

## Contenido

<b>Uso de los manuales</b> .....	<b>2</b>		
<b>Estructura básica</b> .....	<b>3</b>		
<b>Estructura del MX49, MX61 o MX88</b> .....	<b>3</b>		
<b>Bloque de controladores</b> .....	<b>3</b>		
Teclado .....	3		
Rueda de inflexión del tono .....	3		
Rueda de modulación .....	4		
Mandos .....	4		
<b>Bloque generador de tonos</b> .....	<b>5</b>		
AWM2 (Advanced Wave Memory, Memoria de ondas avanzada 2) .....	5		
Voces .....	5		
Estructura de memoria de las voces .....	8		
Interpretaciones .....	9		
Estructura de la memoria de interpretaciones .....	10		
Modificar una interpretación y las voces .....	10		
<b>Bloque de efectos</b> .....	<b>11</b>		
Estructura de los efectos .....	11		
Ajustes y conexiones de efectos .....	12		
<b>Bloque de arpegios</b> .....	<b>13</b>		
Categorías de arpegios .....	13		
Acerca de la lista de tipos de arpegio .....	14		
Tipos de reproducción de arpegios .....	14		
Relación entre las notas que tocan y los tipos de arpegio .....	15		
<b>Bloque de reproducción de canciones y patrones</b> .....	<b>16</b>		
Patrón rítmico .....	16		
Archivo .....	16		
<b>Memoria interna</b> .....	<b>17</b>		
Memoria interna del instrumento .....	17		
<b>Flujo de señales de audio/MIDI</b> .....	<b>18</b>		
<b>Uso de un ordenador conectado</b> .....	<b>19</b>		
<b>Conexión a un ordenador</b> .....	<b>19</b>		
<b>Crear una canción con el ordenador</b> .....	<b>22</b>		
Grabación de su interpretación con el instrumento en el software DAW como datos MIDI .....	22		Grabar frases de arpegio del instrumento en el software DAW como datos MIDI .....
Grabación de su interpretación con el instrumento en el software DAW como datos de audio .....	27		28
			Control remoto del software DAW o VSTi (instrumentos de software) desde el instrumento .....
			31
			Asignaciones de control remoto .....
			35
		<b>Uso de aplicaciones de iOS</b> .....	<b>39</b>
		<b>Referencia</b> .....	<b>40</b>
		<b>Interpretación</b> .....	<b>40</b>
		Reproducción de interpretación .....	40
		Selección de interpretación .....	41
		Selección de parte de interpretación .....	41
		Edición de interpretación .....	43
		Trabajo de interpretación .....	54
		Memorización de interpretación .....	56
		Información complementaria .....	56
		<b>Ajustes de canción y patrón</b> .....	<b>58</b>
		Canción .....	58
		Pattern (patrón) .....	59
		<b>File</b> .....	<b>60</b>
		Terminología del funcionamiento de los archivos .....	60
		Pantalla File (Archivo) .....	61
		<b>Utility</b> .....	<b>64</b>
		Utility Job .....	68
		<b>Modo Remote</b> .....	<b>70</b>
		Pantalla Remote .....	70
		Cambio de las funciones de los mandos [A] – [D] .....	71
		Cambiar la plantilla de control .....	71
		Ajustes de Utility .....	71

# Uso de los manuales

El sintetizador MX49, MX61 o MX88 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 desde la página web Yamaha Downloads.

## Manual de instrucciones (manual impreso)

Explica cómo configurar el instrumento y realizar operaciones básicas. También cuenta con unos apéndices informativos sobre el instrumento. En este manual se explican las siguientes operaciones.

- Instalar
- Funciones básicas y pantallas
- Tocar las voces
- Cambio de las cualidades tonales de la voz con los controladores
- Función Arpeggio
- Configuración de Octava/ Transposición del teclado
- Reproducir interpretaciones
- Reproducción de partes rítmicas
- Reproducción de canciones
- Creación de interpretaciones originales
- Cambiar de voz en una interpretación en directo sin que se corte el sonido
- Realización de ajustes generales del sistema
- Intercambio de archivos con memorias flash USB
- Conectar instrumentos MIDI externos
- Lista de funciones del botón SHIFT
- Mensajes de la pantalla
- Solución de problemas
- Especificaciones

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

Describe el diseño interno del instrumento, el uso de un ordenador conectado y todos los parámetros que se pueden ajustar y configurar.

## 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 voces, la lista de interpretaciones, la lista de tipos de arpeggio y la lista de tipos de efectos. También ofrece materiales de referencia, como el Gráfico de implementación de MIDI y la Lista de funciones de control remoto.

## Uso del manual de referencia

• Utilizando las fichas de funciones principales de la parte superior de cada página de la sección Referencia podrá ir directamente a la página de explicaciones de parámetros de la función correspondiente. La lista que aparece a la derecha de cada página de la función seleccionada 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

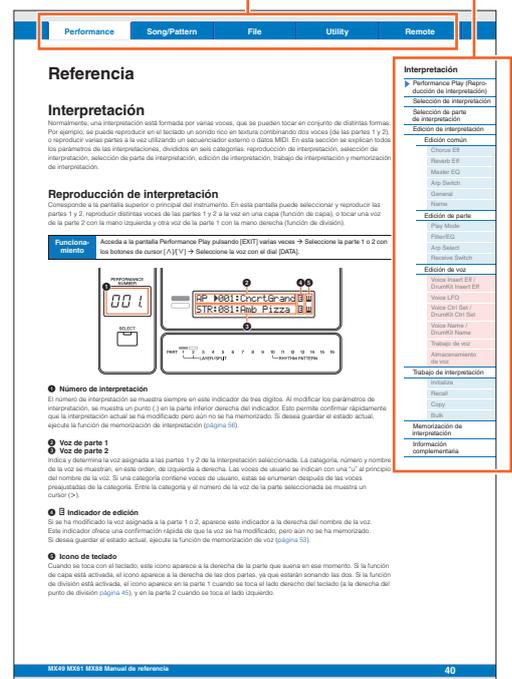
• Las ilustraciones y las capturas de pantalla LCD de este Manual de referencia se presentan exclusivamente a título informativo, y pueden diferir ligeramente de las que aparecen en su instrumento.

