audio procedentes de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT (Entradas A/D). Es posible configurar diversos parámetros de la señal de audio, como el volumen, el efecto panorámico y los efectos. El sonido se emite junto con las demás voces. A través de los conectores [L]/[R] de A/D INPUT pueden aplicarse los efectos de inserción y del sistema a la entrada de la señal de audio. Los parámetros relacionados con el bloque de entradas A/D pueden configurarse en la siguiente pantalla.

Modo	Pantalla	Consulte la página correspondiente en el Manual de referencia
Modo de voz	Abre la pantalla VCE A/D en el modo Utility	<a href="#">Página 145</a>
Modo de interpretación	Pantalla A/D IN en Performance Common Edit	<a href="#">Página 62</a>
Modo Song/Pattern	Pantalla A/D IN en Mixing Common Edit	<a href="#">Página 116</a>

El efecto que se aplicará a la entrada de señal de audio desde los conectores [L]/[R] de A/D INPUT puede configurarse en la pantalla USB I/O ([página 146](#)) del modo Utility. La ganancia de la señal de audio procedente de los conectores [L]/[R] de A/D INPUT puede ajustarse con el potenciómetro [GAIN] (Ganancia) de A/D INPUT. Además, el ajuste de activación o desactivación de la señal de audio procedente de los conectores [L]/[R] de A/D INPUT puede configurarse con el botón [ON/OFF] de A/D INPUT.

## Estructura básica

### Bloques funcionales

- ▶ Bloque generador de tonos
- ▶ Bloque de entradas A/D
- Bloque secuenciador
- Bloque de arpeggios
- Bloque de controladores
- Bloque de efectos
- Memoria interna

## Referencia

### Modo Voice

### Modo Performance

### Modo Song

### Modo Pattern

### Modo Mixing

### Modo Master

### Modo Remote

### Modo Utility

### Configuración rápida

### Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

### MIDI



# Bloque secuenciador

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

## Bloque secuenciador en el modo Song

### Acerca de las canciones

Una canción se crea grabando las interpretaciones de teclado, en forma de datos de una secuencia MIDI, en pistas individuales. Una canción en este sintetizador es, de hecho, lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

### Estructura de las pistas de una canción

Una canción consta de 16 pistas independientes, una pista de escena y una pista de tiempo. Estas pistas pueden grabarse mediante una grabación en tiempo real o una grabación por pasos (página 79). Además, es posible insertar o editar los datos grabados utilizando Song Edit (Edición de canción) (página 84).

### Pistas de secuencia 1 – 16

Permiten grabar datos MIDI.

### Scene Track (Pista de escena)

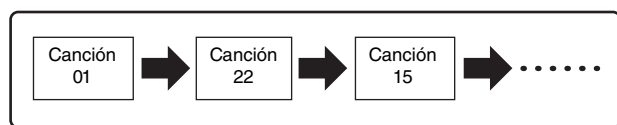
Esta pista permite grabar los ajustes de los cambios de escena, como el estado del silencio y el solo de las pistas. Estos ajustes pueden definirse en la pantalla Song Play (página 76) y recuperarse durante la reproducción de la canción. Al reproducir la canción, la configuración de silencio y de solo de las pistas cambia automáticamente en función de los ajustes que haya grabado en la pista de escena.

### Tempo Track (Pista de tiempo)

Permite grabar la configuración de los cambios del tiempo. Durante la reproducción de una canción, el tempo cambia automáticamente de acuerdo con los ajustes que haya grabado para esta pista.

### Song Chain (Cadena de canciones)

Esta función permite “encadenar” canciones para reproducirlas automática y secuencialmente. Es posible especificar el orden de reproducción en Song Play (Reproducción de canción) (página 76).



## Bloque secuenciador en el modo Pattern

### Acerca de los patrones

En MOXF6/MOXF8, el término “patrón” 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).

### Section (Sección)

Los patrones son más que una frase individual: incluyen 16 variaciones denominadas “secciones”. Estas secciones se pueden cambiar durante la reproducción y se usan como variaciones rítmicas o de acompañamiento de las diversas partes de una canción. Por ejemplo, podría utilizarse una sección para el verso, otra para el coro y una tercera para la variación. Los ajustes relacionados con patrones como el tempo y la mezcla no cambiarán aunque se cambie la sección, manteniendo una reproducción coherente en cuanto a la sensación y al ritmo a través de los cambios. La función Section (Sección) puede utilizarse como práctica herramienta de composición, con la que podrá crear instantáneamente las variaciones de patrón de acompañamiento de una canción, como por ejemplo la melodía A, la melodía B y el tema principal. Para obtener información acerca de cómo cambiar patrones y secciones, consulte el Manual de instrucciones de MOXF6/MOXF8.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
▶ Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

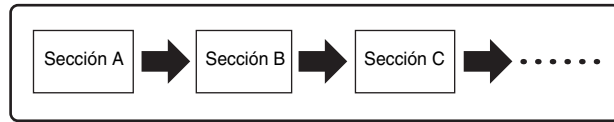
## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI
------

## Pattern Chain (Cadena de patrones)

Las cadenas de patrones permiten encadenar varias secciones diferentes dentro de un solo patrón para crear una única canción completa. Es posible hacer que MOXF6/MOXF8 cambie automáticamente las secciones creando una cadena de patrones de antemano, grabando la reproducción del patrón con cambios de sección en la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones). La pantalla Pattern Chain (página 103) permite crear una cadena de patrones por cada patrón existente. Esta función también puede utilizarse al crear canciones basadas en un determinado patrón, ya que la cadena de patrones seleccionada se puede convertir en una canción en el modo Pattern Chain Edit (Edición de cadena de patrones) (página 104).



## Frase

Se trata de los datos de la secuencia MIDI básica de una pista (y la unidad más pequeña) que se utiliza para crear un patrón. Una "frase" es un pasaje musical y rítmico breve de un solo instrumento, como un patrón rítmico para la parte rítmica, una línea de bajo para la parte del bajo o un acorde que acompaña a la parte de guitarra. La memoria de este sintetizador tiene una capacidad para 256 frases de usuario originales.

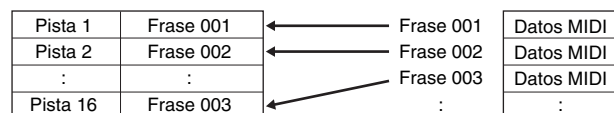
**NOTA** MOXF6/MOXF8 no incorpora frases predefinidas.

## Estructura de las pistas de un patrón

Una patrón consta de 16 pistas independientes. Consulte "Pistas de secuencia 1 – 16" de "Estructura de las pistas de una canción" (Página 9).

## Pistas y frases de un patrón

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



## Bloque secuenciador aplicado tanto a las canciones como a los patrones

### Ajustes de pistas MIDI y de mezclas

Las pistas MIDI se crean grabando una interpretación al teclado en los modos Song Record (Grabación de canción) o Pattern Record (Grabación de patrón). Los datos de la secuencia MIDI se graban en la pista MIDI, y la voz normal o la voz de percusión se asignan a la parte de mezcla correspondiente a la pista. Para editar los parámetros de mezcla, como la voz, el volumen y la panorámica de cada pista, pulse el botón [MIXING] para seleccionar el modo Mixing (Mezcla) (página 114). A continuación, edítelos en la parte de mezcla correspondiente a la pista de su preferencia. Tenga en cuenta que la pista 1 no siempre se corresponde con la parte de mezcla 1. Como se explica a continuación, cada pista de los datos de la secuencia de la canción y cada parte de mezcla del bloque generador de tonos se conectan cuando el canal de salida (TxCH) es igual al de recepción (RcvCH). En otras palabras, los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos. Los canales de transmisión de cada pista pueden definirse en la pantalla TRACK (Pista) (página 78) del modo Song Play (Reproducción de canción), en tanto que los canales de recepción de cada parte se definen en la pantalla VOICE (Voz) (página 117) del modo Mixing Edit (Edición de mezcla).

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
▶ Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

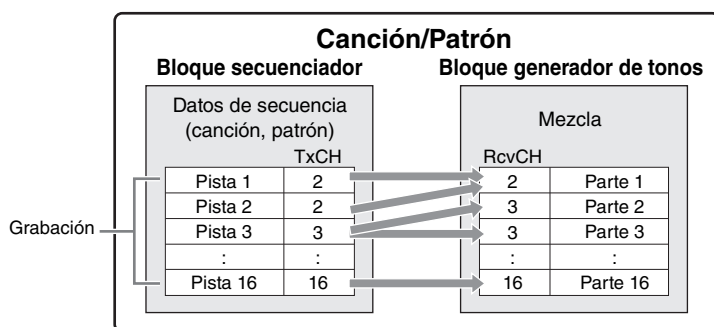
## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI
------



**NOTA** Al tocar el teclado en el modo Mixing, la parte seleccionada no sonará, sino que lo hará la parte asignada a la pista con la misma numeración que la parte seleccionada. Por ejemplo, cuando se realiza una configuración como la de la ilustración de arriba, al tocar el teclado sonará la parte 1 incluso si en el modo Mixing se ha seleccionado la parte 2.

## Bloque secuenciador aplicado al modo Performance

### Grabación de una interpretación

En el modo Performance (Interpretación) podrá grabar su interpretación con el teclado en una canción o patrón. También podrá grabar en forma de eventos MIDI, y en la pista especificada, las operaciones de los potenciómetros, las operaciones de los controladores y la reproducción de arpeggios, además de su interpretación con el teclado.

**NOTA** En la grabación de una interpretación, el accionamiento de los potenciómetros solamente conllevará que se graben los mensajes de Control Change (Cambio de control); los mensajes de Parameter Change (Cambio de parámetro) no pueden grabarse. Consulte información detallada acerca de los mensajes de cambio de control en el documento PDF "Manual de parámetros del sintetizador".

Los datos de reproducción de arpeggios de las partes 1 a 4 de la interpretación se grabarán en las cuatro pistas especificadas (a través de la pantalla REC TR (Pista de grabación) de Performance Record (Grabación de interpretación)) de la canción o del patrón, respectivamente. La interpretación al teclado y las operaciones de los controladores y potenciómetros (comunes a las partes 1 a 4) se grabarán en las pistas 1 a 4 de forma independiente.

**NOTA** Consulte información detallada acerca de las operaciones en el Manual de instrucciones de MOXF6/MOXF8.

## Bloque de arpeggios

Este bloque permite activar automáticamente frases musicales y rítmicas utilizando la voz actual con solamente pulsar una o varias notas en el teclado. La secuencia de arpeggios también cambia en respuesta a las notas o acordes reales que se interpretan, lo cual aporta una amplia variedad de ideas y frases musicales estimulantes, tanto para la composición como para la interpretación. Es posible reproducir cuatro tipos de arpeggios simultáneamente, incluso en los modos Song y Pattern.

### Categoría de arpeggios

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

#### Lista de categorías

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard (Piano acústico y teclado)
Organ	Organ (Órgano)
GtPl	Guitar / Plucked (Guitarra y punteo)
GtMG	Guitar for "Mega Voice" (Guitarra para "Mega Voice")
Bass	Bass (Bajo)
BaMG	Bass for "Mega Voice" (Bajo para "Mega Voice")
Strng	Strings (Instrumentos de cuerda)
Brass	Brass (Instrumentos de metal)
RdPp	Reed / Pipe (instrumento de lengüeta/tubo)

Lead	Synth Lead (Voz principal de sintetizador)
PdMe	Synth Pad / Musical Effect (Pulsador de sintetizador y efectos musicales)
CPrc	Chromatic Percussion (Percusión cromática)
DrPc	Drum / Percussion (Batería y percusión)
Seq	Synth Seq (Sec. de sintetizador)
Hybrd	Hybrid Seq (Sec. híbrida)
Cntr	Control
NoAsg	Sin asignación

**NOTA** Las categorías "GtMG" y "BaMG" incluyen los tipos de arpeggios adecuados para usar con una Mega Voice (Voz Mega).

#### Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
▶ Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

#### Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

#### Uso de aplicaciones de iOS

#### Apéndice

##### MIDI

## Voces Mega y arpegios de voz Mega

Las voces normales utilizan el cambio de velocidad para que la calidad del sonido o el nivel de una voz se adapten a la intensidad con que se toca el teclado, lo que posibilita una mayor autenticidad y una respuesta natural a dichas voces. Sin embargo, las Mega Voices tienen una estructura muy compleja, con muchas capas diferentes, que no es adecuada para interpretarse manualmente. Las Mega Voices se desarrollaron específicamente para ser interpretadas mediante arpegios de Mega Voice y generar resultados increíblemente reales. Siempre deben utilizarse Mega Voices con los arpegios de Mega Voice (que se incluyen en la categoría "GtIMG" y "BaMG"). Para obtener información detallada acerca de los arpegios de Mega Voice, consulte "Tipos de voz" de la "Lista de tipos de arpegios" que encontrará en la "Lista de datos" del documento PDF.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpegios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

## Categorías secundarias

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

### Lista de categorías secundarias

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad (Balada)
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern (R&B moderno)
R&B-C	R&B Classic (R&B clásico)
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient (Chillout y ambiente)
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin (Latino)

World	World (Internacional)
Genrl	General
Comb	Combination (Combinación)
Zone	Zone Velocity* (Velocidad de zona*)
Z.Pad	Zone Velocity for Pad* (Velocidad de zona para pulsador*)
Filtr	Filter (Filtro)
Exprs	Expression (Expresión)
Pan	Pan (Panorámica)
Mod	Modulation (Modulación)
Pbend	Pitch Bend (Inflexión del tono)
Asign	Assign 1/2 (Asignación 1 y 2)
---	No Assignment (Sin asignación)

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

Intervalos de velocidad de cada tipo de arpegio.

2Z\_\*\*\*\*: 1 – 90, 91 – 127

4Z\_\*\*\*\*: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

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

PadL\_\*\*\*\*: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH\_\*\*\*\*: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

## Nombre del tipo de arpegio

Los tipos de arpegios se denominan según ciertas reglas y abreviaturas. Una vez que las conozca le resultará fácil recorrer los tipos de arpegios y seleccionar el de su preferencia.

### Tipo de arpegio con “\_ES” al final del nombre (ejemplo: HipHop1\_ES)

Estos tipos de arpegios usan la misma arquitectura del arpegio con varias pistas que MOTIF ES. Este tipo de arpegio (ES) tiene las siguientes ventajas: 1) Estos arpegios permiten crear notas y acordes complejos, incluso cuando son activados con una sola nota. 2) Los arpegios siguen minuciosamente las notas interpretadas en el teclado (solamente en el área a la que está asignado el arpegio), lo que ofrece una gran libertad en el uso de armónicos y la posibilidad de “introducir solos” con estos arpegios.

### Tipo de arpegio con “\_XS” al final del nombre (ejemplo: Rock1\_XS)

Estos arpegios usan una tecnología de reconocimiento de acordes de reciente desarrollo para determinar las notas que debe reproducir el arpegio. Este tipo de arpegio (XS) se caracteriza por las siguientes ventajas: 1) Los arpegios responden solamente a aquella área del teclado a la que se haya asignado un tipo de arpegio XS. Las demás áreas del teclado no afectan al reconocimiento de acordes. Esto permite una interpretación muy natural en todo el teclado con las partes de acompañamiento y bajo generadas con arpegios. 2) El arpegio siempre interpretará partes correctas desde el punto de vista armónico. Esto resulta especialmente útil para las partes de acompañamiento de bajo y acordes.

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI
------

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

Además de los tipos anteriores, existen tres tipos de reproducción: los arpeggios creados para usar voces normales y reproducirse solamente con las notas interpretadas y sus notas de octavas (página 15), los arpeggios creados para usarse en voces de percusión (página 16) y los que contienen principalmente eventos que no están relacionados con las notas (página 16).

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

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

## Cómo usar la lista de tipos de arpeggios

La lista de tipos de arpeggios de la “Lista de datos” (documento en PDF) contiene las siguientes columnas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

**NOTA** Tenga en cuenta que esta lista se presenta exclusivamente a título de ejemplo. Consulte la lista completa de tipos de arpeggio en el documento PDF “Lista de datos”.

### 1 Main Category

Indica una categoría principal de arpeggios.

### 2 Sub Category

Indica una categoría secundaria de arpeggios.

### 3 ARP No (Número de arpeggio)

Indica el número del tipo de arpeggio.

### 4 ARP Name (Nombre de arpeggio)

Indica el nombre del arpeggio.

### 5 Time Signature

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

### 6 Length

Indica la longitud de los datos (cantidad de compases) del tipo de arpeggio. Cuando el parámetro Loop (Bucle) \*1 está configurado como “off” (desactivado), el arpeggio se reproducirá durante este tiempo y, a continuación, se detendrá.

### 7 Original Tempo

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

### 8 Accent

El círculo indica que el arpeggio usa la función Accent Phrase (Frase de énfasis) (página 14).

### 9 Random SFX

El círculo indica que el arpeggio usa la función SFX (Efecto de sonido) (página 15).

### 10 Voice Type

Indica el tipo de voz apropiado para el tipo de arpeggio. Cuando el parámetro “VoiceWithARP” (Voz con arpeggio) \*2 está configurado como “on” en los modos Song Record o Pattern Record, la voz de este tipo se seleccionará automáticamente.

\*1 El parámetro Loop (Bucle) puede configurarse en la pantalla PLAY FX (Efecto de reproducción) de Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) en los modos Voice (Voz) (página 28), Performance (Interpretación) (página 58) y Song/Pattern (Canción/Patrón) (página 83).

\*2 El parámetro “VoiceWithARP” (Voz con arpeggio) puede configurarse en la pantalla MAIN de Arpeggio Edit en el modo Song/Pattern (página 83).

## Estructura básica

Bloques funcionales

Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

▶ Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

## Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## Ajustes relacionados con los arpeggios

Existen varios métodos para activar y detener la reproducción de un arpeggio. Además, es posible especificar si se activarán o no los sonidos SFX y las frases de énfasis especiales conjuntamente con los datos de la secuencia normal. En esta sección se tratan los parámetros relacionados con los arpeggios que pueden configurarse en los modos Voice, Performance y Mixing.

### Activar o desactivar la reproducción de arpeggios

Para activar o desactivar la reproducción de arpeggios existen los tres ajustes siguientes.

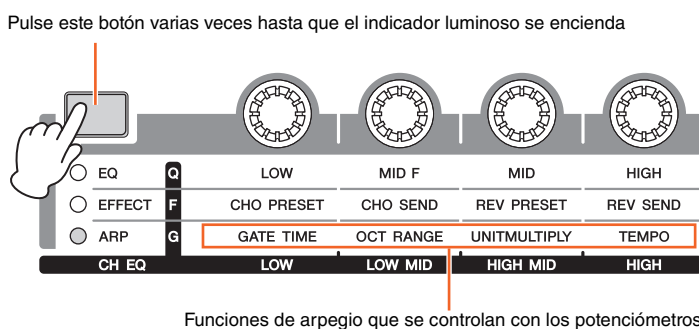
Para reproducir el arpeggio solamente cuando se pulsa la nota:	Configure el parámetro "Hold" (sostenido) como "off", y el parámetro "TriggerMode" (Modo del activador) como "gate" (entrada)
Para continuar el arpeggio incluso si se suelta la nota:	Configure el parámetro "Hold" (sostenido) como "on", y el parámetro "TriggerMode" (Modo del activador) como "gate" (entrada)
Para alternar entre la activación y desactivación de la reproducción de arpeggios toda vez que se pulse la nota:	Configure el parámetro "TriggerMode" como "toggle" (Alternar). El parámetro "Hold" puede configurarse como "on" o como "off".

**NOTA** Consulte información acerca de las pantallas que incluyen los parámetros "Hold" y "TriggerMode" en las pantallas MAIN (Principal) y PLAY FX (Efecto de reproducción) de Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) en los modos Voice (Voz) (página 28), Performance (Interpretación) (página 58) y Song/Pattern (Canción/Patrón) (página 83).

**NOTA** Al recibirse un mensaje MIDI sostenido (cambio de control n° 64) con el parámetro "Arp Sw" configurado como "on", podrá obtener el mismo resultado configurando "Common Switch" y "Part Switch" como "on".

### Uso de los potenciómetros para controlar los arpeggios

Cuando el indicador luminoso de ARP se encienda al pulsar varias veces el botón Knob Function 2 (Función potenciómetro 2), podrá utilizar los potenciómetros 5 – 8 para controlar la reproducción de los arpeggios. Inténtelo y preste atención a los cambios del sonido. Consulte información detallada acerca del efecto de los potenciómetros 5 – 8, consulte "Funciones de los potenciómetros" del modo Voice (página 54).



### Frase de énfasis

Las frases de énfasis se componen de datos de secuencia que se incluyen en algunos tipos de arpeggios y que solamente suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold (Umbral de velocidad de énfasis). Si resulta difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, configure el parámetro "AcctVelTh" (Umbral de velocidad de énfasis) a una velocidad menor.

**NOTA** Consulte información acerca de las pantallas que incluyen los parámetros "AcctVelTh" en la pantalla PLAY FX (Efecto de reproducción) de Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) en los modos Voice (Voz) (página 28), Performance (Interpretación) (página 58) y Song/Pattern (Canción/Patrón) (página 83).

**NOTA** Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la lista "Tipos de arpeggios" que encontrará en el documento en formato PDF "Lista de datos".

## Estructura básica

- Bloques funcionales
- Bloque generador de tonos
- Bloque de entradas A/D
- Bloque secuenciador
- ▶ Bloque de arpeggios
- Bloque de controladores
- Bloque de efectos
- Memoria interna

## Referencia

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuración rápida
- Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

- MIDI

## Random SFX (Efecto de sonido aleatorio)

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

Para activar o desactivar Random SFX:	Parámetro Random SFX
Para ajustar el volumen del sonido de SFX:	Parámetro SFXVelOffset (Compensación de velocidad de SFX aleatorio)
Para determinar si la velocidad controlará o no el volumen del sonido SFX:	Parámetro SFXKeyOnCtrl (Control de activación de tecla de SFX aleatorio)

**NOTA** Consulte información acerca de las pantallas que incluyen los parámetros "RandomSFX", "SFXVelOffset" y "SFXKeyOnCtrl" en la pantalla PLAY FX (Efecto de reproducción) de Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) en los modos Voice (Voz) (página 28), Performance (Interpretación) (página 58) y Song/Pattern (Canción/Patrón) (página 83).

**NOTA** Para obtener información acerca de los tipos de arpeggio que utilizan esta función, consulte la lista "Tipos de arpeggio" que encontrará en el documento en formato PDF "Lista de datos".

## Pantallas de configuración de arpeggios

Para la configuración de arpeggios, cada modo tiene una pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios). Si se pulsa el botón ARP [EDIT] en cualquiera de los modos se abrirá la pantalla Arpeggio Edit.

## Tipos de reproducción de arpeggios

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

### Tipos de arpeggios para voces normales

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

#### Solamente reproducción de las notas tocadas

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

#### Reproducción de una secuencia programada en función de las notas tocadas

Estos tipos de arpeggios disponen de varias secuencias, cada una de las cuales resulta adecuada para un determinado tipo de acorde. Aunque pulse una sola nota, el arpeggio se reproducirá en la secuencia programada, por lo que podrán sonar notas diferentes de las interpretadas. Al pulsar otra nota se activará una secuencia transpuesta utilizando la nota pulsada como nueva nota fundamental. Al añadir notas a las ya sostenidas, la secuencia cambia de la forma correspondiente. Los arpeggios con este tipo de reproducción se denominan con el sufijo "\_ES".

#### Reproducción de una secuencia programada en función del acorde tocado

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

**NOTA** Si el parámetro "KeyMode" (Modo de tecla) está configurado como "sort" (en orden) o como "sortdirect" (en orden y directo), se reproducirá la misma secuencia con independencia del orden en que se interpreten las notas. Si el parámetro "KeyMode" está configurado como "thru" (hasta el final) o como "thrudirect" (hasta el final y directo), se reproducirá una secuencia diferente con independencia del orden en que se interpreten las notas.

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

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI
------

## Tipos de arpegios para voces de percusión/batería (Categoría: DrPc)

Estos tipos de arpegios se programan específicamente para utilizarse con voces de percusión y dan acceso instantáneo a diversos patrones rítmicos. Existen tres tipos de reproducción diferentes.

### Reproducción de un patrón de percusión

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico.

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

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

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

Al interpretar una o varias notas se activa un patrón rítmico que utiliza solamente las notas tocadas (instrumentos de percusión asignados). Tenga presente que, aunque toque las mismas notas, el patrón rítmico activado puede variar en función del orden de las notas tocadas. Esto le permitirá acceder a diferentes patrones rítmicos con los mismos instrumentos simplemente cambiando el orden de interpretación de las notas cuando el parámetro "KeyMode" esté configurado como "thru" o "thrudirect".

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

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

## Tipos de arpegios que contienen principalmente eventos no relacionados con notas (Categoría: Cntr)

Estos tipos de arpegios se programan principalmente con los datos de Control Change (Cambio de control) y de Pitch Bend (Inflexión del tono). Se utilizan para cambiar el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ninguna nota. Cuando se usa un tipo de esta categoría, configure el parámetro "KeyMode" como "direct", "thrudirect" o "sortdirect".

**NOTA** Consulte información acerca de las pantallas que incluyen los parámetros "KeyMode" en la pantalla PLAY FX (Efecto de reproducción) de Arpeggio Edit (Edición de arpegios) en los modos Voice (Voz) ([página 28](#)), Performance (Interpretación) ([página 58](#)) y Song/Pattern (Canción/Patrón) ([página 83](#)).

### Consejos para la reproducción de arpegios

Los arpegios no solamente aportan inspiración y pasajes rítmicos completos, sino también datos MIDI de calidad que podrá utilizar para la creación de canciones, o partes de acompañamiento totalmente acabadas para su uso en las actuaciones en directo. Consulte instrucciones de uso de los arpegios en la "Guía rápida" del Manual de instrucciones.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpegios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI
------



# Bloque de controladores

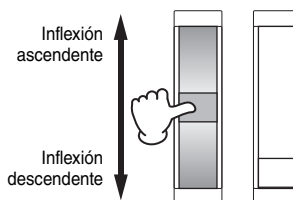
Este bloque está formado por el teclado, las ruedas de modulación y de inflexión del tono, el controlador de cinta, los potenciómetros, los mandos deslizantes de control, etcétera. El propio teclado no genera sonidos, sino que genera o transmite la activación o desactivación de las notas, la velocidad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

## Teclado

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

## Rueda de inflexión del tono

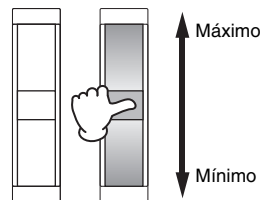
Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia la derecha) o descendente (girándola hacia la izquierda) mientras toca el teclado. Gire la rueda hacia arriba para subir el tono o hacia abajo para reducirlo. La rueda de inflexión del tono se centra automáticamente, por lo que volverá al tono normal cuando la suelte. Cada voz predefinida tiene su propio ajuste predeterminado de Pitch Bend Range (Intervalo de inflexión del tono). La configuración de Pitch Bend Range puede cambiarse en la pantalla GENERAL



(página 30) de Voice Common Edit (Edición común de voz), la pantalla VOICE (página 64) de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación) o la pantalla VOICE (página 117) de Mixing Part Edit (Edición de parte de mezcla). Desde estas pantallas también es posible invertir la función Pitch Bend, de modo que al girar la rueda hacia arriba disminuya el tono y al girarla hacia abajo lo aumente. Desde la pantalla CTL SET (Ajuste de controladores) (página 32) del modo Voice Edit es posible asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones distintas de Pitch Bend.

## Rueda de modulación

Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Cuanto más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la voz actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. En la pantalla CTL SET (página 32) del modo Voice Common Edit (Edición común de voz) es posible asignar varias funciones a la rueda de modulación.



## Botones de función asignable

Según los ajustes del modo XA (Expanded Articulation, Articulación ampliada), en la pantalla OSC (página 38) del modo Voice Element Edit (Edición de elemento de voz), será posible acceder a elementos específicos de la voz actualmente seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante la interpretación con el teclado. Podrá seleccionar cómo se cambia el estado activado o desactivado de estos botones con los parámetros Assignable Function 1 Mode y Assignable Function 2 Mode (Modo de función asignable 1 y 2) de la pantalla GENERAL (página 30) del modo Voice Common Edit (Edición común de voz). Además, en la pantalla CTL SET (Ajuste de controladores) (página 32) de Voice Edit (Edición de voz) podrá asignar varias funciones a estos botones, aparte de acceder a los elementos específicos.

## Potenciómetros

Estos ocho potenciómetros permiten cambiar varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real; es decir, mientras toca. Los ocho mandos deslizantes permiten ajustar el volumen de los elementos de la voz, las partes de una interpretación y las partes de una mezcla. Consulte instrucciones de uso de estos potenciómetros en los modos Voice y Performance en el Manual de instrucciones. Consulte en la página 124 las instrucciones de uso de los potenciómetros.

### Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
▶ Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

### Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

MIDI
------

#### DAW Remote (DAW remoto)

Pulse [DAW REMOTE] para seleccionar el modo Remote (Remoto). Al entrar en este modo cambiarán las funciones de los botones del panel, con la excepción de los botones A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+] y [UTILITY], por las funciones exclusivas de este modo. Consulte información detallada acerca del modo Remote en la sección "Referencias" de la página 133.

# Bloque de efectos

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

## Estructura de los efectos

### Efectos del sistema: reverberación y coro

Se trata de efectos del sistema que se aplican al sonido global. Con los efectos del sistema, el sonido de cada parte se envía a un efecto en función del valor del nivel de transmisión de efecto de cada parte. El sonido procesado (denominado "sonido con efecto") se devuelve al mezclador, de acuerdo con el nivel de retorno, y se emite después de mezclarse con el sonido "sin efecto" no procesado. El instrumento incorpora reverberación y coro como efectos del sistema. Además, es posible ajustar el Send Level (Nivel de transmisión) desde Chorus hasta Reverb. Este parámetro se utiliza para aplicar la reverberación a la salida de señales procedentes de Chorus. Podrá obtenerse el efecto natural aplicando la profundidad de Reverb al sonido de Chorus con el mismo nivel que el de "sonido sin efecto".

### Efectos de inserción

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a cada una de las partes especificadas antes de combinar las señales de todas las partes. Se recomienda utilizarlo en sonidos cuyo carácter desee cambiar de forma drástica. Cada voz dispone de un conjunto de efectos de inserción que cuentan con unidades A y B. Podrá configurar diferentes tipos de efectos a los efectos de inserción A y B, o bien aplicarles un efecto Vocoder. Estos ajustes pueden configurarse en la pantalla CONNECT (página 35) de Voice Common Edit (Edición común de voz).

Este sintetizador dispone de ocho conjuntos de efectos de inserción (un conjunto tiene unidades A y B). Se pueden aplicar a todas las partes de la interpretación, y a 8 partes (como máximo) de la canción o patrón. Otro efecto de inserción importante es el Vocoder, que sólo se puede aplicar a una parte.

### Efecto principal

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

### Ecualizador de elementos

El ecualizador de elementos se aplica a cada elemento de la voz normal y a cada tecla de la voz de percusión. Pueden especificarse cualquiera de las tres formas de ecualizador diferentes, incluyendo "shelving" (apilado) y "peaking" (pico).

**NOTA** El ecualizador de elementos no afecta a las señales de entrada procedentes de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT (Entradas A/D).

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

Esta ecuación paramétrica de 3 bandas se aplica a la interpretación o a la mezcla. Las bandas alta y baja son del tipo "shelving" (apilado). La banda central es de tipo "peaking" (pico). Los parámetros de ecuación común compensan la configuración de los parámetros de ecuación de partes.

**NOTA** La ecuación de partes y común no afectan a las señales de entrada procedentes de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT (Entradas A/D).

### Master EQ (Ecualizador principal)

El ecualizador principal se aplica al sonido global final (posterior al efecto) del instrumento. En este ecualizador, las cinco bandas pueden configurarse como "peaking" (pico), aunque también está disponible la opción de "shelving" (apilado) para las bandas más baja y más alta.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
▶ Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

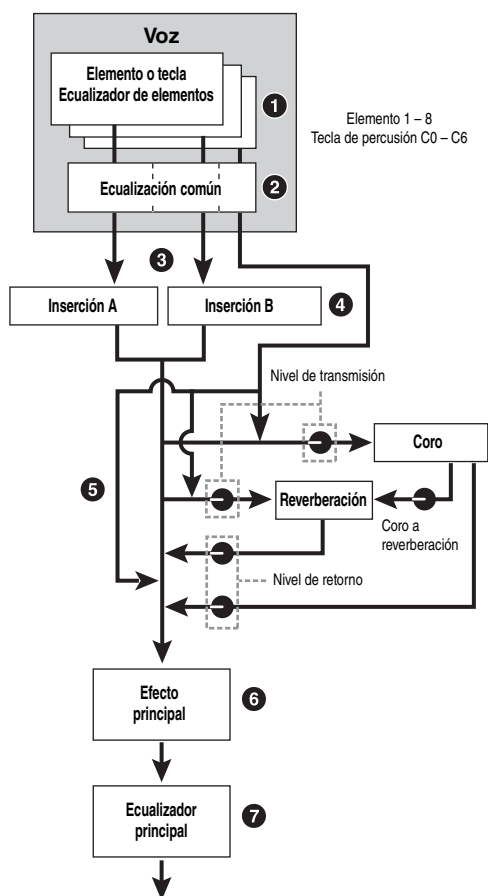
## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## Conexión de efectos en cada modo

### En el modo Voice



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

**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla EQ (páginas 46 y 51) de Voice Element Edit/Voice Key Edit (Edición de elemento de voz/Edición de teclas de voz).

#### 2 Common EQ (Ecuación común) aplicada a todos los elementos y teclas

**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla EQ (página 32) de Voice Common Edit (Edición común de voz).

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

**Ajustes:** Se configura "EL: OUT" (página 35) o bien "KEY: OUT" (página 48) de la pantalla EFFECT de Voice Common Edit (Edición común de voz), o bien en "InsEffectOut" (Salida del efecto de inserción) (página 39) de la pantalla OSC de Voice Element Edit (Edición de elemento de voz) o de Key Edit (Edición de teclas).

**NOTA** Estos dos tipos de pantallas están vinculados entre sí y presentan las mismas opciones de configuración, aunque en formatos distintos.

#### 4 Parámetros relacionados con Insertion Effect A/B

**Ajustes:** Se configuran en la pantalla CONNECT (página 35) y en las pantallas INSA/INSB (página 36) de Voice Common Edit (Edición común de voz).

#### 5 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus

**Ajustes:** Se configuran en la pantalla CONNECT (página 35) y en las pantallas CHORUS/REVERB (página 36) de Voice Common Edit (Edición común de voz).

#### 6 Parámetros relacionados con Master Effect (Efecto principal)

**Ajustes:** Se configuran en la pantalla MFX (página 143) del modo Utility.

#### 7 Parámetros relacionados con Master EQ (Ecuador principal)

**Ajustes:** Se configuran en la pantalla MEQ (página 143) del modo Utility.

**NOTA** Por lo que respecta a la señal de entrada de audio desde los conectores [L]/[R] de A/D INPUT del modo Voice, el efecto puede configurarse en la pantalla VCE A/D del modo Utility. En primer lugar, configure los efectos de inserción. A continuación, y tras asegurarse de que "Mode" (página 146) está configurado como "1StereoRec" en la pantalla USB I/O (E/S de USB) del modo Utility, ajuste el nivel de la señal enviada a Chorus y Reverb. Si "Mode" está configurado como "VST" o como "2StereoRec", la señal procedente del efecto de inserción saldrá directamente al terminal USB [TO HOST] o a los conectores [L/MONO]/[R] de OUTPUT.

### Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
▶ Bloque de efectos
Memoria interna

### Referencia

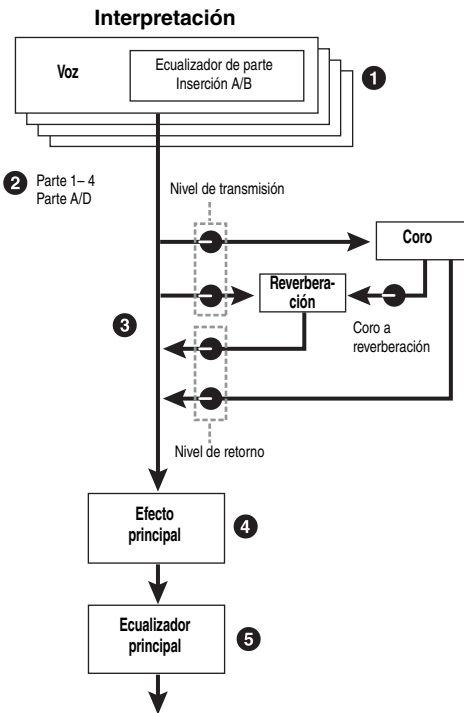
Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

MIDI
------

## En el modo Performance



- 1 Part EQ (Ecuación de partes) se aplica a cada parte**  
**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla EQ (página 67) de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).
- 2 Selección de las partes a las que se aplicarán los efectos de inserción**  
**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla INS SW (Selector de inserción) (página 64) de Performance Common Edit (Edición común con interpretación).
- 3 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla CONNECT (página 63), en las pantallas CHORUS y REVERB (página 64) de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) y la pantalla EF SEND (página 66) de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).
- 4 Parámetros relacionados con Master Effect (Efecto principal)**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla MFX (Efecto principal) (página 60) de Performance Common Edit (Edición común con interpretación).
- 5 Parámetros relacionados con Master EQ (Ecuación principal)**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla MEQ (Efecto principal) (página 61) de Performance Common Edit (Edición común con interpretación).

**NOTA** Por lo que respecta a la señal de entrada de audio desde los conectores [L]/[R] de A/D INPUT del modo Performance, el efecto puede configurarse en la pantalla A/D IN de Performance Common Edit (Edición común con interpretación). En primer lugar, configure los efectos de inserción. A continuación, y tras asegurarse de que "Mode" (página 146) está configurado como "1StereoRec" en la pantalla USB I/O (E/S de USB) del modo Utility, ajuste el nivel de la señal enviada a Chorus y Reverb. Si "Mode" está configurado como "VST" o como "2StereoRec", la señal procedente del efecto de inserción saldrá directamente al terminal USB [TO HOST] o a los conectores [L/MONO]/[R] de OUTPUT.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

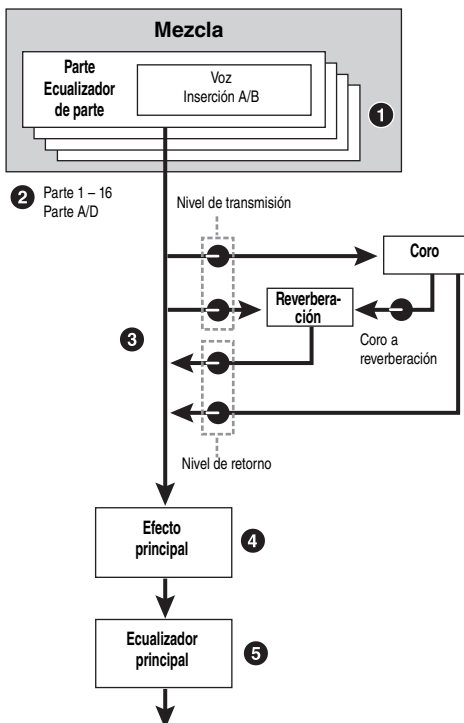
Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

## En el modo Mixing

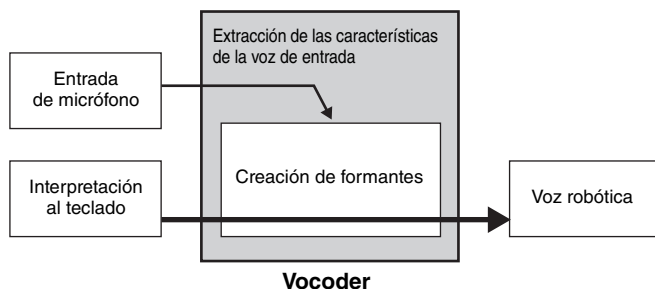


- 1 Part EQ (Ecuación de partes) se aplica a cada parte**  
**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla EQ (página 118) de Mixing Part Edit (Edición de parte de mezcla).
- 2 Selección de las partes a las que se aplicarán los efectos de inserción**  
**Ajustes:** Puede configurarse en la pantalla EFFECT (página 116) de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla).
- 3 Parámetros relacionados con Reverb y Chorus**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla EFFECT (página 116) de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla).
- 4 Parámetros relacionados con Master Effect (Efecto principal)**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla MFX (Efecto principal) (página 116) de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla).
- 5 Parámetros relacionados con Master EQ (Ecuación principal)**  
**Ajustes:** Pueden configurarse en la pantalla MEQ (Efecto principal) (página 116) de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla).

**NOTA** Por lo que respecta a la señal de entrada de audio desde los conectores [L]/[R] de A/D INPUT del modo Song/Pattern, el efecto puede configurarse en la pantalla A/D IN de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla). En primer lugar, configure los efectos de inserción. A continuación, y tras asegurarse de que "Mode" (página 146) está configurado como "1StereoRec" en la pantalla USB I/O (E/S de USB) del modo Utility, ajuste el nivel de la señal enviada a Chorus y Reverb. Si "Mode" está configurado como "VST" o como "2StereoRec", la señal procedente del efecto de inserción saldrá directamente al terminal USB [TO HOST] o a los conectores [L/MONO]/[R] de OUTPUT.

## Acerca del efecto Vocoder

MOXF6/MOXF8 incorpora un efecto Vocoder. Vocoder es un efecto especial de “voz de robot” que extrae las características del sonido del micrófono y las añade al sonido a través de la interpretación al teclado. La voz humana consta de sonidos generados por las cuerdas vocales que se filtran al pasar por la garganta, la nariz y la boca. Estas secciones de resonancia tienen características de frecuencia específicas y funcionan de manera eficaz a modo de filtro, creando multitud de formantes (contenido armónico). El efecto Vocoder extrae las características de filtrado de la voz de la entrada del micrófono y vuelve a crear los formantes vocales mediante varios filtros de paso de banda. La voz “robótica”, semejante a la de una máquina, se crea pasando los sonidos con tonos de los instrumentos musicales (como un sintetizador) a través de filtros. Consulte las instrucciones de uso del efecto Vocoder en el Manual de instrucciones.



### Acerca de las categorías, tipos y parámetros de efectos

Consulte información acerca de las categorías de los efectos de este instrumento y de los tipos de efectos de cada una en la “Lista de tipos de efectos” de la “Lista de datos”, que encontrará en la documentación en formato PDF. Consulte información acerca de los parámetros de efectos que pueden configurarse para cada tipo de efecto en la “Lista de parámetros de efectos” de la “Lista de datos”, que encontrará en la documentación en formato PDF. Para obtener información sobre las descripciones de cada categoría, tipo y parámetro de efectos, consulte el “Manual de parámetros del sintetizador” que encontrará en la documentación en formato PDF.

### Acerca de los ajustes predefinidos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se facilitan como plantillas y pueden seleccionarse en la pantalla de selección de tipo de efecto. Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero alguno de los ajustes predefinidos que más se aproxime al sonido que haya imaginado y, a continuación, modifique los parámetros según sea necesario. Los ajustes predefinidos pueden determinarse especificando “Preset” en cada pantalla de parámetros de efectos. Consulte información acerca de cada tipo de efectos en la “Lista de datos” que encontrará en la documentación en formato PDF.

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
▶ Bloque de efectos
Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

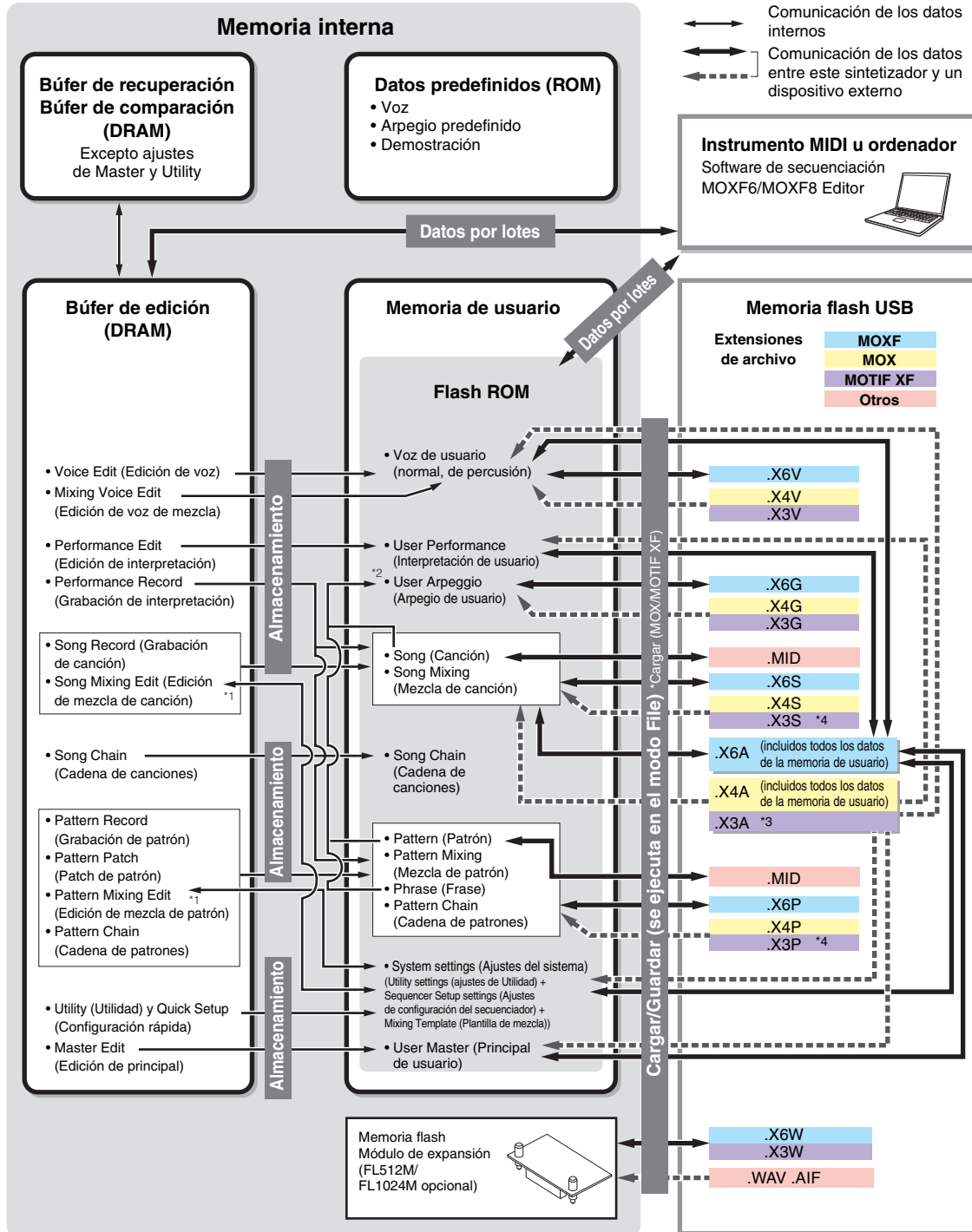
## Apéndice

MIDI
------

# Memoria interna

MOXF6/MOXF8 crea diversos datos diferentes, incluyendo Voice, Performance, Song y Pattern. En esta sección se describe cómo mantener los diversos tipos de datos, y cómo usar los dispositivos y soportes de memoria para guardarlos.

## Memoria interna de MOXF6/MOXF8



### Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
▶ Memoria interna

### Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

#### MIDI

\*1 Los ajustes de Mixing se pueden memorizar y recuperar en forma de plantilla en los modos Song Mixing Job (Trabajo de mezcla de canción) o Pattern Mixing Job (Trabajo de mezcla de patrón).

\*2 Es posible convertir en datos de arpeggio los datos de la secuencia MIDI grabados en los modos Song Record o Pattern Record. A continuación podrá ejecutarlos efectuando los siguientes procedimientos: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Poner pista en arpeggio) o [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Poner pista en arpeggio)

\*3 Solo datos de Voz, Interpretación, Arpeggio, Plantilla de mezcla y Forma de onda.

\*4 Solo datos de Forma de onda.

## Flash ROM

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

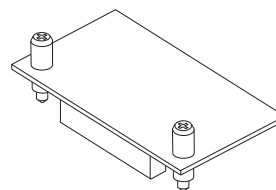
## DRAM

La memoria de acceso aleatorio RAM (Random Access Memory) está diseñada específicamente para las operaciones de escritura y lectura de datos. Existen dos tipos distintos de RAM, en función de las condiciones para el almacenamiento de datos: RAM estática (SRAM, Static RAM) y RAM dinámica (DRAM, Dynamic RAM). MOXF6/MOXF8 solamente incorpora DRAM. Debido a que los datos contenidos en la DRAM se pierden cuando se apaga el instrumento, siempre es necesario guardar todos los datos residentes en la DRAM en una memoria Flash ROM o en una memoria USB Flash antes de apagar el instrumento.

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

Las muestras que realice se pueden almacenar como formas de onda instalando el módulo de expansión de la memoria flash opcional FL512M/FL1024M en MOXF. Las muestras en el módulo de expansión de la memoria flash se conservarán aunque se apague el instrumento y se pueden activar inmediatamente como formas de onda. Esto resulta práctico cuando se está utilizando una voz de usuario que contiene una forma de onda.

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



## Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la ubicación de la memoria en la que se guardan los datos modificados de los tipos siguientes: Voice (Voz), Performance (Interpretación), Master (Principal), Song Mixing (Mezcla de canciones) y Pattern Mixing (Mezcla de patrones). Los datos modificados en estas ubicaciones se almacenarán en la memoria de usuario. En los modos Voice/Performance/Master/Mixing, el búfer de edición es la ubicación de la memoria para un solo programa. Por tanto, si selecciona otra voz, interpretación, principal, canción o patrón, todo el contenido del búfer de edición se sobrescribirá con los datos recientemente seleccionados de voz, patrón, principal, mezcla de canciones o mezcla de patrones. Asegúrese de guardar todos los datos importantes antes de seleccionar otra voz, etc. En el modo Song/Pattern, el búfer de edición correspondiente a la configuración del secuenciador es la ubicación en la memoria de los programas íntegros en ambos modos (64 x 2). Por consiguiente, si selecciona otro modo (Song o Pattern) u otra canción o patrón, se guardarán los datos de secuenciación de canciones y patrones antiguos. Asegúrese de almacenar los datos de secuencia antes de apagar el instrumento, ya que de lo contrario los datos de secuencia guardados se borrarán. Si guarda los datos de secuencia, todos los datos de canciones y de patrones, incluyendo la configuración de mezcla, se almacenarán en la memoria de usuario.

## Búfer de edición y búfer de recuperación

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

**NOTA** Tenga presente que el búfer de recuperación no está disponible en el modo Master Edit (Edición de principal).

## Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque de controladores
Bloque de efectos
▶ Memoria interna

## Referencia

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuración rápida
Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

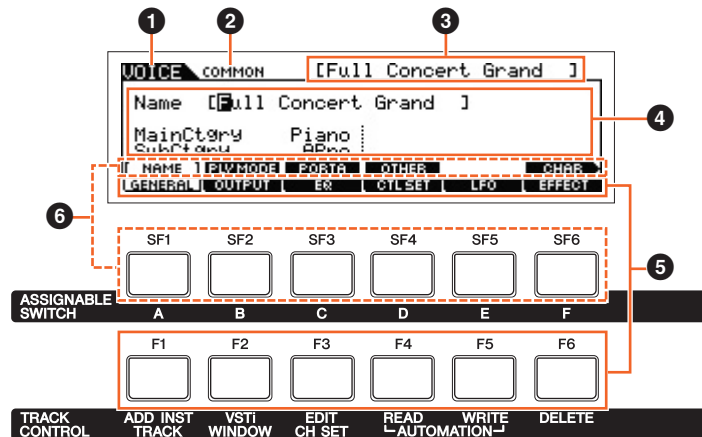
## Apéndice

MIDI
------

# Referencia

Esta sección presenta una descripción detallada de los parámetros utilizados para configurar el MOXF6/MOXF8.

## Configuración básica de pantalla



- ❶ Indica la pista seleccionada.
- ❷ Indica el estado de edición actual; por ejemplo, Common Edit (Edición común) o Part Edit (Edición de partes)
- ❸ Indica la Voz/Interpretación/Canción/Patrón/Maestro actualmente seleccionado para editar.
- ❹ Indica los parámetros actualmente editables.
- ❺ Indica las diversas pantallas categorizadas por función en formato de fichas. Al pulsar cualquiera de los botones de función del [F1] al [F6] podrá ir directamente a la pantalla de la función correspondiente.
- ❻ Indica las diversas pantallas categorizadas por función secundaria en formato de ficha (si la ficha seleccionada en ❺ tiene funciones secundarias). Al pulsar cualquiera de los botones de función secundaria del [SF1] al [SF6] podrá ir directamente a la pantalla de la función secundaria correspondiente.

### Acerca de los iconos Knob

En la sección Referencia, los parámetros marcados con este icono pueden cambiarse directamente mediante el potenciómetro adecuado del panel.



## Modo Voice (Voz)

El modo Voice (Voz) se utiliza para seleccionar, reproducir y editar las voces de su preferencia. Esta sección explica cada uno de los parámetros de los cuatro tipos (Voice Play (Reproducción de voces), Normal Voice Edit (Edición de voces normales), Drum Voice Edit (Edición de voces de percusión) y Voice Job (Trabajo de voz)). Tenga en cuenta que los parámetros disponibles para la edición serán diferentes en función del tipo de voz: Normal o Drum (Percusión).

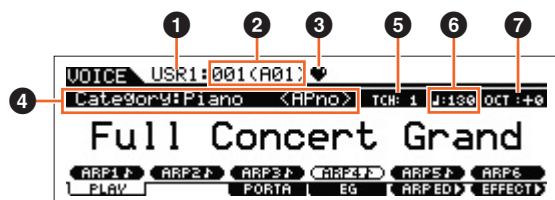
### Voice Play (Reproducción de voz)

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

#### Operación

Pulse el botón [VOICE] (Voz).

#### [F1] PLAY (Reproducir)



Pantalla Voice Play (Reproducción de voz)

#### 1 Banco de voces

#### 2 Número de voz

Indica el banco de voces y el número de voz seleccionados en ese momento.

#### 3 Indicador de categoría favorita

Este indicador aparecerá al configurar la voz actualmente seleccionada como categoría favorita.

#### 4 Category

Indica la categoría principal y la categoría secundaria de la voz actualmente seleccionada.

#### 5 TCH (Canal de transmisión)

Indica el canal de transmisión MIDI del teclado. Es posible cambiar el canal de transmisión MIDI del teclado pulsando el botón [TRACK] para que su indicador se ilumine y pulsando cualquiera de los botones numéricos del [1] al [16]. También se puede cambiar este canal con la siguiente operación: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh."

#### 6 J (Tempo del arpeggio)

Indica el tempo del arpeggio configurado para la voz actualmente seleccionada.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

#### 7 OCT (Octava)

Indica la configuración de octavas del teclado.

#### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

En la ficha de la pantalla, los tipos de arpeggios se asignan a los botones con los iconos de corchea. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación al teclado. El tipo de arpeggio se puede establecer en la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggio) ([página 27](#)).

## Modo Voice

### Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información

#### complementaria

## [F3] PORTA (Portamento)

Desde esta pantalla puede seleccionar la reproducción monofónica o polifónica, y definir los parámetros de portamento. El ajuste que se realice aquí se aplicará a los mismos parámetros de Voice Common Edit (Edición común de voz).

**NOTA** Cuando se selecciona una voz de percusión, no están disponibles los parámetros de Portamento.

### Mono/Poly

Permite seleccionar entre monofónico y polifónico.

**Ajustes:** mono, poly

### PortaSW (Selector de portamento)

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

**Ajustes:** off, on

### PortaTime (Tiempo de Portamento)

Determina el tiempo o velocidad de transición del tono cuando se aplica el portamento.

**Ajustes:** 0 – 127

### PortaMode (Modo de portamento)

Determina cómo se aplica el portamento a la interpretación al teclado. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el “Manual de parámetros del sintetizador”, que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** fingered (digitado), fulltime (siempre)

## [F4] EG (Generador de envolventes)

En esta sección, configure el valor de compensación del Amplitud EG (Generador de envolventes de amplitud) y del Filter EG (Generador de envolventes de filtro) de todos los elementos que constituyen la voz.

### AEG (Generador de envolventes de amplitud)

#### ATK (Tiempo de ataque)

Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de pulsar una tecla.

#### DCY (Tiempo de disminución)

Determina con qué rapidez desciende el volumen desde el nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

#### SUS (Nivel de sostenido)

Determina el nivel de sostenido con el que continuará el volumen mientras se mantenga pulsada una nota, después del ataque inicial y de la posterior disminución.

#### REL (Tiempo de liberación)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

**NOTA** Si se selecciona una voz de percusión, las opciones Sustain Level y Release Time no estarán disponibles. “---” aparecerá en cada una de las columnas correspondientes, y estos parámetros no se pueden editar.

### FEG (Generador de envolventes de filtro)

#### ATK (Tiempo de ataque)

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

#### DCY (Tiempo de disminución)

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

#### REL (Tiempo de liberación)

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

#### DEPTH (Profundidad)

Determina el intervalo por encima del cual cambia la frecuencia de corte del Generador de envolventes de filtro.

#### CUTOF (Corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. Por ejemplo, si se selecciona el filtro de paso bajo, cuanto mayor sea el valor más intensa será la disminución.

#### RESO (Resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
▶ [F3] PORTA  
▶ [F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información

#### complementaria

## [F5] ARP ED (Edición de arpeggios)

Indica la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) ([página 27](#)) en el modo Voice.

## [F6] EFFECT (Efectos)

Indica la pantalla EFFECT ([página 35](#)) de Voice Common Edit (Edición común de voz).

## Arpeggio Edit (Edición de arpeggios)

Permite configurar los parámetros relacionados con arpeggios. Pulse [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 en cada pantalla para seleccionar el arpeggio que desee editar.

### Operación

[VOICE] → Voz seleccionada → [F5] ARP ED  
Modo Voice → ARP [EDIT]

## [F2] TYPE (Tipo)

### Bank (Banco de arpeggios)

### Category (Categoría de arpeggio)

### SubCategory (Categoría secundaria de arpeggio)

### Type (Tipo de arpeggio)

Determina el número de tipo de arpeggio del banco y de la categoría especificados.

**Ajustes:** Bank ..... pre (predefinido), user (usuario)  
Category/SubCategory ..... Consulte la Lista de categorías ([página 11](#)).  
Type ..... Consulte la "Lista de datos" que encontrará en la documentación en PDF.

### VeloRateOfs (Compensación de porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación del porcentaje de velocidad de la reproducción del arpeggio. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, quedará configurado como 1; si es mayor que 128, quedará configurado como 127.

**Ajustes:** -100% – +0% – +100%

### GateRateOfs (Compensación de duración)

Determina el valor de compensación de la duración de la reproducción del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo quedará automáticamente limitado al mínimo.

**Ajustes:** -100% – +0% – +100%

## [F3] MAIN (Principal)

### Tempo (Tempo del arpeggio) Knob

Determina el tempo del arpeggio.

**Ajustes:** 5 – 300

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla MIDI del modo Utility ([página 149](#)) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

### Switch (Selector de arpeggio)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado.

**Ajustes:** off, on

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## Hold (Arpeggio sostenido)

Determina si el arpeggio continuará o no su ciclo después de soltar las teclas. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** sync-off, off, on

## ChgTiming (Cambiar sincronización)

Determina la sincronización real a la cual cambiará el tipo de arpeggio cuando se seleccione otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Si está configurado como "realtime" (tiempo real), el tipo de arpeggio cambiará inmediatamente. Si está configurado como "measure" (compás), el tipo de arpeggio cambiará al principio del siguiente compás.

**Ajustes:** realtime (tiempo real), measure (compás)

## KeyMode

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** sort (en orden), thru (hasta el final), direct (directo), sortdirect (en orden y directo), thrudirect (hasta el final y directo)

**NOTA** Algunos tipos de arpeggios pertenecientes a la categoría "Cntr" pueden no tener eventos de notas (página 16). Si se selecciona un arpeggio de este tipo y "KeyMode" está configurado como "sort" o "thru", no se generará ningún sonido, incluso si el MOXF6/MOXF8 recibe mensajes de activación de notas.

## VelMode (Modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

**Ajustes:** original, thru (hasta el final)

## OutOctShift (Cambio de octava de salida)

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

**Ajustes:** -10 – +0 – +10

## [F4] LIMIT (Límite)

### NoteLimit (Límite de nota de arpeggio)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

### VelocityLimit (Límite de velocidad de arpeggio)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio.

**Ajustes:** 1 – 127

## [F5] PLAY FX (Efecto de reproducción)

### Swing

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing.

**Ajustes:** -120 – +0 – +120








### UnitMultiply Knob

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo.

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

### QtzValue (Valor de cuantización)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas del arpeggio, o bien en cuáles compases del arpeggio se aplicará el swing. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la resolución de las negras en los ciclos de reloj.

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

### QtzStrength (Intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos.

**Ajustes:** 0% – 100%

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

**VelocityRate**

Determina en qué medida la velocidad de la reproducción del arpeggio se desplaza desde su valor original.

**Ajustes:** 0% – 200%

**GateTimeRate**  Knob

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (Duración) de las notas del arpeggio desde su valor original.

**Ajustes:** 0% – 200%

**OctaveRange**  Knob

Especifica el intervalo máximo de arpeggio en octavas.

**Ajustes:** -3 – +0 – +3

**Loop**

Determina si el arpeggio se reproducirá de una sola vez o continuamente mientras se sostengan las notas.

**Ajustes:** off, on

**TriggerMode**

Si está configurado como "gate" (entrada), al pulsar la nota se iniciará la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detendrá. Si está configurado como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se iniciará o se detendrá la reproducción del arpeggio; y el soltarla no afectará a la reproducción del arpeggio.

**Ajustes:** gate, toggle

**AccntVelTh (Umbral de velocidad del énfasis)**

Determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

**Ajustes:** off, 1 – 127

**AccntStrtQtz (Cuantificación de inicio de énfasis)**

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

**Ajustes:** off, on

**RandomSFX**

Determina si la opción Random SFX está activada o no.

**Ajustes:** off, on

**SFXVelOffset (Compensación de la velocidad de efecto de sonido aleatorio)**

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

**SFXKeyOnCtrl (Control de activación de tecla de efecto de sonido aleatorio)**

Si está configurado como "on", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad preprogramada. Si está configurado como "off", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad generada al tocar cada nota.

**Ajustes:** off, on

**Fixed SD/BD**

Este parámetro sólo está disponible cuando se asigna una voz de percusión. Cuando este parámetro está activado, C1 se usará como la nota de bombo y D1 se utilizará como la nota de caja en la reproducción de arpeggio.

**Ajustes:** off, on

**Modo Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Edición común**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Drum Voice Edit****Edición común**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Información complementaria**

## Normal Voice Edit (Edición de voces normales)

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

### Common Edit (Edición común)

**Operación** [VOICE] → Voz normal seleccionada → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

#### [SF1] NAME (Nombre)

##### Name (Nombre de la voz)

Escriba el nombre que desee asignar a la voz. Si se pulsa [SF6] CHAR cuando el cursor está situado en "Name", se abrirá el cuadro de diálogo del mismo nombre. Los nombres de voces pueden contener un máximo de 20 caracteres. El nombre puede configurarse utilizando el dial [DATA] y los botones del cursor [←]/[→] mientras se mantiene pulsado el botón [SF6] CHAR. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

##### MainCtgr (Categoría principal)

##### SubCtgr (Categoría secundaria)

Permiten determinar las categorías principal y secundaria de la voz. Las categorías son palabras clave que representan las características generales de las voces. La selección de la categoría adecuada facilita encontrar la voz deseada entre la enorme variedad de voces disponibles. Existen 17 categorías principales que indican tipos de instrumentos. Cada categoría principal contiene hasta seis categorías secundarias, que indican tipos de instrumentos más detallados.

**Ajustes:** Consulte la "Lista de categorías de voces" en la [página 53](#).

#### [SF2] PLY MODE (Modo de reproducción)

##### Mono/Poly

Permite seleccionar entre monofónico y polifónico.

Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** mono, poly

##### KeyAsgnMode (Modo de asignación de teclas)

Determina el método de reproducción si se reciben continuamente las mismas notas a través del mismo canal, y sin los mensajes de desactivación correspondientes. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** single (individual), multi

##### NoteShift

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

**Ajustes:** -24 – +0 – +24

##### M. TuningNo. (Número de microafinación)

Determina el sistema de afinación de la voz. Consulte información detallada acerca de los diversos sistemas de afinación en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 01 (Escala temperada), 02 (Mayor pura), 03 (Menor pura), 04 (Werckmeister), 05 (Kirnberger), 06 (Valloti y Young), 07 (Cambio de 1/4), 08 (1/4 de tono), 09 (1/8 de tono), 10 (India), 11 (Árabe 1), 12 (Árabe 2), 13 (Árabe 3)

##### M. TuningRoot (Nota fundamental de microafinación)

Determina la nota fundamental de la función de microafinación.

**Ajustes:** C – B (Do – Si)

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [SF3] PORTA (Portamento)

### Switch (Selector de portamento)

Determina si se aplicará o no portamento a la interpretación al teclado utilizando la voz actualmente seleccionada.

**Ajustes:** off, on

### Time (Tiempo de portamento)

Determina el tiempo o velocidad de transición del tono cuando se aplica el portamento.

**Ajustes:** 0 – 127

### Mode (Modo de portamento)

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

**Ajustes:** fingered (digitado), fulltime (siempre)

### TimeMode (Modo del tiempo de portamento)

Determina cómo cambia el tono con el tiempo.

**Ajustes:** rate1 (velocidad 1), time1 (tiempo 1), rate2 (velocidad 2), time2 (tiempo 2)

### LegatoSlope (Transición en ligado de portamento)

Determina la velocidad de ataque de las notas de ligado cuando el selector de portamento (véase más arriba) está configurado como on y “Mono/Poly” está configurado como “mono”. (Las notas en ligado se solapan entre sí, y la siguiente comienza a reproducirse antes de soltar la anterior.)

**Ajustes:** 0 – 7

## [SF4] OTHER (Otros)

### A.Func1 (modo de función asignable 1)

### A.Func2 (modo de función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionarán como de tipo fijo o momentáneo. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el “Manual de parámetros del sintetizador”, que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** momentary (momentáneo), latch (fijo)

### PB Upper (Margen de inflexión del tono superior)

### PB Lower (Margen de inflexión del tono inferior)

Determina el margen máximo de inflexión del tono en semitonos.

**Ajustes:** -48 – +0 – +24

### Assign1 (Valor de Assign 1) Knob

### Assign2 (Valor de Assign 2) Knob

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

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

**NOTA** Las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 se pueden definir en la pantalla CTL SET (Ajuste de los controladores) ([página 32](#)).

## [F2] OUTPUT (Salida)

### Volume Knob

Determina el nivel de salida de la voz seleccionada.

**Ajustes:** 0 – 127

### Pan Knob

Determina la posición panorámica estéreo de la voz seleccionada.

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

### ChoSend (Transmisión de coros) Knob

### RevSend (Transmisión de reverberación) Knob

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto de coro o de reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

**NOTA** Consulte información detallada acerca de las conexiones de efectos en la [página 19](#).

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [F3] EQ (Ecuador)

Se trata de un ecualizador paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Se puede atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz.

### FREQ (Frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia.

**Ajustes:** Low (Baja): 50,1Hz – 2,00kHz  
Mid (Media): 139,7Hz – 10,1kHz  
High (Alta): 503,8Hz – 14,0kHz

### GAIN (Ganancia)

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

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

### Q

Determina el Q (ancho de banda) de la banda media.

**Ajustes:** 0,7 – 10,3

## [F4] CTL SET (Ajuste de los controladores)

### [SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6

Dado que es posible asignar un máximo de seis ajustes de controladores a cada voz, hay disponibles tres páginas (Sets 1/2, Sets 3/4 y Sets 5/6). Consulte información detallada acerca de los ajustes de controladores en la [página 53](#).

### ElmSw (Selector de elementos)

Permite determinar si el controlador afectará o no a cada elemento individual.

**Ajustes:** Elementos del 1 al 8 activados ("1" a "8") o desactivados ("-").

**NOTA** Este parámetro se desactiva cuando el valor Dest (Destino) que se describe a continuación se configura con un parámetro no relacionado con los elementos de voz.

### Source

Determina qué controlador va a asignarse (y utilizarse) para el ajuste de controlador seleccionado. De este modo, este controlador será utilizado para controlar los parámetros configurados en Dest (Destino).

**Ajustes:** PB (Rueda de inflexión del tono), MW (Rueda de modulación), AT (Pulsación posterior), FC1/FC2 (Controladores de pedal 1/2), FS (Interruptor de pedal), RB (Controlador de cinta), BC (Controlador de viento), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (Controlador de pedal 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

**NOTA** Si el interruptor de pedal se configura con un número de cambio de control de 96 o superior en la pantalla CTL ASN (Asignación de controlador) del modo Utility, dicho interruptor no estará disponible como "Origen" del ajuste de controlador de la voz seleccionada.

### Dest (Destino)

Determina la función que será controlada por el controlador configurado en "Source".

**Ajustes:** Consulte la "Lista de controles" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

### Depth

Determina en qué medida el controlador de origen afectará al destino.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria



## [F5] LFO (Oscilador de baja frecuencia)

### [SF1] WAVE (Onda)

#### Wave

Permite seleccionar la forma de onda del LFO.

**Ajustes:** tri (triángulo), tri+, sawup (sierra ascendente), sawdwn (sierra descendente), squ1/4 (cuadrada 1/4), squ1/3 (cuadrada 1/3), squ2/3 (cuadrada 2/3), squ3/4 (cuadrada 3/4), trapezoid (trapezoide), S/H 1 (muestrear y retener 1), S/H 2 (muestrear y retener 2), user (usuario)

#### Speed

Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del LFO.

**Ajustes:** 0 – 63

#### TempoSync

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

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

#### TempoSpeed

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

**Ajustes:** 16th, 8th/3 (tresillos de corcheas), 16th. (semicorcheas con puntillo), 8th, 4th/3 (tresillos de negras), 8th. (corcheas con puntillo), 4th (negras), 2th/3 (tresillos de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillos de redondas), 2nd. (blancas con puntillo), 4th x 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 4th x 5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 4th x 6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 4th x 7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 4th x 8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás), 4th x 16 (16 negras en cada compás), 4th x 32 (32 negras en cada compás), 4th x 64 (64 negras en cada compás)

**NOTA** La duración real de la nota dependerá de los ajustes de tempo de MIDI internos o externos.

#### PlayMode

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

**Ajustes:** loop, one shot

#### KeyOnReset

Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se pulsa una nota.

**Ajustes:** off, each-on (activación cada vez), 1st-on (activación con primera nota)

#### RandomSpeed

Determina en qué medida la velocidad del LFO cambiará aleatoriamente.

**Ajustes:** 0 – 127

### [SF2] DELAY (Retardo)

#### Delay

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una tecla en el teclado y el momento en que el LFO entra en funcionamiento.

**Ajustes:** 0 – 127

#### FadeIn (Tiempo de aparición gradual)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en entrar de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en “Delay”.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Hold

Determina el tiempo durante el cual el LFO se mantendrá en su nivel máximo.

**Ajustes:** 0 – 126, hold (retención)

#### FadeOut (Tiempo de desaparición gradual)

Determina el tiempo que tardará en desaparecer gradualmente el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en “Hold”.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [SF3] PHASE (Fase)

### Phase

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

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

### OFFSET EL1 – EL8 (Compensación elementos 1 a 8)

Determina los valores de compensación del parámetro "Phase" (precedente) de los respectivos elementos.

**Ajustes:** +0, +90, +120, +180, +240, +270

## [SF4] BOX (Recuadro)

En esta pantalla podrá seleccionar el parámetro de destino del LFO (en otras palabras, qué aspecto del sonido controla el LFO), los elementos que se verán afectados por el LFO y la profundidad del LFO. Las tres páginas (recuadros) disponibles para configurar el destino permiten asignar múltiples destinos.

### ElmSw (Selector de elementos del LFO)

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

### Dest (Destino de control)

Determina las funciones que serán controladas por LFO Wave (Onda LFO).

**Ajustes:** Consulte la "Lista de controles" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

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

### Depth

Permite configurar la LFO Wave Depth (Profundidad de onda LFO, amplitud).

**Ajustes:** 0 – 127

### DPTRATIO (Ratio de profundidad) EL1 – EL8

Determina los valores de compensación del parámetro "Depth" (precedente) de los respectivos elementos.

**Ajustes:** 0 – 127

## [SF5] USER (Usuario)

Este menú solamente estará disponible si el parámetro "Wave" ha sido configurado como "user" (usuario). Podrá crear una onda LFO personalizada consistente en un máximo de 16 pasos.

### Template

Esto incluye los ajustes preprogramados para crear un LFO original. Podrá configurar la onda aleatoriamente pulsando el botón [SF1] RANDOM.

**Ajustes:** all-64..... Los valores de todos los pasos están configurados como -64.  
all0..... Los valores de todos los pasos están configurados como 0.  
all+64..... Los valores de todos los pasos están configurados como +63.  
sawup..... Crea una onda ascendente en forma de sierra.  
sawdown..... Crea una onda descendente en forma de sierra.  
evnstep..... Los valores de todos los pasos pares están configurados como -64, y los valores de todos los pasos impares como +63.  
oddstep..... Los valores de todos los pasos impares están configurados como -64, y los valores de todos los pasos pares como +63.

### Slope

Determina las características de pendiente o rampa de la onda LFO.

**Ajustes:** off (sin pendiente), up (ascendente), down (descendente), up&down (ascendente y descendente)

### Value (Valor del paso)

Determina el nivel de cada paso configurado en el parámetro "Step".

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

### Step

**Numerator (Numerador):** permite seleccionar el paso deseado.

**Ajustes:** 1 – 16

**Denominator (Denominador):** determina el número de máximo de pasos.

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

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

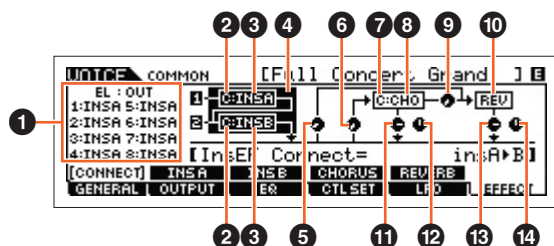
### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [F6] EFFECT (Efectos)

### [SF1] CONNECT (Conexión)



#### 1 EL: OUT 1 – 8 (Salida de elemento 1 – 8)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. El ajuste "THRU" (hasta el final) permite omitir los efectos de inserción en el elemento especificado. Si el parámetro "InsEF Connect" (Conexión de efectos de inserción) está configurado como "vocoder", la salida quedará así especificada aunque "EL: OUT" esté configurado como "INSA" o "INSB".

**Ajustes:** THRU (Hasta el final), INSA (Efecto de inserción A), INSB (Efecto de inserción B)

#### 2 InsA Ctgr (Efectos de inserción de categoría A)/InsB Ctgr (Efectos de inserción de categoría B)

#### 3 InsA Type (Efectos de inserción de tipo A)/InsB Type (Efectos de inserción de tipo B)

Determina la categoría y el tipo de los efectos de inserción A/B. Si el parámetro "InsEF Connect" está configurado como "vocoder", este parámetro indicará el "Vocoder Type" (Tipo de Vocoder) y determinará el tipo de efecto del Vocoder.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

#### 4 InsEF Connect (Conexión de efectos de inserción)

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. Consulte información detallada en la sección "Conexión de efectos de cada modo" de la "Estructura básica" (página 19).

**Ajustes:** parallel (paralelo), ins A>B, ins B>A, vocoder

**NOTA** Si está seleccionado "vocoder", en el menú de fichas del botón [SF2] aparecerá indicado "VOCODER", y el menú de fichas del botón [SF3] desaparecerá.

**NOTA** Si está seleccionado "vocoder", la señal de audio se enviará desde este instrumento en mono.

**NOTA** Consulte instrucciones detalladas acerca del uso de Vocoder en el Manual de instrucciones.

#### 5 Reverb Send

Ajusta el nivel de transmisión de la reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

#### 6 Chorus Send

Ajusta el nivel de transmisión de los coros.

**Ajustes:** 0 – 127

#### 7 Chorus Ctg (Categoría de efecto de coro)

#### 8 Chorus Typ (Tipo de efecto de coro)

Determina la categoría y el tipo del efecto de coro.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

#### 9 Chorus to Reverb

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## 10 Reverb Type

Permite seleccionar el tipo de efecto de reverberación.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## 11 Chorus Return

Determina el nivel de retorno del efecto de coro.

**Ajustes:** 0 – 127

## 12 Chorus Pan

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

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

## 13 Reverb Return

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

## 14 Reverb Pan

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

**Ajustes:** L663 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

## [SF2] INS A (Efectos de inserción A)

## [SF3] INS B (Efectos de inserción B)

## [SF4] CHORUS (Coro)

## [SF5] REVERB (Reverberación)

Desde estas pantallas podrá configurar los parámetros relacionados con los efectos si "InsEF Connect" (Conexión de efectos de inserción) de la pantalla CONNECT está configurado como "parallel" (paralelo), "insA>B" o "insB>A", Estas pantallas constan de varias páginas y pueden seleccionarse pulsando los botones del cursor [←]/[→]. En estas pantallas también podrá configurar de manera individual y manual cada parámetro del tipo de efecto seleccionado.

### 1 Category

#### 2 Type

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**NOTA** La indicación "Category" no aparece en la pantalla REVERB.

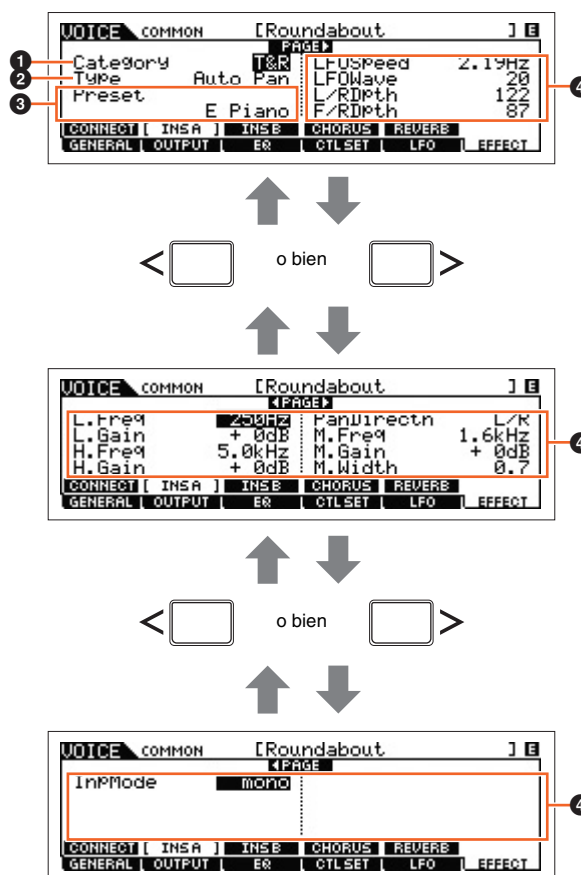
### 3 Preset

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

**NOTA** Consulte la lista completa de interpretaciones predefinidas en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

### 4 Parámetros de efectos

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.



## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

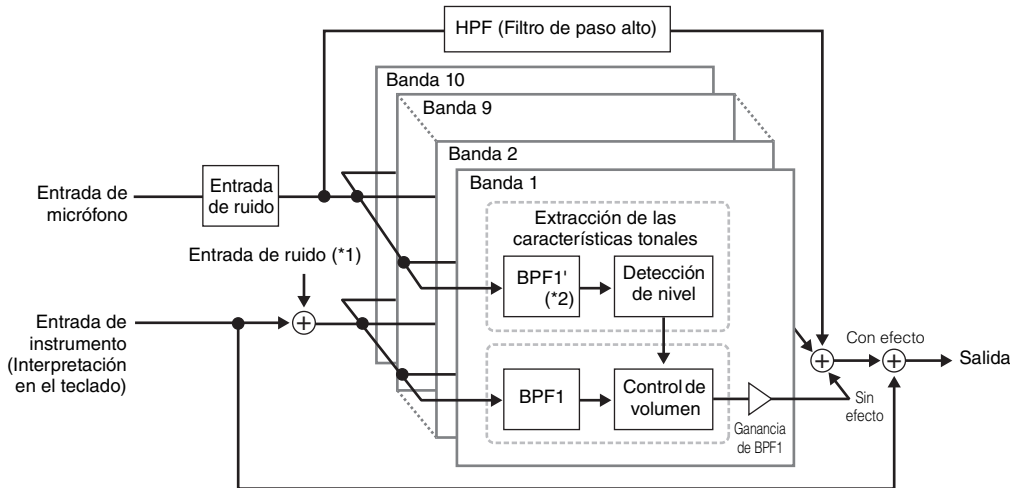
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## [SF2] VOCODER

Esta pantalla se abre pulsando [SF2] y estará disponible solamente si el parámetro "InsEF Connect" está configurado como "vocoder" en la pantalla [SF1] CONNECT. Los parámetros relacionados con Vocoder de esta pantalla determinarán de qué manera se aplicará Vocoder.

**NOTA** Consulte información detallada acerca de la función Vocoder en la [página 21](#).



\*1 Se utiliza el ruido generado en la unidad Vocoder.

\*2 La frecuencia de corte del BPF1' (Filtro pasa banda 1) puede no ser la misma que la del BPF1. Ello dependerá del ajuste de Formant Shift (Desplazamiento de formantes) y de Formant Offset (Compensación de formantes).

### Type

Determina si se va a aplicar o no el Vocoder a la voz actual. Si está configurado como "Thru" (Hasta el final), el Vocoder no se aplicará a la voz.

**Ajustes:** Thru (Hasta el final), Vocoder

### Attack (Tiempo de ataque del Vocoder)

Determina el tiempo de ataque del sonido del Vocoder.

**Ajustes:** 1 ms – 200 ms

### Release (Tiempo de liberación del Vocoder)

Determina el tiempo de liberación del sonido del Vocoder.

**Ajustes:** 10 ms – 3000 ms

### MicGateTh (Umbral de entrada de micrófono)

Determina el nivel de umbral de la entrada de ruido para el sonido del micrófono.

**Ajustes:** -72dB – -30dB

### GateSw (Selector de entrada)

Determina si el sonido del micrófono saldrá o no con el nivel configurado en el parámetro "HPFOutLvl" al soltar las notas. Normalmente debe configurarse como "on".

**Ajustes:** off, on  
 off: el sonido del micrófono se envía siempre.  
 on: el sonido del micrófono solamente se enviará mientras se esté pulsando la nota.

### HPF (Filtro de paso alto)

Determina la frecuencia de corte del Filtro de paso alto para el sonido de entrada del micrófono. Si se configura con valores más altos se resaltarán los sonidos sibilantes y consonánticos de mayor frecuencia (lo que permite entender mejor las letras).

**Ajustes:** thru (hasta el final), 500Hz – 16,0kHz

### HPFOutLvl (Nivel de salida del filtro de paso alto)

Determina el nivel de la salida del sonido del micrófono desde el HPF (Filtro de paso alto).

**Ajustes:** 0 – 127

### FormantShift

Determina el grado de desplazamiento (en el Filtro de pasa banda) del valor de frecuencia de corte de los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para ajustar el tono del sonido del Vocoder.

**Ajustes:** -2, -1, +0, +1, +2

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información

#### complementaria

### FormantOffset

Ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro puede utilizarse para la afinación precisa del tono del sonido del Vocoder.

**Ajustes:** -63 – +0 – +63

### MicLvl (Nivel del micrófono)

Determina el nivel de sonido del micrófono que se envía al Vocoder.

**Ajustes:** 0 – 127

### InstInpLvl (Nivel de entrada de instrumento)

Determina el nivel de sonido de la interpretación al teclado que se envía al Vocoder.

**Ajustes:** 0 – 127

### NoisInpLvl (Nivel de entrada de ruido)

Determina el nivel de ruido que se envía al Vocoder. Puede utilizarse para resaltar los sonidos sibilantes y oclusivos, así como para enfatizar las características del habla.

**Ajustes:** 0 – 127

### OutLvl (Nivel de salida)

Determina el nivel de salida del Vocoder.

**Ajustes:** 0 – 127

### Dry/Wet (Balance sin/con efecto)

Determina el balance entre el sonido sin efecto (D) y el sonido con efecto (W).

**Ajustes:** D63>W – D=W – D<W63

### BPF1 – 10Gain (Ganancia del filtro pasa banda 1 – 10)

Determina la ganancia de salida de cada filtro pasa banda (1 – 10) para la entrada de instrumento (el sonido de la interpretación al teclado). BPF1 se corresponde con el formante más bajo, en tanto que BPF 10 se corresponde con el formante más alto.

**Ajustes:** -18dB – +18dB

## Element Edit (Edición de elementos)

**Operación**

[VOICE] → Voz normal seleccionada → [EDIT] → Elemento seleccionado

### [F1] OSC (Oscilador)

### [SF1] WAVE (Forma de onda)

Desde esta pantalla podrá seleccionar la forma de onda o el sonido de su preferencia utilizados en el elemento.

### ElementSw (Selector de elementos)

Determina si el elemento actualmente seleccionado estará activado o desactivado.

**Ajustes:** off (inactivo), on (activo)

### ElementGroup

Determina el grupo de la función XA ([página 5](#)), de modo que los elementos del mismo grupo se reproduzcan en orden o aleatoriamente. Estos ajustes no estarán disponibles si los parámetros de XA Control de todos los elementos están configurados como "normal".

**Ajustes:** 1 – 8

### XACtrl (Control XA)

Determina el funcionamiento de la función Articulación ampliada (XA) de un elemento.

**Ajustes:** normal, legato, keyOffSound (sonido al soltar las teclas), waveCycle (ciclo de ondas), waveRandom (onda aleatoria), all AF off (todas las funciones asignables desactivadas), AF1 On (Función asignable 1 activa), AF2 On (Función asignable 2 activada)

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## Wave Bank

Determina el banco de forma de onda asignado al elemento. Los bancos disponibles son predefinido ("pre") y usuario ("user"). El banco predefinido incluye las formas de onda predefinidas mientras que el banco de usuario incluye las formas de usuario (almacenadas en el módulo de expansión de memoria flash opcional).

**Ajustes:** pre, user

## WaveCategory (Categoría de forma de onda)

### WaveNumber (Número de forma de onda)

Determina la forma de onda del elemento seleccionado. Consulte la "Lista de forma de ondas" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

## [SF2] OUTPUT (Salida)

Desde esta pantalla se pueden configurar determinados parámetros de salida del elemento seleccionado.

## KeyOnDelay

Determina el tiempo (o el retardo) transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el instante en que el sonido se reproduce efectivamente. Pueden configurarse diferentes tiempos de retardo para cada elemento.

**Ajustes:** 0 – 127

## DelayTempoSync

Determina si el parámetro "KeyOnDelay" está o no sincronizado con el tempo del arpeggio o con el secuenciador (canción o patrón).

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

## DelayTempo

Determina el tiempo del parámetro "KeyOnDelay" si "DelayTempoSync" está configurado como on.

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

## InsEffectOut (Salida del efecto de inserción)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. Este parámetro es igual que "EL: OUT" (página 35) en la pantalla [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT en Common Edit de Normal Voice. Todo ajuste que se realice aquí también cambiará automáticamente la configuración de ese parámetro.

**Ajustes:** thru (hasta el final), ins A (inserción A), ins B (inserción B)

## [SF3] LIMIT (Límite)

### NoteLimit

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada elemento.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

### VelocityLimit

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento.

**Ajustes:** 1 – 127

### VelCrossFade (Fundido en varias velocidades)

Determina la disminución gradual del volumen del sonido de un elemento en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera del ajuste del parámetro Velocity Limit (precedente).

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [F2] PITCH (Tono)

### [SF1] TUNE (Afinación)

En esta pantalla pueden configurarse diversos parámetros relacionados con los tonos del elemento seleccionado.

#### Coarse (Afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

**Ajustes:** -48 – +0 – +48

#### Fine (Afinación fina)

Determina la afinación precisa del tono de cada elemento.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### FineScaling (Sensibilidad a la escala precisa)

Determina en qué grado las notas (más concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan al tono en la afinación precisa (definida anteriormente) del elemento seleccionado, con C3 (Do3) como tono básico.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### Random (Aleatoriamente)

Permite variar aleatoriamente el tono del elemento para cada nota tocada.

**Ajustes:** 0 – 127

### [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

Desde esta pantalla puede determinarse cómo responderá el PEG (EG de tono) a la velocidad.

#### EGTime (Sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

##### Segment (Segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la sensibilidad a la velocidad de los parámetros de tiempo del EG de tono. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro de tiempo.

**Ajustes:** EGTime: -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Segment (Segmento): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque.

atk+dcy (attack + decay)..... El valor de Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque/caída 1.

dcy (decay)..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de caída.

atk+rls (attack + release)..... El valor de Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque/liberación.

all..... El parámetro Tiempo de EG afecta a los parámetros de tiempo del EG de tono.

#### EGDepth (Sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

##### Curve (Curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

Determina la sensibilidad a la velocidad de la profundidad del EG de tono. El parámetro Curve permite elegir entre cinco curvas de velocidad predeterminadas (indicadas gráficamente en la pantalla) que determinan cómo afecta la velocidad a la profundidad del EG de tono.

**Ajustes:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Curve: 0 – 4

#### Pitch (Sensibilidad de velocidad de tono)

Determina la sensibilidad a la velocidad del tono.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

### [SF3] PEG (Generador de envolventes de tono)

Desde esta pantalla podrá configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de tono, que determinan cómo sonarán los cambios de sonido en el transcurso del tiempo. Estos parámetros pueden utilizarse para controlar el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido. La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	HOLD (retención)	ATK (Ataque)	DCY1 (Caída 1)	DCY2 (Caída 2)	REL (Liberación)	DEPTH (Profundidad)
<b>TIME (Tiempo)</b>	Hold Time (Tiempo de retención)	Attack Time (Tiempo de ataque)	Decay 1 Time (Tiempo de caída 1)	Decay 2 Time (Tiempo de caída 2)	Release Time (Tiempo de liberación)	
<b>LEVEL (Nivel)</b>	Hold Level (Nivel de retención)	Attack Level (Nivel de ataque)	Decay 1 Level (Nivel de caída 1)	Decay 2 Level (Nivel de caída 2)	Release Level (Nivel de liberación)	Depth (Profundidad)

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria



**Ajustes:** TIME (Tiempo): 0 – 127  
 LEVEL (Nivel): -128 – +0 – +127  
 DEPTH (Profundidad): -64 – +0 – +63

**NOTA** Consulte información detallada acerca del EG de tono en el “Manual de parámetros del sintetizador”, que encontrará en la documentación en PDF.

## [SF4] KEY FLW (Notas contiguas)

En esta pantalla podrá configurar el efecto Key Follow (Notas contiguas); es decir, cómo el tono del elemento y su EG de tono responderán a las notas específicas (o intervalos de octavas) que toque.

### PitchSens (Sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto Key Follow (Notas contiguas) (el intervalo de tono de notas contiguas). Center Key (Tecla central, el siguiente parámetro) se utiliza como tono básico de este parámetro.

**Ajustes:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la nota o el tono central del efecto Key Follow sobre el tono.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

### EGTimeSens (Sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono del elemento seleccionado. Center Key (Tecla central, el siguiente parámetro) se utiliza como tono básico de este parámetro.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina la nota o el tono central del efecto Key Follow sobre el EG de tono.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

## [F3] FILTER (Filtro)

### [SF1] TYPE (Tipo)

Estas opciones permiten configurar ajustes exhaustivos de la unidad Filter. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de filtro que seleccione aquí.

#### Type

Determina el tipo de filtro del elemento actual. Básicamente, existen cuatro filtros diferentes: LPF (Filtro de paso bajo), HPF (Filtro de paso alto), BPF (Filtro pasa banda) y BEF (Filtro de eliminación de banda). Consulte información detallada acerca de los ajustes en el “Manual de parámetros del sintetizador”, que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru

#### Gain

Permite configurar la ganancia (la magnitud del realce aplicado a la señal enviada a la unidad de filtro).

**Ajustes:** 0 – 255

#### Cutoff (Frecuencia de corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. Este parámetro se utiliza como frecuencia básica del tipo de filtro seleccionado.

**Ajustes:** 0 – 255

#### Resonance/Width

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para configurar la resonancia. En el caso del BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda de la frecuencia. Este parámetro se emplea para configurar la magnitud de la resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte “Cutoff” para añadir más carácter al sonido. En el caso del BPFw, este parámetro se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

### Información complementaria

## Distance

Determina la distancia entre las frecuencias de corte de los filtros dobles (dos filtros conectados en paralelo) y del filtro LPF12 + BPF6.

**Ajustes:** -128 – +0 – +127

## HPFCutoff (Frecuencia de corte del filtro de paso alto)

Determina la frecuencia central del parámetro Key Follow (abajo) del filtro de paso alto. Este parámetro estará disponible si se seleccionan los tipos de filtro "LPF12+HPF12" o "LPF6+HPF12".

**Ajustes:** 0 – 255

## HPFKeyFlw (Seguimiento de la tecla de corte del filtro de paso alto)

Configura la función Key Follow para la frecuencia del parámetro "HPF Cutoff" (Corte de filtro de paso alto).

Este parámetro estará disponible solo si se seleccionan uno de los tipos de filtro "LPF12+HPF12" o "LPF6+HPF12".

**Ajustes:** -200% – +0% – +200%

## CenterKey (Tecla central de sensibilidad de seguimiento de la tecla de corte del filtro de paso alto)

Indica que la nota central del parámetro "HPFKeyFlw" anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto solamente sirve para mostrar el valor, que no se puede cambiar.

## [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

Desde esta pantalla puede determinarse cómo responderán el filtro y el EG de tono a la velocidad.

## EGTime (Sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

### Segment (Segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la sensibilidad a la velocidad de los parámetros de tiempo del EG de tono. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro de tiempo.

**Ajustes:** Time (Tiempo): -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Segment (Segmento): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque.

atk+dcy (attack + decay)..... El valor de Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque/caída 1.

dcy (decay)..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de caída.

atk+rls (attack + release)..... El valor de Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque/liberación.

all..... El parámetro Tiempo de EG afecta a los parámetros de tiempo del EG de tono.

## EGDepth (Sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

### Curve (Curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

Determina la sensibilidad a la velocidad del parámetro de profundidad del EG de tono.

**Ajustes:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Curve (Curva): 0 – 4

## Cutoff (Sensibilidad de velocidad de corte)

Determina en qué medida la velocidad afecta a la frecuencia de corte del EG de filtro.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## Resonance (Sensibilidad de velocidad de resonancia)

Determina en qué medida la velocidad afecta a la resonancia del EG de filtro.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## [SF3] FEG (Generador de envolventes de filtro)

Permite configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de filtro, que determinan cómo cambiará la calidad tonal del sonido en el transcurso del tiempo. Estos parámetros pueden utilizarse para controlar el cambio de frecuencia de corte desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido. La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	HOLD (Retención)	ATK (Ataque)	DCY1 (Caída 1)	DCY2 (Caída 2)	REL (Liberación)	DEPTH (Profundidad)
<b>TIME (Tiempo)</b>	Hold Time (Tiempo de retención)	Attack Time (Tiempo de ataque)	Decay 1 Time (Tiempo de caída 1)	Decay 2 Time (Tiempo de caída 2)	Release Time (Tiempo de liberación)	
<b>LEVEL (Nivel)</b>	Hold Level (Nivel de retención)	Attack Level (Nivel de ataque)	Decay 1 Level (Nivel de caída 1)	Decay 2 Level (Nivel de caída 2)	Release Level (Nivel de liberación)	Depth (Profundidad)

**Ajustes:** TIME (Tiempo): 0 – 127

LEVEL (Nivel): -128 – +0 – +127

DEPTH (Profundidad): -64 – +0 – +63

**NOTA** Consulte información detallada acerca del EG de filtro en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## [SF4] KEY FLW (Notas contiguas)

En esta pantalla podrá configurar el efecto Key Follow (Notas contiguas) en el filtro; es decir, cómo las cualidades tonales del elemento y de su EG de filtro responderán a las notas específicas (o intervalos de octavas) que toque.

### CutoffSens (Sensibilidad al seguimiento de la tecla de corte)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte (definida anteriormente) del elemento seleccionado, partiendo del supuesto de que C3 (Do3) sea el tono básico.

**Ajustes:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de la tecla de corte)

Indica que la nota central del parámetro "CutoffSens" anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto solamente sirve para mostrar el valor, que no se puede cambiar.

### EGTimeSens (Sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de filtro del elemento seleccionado. La velocidad básica de cambio del EG de filtro se sitúa en la nota especificada en CenterKey (a continuación).

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina la nota central del parámetro "EGTimeSens" precedente.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

## [SF5] SCALE (Cambio de escala de filtro)

### Break Point 1 – 4

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

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** También podrá configurar el punto de interrupción directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

**NOTA** Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan de forma ascendente a lo largo del teclado.

### Offset 1 – 4

Determina el valor de compensación de la frecuencia de corte en cada punto de interrupción.

**Ajustes:** -128 – +0 – +127

**NOTA** Independientemente del valor de estas compensaciones, no se pueden sobrepasar los límites de corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).

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

**NOTA** Consulte ejemplos de configuración de cambio de la escala del filtro en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## [F4] AMP (Amplitud)

## [SF1] LVL/PAN (Nivel/Panorámica)

Esta pantalla no solamente permite configurar los ajustes básicos de nivel y panorámica de cada elemento individual, sino que también presenta algunos parámetros detallados e inusuales que afectan a la posición de la panorámica.

### Level

Utilice esta opción para configurar el nivel de cada elemento.

**Ajustes:** 0 – 127

### Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo del elemento seleccionado.

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

### AlternatePan

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido de la tecla de percusión seleccionada alternará hacia la izquierda o hacia la derecha por cada nota que pulse. El ajuste de Pan (anterior) se utiliza como la posición básica de panorámica.

**Ajustes:** L64 – C – R63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## RandomPan

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido del elemento seleccionado se realizará aleatoriamente a la izquierda o a la derecha por cada nota que se pulse. El ajuste de Pan (anterior) se utiliza como posición panorámica central.

**Ajustes:** 0 – 127

## ScalingPan

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a la posición Pan, izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3 (Do3), el ajuste de Pan (anterior) principal se utiliza como la posición Pan básica.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

Desde esta pantalla puede determinarse cómo responderá el EG de amplitud (volumen) a la velocidad.

## EGTime (Sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

### Segment (Segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la sensibilidad a la velocidad de los parámetros de tiempo del EG de amplitud. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro de tiempo "EGTime".

**Ajustes:** Time (Tiempo): -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Segment (Segmento): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all  
 atk (ataque) ..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque.  
 atk+dcy (ataque + caída) ..... El valor de EG Time afecta al tiempo de ataque/caída 1.  
 dcy (caída) ..... El parámetro Tiempo de EG afecta al tiempo de caída.  
 atk+rls (ataque + liberación) ... El valor de Tiempo de EG afecta al tiempo de ataque/liberación.  
 all (todo) ..... El parámetro Tiempo de EG afecta a los parámetros de tiempo del EG de amplitud.

## Level (Sensibilidad a la velocidad de nivel)

### Offset (Compensación de sensibilidad a la velocidad de nivel)

### Curve (Curva de sensibilidad de velocidad de nivel)

Determina la sensibilidad a la velocidad del nivel del EG de amplitud. El parámetro "Offset" aumenta o disminuye el nivel especificado en "Level". El parámetro "Curve" determina cómo afecta la velocidad al EG de amplitud.

**Ajustes:** Level (Nivel): -64 – +0 – +63

**Ajustes:** Offset (Compensación): 0 – 127

**Ajustes:** Curve (Curva): 0 – 4

## [SF3] AEG (EG de amplitud)

Permite configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de amplitud, que determinan cómo cambiará el volumen del sonido en el transcurso del tiempo. Con el EG de amplitud es posible controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene. La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	INT (Inicial)	ATK (Ataque)	DCY1 (Caída 1)	DCY2 (Caída 2)	REL (Liberación)	SUS (Sostenido)
<b>TIME (Tiempo)</b>	---	Attack Time (Tiempo de ataque)	Decay 1 Time (Tiempo de caída 1)	Decay 2 Time (Tiempo de caída 2)	Release Time (Tiempo de liberación)	Half Damper Time (Tiempo de medio amortiguador)
<b>LEVEL (Nivel)</b>	Initial Level (Nivel inicial)	Attack Level (Nivel de ataque)	Decay 1 Level (Nivel de caída 1)	Decay 2 Level (Nivel de caída 2)	---	Half Damper Switch (Selector de medio amortiguador)

## Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

**Ajustes:** TIME (Tiempo): 0 – 127

LEVEL (Nivel): -128 – +0 – +127

## Half Damper Time

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla mientras se mantiene pulsado el controlador de pedal FC3, estando el parámetro Half Damper Switch configurado como "on".

**Ajustes:** 0 – 127

## Half Damper Switch

Si el parámetro Half Damper Switch está configurado como "on", podrá generar un efecto de "medio pedal", como en un piano acústico real, mediante el controlador de pedal FC3 opcional conectado a la toma [SUSTAIN] de FOOT SWITCH, en el panel posterior.

**Ajustes:** off, on

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

### Información complementaria

**NOTA** Si desea reproducir el efecto de medio amortiguador mediante el controlador FC3 opcional, configure el parámetro "Sustain Pedal" (Selección de pedal de sostenido del interruptor de pedal) como "FC3 (half on)" en la pantalla CTL ASN (página 145) del modo Utility. Tenga en cuenta que este ajuste no será necesario si el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

**NOTA** Consulte información detallada acerca del EG de amplitud en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## [SF4] KEY FLW (Notas contiguas)

En esta pantalla podrá configurar el efecto Key Follow (Notas contiguas) de la amplitud; es decir, cómo el volumen del elemento y su EG de amplitud responderán a las notas específicas (o intervalos de octavas) que toque.

### LevelSens (Sensibilidad al seguimiento de tecla de nivel)

Determina en qué medida las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan al volumen del elemento seleccionado. El ajuste básico es la configuración de Center Key como C3 (Do3).

**Ajustes:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de nivel)

Indica que la nota central del parámetro "LevelSens" anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto solamente sirve para mostrar el valor, que no se puede cambiar.

### EGTimeSens (Sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de amplitud del elemento seleccionado. Center Key (Tecla central, el siguiente parámetro) se utiliza como amplitud básica de este parámetro.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (Tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono de EG)

Determina la nota central del parámetro "EGTimeSens" precedente.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

#### RelAdjust (Ajuste de liberación de sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo EG)

Determina la sensibilidad de "EGTimeSens" a la liberación de EG.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## [SF5] SCALE (Escala de amplitud)

### Break Point 1 – 4

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

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** También podrá configurar el punto de interrupción directamente con el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

**NOTA** Los parámetros Break Point 1 a Break Point 4 se ordenan de forma ascendente a lo largo del teclado.

### Offset 1 – 4

Determina el valor de compensación de la configuración del parámetro "Level" en cada punto de interrupción.

**Ajustes:** -128 – +0 – +127

**NOTA** Consulte el ejemplo de configuración de la escala de amplitud en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

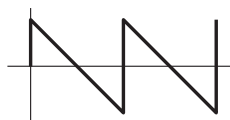
## [F5] LFO (Oscilador de baja frecuencia)

### Wave

Permite seleccionar la forma de la onda del LFO que se utilizará para variar el sonido.

**Ajustes:** saw, tri, squ

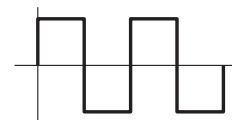
saw (onda de dientes de sierra)



tri (onda triangular)



squ (onda cuadrada)



### Speed

Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del LFO. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la velocidad.