• Windows es una marca comercial registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y otros países.

• Apple, Mac, iPhone, iPad y iPod Touch son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE.UU. y en otros países.

• Las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Seleccione una función principal    Seleccione una función



**Referencia**

**Interpretación**

Normalmente, una interpretación está formada por varias voces, que se pueden tocar en conjunto de distintas formas. Por ejemplo, se puede reproducir en el teclado un sonido rico en texturas combinando dos voces de las partes 1 y 2, o reproducir varias partes a la vez utilizando un secuenciador externo o datos MIDI. En esta sección se explican todos los parámetros de las interpretaciones, divididos en seis categorías: reproducción de interpretación, selección de interpretación, selección de parte de interpretación, edición de interpretación, trabajo de interpretación y memorización de interpretación.

**Reproducción de interpretación**

Corresponde a la pantalla superior o principal del instrumento. En esta pantalla puede seleccionar y reproducir las partes 1 y 2, reproducir distintas voces de las partes 1 y 2 a la vez en una sola función de canal, o tocar una voz de la parte 2 con la mano izquierda y otra voz de la parte 1 con la mano derecha (función de división).

**Funcionamiento**

Acceda a la pantalla Performance Play pulsando [EXIT] (vallas voce) → Seleccione la parte 1 o 2 con los botones de cursor [↑] [↓] → Seleccione la voz con el dial [DATA].

**● Número de interpretación**

El número de interpretación se muestra siempre en este indicador de tres dígitos. Al modificar los parámetros de interpretación, se muestra un punto (·) en la parte inferior derecha del indicador. Esto permite confirmar rápidamente que la interpretación actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Si desea guardar el estado actual, aplique la función de memorización de interpretación (página 95).

**● Voz de parte 1**

Indica y determina la voz asignada a las partes 1 y 2 de la interpretación seleccionada. La categoría, nombre y número de la voz se muestran en este submenú de selección de voz. Las voces de usuario se indican con una "U" al principio del nombre de la voz. Si una categoría contiene voces de usuario, estas se enumeran después de las voces predefinidas de la categoría. Entre la categoría y el número de la voz de la parte seleccionada se muestra un cursor (·).

**● El indicador de edición**

Si se ha modificado la voz asignada a la parte 1 o 2, aparece este indicador a la derecha del nombre de la voz. Este indicador ofrece una confirmación rápida de que la voz se ha modificado, pero aún no se ha memorizado. Si desea guardar el estado actual, aplique la función de memorización de voz (página 95).

**● Icono de teclado**

Cuando se toca con el teclado, este icono aparece a la derecha de la parte que suena en ese momento. Si la función de canal está activada, el icono aparece a la derecha de las dos partes, ya que están sonando los dos. Si la función de división está activada, el icono aparece en la parte 1 cuando se toca el lado derecho del teclado (a la derecha del punto de división página 45) y en la parte 2 cuando se toca el lado izquierdo.

**Interpretación**

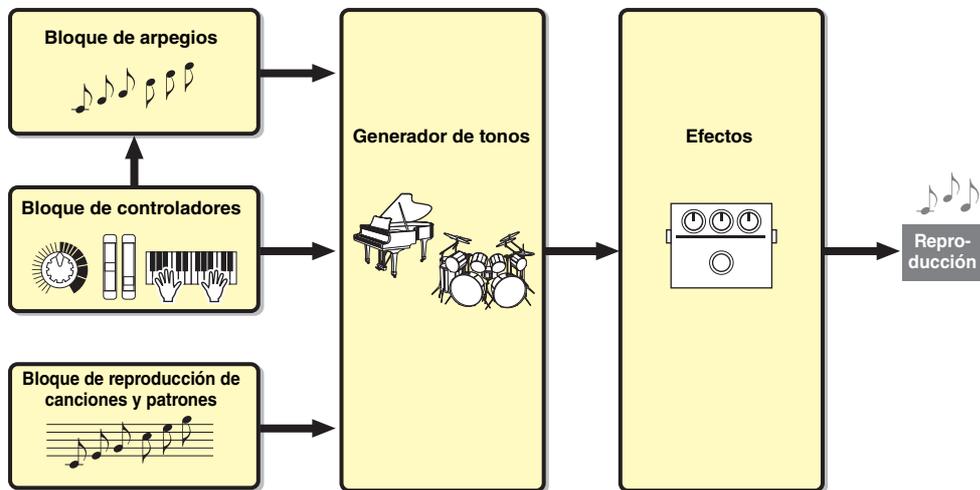
- Performance Play (Reproducción de interpretación)
- Selección de interpretación
- Selección de parte de interpretación
- Edición de interpretación
- Edición común
- Canal 01
- Reparto ES
- Muscle EQ
- Alg. Sustain
- Quantize
- Nombre
- Edición de parte
- Play Freeze
- Filter EQ
- Alg. Sustain
- Reparto Sustain
- Edición de voz
- Vocal Harmonic ES
- DrumKit Insert ES
- Vocal LFO
- Vocal Chorus
- DrumKit Chorus
- Vocal Name
- DrumKit Name
- DrumKit No. voz
- Almacenamiento
- Almacenamiento
- Tabla de interpretación
- Intervale
- Reparto
- Clave
- Bank
- Memorización de interpretación
- Información complementaria

MX49 MX61 MX88 Manual de referencia 40

# Estructura básica

## Estructura del MX49, MX61 o MX88

El sistema MX49, MX61 o MX88 consta de cinco bloques funcionales principales: controladores, generador de tonos, efectos, arpegios, e reproducción de canciones y patrones.



### Estructura básica

▶ Estructura básica
▶ Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpegios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

- Conexión a un ordenador
- Crear una canción con el ordenador

### Uso de aplicaciones de iOS

## Bloque de controladores

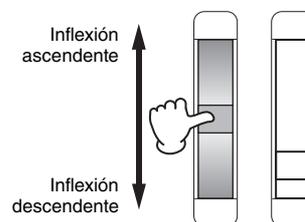
Este bloque genera y transmite información sobre activación y desactivación de notas, velocidad (intensidad), etc. al bloque generador de tonos del sintetizador al tocar notas. Si está disponible la función de arpegios, este bloque también transmite información al bloque de arpegios.

### Teclado

El teclado transmite los mensajes de activación o desactivación de notas al bloque generador de tonos (para el sonido de voces). El teclado también se utiliza para activar la reproducción de los arpegios. Los números de nota predeterminados asignados al teclado van de C2 a C6 (MX49), C1 a C6 (MX61) y A-1 a C7 (MX88). El intervalo de notas del teclado se puede cambiar en octavas mediante los botones OCTAVE [-]/[+]. Las notas se pueden transponer mediante los botones TRANPOSE [-]/[+].

### Rueda de inflexión del tono

Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia la derecha) o descendente (girándola hacia la izquierda) mientras toca el teclado. La rueda de inflexión del tono se centra automáticamente, por lo que volverá al tono normal cuando la suelte. Cada voz predefinida tiene su propio ajuste predeterminado de intervalo de inflexión del tono. Este ajuste se puede cambiar para cada voz en la pantalla de modo de reproducción (página 47) del modo de edición de voces. Desde la pantalla Ctrl Set (Ajuste de controladores, página 52) del modo de edición de voces es posible asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones distintas de inflexión del tono.

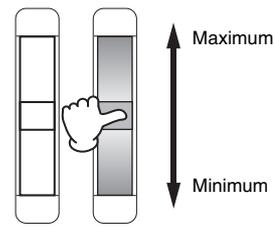


### Referencia

- Interpretación
- Canción/Patrón
- Archivo
- Utilidad
- Remoto

## Rueda de modulación

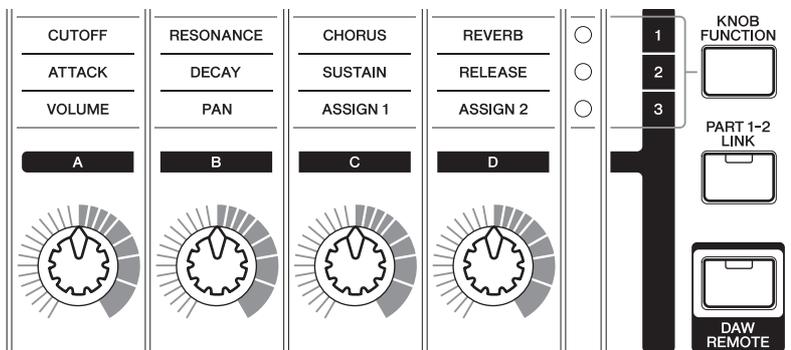
Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas (página 5) tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Cuando más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la voz actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. En la pantalla Ctrl Set (página 52) del modo de edición común de voz es posible asignar varias funciones a la rueda de modulación.



## Mandos

Estos cuatro mandos permiten cambiar diversos aspectos del sonido de la voz en tiempo real; es decir, mientras toca. Es posible asignar tres funciones a cada mando, que se pueden seleccionar una tras otra mediante el botón [KNOB FUNCTION]. Además, el sonido que se aplica a los efectos de los mandos se determina con el botón [PART 1-2 LINK]. Consulte información detallada en la página 56.

**NOTA** Consulte las instrucciones de uso de los mandos en el manual de instrucciones.



### DAW Remote

Pulse [DAW REMOTE] para seleccionar el modo remoto. Con el modo remoto puede controlar de forma remota el software DAW o VSTi (instrumentos de software) desde los controles del panel. Al ir al modo remoto, las funciones de algunos botones del panel, por ejemplo los mandos [A] – [D], el botón de transporte y los botones de categorías, pasarán a ser funciones exclusivas de este modo. Para obtener información, consulte “Asignaciones de control remoto” en la sección “Uso de un ordenador conectado” de la página 35.