**Ajustes:** 0 – 63

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

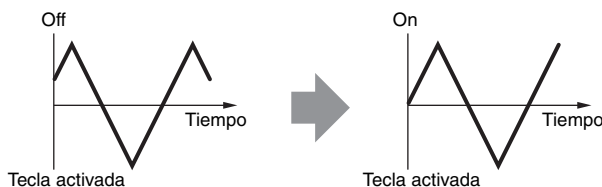
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

### KeyOnReset

Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se toca una nota.

Ajustes: off, on



### KeyOnDelay

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que se recibe un mensaje Note On y el momento en que el LFO entra en funcionamiento.

Ajustes: 0 – 127

### PMod (Profundidad de modulación de tono)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) el tono del sonido.

Ajustes: 0 – 127

### FMod (Profundidad de modulación de filtro)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: 0 – 127

### AMod (Profundidad de modulación de amplitud)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido.

Ajustes: 0 – 127

### FadeInTime

Determina la cantidad de tiempo que el efecto LFO tarda en aparecer de forma gradual (una vez transcurrido el tiempo especificado en "KeyOnDelay")

Ajustes: 0 – 127

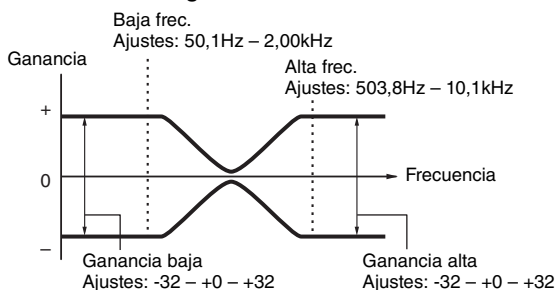
## [F6] EQ (Ecuador)

### Type

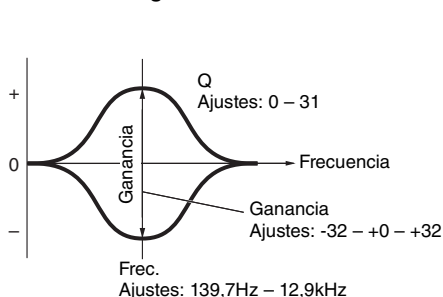
Determina el tipo de ecualizador.

- Ajustes:** 2 Band (dos bandas), P.EQ (ecualización paramétrica), Boost6 (ampliación 6dB), Boost12 (ampliación 12dB), Boost18 (ampliación 18dB), thru (hasta el final)
- 2 bandas ..... Éste es un ecualizador de tipo "shelving" (apilado) que combina bandas de frecuencia alta y baja distintas.
- P.EQ (Ecuación paramétrica) ... El ecualizador paramétrico se utiliza para atenuar o amplificar los niveles (ganancia) de las señales en torno a la frecuencia. Este tipo incorpora 32 ajustes de "Q" diferentes que determinan el ancho de banda de frecuencia del ecualizador.
- Boost6 (ampliación 6dB)/Boost12 (ampliación 12dB)/Boost18 (ampliación 18dB) ..... Pueden utilizarse para amplificar el nivel de la señal íntegra en 6dB, 12dB y 18dB, respectivamente.
- thru (hasta el final) ..... Este ajuste pasa por alto los ecualizadores y la señal no resulta afectada.

#### Si está configurado como 2 Band



#### Si está configurado como P.EQ



## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## Edición de voces de percusión

Cada voz de percusión puede constar de hasta 73 teclas de percusión asignadas a las notas distribuidas por el teclado, desde C0 hasta C6 (Do0 hasta Do6). Existen dos tipos de pantallas de edición de voces de percusión: las pantallas de Common Edit (Edición común) para editar los ajustes comunes a todas las teclas, y las pantallas de Key Edit (Edición de teclas) para editar las teclas individualmente. En esta sección se explican los parámetros de Common Edit y de Keyt Edit.

### Edición común

**Operación** [VOICE] → Voz de percusión seleccionada → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME (Nombre)

##### [SF4] OTHER (Otros)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 30](#).

#### [F2] OUTPUT (Salida)

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 31](#). Además, también se dispone de estos dos parámetros.

##### InsChoSend (Transmisión de coros de inserción)

Determina el nivel de transmisión de la totalidad de la voz de percusión (todas las teclas) enviada desde el efecto de inserción A/B o desde el Vocoder al efecto de coro.

**Ajustes:** 0 – 127

##### InsRevSend (Transmisión de reverberación de inserción)

Determina el nivel de transmisión de la totalidad de la voz de percusión (todas las teclas) enviada desde el efecto de inserción A/B o desde el Vocoder al efecto de reverberación.

**Ajustes:** La configuración de "InsChoSend" o de "InsRevSend" es común a todas las teclas. Si se configura una tecla de percusión de tal manera que omitan el efecto de inserción A/B o el Vocoder, el nivel de transmisión de coro o de reverberación podrá configurarse individualmente para cada tecla. Además, el parámetro precedente no afecta a la tecla. En tal caso, podrá configurar el nivel de transmisión del coro o de la reverberación de cada tecla con los parámetros "ChoSend"/"RevSend" de la pantalla [SF2] OUTPUT (Salida) de [F1] OSC en Key Edit (Edición de teclas).

#### [F3] EQ (Ecuador)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 32](#).

#### [F4] CTL SET (Ajuste de los controladores)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 32](#). Tenga en cuenta que el parámetro Element Switch (Selector de elementos) no está disponible en Common Edit de Drum Voice.

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [F6] EFFECT (Efectos)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 35](#). Tenga en cuenta que el parámetro “EL: OUT” (Salida de elemento) de la pantalla [SF1] CONNECT no está disponible.

### KEY: OUT (Salida de tecla)

Determina cuál efecto de inserción (A o B) va a utilizarse para procesar cada tecla de percusión individual, y cuál va a omitirse (thru). Si el parámetro “InsEF Connect” (Conexión de efectos de inserción) está configurado como “vocoder”, la salida quedará así especificada aunque “EL: OUT” esté configurado como “insA” o “insB”.

**Ajustes:** thru (hasta el final), insA (inserción A), insB (inserción B)

## Key Edit (Edición de teclas)

### Operación

[VOICE] → Voz de percusión seleccionada → [EDIT] → Tecla seleccionada

## [F1] OSC (Oscilador)

### [SF1] WAVE (Onda)

Desde esta pantalla podrá seleccionar la onda o la voz normal de su preferencia utilizadas en la tecla de percusión individual.

### KEY (Tecla)

Determina la tecla de percusión deseada. Podrá seleccionar el instrumento de percusión de su preferencia pulsando la nota.

**Ajustes:** C0 – C6 (Do0 – Do6)

### ElementSw (Selector de elementos)

Determina si la tecla actualmente seleccionada estará activada o desactivada; en otras palabras, si la onda de la tecla está o no activa.

**Ajustes:** off, on

### WaveBank

Determina el banco de forma de onda asignada al elemento.

**Ajustes:** pre, user

### WaveCategory (Categoría de forma de onda)

### WaveNumber (Número de forma de onda)

Determina la forma de onda asignada a la tecla de percusión mediante la selección de la categoría y el número de forma de onda.

**Ajustes:** Consulte la “Lista de forma de ondas” en la “Lista de datos”, que encontrará en la documentación en PDF.

### [SF2] OUTPUT (Salida)

Desde esta pantalla se pueden configurar determinados parámetros de salida de la tecla de percusión seleccionada.

### InsEffOut (Salida del efecto de inserción)

Determina cuál efecto de inserción (A o B) va a utilizarse para procesar cada tecla de percusión individual.

El efecto de inserción será omitido si se selecciona la opción “thru”. Este parámetro es igual al parámetro “KEY: OUT” de la pantalla [F6] EFFECT de Voice Common Edit (Edición común de voz). Todo ajuste que se realice aquí también cambiará automáticamente la configuración de ese parámetro.

**Ajustes:** thru (hasta el final), insA (efecto de inserción A), insB (efecto de inserción B)

### RevSend (Transmisión de reverberación)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de reverberación. Solamente estará disponible si el parámetro “InsEffOut” (arriba) está configurado como “thru”.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria



## ChoSend (Transmisión de coros)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de coros. Solamente estará disponible si el parámetro Insertion Effect Output (arriba) está configurado como "thru".

**Ajustes:** 0 – 127

## [SF4] OTHER (Otros)

Desde esta pantalla podrá configurar diversos parámetros relacionados con la manera en que las notas individuales de la voz de percusión responden al teclado y a los datos MIDI.

### AssignMode

Determina el método de reproducción si se reciben continuamente las mismas notas a través del mismo canal, y sin un mensaje de desactivación de notas correspondiente. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** single (individual), multi

### RcvNoteOff (Recepción de notas desactivada)

Permite seleccionar si cada tecla de percusión recibirá mensajes MIDI de desactivación de notas.

**Ajustes:** off, on

### AltnateGroup (Grupo alternativo)

Permite configurar el grupo alternativo al que se asignará la tecla. Esta opción ayuda a reproducir los sonidos de un juego de batería real, en el cual es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo.

**Ajustes:** off, 1 – 127

## [SF6] HOLD (Retención)

En las pantallas de Key Edit (Edición de teclas) es posible cambiar una tecla de percusión pulsando una tecla del teclado. Si la opción [SF6] HOLD se configura como on (**HOLD**), la tecla de percusión deseada se mantendrá incluso si se pulsan otras teclas del teclado. Si se configura el parámetro ([SF6] HOLD como off (**HOLD**)), será posible cambiar la tecla de percusión deseada por otra tecla del teclado.

## [F2] PITCH (Tono)

### [SF1] TUNE (Afinación)

En esta pantalla pueden configurarse diversos parámetros relacionados con los tonos de la tecla seleccionada.

#### Coarse (Afinación poco precisa)

Determina el tono de cada onda de tecla de percusión en semitonos.

**Ajustes:** -48 – +0 – +48

#### Fine (Afinación fina)

Determina la afinación precisa del tono de la onda de cada tecla de percusión.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

### [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

#### Pitch (Sensibilidad de velocidad de tono)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión seleccionada responde a la velocidad.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## [F3] FILTER (Filtro)

### [SF1] CUTOFF (Corte)

Es posible aplicar ajustes de filtro a una voz de percusión. MOXF6/MOXF8 permite aplicar filtros de paso bajo y alto a cada tecla de percusión.

#### LPFCutoff (Corte del filtro de paso bajo)

Utilice este parámetro para configurar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

**Ajustes:** 0 – 255

#### LPFReso (Resonancia de Filtro de paso bajo)

Este parámetro determina la magnitud de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte.

**Ajustes:** 0 – 127

#### HPFCutoff (Corte del filtro de paso alto)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

**Ajustes:** 0 – 255

### [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

#### LPFCutoff (Corte del filtro de paso bajo)

Permite configurar la sensibilidad a la velocidad de la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Si se configura con un valor positivo, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Un valor negativo obtendrá el efecto opuesto.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## [F4] AMP (Amplitud)

### [SF1] LVL/PAN (Nivel/Panorámica)

Esta pantalla no solamente permite configurar los ajustes básicos de nivel y panorámica del sonido de cada tecla de percusión individual, sino que también presenta algunos parámetros detallados e inusuales que afectan a la posición de la panorámica.

#### Level

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión (onda) seleccionada. Permite realizar ajustes precisos del balance entre los diversos sonidos de la voz de percusión.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Pan

Determina la posición panorámica estéreo de cada onda. También se utilizará como la posición panorámica básica para los ajustes alternativo y aleatorio.

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

#### AlternatePan

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido de la tecla de percusión seleccionada alternará hacia la izquierda o hacia la derecha por cada nota que pulse. El ajuste de Pan (anterior) se utiliza como la posición básica de panorámica.

**Ajustes:** L64 – C – R63

#### RandomPan

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

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Información complementaria

## [SF2] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

### Level (Sensibilidad a la velocidad de nivel)

Determina la sensibilidad a la velocidad del nivel de salida del generador de envolventes de amplitud.

Ajustes: -64 – +0 – +63

## [SF3] AEG (EG de amplitud)

### AttackTime

Ajustes: 0 – 127

### Decay1Time

Ajustes: 0 – 127

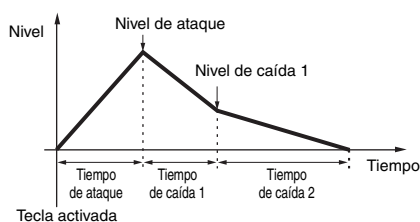
### Decay1Level

Ajustes: 0 – 127

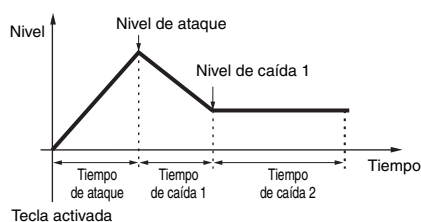
### Decay2Time

Ajustes: 0 – 126, hold (retención)

Tiempo de caída 2 = 0 – 126



Tiempo de caída 2 = hold



## [F6] EQ (Ecuador)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice. Consulte la [página 46](#).

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Información  
complementaria

## Trabajo de voz

Voice Job (Trabajo de voz) posibilita diversas operaciones básicas, como inicializar y copiar. Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

### Operación

[VOICE] → Voz seleccionada → [JOB]

### [F1] INIT (Inicializar)

Restablece (inicializa) todos los parámetros de voz con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de elemento o tecla de percusión, etc., lo cual resulta muy práctico al crear una voz completamente nueva desde cero.

#### Tipo de parámetro a inicializar

ALL (Todos): Todos los datos de Common Edit (Edición común) y de Element (Key) Edit (Edición de elementos (teclas))

Common (Común): Los datos de Common Edit (Edición común)

EL: Los datos correspondientes a los parámetros de Element Edit (Edición de elementos) o de Key Edit (Edición de teclas) with WaveNo. (con n° de onda): si esta casilla de verificación está activada, se inicializarán el número de onda/banco de ondas asignado a los elementos o teclas.

**NOTA** Para poder seleccionar "Common" o "EL", deberá desactivar la casilla de verificación "ALL".

**NOTA** Si se activa la casilla de verificación cuando se selecciona una voz de percusión, podrá seleccionar una tecla de percusión.

### [F2] RECALL (Recuperar modificaciones)

Si edita una voz y selecciona otra sin memorizar la que está editando, se borrarán todos los valores editados. En ese caso, puede utilizar la función Edit Recall (Recuperar edición) para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas.

### [F3] COPY (Copiar)

En esta pantalla podrá copiar los ajustes de los parámetros Common y Element/Drum Key desde cualquier voz en la voz que esté editando. Esta función resulta útil si crea una voz y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra voz.

#### Tipo de datos que se van a copiar (Type)

Common (Común): Los datos de Common Edit (Edición común)

Element (1 – 8): Los datos correspondientes a los parámetros de Element Edit (Edición de elementos)

Key C0 – C6 (Teclas Do0 – Do6): Los datos correspondientes a los parámetros de Key Edit (Edición de teclas)

#### Procedimiento de copia

1. Seleccione la voz de origen.  
Si en la voz de origen está seleccionada la opción "Current" (Actual), la voz de origen será la misma que la de destino.  
Si desea copiar un elemento en otro elemento de la misma voz, seleccione "Current".
2. Seleccione la voz de destino (la voz actual).
3. Si en la voz de origen está seleccionada la opción "Element" (Elemento) o "Key" (Tecla), la parte o tecla se copiará en la voz de destino.
4. Pulse el botón [ENTER].

### [F4] BULK (Volcado por lotes)

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

**NOTA** Para poder ejecutar la función Bulk Dump deberá definir el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI). Para ello, efectúe el siguiente procedimiento: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

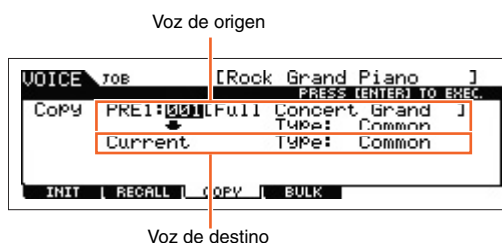
#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Información complementaria



## Información complementaria

### ■ Lista de categorías de voces

Esta es la lista de las categorías principales, y de las correspondientes categorías secundarias, a las que pertenecen las respectivas voces del MOXF6/MOXF8.

Categoría principal (abreviatura)	Categoría secundaria (abreviatura)						
Acoustic Piano (Ph)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	---
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	---
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						
No Assign	---						

### ■ Ejemplos de configuración del destino

En esta sección presentamos algunos ejemplos útiles sobre cómo configurar las asignaciones de "Dest" (Destino) de la pantalla CTL SET (Ajuste de controladores) en los parámetros de Common Edit de Voice.

Para controlar el volumen:	Volume
Para aplicar vibrato a la voz:	Common LFO Depth1 - 3 (CLFO-D1 - 3) <sup>*1</sup>
Para cambiar el tono:	Element Pitch (PCH-Crs) <sup>*2</sup>
Para controlar el brillo de la voz:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) <sup>*2</sup>
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) <sup>*3</sup>
Para aplicar un efecto de pedal gu a la voz:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) <sup>*4</sup>

En cuanto a los parámetros \*1 - \*4, además de los ajustes anteriores son necesarios los siguientes.

- \*1 "Play Mode" = "loop" en la pantalla [SF1] WAVE de [F5] LFO, en Voice Common Edit  
"Dest" (Destino de control 1 - 3) = "Pmod" en la pantalla [SF4] BOX de [F5] LFO, en Voice Common Edit.
- \*2 "ElmSw" (Selector de elementos del conjunto de controladores) = on
- \*3 "InsA/B Type" = "Rotary Sp" en la pantalla [F6] EFFECT de Voice Common Edit  
"EL: OUT" / "KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (asignado al tipo "Rotary Speaker" (altavoz rotativo)) en la pantalla [F6] EFFECT de Voice Common Edit
- \*4 "InsA/B Type" = "VCM Wah" en la pantalla [F6] EFFECT de Voice Common Edit  
"EL: OUT" / "KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (asignado al tipo "VCM Pedal Wah") en la pantalla [F6] EFFECT de Voice Common Edit

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

## ■ Funciones de los potenciómetros 1 – 8

Esta sección explica las funciones asignadas a los potenciómetros en el modo Voice. Consulte información detallada en el Manual de instrucciones.

### Cuando el indicador luminoso de [TONE 1] está encendido:

Potenciómetro 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	página 26
Potenciómetro 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG "RESO"	página 26
Potenciómetro 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	página 26
Potenciómetro 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → "PortaTime"	página 26

### Cuando el indicador luminoso de [TONE 2] está encendido:

Potenciómetro 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG "ATK"	página 26
Potenciómetro 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG "DCY"	página 26
Potenciómetro 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG "SUS"	página 26
Potenciómetro 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG "REL"	página 26

### Cuando el indicador luminoso de [TONE 3] está encendido:

Potenciómetro 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"	página 31
Potenciómetro 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Pan"	página 31
Potenciómetro 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → function that is set in "Dest" when "Source" is set to "AS1"/"AS2"	página 32
Potenciómetro 4	ASSIGN 2		

### Cuando el indicador luminoso de [EQ] está encendido:

Potenciómetro 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "LOW GAIN"	página 32
Potenciómetro 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Potenciómetro 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Potenciómetro 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

### Cuando el indicador luminoso de [EFFECT] está encendido:

Potenciómetro 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 36
Potenciómetro 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Chorus Send"	página 35
Potenciómetro 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	página 36
Potenciómetro 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Reverb Send"	página 35

### Cuando el indicador luminoso de [ARP] está encendido:

Potenciómetro 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	página 29
Potenciómetro 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	página 29
Potenciómetro 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	página 28
Potenciómetro 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Tempo"	página 27

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Información complementaria

# Modo Performance (Interpretación)

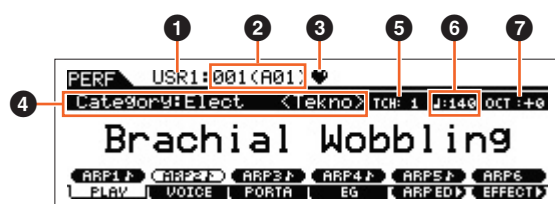
Utilice el modo Performance (Interpretación) para seleccionar, tocar y editar las interpretaciones de su preferencia. Las interpretaciones pueden constar de un máximo de cuatro partes (voces), seleccionadas de entre las partes 1 – 4 del generador de tonos interno. Esta sección explica cada parámetro en cuatro tipos: Performance Play (Reproducción de interpretación), Performance Edit (Edición de interpretación), Performance Job (Trabajo de interpretación) y Performance Record (Grabación de interpretación).

## Reproducción de interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación) es el “portal” principal que permite acceder al modo Performance, en el que se seleccionan y reproducen las interpretaciones.

**Operación** Pulse el botón [PERFORM].

### [F1] PLAY (Reproducir)



Pantalla Performance Play (Reproducción de interpretación)

#### 1 Banco de interpretaciones

#### 2 Número de interpretación

Indica el banco y el número de la interpretación seleccionada.

#### 3 Indicador de categoría favorita

Este indicador aparecerá al configurar la interpretación actualmente seleccionada como categoría favorita.

#### 4 Category

Indica la categoría principal y la categoría secundaria de la interpretación actualmente seleccionada.

#### 5 TCH (Canal de transmisión)

Indica el canal de transmisión MIDI del teclado. Es posible cambiar el canal de transmisión MIDI del teclado pulsando el botón [TRACK] para que su indicador se ilumine y pulsando cualquiera de los botones numéricos del [1] al [16]. También se puede cambiar este canal con la siguiente operación: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh.”

#### 6 J (Tempo del arpeggio)

Indica el tempo del arpeggio configurado para la interpretación actualmente seleccionada.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina “Tempo por pulsación”.

#### 7 OCT (Octava)

Indica la configuración de octavas del teclado.

### [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

En la ficha de la pantalla, los tipos de arpeggios se asignan a los botones con los iconos de corchea. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación al teclado. El tipo de arpeggio se puede establecer en la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggio) ([página 57](#)).

## Modo Performance

### Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

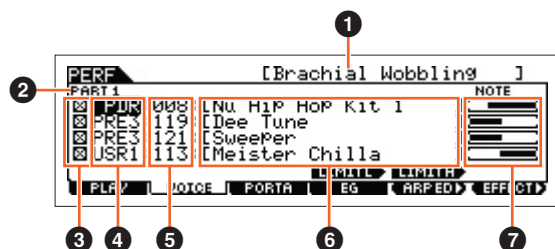
### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

## [F2] VOICE

Desde este modo podrá seleccionar una voz para cada parte y determinar con qué intervalo de notas reproducirla.



### 1 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación seleccionada.

### 2 Parte

Indica la parte seleccionada.

### 3 Selector de parte

Determina si la parte se va a utilizar (“on”) o no (“off”). Si este parámetro se configura como on () , la parte sonará. Si este parámetro se configura como off () , se desactivará el sonido de la parte y la indicación de dicha parte desaparecerá de la pantalla VOICE.

### 4 Banco de voces

### 5 Número de voz

### 6 Nombre de voz

Indica el banco y el número de las voces asignadas a las partes 1 – 4.

### 7 Note Limit (límite de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas de la parte. Para ajustar la nota, pulse simultáneamente la tecla [SF4] LIMIT L (Límite inferior) y la tecla del teclado de su preferencia. De este modo se configurará la nota más baja del registro en el que sonará la voz de la parte seleccionada. Para ajustar la nota, pulse simultáneamente la tecla [SF5] LIMIT H (Límite superior) y la tecla del teclado de su preferencia. De este modo se configurará la nota más alta del registro en el que sonará la voz de la parte seleccionada. También puede crear un intervalo inferior y superior para la voz, con un “agujero” en el intervalo de notas en el medio, especificando la nota más aguda en primer lugar. Por ejemplo, definir el límite de notas “C5 – C4” (Do5 – Do4”) permite interpretar la voz desde dos intervalos independientes: de C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y de C5 a C8 (Do5 a Sol8). Las notas interpretadas entre C4 y C5 no reproducen la voz seleccionada.

## [F3] PORTA (Portamento)

### PortaSw (Selector de portamento)

Determina si el portamento está activado o desactivado para todas las partes.

Ajustes: off, on

### PortaTime (Tiempo de Portamento) Knob

Determina el tiempo o velocidad de transición del tono cuando se aplica el portamento. Estos ajustes se aplican como compensaciones al mismo parámetro de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación) (página 65).

Ajustes: 0 – 127

### PartSwitch

Determina si el portamento de cada parte está activado o desactivado. Sólo está disponible si PortaSw (arriba) está configurado como “on”.

## [F4] EG (Generador de envolventes)

Esta pantalla contiene la configuración básica del generador de envolventes (EG), tanto de volumen como de filtro. Los ajustes aquí configurados se aplican como compensaciones a la configuración de AEG y de FEG de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación) (página 68). Los parámetros son idénticos a los de la pantalla [F4] EG de Voice Play (Reproducción de voz). Consulte la página 26.

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria



## [F5] ARP ED (Edición de arpegios)

Al pulsar este botón se abre la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) del modo Performance.

## [F6] EFFECT (Efectos)

Al pulsar este botón se abre la pantalla EFFECT (página 63) del modo Performance Common Edit (Edición común con interpretación).

## Arpeggio Edit (Edición de arpegios)

La pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de arpegios, incluyendo Type (Tipo) y Tempo, en el modo Performance. MOXF6/MOXF8 tiene cuatro arpegiadores. En el modo Performance, los diferentes tipos de arpegios pueden asignarse a un máximo de cuatro partes, y es posible reproducir hasta cuatro tipos de arpegios simultáneamente. Los parámetros son los mismos que los del modo Voice (página 27), con la excepción de los siguientes parámetros.

### Operación

[PERFORM] → Interpretación seleccionada → [F5] ARP ED  
Modo Performance → ARP [EDIT]

## [F1] COMMON (Común)

### Tempo (Tempo del arpegio) Knob

Determina el tempo del arpegio.

**Ajustes:** 5 – 300

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla MIDI del modo Utility (página 149) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".








### Switch (Selector común)

Determina si el arpegio está activado o desactivado para todas las partes. Este ajuste se aplica al botón ARP [ON/OFF] del panel.

**Ajustes:** off, on

### SyncQtzValue (Valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpegio al activarlo mientras se reproduce el arpegio de una cierta parte. Si está configurado como "off", el siguiente arpegio se iniciará en cuanto lo active. El número indicado a la derecha de cada valor indica la resolución de la nota negra en los ciclos de reloj.

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

### QtzStrength (Intensidad de cuantización)

Determina el valor de compensación de "QtzStrength" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina el valor de compensación de "VelocityRate" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate Knob

Determina el valor de compensación de "GateTimeRate" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### Swing

Determina el valor de compensación de "Swing" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -120 – +0 – +120

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## [F2] TYPE (Tipo)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) (página 27) del modo Voice.

## [F3] MAIN (Principal)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) (página 27) del modo Voice. No obstante, el parámetro "Tempo" no se encuentra en la pantalla MAIN del modo Performance, pantalla que contiene el siguiente parámetro. El ajuste de tempo del arpegio se encuentra en la pantalla COMMON de Arpeggio Edit (Edición de arpegios).

### VoiceWithARP (Voz con arpegio)

A cada tipo de arpegio se le asigna la voz que mejor se ajuste a sus características. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpegio se asignará o no a la parte editada. Si se configura como "on", se asignará la voz apropiada a la parte editada en lugar de la voz asignada en ese momento. Si se configura como "off", la voz apropiada no se asignará a la parte editada. Se mantendrá la voz asignada en ese momento.

## [F4] LIMIT (Límite)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) (página 28) del modo Voice.

## [F5] PLAY FX (Efecto de reproducción)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) (página 28) del modo Voice.

## [F6] OUT CH (Canal de salida)

### OutputSwitch

Si este parámetro está configurado como "on", los datos de reproducción del arpegio se transmitirán a través de MIDI.

**Ajustes:** off, on

### TransmitCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpegio. Si está configurado como "KbdCh", los datos de reproducción del arpegio saldrán a través del canal de transmisión del teclado MIDI ([UTILITY] →

[F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh").

**Ajustes:** 1 – 16, KbdCh (Canal de teclado)

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX  
▶ [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## Edición de interpretación

Cada interpretación puede contener un máximo de cuatro partes. Hay dos tipos de pantallas de edición de interpretaciones: la correspondiente a la edición común (Common Edit), que se emplea para editar los ajustes comunes a las cuatro partes, y la que se usa para editar partes individuales (Part Edit). En esta sección se explican los parámetros de Common Edit y de Part Edit.

### Edición común

**Operación** [PERFORM] → Interpretación seleccionada → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME (Nombre)

En esta pantalla puede asignarse la categoría (secundaria y principal) de la interpretación seleccionada, así como asignar un nombre a la interpretación. El nombre de la interpretación puede contener un máximo de 20 caracteres. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

##### [SF2] PLY MODE (Modo de reproducción)

###### SplitPoint

Determina el número de nota del punto de división, que divide el teclado en dos secciones diferentes.

**Ajustes:** C#-2 – G8 (Do#-2 – Sol 8)

**NOTA** Si el parámetro "SplitLo/Up" (División inferior/superior) de cada parte se configura como "both", este parámetro no surtirá efecto alguno.

**NOTA** El sonido se producirá solamente al tocar notas dentro del área en la que coincidan la configuración de Split con la de Note Limit (Límite de nota).

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

###### SplitSwitch

Determina si la configuración del Split Point (Punto de división) y la posición de Split Lower/Upper (División inferior/superior) del parámetro de la parte están activadas (on) o desactivadas (off).

**Ajustes:** off, on

##### [SF3] EQ OFS (Compensación de ecualización)

Se trata de un ecualizador paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Se puede atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz. Determina el valor de compensación de los mismos parámetros en la pantalla [F3] EQ (página 67).

##### FREQ (Frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia.

##### GAIN (Ganancia)

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

##### Q (Ancho de banda)

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

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

##### [SF4] PORTA (Portamento)

Esta pantalla permite configurar los parámetros relacionados con el portamento. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Play (Reproducción de interpretación). Consulte la página 56.

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## [SF5] OTHER (Otros)

### A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

### A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionarán como de tipo fijo o momentáneo. Consulte información detallada acerca de los ajustes en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** momentary (momentáneo), latch (fijo)

## [F2] OUT/MFX (Salida/Efecto principal)

### [SF1] OUT (Salida)

#### Volume Knob

Determina el nivel de salida de la interpretación seleccionada. Puede ajustarse el volumen general, manteniendo el balance entre todas las partes.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Pan Knob

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación seleccionada. Este parámetro compensa el mismo parámetro en el ajuste de Part Edit (Edición de partes).

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

**NOTA** Si se configura como "C" (Centro), se mantendrán los ajustes de panorámica individuales de cada parte.

#### ChoSend (Transmisión de coros) Knob

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto de coro.

**Ajustes:** 0 – 127

#### RevSend (Transmisión de reverberación) Knob

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto de reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

**NOTA** Consulte la [página 20](#) para obtener información más detallada acerca de la conexión de efectos en el modo Performance.

### [SF2] MFX (Efecto principal)

#### Switch

Determina si se aplicará o no el Efecto principal a la interpretación seleccionada.

**Ajustes:** off, on

#### Type

Determina el tipo de Efecto principal.

**Ajustes:** Consulte la "Lista de datos" que encontrará en la documentación en PDF.

**NOTA** Los parámetros disponibles (con excepción de los dos anteriores) pueden variar en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte información más detallada en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Preset

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

**NOTA** Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Parámetros de efectos

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

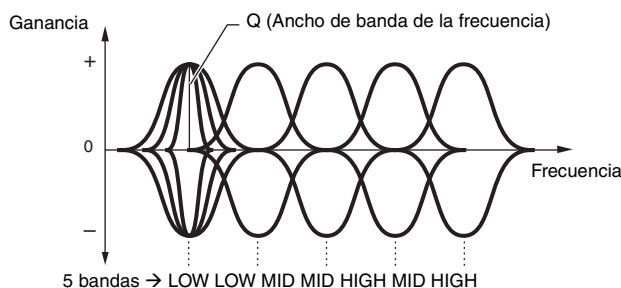
### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## [F3] MEQ (Master EQ)

Desde esta pantalla podrá aplicar la ecualización de cinco bandas (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a todas las partes de la interpretación seleccionada, o bien a todas las voces.

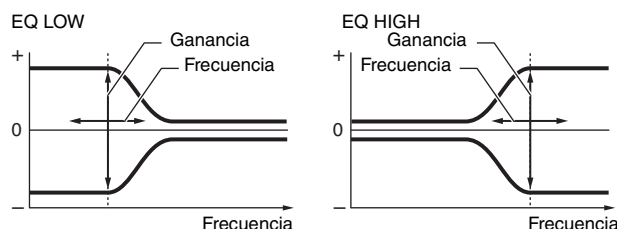


### SHAPE (Forma)

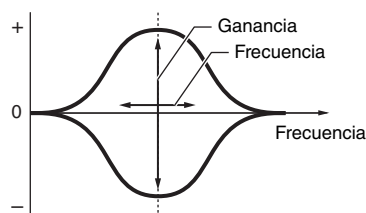
Determina el tipo de ecualización que se utiliza: Shelving (Apilado) o Peaking (Pico). El tipo de ecualización Peaking atenúa o aumenta la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo de ecualización Shelving atenúa o aumenta la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado. Este parámetro está disponible únicamente para bandas de frecuencias LOW (baja) o HIGH (alta).

**Ajustes:** shelv (tipo apilado), peak (tipo pico)

shelv



peak



### FREQ (Frecuencia)

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o aumentan mediante el ajuste de la ganancia.

**Ajustes:** LOW: apilado 32Hz – 2,0kHz; pico 63Hz – 2,0kHz  
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10,0kHz  
 HIGH: 500Hz – 16,0kHz

### GAIN (Ganancia)

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

**Ajustes:** -12dB – +0dB – +12dB

### Q (Características de la frecuencia)

Varía el nivel de la señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curvas de frecuencia.

**Ajustes:** 0,1 – 12,0

**NOTA** Consulte información detallada acerca de la estructura del ecualizador en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## [F4] USB I/O (E/S de USB)

### USB OUTPUT SELECT (Selección de salida de USB)

Determina si la salida de la señal de audio será a través de USB 1/2 o de USB 3/4. Este parámetro solamente estará disponible si "Mode" está configurado como "2StereoRec" (Modo de grabación estéreo 2) en la pantalla USB I/O (E/S de USB) del modo Utility.

**Ajustes:** 1y2, 3y4

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información

#### complementaria

## [SF6] INFO (Información)

Indica la información de configuración del selector de monitorización directa, el modo de salida de la señal de audio y demás datos.

## [F5] A/D IN (Entrada A/D)

Esta pantalla permite configurar los parámetros relacionados con las entradas procedente desde las tomas [L]/[R] de A/D INPUT.

## [SF1] OUTPUT (Salida)

### Volume

Determina el nivel de salida de la parte de entrada A/D.

**Ajustes:** 0 – 127

### Pan

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de entrada A/D.

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

### Chorus Send

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro.

Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el coro.

**Ajustes:** 0 – 127

### Reverb Send

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de reverberación.

Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el sonido de la reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

### Dry Level

Determina el nivel de la parte de entrada A/D que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro).

**Ajustes:** 0 – 127

### Mono/Stereo

Determina la configuración de señal de la parte de entrada A/D, o de qué manera se encaminan la señal o señales (estéreo o mono).

**Ajustes:** LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono.....Solamente se utiliza el canal izquierdo de la entrada de audio.

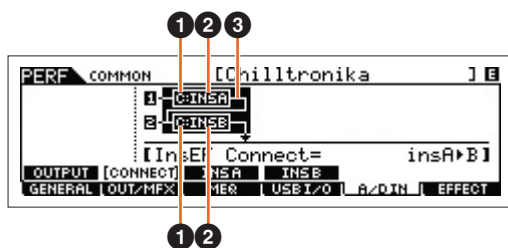
RMono.....Solamente se utiliza el canal derecho de la entrada de audio.

LRMono.....Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono.

stereo.....Se utilizan ambos canales, izquierdo y derecho, de la entrada de audio.

## [SF2] CONNECT (Conexión de efectos de inserción)

En esta pantalla se pueden ajustar los tipos de efectos de inserción aplicados a la señal de entrada de audio en el modo Performance. Los efectos del sistema pueden configurarse en la pantalla Effect (Efectos) (página 63).



### ❶ InsA Ctgr (Efectos de inserción de categoría A)/InsB Ctgr (Efectos de inserción de categoría B)

### ❷ InsA Type (Efectos de inserción de tipo A)/InsB Type (Efectos de inserción de tipo B)

Determina la categoría y el tipo de los efectos de inserción A/B.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información

#### complementaria

### ③ InsEF Connect (Conexión de efectos de inserción)

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.

**Ajustes:** insA>B, insB>A

insA>B.....Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B, y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.  
insB>A.....Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A, y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

#### [SF3] INS A (Efectos de inserción A)

#### [SF4] INS B (Efectos de inserción B)

Estas pantallas constan de varias páginas y pueden seleccionarse pulsando los botones [←]/[→] del cursor. En estas pantallas también podrá configurar de manera individual y manual cada parámetro del tipo de efecto seleccionado.

#### Category

##### Type

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Preset

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

**NOTA** Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Parámetros de efectos

Los parámetros de efectos varían en función del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## [F6] EFFECT (Efectos)

### [SF1] CONNECT (Conexión)

El tipo de conexión de inserción dependerá de la configuración de la voz asignada a la parte seleccionada. Esta pantalla permite configurar los efectos del sistema aplicados a todas las partes.

#### Chorus Ctg (Categoría de coro)

##### Chorus Type

##### Reverb Type

Determinan la categoría y el tipo de efectos de coro y de reverberación.

**Ajustes:** Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Chorus Return

##### Reverb Return

Determinan el nivel de retorno de los efectos de coro/reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Chorus Pan

##### Reverb Pan

Determinan la posición panorámica del sonido de los efectos de coro/reverberación.

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

#### Chorus To Reverb

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## [SF2] INS SW (Selector de efecto de inserción)

Esta pantalla permite configurar a qué partes se aplicarán los efectos de inserción.

## [SF4] CHORUS (Coro)

## [SF5] REVERB (Reverberación)

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte información detallada acerca de los parámetros en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

## Edición de parte

### Operación

[PERFORM] → Interpretación seleccionada → [EDIT] → Parte seleccionada

## [F1] VOICE (Voz)

### [SF1] VOICE (Voz)

#### PartSw (Part Switch)

Determina si cada parte está o no activada.

**Ajustes:** off, on

#### Bank

Determina el banco de voz ([página 7](#)) de cada parte.

#### Number

Determina el número del programa de voz de cada parte.

#### P.WithVce (Parámetro con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copiarán o no desde la voz a la parte actualmente seleccionada al cambiar individualmente una voz de la parte actual.

- Arpeggio settings (Ajustes de arpeggios)
- Filter Cutoff Frequency (Frecuencia de corte de filtro)
- Filter Resonance (Resonancia de filtro)
- Amplitude EG (Generador de envolventes de amplitud)
- Filter EG (Generador de envolventes de filtro)
- Pitch Bend Range (Margen de inflexión del tono) (superior/inferior)
- Note Shift (Desplazamiento de notas)

**NOTA** Independientemente del ajuste del parámetro "P.WithVce" (Parámetro con voz), los siguientes ajustes se copiarán siempre que se seleccione una voz normal: "Mono/Poly" (Monofónico/Polifónico), "Switch" (Selector de parte de portamento), "Time" (Tiempo de portamento) y "Time" (Modo de portamento)

**Ajustes:** off (no se copian), on (se copian)

## [SF2] MODE (Modo)

### Mono/Poly

Permite seleccionar entre la reproducción monofónica y polifónica de cada parte. Monofónico corresponde solamente a notas individuales, en tanto que Polifónico permite interpretar simultáneamente varias notas.

**Ajustes:** mono, poly

**NOTA** Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se asigne una voz de percusión.

### SplitLo/Up (Split Lower/Upper) (División inferior/superior)

Determina cuál área del teclado producirá el sonido. Si se selecciona "upper", solamente las notas situadas en el Split Point (Punto de división, parámetro común) o superiores serán las que generen el sonido. Si se selecciona "lower", serán solamente las notas inferiores al Split Point las que generen el sonido. Si se selecciona "both", todas las notas de todo el teclado generarán el sonido. De hecho, el sonido se producirá al tocar las notas dentro del área en la que coincida la configuración de Split con la de Note Limit.

**Ajustes:** both (ambos), lower (inferior), upper (superior)

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria



## ArpPlyOnly (Solamente reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios.

Si este parámetro está configurado como on, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

**Ajustes:** off, on

## [SF3] LIMIT (Límite)

### NoteLimitH (Límite superior de notas)

### NoteLimitL (Límite inferior de notas)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo especificado.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo "C5 a C4", (Do5 a Do4), el intervalo de notas cubierto será "C -2 a C4" y "C5 a G8" ("Do -2 a Do4" y "Do5 a Sol8").

### VelLimitH (Límite superior de velocidad)

### VelLimitL (Límite inferior de velocidad)

Determinan los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado.

**Ajustes:** 1 – 127

**NOTA** Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93 a 34", el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

## [SF4] PORTA (Portamento)

Determina los parámetros de portamento de cada parte. El portamento se utiliza para crear una transición uniforme desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.

### Switch (Selector de parte de portamento)

Determina si se aplicará o no portamento a cada parte.

**Ajustes:** off, on

### Time (Tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición de tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono prolongado, o bien una velocidad lenta.

**Ajustes:** 0 – 127

### Mode (Modo de portamento)

Determina el modo de portamento.

**Ajustes:** full (siempre), fingr (digitado)

full ..... El portamento se aplicará siempre.

fingr ..... El portamento solamente se aplicará cuando se toque un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

**NOTA** Los parámetros de portamento precedentes no están disponibles para las partes a las que se asigne una voz de percusión.

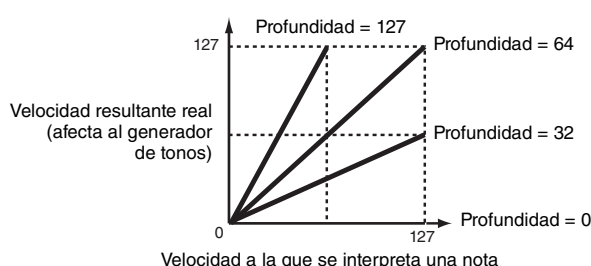
## [SF5] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)

### VelSensDpt (Profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de la interpretación (como se muestra a continuación).

**Ajustes:** 0 – 127

Si Offset (Compensación) se configura como 64:



## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit


- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

-  [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

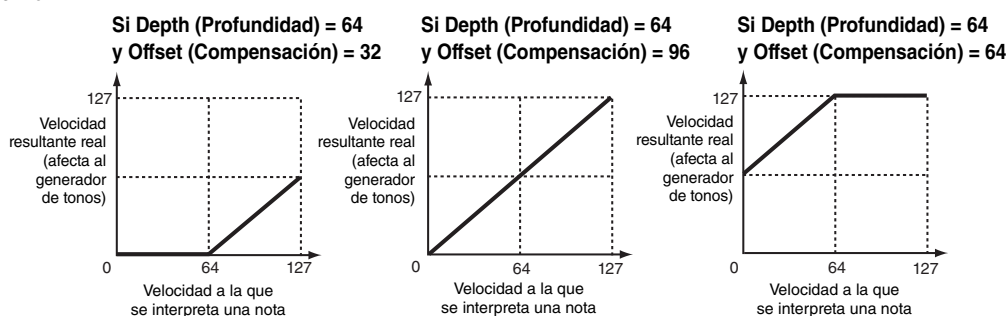
### Información

#### complementaria

## VelSensOfs (Compensación de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que las velocidades interpretadas se ajustan para el efecto de velocidad resultante real. Esto permite subir o bajar todas las velocidades en el mismo grado, posibilitando compensar automáticamente cualquier interpretación con demasiada fuerza o demasiado suave.

**Ajustes:** 0 – 127



## [SF6] OTHER (Otros)

### PB Upper (Margen de inflexión del tono superior)

### PB Lower (Margen de inflexión del tono inferior)

Determina, en semitonos, el intervalo máximo de inflexión del tono en cada parte. Este ajuste es el mismo que el de Common Edit (Edición común) de Voice. Consulte la [página 31](#).

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

### Assign 1 (Valor de Assign 1)

### Assign 2 (Valor de Assign 2)

Determina el valor de compensación con el que se cambiará la configuración original de las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 (Asignación). Las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 se configuran en la pantalla CTL SET (Ajuste de los controladores) ([página 32](#)) de Voice Common Edit.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## [F2] OUTPUT (Salida)

## [SF1] VOL/PAN (Volumen/Efecto panorámico)

### Volume

Determina el volumen de cada parte, permitiendo configurar el balance óptimo entre todas las partes.

**Ajustes:** 0 – 127

### Pan

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.

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

### VoiceELPan (Panorámica del elemento de voz)

Determina si se aplicarán o no los ajustes de panorámica individuales de cada voz (configurados mediante [VOICE] → [EDIT] → Elemento seleccionado → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan). Si esta función está configurada como "off", la posición de panorámica de cada elemento quedará definida en el centro de la parte.

**Ajustes:** off, on

## [SF2] EF SEND (Transmisión de efecto)

Desde esta pantalla pueden configurarse el nivel de transmisión y el nivel sin efecto (Send Level y Dry Level) de cada parte enviados a los efectos del sistema. Consulte la [página 20](#) para obtener información más detallada acerca de la conexión de efectos en el modo Performance.

### ChoSend (Transmisión de coro)

Determina el volumen de cada parte. Permite realizar ajustes precisos del balance entre los diversos sonidos de la voz de percusión.

**Ajustes:** 0 – 127

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

## RevSend (Transmisión de reverberación)

Permite configurar la posición panorámica estéreo de cada parte. De este modo podrá realizar ajustes precisos del efecto de reverberación entre los diversos sonidos de la voz de percusión.

**Ajustes:** 0 – 127

## DryLevel

Determina el nivel del sonido no procesado (sin efecto) de la parte seleccionada, permitiendo controlar el balance general de los efectos entre las partes.

**Ajustes:** 0 – 127

## InsEF (Selector de parte de efecto de inserción)

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Si este selector está configurado como "on", se activará el efecto de inserción de la voz asignada a la parte.

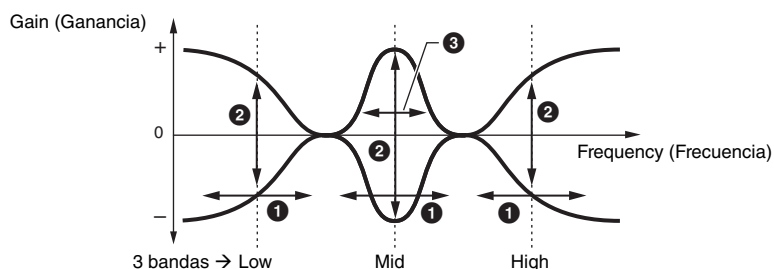
**Ajustes:** off, on

## [F3] EQ (Ecuador)

En esta pantalla podrá configurar los ajustes del ecualizador para cada parte. Se trata de un ecualizador paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Se puede atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz. Tenga en cuenta que están disponibles los dos tipos de pantallas diferentes que se indican a continuación y que podrá alternar entre uno y otro pulsando el botón [SF6]. Cada tipo de pantalla incorpora las mismas opciones de ajuste en un formato diferente. Utilice el tipo que le resulte más práctico.

- Pantalla mostrando cuatro partes
  - Recuerde que, dado que no es posible mostrar simultáneamente todos los parámetros disponibles en la pantalla de cuatro partes, tendrá que utilizar los controles del cursor para desplazarse por ella para ver y configurar los demás parámetros.
- Pantalla mostrando todos los parámetros de una parte

Consulte la [página 20](#) para obtener información más detallada acerca de la conexión de efectos, incluyendo el ecualizador, en el modo Performance.



### 1 FREQ (Frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia.

**Ajustes:** Low (Baja): 50,1Hz – 2,00kHz  
 Mid (Media): 139,7Hz – 10,1kHz  
 High (Alta): 503,8Hz – 14,0kHz

### 2 GAIN (Ganancia)

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

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

### 3 Q

Determina el Q (ancho de banda) de la banda media.

**Ajustes:** 0,7 – 10,3

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

## [F4] TONE

Permite ajustar los parámetros relacionados con el tono de cada parte. Esta pantalla permite determinar el valor de compensación con los mismos parámetros en el modo Voice.

### [SF1] TUNE (Afinación)

#### NoteShift

Determina, en semitonos, el ajuste (transposición) del tono de cada parte.

**Ajustes:** -24 – +0 – +24

#### Detune

Determina la afinación precisa de cada parte.

**Ajustes:** -12,8Hz – +0,0Hz – +12,7Hz

### [SF2] FILTER (Filtro)

Esta pantalla permite configurar el valor de compensación de los ajustes de Voice Element (Elementos de voz)/Key Edit (Edición de teclas) de cada parte.

#### Cutoff Knob

Determina la frecuencia de corte de cada parte. Si se están utilizando de manera combinada el LPF (Filtro de paso bajo) y el HPF (Filtro de paso alto), este parámetro estará disponible para el LPF.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### Resonance Knob

Determina la magnitud de la resonancia del filtro.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

#### FEGDepth Knob

Determina la profundidad del generador de envolventes de filtro (magnitud de la frecuencia de corte) de cada parte. Este parámetro no está disponible para partes de voces de percusión.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

**NOTA** Consulte información detallada acerca de la estructura del filtro en el “Manual de parámetros del sintetizador”, que encontrará en la documentación en PDF.

### [SF3] FEG (Generador de envolventes de filtro)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros del FEG de cada parte. Esta pantalla permite configurar el valor de compensación de los ajustes del FEG en Voice Element Edit (Edición de elementos de voz) de cada parte. Estos siguientes parámetros no están disponibles para partes de voces de percusión:

#### Attack (Tiempo de ataque)

#### Decay (Tiempo de disminución)

#### Sustain (Nivel de sostenido)

#### Release (Tiempo de liberación)

Determina cada parámetro del FEG de cada parte. Consulte información más detallada acerca del FEG (Generador de envolventes de filtro) en la [página 42](#).

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

### [SF4] AEG (Generador de envolventes de amplitud)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros del AEG de cada parte. Esta pantalla permite configurar el valor de compensación de los ajustes de Voice Element (Elementos de voz)/Key Edit (Edición de teclas) de cada parte.

#### Attack (Tiempo de ataque) Knob

#### Decay (Tiempo de disminución) Knob

#### Sustain (Nivel de sostenido) Knob

#### Release (Tiempo de liberación) Knob

Determina cada parámetro del AEG de cada parte. Consulte información más detallada acerca del AEG (Generador de envolventes de amplitud) en la [página 44](#). Los parámetros “Sustain” y “Release” no están disponibles para partes de voces de percusión.

**Ajustes:** -64 – +0 – +63

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
▶ [F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## [F5] RCV SW (Selector de recepción)

Desde esta pantalla podrá configurar de qué manera cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Si el parámetro pertinente está configurado como "on", la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados. Tenga en cuenta que están disponibles los dos tipos de pantallas diferentes que se indican a continuación y que podrá alternar entre uno y otro pulsando el botón [SF6]. Cada tipo de pantalla incorpora las mismas opciones de ajuste en un formato diferente. Utilice el tipo que le resulte más práctico.

- Pantalla mostrando cuatro partes

Esta pantalla muestra simultáneamente el estado del selector de recepción de las cuatro partes. Configure la parte de su preferencia como on u off para el tipo de datos MIDI correspondiente.

- Pantalla mostrando todos los parámetros de una parte

**NOTA** El parámetro "Sus" (Sostenido) no está disponible para partes de voces de percusión.

**NOTA** Si aquí "Control Change" se configura como "off", no estarán disponibles los parámetros relacionados con Control Change.

**Ajustes:** Véase a continuación.

### CtrlChange (Cambio de control)

Indica todos los mensajes de cambio de control.

### PB (Inflexión de tono)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de inflexión del tono.

### MW (Rueda de modulación)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de modulación.

### RB (Controlador de cinta)

Mensajes MIDI para el controlador de cinta.

### ChAT (Pulsación posterior en canal)

Mensajes MIDI para pulsación posterior en canal.