## Estructura básica

▶	Estructura básica
▶	Bloque de controladores
	Bloque generador de tonos
	Bloque de efectos
	Bloque de arpeggios
	Canción/Patrón
	Bloque de reproducción
	Memoria interna
	MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# Bloque generador de tonos

El bloque generador de tonos se ocupa de producir sonido como respuesta a la información de reproducción generada al tocar el teclado y usar los controles. En esta sección se describen el sistema de síntesis AWM2, las voces (sonidos básicos del instrumento) y las interpretaciones (combinaciones de voces).

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

Este instrumento está equipado con un bloque generador de tonos AWM2 (Advanced Wave Memory, Memoria de ondas avanzada 2). AWM2 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.

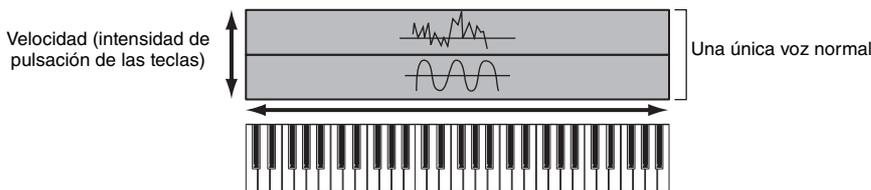


## Voces

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.

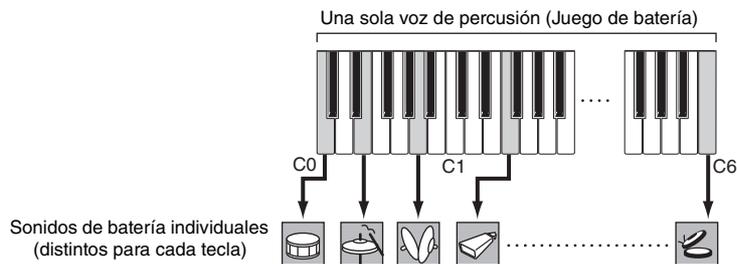
### Voces normales

Básicamente, las voces normales son sonidos de un instrumento musical con tono que pueden interpretarse en todo el registro del teclado. Una voz normal está formada por una combinación de ondas o muestras de sonido.



### Voz de percusión (Juegos de batería)

Básicamente, las voces de percusión son sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado. Una colección de ondas de percusión o de batería asignadas se denomina "juego de batería".



**NOTA** Los números de notas predeterminados asignados al teclado van de C2 a C6 (MX49) y de C1 a C6 (MX61). Si desea tocar notas que no se encuentran en el ámbito del teclado (C0 – C2 o C0 – C1), use los botones OCTAVE [-] o TRANSPOSE [-] para cambiar el tono del teclado.

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

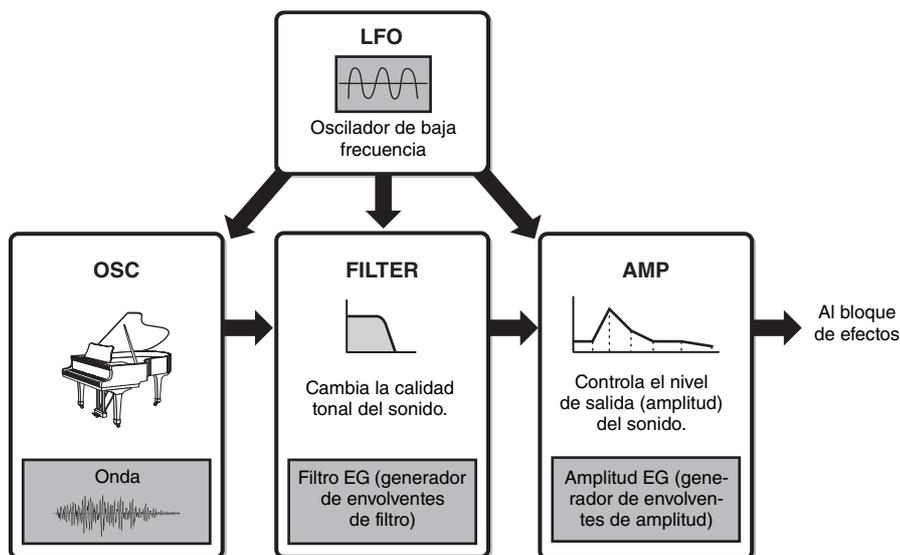
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Componentes de voces

Cada voz está formada por los componentes OSC (oscilador), FILTER (filtro), AMP (amplitud) y LFO. La modificación de los parámetros de estos componentes permite crear sonidos originales.



### OSC

Este componente determina la onda (material básico del sonido), el intervalo de notas del sonido, y el intervalo de velocidad (intensidad con que se tocan las teclas). Tienen ajustes fijos adecuados para cada voz.

### FILTRO

Este componente modifica el tono del sonido enviado desde OSC restando al sonido un intervalo de frecuencia específico. Los parámetros relacionados con el filtro se configuran en la pantalla Filter/EG (página 48) de la edición de la parte de interpretación.

### AMP

Este componente controla el nivel de salida (amplitud) del sonido enviado desde el componente de filtro. Los parámetros relacionados con AMP se pueden configurar en las pantallas Play Mode y Filter/EG (página 48).

### LFO

Esta unidad produce la modulación cíclica del oscilador, el filtro y la amplitud. La modulación de estos aspectos del sonido puede crear efectos como vibrato, guá y tremolo. Los parámetros relacionados con LFO pueden configurarse en la pantalla Voice LFO (página 51) del modo de edición de elementos de voz.