### FC1 (Controlador de pedal 1)

### FC2 (Controlador de pedal 2)

Mensajes MIDI generados al utilizar el controlador de pedal opcional conectado al panel posterior.

### Sus (Sostenido)

Mensajes MIDI para Número de control 64 (Sostenido). Este parámetro no está disponible para partes de voces de percusión.

### FS (Interruptor de pedal)

Mensajes MIDI generados al utilizar el interruptor de pedal opcional conectado a la toma [ASSIGNABLE] de FOOT SWITCH del panel posterior.

### AS1 (Asignación 1)

### AS2 (Asignación 2)

Mensajes MIDI generados utilizando ASSIGN 1)/ASSIGN 2 (Potenciómetros 3/4) cuando el indicador luminoso [TONE3] se enciende al pulsar el botón 1 de Knob Function.

### A.Func1 (Función asignable 1)

### A.Function2 (Función asignable 2)

Mensajes MIDI generados al usar los botones [1] y [2] de ASSIGNABLE FUNCTION.

### BC (Controlador de viento)

Mensajes MIDI para el controlador de viento.

### Exp (Expresión)

Mensajes MIDI para Número de control 11 (Expresión).

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
▶ [F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información complementaria

## Trabajo de interpretación

Performance Job (Trabajo de interpretación) posibilita diversas operaciones básicas, como inicializar y copiar. Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

### Operación

[PERFORM] → Interpretación seleccionada → [JOB]

### [F1] INIT (Inicializar)

Restablece (inicializa) todos los parámetros de la interpretación con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, etc., lo cual resulta muy práctico al crear una interpretación completamente nueva desde cero.

#### Tipo de parámetro a inicializar

All (Todo): Todos los datos de la interpretación

Common (Común): los datos de Common Edit (Edición común)

Parte 1 – 4: los datos de los parámetros de edición de parte de las partes internas correspondientes

A/D: datos relacionados con la parte de entrada A/D

**NOTA** Para seleccionar "Common" "Part" o "A/D", deberá desactivar la casilla de verificación "ALL".

### [F2] RECALL

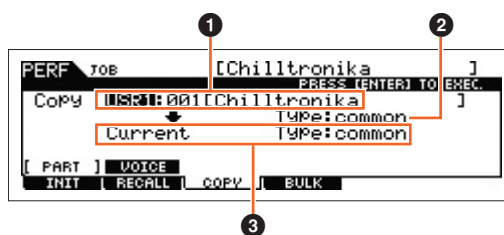
Si edita una interpretación y selecciona otra sin guardar la editada, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Edit Recall (Recuperar edición) para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas.

### [F3] COPY (Copiar)

#### [SF1] PART (Parte)

Esta práctica operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una cierta interpretación en la interpretación que esté editando en este momento. Resulta útil si está creando una interpretación y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra.

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



#### 1 Tipo de datos de interpretación (origen)

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. Si está selecciona la opción "current", la interpretación actual quedará especificada como interpretación de origen. Por tanto, podrá copiar los ajustes de los parámetros de una parte en otra de la misma interpretación.

**Ajustes:** Bank (Banco): USR1 – 2, ---

Número de interpretación: 001 (A01) – 128 (H16), Current (Actual)

#### 2 Tipo de datos del origen

Determina el tipo de datos del origen, incluido el número de parte. De acuerdo con el ajuste que se haga aquí, el tipo de datos del destino (más adelante) quedará automáticamente configurado.

**Ajustes:** common (común), part1 – 4 (parte 1 – 4), A/D

#### 3 Tipo de datos del destino

Determina el tipo de datos del destino, incluido el número de parte. En función del ajuste que se configure aquí, el tipo de datos del origen (2) quedará automáticamente asignado al elemento adecuado.

**Ajustes:** common (común), part1 – 4 (parte 1 – 4), A/D

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información

#### complementaria

## [SF2] VOICE (Voz)

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Effect (Efecto) y de Master EQ de una determinada voz asignada a una interpretación concreta en los parámetros comunes de la interpretación que esté editando en ese momento. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa Performance.

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

### 1 Voz de origen

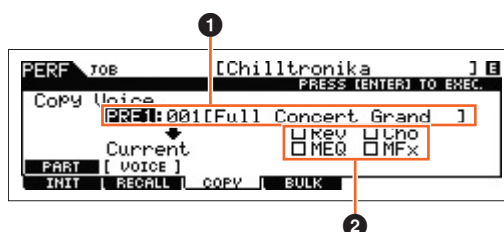
Determina el banco y el número de voz que se va a copiar.

**Ajustes:** Bank (Banco): PRE1 – 9, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR  
Número de voz: 001 (A01) – 128 (H16)

### 2 Determina qué unidades de efectos se copiarán

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Effect (efecto) y de Master EQ de una determinada voz asignada a una interpretación concreta en la interpretación que se esté editando en ese momento. Podrá seleccionar las unidades de efectos a copiar entre “Rev”, “Cho”, “MEQ” y “MFX”.

**NOTA** Incluso aunque cada uno de los efectos Reverb y Chorus esté configurado como “on”, al ejecutar el trabajo no se copiará la configuración de Send Level (Nivel de transmisión) de la voz en la interpretación. Si desea aplicar a la voz copiada la misma profundidad de los efectos Reverb y Chorus que en el modo Voice, configure manualmente los parámetros Reverb Send y Chorus Send en la pantalla OUTPUT (página 66) del modo Performance Part Edit con el mismo valor que en el modo Voice Edit.



## [F4] BULK (Volcado por lotes)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados de la interpretación seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para ejecutar el procedimiento Bulk Dump (Volcado por lotes), pulse el botón [ENTER].

**NOTA** Para poder ejecutar la función de datos por lotes debe definir el valor correcto de número de dispositivo MIDI. Para ello, efectúe el siguiente procedimiento: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “DeviceNo.”

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

## Performance Record (Grabación de la interpretación)

Podrá grabar su interpretación al teclado en el modo Performance (Interpretación) en una canción o en un patrón. Como parte de las operaciones de los potenciómetros y de los controladores, así como de la reproducción de los arpeggios y de la interpretación que realice en el teclado, en el modo Performance podrá grabarlos en una pista específica como eventos MIDI. Consulte información acerca de las operaciones grabadas mediante potenciómetros en "Bloque secuenciador aplicado al modo Performance" (página 11).

### Operación

[PERFORM] → Interpretación seleccionada → [REC]

#### AVISO

La grabación de una interpretación sobrescribe todas las pistas de la sección de la canción o el patrón de destino. Compruebe si la sección de la canción o el patrón de destino contiene datos antes de comenzar la grabación. Podrá comprobar si una pista contiene datos en la línea de estado de la línea, en la pantalla. Antes de grabar, seleccione una sección de una canción o patrón que no contenga datos como destino, o bien guarde todos los datos de la canción o el patrón en un dispositivo de memoria flash USB.

## [F1] SETUP

### SeqMode (Modo del secuenciador)

Determina en qué destino (canción o patrón) se grabará la interpretación que está tocando.

**Ajustes:** song, pattern

### Number (Número de canción o patrón)

Determina el número del patrón o de la canción de destino de la grabación.

### Section

Determina la sección de destino de la grabación si Sequencer Mode está configurado como "pattern". Tenga en cuenta que los datos anteriormente grabados en la sección de destino seleccionada se sobrescribirán y se borrarán en cuanto comience la grabación.

### Section Length

Especifica la longitud de la sección en la que el Sequencer Mode está configurado como "pattern".

**Ajustes:** 001 – 256

### Time Signature (Contador)

Determina la signatura de tiempo.

**Ajustes:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### Tempo

Determina el tempo de la grabación. Durante la grabación, el arpeggio se reproducirá con el tempo definido aquí.

**Ajustes:** 5 – 300

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 149) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Este ajuste se copiará en el tempo del destino de la grabación (canción o patrón).

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

## [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

En la ficha de la pantalla, los tipos de arpeggios se asignan a los botones con los iconos de corchea. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación al teclado. Seleccione una configuración de arpeggio antes de grabar. El tipo de arpeggio puede configurarse en la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggio) (página 58).

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

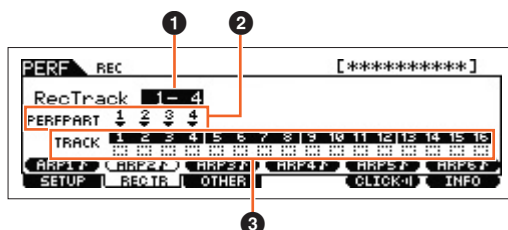
▶ [F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Información

#### complementaria



## [F2] REC TR (Pista de grabación)



### 1 RecTrack (Pista de grabación)

Determina el número de pistas del patrón o de la canción como destino de la grabación.

### 2 PERFPART (Parte de interpretación)

Indica las pistas de la canción o del patrón como destino de la grabación en función de la configuración de "RecTrack".

### 3 Estado de la pista

Indica si cada pista de la sección de la canción o patrón seleccionados contiene o no datos MIDI. Los cuadrados de línea continua indican que la pista contiene datos MIDI, en tanto que los cuadrados de líneas de puntos indican que la pista no contiene datos.

## [F3] OTHER (Otros)

### KeyOnStart (Selector de inicio al pulsar una tecla)

Si esta opción está configurada como on, la grabación comenzará inmediatamente al pulsar cualquier nota del teclado.

Ajustes: off, on

### CopyPerfParam (Copiar parámetros de interpretación)

Determina si la configuración del parámetro Performance (Interpretación) se copiará o no en la mezcla de la canción o el patrón de destino.

Ajustes: off, on

### MoveToRecMode (Pasar al modo Record)

Si esta opción está configurada como "on", la operación pasará al modo especificado de destino para grabar después de la grabación de la interpretación. Si está configurada como "off", la operación pasará a la pantalla Performance Play (Reproducción de interpretación).

Ajustes: off, on

## [F5] CLICK (Metrónomo)

Al pulsar el botón [CLICK] (Metrónomo) podrá activar o desactivar el sonido del metrónomo para la grabación.

## [F6] INFO (Información)

Indica el número de la canción o patrón, la sección (solamente si el Sequencer Mode está configurado como "pattern") y el nombre de la canción o patrón configurado como destino de la grabación de la interpretación. Además, indica la cantidad de memoria libre en el secuenciador.

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

### Información complementaria

## Información complementaria

### ■ Lista de categorías de interpretaciones

Esta es la lista de las categorías principales y secundarias a las que corresponden las respectivas interpretaciones del MOXF6/MOXF8.

Categoría principal (abreviatura)	Categoría secundaria (abreviatura)												
	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---							
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---						
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---						
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---								
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad	---
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---							
No Assign	---												

### ■ Funciones de los potenciómetros 1 – 8

Esta sección explica las funciones asignadas a los potenciómetros en el modo Performance. En el modo Performance, el accionamiento de los potenciómetros 1 – 8 en Common Edit (Edición común) se aplicará a los parámetros de Common Edit. Del mismo modo, el accionamiento de los potenciómetros 1 – 8 en Part Edit (Edición de parte) se aplicará a los parámetros de Part Edit. Consulte información detallada en el Manual de instrucciones.

**Cuando el indicador luminoso de [TONE 1] está encendido:**

Potenciómetro 1	CUTOFF	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	página 56
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 2	RESONANCE	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "RESO"	página 56
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 3	FEG DEPTH	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	página 56
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Number [1] – [4] button → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 4	PORTAMENTO	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F3] PORTA → "PortaTime"	página 56
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time" de la parte seleccionada	página 65

**Cuando el indicador luminoso de [TONE 2] está encendido:**

Potenciómetro 1	ATTACK	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "ATK"	página 56
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 2	DECAY	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "DCY"	página 56
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 3	SUSTAIN	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "SUS"	página 56
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain" de la parte seleccionada	página 68
Potenciómetro 4	RELEASE	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "REL"	página 56
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release" de la parte seleccionada	página 68

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

### Cuando el indicador luminoso de [TONE 3] está encendido:

Potenciómetro 1	VOLUME	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"	página 60
		Edición de parte	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume" de la parte seleccionada	página 66
Potenciómetro 2	PAN	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Pan"	página 60
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan" de la parte seleccionada	página 66
Potenciómetro 3	ASSIGN 1	Common Edit (Edición común)	Disabled	
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign1" de la parte seleccionada	página 66
Potenciómetro 4	ASSIGN 2	Common Edit (Edición común)	Disabled	
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign2" de la parte seleccionada	página 66

### Cuando el indicador luminoso de [EQ] está encendido:

Potenciómetro 5	LOW	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "LOW GAIN"	página 59
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F3] EQ → "LOW GAIN" de la parte seleccionada	página 67
Potenciómetro 6	MID F	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID FREQ"	página 59
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F3] EQ → "MID FREQ" de la parte seleccionada	página 67
Potenciómetro 7	MID	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID GAIN"	página 59
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F3] EQ → "MID GAIN" de la parte seleccionada	página 67
Potenciómetro 8	HIGH	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "HIGH GAIN"	página 59
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F3] EQ → "HIGH GAIN" de la parte seleccionada	página 67

### Cuando el indicador luminoso de [EFFECT] está encendido:

Potenciómetro 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 64
Potenciómetro 6	CHO SEND	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend"	página 60
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "ChoSend" de la parte seleccionada	página 66
Potenciómetro 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	página 64
Potenciómetro 8	REV SEND	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "RevSend"	página 60
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → [EDIT] → Botón numérico [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "RevSend" de la parte seleccionada	página 67

### Cuando el indicador luminoso de [ARP] está encendido:

Potenciómetro 5	GATE TIME	Common Edit (Edición común)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "GateTimeRate"	página 57
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	página 58
Potenciómetro 6	OCT RANGE	Common Edit (Edición común)	Disabled	
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	página 58
Potenciómetro 7	UNITMULTIPLY	Common Edit (Edición común)	Disabled	
		Part Edit (Edición de parte)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	página 58
Potenciómetro 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "Tempo"	página 57

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Información complementaria

## Modo Song (Canción)

El modo Song (Canción) permite grabar, editar y reproducir sus propias canciones originales. Esta sección explica cada uno de los parámetros de los cuatro tipos (Song Play (Reproducción de canciones), Song Record (Grabación de canción), Song Edit (Edición de canción) y Song Job (Trabajo de canción)).

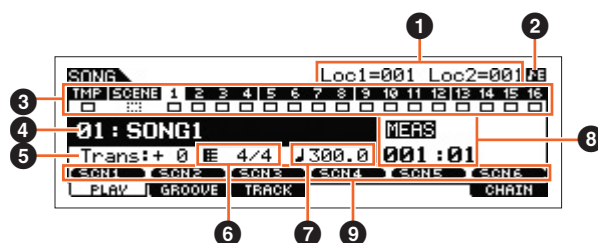
### Song Play (Reproducción de canciones)

Song Play (Reproducción de canciones) es el "portal" principal que permite seleccionar el modo Song, y donde se selecciona y reproduce una canción.

#### Operación

Pulse el botón [SONG].

#### [F1] PLAY (Reproducir)



Pantalla Song Play (Reproducción de canciones)

**NOTA** En la pantalla PLAY (Reproducir) del modo Song Play podrá seleccionar la voz de la parte de mezcla correspondiente a la pista actual pulsando el botón [CATEGORY SEARCH] (Búsqueda de categorías).

#### 1 Loc1 (Ubicación 1), Loc2 (Ubicación 2)

El modo Song Play dispone de una práctica función de ubicación que permite ir directamente a las partes de una canción especificadas por el usuario. Esto permite asignar un número de compás específico a la canción seleccionada e ir directamente al compás asignado, tanto durante la reproducción como cuando se detiene la canción. Es posible asignar dos ubicaciones. Esta pantalla indica las ubicaciones. Consulte instrucciones detalladas en la [página 97](#).

#### 2 Indicador de edición de secuenciador

Al cambiar los datos MIDI y el valor de los parámetros relacionados con el secuenciador (con la excepción de los ajustes de Mixign), el indicador de edición de secuenciador aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla. En el modo Song/Pattern, el búfer de edición correspondiente a la configuración del secuenciador es la ubicación en la memoria de los programas íntegros en ambos modos. Por consiguiente, si cambia los ajustes del secuenciador de una canción o de un patrón, el indicador de edición de secuenciador aparecerá siempre en el modo Song/Pattern (salvo en el modo Mixing) antes de guardarse.

**NOTA** Dado que el búfer de edición de los ajustes de Mixing son diferentes de los ajustes del secuenciador, el indicador de edición de secuenciador no aparecerá en el modo Mixing.

#### 3 Estado de la pista

Indica si cada pista contiene o no datos MIDI. Los cuadrados de línea continua (■) indican que la pista contiene datos MIDI, en tanto que los cuadrados de líneas de puntos (⋮) indican que la pista no contiene datos.

#### 4 Número/nombre de canción

Determina la canción que se va a reproducir.

**Ajustes:** Número de canción 01 – 64

#### 5 Trans (Transposición)

Determina el ajuste de transposición del tono de la canción íntegra, y puede ajustarse en semitonos.

**Ajustes:** -36 – +0 – +36

#### 6 Contador

Determina el contador (signatura del tiempo) de la canción. El contador específico se aplicará al compás especificado en el parámetro "MEAS" (Compás) (8).

**Ajustes:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## 7 (Tempo)

Determina el tempo de reproducción de la canción.

**Ajustes:** 5,0 – 300,0

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 149) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

## 8 MEAS (Compás)

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la reproducción.

## 9 SCN1 (Escena 1) – [SF6] SCN6 (Escena 6)

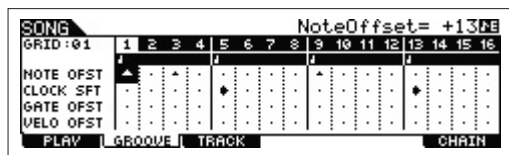
Puede asignar a estos botones los ajustes de los parámetros relacionados con las canciones (escenas de canciones) y de los parámetros relacionados con los arpeggios. También puede recuperar los ajustes pulsando estos botones. Consulte instrucciones detalladas para el registro de escenas en "Asignación de diversos ajustes relacionados con la reproducción de canciones (Escena de canciones)" de la página 97. Consulte instrucciones detalladas sobre la configuración de los parámetros relacionados con los arpeggios en la página 82.

**NOTA** Al pulsar los botones [SF1] SCN1 – [SF6] SCN6 durante la reproducción solamente cambiará la escena de la canción.

**NOTA** Después de registrar la escena de la canción, el icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón pulsado. Podrá confirmar si va a asignar o no el tipo de arpeggio a ese botón en la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) (página 82) del modo Song.

## [F2] GROOVE (Surco de cuadrícula)

La función Grid Groove (Surco de cuadrícula) permite ajustar el tono, velocidad, duración y sincronización de las notas de una pista especificada mediante una cuadrícula de 1 compás y una semicorchea para crear "surcos" con una programación exacta semejante a la de un secuenciador, que de otro modo no sería posible. Esta función afecta a la reproducción de canciones sin cambiar de hecho los datos de secuencia.



	-	0	+
NOTE OFST (Desplazamiento de nota)			
CLOCK SFT (Cambio de ciclo de reloj)			
GATE OFFSET (Compensación de duración)			
VELO OFST (Compensación de velocidad)			

### NOTE OFST (Desplazamiento de nota)

Aumenta o reduce el tono de la(s) nota(s) de la cuadrícula seleccionada, en semitonos.

**Ajustes:** -99 – +00 – +99

### CLOCK SFT (Cambio de ciclo de reloj)

Cambia la sincronización de la(s) nota(s) de la cuadrícula seleccionada hacia delante o hacia atrás, en incrementos de ciclos de reloj.

**Ajustes:** -120 – +000 – +120

### GATE OFFSET (Compensación de duración)

Alarga o acorta la(s) nota(s) de la cuadrícula seleccionada, en incrementos de ciclos de reloj.

**Ajustes:** -120 – +000 – +120

### VELO OFST (Compensación de velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de la(s) nota(s) de la cuadrícula seleccionada.

**Ajustes:** -127 – +000 – +127

## Modo Song

### Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## [F3] TRACK (Pista)

### [SF1] CHANNEL (Canal)

Desde esta pantalla podrá configurar el canal de salida MIDI de cada una de las dieciséis pistas del generador de tonos interno o externo correspondiente. Además, simultáneamente podrá configurar varias pistas (pistas 1 – 8 o pistas 9 – 16) con el mismo valor que la pista actualmente seleccionada cambiando el parámetro mientras mantiene pulsado el botón [SF4] 1 – 8 o el botón [SF5] 9 – 16.

### OUT CH (Canal de salida)

Determina el canal de transmisión MIDI de los datos de secuencia de cada pista. Si las pistas están configuradas como "off", no sonarán.

**Ajustes:** 1 – 16, off

**NOTA** En el modo Song o Pattern, los mensajes MIDI creados al tocar el teclado, los potenciómetros o las ruedas se envían al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal de salida MIDI de la pista seleccionada en ese momento.

### [SF2] OUT SW (Interruptor de salida)

Además, simultáneamente podrá configurar varias pistas (pistas 1 – 8 o pistas 9 – 16) con el mismo valor que la pista actualmente seleccionada cambiando el parámetro mientras mantiene pulsado el botón [SF4] 1 – 8 o el botón [SF5] 9 – 16.

### INT SW (Interruptor interno)

Determina si los datos de la reproducción se transmitirán o no al bloque generador de tonos interno.

**Ajustes:** off, on

### EXT SW (Interruptor externo)

Determina si los datos de la reproducción se transmitirán o no al bloque generador de tonos MIDI externo a través de MIDI.

**Ajustes:** off, on

### [SF3] TR LOOP (Bucle de pista)

Desde esta pantalla se puede determinar si los datos de los bucles de pista seleccionados sonarán o no en la reproducción. El uso de la función Loop puede ser un método eficaz para repetir patrones y frases cortos durante la canción. Consulte información detallada en la [página 99](#).

**Ajustes:** off, on

## [F6] CHAIN (Cadena)

Esta función permite "encadenar" canciones para reproducirlas automática y secuencialmente. Consulte información detallada en la [página 98](#).

skip..... Omite (pasa por alto) el número de cadena seleccionado y continúa la reproducción a partir del siguiente número de cadena.

stop ..... Detiene la reproducción de la cadena de canciones en el número de cadena seleccionado. Podrá reiniciar la reproducción de la cadena de canciones desde el siguiente número de cadena pulsando el botón [▶] (Reproducir).

end ..... Indica la marca de coda de los datos de la cadena de canciones.

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
▶ [F3] TRACK  
▶ [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F4] TR SEL  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Información complementaria

## Grabación de canciones

### Modo Song Record Standby (Grabación de canción en espera)

#### Operación

[SONG] → Canción seleccionada → [REC]

#### [F1] SETUP

#### Type

Determina el tipo de grabación. El tipo de grabación puede dividirse en dos grupos: Realtime Recording (Grabación en tiempo real) y Step Recording (Grabación por pasos). En la grabación en tiempo real, el instrumento funciona del mismo modo que un grabador de cinta, grabando los datos de la interpretación a medida que se toca. Esto permite recoger todos los matices de una interpretación real. En la grabación en tiempo real, el "Type" puede configurarse como "replace" (reemplazar), "overdub" (sobregrabación) o "punch" (pinchado). En la grabación por pasos podrá componer su interpretación "escribiéndola" 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. Para la grabación por pasos, "Type" debe configurarse como "step" (paso).

**Ajustes:** Si la pista de grabación se configura con cualquier valor entre 1 y 16: replace (reemplazar), overdub (sobregrabación), punch (pinchado), step (paso)

Cuando la pista de grabación se define como tempo: replace (reemplazar), punch (pinchado), step (paso)

Si la pista de grabación se configura como escena: replace (reemplazar), punch (pinchado)

Cuando la pista de grabación se define como todo: replace (reemplazar), overdub (sobregrabación), punch (pinchado)

replace ..... Puede usar este método cuando desee sobrescribir una pista ya grabada con datos nuevos en tiempo real. Los datos originales se borrarán.

overdub ..... Puede usar este método cuando desee añadir más datos a una pista que ya contenga datos. Los datos previamente grabados se mantendrán.

punch ..... Puede usar este método cuando desee sobrescribir datos en un intervalo especificado de una pista que ya contenga datos. Permite sobrescribir los datos ya grabados desde el punto inicial hasta el punto final (compás y tiempo) que se especificaron antes de la grabación.

step..... Utilice este método para introducir las notas manualmente, una cada vez.

**NOTA** Si se selecciona la opción "punch", en la pantalla aparecerán los mensajes "Punch-in measure: beat" (Compás de pinchado de entrada: tiempo) y "Punch-out measure : beat" (Compás de pinchado de salida: tiempo), y deberá configurarlos. Si ha configurado los puntos de ubicación 1 y 2 (Loc1, Loc2), los puntos de pinchado de entrada y de salida pueden configurarse sencillamente pulsando un botón. Desplace el cursor hasta el valor de pinchado de entrada/salida. Observará que aparece el elemento de menú "COPYLOC" (Posición de copia). Pulse el botón [SF1] COPYLOC y los ajustes de pinchado de entrada/salida se asignarán automáticamente a los puntos de ubicación existentes.

#### Quantize (Resolution) (Cuantizar, resolución)

Este parámetro estará disponible si el tipo de grabación está configurado con cualquier opción distinta de "step".

La cuantización de la grabación ajusta automáticamente la sincronización de las notas durante la grabación.

Este parámetro también puede ajustarse a través de la ventana de selección Note Type (Tipo de nota), que se abre pulsando el botón [SF6].

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

#### Event

Este parámetro solamente estará disponible si el tipo de grabación se configura como "step". Permite especificar el tipo de evento a introducir.

**Ajustes:** note (nota), p.bend (inflexión del tono), CC#000 – #119 (Cambio de control)

#### RecTr (Pista de grabación)

Determina la pista que se va a grabar. Al pulsar el botón [F6] podrá alternar entre las opciones de grabación Single Track (Una sola pista) y All Track (Todas las pistas).

**Ajustes:** tempo, scene (escena; 1 – 16, all (todo)

#### Ch (Canal)

Determina el canal de grabación MIDI.

**Ajustes:** 1 – 16, all (todas)

#### ♩ (Tempo)

Determina el tempo de la canción.

**Ajustes:** 005,0 – 300,0

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

▶ [F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F4] TR SEL  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Información complementaria

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 149) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

## Meas (Compás)

Determina el compás a partir del cual se iniciará la grabación de la canción. Este parámetro también puede ajustarse a través de la ventana introducción de números, que se abre pulsando el botón [SF6] NUM.

## [F2] VOICE (Voz)

En esta pantalla podrá configurar los parámetros relacionados con la voz correspondientes a la pista de grabación. Estos ajustes afectan a la parte en la que el canal de recepción (configurado en el modo Mixing) coincide con el canal de transmisión (salida) de la pista de grabación.

### Voice (Voz)

Determina la voz utilizada en la pista de grabación. Si el cursor está situado aquí, podrá seleccionar la voz de su preferencia con los botones Bank (Banco), Group (Grupo) y Number (Número) y la función Category Search (Búsqueda de categorías).

### Volume (Volumen)

Determina el volumen de la pista de grabación.

Ajustes: 0 – 127

### Pan (Panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la pista de grabación.

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

### InsEF (Selector de parte de efecto de inserción)

Determina si se aplicarán o no efectos de inserción a la pista de grabación.

Ajustes: off, on

### ♩ (Tempo)

Determina el tempo de la canción. Este parámetro es idéntico al de ajuste de tempo de la pantalla [F1] SETUP (Configuración).

Ajustes: 005,0 – 300,0

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

## Meas (Compás)

Determina el compás a partir del cual se iniciará la grabación de la canción.

## [F3] ARP ED (Edición de arpeggios)

Indica la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) (página 82) del modo Song.

## [F5] CLICK (Metrónomo)

Al pulsar el botón [CLICK] (Metrónomo) podrá activar o desactivar el sonido del metrónomo para la grabación.

**NOTA** En la pantalla CLICK (página 144) podrá configurar diversos ajustes del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y el recuento de introducción de la grabación.

## [F6] ALL TR (Todas las pistas)

Al pulsar el botón [F6] podrá alternar entre las opciones de grabación Single Track (Una sola pista) y All Track (Todas las pistas).

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

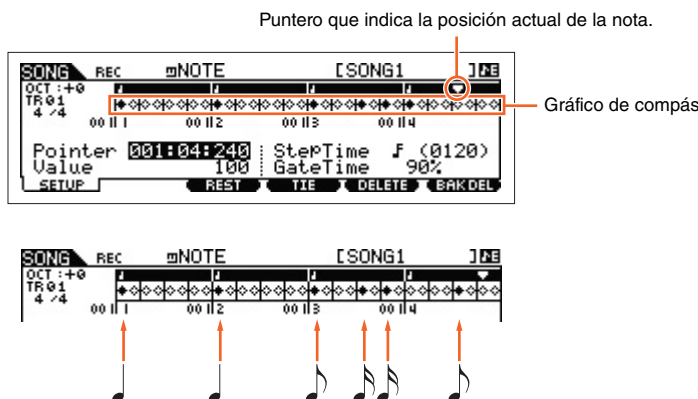
### Información complementaria



## Durante la grabación de canciones

**Operación** [SONG] → Canción seleccionada → [REC] → [▶] (Reproducir)

En la grabación en tiempo real, los parámetros editables durante la grabación son los de las pantallas [F1] SETUP, [F2] VOICE y [F3] ARP ED del modo de grabación de canciones en espera. En la grabación por pasos, las pantallas que aparecen durante la grabación son diferentes de las del modo de grabación de canciones en espera. Durante la grabación es posible editar los siguientes parámetros.



### [F1] SETUP

En esta pantalla se “colocan” las notas durante una grabación por pasos. Si el contador indica 4/4, la pantalla estará dividida en cuatro tiempos (un compás). Cada marcador en forma de diamante de la pantalla representa una fusa (cada división 1/4 se divide en ocho fusas). Por ejemplo, si el siguiente patrón rítmico “♩ ♪ ♪ ♪” se introduce en tiempo 4/4, aparecerá una pantalla como la de arriba a la derecha.

#### Pointer

Determina la posición de introducción de los datos. El puntero triangular situado sobre el gráfico de compases indica la posición de introducción de datos. Para desplazar el puntero hacia la derecha o hacia la izquierda, utilice los botones [INC] y [DEC], o bien el dial [DATA].

#### Value

Si el evento a introducir ([F1] SETUP → Evento) está configurado como “note”, este valor especificará a qué velocidad se introducirá la nota.

- Ajustes:** Si el evento está configurado como “note”: 1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4  
 Si el evento está configurado como “p.bend” (inflexión del tono): -8192 – +8191  
 Si el evento está configurado como “CC (Cambio de control 001 – 119)”: 000 – 127  
 Si el evento está configurado como “tempo” con RecTr = tempo: 005 – 300

**NOTA** Podrá seleccionar “kbd” (teclado) y “rnd1” – “rnd4” (aleatorio1 – 4), así como los valores 1 – 127, cuando el evento a introducir está configurado como “note”. Si selecciona “kbd” se aplicará el valor de velocidad como intensidad real de la reproducción. Si se selecciona alguno de los ajustes aleatorios, se introducirá un valor de velocidad aleatorio.

#### StepTime

Indica el “tamaño” del tiempo de paso de grabación actual de la siguiente nota a introducir, y determina hasta qué posición avanzará el puntero una vez introducida una nota. Este parámetro también puede ajustarse a través de la ventana de selección Note Type (Tipo de nota), que se abre pulsando el botón [SF6].

- Ajustes:** 0001 – 0059, fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra, blanca, redonda

#### GateTime

“Gate time” hace referencia a la duración real de los sonidos de las notas. Por ejemplo, para la misma negra, una duración larga generará una ligadura, en tanto que una duración corta producirá un efecto de staccato. Esto permite generar ligaduras, staccatos, etc. La duración del sonido se indica como valor porcentual del tiempo del paso.

- Ajustes:** 1% – 200%

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

**[F3] REST**

Pulse [F3] para introducir una pausa de la misma duración que el tiempo de paso especificado. El puntero se moverá hacia adelante, hasta la siguiente posición de introducción de datos. Las pausas no aparecen en la pantalla.

**NOTA** En el secuenciador MIDI no existen datos concretos para representar las pausas. Cuando se introduce una "pausa", el puntero sencillamente avanza hasta la siguiente posición de introducción de datos, dejando efectivamente una pausa.

**[F4] TIE (Unión)**

Al pulsar el botón [F4] para insertar una unión, la nota precedente se prolongará hasta la totalidad del tiempo del paso. Por ejemplo, en la frase precedente, las notas se introducen con un tiempo de paso de una negra. Si posteriormente el tiempo de paso se cambia por una corchea y se pulsa [F4], se introducirá una nota. Con la función TIE también pueden introducirse notas con puntillo. Por ejemplo, para producir una negra con puntillo, configure el tiempo de paso como corchea, introduzca una nota y, a continuación, pulse dos veces [F4].

**NOTA** Esta pantalla solamente estará disponible si el evento introducido está configurado como "note".

**[F5] DELETE (Borrar)**

Pulse aquí para borrar efectivamente los eventos de nota de la posición actual del cursor.

**[F6] BAK DEL (Borrar atrás)**

Desplaza el puntero un paso hacia atrás y borra todas las notas de dicha ubicación.

**NOTA** Las notas introducidas erróneamente pueden borrarse pulsando [F6] inmediatamente después de insertarlas (antes de cambiar el valor de tiempo de paso).

**Arpeggio Edit (Edición de arpeggios)**

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de arpeggios, incluyendo Type (Tipo) y Tempo. MOXF6/MOXF8 tiene cuatro arpegiadores. En el modo Song, los diferentes tipos de arpeggios pueden asignarse a un máximo de cuatro partes, y es posible reproducir hasta cuatro tipos de arpeggios simultáneamente. Los parámetros son los mismos que los del modo Voice (página 27), con la excepción de los siguientes parámetros.

**Operación**

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED  
Modo Song → ARP [EDIT]

**[F1] COMMON (Común)****Switch**

Determina si el arpeggio está activado o desactivado para todas las partes. Este ajuste se aplica al botón ARP [ON/OFF] del panel.

**Ajustes:** off, on

**SyncQtzValue (Valor de cuantización de sincronización)**

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de una cierta parte. Si está configurado como "off", el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active. El número indicado a la derecha de cada valor indica la resolución de la nota negra en los ciclos de reloj.

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

**Modo Song****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Durante la grabación de canciones**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Información complementaria**

### QtzStrength (Intensidad de cuantización)

Determina el valor de compensación de "QtzStrength" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina el valor de compensación de "VelocityRate" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate

Determina el valor de compensación de "QtzTimeRate" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -100 – +0 – +100

### Swing

Determina el valor de compensación de "Swing" de la pantalla [F5] PLAY FX. Este parámetro se aplica a todas las partes.

**Ajustes:** -120 – +0 – +120

## [F2] TYPE (Tipo)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) ([página 27](#)) del modo Voice.

## [F3] MAIN (Principal)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) ([página 27](#)) del modo Voice. Tenga en cuenta que en el modo Song no existe el parámetro "Tempo" en la pantalla MAIN. En su lugar, en dicha pantalla encontrará el siguiente parámetro. El ajuste de tempo del arpegio es el mismo que el de la pantalla Song Play (Reproducción de canciones).

### VoiceWithARP (Voz con arpegio)

A cada tipo de arpegio se le asigna la voz que mejor se ajuste a sus características. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpegio se asignará o no a la parte editada. Si se configura como "on", se asignará la voz apropiada a la parte editada en lugar de la voz asignada en ese momento. Si se configura como "off", la voz apropiada no se asignará a la parte editada. Se mantendrá la voz asignada en ese momento.

## [F4] LIMIT (Límite)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) ([página 28](#)) del modo Voice.

## [F5] PLAY FX (Efecto de reproducción)

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpegios) ([página 28](#)) del modo Voice.

## [F6] OUT CH (Canal de salida)

### OutputSwitch

Si este parámetro está configurado como "on", los datos de reproducción del arpegio se transmitirán a través de MIDI.

**Ajustes:** off, on

### TransmitCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpegio. Si está configurado como "KbdCh", los datos de reproducción del arpegio saldrán a través del canal de transmisión del teclado MIDI ([UTILITY] → [F6] MIDI → "KBDTransCh").

**Ajustes:** 1 – 16, KbdCh (Canal de teclado)

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## Song Edit (Edición de canciones)

Este modo incorpora completos y detallados controles para editar los eventos MIDI de pistas de canciones individuales. Los eventos MIDI son mensajes (que indican, por ejemplo, si las notas están o no activas, el número de notas, el número de cambios del programa, etc.) que forman los datos de una pista grabada. Pueden utilizarse para corregir errores y también para aportar dinamismo o efectos, como el vibrato, para perfeccionar y acabar la canción.

### Operación

[SONG] → Canción seleccionada → [EDIT]

### [F1] CHANGE (Cambiar)

Muestra la lista de eventos de la pista de la canción seleccionada. Consulte información detallada en el Manual de instrucciones.

### [F2] VIEW FLT (Filtro de vista)

Esta pantalla permite seleccionar los tipos de eventos que aparecen en la pantalla CHANGE (Cambiar). Por ejemplo, si desea editar solamente eventos de notas, inserte una marca de verificación en la casilla situada junto a "Note", de modo que en la pantalla CHANGE (Lista de eventos) aparezcan solamente los efectos de notas.

**Ajustes:** Note (Nota), Pitch Bend (PB) (Inflexión del tono), Program Change (PC) (Cambio de programa), Control Change\* (CC) (Cambio de control), Channel After Touch (CAT) (Pulsación posterior en canal), Poly After Touch (PAT) (Pulsación posterior polifónica), RPN, NRPN, System Exclusive (EXC) (Exclusivo del sistema), Channel Mode Message (CMM) (Mensaje de modo de canal)

### [F5] CLR ALL (Borrar todo)

Pulse [F5] para quitar simultáneamente todas las marcas de verificación.

### [F6] SET ALL (Configurar todo)

Pulse [F6] para insertar marcas de verificación en todas las casillas.

### [F4] TR SEL (Selección de pista)

Pulsando este botón podrá alternar entre las pantallas de las pistas 1 – 16, la pista Scene (Escena) y la pista Tempo.

### [F5] INSERT (Insertar)

Si el cursor está situado en la posición de su preferencia en la pantalla [F1] CHANGE (lista de eventos), al pulsar este botón se abrirá la pantalla para insertar nuevos eventos MIDI en los modos Song o Pattern. A continuación se describen los tipos de eventos que pueden insertarse en una canción.

#### Note (Nota)

Se trata de los eventos que definen las notas, que constituyen la mayor parte de todos los datos de una interpretación. Es el tipo de datos más habitual y prevaeciente.

#### NOTE (Nombre de la nota)

Determina el nombre de la nota o el tono de teclado específico de la nota.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

#### GATE (Duración)

Determina la duración del sonido de una nota, en tiempos y ciclos de reloj.

**Ajustes:** 000:001 – 999:479

**NOTA** En este sintetizador, un ciclo de reloj equivale a 1/480ª de negra.

#### VELO (Velocidad)

Determina la intensidad con la que suenan las notas seleccionadas.

**Ajustes:** 001 – 127

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

▶ [F1] CHANGE  
▶ [F2] VIEW FLT  
▶ [F4] TR SEL  
▶ [F5] INSERT  
▶ [F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Información complementaria

## PitchBend

Se trata de los eventos que definen los cambios continuos en el tono y que son generados por el accionamiento de la rueda de inflexión del tono.

### DATA

Determina los datos de inflexión del tono.

**Ajustes:** -8192 – +8191

## ProgramChange

Los eventos de Program Change (Cambio de programa) se utilizan para seleccionar voces.

### BANK (Banco)

Determina el banco de voz. El banco de voz consta de MSB y LSB.

**Ajustes:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** MSB y LSB de selección de banco son, de hecho, parte del conjunto de mensajes de Control Change (véase a continuación). Sin embargo, dado que se aplican específicamente a la selección de voces, los agrupamos y describimos aquí.

### PC NO (Número de cambio de programa)

Determina la voz específica (del banco seleccionado arriba con MSB y LSB).

**Ajustes:** 000 – 127

**NOTA** Consulte información más detallada acerca de bancos y números de voz en la "Lista de voces" de la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF.

## Control Change

Estos eventos controlan el sonido y determinadas características de respuesta de la voz. Normalmente se generan/graban moviendo un controlador (como una rueda de modulación, un potenciómetro, un mando deslizante o un controlador de pedal).

### CTRL NO (Número de control)

Determina el número de cambio de control.

**Ajustes:** 000 – 127

**NOTA** Consulte información detallada acerca de las funciones asignadas a cada número de cambio de control en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en formato PDF.

### DATA

Consulte "Entrada de datos MSB/LSB" en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 000 – 127

## Ch.AfterTouch (Pulsación posterior en canal)

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

**NOTA** El teclado del MOXF6/MOXF8 no incorpora una función de pulsación posterior. No obstante, podrá insertar eventos de pulsación posterior en los datos de canción de esta pantalla.

### DATA (Datos)

Representan la intensidad de la presión aplicada a la tecla.

**Ajustes:** 000 – 127

## PolyAfterTouch (Pulsación posterior polifónica)

Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Sin embargo, a diferencia del evento Channel After Touch, se proporcionan datos individuales de cada tecla.

**NOTA** El teclado del MOXF6/MOXF8 no incorpora una función de pulsación posterior. No obstante, podrá insertar eventos de pulsación posterior en los datos de canción de esta pantalla.

### NOTA

Determina a qué tecla se aplicará la pulsación posterior.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

### DATA

Representan la intensidad de la presión aplicada a la tecla.

**Ajustes:** 000 – 127

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## RPN (Número de parámetro registrado)

Estos eventos se utilizan para cambiar los valores de los parámetros de cada parte del generador de tonos. Este evento se emplea para configurar ajustes tales como Pitch Bend Sensitivity (Sensibilidad de inflexión del tono) o Tuning (Afinación).

### MSB-LSB

Consulte "Número de parámetro registrado MSB/LSB" en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 000 – 127

### DATA (Entrada de datos MSB-LSB)

Consulte "Número de parámetro registrado MSB/LSB" en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: RPN MSB (101), RPN LSB (100) y la entrada de datos MSB (6). En este sintetizador se ha añadido la entrada de datos LSB (38), y en esta pantalla el grupo resultante de eventos de cambio de control se procesa como si fuera uno solo. Debe tenerse en cuenta que el RPN ha sido configurado para un canal. Los datos introducidos posteriormente serán reconocidos como un cambio de valor del mismo RPN. Al ejecutar una operación de control, deberá transmitir un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para evitar errores operativos.

## NRPN (Número de parámetro no registrado)

Cambia los valores de los parámetros de cada parte del generador de tonos. Puede emplearse para editar sonidos a través de MIDI, lo cual permite editar ajustes de filtros o de generador de envolventes, así como ajustar el tono o el nivel de cada instrumento de una voz de percusión.

### MSB-LSB

Consulte "Número de parámetro no registrado MSB/LSB" en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 000 – 127

### DATA (Entrada de datos MSB-LSB)

Consulte "Número de parámetro no registrado MSB/LSB" en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 000 – 127, \*\*\*

**NOTA** Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y la entrada de datos MSB (6). En este sintetizador se ha añadido la entrada de datos LSB (38), y en esta pantalla el grupo resultante de eventos de cambio de control se procesa como si fuera uno solo. Debe tenerse en cuenta que el NRPN ha sido configurado para un canal. Los datos introducidos posteriormente serán reconocidos como un cambio de valor del mismo NRPN. Al ejecutar una operación de control, deberá transmitir un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para evitar errores operativos.

**NOTA** MOXF6/MOXF8 no puede recibir mensajes NRPN.

## Exclusive (Exclusivo del sistema)

Un tipo de mensaje MIDI empleado para intercambiar datos exclusivos de un modelo o de un dispositivo específico. A diferencia de otros eventos MIDI, estos eventos difieren en función del fabricante o del dispositivo, y son incompatibles entre diferentes dispositivos.

### DATA (Datos hexadecimales)

Consulte los mensajes exclusivos del sistema en la sección "MIDI" del "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.

**Ajustes:** 00 – 7F, F7 (los datos deben introducirse en formato hexadecimal)

## [F6] DELETE

Pulse aquí para borrar efectivamente los eventos de nota de la posición actual del cursor.

## Song Job (Trabajo de canción)

El modo Song Job (Trabajo de canción) contiene una amplia variedad de herramientas de edición y de funciones de transformación de datos que pueden utilizarse para cambiar el sonido de una canción. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. Consulte información detallada en el Manual de instrucciones.

### ■ AVISO ■

Si la ejecución del trabajo tarda algún tiempo, aparecerá un mensaje "Executing..." (Ejecutando). Nunca intente desconectar la alimentación mientras esté visible el mensaje "Executing...". Si lo hiciera, se perderían todos los datos del usuario.

Operación

[SONG] → Canción seleccionada → [JOB]

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F4] TR SEL  
▶ [F5] INSERT  
▶ [F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Información complementaria

## [F1] UNDO/REDO (Deshacer/Rehacer)

Undo Job (Deshacer trabajo) cancela los cambios que haya realizado en el trabajo o en la sesión de grabación o de edición más recientes, y restaura los datos a su estado anterior. Esto permite recuperarse ante una pérdida accidental de datos. La opción Redo (Rehacer) solamente está disponible después de utilizar Undo, y permite restablecer los cambios realizados antes de deshacerlos.

### ■ AVISO ■

Las opciones Undo/Redo no funcionan con las operaciones del modo Mixing Voice (Voz de mezcla).

## [F2] NOTE (Trabajo de datos de notas)

Al pulsar esta opción se abrirá la pantalla del trabajo seleccionado.

**NOTA** Antes de ejecutar un trabajo de datos de notas, asegúrese de especificar la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo (compás : tiempo : ciclos de reloj) al que se aplicará el trabajo.

### 01: Quantize

La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas aproximándolas al tiempo exacto más cercano. Esta función puede utilizarse, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.

#### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### Quantize (Resolution) (Cuantizar, resolución)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas en la pista especificada.

**Ajustes:** fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, semicorchea + tresillo de semicorcheas, corchea + tresillo de corcheas

#### Strength

Este parámetro ajusta la intensidad con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Un ajuste del 100% producirá una sincronización exacta. Si se configura como 0% no se producirá ninguna cuantización.

**Ajustes:** 000% – 100%

#### SwingRate

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás. Cuando se usa el tresillo como valor de cuantización, se retrasará la última nota de cada tresillo. Si el valor de cuantización tiene un número par, los tiempos se retardarán.

**Ajustes:** El intervalo variará en función de la configuración de Quantize (Cuantizar). Consulte información más detallada a continuación.

##### Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:

Si se configura como 100%, será equivalente a duplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se configura como 50%, se producirá una sincronización exacta y, por lo tanto, no habrá sensación de swing. Los ajustes superiores a 51% incrementan el swing, y un 75% es equivalente a un retraso de una nota con puntillo.

##### Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas, o un tresillo de semicorcheas:

Si se define como 100%, es equivalente a triplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se configura como 66%, se producirá una sincronización exacta y, por lo tanto, no habrá sensación de swing. Los ajustes superiores a 67% incrementan el swing, y un 83% es equivalente a un retraso de un seisillo.

##### Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, semicorchea + tresillo de semicorcheas:

Si se configura como 100%, equivale a duplicar la duración de una corchea o semicorchea. Si se configura como 50%, se producirá una sincronización exacta y, por lo tanto, no habrá sensación de swing. Los ajustes superiores a 51% incrementan el swing, y un 66% es equivalente a un retraso de un tresillo.

**NOTA** Si un valor de swing distinto del 100% da como resultado que las notas se ubiquen después de otras notas no de swing, estas últimas se retrasarán en consecuencia.

#### GateTime

Determina el tiempo de entrada (la duración del sonido de una nota) de las notas pares graves para mejorar la sensación de swing. Si se utiliza el tresillo como valor de cuantización, se ajustará la duración de la última nota de cada tresillo. Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas o semicorchea + tresillo de semicorcheas, se ajustará la duración de las notas corchea o semicorchea pares. Un ajuste del 100% mantendrá sin cambios las duraciones originales. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondeará a 1.

**Ajustes:** 000% – 200%

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## 02: Modify Velocity

Este trabajo altera los valores de velocidad del intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas. Los cambios de la velocidad se calculan de la forma siguiente:

$$\text{Velocidad ajustada} = (\text{velocidad original} \times \text{porcentaje}) + \text{compensación}$$

Si el resultado es 0 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor quedará configurado como 127.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### SetAll

Ajusta las velocidades de todas las notas de destino al mismo valor fijo (1 a 127). Si se configura como "OFF", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Si se configura con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no estarán disponibles y aparecerán como "\*\*\*\*" en la pantalla.

**Ajustes:** off (0), 001 – 127

#### Rate

Determina el porcentaje con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de destino. Los ajustes inferiores a 100% reducen proporcionalmente las velocidades, y los superiores a 100% las aumentan. Un ajuste de 100 no producirá ningún cambio. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** 000% – 200%, \*\*\*

#### Offset

Añade un valor fijo a los valores de velocidad ajustados con porcentaje. Los ajustes inferiores a 0 reducen proporcionalmente las velocidades, y los superiores a 0 las aumentan. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** -127 – +0 – +127, \*\*\*

## 03: Modify Gate Time

Este trabajo modifica la duración del intervalo de notas especificado. Los cambios de duración se calculan de la forma siguiente:

$$\text{Duración ajustada} = (\text{duración original} \times \text{porcentaje}) + \text{compensación}$$

Si el resultado es 0 o menor, el valor se redondeará a 1.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### SetAll

Define la duración de todas las notas de destino del trabajo con el mismo valor fijo. Si se configura como "OFF", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Si se configura con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no estarán disponibles y aparecerán como "\*\*\*\*" en la pantalla.

**Ajustes:** off (0), 0001 – 9999

#### Rate

Determina el porcentaje con el que se cambiará la duración de las notas. Los ajustes inferiores a 100% acortan proporcionalmente las notas, y los superiores a 100% las alargan. Un ajuste de 100 no producirá ningún cambio. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** 000% – 200%, \*\*\*

#### Offset

Añade un valor fijo a los valores de duración ajustados con el porcentaje. Los ajustes inferiores a 0 acortan la duración, y los superiores a 0 la alargan. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** -9999 – +0 – +9999, \*\*\*

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria



## 04: Crescendo

Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo sobre el intervalo de notas especificado. (Un crescendo es un aumento gradual del volumen, y un decrescendo es una disminución gradual).

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

### VelocityRange

Determina la intensidad del crescendo o del decrescendo. Los valores de velocidad de las notas del intervalo especificado aumentan o disminuyen gradualmente a partir de la primera nota del intervalo. La velocidad de la última nota del intervalo se convierte en la velocidad original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad resultante está fuera del intervalo 1 – 127, quedará configurada a 1 o como 127, según proceda. Los ajustes mayores que 0 producen un crescendo, y los menores que 0 producen un decrescendo. Un ajuste de 0 no surtirá efecto alguno.

**Ajustes:** -127 – +0 – +127

**NOTA** Al ejecutar este trabajo se cambian las velocidades de la nota en los eventos del intervalo especificado para producir un crescendo o decrescendo. Tenga en cuenta que este trabajo no puede aplicar el crescendo o decrescendo a una nota sostenida larga que tenga una duración prolongada. Si desea hacer esto, ejecute el trabajo Create Continuous Data (Crear datos continuos) (página 92), configurando el tipo de evento como "Control Change 11" (Cambio de control 11).

## 05: Transpose

La transposición permite cambiar la clave o tono de las notas dentro del intervalo especificado.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

### Note

Determina el intervalo de tonos de notas al que se aplicará el trabajo. Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

### Transpose

Transpone las notas en el intervalo especificado (en semitonos). Un ajuste de +12 subirá una octava, mientras que un valor de -12 reducirá una octava. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio.

**Ajustes:** -127 – +0 – +127

## 06: Glide

Este trabajo reemplaza todas las notas que siguen a la primera en el intervalo especificado por datos de inflexión del tono, con lo que se produce una transición suave de una nota a otra. Es ideal para generar efectos de deslizamiento de guitarra o de plegado de cuerdas.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

### GlideTime

Determina la duración de la ligadura. Cuanto mayor sea el valor, más prolongada será la ligadura entre las notas.

**Ajustes:** 000 – 100

### PBRange (Margen de inflexión del tono)

Determina, en semitonos, el intervalo máximo de inflexión del tono que aplicará el trabajo de ligadura.

**Ajustes:** 01 – 24

**NOTA** Tenga en cuenta que la canción puede no reproducirse correctamente si configura "PB Range" con un valor diferente del definido en el modo Voice Edit (Edición de voz). Para que la canción se reproduzca correctamente, inserte el evento MIDI por debajo de la pista correspondiente en la pantalla Song Edit (Edición de canción) (página 84).  
RPN [000-000] xxx ("xxx" representa el valor de inflexión del tono)

## 07: Create Roll

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado, con los cambios continuos especificados en el paso de ciclos de reloj y la velocidad. Es ideal para crear redobles rápidos de staccato y efectos de "tartamudeo" especiales.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

**StartStep (Paso inicial)****EndStep (Paso final)**

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Cuanto menor sea el valor, más fino será el redoble. Pueden especificarse tanto el valor inicial como el final de los ciclos de reloj, con lo que se facilita la creación de redobles en los que el tamaño del paso varía durante los mismos.

**Ajustes:** StartStep (Paso inicial): 001 – 999, EndStep (Paso final): 001 – 999

**Note**

Determina la nota específica (o el instrumento en las voces de percusión) del efecto de redoble. Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**StartVelo (Velocidad inicial)****EndVelo (Velocidad final)**

Determina la velocidad de las notas del redoble. Se pueden especificar los valores de la velocidad inicial y final, con lo que se facilita la creación de redobles en los que la velocidad aumenta o disminuye. Esto permite crear redobles cuyo volumen aumenta o disminuye gradualmente (en crescendo o decrescendo).

**Ajustes:** StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

**08: Sort Chord**

Este trabajo ordena los eventos de acordes (eventos de notas simultáneas) por orden de tono. La clasificación afecta al orden de las notas en la pantalla Event List (Lista de eventos) (página 84), pero no cambia la sincronización de las notas. Cuando se usa para preprocesar acordes antes de ejecutar el trabajo Separate Chord (Separar acordes), que se explica a continuación, Chord Sort puede utilizarse para simular el “golpe” o sonido de rasgueo de las guitarras e instrumentos similares.

**TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

**Type**

Determina cómo se ordenan los datos de las notas del acorde.

**Ajustes:** up (arriba), down (abajo), up&down (arriba y abajo), down&up (abajo y arriba)

up ..... Las notas se ordenan de forma ascendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado ascendente, como los de la guitarra.

down ..... Las notas se ordenan de forma descendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado descendente, como los de la guitarra.

up&down ..... Ordena las notas de los acordes de los tiempos acentuados en orden ascendente y las notas de los acordes de los tiempos no acentuados en orden descendente, según el ajuste de Grid (Cuadrícula), que se explica a continuación.

down&up ..... Ordena las notas de los acordes de los tiempos acentuados en orden descendente y las notas de los acordes de los tiempos no acentuados en orden ascendente, según el ajuste de Grid (Cuadrícula), que se explica a continuación.

**Grid**

Determina el tipo de nota que sirve como base para el trabajo Chord Sort (Organizar acordes).

**Ajustes:** fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra

**09: Separate Chord (Separar acordes)**

Este trabajo separa ligeramente las notas de los acordes dentro del intervalo especificado, insertando el número de ciclos de reloj indicado entre cada nota. Ejecute este trabajo después de ejecutar Chord Sort (precedente) para crear efectos de rasgueado ascendente o descendente, como los de la guitarra.

**TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

**Clock**

Determina el número de ciclos de reloj insertados entre notas de acordes contiguos.

**Ajustes:** 000 – 999

**NOTA** Recuerde que hay 480 ciclos de reloj por negra.

**NOTA** No será posible separar acordes para que se crucen en el siguiente acorde o se exralimiten del intervalo (configurado anteriormente).

**Modo Song****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**Durante la grabación de canciones**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Información complementaria**

## [F3] EVENT (Trabajo de evento)

Al pulsar esta opción se abrirá la pantalla del trabajo seleccionado.

**NOTA** Antes de ejecutar un trabajo de evento, asegúrese de especificar la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo (compás : tiempo : ciclos de reloj) al que se aplicará el trabajo. Recuerde que las pistas a especificar pueden variar en función del trabajo.

### 01: Shift Clock

Este trabajo sube o baja todos los eventos de datos del intervalo especificado según el número indicado de ciclos de reloj.

#### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, TMP=tempo, SCN=escena, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### Clock

Determina cuánto tiempo se retrasarán los datos en compases, tiempos y ciclos de reloj.

**Ajustes:** 000: 0: 000 – 999: 3: 479

#### Direction

Determina en qué dirección se moverán los datos. Si se configura como "Advance" (Avanzar), los datos se llevarán al principio de la secuencia, mientras que el valor "Delay" (Retrasar) hará que sean llevados al final de la misma.

**Ajustes:** Advance (Avanzar), Delay (Retrasar)

### 02: Copy Event

Este trabajo copia todos los datos del intervalo de origen especificado en la posición de destino seleccionada.

Podrá ejecutar este trabajo tras configurar:

- Source Track (Pista de origen) (01-16, TMP, SCN, all (todas))
- Source range (Intervalo de origen) (compás : tiempo : ciclos de reloj)
- Destination Track (Pista de destino) (01-16, TMP, SCN, all (todas))
- Destination range (Intervalo de destino) (compás : tiempo : ciclos de reloj)
- Compás superior de destino
- Count (recuento) (número de veces que se copian los datos)

#### NumberOfTimes

Determina el número de veces que se copian los datos.

**Ajustes:** x01 – x99

#### AVISO

Quando se ejecuta el trabajo Copy Event, los datos que haya en la posición de destino se sobrescribirán.

### 03: Erase Event

Este trabajo borra todos los eventos especificados del intervalo indicado, con lo que se produce un segmento de silencio.

#### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, TMP, SCN, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### EventType

Determina el tipo de evento que se va a borrar. Si se selecciona la opción ALL se borrarán todos los eventos.

Se pueden especificar números de cambio de control individuales al borrar eventos de cambio de control.

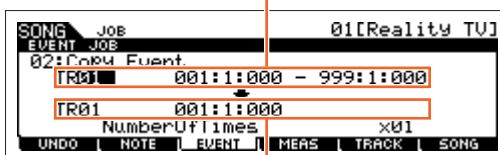
**Ajustes:** Si TR se configura como 01 – 16: Note (Eventos de nota), PC (Cambio de programa), PB (Inflexión del tono), CC (Cambio de control)\*, CAT (Pulsación posterior en canal) PAT (Pulsación posterior polifónica), EXC (Exclusivo del sistema), All (todos los eventos)

Si TR se configura como "TMP" (Tempo): TMP (tempo)

Si TR se configura como "SCN" (Escena): SceneMemory (Información de cambio de escena), TrackMute (Información de cambio de configuración de silenciamiento de pista)

\* También se puede especificar el CC No. (Número de cambio de control).

Pista e intervalo de origen en compases, tiempos y ciclos de reloj



Pista de destino y primer (compás, tiempo y ciclos de reloj) de destino

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## 04: Extract Event

Este trabajo pasa todas las instancias de los datos de los eventos especificados de un intervalo indicado desde una pista al mismo intervalo de una pista diferente.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

### EventType

Permite seleccionar el tipo de evento que se va a extraer. Además, de ser necesario podrán configurarse notas y números de cambio de control específicos.

**Ajustes:** Note (Nota), PC (Cambio de programa), PB (Inflexión del tono), CC (Cambio de control), CAT (Pulsación posterior en canal), PAT (Pulsación posterior polifónica), EXC (Exclusivo del sistema)

### → TR (Pista)

Determina la pista de destino (01 – 16).

## 05: Create Continuous Data

Este trabajo crea datos de cambio de control o una inflexión de tono continua a través del intervalo especificado.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, TMP, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

### EventType

Determina el tipo de evento que se va a crear.

**Ajustes:** PB (Inflexión del tono), CC (Cambio de control)\*, CAT (Pulsación posterior en canal), EXC (Exclusivo del sistema), TMP (Tempo)  
\* También se puede especificar el CC No. (Número de cambio de control).

### Data (Data Range)

Determina los límites inferior y superior del intervalo de datos que se va a crear.

**Ajustes:** Si el tipo de evento se configura como PB: -8192 – +0 – +8191  
Si el tipo de evento se configura como TMP: 005,0 – 300,0  
Si el tipo de evento se configura con otras opciones: 0 – 127

### Clock

Determina el número de ciclos de reloj que se van a insertar entre cada evento creado.

**Ajustes:** 001 – 999

### Curve (Curva)

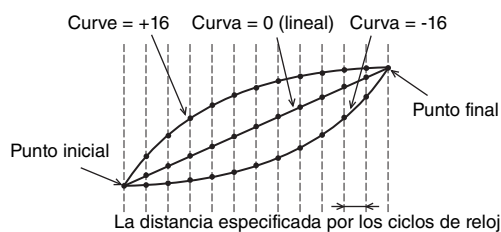
Determina la "curva" de los datos continuos. Consulte en el gráfico las formas aproximadas de las curvas.

**Ajustes:** -16 – +0 – +16

### NumberOfTimes

Determina el número de veces que se va a repetir la creación de datos. Por ejemplo, si los datos se crean en el intervalo M001:1:000 – M003:1:000 y este parámetro se configura como 03, los mismos datos se crearán en M003:1:000 – M005:1:000 y en M005:1:000 – M007:1:000. Este trabajo permite insertar un volumen repetido o variaciones de corte de filtro para crear efectos de trémolo o wah.

**Ajustes:** x01 – x99



## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## 06: Thin Out

Este trabajo reduce el tipo especificado de datos continuos en el intervalo especificado, lo que permite liberar espacio en la memoria para otros datos o para otras grabaciones.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### EventType

Determina el tipo de evento que se va a reducir.

**Ajustes:** PB (Inflexión del tono), CC (Cambio de control)\*, CAT (Pulsación posterior en canal), PAT (Pulsación posterior polifónica), TMP (Tempo)

\* También se puede especificar el CC No. (Número de cambio de control).

**NOTA** El trabajo Thin Out no funcionará en datos continuos que tengan un intervalo de ciclos de reloj mayor de 60 ciclos por evento.

## 07: Modify Control Data

Este trabajo permite cambiar los valores del tipo especificado de datos de control (por ejemplo, la inflexión del tono, el cambio de control, las pulsaciones posteriores, etc.) dentro del intervalo especificado. Los cambios de los datos se calculan de la siguiente forma:

$$\text{Valor modificado} = (\text{valor original} \times \text{porcentaje}) + \text{compensación.}$$

Cualquier resultado inferior al mínimo quedará configurado con el valor mínimo; cualquier resultado mayor que el máximo quedará configurado con el valor máximo.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, TMP, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### EventType

Determina el tipo de evento que se va a modificar.

**Ajustes:** PB (Inflexión del tono), CC (Cambio de control)\*, CAT (Pulsación posterior en canal), PAT (Pulsación posterior polifónica), TMP (Tempo)

\* También se puede especificar el CC No. (Número de cambio de control).

#### SetAll

Configura todos los eventos de destino con el mismo valor fijo. Si está configurado como "off", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Si se configura con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no estarán disponibles y aparecerán como "\*\*\*\*" en la pantalla.

**Ajustes:** off, 000 -127 (-8192 – +0 – +8191 para inflexión del tono, 005,0 – 300,0 para el tempo), \*\*\*

#### Rate

Determina el porcentaje de transformación de los valores originales para los eventos de destino. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** 000% – 200%, \*\*\*

#### Offset

Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados con el porcentaje. Si el parámetro Set All no está configurado como "off", este parámetro aparecerá en la pantalla como "\*\*\*\*" y no podrá modificarse.

**Ajustes:** -127- +0 – +127 (-8192 – +0 – +8191 para la inflexión del tono, -275 – +0 – +275 para el tempo), \*\*\*

## 08: Beat Stretch

Este trabajo realiza una expansión o compresión del tiempo en el intervalo seleccionado. Tenga en cuenta que esta operación afectará a la sincronización de todos los eventos, así como a los tiempos de paso de notas y tiempos de duración de notas.

### TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina la pista (01 – 16, all (todas)) y el intervalo de compases, tiempos y ciclos de reloj al que se aplicará el trabajo.

#### Rate

Determina la cantidad de expansión o compresión del tiempo en forma de porcentaje. Un valor superior a 100% conllevará una expansión, y un valor inferior a 100% conllevará una compresión. Un ajuste de 100 no producirá ningún cambio.

**Ajustes:** 025% – 400%

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

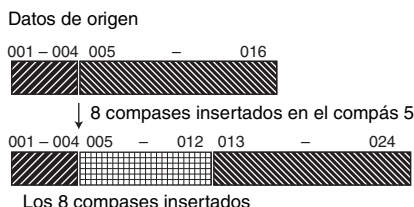
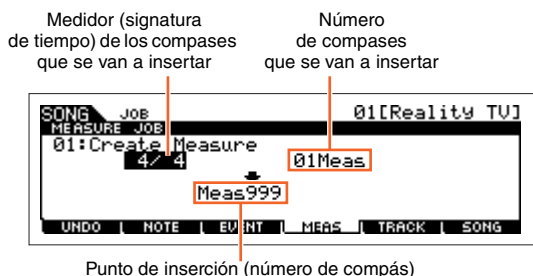
### Información complementaria

## [F4] MEAS (Trabajo de compás)

Al pulsar esta opción se abrirá la pantalla del trabajo seleccionado.

### 01: Create Measure

Este trabajo crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas.



#### Contador de compases que se van a insertar

Determina el contador o signatura de tiempo de los compases que se van a crear. Este parámetro puede resultar de utilidad cuando necesite crear una canción que incorpore cambios en el contador.

**Ajustes:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

#### Punto de inserción (número de compás)

Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases vacíos creados.

**Ajustes:** 001 – 999

#### Número de compases que se van a insertar

Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

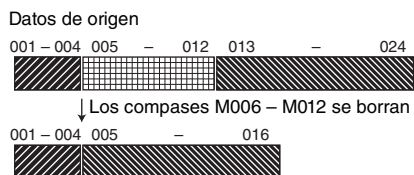
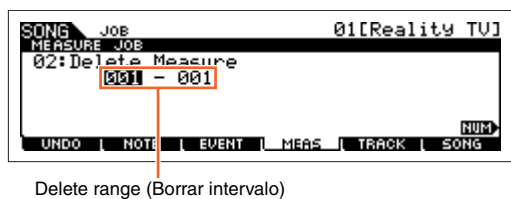
**Ajustes:** 01 – 99

**NOTA** Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compases y de contadores posteriores al punto de inserción avanzan en consecuencia.

**NOTA** Si el punto de inserción se define después del último compás que contiene datos, sólo se definen los datos del contador en ese punto sin insertar en realidad ningún compás.

### 02: Delete Measure

Este trabajo elimina los compases especificados de la canción actual. Los datos de los compases y el contador después de borrar los compases retrocederán en consecuencia.



#### Delete range (Borrar intervalo)

**Ajustes:** 001 – 999

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## [F5] TRACK (Trabajo de pista)

Al pulsar esta opción se abrirá la pantalla del trabajo seleccionado.

### 01: Copy Track

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado desde una pista de origen especificada en la pista de destino especificada.

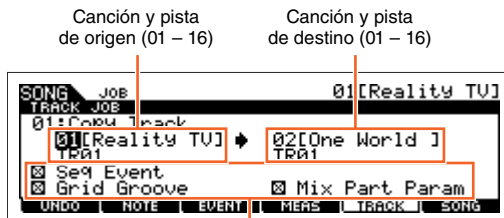
#### AVISO

La operación de copia sobrescribe los datos existentes en la pista de destino.

#### Tipo de datos que se van a copiar

Determina los tipos de los datos que se van a copiar. Seleccione el tipo de su preferencia activando las casillas de verificación correspondientes.

**Ajustes:** Seq Event (Evento del secuenciador, todos los eventos de la pista), Grid Groove (Surco de cuadrícula, de la pista seleccionada), Mix Part Param (Parámetro de parte de mezcla, todos los parámetros de parte de mezcla)



Tipo de datos que se van a copiar

### 02: Exchange Track

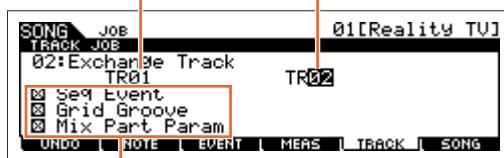
Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre las dos pistas indicadas de la canción actual.

#### Tipo de datos que se van a intercambiar

Determina los tipos de los datos que se van a intercambiar. Seleccione el tipo de su preferencia activando las casillas de verificación correspondientes.

**Ajustes:** Seq Event (Evento del secuenciador, todos los eventos de la pista), Grid Groove (Surco de cuadrícula, de la pista seleccionada), Mix Part Param (Parámetro de parte de mezcla, todos los parámetros de parte de mezcla)

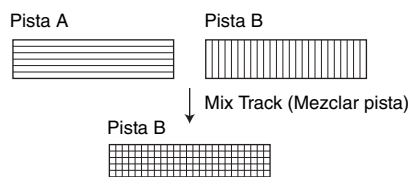
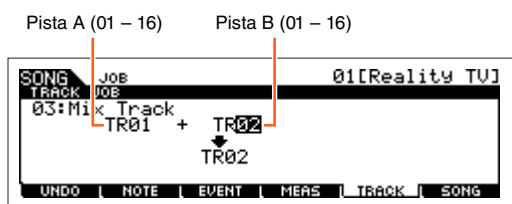
Pistas de destino de la operación de intercambio (01 – 16)



Tipo de datos que se van a intercambiar

### 03: Mix Track

Este trabajo mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas ("A" y "B"), y sitúa el resultado en la pista B.



#### Pistas de destino de la operación de mezcla

**Ajustes:** 01 – 16

### 04: Clear Track

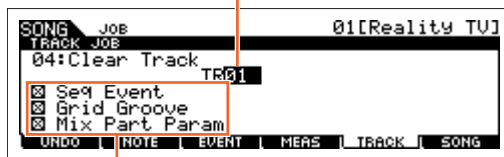
Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista de patrón seleccionada.

#### Tipo de datos que se van a borrar

Determina los tipos de los datos que se van a borrar. Seleccione el tipo de su preferencia activando las casillas de verificación correspondientes.

**Ajustes:** Seq Event (Evento del secuenciador, todos los eventos de la pista), Grid Groove (Surco de cuadrícula, de la pista seleccionada), Mix Part Param (Parámetro de parte de mezcla, todos los parámetros de parte de mezcla)

Pista cuyos datos se borrarán (01 – 16, TMP, SCN, all (todas))



Tipo de datos que se van a borrar

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

### 05: Normalize Play Effect

Este trabajo rescribe los datos en la pista seleccionada para que incorporen la configuración actual de Grid Groove (Surco de cuadrícula).

#### TR (Pista)

Determina la pista de la canción a la que se aplicará el trabajo.

**Ajustes:** 01 – 16, all (todas)

### 06: Divide Drum Track

Separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes en diferentes instrumentos de percusión de pistas independientes (pistas 1 a 8).

#### TR (Pista)

Determina la pista de la canción a la que se aplicará el trabajo.

**Ajustes:** 01 – 16

### 07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio) (Poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. Consulte información detallada en la [página 126](#).

### 08: Copy Phrase

Este trabajo copia la frase creada en el modo Pattern (patrón) en una pista especificada de la canción actual.

#### ■ AVISO ■

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la pista de destino, con la excepción de la configuración del mezclado.

## [F6] SONG (Trabajo de canción)

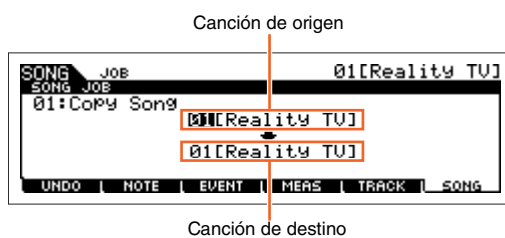
Al pulsar esta opción se abrirá la pantalla del trabajo seleccionado.

### 01: Copy Song

Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada en la canción de destino seleccionada. También se copiarán las voces de mezcla usadas por la canción de origen.

#### ■ AVISO ■

Este trabajo sobrescribirá los datos existentes en la canción de destino.

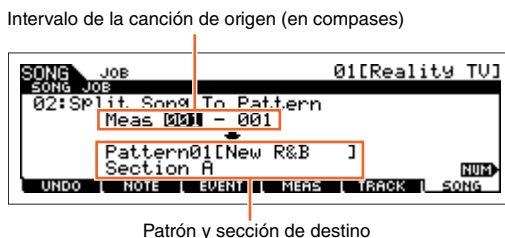


### 02: Split Song To Pattern

Este trabajo permite copiar una parte de la canción actual, las 16 pistas, en un intervalo específico de compases.

#### ■ AVISO ■

Este trabajo sobrescribirá los datos existentes en el patrón y la sección de destino.



### 03: Clear Song

Este trabajo borra todos los datos (incluidas las voces de mezcla) de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se puede usar para borrar todas las canciones (64) al mismo tiempo.

### 04: Song Name

Este trabajo permite asignar un nombre a la canción seleccionada. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria



## Información complementaria

### Tipos de reproducción de canciones

#### Reproducción desde la mitad de la canción

Para comenzar la reproducción de la canción desde la mitad, configure la posición de su preferencia con los siguientes controles y, a continuación, pulse el botón [▶] (Reproducir). Estas operaciones también pueden ejecutarse durante la reproducción.

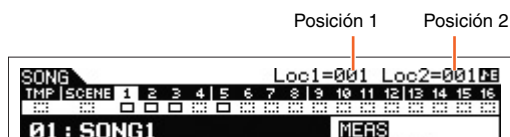
Avance	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
Avance rápido	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
Rebobinado	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Rebobinado rápido	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir al principio de la canción	Pulse el botón [◀] (Inicio).
Ir a la posición 1	Pulse el botón [◀] (Inicio) y, sin soltarlo, pulse el botón [◀◀] (Rebobinar).
Ir a la posición 2	Pulse el botón [◀] (Inicio) y, sin soltarlo, pulse el botón [▶▶] (Avance).

#### Si la canción no se reproduce correctamente:

Tenga en cuenta que si se inicia una canción desde algún punto en el medio de la misma pueden producirse problemas, como por ejemplo que el sonido suene mal, que el tono sea incorrecto o que haya cambios de volumen imprevistos. Esto puede ocurrir porque los eventos MIDI grabados al principio de la canción no han sido reconocidos en la sección del generador de tonos, ya que la reproducción ha comenzado en un punto diferente de la canción, con eventos MIDI distintos. Para evitar que esto ocurra, configure el parámetro "SongEventChase" (Detección de eventos de canción) (página 145) como "PC+PB+Ctrl" o "all" (todas) en la pantalla OTHER (Otros) del modo Utility. Con esta configuración, la canción se reproducirá correctamente incluso si empieza a reproducirla por la mitad.

#### Asignación de números de compás específicos a las posiciones 1 y 2

Para asignar números de compás específicos a las posiciones 1 y 2, seleccione el número de compás de su preferencia y, a continuación, pulse el botón [◀◀]/[▶▶] (Rebobinar/Avance) mientras mantiene pulsado el botón [REC/SET LOCATE]. El ajuste que se realice aquí aparecerá en la parte superior de la pantalla [F1] PLAY del modo Song.



#### Asignación de diversos ajustes relacionados con la reproducción de canciones (Escena de canciones)

Puede asignar a los botones [SF1] – [SF6] cinco "instantáneas" diferentes de parámetros importantes relacionados con las canciones, como la transposición, el tempo y el estado de silencio de las pistas, así como la configuración de mezclada básica, en forma de escenas de canciones. Una de las ventajas prácticas de Song Scene es que permite ejecutar de forma instantánea y automática los ajustes de los parámetros que normalmente requieren el uso de muchos botones u operaciones de controladores. Úsela durante la grabación o reproducción de canciones para hacer cambios instantáneos en los ajustes.

#### Parámetros de las escenas de canciones

Tempo	Modo Song (Canción)	Pantalla PLAY (Reproducir) (página 76)
Transpose (Transposición)		Pantalla GROOVE (Surco) (página 77)
Ajustes de Play Effect (Efectos de reproducción) para 16 pistas		[MUTE] (Consulte la "Guía rápida" del Manual de instrucciones)
Ajustes de Track Mute (Silencio de pistas) para 16 pistas	Modo Mixing (Mezcla)	Pantalla OUTPUT (Salida) (página 118)
Ajustes de efecto panorámico (Pan) para 16 partes de mezcla		Pantalla TONE (Reproducir) (página 118)
Ajustes de volumen para 16 partes de mezcla		
Ajustes de Reverb Send (Transmisión de reverberación) para 16 partes de mezcla		
Ajustes de Chorus Send (Transmisión de coros) para 16 partes de mezcla		
Ajustes de Cutoff Frequency (Frecuencia de corte) para 16 partes de mezcla		
Ajustes de resonancia para 16 partes de mezcla		
Ajustes del tiempo de ataque de AEG para 16 partes de mezcla		
Ajustes del tiempo de liberación de AEG para 16 partes de mezcla		

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## Registro de escenas de canciones

Una vez configuradas las opciones de escena de su preferencia, pulse el botón [STORE] (Memorizar) y, sin soltarlo, pulse alguno de los botones [SF1] a [SF6]. El icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón de la función secundaria en la que esté registrada la escena de la canción. Pulse el botón [STORE] para guardar los datos de la canción, incluido los ajustes de la escena de la canción.

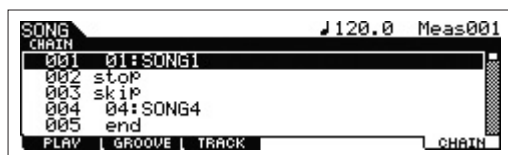
## Recuperación de escenas de canciones

Para recuperar las escenas de canciones, pulse alguno de los botones del [SF1] al [SF6] de la pantalla PLAY o de cualquier otra pantalla que incluya la indicación "SCN" en los botones [SF1] – [SF6].

## Reproducción de una cadena de canciones

La reproducción de una cadena de canciones le permitirá organizar una lista de reproducción de canciones predefinidas en el orden de su preferencia, y reproducirlas automáticamente en secuencia. Podrá definir el orden de reproducción de las canciones y, a continuación, iniciar la reproducción de la cadena desde la pantalla Song Chain (Cadena de canciones).

### 1 Abre la pantalla Song Chain (Cadena de canciones) (página 78).



Pulse el botón [F6] CHAIN (Cadena) de la pantalla Song Play (Reproducción de canciones).

### 2 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la cadena de canciones.

Las canciones se reproducirán según el orden de la cadena. Si se asigna una canción vacía al número de cadena, se contará un compás de silencio, tras lo cual se iniciará la reproducción de la siguiente canción. Si se asigna "skip" (omitir) al número de cadena, la canción asignada será pasada por alto o se omitirá, tras lo cual comenzará a reproducirse la siguiente canción. Si se asigna "stop" (detener) al número de cadena, la reproducción se detendrá en la canción correspondiente. Pulse el botón [▶] (Reproducir) para reiniciar la reproducción a partir del siguiente número de la cadena. Si se asigna "end" (coda) al número de cadena, la reproducción se detendrá al finalizar la canción.

### 3 Si desea detener la reproducción en mitad de una canción, pulse el botón [■] (Detener).

**NOTA** La cadena de canciones solamente podrá reproducir en la pantalla Song Chain (Cadena de canciones), y desde ninguna otra.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

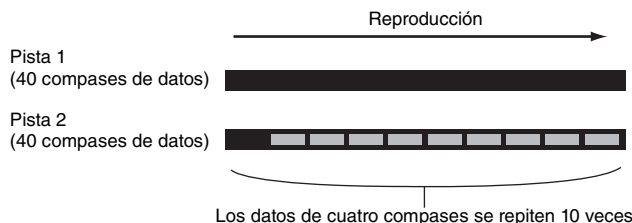
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## ■ Bucle de pista de canción: ejemplo de configuración

En el siguiente ejemplo hemos grabado una canción de 40 compases, y la pista 1 está configurada para reproducir normalmente los 40. La pista 2 se ha configurado como bucle, y repetirá la reproducción hasta que se pulse el botón [■] (Detener).

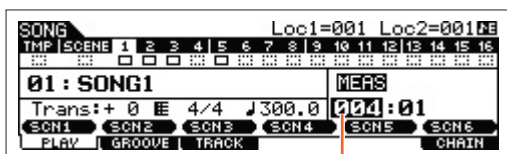
Si se configura como on, podrá especificar el intervalo que se reproducirá en bucle. (Solamente podrá configurar el punto final; el punto inicial de una reproducción en bucle está fijado al inicio de la canción.)



### ■ AVISO

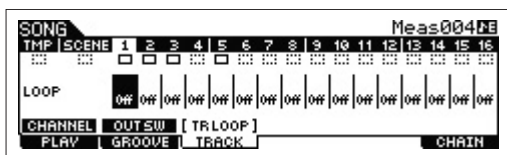
Tenga en cuenta que cambiar la configuración del bucle de pista (Track Loop) de off a on borrará los datos del área no incluida en el bucle.

- 1 Pulse el botón [F1] PLAY (Reproducir) para abrir la pantalla Song Play (Reproducción de canciones). Aquí podrá configurar el último compás de la reproducción en bucle.



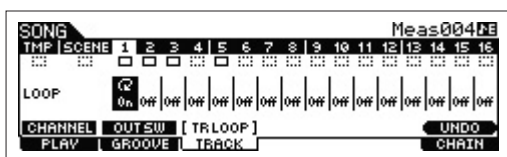
En este ejemplo hemos configurado el último compás como "004".

- 2 Pulse el botón [F3] TRACK (Pista) y, a continuación, pulse el botón [SF3] TR LOOP (Bucle de pista) para abrir la pantalla Track Loop. Seguidamente, sitúe el cursor en la pista de su preferencia.



- 3 Configure Track Loop como activado (on) utilizando el botón [INC] o el dial [DATA]. (En la pantalla aparecerá un mensaje solicitando su confirmación).

- 4 Pulse el botón [INC]. El bucle quedará configurado como on, y la parte no incluida en el bucle se borrará.



Si desea restablecer los datos borrados y volver a configurar la pista seleccionada como off, pulse el botón [SF6] UNDO (Deshacer).

### ■ AVISO

La función Undo puede aplicarse exclusivamente a la última operación de Track Loop. Si ha configurado otras pistas como bucle, no será posible recuperar los datos de las pistas anteriormente editadas.

### ■ AVISO

Si pasa a otra pantalla ya no podrá ejecutar la función Undo.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

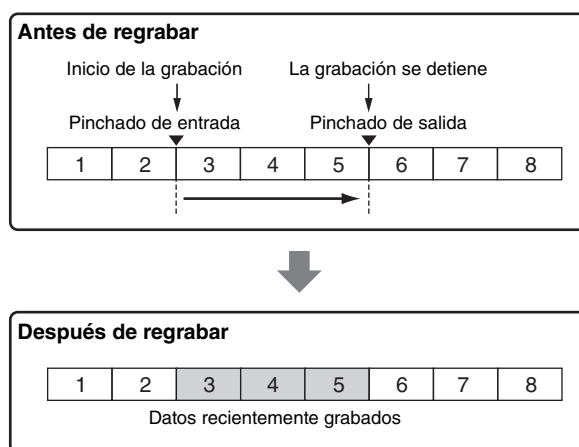
### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## ■ Punch In/Out (Type = punch)

Este método puede utilizarse si se desea regrabar solamente sobre un área específica de la pista. Antes de regrabar, deberá configurar los puntos de inicio y de fin. En el ejemplo de ocho compases siguiente vamos a regrabar los compases desde el 3 al 5.



**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 (borra) los datos originales del área especificada.

## ■ Procedimiento básico en el modo Song Job (Trabajo de canción)

- 1 Pulse el botón [JOB] para seleccionar Song Job.
- 2 Seleccione el menú de trabajo de su preferencia pulsando alguno de los botones del [F1] al [F6].
- 3 Desplace el cursor hasta el trabajo de su preferencia utilizando el dial [DATA], los botones del cursor o los botones [INC] y [DEC]. A continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla Job (Trabajo).
- 4 Desplace el cursor hasta el parámetro de su preferencia y, a continuación, configure el valor con el dial [DATA] y los botones [INC] y [DEC].
- 5 Una vez realizada la configuración, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.  
Una vez concluido el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (Finalizado).

### ■ AVISO

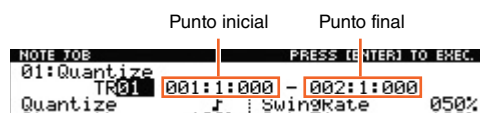
En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos existentes en la memoria de destino. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de memoria flash USB conectado al terminal USB TO [DEVICE] (USB a dispositivo).

- 6 Para volver a la pantalla Song Play, pulse dos veces el botón [EXIT] (Salir).

### ■ AVISO

Incluso si ha concluido la ejecución de un trabajo, al apagar el instrumento sin guardar, los datos de la canción se borrarán. No olvide almacenar los datos de canción en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de apagar el instrumento.

**NOTA** En algunos trabajos es necesario especificar el intervalo (punto inicial y punto final, según puede verse en la siguiente ilustración) al que se aplica el trabajo. Tenga en cuenta que el propio punto final no está incluido en el intervalo. El intervalo real al que se aplicará el trabajo comprende desde el punto inicial hasta el punto que está un ciclo de reloj antes del punto final. Esta regla se aplica en todos los casos en los que se especifica solamente el compás. No obstante, en la siguiente ilustración están especificados el compás, el tiempo y los ciclos de reloj.



**NOTA** En algunos trabajos, si el cursor está situado en un parámetro de este tipo, aparecerá el icono NUM en la esquina inferior derecha de la pantalla. En tal caso también podrá configurar este parámetro a través de la ventana de introducción de números que se abre pulsando el botón [SF6] NUM. Para cerrar la ventana, pulse el botón [EXIT].

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### Durante la grabación de canciones

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Información complementaria

## Modo Pattern (Patrón)

El modo Pattern (Patrón) permite reproducir, grabar y editar patrones de ritmos originales propios. Esta sección explica cada uno de los parámetros de los cuatro tipos (Pattern Play (Reproducción de patrones), Pattern Record (Grabación de patrón), Pattern Edit (Edición de patrón) y Pattern Job (Trabajo de patrón)).

**NOTA** La palabra "patrón" se refiere a un breve pasaje rítmico de varios compases que se repite y se reproduce indefinidamente. Un patrón puede incluir hasta 16 variaciones denominadas "secciones", que pueden cambiarse durante la reproducción. Un patrón consta de 16 pistas y puede crearse asignando una frase a cada pista en la pantalla PATCH (página 102). Para obtener información más detallada acerca de los patrones, secciones y frases, consulte la página 9.

### Pattern Play

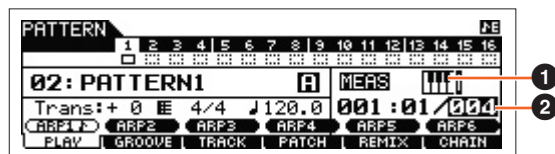
Pattern Play (Reproducción de patrones) es el "portal" principal que permite seleccionar el modo Pattern, en el que se seleccionan y reproducen los patrones. También podrá crear sus propios patrones montando frases (pasajes rítmicos breves y "componentes básicos") y crear cadenas de patrones en las que podrá combinar los patrones en el orden de su preferencia.

#### Operación

Presione el botón [PATTERN].

#### [F1] PLAY (Reproducir)

Igual que en el modo Song Play (Reproducción de canciones). Consulte la página 76. Tenga en cuenta que en el modo Pattern no está disponible la función de registro de escenas. Los botones [SF1] – [SF6] están asignados a ARP1 (Arpegio 1) – ARP6 (Arpegio 6). Además, en la pantalla PLAY del modo Pattern no está disponible el parámetro "Loc" (Ubicación). En dicha pantalla encontrará los siguientes parámetros.



#### 1 [MERS] (Inicio de teclado)

Cuando este parámetro está configurado como on, la reproducción del patrón comenzará en cuanto se pulse una tecla del teclado.

Ajustes: [MERS] (on), [MERS] (off)

**NOTA** En la pantalla PLAY (Reproducir) del modo Pattern podrá seleccionar la voz de la parte de mezcla correspondiente a la pista actual pulsando botón [CATEGORY SEARCH] (Búsqueda de categorías).

#### 2 Length (Longitud)

Determina la longitud del patrón. Este valor también representa la longitud de la frase creada después de la grabación.

Ajustes: 001 – 256

#### [F2] GROOVE (Surco de cuadrícula)

Igual que la pantalla GROOVE (Surco) del modo Song. Consulte la página 77.

#### [F3] TRACK (Pista)

Igual que la pantalla TRACK (Pista) del modo Song. Consulte la página 78. Tenga en cuenta que la pantalla [SF6] TR LOOP (Bucle de pista) no está disponible en la pantalla TRACK del modo Pattern.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

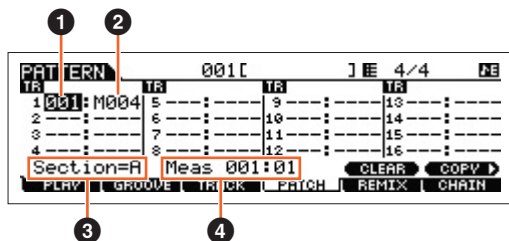
### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## [F4] PATCH

Desde esta pantalla podrá asignar a cada pista una frase predefinida o una frase de usuario (que habrá grabado en el modo Pattern Record (Grabación de patrón)) para crear un patrón que contenga 16 pistas. Podrá asignar una frase de usuario creada con el patrón actualmente seleccionado. Si desea usar frases de usuario grabadas en pistas de otros patrones, utilice la función Phrase Data Copy (Copia de datos de frase), que se selecciona con el botón [SF6] COPY.



### 1 Número de frase

Determina el número de frase que se va a asignar a una pista. Podrá seleccionar cualquiera de las 256 frases de usuario memorizadas en el patrón seleccionado. Tenga en cuenta que, de manera predeterminada, las frases de usuario no contienen datos.

Si se configura como "---", la pista se vaciará.

**Ajustes:** --- (off), 001 – 256

**NOTA** MOXF6/MOXF8 no incluye datos de frases predefinidas.

### 2 Número de compases

Indica el nombre de la frase seleccionada.

### 3 Sección

Indica la sección que se está editando en ese momento. Para cambiar la sección, pulse el botón [PATTERN SECTION] (Sección de patrón) y, a continuación, utilice los botones numéricos [1] – [16]. Al pulsar el botón [PATTERN SECTION], las secciones A hasta P serán asignadas en secuencia a los números [1] – [16]. A continuación, si pulsa el botón numérico [1] – [16] adecuado, podrá cambiar la sección.

### 4 Meas (Compás)

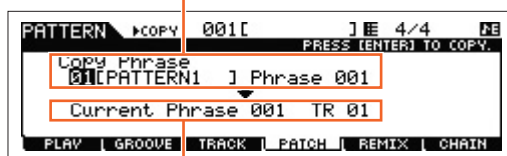
Muestra el compás y el tiempo de la ubicación de reproducción actualmente seleccionada.

## [SF5] CLEAR (Borrar)

Esta opción borra la asignación de la frase a la pista actualmente seleccionada, dejando la pista vacía.

## [SF6] COPY (Copiar)

Número de patrón y número de frase de origen



Frase de destino y pista del patrón que se está editando en ese momento

Las frases de usuario que pueden asignarse con la función Patch están limitadas a las contenidas en el patrón actualmente seleccionado. Esta función permite copiar frases de otro patrón en el patrón seleccionado. Pulse [SF6] para abrir la siguiente pantalla. Una vez configurados los parámetros según sea necesario, pulse el botón [ENTER] para copiar los datos de la frase.

### AVISO

De este modo se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia. Por esta razón, debe asegurarse de crear periódicamente copias de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB o similar.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## [F5] REMIX (Remezcla)

Esta función presenta diversos parámetros predefinidos semialeatorios para dividir los datos de las secuencias MIDI y modificar las duraciones de las notas, con lo que podrá crear variaciones completamente nuevas de un patrón. Configure los siguientes parámetros y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento de remezcla. Si desea conservar los cambios, pulse el botón [SF5] OK (Aceptar). Para volver a la pantalla original sin modificar los datos, pulse el botón [SF4] CANCEL (Cancelar).

**NOTA** Dado que los datos remezclados se guardan como una nueva frase que se asigna a la pista actual, los datos de la frase original se mantendrán como una frase no asignada.

### Type

Determina de qué modo se dividirán y reorganizarán los datos de la pista seleccionada. Las reglas de división y de reorganización son diferentes para cada tipo de remezcla.

**Ajustes:** 1 – 16

### Var (Variación)

Determina cómo se modificarán los datos de la secuencia MIDI original.

**Ajustes:** Normal 1 – 16, Roll (Redoble) 1 – 16, Break (Pausa) 1 – 16, Fill (Relleno) 1 – 48

Normal 1 – 16 ..... Los datos originales solamente se dividen y reorganizan. Se incluyen 16 variaciones.

Roll 1 – 16 ..... Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con un efecto de redoble. Se incluyen 16 variaciones.

Break 1 – 16 ..... Además de dividir y reorganizar los datos, algunos fragmentos de los mismos pueden borrarse para crear pausas. Se incluyen 16 variaciones.

Fill 1 – 48 ..... Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con un efecto de redoble. Se incluyen 48 variaciones.

### Interval

Determina los compases a los que se aplica la remezcla. Por ejemplo, si este parámetro se configura como "1", la remezcla se aplicará a todos los compases. Si se configura como "2", la remezcla se aplicará a los datos de cada dos compases: 2, 4, 6, 8, y así sucesivamente. Si se configura como "3", la remezcla se aplicará a los datos de cada tres compases: 3, 6, 9, 12, y así sucesivamente.

**Ajustes:** 1 – 8

## [F6] CHAIN (Cadena)

**NOTA** Consulte instrucciones en la "Guía rápida" del Manual de instrucciones.

### Reproducción de cadena de patrones

#### Operación

[PATTERN] → [F6] CHAIN

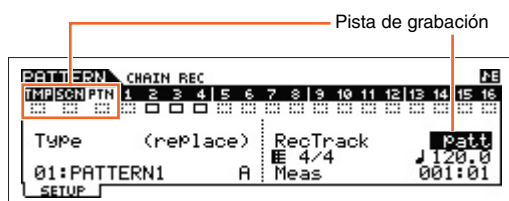
Este modo permite reproducir la secuencia de cadena de sección creada en los modos Pattern Record (Grabación de patrones) y Pattern Edit (Edición de patrones). Los parámetros son los mismos que los de la pantalla [F1] PLAY (página 101).

### Grabación de cadena de patrones

#### Modo Pattern Chain Record Standby (Grabación de cadena de patrones en espera)

#### Operación

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



Para grabar podrá seleccionar cualquiera de las siguientes pistas.

- patt (patrón): graba los cambios de sección durante la reproducción.
- tempo: graba la información de los cambios de tempo durante la reproducción.
- scene (escena): graba los ajustes de cambios de silenciamiento de pistas durante la reproducción.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información

#### complementaria

## Durante la grabación de patrones

**Operación** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (Reproducir)

Es posible cambiar una sección durante la grabación de una pista de patrón. Al grabar la pista de tiempo podrá cambiar el valor del tiempo. Si se selecciona Scene Track (Pista de escena), podrá grabar los ajustes de silenciamiento de pista.

## Pattern Chain Edit (Edición de cadena de patrones)

**Operación** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

### [F1] CHANGE

El modo Pattern Chain Edit permite modificar el orden de las secciones de una cadena, así como insertar datos de tiempo y de eventos de escena/silenciamiento. Abra la pantalla Track de su preferencia pulsando el botón [F4] TR SEL para editar la pista seleccionada.

#### Pattern Track Edit (Edición de pistas de patrones)

Desde esta pantalla podrá editar los cambios de sección de cada compás. Para especificar el final de la cadena, inserte una marca END en el compás adecuado. Para borrar un evento en la ubicación actualmente seleccionada, pulse el botón [F6] CLEAR (Borrar).

#### Scene Track Edit (Edición de pista de escena)

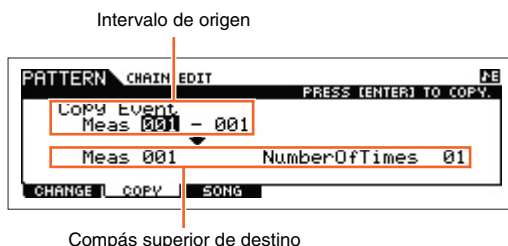
También pueden editarse los cambios de enmudecimiento de pistas en tiempos. Utilice los botones [F5] INSERT (Insertar) y [F6] DELETE (Borrar) para insertar o borrar eventos.

#### Tempo Track Edit (Edición de pistas de tiempo)

Es posible editar los cambios de tiempo en tiempos.

Utilice los botones [F5] INSERT (Insertar) y [F6] DELETE (Borrar) para insertar o borrar eventos.

## [F2] COPY (Copiar)

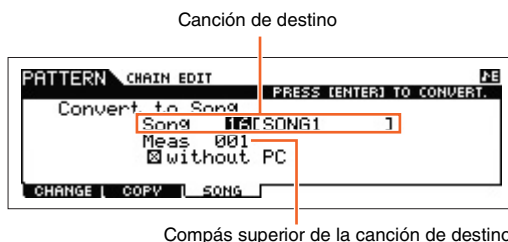


Esta pantalla permite copiar todos los eventos de cadena de patrón desde un intervalo especificado de compases (originales) en una ubicación de destino. Tras especificar el intervalo de origen en compases, el compás superior de la ubicación de destino y el "NumberOfTimes" (número de veces que desee copiar los datos), pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento Copy.

### ■ AVISO ■

Esta operación sobrescribirá todos los eventos ya existentes en el destino.

## [F3] SONG (Canción)



Esta función convierte los datos de la cadena de patrones (en formato MIDI estándar) e inserta los resultados en pistas de canciones normales. Tras especificar la canción de destino de su preferencia y el número de compás en el que se copiarán los datos convertidos, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento. Si se marca la casilla de verificación "without PC" (sin cambio de programa), los ajustes de la mezcla y del tiempo se copiarán en la canción de destino. El valor de tiempo se copiará en el compás superior (2) de la canción de destino. Si se quita la marca de verificación, también el ajuste de la voz de cada frase se copiará en el compás superior de la canción de destino en forma de eventos de cambio de programa.

### ■ AVISO ■

Esta operación sobrescribe los datos ya existentes en el intervalo de destino.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información

#### complementaria



## Pattern Record (Grabación de patrón)

### Pattern Record Standby (Grabación de patrón en espera)

#### Operación

[PATTERN] → Patrón seleccionado → [REC]

### [F1] SETUP (Configuración)

**NOTA** La longitud de la frase se especifica mediante el parámetro Length de la pantalla PLAY del modo Pattern.

#### Type

Determina el tipo de grabación. El tipo de grabación puede dividirse en dos grupos: Realtime Recording (Grabación en tiempo real) y Step Recording (Grabación por pasos). En la grabación en tiempo real, el instrumento funciona del mismo modo que un grabador de cinta, grabando los datos de la interpretación a medida que se toca. Esto permite recoger todos los matices de una interpretación real. En la grabación en tiempo real, el "Type" puede configurarse como "replace" (reemplazar), "overdub" (sobregrabación) o "punch" (pinchado). En la grabación por pasos podrá componer su interpretación "escribiéndola" 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. Para la grabación por pasos, "Type" debe configurarse como "step" (paso).

**Ajustes:** replace (reemplazar), overdub (sobregrabación), step (paso)

#### Loop

Activa o desactiva la grabación de bucles. Si esta frase está configurada como "on", se reproducirá repetidamente durante la grabación en tiempo real. Esto puede resultar práctico al grabar partes de percusión ya que permite agregar instrumentos diferentes en cada sesión. Si el parámetro está configurado como "off", la grabación se detendrá al finalizar la frase la primera vez.

**Ajustes:** off, on

#### Quantize

Esta opción es idéntica a "Quantize" de la pantalla SETUP de Song Record (Grabación de canciones) (página 79).

#### Event

Esta opción es idéntica a "Event" de la pantalla SETUP de Song Record (Grabación de canciones) (página 79).

#### ♩ (Tempo)

Determina el tempo del patrón.

**Ajustes:** 005,0 – 300

**NOTA** A diferencia de lo que ocurre en las canciones, para los patrones no están disponibles las opciones Scene Track (Pista de escena) y Tempo Track (Pista de tempo).

**NOTA** Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con el software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" (Sincronización MIDI) de la pantalla Utility MIDI (página 149) como "external" o "auto". Si "MIDI Sync" se configura como "auto" (solamente si el reloj MIDI se transmite continuamente) o como "external", el parámetro Tempo indicará en este caso "external" y no podrá modificarse.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

#### Meas (Compás)

Determina el compás a partir del cual se iniciará la grabación del patrón.

### [F2] VOICE (Voz)

En esta pantalla podrá configurar los parámetros relacionados con la voz correspondientes a la pista de grabación. Estos ajustes afectan a la parte en la que el canal de recepción (configurado en el modo Mixing) coincide con el canal de transmisión (salida) de la pista de grabación. Los parámetros son idénticos a los de la pantalla VOICE (página 80) de Song Record (Grabación de canciones).

## Modo Pattern

### Pattern Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F4] PATCH  
[F5] REMIX  
[F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

▶ [F1] SETUP  
▶ [F2] VOICE  
▶ [F3] ARP ED  
[F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

[F1] SETUP  
[F3] RESET  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

### Pattern Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Pattern Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] PHRASE  
[F5] TRACK  
[F6] PATTERN

### Información complementaria

## [F3] ARP ED (Edición de arpeggios)

Indica la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios) en el modo Pattern. Los parámetros son idénticos a los de la pantalla Arpeggio Edit ([página 82](#)) del modo Song.

## [F5] CLICK (Metrónomo)

Al pulsar el botón [CLICK] (Metrónomo) podrá activar o desactivar el sonido del metrónomo para la grabación.

**NOTA** En la pantalla CLICK ([página 144](#)) podrá configurar diversos ajustes del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y el recuento de introducción de la grabación.

## Durante la grabación de patrones

En la grabación en tiempo real, los parámetros editables durante la grabación son los de las pantallas [F1] SETUP, [F2] VOICE y [F3] ARP ED del modo de grabación de patrones en espera. En la grabación por pasos, las pantallas que aparecen durante la grabación son diferentes de las del modo de grabación de canciones en espera. En este caso, los parámetros editables son los mismos que aparecerán durante la grabación de canciones en Song Record ([página 81](#)).

### Operación

[PATTERN] → Patrón seleccionado → [REC] → [▶] (Reproducir)

## Pattern Edit (Edición de patrones)

Idéntica a Song Edit (Edición de canciones). Consulte la [página 84](#). La única diferencia es que no aparece la pantalla [F4] TR SEL.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## Pattern Job (Trabajo de patrón)

El modo Pattern Job (Trabajo de patrón) contiene un conjunto completo de herramientas y funciones de edición que podrá utilizar para cambiar el sonido del patrón. Las instrucciones de configuración son las mismas que para Song Job (página 86). Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

### ■ AVISO ■

Si la ejecución del trabajo tarda algún tiempo, aparecerá un mensaje "Executing..." (Ejecutando). Nunca intente desconectar la alimentación mientras esté visible el mensaje "Executing...". Si lo hiciera, se perderían todos los datos del usuario.

### Operación

[PATTERN] → Patrón seleccionado → [JOB]

## [F1] UNDO/REDO (Deshacer/Rehacer)

Undo Job (Deshacer trabajo) cancela los cambios que haya realizado en el trabajo o en la sesión de grabación o de edición más recientes, y restaura los datos a su estado anterior. Esto permite recuperarse ante una pérdida accidental de datos. La opción Redo (Rehacer) solamente está disponible después de utilizar Undo, y permite restablecer los cambios realizados antes de deshacerlos.