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Categorías de voz

Por comodidad, las voces están divididas en distintas categorías. Las categorías se determinan en función del tipo de instrumento o características del sonido. A continuación se enumeran todas las categorías, cada una de las cuales tiene varias voces.

Nombre de categoría	Abreviatura	Nombre de botón de categoría	Tipo de voz
Acoustic Piano	AP	PIANO	Voz normal
Keyboard	KB	KEYBOARD	Voz normal
Organ	ORG	ORGAN	Voz normal
Guitar	GTR	GUITAR	Voz normal
Bass	BAS	BASS	Voz normal
Strings	STR	STRINGS	Voz normal
Brass	BRS	BRASS	Voz normal
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	Voz normal
Synth Lead	LD	SYN LEAD	Voz normal
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	Voz normal
Synth Comping	CMP	SYN COMP	Voz normal
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	Voz normal
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	Voz de percusión (Juego de batería)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	Voz normal
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	Voz normal
Ethnic	ETH	ETHNIC	Voz normal

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

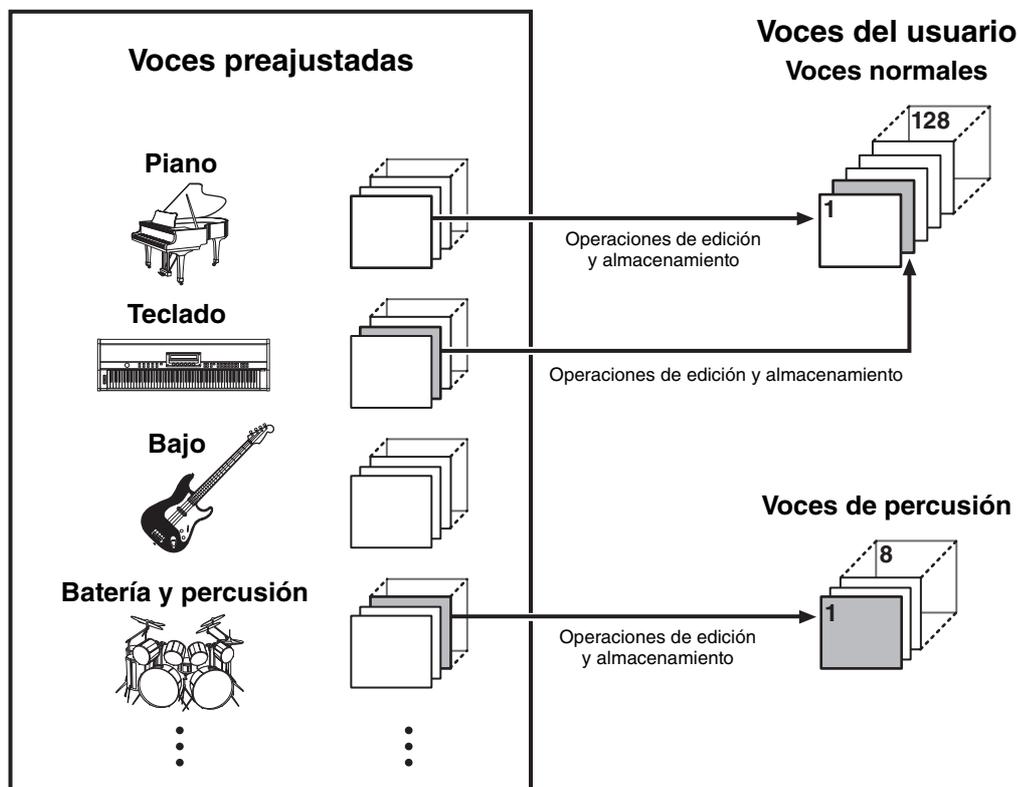
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Estructura de memoria de las voces

Este instrumento dispone de varias voces en la memoria predefinida, que no se pueden sobrescribir (página 17). Estas voces se denominan voces preajustadas. Por su parte, las voces que se crean modificando las voces preajustadas se denominan voces del usuario. Las voces del usuario se guardan en la memoria del usuario y se pueden sobrescribir (página 17). En la memoria del usuario se puede guardar un máximo de 128 voces normales y 8 voces de percusión.



### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

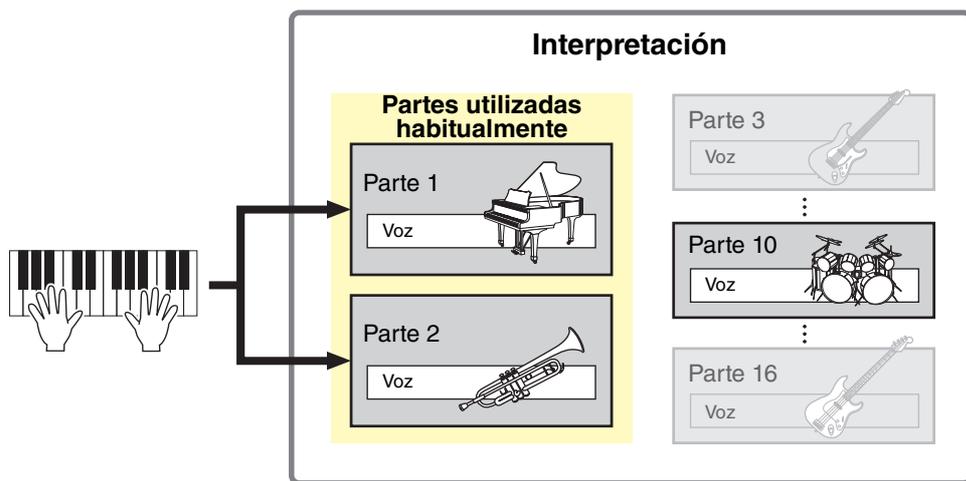
## Interpretaciones

Este instrumento dispone de 16 partes independientes que permiten reproducir varias voces a la vez. Un programa en el que se combinan varias voces (partes) se conoce como interpretación. Se asigna una voz a cada parte y una interpretación es la combinación de 16 voces.