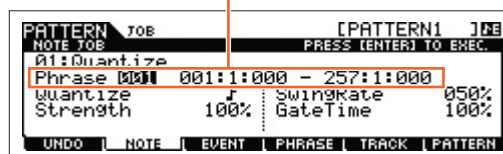
### ■ AVISO ■

Las opciones Undo/Redo no funcionan con las operaciones del modo Mixing Voice (Voz de mezcla).

## [F2] NOTE (Trabajo de datos de notas)

Básicamente, los trabajos datos de notas en el modo Pattern son los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a diferencia del modo Song Job, los trabajos de evento de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado de la frase (compás : tiempo : ciclos de reloj).

Especifique la frase y el intervalo (en compases, tiempos, ciclos de reloj) a los que se aplicará el trabajo.



## [F3] EVENT (Trabajo de evento)

Los trabajos de evento en el modo Pattern Job son prácticamente los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a diferencia del modo Song Job, los trabajos de evento de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado de la frase (compás : tiempo : ciclos de reloj).

### 01: Shift Clock

Igual que en Song Job. Consulte la [página 91](#).

### 02: Copy Event

Igual que en Song Job. Consulte la [página 91](#).

### 03: Erase Event

Igual que en Song Job. Consulte la [página 91](#).

**NOTA** A diferencia de lo que ocurre en Song Job, no es posible seleccionar "Tempo", "Scene Memory" (Memoria de escena) ni "Track Mute" (Silencio de pista) como tipos de eventos.

### 04: Extract Event

Igual que en Song Job. Consulte la [página 92](#).

### 05: Create Continuous Data

Igual que en Song Job. Consulte la [página 92](#).

**NOTA** A diferencia de lo que ocurre en Song Job, no es posible seleccionar "Tempo" como tipo de evento.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## 06: Thin Out

Igual que en Song Job. Consulte la [página 93](#).

## 07: Modify Control Data

Igual que en Song Job. Consulte la [página 93](#).

**NOTA** A diferencia de lo que ocurre en Song Job, no es posible seleccionar "Tempo" como tipo de evento.

## 08: Beat Stretch

Igual que en Song Job. Consulte la [página 93](#).

# [F4] PHRASE (Trabajo de frase)

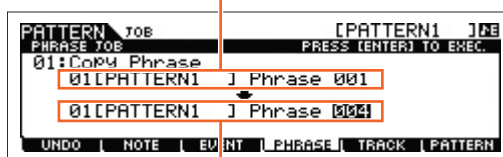
### 01: Copy Phrase

Este trabajo copia la frase seleccionada en la frase de destino designada. Tras especificar el patrón o frase de origen y el patrón o frase de destino, así como de marcar las casillas de verificación necesarias, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

**AVISO**

De este modo se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

Seleccione el patrón y la frase que se van a copiar. (También pueden seleccionarse frases predefinidas.)



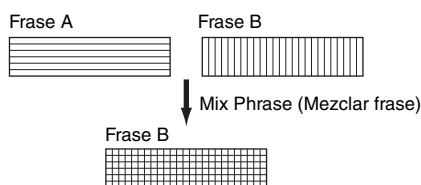
Especifique el patrón y la frase de destino.

### 02: Exchange Phrase

Este trabajo intercambia el contenido de dos frases especificadas ("A" y "B").

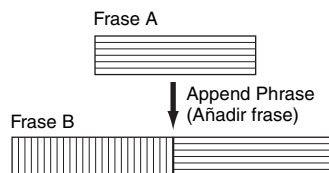
### 03: Mix Phrase

Este trabajo se mezcla todos los datos de dos frases de usuario ("A" y "B"), y coloca el resultado en la frase B.



### 04: Append Phrase

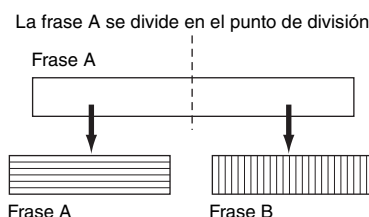
Este trabajo añade una frase (A) Al final de otra (B) para crear una frase más larga (B).



### 05: Split Phrase

Este trabajo divide la frase seleccionada (A) en dos frases independientes (A y B). La frase A se divide en el punto de división. Los datos que están antes del punto de división se guardan en la frase original A, y los datos que están después del punto de división se mueven y se guardan en la frase B. También es posible configurar el contador de las frases A y B una vez ejecutado el trabajo de Dividir frase.

**NOTA** Si el patrón o la frase se configuran como "off", los datos de la frase B dividida se borrarán.



**AVISO**

Este trabajo sobrescribe los datos que haya la frase B de destino.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

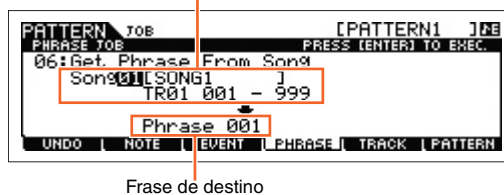
## 06: Get Phrase From Song

Este trabajo copia un segmento de datos de pista y secuencia de una canción en la frase de destino designada. Tras especificar la canción, pista o compás de origen y la frase de destino, así como de marcar las casillas de verificación necesarias, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

### AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la frase de destino.

Canción de origen, pista e intervalo de compases que van a copiarse.



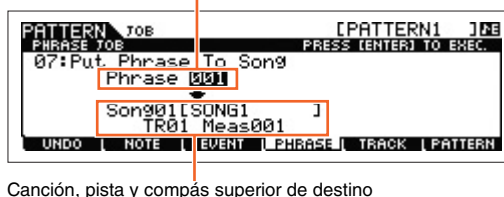
## 07: Put Phrase To Song

Este trabajo copia la frase de usuario seleccionada en un área especificada de la canción seleccionada. Tras especificar la frase de origen y la canción, pista o compás superior de destino, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

### AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la pista de destino.

Frase de origen



## 08: Clear Phrase

Este trabajo borra todos los datos de la frase seleccionada.

## 09: Phrase Name

Este trabajo permite asignar un nombre (de hasta 8 caracteres como máximo) a la frase seleccionada. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

## [F5] TRACK (Trabajo de pista)

### 01: Copy Track

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado desde una pista de origen especificada en la pista de destino especificada. Los tipos de datos que se copian son los mismos que en Song Job. Consulte la [página 95](#).

Patrón, sección y pista de origen      Patrón, sección y pista de destino

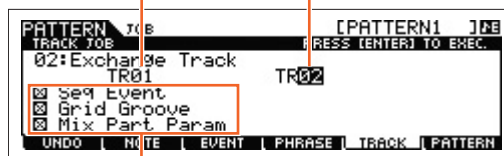


Tipos de datos que se van a copiar

### 02: Exchange Track

Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre las dos pistas indicadas en el patrón y la sección actuales. Los tipos de datos que se intercambian son los mismos que en Song Job. Consulte la [página 95](#).

Pistas de destino de la operación de intercambio



Tipos de datos que se van a intercambiar

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] PHRASE
- ▶ [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

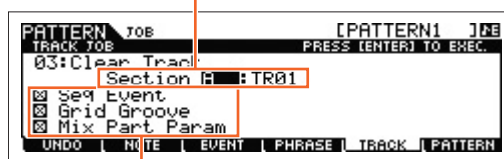
### Información complementaria

### 03: Clear Track

Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista de patrón seleccionada. Los tipos de datos que se borran son los mismos que en Song Job.

Consulte la [página 95](#).

Sección y pista de la que se borran los datos



Tipos de datos que se van a borrar

### 04: Normalize Play Effect

Este trabajo rescribe los datos en la pista seleccionada para que incorporen la configuración actual de Grid Groove (Surco de cuadrícula). Tras especificar la pista (TR 01 – 16) a la que se aplicará este trabajo, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

### 05: Divide Drum Track

Separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes en diferentes instrumentos de percusión de pistas independientes (pistas 1 a 8). Tras especificar la pista (TR 01 – 16) a la que se aplicará este trabajo, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

**NOTA** Este trabajo requiere ocho frases de usuario vacías en las que guardar los datos de notas separadas. Si no hay suficientes frases vacías aparecerá un mensaje de error. Si esto ocurre, use el trabajo Clear Phrase ([página 109](#)) para borrar algunas frases de usuario y, a continuación, vuelva a ejecutar el trabajo.

### 06: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio) (Poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una sección o pista para crear datos de arpeggio. Consulte información detallada en la [página 126](#).

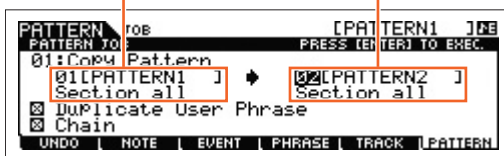
## [F6] PATTERN (Trabajo de patrón)

### 01: Copy Pattern

Este trabajo copia todos los datos de un patrón de origen seleccionado en un patrón de destino seleccionado. Tras especificar el patrón o sección de origen y el patrón o sección de destino, así como marcar las casillas de verificación necesarias, pulse el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.

**NOTA** Si configura la sección de origen como "all", la sección de destino quedará automáticamente configurada como "all". En este estado, ejecute este trabajo para copiar la totalidad de los datos del patrón de origen en el destino.

Patrón y sección de origen      Patrón y sección de destino



### Duplicate User Phrase

Si se marca esta casilla de verificación, las frases de usuario (en caso de estar incluidas en el patrón de origen) se copiarán en otra frase de usuario, que se asignará al patrón de destino.

**NOTA** Si el número de patrón de origen es idéntico al número de patrón de destino, las frases de usuario no se copiarán en otra frase de usuario.

### Chain

Si se marca esta casilla de verificación, los datos de cadena de patrones (en caso de estar incluidos en el patrón de origen) se copiarán en el patrón de destino.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## 02: Append Pattern

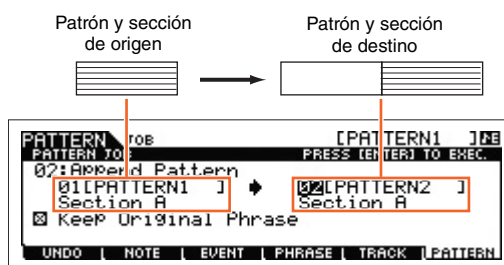
Este trabajo añade un patrón al final de otro para crear un patrón más largo con las 16 pistas.

**NOTA** Si la longitud del patrón llega a ser mayor de 256 compases como consecuencia de este trabajo, aparecerá un mensaje de error y el trabajo se cancelará.

### Keep Original Phrase

Si se marca esta casilla de verificación, los datos del patrón de destino original se conservarán en la memoria, junto con los datos del patrón recientemente añadido.

**NOTA** Si no se marca esta casilla de verificación, el patrón de destino original se borrará y será reemplazado por los datos recientemente creados. Si se marca la casilla de verificación "Keep Original Phrase", para este trabajo se requerirá el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contengan datos en las que guardar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. En tal caso, ejecute el trabajo Clear Phrase para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo.



## 03: Split Pattern

Este trabajo divide un patrón seleccionado (datos de las 16 pistas) en dos patrones. Tras la operación de división de patrón, la parte del patrón situada antes del punto de división especificado se mantendrá, y la parte situada después del mismo se moverá al patrón de destino.

### AVISO

Este trabajo sobrescribe los datos existentes en el patrón de destino.

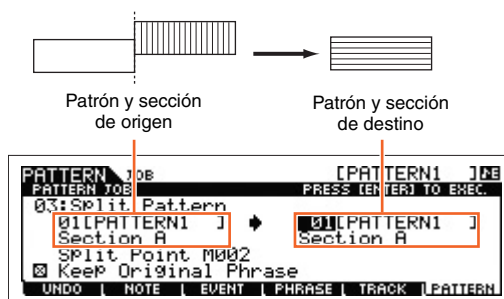
### Split Point

Determina el punto de división configurando un número de compás.

### Keep Original Phrase

Si se marca esta casilla de verificación, los datos del patrón de origen se conservarán en la memoria, y los resultados del trabajo de división se escribirán en las frases vacías. Si no se marca esta casilla de verificación, el patrón de origen original se borrará y será reemplazado por los datos recientemente creados.

**NOTA** Si se marca la casilla de verificación "Keep Original Phrase", para este trabajo se requerirá el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contengan datos en las que guardar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. En tal caso, ejecute el trabajo Clear Phrase (página 109) para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo.



## 04: Clear Pattern

Este trabajo borra todos los datos del patrón seleccionado o de todos los patrones.

Si la sección especificada queda seleccionada para ser borrada, podrá quitar la marca de la casilla de verificación "Chain". Si la casilla de verificación "Chain" no está marcada, los datos de cadena de patrones se conservarán aunque se ejecute el trabajo Clear Pattern.

## 05: Pattern Name

Este trabajo permite asignar un nombre al patrón seleccionado. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

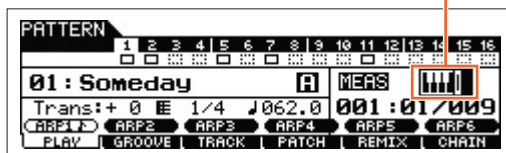
## Información complementaria

### ■ Tipos de reproducción de patrones

#### Inicio de la reproducción pulsando una nota

Si está activada la función Keyboard Start (Inicio de teclado), la reproducción del patrón comenzará en cuanto se pulse una tecla del teclado. Lleve el cursor hasta el icono de inicio de teclado y pulse el botón [INC] de la pantalla PLAY de Pattern Play (Reproducir patrón) para activar la función Keyboard Start. En este estado, pulse cualquier tecla para comenzar la reproducción del patrón.

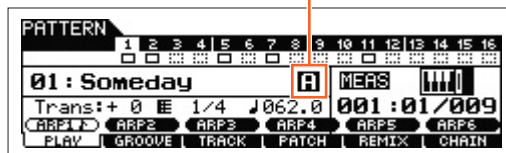
Keyboard Start (Inicio de teclado)



#### Cambio de sección durante la reproducción

Para cambiar de sección durante la reproducción, pulse el botón [PATTERN SECTION] (Sección de patrón), con lo que se encenderá el indicador luminoso. A continuación, utilice los botones numéricos [1] – [16]. Cuando se selecciona una sección diferente durante la reproducción de patrones, en la columna Section, en la parte superior de la pantalla, aparecerán "NT" (Siguiete) y el nombre de la siguiente sección. Cuando la sección actual alcance la duración especificada en "PtnQuantize" (Cuantización de patrón) (página 144) de la pantalla [F2] SEQ del modo Utility, se iniciará la sección siguiente. Si graba patrones de ritmo como la introducción, la melodía A, el relleno, el tema principal y la coda de cada una de las secciones, podrá tocar una canción entera seleccionando las secciones apropiadas durante la reproducción.

Aquí se indica la sección actual o la siguiente.



#### Reproducción de cadenas de patrones

La función Pattern Chain (Cadena de patrones) permite programar las secciones en el orden de su preferencia y hacer que cambien automáticamente durante la reproducción para crear una secuencia perfecta de acompañamientos para interpretaciones en directo o canciones grabadas. La pantalla Chain Play (Reproducción de cadena) (página 103) es el "portal" para seleccionar la función Pattern Chain, y permite reproducir la cadena de patrones programada. Pulse el botón [F6] CHAIN (Cadena) en el modo Pattern Play para ir a la pantalla Pattern Chain Play. Las cadenas de patrones pueden crearse desde la pantalla Chain Record (Grabación de cadena) (página 103) y con la función Insert (Insertar) (página 104) en la pantalla Chain Edit (Edición de cadenas). Las cadenas de patrones pueden editarse en la pantalla Chain Edit (página 104).

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria



## ■ Grabación en bucle (patrón)

### Operación


[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → "Loop" = "on"

La reproducción de patrones repite los patrones de ritmo de varios compases (1 a 256 compases) de un "bucle". También la grabación de patrones se realiza mediante bucles. Este método se utiliza al grabar una frase de patrón empleando el método de sobregrabación.

### Al grabar un ritmo de bombo, caja y charles en orden:

**1ª ronda de bucle**

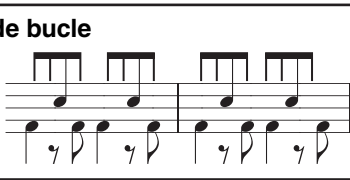
Bombo



↓

**2ª ronda de bucle**


Caja  
Bombo



↓

**3ª ronda de bucle**

Charles  
Caja  
Bombo



**NOTA** La grabación en bucle solamente puede realizarse con grabación en tiempo real.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### Durante la grabación de patrones

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Información complementaria

## Modo Mixing (Mezcla)

Los ajustes del bloque generador de tonos para la reproducción de canciones o patrones se denominan colectivamente "mezcla". El modo Mixing (Mezcla) permite cambiar los ajustes de voz y efectos de cada parte. Esta sección explica cada uno de los parámetros de los cuatro tipos (Mixing Play (Reproducción de mezcla), Mixing Edit (Edición de mezcla), Mixing Job (Trabajo de mezcla) y Mixing Voice Edit (Edición de voz de mezcla)). Debe recordarse que los parámetros de Pattern Mixing (Mezcla de patrón) no son en realidad parte de los datos de secuencia del patrón en cada pista, sino más bien los ajustes del generador de tonos que son reproducidos por los datos del patrón. En consecuencia, los ajustes de los parámetros de mezcla no se graban en las pistas de la canción o del patrón.

### AVISO

Los ajustes de Mixing Play/Mixing Edit se guardan como parte de los datos de una canción o de un patrón.

**NOTA** Los ajustes de los parámetros de Mixing Play y Mixing Edit pueden guardarse en la ROM flash interna en forma de plantilla, y también almacenarse como parte de una canción o de un patrón. Consulte información detallada en la [página 126](#).

## Mixing Play (Reproducción de mezcla)

La pantalla Mixing Play (Reproducción de mezcla) aparecerá al pulsar el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern. Aquí podrá editar los parámetros de la pantalla Mixing que son importantes para crear una canción o patrón.

### Operación

[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING]

### [F1] VOL/PAN (Volumen/Efecto panorámico)

#### PAN

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.

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

#### VOLUME

Determina el volumen de cada parte, permitiendo configurar el balance óptimo entre todas las partes.

**Ajustes:** 0 – 127

### [F2] VOICE (Voz)

#### VOICENUM (Número de voz)

#### BANK MSB/LSB (Selección de banco MSB/LSB)

Determina la voz de cada parte. También pueden seleccionarse voces de mezcla.

**NOTA** Aquí también puede emplearse la función Category Search (Búsqueda de categorías) para seleccionar voces, excepto voces de mezcla.

#### P.WithVce (Parámetros con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copiarán o no desde la voz a la parte actualmente seleccionada al cambiar individualmente una voz de la parte actual.

- Arpeggio settings (Ajustes de arpeggios)
- Filter Cutoff Frequency (Frecuencia de corte de filtro)
- Filter Resonance (Resonancia de filtro)
- Amplitude EG (Generador de envolventes de amplitud)
- Filter EG (Generador de envolventes de filtro)
- Pitch Bend Range (Margen de inflexión del tono) (superior/inferior)
- Note Shift (Desplazamiento de notas)

**NOTA** Independientemente del ajuste del parámetro "P.WithVce" (Parámetro con voz), los siguientes ajustes se copiarán siempre que se seleccione una voz normal: "Mono/Poly" (Monofónico/Polifónico), "Switch" (Selector de parte de portamento), "Time" (Tiempo de portamento) y "Time" (Modo de portamento)

**Ajustes:** off (no se copian), on (se copian)

## Modo Mixing

### Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

## [F3] EF SEND (Transmisión de efecto)

Desde esta pantalla podrá configurar ajustes de efectos básicos para cada parte, incluyendo el Send Level (Nivel de transmisión) de los efectos del sistema (coro, reverberación), así como el Dry Level (Nivel sin efectos) de los efectos de inserción.

**NOTA** Para obtener información acerca de las conexiones de efectos en el modo Song, consulte la [página 20](#).

## [F4] TEMPLATE (Plantilla)

### [SF1] MIX (Mezcla)

Desde esta pantalla podrá copiar la plantilla de mezcla en los ajustes de mezcla de la parte que en ese momento esté editando. Tras seleccionar la plantilla de su preferencia, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

**NOTA** Además de los ajustes de mezcla, en la plantilla de mezcla también podrá cargar automáticamente los ajustes de tempo.

**NOTA** Consulte las instrucciones para guardar los ajustes de mezcla como plantilla en la [página 126](#).

### [SF2] PERFORM (Interpretación)

Este práctico procedimiento permite copiar determinados ajustes de cada parte de una interpretación en el programa de mezcla que esté editando en ese momento. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

**NOTA** Esta pantalla es similar a la pantalla [SF3] PERFORM (Interpretación) del modo Mixing Job (Trabajo de mezcla) ([página 121](#)). No obstante, se diferencia de la pantalla [SF3] PERFORM por dos motivos importantes:

- Todos los parámetros se copian simultáneamente.
- Los ajustes del Receive Channel (Canal de recepción) se asignan automáticamente al destino.

**NOTA** En aquellas partes en las que el selector de parte está configurado como OFF, Receive Channel también estará configurado como OFF.

**NOTA** Además de los ajustes de las partes, también se copiarán los ajustes de tempo de arpeggio guardados en la interpretación.

## [F5] VCE ED (Edición de voz de mezcla)

Para entrar al modo Mixing Voice Edit (Edición de voz de mezcla), pulse el botón [F5] VCE ED en el modo Mixing Play (Reproducción de mezcla). Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Las voces normales pueden editarse específicamente para utilizarlas con los modos Song o Pattern, creando "voces de mezcla" dedicadas.

Consulte información detallada en "Mixing Voice Edit (Edición de voces de mezcla)" de la [página 122](#).

## [F6] EFFECT (Efectos)

En el modo Mixing, pulse el botón [F3] EFFECT para abrir la pantalla [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT en el modo Mixing Edit (Edición de mezcla). Desde esta pantalla podrá configurar los diversos parámetros relacionados con los efectos de la canción o del patrón actual. Consulte información detallada en la [página 116](#).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

▶ [F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Información complementaria

## Mixing Edit (Edición de mezcla)

El modo Mixing Edit permite controlar los ajustes típicos del mezclador, como el balance de volumen, la posición panorámica y los efectos, con lo que podrá ajustar con precisión los datos de las canciones o patrones. El modo Mixing Edit consta de los modos Part Edit (Edición de partes) y Common Edit (Edición común). En esta sección se explican los parámetros de Common Edit y de Part Edit.

### Edición común

#### Operación

[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### A.Func1 (función asignable 1)

##### A.Func2 (función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] actuarán como si fueran de tipo fijo o momentáneo en la canción o el patrón seleccionado.

**Ajustes:** momentary (momentáneo), latch (fijo)

#### [F2] MFX (Efecto principal)

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el Efecto principal. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) ([página 60](#)).

#### [F3] MEQ (Master EQ)

En esta pantalla pueden configurarse los parámetros relacionados con el Master EQ. Podrá asignar a la totalidad de las múltiples partes cualquiera de las cinco bandas de ecualizador diferentes. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) ([página 61](#)).

#### [F4] USB I/O (E/S de USB)

Determina las salidas específicas de la señal de cada parte individual. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) ([página 61](#)).

#### [F5] A/D IN (Entrada A/D)

Esta pantalla permite configurar los parámetros relacionados con las entradas procedente desde las tomas [L]/[R] de A/D INPUT. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) ([página 62](#)).

#### [F6] EFFECT (Efectos)

En esta pantalla pueden configurarse los parámetros relacionados con los efectos. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) ([página 63](#)).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] MFX

▶ [F3] MEQ

▶ [F4] USB I/O

▶ [F5] A/D IN

▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Información

#### complementaria

## Edición de parte

### Operación

[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Número [1] – [16]

### [F1] VOICE (Voz)

Determina la voz de cada parte. Esta pantalla muestra solamente cuatro partes cada vez (Partes 1 – 4, Partes 5 – 8, Partes 9 – 12 o Partes 13 – 16). Para alternar las partes que desee editar, pulse los botones [<]/[>] del cursor. Las partes editables también pueden alternarse pulsando los botones correspondientes a las otras partes entre los números [1] – [16] después de pulsar el botón [TRACK].

### [SF1] VOICE (Voz)

Determina la voz de cada parte.

#### Bank

Determina el banco de voz de cada parte. Consulte información acerca de los ajustes distintos de los de voces de mezcla en la [página 7](#).

#### Number

Determina el número del programa de voz de cada parte.

#### P.WithVce (Parámetros con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copiarán o no desde la voz a la parte actualmente seleccionada al cambiar individualmente una voz de la parte actual.

- Arpeggio settings (Ajustes de arpeggios)
- Filter Cutoff Frequency (Frecuencia de corte de filtro)
- Filter Resonance (Resonancia de filtro)
- Amplitude EG (Generador de envolventes de amplitud)
- Filter EG (Generador de envolventes de filtro)
- Pitch Bend Range (Margen de inflexión del tono) (superior/inferior)
- Note Shift (Desplazamiento de notas)

**NOTA** Cuando se asigna una voz normal a la parte, los siguientes ajustes siempre se copiarán en la parte, independientemente de la configuración de "P.WithVce". Por otra parte, cuando se asigna una voz de percusión a la parte, los siguientes ajustes no se copiarán en la parte, independientemente de la configuración de "P.WithVce".

- "Mono/Poly" (Monofónico/Polifónico)
- "Switch" (Selector de parte de portamento)
- "Time" (Tiempo de portamento)
- "Mode" (Modo de portamento)

**Ajustes:** off (no se copian), on (se copian)

### [SF2] MODE (Modo)

#### Mono/Poly

Permite seleccionar entre la reproducción monofónica y polifónica de cada parte. Monofónico corresponde solamente a notas individuales, en tanto que Polifónico permite interpretar simultáneamente varias notas.

**Ajustes:** mono, poly

**NOTA** Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.

#### ReceiveCh (Canal de recepción)

Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. Puesto que los datos MIDI pueden proceder de distintos canales a la vez, este parámetro debe configurarse para que coincida con el canal a través del cual se envíen los datos de control deseados.

**Ajustes:** 1 – 16, off

#### ArpPlyOnly (Solamente reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como on, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

**Ajustes:** off, on

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

**[SF3] LIMIT (Límite)**

Desde esta pantalla podrá determinar el intervalo de notas y de velocidad de cada parte. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 65](#).

**[SF4] PORTA (Portamento)**

Determina los parámetros de portamento de cada parte. Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 65](#).

**[SF5] VEL SENS (Sensibilidad de velocidad)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 65](#).

**[SF6] OTHER (Otros)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 66](#).

**[F2] OUTPUT (Salida)**

Determina la voz de cada parte. Esta pantalla muestra solamente cuatro partes cada vez (Partes 1 – 4, Partes 5 – 8, Partes 9 – 12 o Partes 13 – 16). Para alternar las partes que desee editar, pulse los botones [<]/[>] del cursor. Las partes editables también pueden alternarse pulsando los botones correspondientes a las otras partes entre los números [1] – [16] después de pulsar el botón [TRACK].

**[SF1] VOL/PAN (Volumen/Efecto panorámico)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 66](#).

**[SF2] EF SEND (Transmisión de efecto)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 66](#).

**[F3] EQ (Ecuador)**

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros relacionados con el ecualizador de parte (Part EQ). Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 67](#).

**[F4] TONE (Tono)****[SF1] TUNE (Afinación)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 68](#).

**[SF2] FILTER (Filtro)**

Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la [página 68](#).

**Modo Mixing****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Edición común**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Edición común**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Información complementaria**

## [SF3] FEG (Generador de envolventes de filtro)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros del FEG de cada parte. Los parámetros compensan los mismos parámetros de la configuración de voz asignada en el modo Voice (página 42). Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la página 68.

**NOTA** Los parámetros de FEG no estarán disponibles para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.

## [SF4] AEG (Generador de envolventes de amplitud)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros del AEG de cada parte. Los parámetros compensan los mismos parámetros de la configuración de voz asignada en el modo Voice (página 44). Estos parámetros son los mismos que los de Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Consulte la página 68.

**NOTA** La configuración de Sustain (Sostenido) no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.

**NOTA** La configuración de Release (Soltar) no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.

## [F5] RCV SW (Selector de recepción)

Desde esta pantalla podrá configurar de qué manera cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Si el parámetro pertinente está configurado como “on”, la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados. Tenga en cuenta que están disponibles los dos tipos de pantallas diferentes que se indican a continuación y que podrá alternar entre uno y otro pulsando el botón [SF5]. Estos dos tipos de pantallas están vinculados entre sí y presentan las mismas opciones de configuración, aunque en formatos distintos. Utilice el tipo que le resulte más práctico.

### Pantalla mostrando cuatro partes

Esta pantalla muestra simultáneamente el estado del selector de recepción de las cuatro partes. Configure la parte de su preferencia como on u off para el tipo de datos MIDI correspondiente. Para ver y editar otro conjunto de cuatro partes, pulse el botón numérico, de [1] a [16], correspondiente.

### Pantalla mostrando todos los parámetros de una parte

Esta pantalla muestra todos los ajustes del selector de recepción de una única parte seleccionada. Configure el tipo de datos MIDI como on u off para la parte seleccionada. Para seleccionar otras partes, utilice los botones numéricos [1] – [16] (asegurándose de que el botón [TRACK] esté configurado como on). La función es la misma que la de la pantalla RCV SW (página 69) del modo Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Además de los parámetros que se pueden definir en el modo Performance Part Edit, podrá configurar las opciones de Program Change (Cambio de programa) y de Bank Select (Selección de banco) desde esta pantalla del modo Mixing.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

## Mixing Job (Trabajo de mezcla)

El modo Performance Job (Trabajo de interpretación) posibilita diversas operaciones básicas, como inicializar y copiar. Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

### Operación

[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [JOB]

### [F1] INIT (Inicializar)

Restablece (inicializa) todos los parámetros de la mezcla con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, etc., lo cual resulta muy práctico al crear una interpretación completamente nueva desde cero.

#### Tipo de parámetro a inicializar:

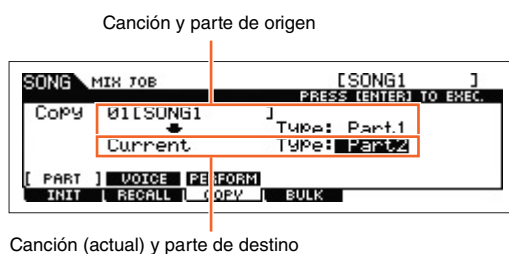
GM, All (Todo), Common (configuración de parámetros comunes de la mezcla seleccionada), partes 1 – 16, A/D (parte de entrada A/D)

### [F2] RECALL (Recuperar modificaciones)

Si edita un programa de mezcla y selecciona un programa diferente sin guardar el modificado, se borrarán todas las modificaciones que haya hecho. En ese caso, puede utilizar la función Edit Recall (Recuperar modificaciones) para restaurar el programa de mezcla con las últimas modificaciones intactas.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART (Parte)



Desde esta pantalla podrá copiar la configuración de parámetros de una parte desde cualquier programa de mezcla, incluyendo el que esté editando en ese momento (pero que todavía no haya guardado) en una parte específica del programa de mezcla que esté editando. Esto resulta muy práctico si desea utilizar algunos ajustes en otro programa. El procedimiento es prácticamente el mismo que el de la pantalla [F3] COPY de Performance Job (Trabajo de interpretación). Consulte la [página 70](#).

#### [SF2] VOICE (Voz)

Este trabajo permite copiar los ajustes de Voice Common Edit (Edición común de voz) en la mezcla actual. Resulta práctico cuando una voz contiene ajustes de efectos que desee utilizar en el programa de mezcla. Para ejecutar este trabajo, marque las casillas de verificación correspondientes a los ajustes de su preferencia de Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect y Master EQ.

**NOTA** Las voces de mezcla no pueden seleccionarse como voces de origen.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria



## [SF3] PERFORM (Interpretación)

Este práctico procedimiento permite copiar determinados ajustes de las cuatro partes de una interpretación en el programa de mezcla que esté editando en ese momento. Para ejecutar este trabajo, marque las casillas de verificación correspondientes a los ajustes de su preferencia de Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect, Master EQ, Insertion Effect y A/D Input. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desee utilizar en el programa de mezcla. Es similar a la pantalla [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM (página 115) de Mixing Play (Reproducción de mezcla), diferenciándose por el hecho de que los datos de origen del desplazamiento se borrarán.

- En esta pantalla podrá seleccionar los parámetros que vayan a copiarse.
- El "ReceiveCh" (Canal de recepción) asignado a la parte de destino de la canción o del patrón podrá variar en función de la parte de destino. Las opciones de ajuste son las siguientes.

Partes 1 – 4: canal 1

Partes 5 – 8: canal 5

Partes 9 – 12: canal 9

Partes 13 – 16: canal 13

## [F4] BULK (Volcado por lotes)

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del programa de mezcla seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para ejecutar el procedimiento Bulk Dump (Volcado por lotes), pulse el botón [ENTER].

**NOTA** Para poder ejecutar la función Bulk Dump deberá definir el valor correcto de MIDI Device Number (Número de dispositivo MIDI). Consulte información detallada en la [página 148](#).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Información complementaria

## Mixing Voice Edit (Edición de voz de mezcla)

En este modo podrá modificar las voces asignadas a las partes de mezcla 1 a 16, respectivamente, y memorizarlas como voces de mezcla. Los ajustes de Mixing Voice Edit se aplican solamente a las voces normales. Cuando se selecciona una voz normal, los parámetros de Voice Edit (Edición de voz) se dividen en Common Edit (Edición común, parámetros comunes a los cuatro elementos) y Element Edit (Edición de elementos, parámetros de los elementos individuales). También estarán disponibles los trabajos de voz de mezcla, que proporcionan herramientas útiles para organizar las voces de mezcla creadas. Esta sección explica cada uno de los parámetros de los tres tipos: Common Edit, Element Edit y Mixing Voice Job.

**NOTA** Para obtener más información acerca de las voces de mezcla, consulte la [página 7](#).

### Edición común

#### Operación

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Voz normal seleccionada → [F5] VCE ED → [COMMON]

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice ([página 30](#)). Los parámetros de Mixing Voice Edit son prácticamente los mismos que los del modo Voice Edit. Sin embargo, algunos parámetros que tienen el mismo nombre que Part Edit (Edición de parte) de los modos Song Mixing/Pattern Mixing (Mezcla de canciones/patrones) no están disponibles en el modo Mixing Voice Edit.

#### [F1] GENERAL

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice ([página 30](#)). Tenga en cuenta que la pantalla [F3] EQ (Ecuador) no está disponible en Mixing Voice Edit.

#### [F2] OUTPUT

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice ([página 31](#)).

#### [F4] CTL SET (Ajuste de los controladores)

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice ([página 32](#)).

#### [F5] LFO (Oscilador de baja frecuencia)

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice ([página 33](#)).

#### [F6] EFFECT (Efectos)

Igual que la pantalla Common Edit de Normal Voice. Consulte la [página 35](#). No obstante, tenga en cuenta que las pantallas [SF4] REVERB (Reverberación) y [SF5] CHORUS (Coro) no están disponibles en Mixing Voice Edit.

**NOTA** Si se selecciona la parte para la cual el selector de efectos de inserción estará configurado como off, la pantalla [F6] EFFECT no estará disponible.

### Element Edit (Edición de elementos)

#### Operación

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Voz normal seleccionada → [F5] VCE ED → Elemento seleccionado

#### [F1] OSC (Oscilador)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice ([página 38](#)).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN  
[F2] VOICE  
[F3] EF SEND  
[F4] TEMPLATE  
[F5] VCE ED  
[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

[F1] GENERAL  
[F2] MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F5] DELETE

### Información complementaria

## [F2] PITCH (Tono)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice (página 40).

## [F3] FILTER

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice (página 41).

## [F4] AMP (Amplitud)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice (página 43).

## [F5] LFO (Oscilador de baja frecuencia)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice (página 45).

## [F6] EQ (Ecuador)

Igual que la pantalla Element Edit de Normal Voice (página 46).

## Mixing Voice Job (Trabajo de voz de mezcla)

El modo Mixing Voice Job (Trabajo de voz de mezcla) posibilita dos operaciones básicas: copiar y borrar. Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

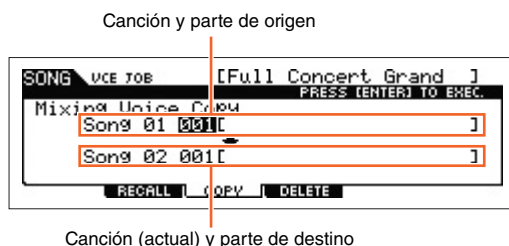
### [F2] RECALL (Recuperar modificaciones)

Si va a editar una voz de mezcla y selecciona una voz de mezcla, un programa de mezcla, una canción o un patrón diferentes sin memorizar los que esté editando, se borrarán todas las modificaciones que haya hecho. Las modificaciones también se borrarán si la parte actual a la que esté asignada la voz de mezcla editada recibe un cambio de programa desde un instrumento MIDI externo. En ese caso, podrá utilizar la función Edit Recall para restaurar la voz de mezcla con las últimas modificaciones intactas. Para ello, pulse el botón [ENTER] de la pantalla [F2] RECALL.

**NOTA** Dado que se prepara un búfer de recuperación de la voz de mezcla para cada parte de la canción o del patrón actualmente seleccionado, podrá especificar la parte a la que esté asignada la voz de mezcla recuperada antes de ejecutar Edit Recall.

### [F3] COPY (Copiar)

Este trabajo permite copiar la voz de mezcla memorizada de la parte especificada de una canción o patrón específicos en la parte de otra canción o patrón.



### [F5] DELETE (Borrar)

Este trabajo permite borrar una voz de mezcla asignada a la parte de una canción o patrón específicos.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F5] DELETE

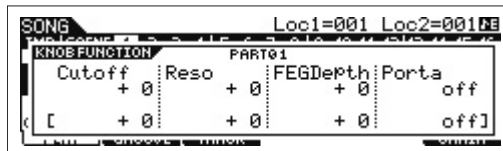
### Información complementaria

## Información complementaria

### ■ Edición de interpretaciones utilizando los potenciómetros

Mediante los potenciómetros del panel frontal pueden ajustarse diversos parámetros, como el efecto panorámico, los efectos, la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte (pista) de la mezcla.

**1 Pulse alguno de los botones (1 ó 2) de Knob Function (Función de potenciómetro) para abrir la pantalla Control Function (Función de control).**



**2 Seleccione la parte que desee editar.**

Pulse el botón numérico correspondiente al número de la parte.

**3 Seleccione las funciones asignadas a los potenciómetros 1 – 4 o a los potenciómetros 5 – 8.**

Cada vez que pulse el botón Knob Function 1, el indicador luminoso se encenderá alternativamente en orden descendente: [TONE1] | [TONE2] | [TONE3]. Las funciones asignadas a los potenciómetros 1 – 4 se alternarán en función del accionamiento del botón Knob Function 1. Cada vez que pulse el botón Knob Function 2, el indicador luminoso se encenderá alternativamente en orden descendente: [EQ] | [EFFECT] | [ARP]. Las funciones asignadas a los potenciómetros 5 – 8 se alternarán en función del accionamiento del botón Knob Function 2. Cuando todos los indicadores luminosos están encendidos, las funciones asignadas a los potenciómetros son las siguientes:

**Cuando el indicador luminoso de [TONE 1] está encendido:**

Potenciómetro 1	CUTOFF	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff"	página 118
Potenciómetro 2	RESONANCE	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance"	
Potenciómetro 3	FEG DEPTH	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth"	
Potenciómetro 4	PORTAMENTO	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time"	página 118

**Cuando el indicador luminoso de [TONE 2] está encendido:**

Potenciómetro 1	ATTACK	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack"	página 119
Potenciómetro 2	DECAY	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay"	
Potenciómetro 3	SUSTAIN	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain"	
Potenciómetro 4	RELEASE	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release"	

**Cuando el indicador luminoso de [TONE 3] está encendido:**

Potenciómetro 1	VOLUME	[SONG] → Canción seleccionada → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"	página 118
Potenciómetro 2	PAN	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan"	
Potenciómetro 3	ASSIGN 1	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign 1"	página 118
Potenciómetro 4	ASSIGN 2	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign 2"	

**Cuando el indicador luminoso de [EQ] está encendido:**

Potenciómetro 5	LOW	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F3] EQ → "LOW GAIN"	página 118
Potenciómetro 6	MID F	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Potenciómetro 7	MID	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Potenciómetro 8	HIGH	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

**Cuando el indicador luminoso de [EFFECT] está encendido:**

Potenciómetro 5	CHO PRESET	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 116
Potenciómetro 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado n → [MIXING] → [F3] EF SEND → Parte seleccionada → "CHO SEND"	
Potenciómetro 7	REV PRESET	[SONG] o [PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	
Potenciómetro 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado n → [MIXING] → [F3] EF SEND → Parte seleccionada → "REV SEND"	

**Cuando el indicador luminoso de [ARP] está encendido:**

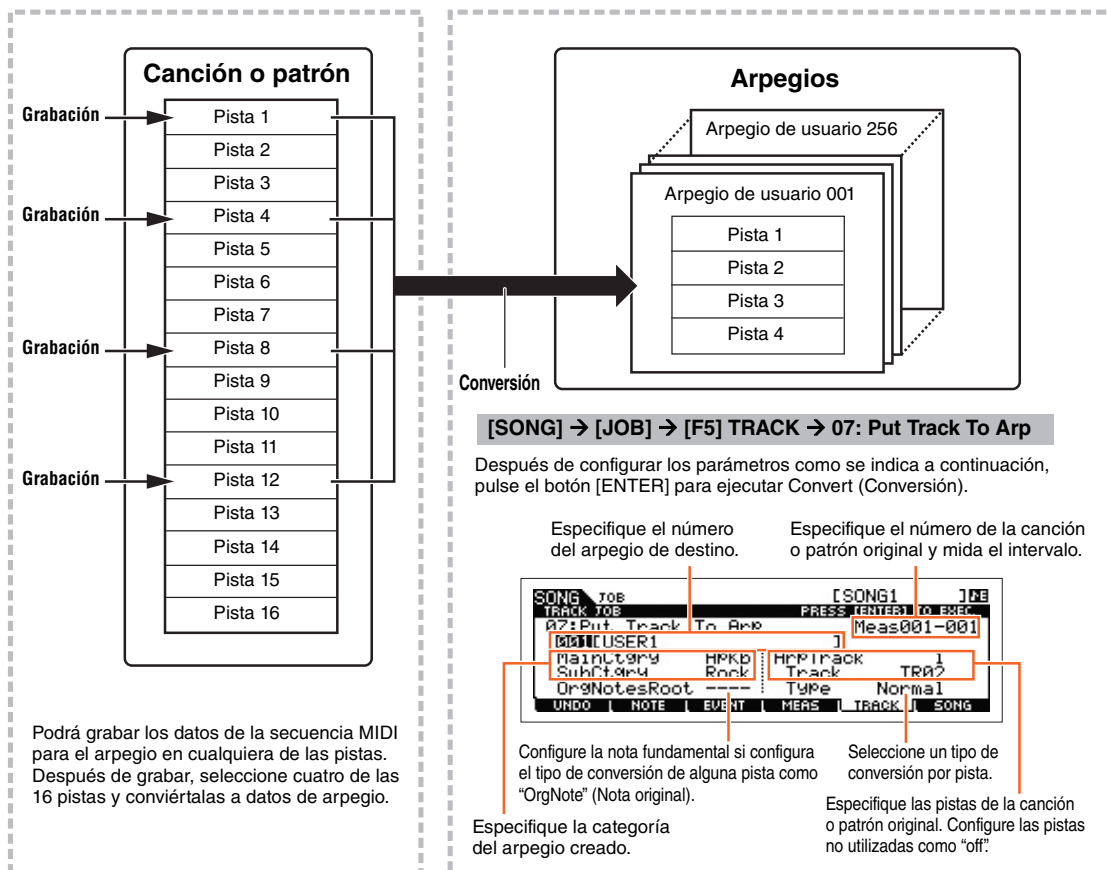
Potenciómetro 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Parte seleccionada → "GateTimeRate" en la primera página	página 83
Potenciómetro 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Parte seleccionada → "OctaveRange" en la primera página	
Potenciómetro 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → Parte seleccionada → "UnitMultiply" en la primera página	
Potenciómetro 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Canción o patrón seleccionado → ♩ (Tempo)	

**NOTA** Para encender el indicador luminoso TONE1/EQ, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón 1 ó 2 de Knob Function.

**Creación de arpeggios**

Además de usar los arpeggios predefinidos, también podrá crear sus propios datos de arpeggios originales. Para ello, en primer lugar deberá grabar una frase en la pista de una canción o patrón. A continuación, utilice la función de trabajo de canción o de patrón adecuada para convertir los datos (datos de secuencia MIDI) en datos de arpeggio.

- 1 **Grabe los datos de la secuencia MIDI en una canción o un patrón.**
- 2 **Convierta los datos de la secuencia MIDI (grabados en la canción o en el patrón) en datos de arpeggio.**



**Modo Mixing**

**Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit**

**Edición común**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit**

**Edición común**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Información complementaria**

## Determinación del método de conversión en arpegio de los datos de una canción o patrón – Convert Type (Tipo de conversión)

Existen tres métodos de conversión de los datos de las secuencias MIDI (de las pistas de una canción o patrón) en datos de arpegio, según los tipos de conversión que se explican a continuación. Estos tipos pueden también seleccionarse independientemente de cada pista de destino, lo cual supone una enorme flexibilidad y un perfecto control de la interpretación.

Normal (Arpegio normal)	El arpegio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.
Fixed (Fijo)	Al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.
OrgNotes (Notas originales)	Básicamente, es lo mismo que "Fixed", con la excepción de que las notas de reproducción del arpegio serán diferentes según el acorde tocado.

Para grabar los datos de las secuencias MIDI en la pista de una canción o patrón, consulte las instrucciones precedentes de este mismo capítulo. Los siguientes ejemplos se presentan a título de referencia.

### • Creación de un patrón de ritmo (utilizando una voz de percusión)

Pista 1	Grabe un patrón de ritmo básico utilizando varios instrumentos de percusión.	Convierta utilizando la opción "Fixed".
Pistas 2 – 4	Grabe un patrón de ritmo diferente utilizando un instrumento de percusión específico en cada pista.	Convierta utilizando la opción "Normal".

### • Creación de una línea de bajo (utilizando una voz normal)

Pista 1	Grabe una línea de bajo utilizando la tecla (fundamental) específica de su preferencia.	Convierta utilizando la opción "OrgNote" después de configurar OrgNotes Root (Notas fundamentales originales).
Pistas 2 – 4		off

## ■ Almacenamiento de ajustes de mezcla como plantilla de mezcla

Hemos programado y almacenado un total de 32 ajustes de mezclas, cada uno diseñado para una diferente categoría o género, en forma de prácticas plantillas de mezcla. Cada plantilla de mezcla incluye las voces, los efectos, las panorámicas y demás ajustes adecuados para el género musical correspondiente. Solamente tendrá que activar la plantilla más aproximada al tipo de canción o de patrón que desee crear, modificar los ajustes según sus preferencias, y ya podrá grabar. También podrá guardar los ajustes de mezcla que haya creado en el MOXF6/MOXF8 en forma de plantilla de mezcla original.

## Recuperación de plantillas

- 1 Para entrar en el modo Pattern Play (Reproducción de patrones), pulse el botón [SONG]/[PATTERN].**
- 2 Pulse el botón [MIXING] y, seguidamente, el botón [F6] TEMPLATE. A continuación, pulse el botón [SF1] MIX para abrir la pantalla desde la que podrá configurar una plantilla.**
- 3 Seleccione la plantilla de su preferencia utilizando los botones [INC] y [DEC], o bien el dial [DATA].**  
Una vez seleccionada la plantilla, pulse el botón [ENTER] para carga los ajustes de la mezcla pertinente.
- 4 Toque en el teclado para comprobar los ajustes de la mezcla.**  
Pulse el botón [TRACK] (se encenderá el indicador luminoso) para seleccionar la parte de su preferencia y, a continuación, pulse el botón numérico adecuado entre [1] y [16].

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

## Almacenamiento de ajustes de mezcla como plantilla de mezcla

**1** En el modo Song o Pattern, pulse el botón [MIXING] y, a continuación, configure los ajustes de la mezcla.

**2** Pulse el botón [STORE].

De este modo se abrirá la pantalla Store (Almacenar) del modo Song/Pattern.

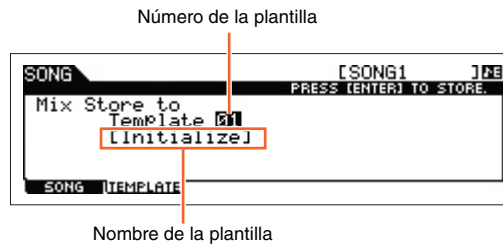
**NOTA** En el modo Mixing Voice Edit (Edición de voz de mezcla), pulse el botón [STORE] para almacenar la voz de mezcla. Para memorizar las plantillas de mezcla, pulse el botón [STORE] en los modos Song/Pattern, Mixing Play, Mixing Edit o Mixing Job.

**3** Pulse el botón [F2] TEMPLATE.

**4** Especifique el número y el nombre de la plantilla.

**5** Pulse el botón [ENTER].

Cuando aparezca el mensaje de confirmación, pulse el botón [ENTER] para guardar la nueva plantilla. Para cancelar la operación, pulse el botón [EXIT].



## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Edición común

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Información complementaria

## Modo Master (Maestro)

Este sintetizador incorpora tal variedad de características, funciones y operaciones diferentes que puede que le resulte difícil encontrar y acceder a las que necesite. En estas situaciones en las que la función Master (Maestro) le resultará muy práctica. MOXF6/MOXF8 tiene espacio para un total de 128 ajustes de User Master (Maestro de usuario) propios. Podrá utilizarlo para memorizar las operaciones que usa con más frecuencia en cada modo, y acceder a ellas instantáneamente siempre que las necesite con solamente pulsar un botón.

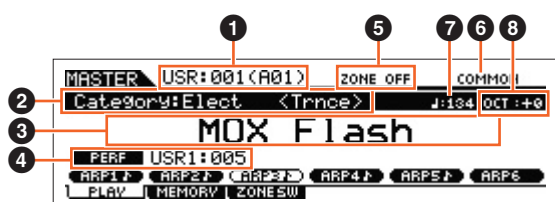
### Master Play (Reproducción de maestro)

Para seleccionar Master Play y acceder a la pantalla Master Play, pulse el botón [MASTER] desde el modo en que se encuentre en ese momento.

#### Operación

Pulse el botón [MASTER].

#### [F1] PLAY (Reproducir)



#### 1 Número de maestro (grupo y número)

Indica el número de maestro seleccionado.

#### 2 Categoría principal <Categoría secundaria>/ Voz

Si el modo memorizado es Voice (Voz) o Performance (Interpretación), aquí se indican las categorías principal y secundaria de la voz o de la interpretación. Si el modo memorizado es Song (Canción) o Pattern (Patrón), aquí se indica la voz asignada a la pista actualmente seleccionada.

#### 3 Nombre de maestro

Indica el nombre del maestro actual.

#### 4 Modo

Indica el modo memorizado en el maestro actual. Aquí se indica uno de los modos (VOICE, PERF, PATTERN, SONG).

#### 5 Zone Switch (selector de zona)

Indica la configuración del "ZoneSwitch" (Selector de zona) ([página 129](#)).

#### 6 Parte o pista actual

Si el modo memorizado es Performance (Interpretación), aquí se indica la parte actualmente seleccionada (la parte actual) de la interpretación. Si el modo memorizado es Song (Canción) o Pattern (Patrón), aquí se indica la pista actualmente seleccionada. Si el modo memorizado es Voice (Voz), aquí no se indicará nada.

#### 7 J (tempo del arpeggio)

Indica el tempo del arpeggio configurado para el maestro actual.

**NOTA** Otra manera de configurar este parámetro es pulsar el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulsar varias veces el botón [ENTER] aplicando el tempo de su preferencia. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".

#### 8 OCT (Octava)

Indica la configuración de octavas del teclado.

### Modo Master

#### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

#### Master Edit

##### Edición común

- [F1] NAME

##### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

#### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK



## [SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)/ [SF1] SCN1 (Escena 1) – [SF6] SCN6 (Escena 6)

Si el modo memorizado es Voice, Performance o Pattern, se asignará un tipo de arpeggio diferente a cada uno de los botones [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 en función del número de la voz, de la interpretación o del patrón. En la ficha de la pantalla, los tipos de arpeggios se asignan a los botones con los iconos de corchea. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación con el teclado. Si el modo memorizado es Song, se asigna un ajuste de escena diferente a cada uno de los botones [SF1] – [SF6] según el número de canción. Podrá acceder a los ajustes de silencio o de solo de las pistas pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación con el teclado.

**NOTA** Los arpeggios pueden registrarse en la pantalla Arpeggio Edit (Edición de arpeggios). Consulte instrucciones detalladas para el registro de escenas en "Registro de escenas de canciones" de la [página 98](#).

## [F2] MEMORY (Memoria)

### Mode (Modo)

Determina el modo que se seleccionará al seleccionar el número de maestro.

**Ajustes:** Voice (Voz), Performance (Interpretación), Song (Canción), Pattern (Patrón)

### Memory (Memoria)

Determina el número de programa que se abre al seleccionar el maestro.

**Ajustes:** Si el modo está definido como Voice: seleccione un banco de voces y un número de voz.  
Si el modo está definido como Performance: seleccione un banco de interpretaciones y un número de interpretación.  
Si el modo está definido como Song: seleccione un número de canción.  
Si el modo está definido como Pattern: seleccione un número de patrón.

## [F3] ZONE SW (Selector de zona)

### ZoneSwitch (Selector de zona)

Determina si la parte se va a utilizar ("on") o no ("off") la función Zone (Zona). Consulte información detallada acerca de la función Zone en la [página 130](#).

**Ajustes:** off, on

**NOTA** Si el modo definido es "Voice" o "Performance" y el selector de zona está configurado como "on", en la configuración predefinida solamente podrá utilizarse la Zona 1 (el intento de reproducir las zonas 2 – 4 no generará sonido alguno). Podrá utilizar estas zonas configurando diversos parámetros en el modo Master Edit (Edición de maestro).

### ZoneKnob (Potenciómetro de zona)

Si "Zone Switch" se configura como "on", esto determinará si las opciones de configuración de Zone Edit (Edición de zona) se asignarán o no a los potenciómetro 1 al 8 (on), o bien si los ajustes del modo memorizado se asignarán a los potenciómetros 1 al 8 (off).

**Ajustes:** off, on

**NOTA** Si ZoneSwitch se configura como "on", al pulsar simultáneamente los botones 1 y 2 de la función Knob también podrá configurar ZoneKnob como on u off. Si este parámetro se configura como on, los indicadores LED de los botones 1 y 2 de la función Knob se apagarán.

### SUGERENCIA

Puede utilizar convenientemente los botones numéricos para activar o desactivar con facilidad el interruptor interno/externo ([página 130](#)) de cada zona. Cuando el interruptor interno/externo de una zona está activado, se enciende el botón correspondiente ([1] – [4] o [9] – [12]).

En primer lugar, asegúrese de que los ajustes siguientes estén activos:

Reproducción de maestro	
Modo	Canción
ZoneSwitch (Selector de zona)	on

A continuación, pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] correspondiente:

Botones [1] – [4]	Cambia los ajustes de activación/desactivación de IntSw para Zona1 – 4.
Botones [9] – [12]	Cambia los ajustes de activación/desactivación de ExtSw para Zona1 – 4.

## Modo Master

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Edición común

[F1] NAME

#### Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## Master Edit (Edición de maestro)

El modo Master Edit (Edición de maestro) permite crear programas maestro originales, que contienen hasta cuatro zonas diferentes (áreas de teclado) mediante la modificación de los diversos parámetros. En el Modo maestro es posible dividir el teclado en hasta cuatro áreas independientes denominadas "zonas". A cada zona se le pueden asignar canales MIDI diferentes, así como diferentes funciones de los potenciómetros y mandos deslizantes de control. Ello permite controlar diversas partes del generador de tonos multitímbrico simultáneamente desde un único teclado, o bien controlar las voces de un instrumento MIDI externo en canales diferentes además de las voces internas del propio sintetizador. De esta manera es posible utilizar eficazmente el MOXF6/MOXF8 para que haga el trabajo de varios teclados. Hay dos tipos de pantallas Master Edit: las que sirven para modificar los parámetros comunes a las cuatro zonas y las que se usan para modificar zonas individuales. En esta sección se explican los parámetros de Common Edit (Edición común) y de Part Edit (Edición de partes).

### Edición común

#### Operación

[MASTER] → Selección de maestro → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] NAME (Nombre)

En esta pantalla podrá asignar un nombre al maestro. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

### Zone Edit (Edición de zona)

#### Operación

[MASTER] → Selección del maestro → [EDIT] → Número [1] – [4]

#### [F1] TRANS (Transmisión)

Desde esta pantalla podrá definir de qué manera cada zona transmitirá mensajes MIDI al interpretar en el teclado.

#### TransCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de cada zona.

**Ajustes:** 1 – 16

#### IntSw (Interruptor interno)

Determina si los datos MIDI de cada zona se transmitirán o no al generador de tonos interno.

**Ajustes:** off, on

#### ExtSw (Interruptor externo)

Determina si los datos MIDI de cada zona se transmitirán o no a un dispositivo MIDI externo.

**Ajustes:** off, on

#### [F2] NOTE (Nota)

En esta pantalla podrá configurar los diversos parámetros relacionados con los tonos y el teclado de cada zona.

#### Octave

Determina el grado, en octavas, en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo. Podrá ajustar la desviación ascendente o descendente hasta un registro máximo de tres octavas.

**Ajustes:** -3 – +0 (predeterminado) – +3

#### Transpose

Determina el grado, en semitonos, en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo.

**Ajustes:** -11 – +0 (predeterminado) – +11

#### NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

Determina las notas más graves y más agudas del registro de cada zona. La zona seleccionada solamente sonará cuando toque notas que estén dentro de este registro.

**Ajustes:** C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

**NOTA** Además, podrá configurar la nota directamente desde el teclado. Para ello, pulse el botón [SF6] KDB (Teclado) y, sin soltarlo, pulse la tecla de su preferencia.

## Modo Master

### Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Edición común

▶ [F1] NAME

#### Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

### [F3] TX SW (Selector de transmisión)

Desde esta pantalla podrá definir de qué manera cada zona individual afectará a la transmisión de los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (Cambio de control) y de Program Change (Cambio de programa). Si el parámetro pertinente se configura como "on", al tocar la zona seleccionada se transmitirán los datos MIDI correspondientes. Tenga en cuenta que están disponibles los dos tipos de pantallas diferentes que se indican a continuación y que podrá alternar entre uno y otro pulsando el botón [SF6]. Cada tipo de pantalla incorpora las mismas opciones de ajuste en un formato diferente. Utilice el tipo que le resulte más práctico.

- Pantalla mostrando cuatro zonas
- Pantalla mostrando todos los parámetros de una zona

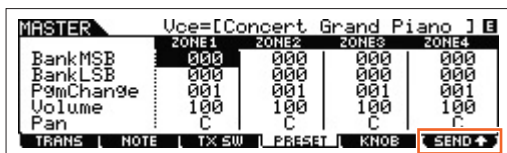
**Ajustes:** Véase a continuación.

Bank (TG) .....	Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos interno.
PC (TG) .....	Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos interno.
Bank (MIDI) .....	Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos interno.
PC (MIDI) .....	Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos externo a través de MIDI.
PB (Pitch Bend) .....	Determina si se transmitirán o no mensajes de inflexión de tono al generador de tonos interno y externo.
MW (Modulation Wheel) .....	Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados por la rueda de modulación.
FC1 (Foot Controller 1) .....	Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pisar el pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].
Sus (Sustain) .....	Determina si se transmitirán o no mensajes del número de control 64 (Sostenido) a los generadores de tonos interno y externo. Este parámetro no está disponible para partes de voces de percusión.
FS (Foot Switch) .....	Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pisar el pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].
Knob .....	Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados utilizando los potenciómetros.
A.Func1 (Assignable Function 1) /A.Func2 (Assignable Function 2) .....	Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno los mensajes MIDI generados pulsando los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2].
Vol/Exp (Volume/Expression) .....	Determina si se transmitirán o no mensajes de volumen al generador de tonos interno y externo.
Pan .....	Determina si se transmitirán o no mensajes de Pan al generador de tonos interno y externo.

## Modo Master

<b>Master Play</b>	
[F1] PLAY	
[F2] MEMORY	
[F3] ZONE SW	
<b>Master Edit</b>	
<b>Edición común</b>	
[F1] NAME	
<b>Zone Edit</b>	
[F1] TRANS	
[F2] NOTE	
[F3] TX SW	
[F4] PRESET	
[F5] KNOB	
<b>Master Job</b>	
[F1] INIT	
[F4] BULK	

### [F4] PRESET (Predefinidos)



En esta pantalla podrá configurar los ajustes relacionados con la voz de cada zona del número de programa maestro seleccionado.

**NOTA** Utilizando el botón [F6] SEND (Enviar) podrá seleccionar si los ajustes de la pantalla PRESET deberán o no aplicarse de inmediato. Si el botón [F6] SEND está configurado como on (SEND +), los mensajes MIDI pertinentes saldrán desde el MOXF6/MOXF8 en cuanto cambie cada parámetro de esta pantalla. Si se desactiva el botón [F6] SEND (SEND -), los mensajes MIDI saldrán desde el MOXF6/MOXF8 después de que guarde el maestro editado y, a continuación, vuelva a seleccionar el maestro. No obstante, no será posible la salida de los parámetros configurados como off en las pantallas [F1] TRANS o [F3] TX SW.

#### BankMSB (Selección de banco MSB)

#### BankLSB (Selección de banco LSB)

#### PgmChange (Cambio de programa)

Determina la asignación de voz de cada zona en el maestro seleccionado.

**Ajustes:** Consulte la "Lista de voces" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.

#### Volume

Determina el nivel de salida de la voz en cada zona.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Pan

Determina la posición panorámica estéreo de la voz en cada zona.

**Ajustes:** L64 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

**[F5] KNOB****CtrlKnobUp (Potenciómetro superior)****CtrlKnobLo (Potenciómetro inferior)**

Desde esta pantalla podrá determinar qué números de Control Change (Cambio de control) utilizarán los potenciómetros en cada zona. Estos ajustes estarán disponibles solamente si el parámetro "ZoneKnob" (en la pantalla [F3] ZONE SW de Reproducción de maestro) está configurado como "on".

**Ajustes:** off, 1 – 95

**Master Job (Trabajo maestro)**

El modo Voice Job (Trabajo de voz) posibilita diversas operaciones básicas, como inicializar y copiar. Una vez configurados los parámetros según sus preferencias en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

**[F1] INIT (Inicializar)**

Esta función le permite restablecer (inicializar) los ajustes predeterminados de todos los parámetros del maestro. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada zona, etc., lo cual resulta muy práctico al crear un maestro completamente nuevo desde cero.

**Tipo de parámetro a inicializar:** All (Todos), Common (Común), Zone (Zona)

All	Se inicializan todos los ajustes del maestro seleccionado.	
Common	Se inicializan los ajustes de los parámetros comunes del maestro seleccionado.	
Zone	Se inicializan los parámetros de la zona. Podrá inicializar los ajustes de zona como alguno de los siguientes tres tipos.	
	Split	Divide el registro del teclado utilizando las zonas 1 y 2. "UpperCh" (Canal superior) determina el canal de transmisión MIDI del registro superior del teclado, "Lower Ch" (Canal inferior) determina el canal de transmisión MIDI del registro inferior del teclado, y "Split Point" (Punto de división) determina el número de nota (C -2 – G8, Do -2 – Sol8) que separa ambos registros del teclado.
	4Zone	Inicializa las cuatro zonas.
	Layer	Permite distribuir dos partes en capas utilizando las zonas 1 y 2. "Upper Ch" y "Lower Ch" determinan los canales de transmisión MIDI de ambas zonas, respectivamente.

**[F4] BULK (Volcado por lotes)**

Esta función permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del maestro seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar el procedimiento Bulk Dump (Volcado por lotes).

**NOTA** Para poder ejecutar la función de datos por lotes debe definir el valor correcto de número de dispositivo MIDI. Para ello, efectúe el siguiente procedimiento: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo."

**Modo Master****Master Play**

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

**Master Edit****Edición común**

[F1] NAME

**Zone Edit**

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

**Master Job**

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

## Modo Remote (Remoto)

En el modo Remote pueden utilizarse los potenciómetros y los botones del instrumento para controlar las pistas del secuenciador y los canales de mezcla del software DAW del ordenador. Por ejemplo, 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. En modo Remote, MOXF6/MOXF8 puede controlar las aplicaciones DAW Cubase, Logic, SONAR y Digital Performer. Las opciones de configuración de Remote se ajustan en "Remote Select" (Seleccionar Remoto) de la pantalla REMOTE del modo Utility.

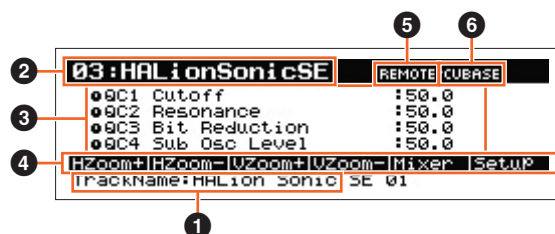
### Operación

Pulse el botón [DAW REMOTE].

**NOTA** Para salir del modo Remote, vuelva a pulsar el botón [DAW REMOTE].

**NOTA** Consulte qué versión del software DAW es compatible con el MOXF6/MOXF8 en la sección "Especificaciones" del Manual de instrucciones.

## Pantalla Remote



### 1 TrackName

Si el software DAW configurado en "DAW Select" (Selección de DAW) del modo Utility está configurado como Cubase, esta pantalla indicará la pista actual en Cubase.

### 2 Número y nombre de la plantilla de control

MOXF6/MOXF8 incluye 50 plantillas de control que pueden emplearse para diversos complementos VSTi. Seleccionando alguna de las 50 plantillas de control podrá asignar las funciones pertinentes del VSTi actual a los potenciómetros del 1 al 4. Este parámetro determina el número de plantilla de control.

**NOTA** Para editar las plantillas de control, utilice el MOXF6/MOXF8 Remote Editor. El MOXF6/MOXF8 Remote Editor puede descargarse desde la siguiente dirección web: <http://download.yamaha.com/>  
Consulte instrucciones en el manual en formato PDF incluido con el MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

**NOTA** Si en el modo Utility el software DAW configurado es Cubase, al cambiar el VSTi de Cubase cambiará en consecuencia la plantilla de control configurada en MOXF6/MOXF8. Si en el modo Utility el software DAW configurado es distinto de Cubase, al cambiar el VSTi del software DAW no se verá afectada la plantilla de control configurada en MOXF6/MOXF8. Deberá configurar manualmente la plantilla de control adecuada para que coincida con el VSTi del software DAW.

### 3 Nombre del parámetro

Muestra los parámetros que pueden modificarse mediante los potenciómetros 1 al 8 del panel.

### 4 Nombres de funciones

Indica los nombres de las funciones de Cubase asignadas a los botones [SF1] – [SF6].

### 5 Valores del parámetro Knob Output Select (Selección de salida de potenciómetro) en cada plantilla

Indica los valores del parámetro Knob Output Select configurados en la plantilla de Remote. El parámetro Knob Output Select de la plantilla de Remote puede configurarse con el MOXF6/MOXF8 Remote Editor. En la siguiente situación, la configuración del parámetro Knob Out Select aparecerá automáticamente indicada como "CC".

- El software DAW configurado en el modo Utility es distinto de Cubase.
- El parámetro "MIDI In/Out" (Entrada y salida MIDI) (página 149) está configurado como "MIDI".
- El cable USB no está conectado al MOXF6/MOXF8.

### 6 Nombre del software de control remoto

Indica el nombre del software DAW configurado en "DAW Select" (Selección de DAW) del modo Utility (página 141).

## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Asignaciones de control remoto

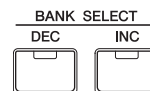
### Modo Remote

#### Pantalla Remote

#### Asignaciones de control remoto

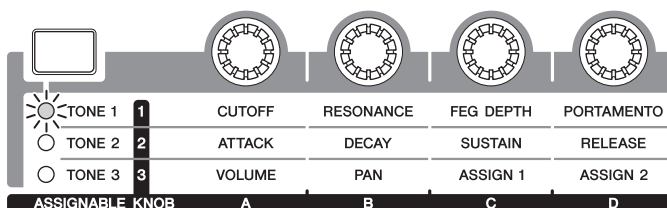
### Cambio de la plantilla de control del VSTi

Para cambiar las plantillas de control del MOXF6/MOXF8, utilice los botones [DEC]/[INC] de BANK SELECT (Selección de banco).



### Cambio de las funciones de los potenciómetros 1 – 4

Pulse el botón Knob Function 1 para cambiar las funciones asignadas a los potenciómetros 1 – 4 en orden descendente, “1” | “2” | “3”. Cada función será diferente según la plantilla de control seleccionada. Si desea información más detallada, confirme con el MOXF6/MOXF8 Remote Editor. Los indicadores luminosos correspondientes a las funciones asignadas a los potenciómetros se iluminarán. Cuando en la pantalla aparezcan las funciones, el indicador luminoso parpadeará.

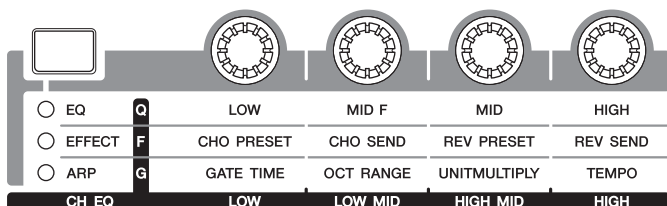


**NOTA** Para configurar las funciones de los potenciómetros 1 – 4 como “1”, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón Knob Function 1.

**NOTA** Utilice el MOXF6/MOXF8 Remote Editor para editar la plantilla de control.

### Cambio de las funciones de los potenciómetros 5 – 8

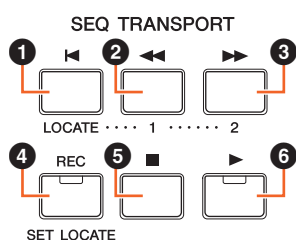
Los potenciómetros 5 – 8 estarán disponibles solamente si “DAW Select” (Selección de DAW) se ha configurado como “Cubase” en el modo Utility. Pulse el botón Knob Function 2 para cambiar las funciones asignadas a los potenciómetros 5 – 8 en orden descendente, “Q” | “F” | “G”. Los potenciómetros 5 – 8 controlan también las bandas Low (Baja), Low Mid (Media baja), High Mid (Media alta) y High (Alta). Esta operación está vinculada con el parámetro Track EQ (Ecuador de pista) de Cubase. Los indicadores luminosos correspondientes a las funciones asignadas a los potenciómetros se iluminarán. Cuando en la pantalla aparezcan las funciones, el indicador luminoso parpadeará.



**NOTA** Para configurar las funciones de los potenciómetros 5 – 8 como “Q”, pulse el botón [SHIFT] y, sin soltarlo, pulse el botón Knob Function 2.

### Operación de transferencia

Los botones SEQ TRANSPORT (Transferencia de secuencia) también actúan como controles de transferencia de DAW.



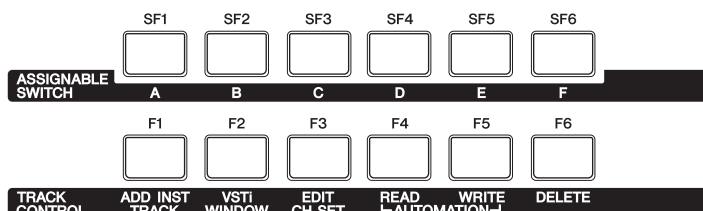
- 1 Arriba (ir al principio de la canción)
- 2 Rebobinar
- 3 Avanzar
- 4 Grabar
- 5 Detener
- 6 Reproducir

## Manejo mediante los botones de función

Las funciones del software DAW pueden manejarse mediante los botones de función y de función secundaria.

Si "DAW Select" (Selección de DAW) se ha configurado como "Cubase", los botones tendrán asignadas las funciones adecuadas de Cubase. Esta sección explica las funciones específicas de los botones de función si "DAW Select" (Selección de DAW) se ha configurado como "Cubase".

**NOTA** Si "DAW Select" (Selección de DAW) no se ha configurado como Cubase, es posible que las funciones asignadas a los botones de función no sean las adecuadas. Antes de utilizar los botones de función, asígneles las funciones de su preferencia utilizando el software DAW. Tenga en cuenta que los botones no funcionarán si "DAW Select" se ha configurado como Digital Performer.



## Funciones de los botones de función

Si "DAW Select" (Selección de DAW) se ha configurado como "Cubase", los botones [F1] – [F6] tendrán asignadas las siguientes funciones fijas.

Botones	Indicación en el panel	Funciones
F1	ADD INST TRACK (Añadir pista de instrumento)	Abre o cierra el cuadro de diálogo [Add Instrument Track] (Añadir pista de instrumento).
F2	VSTI WINDOW (Ventana del VSTi)	Abre o cierra la ventana VSTi de la pista seleccionada.
F3	EDIT CH SET (Edición de configuración de canal)	Abre o cierra la ventana de configuración del canal de la pista seleccionada.
F4	AUTOMATION READ (Habilitar lectura)	Alterna la activación y desactivación de la función de lectura del canal seleccionado.
F5	AUTOMATION WRITE (Habilitar escritura)	Alterna la activación y desactivación de la función de escritura del canal seleccionado.
F6	DELETE (Borrar)	Borrar

## Funciones de los botones de función secundaria

Podrá asignar los botones [SF1] – [SF6] con total libertad a las funciones de su preferencia. Si "DAW Select" (Selección de DAW) se ha configurado como "Cubase", podrá utilizar seis memorias para las cuales están registradas funciones asignadas a los botones [SF1] – [SF6]. Podrá registrar las funciones de los botones [SF1] – [SF6] para cada memoria. Para alternar entre las configuraciones de memoria 1 y 6, utilice los botones del [A] al [F] del panel del MOXF6/MOXF8. Las funciones asignadas a los botones Sub Function se pueden editar en la ventana Extension Setup de Cubase ([página 136](#)) de MOXF6/MOXF8.

## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup

Las funciones pueden asignarse a los botones [SF1] – [SF6] a través de la ventana Extension Setup de Cubase de MOXF6/MOXF8. Esta sección explica el contenido de la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

### Método de inicio

Seleccione el menú “Dispositivo” y, a continuación, seleccione la ventana “MOXF6/MOXF8 Extension Setup” en Cubase. Indica la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

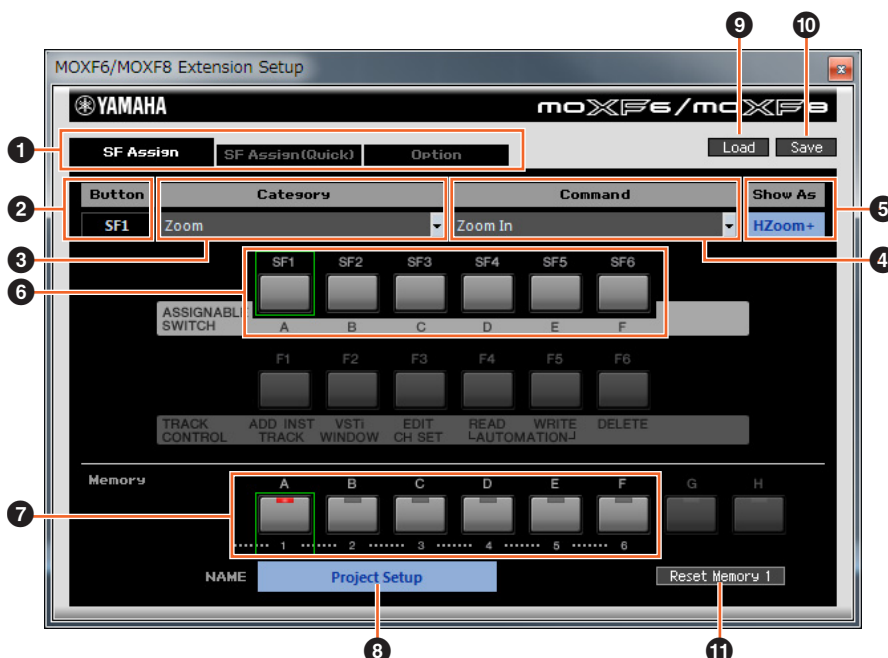
**NOTA** Si la configuración predefinida de la Memoria 1 se asigna a los botones de función, también podrá abrir la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup pulsando el botón [SF6] del panel del MOXF6/MOXF8.

### Acerca de la configuración de la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup

La ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup contiene la ventana SF Assign, la ventana SF Assign (Quick) y la ventana Option. Al pulsar las teclas podrá desplazarse entre las tres ventanas.

### Ventana SF Assign

Esta ventana permite asignar las funciones para seleccionar alguno de los botones de función secundaria. Podrá seleccionar cualquiera de los botones de función secundaria haciendo clic en el botón [SF1] – [SF6] de la pantalla.



**1** Ficha [SF Assign], ficha [SF Assign (Quick)], ficha [Option]

Haga clic en cualquiera de las ventanas para cambiar de pantalla.

**2** Button

Indica el botón seleccionado para ser editado.

**3** Category

Selecciona la categoría correspondiente a las funciones asignadas al botón seleccionado.

**4** Command

Seleccione la función contenida en la categoría seleccionada.

**5** Show As

Determina la indicación de la pantalla de la sección seleccionada. La indicación de pantalla puede tener una longitud máxima de seis caracteres.

**6** Botones [SF1] – [SF6]

Estos botones se corresponden con los botones [SF1] – [SF6] del panel del MOXF6/MOXF8. Determinan qué botones van a asignarse y utilizarse para el ajuste seleccionado.

**7** Botones de las memorias 1 – 6

Determinan qué memorias van a asignarse a los botones [SF1] – [SF6].



### 8 Nombre de la memoria

Determina el nombre de la memoria especificado por el parámetro (7) precedente; puede tener 16 caracteres de longitud como máximo.

### 9 Load

Carga el archivo en el que se guardará la configuración de la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup.

### 10 Save

Las opciones de configuración, excepto las de la ventana Option de la ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup, se guardan en forma de archivo.

### 11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

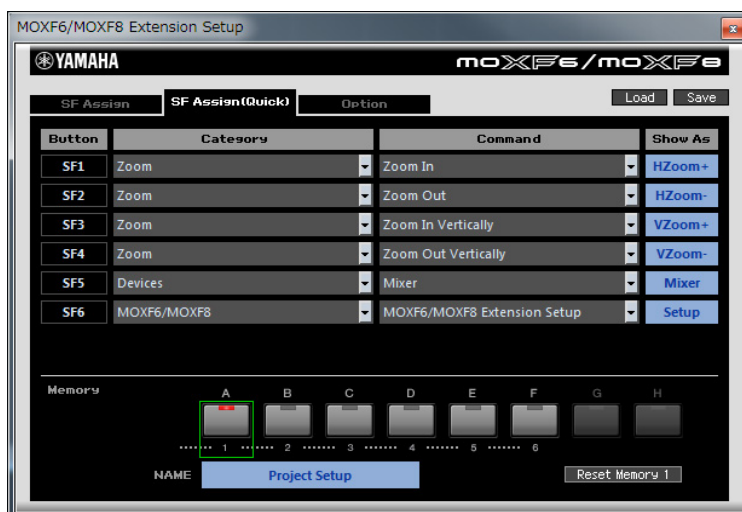
Al hacer clic en estos botones se restablece la configuración predefinida de la memoria seleccionada con los botones [SF1] – [SF6].

#### ■ AVISO ■

**El restablecimiento de los datos predeterminados haciendo clic en el botón Reset Memory (Restablecer memoria) sobrescribirá las funciones registradas de los botones [SF1] – [SF6] con la memoria seleccionada.**

### SF Assign (Quick)

Esta ventana asigna funciones a los botones [SF1] – [SF6]. El menú de configuración es el mismo que el de la ventana SF Assign. Desde la ventana SF Assign (Quick) podrá asignar las funciones con los botones [SF1] – [SF6] que aparecen en la ventana.



### Option

Al desplazar el cursor del proyecto de Cubase accionando la rueda de selección podrá determinar si el cursor se detendrá inmediatamente al interrumpir el accionamiento de la rueda de selección (on), o bien reducirá gradualmente la velocidad antes de detenerse (off).



## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Mute/Solo (Silenciar/Solo)

Podrá silenciar o reproducir un solo de la pista actualmente seleccionada en Cubase pulsando respectivamente el botón [MUTE] o [SOLO] del MOXF6/MOXF8.



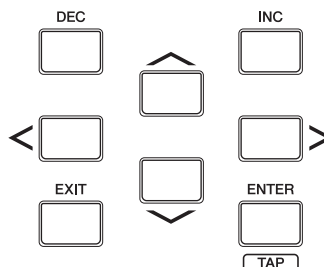
## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Función de cambio de programa desplazando el cursor

Los botones del cursor [<]/[^]/[v]/[>] funcionan como controles de cursor en el software DAW. El botón [EXIT] cumple las mismas funciones que la tecla <Esc> de un ordenador, en tanto que el botón [ENTER] actúa como la tecla <Intro>. Los botones [INC]/[DEC] cambian el programa VSTi del software DAW. No obstante, si "Remote Select" (Seleccionar remoto) está configurado como "Cubase", las funciones de los botones [INC]/[DEC] serán diferentes, según la configuración de "ProgramChangeMode" (Modo Cambio de programa) del MOXF6/MOXF8.

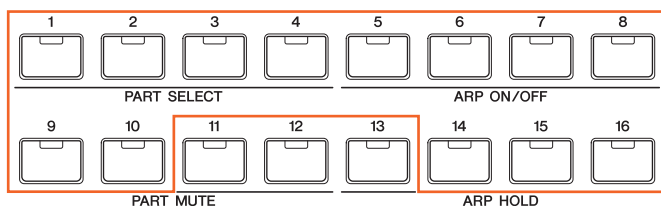


Configuración de "ProgramChangeMode" (Modo Cambio de programa)	Funciones
remoto	Pulsando el botón [INC] podrá seleccionar el programa siguiente, y pulsando el botón [DEC] podrá seleccionar el anterior.
PC (ordenador)	De este modo podrá seleccionar el programa correspondiente al número especificado utilizando los botones [INC] / [DEC]. Si se especifica un número de programa que esté fuera del intervalo real de programas, el programa no se modificará. Durante la utilización del VST3, no será posible cambiar el programa pulsando los botones [INC]/[DEC].
auto	Si la pista seleccionada es una pista MIDI y el destino de salida de la misma no es VSTi, la función [INC]/[DEC] será la misma que cuando "ProgramChangeMode" está configurado como "PC" (Cambio de programa). En los demás casos, la función [INC]/[DEC] será la misma que cuando "ProgramChangeMode" está configurado como "remoto" (remoto).

Si el parámetro "DAW Select" (Selección de DAW) está configurado con cualquier opción distinta de "Cubase", "ProgramChangeMode" siempre estará configurado como "PC".

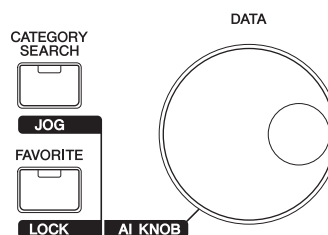
## Introducción directa de un número

En Cubase, los botones [1] – [9] funcionan como las teclas numéricas 1 – 9. Además, en Cubase, el botón [1] – [9] funciona como la tecla numérica 0. El número [14] funciona como la tecla numérica ".", el [15] como la tecla numérica "-" y el [16] como la tecla numérica "+". Podrá utilizar estos botones numéricos al introducir directamente un número de parámetro o al cambiar las funciones de herramienta en Cubase.



## Funciones de AI KNOB

El dial [DATA] del MOXF6/MOXF8 funciona como el mando AI KNOB. El mando AI KNOB puede controlar un parámetro determinado en la ventana principal y en el software complementario de Cubase, especificado a través del puntero del ratón (siempre que los botones [LOCK] y [JOG] estén desactivados). El botón [CATEGORY SEARCH] funciona como el botón [JOG], y el botón [FAVORITE] como el botón [LOCK]. Los parámetros asignables al control de AI KNOB serán diferentes en función del estado de activación o desactivación de los botones [JOG] y [LOCK], tal y como se indica a continuación.



Botón [JOG] (Desplazar)	Botón [LOCK] (Bloquear)	Funciones de AI KNOB
off	off	Ejecuta el parámetro especificado mediante el puntero del ratón en Cubase.
off	on	Una vez colocado el puntero del ratón en el parámetro deseado, encienda el botón [LOCK]; AI KNOB controlará el parámetro "bloqueado" independientemente de la posición del puntero del ratón.
on	off	Desplaza la posición temporal del proyecto actual. La ventana MOXF6/MOXF8 Extension Setup (página 136) determina si el cursor se detendrá de inmediato al interrumpir la operación de desplazamiento (on), o bien si se detendrá gradualmente antes de parar (off).
on	on	Desplaza la posición temporal del proyecto actual. El desplazamiento de la posición temporal no se detendrá incluso si deja de accionar el mando AI KNOB. Podrá detener la reproducción en cualquier momento pulsando el botón [■] (Detener).

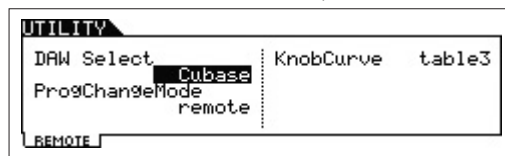
## Modo Remote

### Pantalla Remote

### Asignaciones de control remoto

## Ajustes de Utility

Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de las opciones de configuración de Utility específicas del modo Remote. Consulte en la [página 141](#) información detallada acerca de cada parámetro.



# Modo Utility (Utilidad)

En el modo Utility (Utilidad) podrá configurar parámetros que se aplican a todo el sistema de MOXF6/MOXF8. De hecho, este modo es un submodo del modo Voice/Performance/Song/Pattern (Voz/Interpretación/Canción/Patrón). En cualquier modo en que se encuentre, pulse el botón [UTILITY] para entrar al modo Utility y, a continuación, pulse el botón [EXIT] tras terminar de configurar los ajustes para volver al modo anterior.

## Operación

Pulse el botón [UTILITY].

## [F1] GENERAL

### [SF1] TG (Generador de tonos)

En esta sección podrá configurar los ajustes generales del generador de tonos interno. Los ajustes aquí definidos solamente afectarán al bloque generador de tonos interno. La salida MIDI no se verá afectada.

#### Volume

Determina el volumen general del instrumento.

**Ajustes:** 0 – 127

#### NoteShift

Determina el grado de desviación (en semitonos) del tono de todas las notas.

**Ajustes:** -24 – +0 – +24

#### Tune

Determina la afinación exacta del sonido general del MOXF6/MOXF8 (en pasos de 0,1 centésimas).

**Ajustes:** -102,4 – +0,0 – +102,3

### SystemFxOn/OffBtn Chorus (Botón de activación/desactivación de efecto Coro (Sistema))

Determina si el efecto del sistema (Chorus) se aplica en realidad cuando el botón EFFECT ON/OFF [SYSTEM] está activado.

**Ajustes:** off, on

### SystemFxOn/OffBtn Reverb (Botón de activación/desactivación de efecto Reverberación (Sistema))

Determina si el efecto del sistema (Reverb) se aplica en realidad cuando el botón EFFECT ON/OFF [SYSTEM] está activado.

**Ajustes:** off, on

### [SF2] OUTPUT (Salida)

#### L&R Gain

Determina la ganancia de salida de las tomas [L/MONO] y [R] de OUTPUT (Salida).

**Ajustes:** 0dB, +6dB

#### USB 1/2 Gain

#### USB 3/4 Gain

Determina la ganancia de salida de los canales 1/2 ó 3/4 de USB.

**Ajustes:** 0dB, +6dB

### [SF3] KBD (Teclado)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros relacionados con el teclado. Los ajustes aquí realizados afectarán a los mensajes MIDI generados por la interpretación con el teclado.

#### Octave (Octava)

Determina el grado de desviación ascendente o descendente, en octavas, del registro del teclado. Este parámetro está vinculado a los botones OCTAVE [-]/[+] del panel.

**Ajustes:** -3 – +0 – +3

#### Transpose

Este parámetro se utiliza para transponer la zona actual en unidades de un semitono.

**Ajustes:** -11 – +0 – +11

**NOTA** Si la transposición queda fuera de los límites del intervalo de notas (C -2 y G8, Do-2 y Sol8), se utilizarán las notas de las octavas contiguas.

## Modo Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## VelCurve (Curva de velocidad)

Estas cinco curvas determinan de qué manera se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico de la pantalla indica la curva de respuesta de la velocidad. (La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos [intensidad de la interpretación], mientras que la vertical representa los valores de velocidad reales transmitidos a los generadores de tonos internos o externos).

**Ajustes:** norm (normal), soft (suave), hard (pronunciado), wide (amplio), fixed (fijo)

norm (normal).... Esta "curva" lineal establece una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.

soft..... Esta curva genera una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.

hard..... Esta curva genera una respuesta mayor, especialmente para velocidades más rápidas.

wide..... Esta curva acentúa la intensidad de la interpretación generando velocidades más bajas en respuesta a una interpretación más suave, y velocidades más altas en respuesta a una interpretación más pronunciada. En consecuencia, podrá utilizar este ajuste para ampliar la gama dinámica.

fixed..... Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en Fixed Velocity, a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación. La velocidad de las notas que toque será fija, con el valor aquí definido.

## FixedVelocity

La curva fija puede utilizarse para enviar una velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la fuerza con la que toque las teclas. Este parámetro solamente estará disponible si selecciona la curva de velocidad "fixed" anterior.

**Ajustes:** 1 – 127

## [SF4] PERF CRE (Performance Creator)

Esta pantalla permite determinar los parámetros relacionados con el Performance Creator que utilizan los botones [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN].

### Layer Bank (Banco de voz de capa), Layer Number (Número de voz de capa)

Permite determinar qué voz se asignará primero al utilizar la función Layer (Capa) de Performance Creator. Seleccione la voz de su preferencia especificando el banco y el número. El nombre se determinará automáticamente.

### Split Bank (Banco de voz de división), Split Number (Número de voz de división)

Permite determinar qué voz se asignará primero al utilizar la función Split (Dividir) de Performance Creator. Seleccione la voz de su preferencia especificando el banco y el número. El nombre se determinará automáticamente.

### Split Lower/Upper

Determina el área del teclado a la que se asignará la voz al ejecutar la función Split (División) en el Performance Creator. Si se selecciona "both", la primera voz se asignará a todas las notas del teclado. Si se selecciona "lower", la primera voz será asignada al área situada por debajo del Split Point (Punto de división). Si se selecciona "upper", la primera voz será asignada al área situada desde el Split Point (Punto de división) en adelante.

**Ajustes:** both (ambos), lower (inferior), upper (superior)

### DrumAssign Bank (Banco de voz de asignación de percusión), Number (Número de voz de asignación de percusión)

Permite determinar qué voz se asignará primero al utilizar la función Drum Assign (Asignación de percusión) de Performance Creator. Seleccione la voz de su preferencia especificando el banco y el número. El nombre se determinará automáticamente.

### ConfirmPopup

Si se ejecuta Performance Creator con el Edit Indicator (Indicador de edición) (E) en modo Voice, los datos editados se perderán. Este parámetro determina si deberá aparecer o no el mensaje de confirmación antes de ejecutar Performance Creator.

**Ajustes:** off, on

## [SF5] REMOTE (Remoto)

Esta sección permite ajustar los puntos de localización. Al pulsar [UTILITY] en modo Remote, solamente aparecerá esta pantalla REMOTE (Remoto).

### DAW Select

Determina el programa de software DAW que se va a controlar con MOXF6/MOXF8. Con solamente seleccionar un tipo de DAW aparecerán automáticamente las opciones de configuración de Remote.

**Ajustes:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

### ProgChangeMode (Modo Cambio de programa)

Permite determinar qué mensajes se transmitirán al ordenador al pulsar los botones [INC]/[DEC] o accionar el dial [DATA]. Si se selecciona "PC", los mensajes de cambio de programa se transmitirán a través del puerto MIDI 1. Si se selecciona "remote", los mensajes de control remoto se transmitirán a través del puerto MIDI 2. Si se selecciona la opción "auto", los mensajes de cambio de programa se transmitirán automáticamente a través del puerto MIDI 1 o los mensajes de control remoto se transmitirán a través del puerto MIDI 2 en función del software DAW controlado en el modo Remote. Los mensajes de control remoto podrán transmitirse solamente si VSTi de Cubase se controla en el modo Remote.

**Ajustes:** auto, PC, remote

**NOTA** Este parámetro quedará configurado como "PC" si "DAW Select" se configura con un valor distinto de "Cubase".

### Modo Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

#### Utility Job

### [SF6] OTHER (Otros)

#### Mic/Line

Cuando se utilizan las tomas [L]/[R] de A/D INPUT, determina la fuente de entrada, de micrófono (mic) o de línea.

**Ajustes:** mic, line

mic..... Pensado para equipos de baja potencia de salida, como micrófonos, guitarras o bajos eléctricos.

line..... Pensado para equipos de alta potencia de salida, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD.

#### CtrlReset (Restablecer controlador)

Determina el estado de los controladores (Modulation Wheel (Rueda de modulación), Aftertouch (Pulsación posterior), Foot Controller (Controlador de pedal), Breath Controller (Controlador de viento), potenciómetro, etc.) cuando las voces se alternan. Si se configura como "hold", los controladores se mantendrán en el ajuste actual. Si se configura como "reset", los controladores se restablecerán a los estados predeterminados (véase a continuación).

**Ajustes:** hold (mantener), reset (restablecer)

Si selecciona "reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores:

Pitch Bend (Inflexión del tono)	Central
Modulation Wheel (Rueda de modulación)	Mínimo
Aftertouch (Pulsación posterior)	Mínima
Foot Controller (Controlador de pedal)	Máximo
Footswitch (interruptor del pedal)	Apagado
Ribbon Controller (Controlador de cinta)	Central
Controlador de viento	Máximo
Función asignable	Apagada
Expression (Expresión)	Máxima

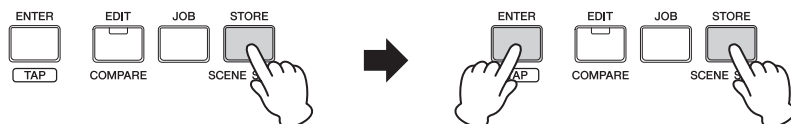
#### PowerOnMode

Determina el modo de encendido (y el banco de memoria) predeterminado, lo que le permite seleccionar qué condición que se abrirá automáticamente al encender el instrumento.

**Ajustes:** performance, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master, STORE+ENTER

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].

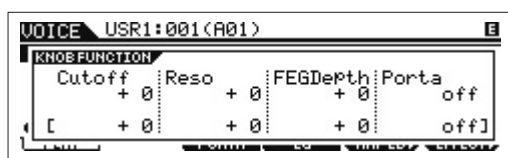


#### Knob FuncDispSw (Selector de pantalla de función Potenciómetro)

Determina si la ventana emergente KNOB FUNCTION se abrirá o no al pulsar los botones de Knob Function.

La ventana emergente KNOB FUNCTION muestra las funciones asignadas a los potenciómetros y sus valores.

**Ajustes:** off, on

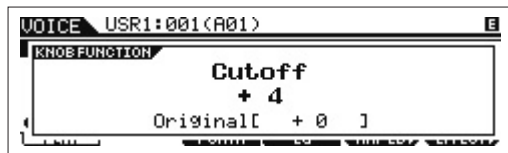


La ventana emergente KNOB FUNCTION se abre al pulsar los botones de Knob Function.

## Knob DispTime (Tiempo de pantalla de potenciómetros)

Determina si se abrirá o no la ventana emergente KNOB FUNCTION al accionar los potenciómetros y durante cuánto tiempo seguirá mostrándose.

**Ajustes:** off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep (mantener)  
 off..... Si se selecciona esta opción, la ventana emergente no se abrirá incluso si se accionan los potenciómetros.  
 1 sec – 5 sec ..... El accionamiento de un potenciómetro hará que la ventana emergente se abra una vez transcurridos entre 1 y 5 segundos, tras lo cual se cerrará automáticamente.  
 keep ..... Accionar el potenciómetro hará que la ventana emergente se visualice continuamente, que se cerrará cuando abra otra pantalla, cuadro de diálogo o ventana emergente, o bien pulse los botones [ENTER] o [EXIT].



La ventana emergente KNOB FUNCTION aparecerá al accionar los potenciómetros.

## Knob Curve

Ajusta la sensibilidad de la respuesta de pulsación en cinco pasos. Los valores más altos suponen una mayor sensibilidad, lo que permite realizar cambios importantes en el valor con solamente accionar ligeramente el potenciómetro.

**Ajustes:** table1 – table5

## LCD Mode

Enciende la retroiluminación de la pantalla LCD.

**Ajustes:** normal, reverse

## LCD Contrast

Ajusta el contraste de la pantalla LCD.

**Ajustes:** 1 – 16

## [F2] VOICE

El acceso a estos ajustes especiales relacionados con la voz solamente será posible si se entra al modo Utility desde el modo Voice, lo cual permitirá configurar los parámetros relacionados con todas las voces.

### [SF1] MFX (Efecto principal)

Desde esta pantalla pueden configurarse los parámetros relacionados con el Efecto principal aplicados a todas las voces. Los detalles de parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación). Consulte la [página 60](#).

### [SF2] MEQ (Master EQ)

Desde esta pantalla podrá aplicar la ecualización de cinco bandas (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a todas las voces. Los detalles de parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación). Consulte la [página 61](#).

### [SF3] ARP CH (Canal de arpeggios)

#### MIDIOutSwitch (Interruptor de salida MIDI)

Activa o desactiva la salida de datos MIDI de la función Arpeggio. Si este parámetro está configurado como "on", los datos de arpeggios se enviarán a través de MIDI en el modo Voice.

**Ajustes:** off, on

#### TransmitCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI a través del cual se enviarán los datos de reproducción de arpeggios (si el parámetro Output Switch está configurado como on).

**Ajustes:** 1 – 16

## Modo Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## [F2] SEQ (Secuenciador)

Estos ajustes de parámetros especiales relacionados con canciones y patrones solamente estarán disponibles si se entra al modo Utility desde los modos Song o Pattern.

### [SF1] CLICK (Metronomo)

Desde esta pantalla podrá configurar los parámetros relacionados con el sonido del metrónomo que se utiliza durante la grabación o la reproducción en los modos Song o Pattern.

#### Mode

Determina si el sonido del metrónomo sonará o no, y en qué condiciones.

**Ajustes:** off, rec, rec/play, all  
 off..... El metrónomo no sonará.  
 rec ..... El metrónomo sonará solamente durante la grabación de una canción o patrón.  
 rec/play..... El metrónomo sonará durante la grabación y reproducción de una canción o patrón.  
 all..... El metrónomo sonará siempre.

#### Beat

Determina en qué tiempos sonará el metrónomo.

**Ajustes:** 6 (semicorcheas), 08 (corcheas), 04 (negras), 02 (blancas), 01 (redondas)

#### Volume

Determina el volumen del sonido del metrónomo.

**Ajustes:** 0 – 127

#### Type

Determina el tipo de sonido del metrónomo.

**Ajustes:** 1 – 10

### RecCount (Recuento de grabación)

Determina el número de compases de entrada que llegan antes de que comience efectivamente la grabación después de pulsar el botón [▶] (Reproducir) en el modo Record standby (Espera de grabación).

**Ajustes:** off (La grabación comienza en cuanto se pulsa el botón [▶]) (Reproducir), 1 compás – 8 compases

**NOTA** Puesto que el sonido del metrónomo se crea con el generador de tonos interno, el uso de un metrónomo durante en la reproducción afectará a la polifonía total del instrumento.

### [SF2] FILTER (Filtro MIDI)

Desde esta pantalla pueden configurarse qué eventos MIDI van a ser reconocidos o transmitidos a través de MIDI.

Los ajustes realizados aquí se aplicarán únicamente a los datos de reproducción de una canción o patrón; no afectan a los eventos MIDI que se generan al interpretar en el teclado o utilizar las operaciones del panel en los modos Voice y Performance.

#### Eventos MIDI a los que se aplica el filtro:

Note (Nota), PgmChange (Cambio de programa), CtrlChange (Cambio de control), PB (Inflexión del tono), ChAt (Pulsación posterior en canal), PolyAT (Pulsación posterior polifónica), Exclusive (Exclusivo)

### [SF3] OTHER (Otros)

#### PtnQuantize (Cuantización de patrón)

Determina el valor de cuantización para el cambio de patrón durante la reproducción.

**Ajustes:** 1 (1 compás), 1/2 (blanca), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/16 (semicorchea)

#### PtnTempoHold (Retención de tempo de patrón)

Determina si el ajuste de tempo cambiará o no el valor del tempo guardado con cada patrón cuando se selecciona un patrón nuevo durante la reproducción. Si está configurado como "on", el tempo se conservará cuando se cambien los patrones. Si está configurado como "off", el tempo cambiará por el memorizado con el nuevo patrón cuando se cambien los patrones.

**Ajustes:** off, on

**NOTA** Este parámetro no afecta a los datos de ajuste del tempo en la cadena de patrones.

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job



## SongEventChase

La detección de eventos permite especificar los tipos de datos (que no sean notas) que se reconocen correctamente en las operaciones de avance rápido y rebobinado. Configurar este parámetro como un evento específico se garantiza la integridad de la reproducción del evento, incluso al ejecutar un avance rápido o rebobinar.

**Ajustes:** off, PC (Cambio de programa), PC+PB+Ctrl (Cambio de programa + Inflexión del tono + Cambio de control), all (Todos los eventos)

**NOTA** Tenga presente que los ajustes diferentes de "off" pueden ralentizar el funcionamiento; por ejemplo, se puede producir una pausa antes de iniciar la reproducción o reducirse la velocidad del rebobinado o del avance rápido.

**NOTA** Si se configura como "all" (todos) puede generarse una cantidad excesiva de datos MIDI, lo que posiblemente provoque un error de MIDI en el dispositivo conectado.

## LoadMix

Determina si la configuración de Mixing (Mezcla) se cargará (on) o no (off) al cambiar el número de canción o de patrón.

**Ajustes:** off, on

**NOTA** Este ajuste afecta a los cambios de canción o de patrón durante la reproducción de cadenas de canciones.

## [SF6] MEMORY (Memoria)

Indica la memoria libre restante disponible para el secuenciador.

## [F3] VCE A/D (Entrada A/D de voz)

Podrá configurar los parámetros relacionados con la señal de entrada de audio desde las tomas [L]/[R] de [A/D INPUT] en el modo Voice. Los detalles de parámetros son los mismos que los de Performance Common Edit (Edición común con interpretación). Consulte la [página 62](#).

## [F4] CTL ASN (Asignación de controlador)

### [SF1] ASSIGN (Asignación)

Permite determinar las opciones de configuración de Controller Assign (Asignación de controladores) comunes a todo el sistema del MOXF6/MOXF8. Será posible asignar números de cambios de control de MIDI a los potenciómetros del panel frontal y a los controladores externos. Por ejemplo, es posible utilizar los mandos ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de dos efectos diferentes, y emplear el controlador de pedal para controlar la modulación. Estas asignaciones de números de cambios de control se denominan "Asignación de controladores".

**NOTA** En cuanto a los controladores que no están disponibles en el instrumento en sí, se pueden controlar transmitiendo el número de control MIDI correspondiente desde un controlador MIDI externo.

### BC (Número de control de controlador de viento)

Determina el número de cambio de control generado al usar un controlador de viento de un dispositivo externo conectado al MOXF6/MOXF8.

**Ajustes:** off, 1 – 95

### RB (Número de control de controlador de cinta)

Determina el número de cambio de control correspondiente al controlador de cinta de un dispositivo externo conectado al MOXF6/MOXF8.

**Ajustes:** off, 1 – 95

### FC1 (Número de control de controlador de pedal 1)

Determina el número de cambio de control generado cuando se utiliza el controlador de pedal conectado a la toma [FOOT CONTROLLER]. Tenga en cuenta que si los mismos mensajes de cambio de control de MIDI configurados aquí se reciben desde un dispositivo externo, el generador de tonos interno también responderá a los mismos como si se hubiese utilizado el controlador de pedal del propio instrumento.