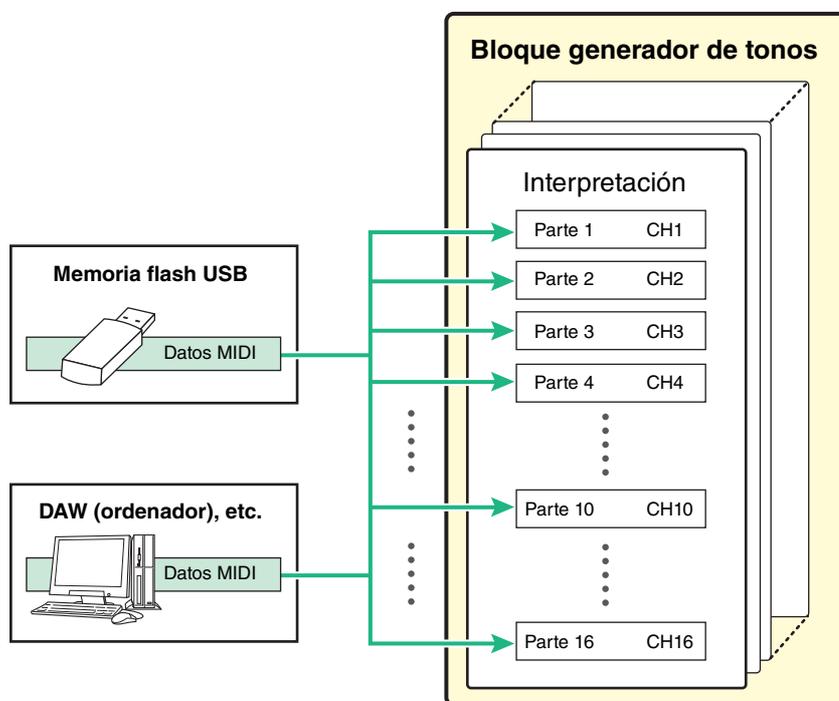
Las partes 1 y 2 se pueden reproducir con normalidad. Este instrumento permite interpretar distintos tipos de voces de las partes 1 y 2 a la vez en una capa (función de capa), o tocar una voz de la parte 2 con la mano izquierda y otra voz de la parte 1 con la mano derecha (función de división).

La parte 10 es muy práctica para reproducir patrones rítmicos. Por ello, la voz preajustada asignada a la parte 10 es una voz de percusión.

**NOTA** También puede cambiar las voces 3 – 16 y reproducirlas con normalidad de una en una.



Las partes 1 – 16 tienen asignados distintos canales MIDI. Es posible reproducir hasta 16 partes simultáneamente utilizando un secuenciador MIDI externo, el software DAW del ordenador o los datos MIDI de una memoria flash USB conectada al instrumento.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

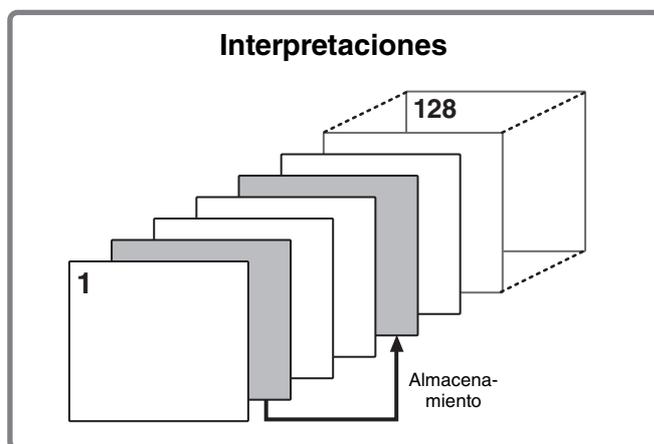
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Estructura de la memoria de interpretaciones

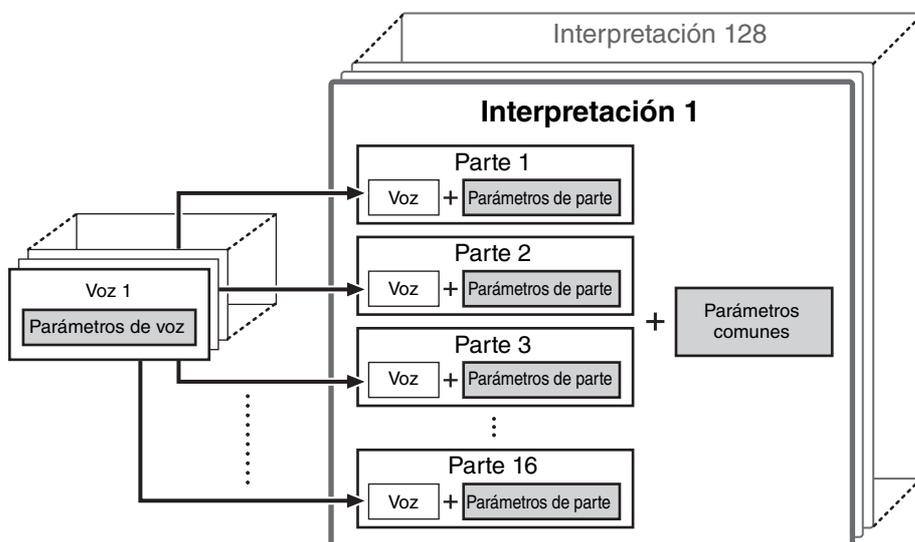
Este instrumento dispone de 128 interpretaciones en la memoria del usuario, que se pueden sobrescribir (página 17). Para guardar una interpretación modificada, debe sobrescribir una de las ubicaciones de la memoria 1 – 128.