**Ajustes:** off, 1 – 95

### FC2 (Número de control de controlador de pedal 2)

Determina el número de cambio de control correspondiente al controlador de pedal 2 de un dispositivo externo conectado al MOXF6/MOXF8.

**Ajustes:** off, 1 – 95

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**AS1 (Número de control de asignable 1)****AS2 (Número de control de asignable 2)**

Determina los números de cambio de control generados al utilizar los potenciómetros ASSIGN 1/2. Tenga en cuenta que si los mismos mensajes de cambio de control de MIDI configurados aquí se reciben desde un dispositivo externo, el generador de tonos interno también responderá a los mismos como si se hubiesen utilizado los potenciómetros ASSIGN 1/2 del propio instrumento.

**Ajustes:** off, 1 – 95

**AF1 (Número de control de función asignable 1)****AF2 (Número de control de función asignable 2)**

Determina los números de cambio de control generados al pulsar los botones [1]/[2] de ASSIGNABLE FUNCTION. Tenga en cuenta que si los mismos mensajes de cambio de control de MIDI configurados aquí se reciben desde un dispositivo externo, el generador de tonos interno también responderá a los mismos como si se hubiesen utilizado los botones [1]/[2] de ASSIGNABLE FUNCTION del propio instrumento.

**Ajustes:** off, 1 – 95

**[SF2] FT SW (Interruptor de pedal)**

Desde esta pantalla podrá determinar el número de cambio de control generado cuando se utiliza el interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH.

**FS (Número de control de interruptor de pie)**

Desde esta pantalla podrá determinar el número de cambio de control generado cuando se utiliza el interruptor de pedal conectado a la toma [ASSIGNABLE] de FOOT SWITCH. Tenga en cuenta que si los mismos mensajes de cambio de control de MIDI configurados aquí se reciben desde un dispositivo externo, el generador de tonos interno también responderá a los mismos como si se hubiese utilizado el interruptor de pedal del propio instrumento.

**Ajustes:** off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

**SustainPedal (Selección de pedal de sostenido del interruptor de pedal)**

Determina el modelo del interruptor de pedal opcional conectado a la toma [SUSTAIN] (Sostenido) de FOOT SWITCH que se reconoce.

**Si se utiliza el modelo FC3:**

Al conectar un FC3 opcional (equipado con la función de medio amortiguador) para producir el efecto especial de “medio amortiguador” (como en un piano acústico real), configure parámetro como “FC3 (Half on)”. Si no necesita esta función o desea desactivarla, aunque utilizar de todos modos un FC3, configure este parámetro como “FC3 (half off)”.

**Si se utiliza el modelo FC4 o FC5:**

Seleccione “FC4/5”. Los modelos FC4 y FC5 no están equipados con la función de medio amortiguador.

**Ajustes:** FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

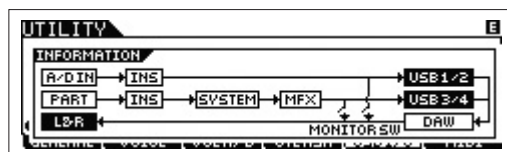
**NOTA** Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario si el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes de Control Change (Cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

**[F5] USB I/O (E/S de USB)****Mode**

Determina las conexiones de entrada/salida de audio. Existen los tres ajustes siguientes.

**Ajustes:** VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST ..... La señal de audio de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT (Entrada A/D) se transmiten a los canales USB 1/2 de la toma USB TO [HOST]. Además, la señal de audio del generador de tonos se transmite a los canales “USB 3/4” de la toma USB TO [HOST]. Este modo está previsto para usar los dos canales de estéreo 2 (4 canales) como canales de salida. Si se utiliza el MOXF6/MOXF8 Editor VST, configure este parámetro como “VST”.

**Modo Utility**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

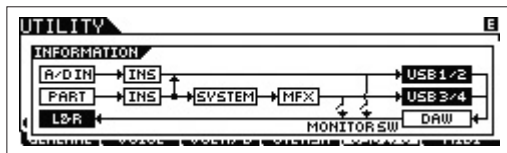
[F6] MIDI

**Utility Job**

**2StereoRec (Grabación estéreo 2)**

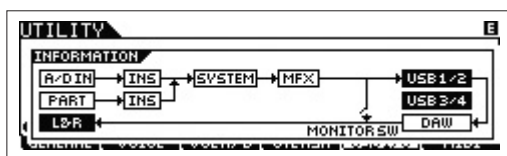
..... La señal de audio procedente de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT se transmiten a los canales "USB 1/2" de la toma USB TO [HOST]. Además, la señal de audio del generador de tonos se transmite a los canales "USB 1/2" o "USB 3/4" de la toma USB TO [HOST]. Los canales de salida de la señal de audio procedente de [L]/[R] de A/D INPUT es fija, pero es posible seleccionar los canales de salida de la señal de audio procedente del generador de tonos de cada parte. El canal de salida de cada parte se selecciona en "USB OUTPUT SELECT" (Selección de salida de USB) de Performance Common Edit (Edición común con interpretación) (página 61) o de Mixing Common Edit (Edición común de mezcla) (página 116).

**NOTA** En el modo Voice, el canal de salida de la señal de audio procedente del generador de tonos está fijada a "USB 3/4".



**1StereoRec (Grabación estéreo 1)**

..... La señal de audio procedente de las tomas [L]/[R] de A/D INPUT y del generador de tonos se transmiten conjuntamente a los canales "USB 1/2" de la toma USB TO [HOST]. Este modo está previsto para usar los dos canales de estéreo 1 (2 canales) como canales de salida.



**Modo Utility**

- [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

**Utility Job**

**DirectMonitorSw A/D In&Part (Entrada A/D y parte del selector de monitorización directa)**

Determina si las señales de audio que se transmiten al dispositivo externo a través de los canales "USB 1/2" sonarán también o no desde este instrumento (Monitorización directa). Si esta opción está configurada como "on", la señal de audio que sale a través de los canales "USB 1/2" saldrá también a las tomas [L/MONO]/[R] de OUTPUT y a la toma [PHONES]. La salida de la señal de audio a los canales "USB 1/2" puede variar en función de la configuración de "Mode". Si "Mode" está configurado como "VST", este parámetro indicará "DirectMonitorSw A/D In".

**Ajustes:** off, on

**NOTA** Si el número máximo de canales de salida de USB está configurado como 2 canales, "Mode" estará conectado a "1StereoRec". Consulte información detallada en la pantalla [SF1] OUT CH (página 147).

**DirectMonitorSw Part (Parte del selector de monitorización directa)**

Este parámetro aparecerá solamente si "Mode" está configurado como "VST" o como "2StereoRec". Determina si las señales de audio que se transmiten al dispositivo externo a través de los canales "USB 3/4" sonarán también o no desde este instrumento (Monitorización directa). Si esta opción está configurada como "on", la señal de audio que sale a través de los canales "USB 3/4" saldrá también a las tomas [L/MONO]/[R] de OUTPUT y a la toma [PHONES].

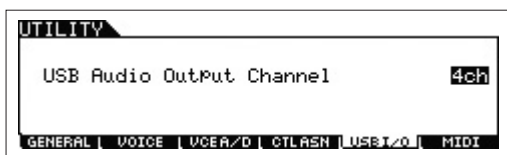
**Ajustes:** off, on

**[SF1] OUT CH (Canal de salida)**

Al pulsar este botón se abrirá la pantalla, que determina si el número máximo de canales de salida de USB es de 4 canales (2 canales estéreo) o de 2 canales (1 canal estéreo). Si la transferencia de la señal de audio entre el MOXF6/MOXF8 y el ordenador conectado al MOXF6/MOXF8 se ve dificultada o resulta imposible, configure este parámetro como "2ch". Este ajuste reduce la carga de la CPU del ordenador y podría resolver el problema. Tras cambiar esta configuración, pulse el botón [ENTER] y, a continuación, reinicie el MOXF6/MOXF8.

**AVISO**

Tras cambiar la configuración y pulsar el botón [ENTER], asegúrese de reiniciar el MOXF6/MOXF8. De lo contrario, el instrumento no funcionará. Antes de reiniciar, asegúrese de guardar los datos editados importantes para evitar su pérdida accidental.



**[SF6] INFO (Información)**

Al pulsar este botón se abre la pantalla que indica la ilustración de la conexión de audio. Aquí podrá confirmar la configuración de "Mode" y de "DirectMonitor Switch".

**[F6] MIDI****[SF1] CH (Canal)**

En esta pantalla podrá configurar los ajustes básicos de MIDI.

**BasicRcvCh (Canal de recepción básico)**

Determina el canal de recepción MIDI si este sintetizador está configurado en modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

**Ajustes:** 1 – 16, omni (todos los canales), off

**NOTA** En el modo generador de tonos multitímbrico (modos Song o Pattern), cada parte recibe los datos MIDI en función del canal de recepción MIDI que tenga asignado. ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Parte seleccionada → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

**KBDTransCh (Canal de transmisión de teclado)**

Determina el canal MIDI a través del cual instrumento envía datos MIDI (a un secuenciador externo, a un generador de tonos o a otro dispositivo). Este parámetro está disponible en el modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

**Ajustes:** 1 – 16, off

**NOTA** En el modo generador de tonos multitímbrico (modos Song o Pattern), los datos MIDI que se generan al tocar el teclado (y sus controladores) se envían al generador de tonos interno y a los dispositivos externos a través del canal de salida MIDI, que se configura en la pantalla CHANNEL [SONG] o [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

**DeviceNo. (Número de dispositivo)**

Determina el número del dispositivo MIDI. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

**Ajustes:** 1 – 16, all, off

**[SF2] SWITCH (Interruptor)****BankSel (Selección de banco)**

Este selector habilita o inhabilita los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Si está configurado como "on", este sintetizador responderá a los mensajes entrantes de selección de banco, y también transmitirá los mensajes de selección de banco adecuados (utilizando este panel).

**Ajustes:** off, on

**PgmChange (Cambio de programa)**

Este selector habilita o inhabilita los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Si está configurado como "on", este sintetizador responderá a los mensajes entrantes de cambio de programa, y también transmitirá los mensajes de cambio de programa adecuados (utilizando este panel).

**Ajustes:** off, on

**LocalCtrl (Control local)**

Esta opción determina si el generador de tonos del instrumento responderá o no a la interpretación al teclado. Normalmente, debe estar establecido en "on", ya que seguramente desee escuchar el sonido de MOXF6/MOXF8 mientras realiza la interpretación. Incluso si está establecido en "off", los datos se transmitirán a través de MIDI. Además, el bloque del generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI.

**Ajustes:** off (desconectar), on (conectar)

**RcvBulk (Recepción de datos por lotes)**

Determina si se pueden recibir o no datos por lotes.

**Ajustes:** protect (no se reciben), on (se reciben)

**[SF3] SYNC (Sincronización)**

En esta pantalla pueden configurarse diversos parámetros relacionados el reloj y la sincronización MIDI.

**Modo Utility**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

**Utility Job**

## MIDI Sync

Determina si la reproducción de canciones, patrones o arpeggios se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MIDI externo.

**Ajustes:** internal, external, auto, MTC

internal (interno) ..... La sincronización se realiza con el reloj interno. Seleccione esta opción si el generador de tonos va a utilizarse solo o como reloj maestro de otros equipos.

external (externo) ..... La sincronización a un reloj MIDI se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI. Utilice esta opción si el secuenciador externo va a utilizarse como maestro.

auto ..... Si la señal del reloj MIDI se transmite continuamente desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno del MOXF6/MOXF8 quedará automáticamente desactivado y el MOXF6/MOXF8 se sincronizará con el reloj externo. Si la señal de reloj MIDI no se transmite desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno de MOXF6/MOXF8 seguirá funcionando sincronizadamente con el tempo recibido más recientemente desde el dispositivo MIDI externo o desde el ordenador (software DAW). Este ajuste resulta práctico si desea alternar entre una señal de reloj externa y una interna.

MTC (MIDI Time Code) .... La sincronización se realiza con una señal MTC recibida a través de MIDI. Las señales MMC se transmiten a través de MIDI. Utilice este ajuste si va a utilizar este sintetizador como esclavo MIDI, como cuando se sincroniza con un MTR compatible con MTC. La función de sincronización de MTC solamente está disponible en el modo Song.

**NOTA** Si MIDI Sync se configura como "MTC", no será posible reproducir canciones ni arpeggios en el modo Song, aunque sí podrán reproducirse en el modo Pattern.

**NOTA** MTC (MIDI Time Code) permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos y tramas. MOXF6/MOXF8 no transmite MTC.

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

**NOTA** Al configurar el MOXF6/MOXF8 para que la reproducción de arpeggios se sincronice con un reloj MIDI externo, asegúrese de configurar los dispositivos de tal manera que la señal de reloj MIDI procedente del software DAW o de un dispositivo MIDI externo se transmita correctamente al MOXF6/MOXF8 desde dicho software y/o dispositivos MIDI externos.

## ClockOut

Determina si los mensajes (F8) de reloj MIDI se transmitirán o no a través del terminal MIDI OUT/USB.

**Ajustes:** off, on

## SeqCtrl (Control de secuenciador)

Determina si las señales de Sequencer Control, como las de inicio, continuación, detención y puntero de posición de canción, se recibirán o transmitirán a través de MIDI.

**Ajustes:** off, in, out, in/out

off..... No se transmiten ni se reconocen.

in..... Se reconocen pero no se transmiten.

out..... Se transmiten pero no se reconocen.

in/out..... Se transmiten y se reconocen.

## MTC StartOffset

Determina el punto del código de tiempo concreto desde el que se iniciará la reproducción de la secuencia cuando se recibe el MTC. Esta función puede utilizarse para alinear con precisión la reproducción de este sintetizador con un dispositivo externo compatible con MTC.

**Ajustes:** Hour: Minute: Second: Frame

Hour (Hora): 00 – 23

Minute (Minuto): 00 – 59

Second (Segundo): 00 – 59

Frame (Trama): 00 – 29

## [SF4] OTHER (Otros)

### MIDI IN/OUT (E/S MIDI)

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI.

**Ajustes:** MIDI, USB

**NOTA** No es posible utilizar los dos tipos de terminales indicados simultáneamente. Se podrá utilizar solamente uno de ellos para transmitir o recibir datos MIDI.

### BulkInterval

Determina la duración del intervalo de la transmisión de volcado por lotes si se utiliza la función Bulk Dump o si se recibe una petición de volcado por lotes.

**Ajustes:** 0– 900 ms

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

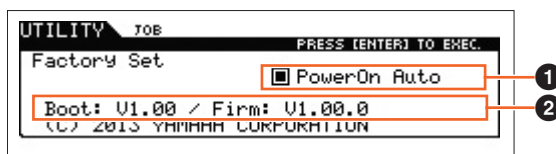
## Utility Job (Trabajo de utilidad)

En el modo Utility Job (Trabajo de utilidad) podrá restablecer los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario del sintetizador (página 23). Tenga en cuenta que la configuración del parámetro "Power On Auto" de esta pantalla se guardará automáticamente al ejecutar Factory Set.

### ■ 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. Por consiguiente, debe tener cuidado de no sobrescribir datos que desee conservar. Por esta razón conviene crear periódicamente copias de seguridad de los datos importantes de las interpretaciones y de la configuración del sistema en un dispositivo de memoria flash USB, ordenador o similar.

**NOTA** Consulte información detallada acerca de la ejecución de Factory Set en el Manual de instrucciones.



### ❶ PowerOn Auto (Ajustes de fábrica activados automáticamente)

Si este parámetro se configuran como "on", al encender el instrumento se restaurarán los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario y se cargarán las canciones y patrones de demostración. Normalmente, este parámetro debería configurarse como "off".

Ajustes:  on,  off

### ■ AVISO ■

Si se configura Auto Factory Set como "on" y se ejecuta Factory Set, la función Factory Set se ejecutará automáticamente cada vez que encienda el equipo. Si el parámetro Auto Factory Set está configurado como off y se pulsa el botón [ENTER], los ajustes de fábrica se no se ejecutarán la próxima vez que encienda el instrumento.

### ❷ Version (Versión)

Indica la versión actual de este instrumento.

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

# Quick Setup (Configuración rápida)

Con la Configuración rápida podrá acceder de forma instantánea a las opciones de configuración los paneles relacionados con el secuenciador para seleccionar los ajustes predefinidos adecuados, lo que permite ajustar de forma simultánea diversos parámetros importantes.

## Quick Setup

[F1] SETUP

[F2] AUDIO

[F3] MIDI

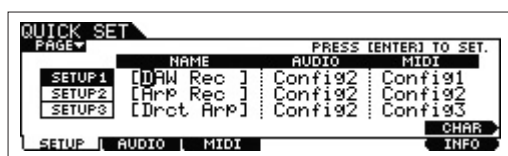
### Operación

Pulse el botón [QUICK SETUP] (Configuración rápida).

## [F1] SETUP (Configuración)

En esta pantalla se configuran los seis ajustes de la Configuración rápida. Esta pantalla consta de dos páginas. Cada una presenta tres ajustes de la Configuración rápida. Utilice los botones del cursor [^]/[v] para pasar de una página a otra. Una vez concluidos los ajustes, seleccione la configuración rápida específica que desee utilizar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para ejecutarla.

**NOTA** Pulse el botón [QUICK SETUP] y, sin soltarlo, pulse el botón entre el [A] (1) y el [F] (6) de su preferencia para ejecutar la configuración rápida correspondiente.



### 1 NAME (Nombre)

Determina el nombre de cada configuración rápida.

### 2 AUDIO

Permite seleccionar el ajuste de audio de cada configuración rápida. Cada ajuste de audio ("Config1" – "Config6") puede editarse en la pantalla [F2] AUDIO.

**Ajustes:** Config1 – Config6

### 3 MIDI

Permite seleccionar los ajustes de MIDI de cada configuración rápida. Cada ajuste de MIDI ("Config1" – "Config6") puede editarse en la pantalla [[F3] MIDI.

**Ajustes:** Config1 – Config6

Los ajustes predefinidos de las configuraciones rápidas de 1 a 6 son los siguientes.

#### Configuración rápida 1 (DAW Rec)

■ "Audio" = "Config2"

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	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ "MIDI" = "Config1"

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (sin incluir datos de arpegios) en un programa de software DAW.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

#### Configuración rápida 2 (Arp Rec)

■ "Audio" = "Config2"

Esta configuración es idéntica a Configuración rápida 1.

■ "MIDI" = "Config2"

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (incluyendo datos de arpegios) en un programa de software DAW. Recuerde que tiene por objeto grabar arpegios cuya opción "KeyMode" (Modo de tecla) esté configurada como "sort" (en orden) o "thru" (hasta el final).

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

## Quick Setup

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] AUDIO
- ▶ [F3] MIDI

**Configuración rápida 3 (Drct Arp)**

- "Audio" = "Config2"

Esta configuración es idéntica a Configuración rápida 1.

- "MIDI" = "Config3"

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (incluyendo datos de arpeggios) en un programa de software DAW. Recuerde que tiene por objeto grabar arpeggios cuya opción "KeyMode" (Modo de tecla) esté configurada como "direct" (directo), "sortdirect" (en orden y directo) o "thrudirect" (hasta el final y directo).

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

**Configuración rápida 4 (St Alone)**

- "Audio" = "Config2"

Esta configuración es idéntica a Configuración rápida 1.

- "MIDI" = "Config4"

Utilice este ajuste cuando el instrumento tenga que utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

**Configuración rápida 5 (VST Rec)**

- "Audio" = "Config4"

Utilice esta configuración cuando vaya a emplear el MOXF6/MOXF8 Editor VST para grabar datos MIDI en un programa de software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

- "MIDI" = "Config1"

Esta configuración es idéntica a Configuración rápida 1.

**Configuración rápida 6 (VST Play)**

- "Audio" = "Config1"

Utilice esta configuración cuando vaya a emplear el MOXF6/MOXF8 Editor VST para reproducir sonidos de este instrumento en un programa de software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

- "MIDI" = "Config1"

Esta configuración es idéntica a Configuración rápida 1.

**[F2] AUDIO**

Determina los ajustes de la señal de audio correspondientes a la configuración seleccionada. Estos ajustes son los mismos que los de la pantalla [F5] USB I/O (E/S de USB) (página 146) del modo Utility. Para alternar entre las configuraciones 1 y 6, utilice los botones del [SF1] al [SF6].

**[F3] MIDI**

Determina los parámetros relacionados con las conexiones a un dispositivo MIDI externo. La función de cada parámetro editable es idéntica a la de los siguientes parámetros. Para alternar entre las configuraciones 1 y 6, utilice los botones del [SF1] al [SF6].

**LocalCtrl (Control local)**

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" (página 148)

**MIDI Sync (Sincronización MIDI)**

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "MIDI Sync" (página 149)

**ClockOut (Salida de reloj)**

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "ClockOut" (página 149)

**TrIntSw (Selector interno de pista)**

Modo Song /Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "INT SW" (página 78)

**TrExtSw (Selector externo de pista)**

Modo Song /Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "EXT SW" (página 78)

**ArpOutSw (Selector de salida de arpeggio)**

Modo Performance/Song/Pattern → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → "OutputSwitch" (página 58)

**KBDTransCh (Canal de transmisión de teclado)**

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh" (página 148)



## Modo File (Archivo)

El modo File (Archivo) incorpora herramientas para transferir datos (como voces, interpretaciones, canciones, patrones y forma de onda) entre el MOXF6/MOXF8 y dispositivos de almacenamiento externos, como memorias flash USB y discos duros conectados al terminal USB [TO DEVICE] (USB [a dispositivo]).

### Operación

Pulse el botón [FILE] (Archivo).

### Terminología del modo File (Archivo)

#### Archivo

El término “archivo” se utiliza para definir un conjunto de datos almacenados en un dispositivo de memoria flash USB o en el disco duro de un ordenador. Al igual que en un ordenador, en el MOXF6/MOXF8 diversos tipos de datos (como voces e interpretaciones) pueden ser tratados como archivos y guardados en dispositivos de memoria flash USB. Cada archivo tiene un nombre y una extensión de archivo.

#### Nombre de archivo

Igual que en un ordenador, en el modo File podrá asignar nombres a los archivos. Un nombre de archivo puede contener un máximo de ocho caracteres alfabéticos en la pantalla del MOXF6/MOXF8. Los archivos que tienen el mismo nombre no se pueden guardar en el mismo directorio.

#### Extensión

Las tres letras que siguen al nombre del archivo (después del punto), como “.mid” y “.wav”, se denominan la “extensión” del archivo. La extensión indica el tipo de archivo y no se puede cambiar mediante las operaciones del panel del MOXF6/MOXF8. El modo File de MOXF6/MOXF8 admite distintos tipos de extensiones, según los datos concretos.

#### Tamaño del archivo

Se refiere al espacio que el archivo ocupa en la memoria. El tamaño del archivo se determina mediante el volumen de datos que almacena. El tamaño de los archivos suele indicarse con los términos informáticos convencionales: B (byte), MB (megabyte) y GB (gigabyte). 1 KB es equivalente a 1024 bytes, 1 MB es equivalente a 1024 KB y 1 GB es equivalente a 1024 MB.

#### Almacenamiento

Hace referencia a una unidad de almacenamiento de memoria (como un disco duro) en la que se guarda el archivo. Este instrumento es compatible con diversos tipos de dispositivos de memoria flash USB conectados al terminal USB [TO DEVICE].

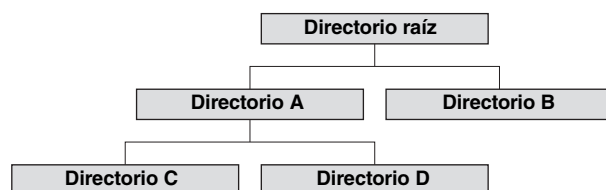
#### Directorio (Dir)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como un disco duro, que permite agrupar los archivos de datos según su tipo o aplicación. Los directorios se pueden agrupar en orden jerárquico para organizar los datos. En este sentido, un “directorio” equivale a una carpeta como las que se usan en un ordenador. El modo File de MOXF6/MOXF8 permite asignar nombres a los directorios del mismo modo que los archivos. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no tiene ninguna extensión.

#### Estructura jerárquica o en árbol

Si ha guardado un gran número de archivos en la memoria o en el disco duro, lo más conveniente sería organizarlos en las carpetas correspondientes. Asimismo, si dispone de un gran número de archivos y carpetas, podría organizar esas carpetas en una estructura jerárquica, agrupando diversas carpetas en las carpetas “principales” correspondientes, y así sucesivamente. La ubicación superior de todas las carpetas (que aparece cuando abre la memoria y disco duro) se denomina “directorio raíz”.

#### Cambio del directorio (carpeta) actual



En la ilustración precedente vemos un ejemplo de cómo cambiar el directorio actual. En primer lugar, abra el directorio raíz para buscar los directorios A y B. A continuación, abra el directorio A para buscar los directorios C y D. Por último, abra el directorio C, donde encontrará solamente a los archivos guardados en el mismo. De este modo podrá acceder a las carpetas anidadas en los niveles inferiores de la jerarquía de carpetas. Para seleccionar un directorio diferente superior (por ejemplo, pasar del directorio C al B), primero vaya al siguiente nivel más alto (directorio A).

### Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Información  
complementaria

Seguidamente, suba un nivel más (para llegar al directorio raíz). Ahora que tanto A como B están disponibles, abra el directorio B. De esta forma podrá desplazarse en orden descendente o ascendente por la jerarquía de carpetas.

### Ruta

La ubicación de los directorios (carpetas) y archivos que se indican en la pantalla "Dir" se denomina "ruta". Indica el directorio actual, a qué dispositivo pertenece y en qué carpetas se encuentra. El "Directorio C" de la ilustración precedente tiene la ruta "USB\_HDD/A/C".

### Montaje

Hace referencia a la operación por la que un dispositivo externo de memoria se convierte en el que usa el instrumento. Un dispositivo de memoria flash USB se montará automáticamente en cuanto se conecte al terminal USB [TO DEVICE] del panel posterior del MOXF6/MOXF8. El procedimiento inverso (extracción) se denomina "desmontaje".

### Formato

La operación de inicialización de un dispositivo de almacenamiento (como una unidad de disco duro) se denomina "formatear". El formateado borra todos los datos del dispositivo de memoria seleccionado, y es irreversible.

### Guardar/cargar

"Guardar" significa que los datos creados en el MOXF6/MOXF8 quedan almacenados en la memoria flash USB en forma de archivos, mientras que "almacenar" significa que los datos creados en el MOXF6/MOXF8 quedan guardados en la memoria interna. "Cargar" significa que el archivo de la memoria flash USB se carga en la memoria interna.

## [F1] CONFIG (Configuración)

### [SF1] CURRENT (Actual)

Indica cuál es el dispositivo de memoria flash reconocido en ese momento.

#### USB Device

##### Status Free

Indica el volumen de memoria libre del dispositivo de memoria flash USB reconocido en ese momento.

##### Status Total

Indica el volumen de capacidad total de memoria del dispositivo de memoria flash USB reconocido en ese momento.

#### Expansion Module

##### Unmounted

##### Unformatted

##### Formatted

Indica el estado del módulo de expansión de la memoria flash reconocido en ese momento (opcional).

##### Status Free

Indica el volumen de capacidad de memoria libre del módulo de expansión de memoria flash reconocido en ese momento.

##### Status Total

Indica el volumen de memoria total del módulo de expansión de memoria flash reconocido en ese momento.

### [SF2] FORMAT (Formatear)

Formatea el dispositivo de memoria flash USB conectado al instrumento. Antes de poder utilizar un nuevo dispositivo de memoria flash USB con MOXF6/MOXF8, deberá formatearlo. Consulte las instrucciones para formatear en la [página 161](#).

#### Volume Label

Determina el nombre de la etiqueta de volumen. El nombre puede contener un máximo de once caracteres y se especifica utilizando el dial [DATA] y los botones del cursor [←]/[→]. Al pulsar el botón [SF6] se abrirá la lista de caracteres para escribir el nombre. Consulte instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre en el apartado "Funcionamiento básico" del Manual de instrucciones.

#### Free

Indica el volumen de capacidad libre/total de memoria del dispositivo de memoria flash USB reconocido en ese momento.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

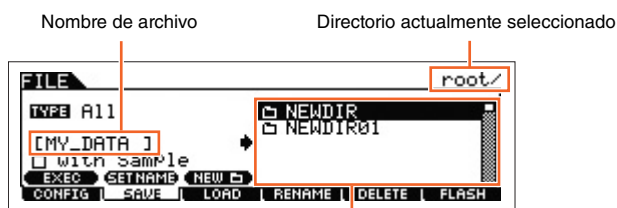
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Información  
complementaria

**[F2] SAVE**

Esta operación permite guardar archivos en un dispositivo de memoria flash USB. Consulte los procedimientos de funcionamiento específicos en el Manual de instrucciones.

**TYPE (Tipo)**

De los diversos tipos de datos creados en el sintetizador, podrá guardarlos todos, o bien solamente un tipo específico en un único archivo. Este parámetro determina qué tipo específico de datos van a guardarse en un único archivo.

**Ajustes:** Los tipos de archivos que pueden guardarse son los siguientes.

Tipos de archivos	Extensión	Descripciones
All	.X6A	Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo y pueden almacenarse en la memoria flash USB. Además, las formas de onda asignadas a alguna de las voces se almacenan juntas.
AllVoice	.X6V	Todos los datos de voz de usuario en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo y pueden almacenarse en la memoria flash USB. No obstante, no pueden guardarse los datos de voz de mezcla. Además, las formas de onda asignadas a alguna de las voces se almacenan juntas.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Todos los datos de arpegios en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo y pueden almacenarse en la memoria flash USB.
AllSong	.X6S	Todos los datos de canciones de usuario en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo y pueden almacenarse en la memoria flash USB. Los datos de canciones incluyen los ajustes y las voces de mezcla.
AllPattern	.X6P	Todos los datos de patrones en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo y pueden almacenarse en la memoria flash USB. Los datos de patrones incluyen los ajustes y voces de mezcla.
SMF (Standard MIDI File)	.MID	Los datos de pistas de secuencia (1 – 16) y de pistas de tempo de las canciones o patrones creados en el modo Song/Pattern (canción o patrón) pueden almacenarse en la memoria flash USB en forma de datos de archivo MIDI estándar (formato 0).
AllWaveform	.X6W	Todos los datos de forma de onda se pueden guardar en un único archivo. Los datos de formas de onda incluyen todas las muestras en los módulos de expansión de la memoria flash opcionales (FL512M/FL1024M). Tenga en cuenta que es posible que las muestras en los FL512M/FL1024M no estén incluidas en este tipo porque se puede seleccionar si se guardan o no antes de ejecutar la operación Save (guardar).

**NOTA** Cuando se marca la casilla de verificación "with Sample" (con muestra), los datos de muestra también se guardan en la memoria flash USB.

**[SF1] EXEC (Ejecutar)**

Al pulsar este botón, el archivo se almacena en el directorio seleccionado en ese momento.

**NOTA** Para abrir el directorio seleccionado, pulse el botón [ENTER].

**[SF2] SET NAME (Definir nombre)**

Al pulsar este botón, el nombre del archivo o del directorio seleccionado en el recuadro de selección de archivo/directorio se copia en la ubicación del nombre del archivo.

**[SF3] NEW (Nuevo)**

Al pulsar este botón se crea un nuevo directorio en el directorio actual.

**Modo File**

[F1] CONFIG

▶ [F2] SAVE

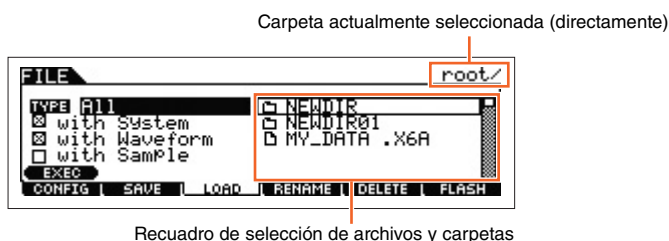
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

**Información  
complementaria**

**[F3] LOAD**

Esta operación permite cargar archivos desde un dispositivo de memoria flash USB en el sintetizador. También podrá interpretar con el teclado mientras toca partes de acompañamiento desde un archivo SMF contenido en la memoria flash USB. Consulte información detallada en la [página 160](#).

**TYPE (Tipo)**

Entre los diversos tipos de datos guardados en un único archivo en una memoria flash USB, podrá cargarlos todos en el sintetizador de una sola vez, o bien cargar solamente el tipo de datos específico de su preferencia. Este parámetro determina qué tipo específico de datos se van a cargar desde un único archivo.

**Ajustes:** Los tipos de archivos que pueden cargarse son los siguientes.

Tipos de archivos	Extensión*	Descripciones
All	.X6A	Podrá cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "All" almacenados en la memoria flash USB. Al seleccionar "All" como tipo de archivo a cargar, en la pantalla aparecerá <input checked="" type="checkbox"/> with System". Si se desactiva esta casilla de verificación y se ejecuta la operación Load (Cargar), se cargarán todos los datos, con la excepción de los ajustes del sistema del modo Utility.
AllVoice	.X6V	Podrá cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "AllVoice" almacenados en la memoria flash USB.
1BankVoice	.X6A .X6V	Pueden cargarse las voces del banco seleccionado del archivo guardado como tipo "All"/"AllVoice". Tenga en cuenta que cuando se selecciona este tipo de archivo, los iconos de archivo  de "X6A" y de "X6V" cambian a  (como carpetas virtuales). Al seleccionar este archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de bancos de voz del archivo y el destino de la carga. Seleccione el origen de los bancos de voz a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla.
Voice	.X6A .X6V	Puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento una voz especificada en un archivo que se almacena en la memoria flash USB como de tipo "All" o "All Voice". Tenga en cuenta que cuando se selecciona este tipo de archivo, los iconos de archivo  de "X6A" y de "X6V" cambian a  (como carpetas virtuales). Al seleccionar este tipo de archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indica la lista de bancos de voz del archivo. Al seleccionar el banco y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de voces del banco seleccionado y el destino de la carga. Seleccione la voz de origen a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione la voz de destino a cargar a la izquierda de la pantalla.
1BankPerform	.X6A	Las interpretaciones del banco seleccionado del archivo guardado pueden guardarse como tipo "All". Tenga en cuenta que los iconos de archivo  de "X6A" se cambian a  (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo. Al seleccionar este archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de bancos de interpretación del archivo y el destino de la carga. Seleccione el banco de interpretaciones de origen a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione el banco de interpretaciones de destino a cargar a la izquierda de la pantalla.
Performance	.X6A	Una interpretación especificada en un archivo que se almacena en la memoria flash USB como de tipo "All" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo  de "X6A" se cambian a  (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo. Al seleccionar este tipo de archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indica la lista de interpretaciones del archivo. Al seleccionar el banco y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de interpretaciones del banco seleccionado y el destino de la carga. Seleccione la interpretación de origen a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione la interpretación de destino a cargar a la izquierda de la pantalla.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Podrá cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "AllArp" almacenados en la memoria flash USB.
AllSong	.X6S	Podrá cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "AllSong" almacenados en la memoria flash USB.

**Modo File**

[F1] CONFIG

[F2] SAVE







▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

**Información  
complementaria**

Tipos de archivos	Extensión*	Descripciones
Song	.X6A .X6S .MID	Una canción especificada en un archivo guardado en la memoria flash USB como de tipo "All" o "All Song" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo  de "X6A" o "X6S" se cambian a  (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo. Al seleccionar este archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de canciones del archivo y el destino de la carga. Seleccione la canción de origen a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione la canción de destino a cargar a la izquierda de la pantalla. Además, al seleccionar este tipo de archivo es posible cargar archivos MIDI estándar (formato 0, 1) en una canción específica.
AllPattern	.X6P	Podrá cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "AllPattern" almacenados en la memoria flash USB.
Pattern	.X6A .X6P .MID	Un patrón especificado en un archivo guardado en la memoria flash USB como de tipo "All" o "AllPattern" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo  de "X6A" y "X6P" se cambian a  (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo. Al seleccionar este archivo y, a continuación, pulsar el botón [ENTER], se indican la lista de patrones del archivo y el destino de la carga. Seleccione el patrón de origen a cargar en el recuadro situado a la derecha de la pantalla y, a continuación, seleccione el patrón de destino a cargar a la izquierda de la pantalla. Además, al seleccionar este tipo de archivo es posible cargar archivos MIDI estándar (formato 0, 1) en la sección específica de un patrón.
AllWaveform	.X6W	Los archivos del tipo "All Waveform" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Waveform	.X6A .X6W .WAV .AIF	Una forma de onda especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Waveform" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que cuando se selecciona este tipo de archivo, los iconos de archivo  de "X6A" y de "X6W" cambian a  (como carpetas virtuales).

\* Se asigna al archivo que se puede cargar.

**NOTA** Cuando se marca la casilla de verificación "with Waveform" (con forma de onda), los datos de forma de onda también se cargan en el módulo de expansión de la memoria flash.

**NOTA** Cuando se marca la casilla de verificación "with Sample" (con muestra), los datos de muestra también se cargan en el módulo de expansión de la memoria flash.

### Compatibilidad de datos con el MOX6/MOX8

De los datos que se crean en el MOX6/MOX8, los siguientes se pueden cargar en MOXF6/MOXF8.

Tipo de MOX	Extensión de archivo de MOX
All	.X4A
AllVoice	.X4V
AllArp	.X4G
AllSong	.X4S
AllPattern	.X4P

### Compatibilidad con los datos de MOTIF XF6, MOTIF XF7 o MOTIF XF8

De los datos que se crean en el MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8, los siguientes se pueden cargar en MOXF6/MOXF8.

Tipo de MOTIF XF	Extensión de archivo de MOTIF XF
All	.X3A *1
AllVoice	.X3V
AllArp	.X3G
AllSong	.X3S *2
AllPattern	.X3P *2
AllWaveform	.X3W

\*1: Solo datos de Voz, Interpretación, Arpeggio, Plantilla de mezcla y Forma de onda.

\*2: Solo datos de Forma de onda.

### [SF1] EXEC (Ejecutar)

Carga el archivo seleccionado.

**NOTA** Para acceder al directorio seleccionado o seleccionar el Banco deseado de Voz/Interpretación/Forma de onda, pulse el botón [ENTER].

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

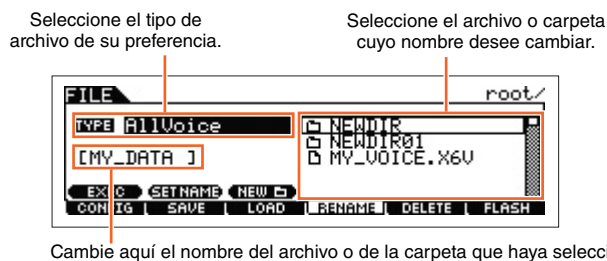
[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### Información complementaria

## [F4] RENAME (Cambiar nombre)



Cambie aquí el nombre del archivo o del directorio que haya seleccionado. Es posible cambiar el nombre de los archivos utilizando un máximo de ocho caracteres alfanuméricos. La asignación de nombre a los archivos está basada en las convenciones de asignación de nombres de MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres que MS-DOS no reconoce, dichos caracteres serán automáticamente sustituidos por el carácter "\_" (guión bajo) al guardarlo.

## [SF1] EXEC (Ejecutar)

Cambie el nombre del archivo seleccionado.

**NOTA** Para abrir el directorio seleccionado, pulse el botón [ENTER].

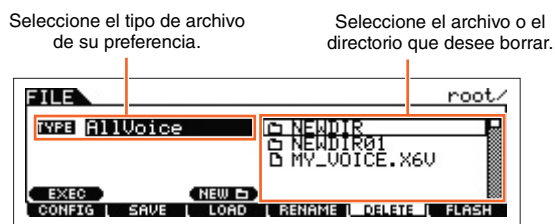
## [SF2] SET NAME (Definir nombre)

Al pulsar este botón, el nombre del archivo o del directorio seleccionado en el recuadro de selección de archivo/directorio se copia en la ubicación del nombre del archivo.

## [SF3] NEW (Nuevo)

Al pulsar este botón se crea un nuevo directorio en el directorio actual.

## [F5] DELETE



Desde esta pantalla podrá borrar archivos y directorios del dispositivo de memoria flash USB seleccionado. Seleccione el archivo o carpeta de su preferencia, como se indica en la ilustración, y a continuación pulse el botón [SF1] EXEC.

**NOTA** Si desea eliminar un directorio, borre primero todos los archivos contenidos en el mismo. Tenga en cuenta que únicamente podrá borrar aquellas carpetas que no contengan archivos u otros directorios anidados.

## [F6] FLASH

### [SF1] FORMAT (Formatear)

Utilice esta función para formatear un módulo de expansión de la memoria opcional. Puesto que FL512M/1024M no está formateado cuando la unidad se envía de fábrica, es necesario ejecutar la operación de formateo. Después de instalar un nuevo módulo, pulse el botón [ENTER] para abrir el cuadro de diálogo de confirmación y, a continuación, vuelva a pulsarlo para ejecutar la operación de formateo.

#### ■ AVISO ■

La operación de formateo se puede aplicar a un módulo que ya se ha formateado. En tal caso, tenga en cuenta que todos los datos de la formas de onda existentes se borrarán.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

▶ [F5] DELETE

▶ [F6] FLASH

Información  
complementaria

## [SF2] DELETE (Borrar)

Utilice esta función para eliminar una forma de onda única. Seleccione la forma de onda, a continuación pulse el botón [ENTER] para eliminar la forma de onda seleccionada.

**NOTA** Al acceder a esta función desde el modo Voz, puede supervisar la forma de onda seleccionada tocando el teclado.

## [SF3] OPTIMIZE (Optimizar)

Utilice esta función para optimizar el módulo de expansión de la memoria flash. La optimización consolida las áreas de memoria usada y no usada (disponible) para crear un área lo más grande posible de memoria contigua disponible y acelerar el acceso a la memoria. Pulse el botón [ENTER] para abrir el cuadro de diálogo de confirmación y, a continuación, vuelva a pulsar [ENTER] para ejecutar la operación de optimización.

### ■ AVISO ■

**No apague nunca el instrumento durante la operación de optimización. Esta operación puede tardar bastante más de diez minutos en completarse. Si lo apaga, se borrarán todos los datos del módulo de expansión de la memoria flash.**

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

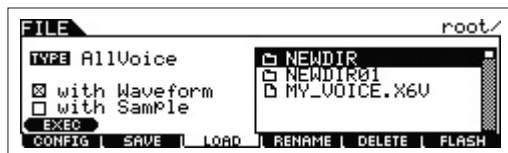
▶ [F6] FLASH

### Información complementaria

## Información complementaria

### ■ Selección de archivos y carpetas

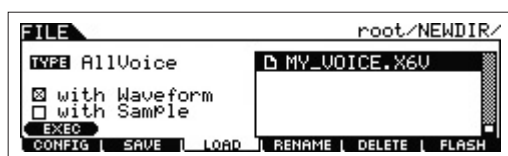
En las ilustraciones e instrucciones precedentes se explica cómo seleccionar archivos y directorios en dispositivos de memoria flash USB en el modo File (Archivo).



Para volver al nivel superior anterior, pulse el botón [EXIT].



Para ir hasta el siguiente nivel inferior, seleccione el directorio de su preferencia y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

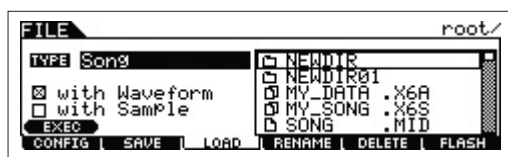


Seleccione el directorio o archivo con el dial [DATA] y los botones [INC]/[DEC].

### ■ Reproducción de un archivo SMF (archivo MIDI estándar) desde una memoria flash USB

En el modo File podrá reproducir directamente archivos SMF guardados en un dispositivo de memoria flash USB. Esta función resulta muy práctica en interpretaciones en directo, ya que facilita el uso de los datos SMF como acompañamiento mientras toca el teclado.

- 1 Conecte la memoria flash USB, incluyendo el dispositivo del archivo SMF, a este instrumento.
- 2 Seleccione el modo Song o Pattern y, a continuación, seleccione la canción o patrón de su preferencia.
- 3 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.
- 4 Pulse el botón [F3] LOAD para abrir la pantalla Load.
- 5 Sitúe el cursor en "TYPE" y, a continuación, seleccione "Song" o "Pattern".



- 6 Seleccione el archivo SMF.



- 7 Pulse el botón [F6] ► (Reproducir) para reproducir el archivo SMF con los ajustes de mezcla de la canción o patrón actualmente seleccionado. Vuelva a pulsar el botón [SF2] ■ (Detener) para detener la reproducción.
- 8 Prueba a tocar con el teclado junto con el acompañamiento del archivo SMF.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Información  
complementaria



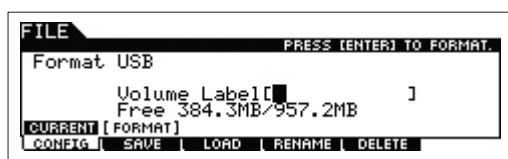
## ■ Formateado de un dispositivo de memoria flash USB

Antes de poder utilizar un nuevo dispositivo de memoria flash USB con este instrumento, deberá formatearlo. A continuación se describe la manera correcta de formatear estos dispositivos.

### ■ AVISO ■

Si ya se han guardado datos en el dispositivo de memoria flash USB, no lo formatee. Si formatea el dispositivo, todos los datos grabados anteriormente se borrarán. Compruebe de antemano si el dispositivo contiene datos importantes.

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal USB [TO DEVICE].
- 2 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.
- 3 Pulse el botón [F1] CONFIG y, a continuación, el botón [SF2] FORMAT, para abrir la pantalla Format.



## 4 Configure la etiqueta de volumen.

Lleve el cursor hasta "Volume Label" y especifique una etiqueta de volumen (con un máximo de 11 caracteres) utilizando el dial [DATA] y los botones del cursor [<]/[>]. Al pulsar el botón [SF6] se abrirá la lista de caracteres para facilitar la escritura del nombre.

## 5 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla aparecerá un mensaje solicitando su confirmación).

Pulse el botón [EXIT] para cancelar la operación de formateado.

## 6 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de formateado.

Una vez concluido el formateado, aparecerá el mensaje "Completed" (Finalizado) y volverá a la pantalla original.

### ■ AVISO ■

Durante el formateado, asegúrese de adoptar las siguientes precauciones:

- Nunca extraiga ni expulse la memoria flash USB del dispositivo.
- Nunca desenchufe ni desconecte cualquiera de los dispositivos.
- Nunca desconecte la alimentación eléctrica del MOXF6/MOXF8 ni la de dispositivos importantes.

**NOTA** Al ejecutar la operación de formateado en el modo File, el dispositivo de memoria flash USB adquirirá el formato MS-DOS o Windows. Es posible que el dispositivo formateado sea incompatible con otros dispositivos, como un ordenador Mac o una cámara digital.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

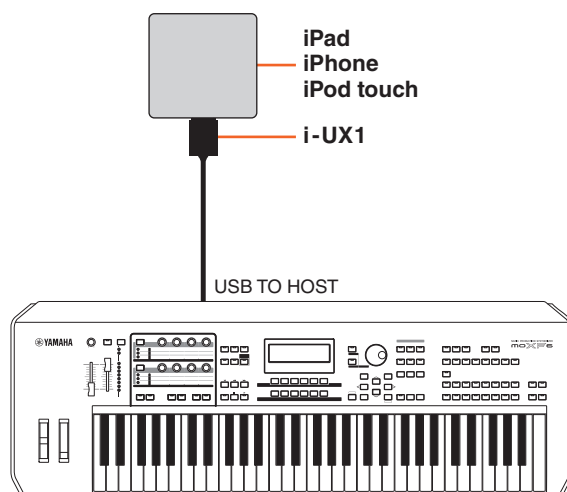
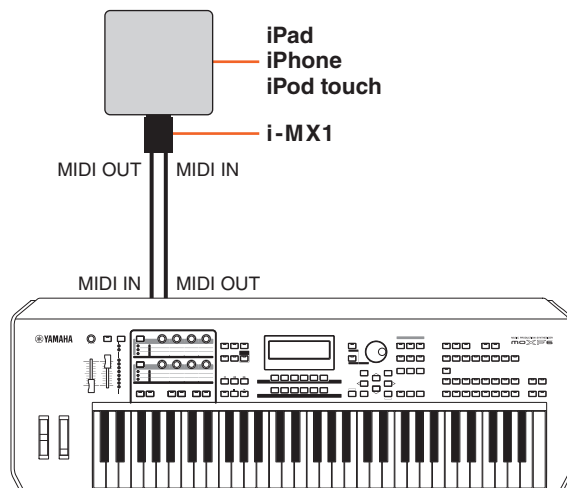
[F6] FLASH

Información  
complementaria

# Uso de aplicaciones de iOS

Con este instrumento puede usar diversas aplicaciones de iOS. Para ello, debe conectarlo a un iPad, iPhone o iPod Touch mediante la interfaz MIDI opcional i-MX1/i-UX1. Así obtendrá más versatilidad musical y disfrutará más de sus equipos. Para obtener información sobre cómo conectar el instrumento al iPad, iPhone o iPod Touch, consulte el Manual de instrucciones del i-MX1/i-UX1. Además, para obtener información sobre las aplicaciones compatibles y los requisitos mínimos para dichas aplicaciones, consulte el siguiente sitio web.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



**NOTA** Cuando utilice el instrumento con la aplicación en el iPhone o iPad, le recomendamos que ajuste "Airplane Mode" (modo de avión) en "ON" en el iPhone o iPad para evitar el ruido producido por la comunicación.

**NOTA** Las aplicaciones de iOS podrían no ser compatibles en su lugar de residencia. Consulte al distribuidor de Yamaha.

## Estructura básica

Bloques funcionales

Bloque generador de tonos

Bloque de entradas A/D

Bloque secuenciador

Bloque de arpeggios

Bloque de controladores

Bloque de efectos

Memoria interna

## Referencia

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuración rápida

Modo File

## Uso de aplicaciones de iOS

## Apéndice

MIDI

# Apéndice

## Acerca de MIDI

MIDI son las siglas inglesas de Interfaz digital para instrumentos musicales (Musical Instrument Digital Interface), que permite a los instrumentos musicales electrónicos comunicarse entre sí enviando y recibiendo datos compatibles de notas, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes MIDI. El sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo los datos relacionados con las notas y diversos tipos de datos de controlador. También puede controlarse con mensajes MIDI de entrada que determinan automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionan los canales MIDI, las voces y los efectos, cambian los valores de los parámetros y, naturalmente, reproducen las voces especificadas para las distintas partes. Consulte información más detallada acerca de los mensajes MIDI que puede procesar el MOXF6/MOXF8 en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en formato PDF. Consulte información detallada acerca de los datos MIDI en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF. Esta sección explica solamente la información específica del MOXF6/MOXF8.

### • Mensajes de modo de canal

#### Reset All Controllers (Restablecer todos los controladores) (control n° 121)

Afecta a los parámetros siguientes:

ControllerSet (Ajuste de los controladores)	Desactivado
LFOBoxSet (Ajuste de recuadro de LFO)	Desactivado
Pitch Bend (Inflexión del tono)	64
Aftertouch (Pulsación posterior)	0 (off)
Modulation (Modulación)	0 (off)
Expression (Expresión)	127 (máx)
Sustain (Sostenido)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Portamento	Cancela el número de tecla de origen de portamento.
Foot Controller (Controlador de pedal)	127
Ribbon Controller (Controlador de cinta)	64
Controlador de viento	127
Assign Knob (Asignación de mando)	64
Assign Switch (Asignación de interruptor)	0
RPN	Número no especificado; los datos internos no cambiarán.
NRPN	

### Estructura básica

- Bloques funcionales
- Bloque generador de tonos
- Bloque de entradas A/D
- Bloque secuenciador
- Bloque de arpeggios
- Bloque de controladores
- Bloque de efectos
- Memoria interna

### Referencia

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuración rápida
- Modo File

### Uso de aplicaciones de iOS

### Apéndice

▶ MIDI

Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasyth.com/>  
Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division  
© 2013 Yamaha Corporation  
305MW-A0