## Modificar una interpretación y las voces

Puede crear sonidos originales modificando los parámetros de interpretación y voz. En el modo de edición de interpretación puede modificar los dos parámetros exclusivos de cada parte (parámetros de parte) y los parámetros comunes a todas las partes (parámetros comunes). En el modo de edición de voz puede modificar los parámetros relativos a toda la voz. El modo de edición de voz solo está disponible para las voces asignadas a partes de interpretación.

Cuando modifique una voz, asegúrese de que la guarda como voz del usuario independiente de la interpretación. Debe recordar que aunque guarde una interpretación, los parámetros de voz no se guardan.



### 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, cuando se utilizan voces normales que incluyen varias ondas, el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 128.

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de tonos, 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 de inserción

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a voces asignadas partes especificadas antes de combinar las señales de todas las partes. Se recomienda utilizarlos en sonidos cuyo carácter desee cambiar de forma drástica. Cada voz dispone de un efecto de inserción. En el efecto de inserción se pueden configurar distintos tipos de efecto. Esta configuración se realiza en las pantallas de efecto de inserción de voz o de inserción de juego de batería (página 50) del modo de edición de voz. El instrumento dispone de cuatro efectos de inserción, que se pueden aplicar a un máximo de cuatro partes de la interpretación.

### Efectos del sistema

El instrumento incorpora reverberación y coro como efectos del sistema. 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 y se emite después de mezclarse con el sonido "sin efecto" no procesado.

### 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

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
▶ Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

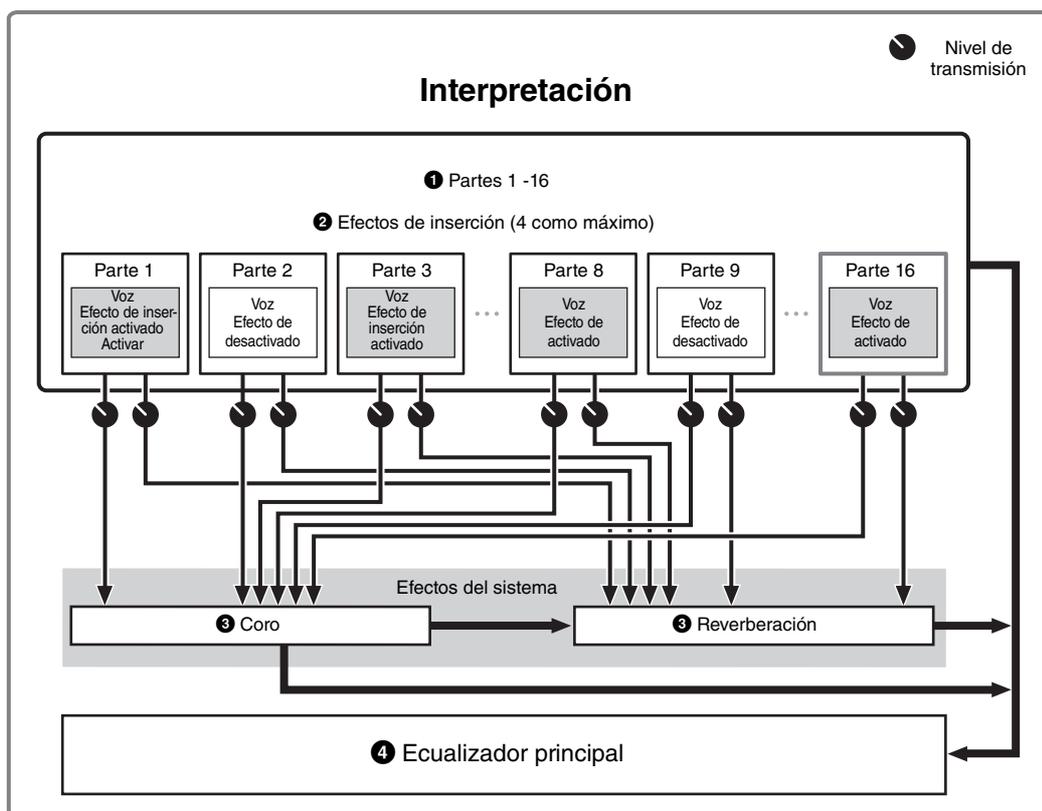
Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Ajustes y conexiones de efectos



- 1 Permite seleccionar qué parte (1 – 16) utiliza el efecto de inserción.**  
Ajustes: se configuran en "InsSw", en la pantalla de selección de parte de interpretación ([página 42](#)).
- 2 Ajustes relacionados con el efecto de inserción**  
Ajustes: se configuran en las pantallas de efecto de inserción de voz o de inserción de juego de batería ([página 50](#)) del modo de edición de voz.
- 3 Parámetros relacionados con reverberación y coro**  
Ajustes: se realizan en la pantalla de efecto de coro o reverberación ([página 43](#)) del modo de edición común, la pantalla general ([página 45](#)) del modo de edición común, y la pantalla de modo de interpretación ([página 47](#)) del modo de edición de parte.
- 4 Ajustes relacionados con el ecualizador principal**  
Ajustes: se configuran en la en la pantalla del ecualizador principal ([página 44](#)) del modo de edición de voz común.

### 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. Consulte información acerca de 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

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

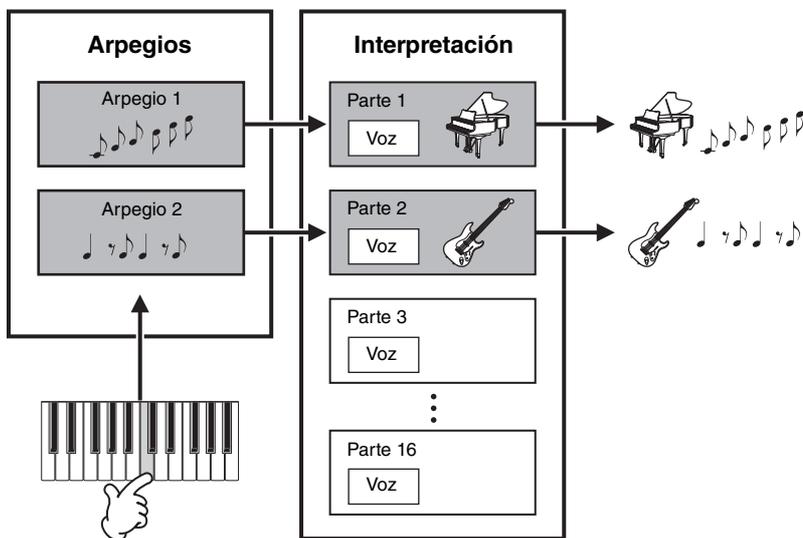
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# 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. Se pueden reproducir dos tipos de arpeggio a la vez.



## Categorías de arpeggios

Los arpeggios se dividen en las categorías que se enumeran a continuación. Las categorías dependen del tipo de instrumento.

### Lista de categorías

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
▶ Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Acerca de la lista de tipos de arpeggio

1	2	3	4	5	6	7	8
Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

**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 Category

Indica la categoría de arpeggio.

### 2 ARP No. (Arpeggio Number)

Indica el número del tipo de arpeggio.

### 3 ARP Name (Arpeggio Name)

Indica el nombre del arpeggio.

### 4 Time Signature

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

### 5 Length

Indica la longitud de los datos (cantidad de compases) del tipo de arpeggio.

### 6 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.

### 7 Accent

El círculo indica que el arpeggio usa la función de frase de énfasis (véase más abajo).

### 8 Note/Chord

Indica el tipo de reproducción de arpeggio. "N (Note)" indica que el método de reproducción varía en función del número de notas o los intervalos entre ellas. "C (Chord)" indica que se detectan los acordes de la nota tocada en el teclado y la reproducción del arpeggio cambia con los acordes. Las celdas en blanco indican arpeggios para voces de percusión (página 15) o arpeggios que tienen principalmente información sobre controladores (página 15).

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
▶ Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Tipos de reproducción de arpeggios

### Activar o desactivar la reproducción de arpeggios

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

Para continuar reproduciendo solo un arpeggio manteniendo pulsada una nota:	Establezca el parámetro "Hold" en "on".
Para continuar reproduciendo un arpeggio incluso cuando se suelta una nota:	Establezca el parámetro "Hold" en "on".

**NOTA** Para obtener información sobre las pantallas que contienen los parámetros "Hold", consulte la sección sobre la pantalla Arp Select (página 49).

**NOTA** Si "Switch (Arpeggio Switch)" se establece en "on", puede usar un interruptor de pedal amortiguador (que envía mensajes de sostenido MIDI; cambio de control núm. 64) para realizar la misma función que el ajuste de "Hold" en "on".

### Frase de énfasis

Las frases de énfasis están formadas por datos de secuencia de ciertos tipos de arpeggio y suenan solo cuando las notas se tocan a alta velocidad (intensidad). Para obtener información acerca de los tipos de arpeggio que utilizan esta función, consulte la lista "Tipos de arpeggio" que encontrará en la "Lista de datos" de la documentación en formato PDF.

## Relación entre las notas que tocan y los tipos de arpegio

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

### Tipos de arpegio para voces normales

Los tipos de arpegio (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

Los arpeggios se reproducen utilizando únicamente las notas tocadas y sus octavas.

#### Reproducción de una secuencia programada en función de las notas tocadas (Nota)

Estos tipos de arpegio 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. Para obtener información acerca de este tipo de arpegio, consulte la lista "Tipos de arpegio" que encontrará en la "Lista de datos" de la documentación en formato PDF.

#### Reproducción de una secuencia programada de acuerdo con el acorde tocado (Acorde)

Estos tipos de arpegio que se crean para usarse con las voces normales se reproducen para coincidir con el tipo de acorde que se interpreta en el teclado. Para obtener información acerca de este tipo de arpegio, consulte la lista "Tipos de arpegio" que encontrará en la "Lista de datos" de la documentación en formato PDF.

**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.

### Tipos de arpegio para voces e percusión (categoría: DrPc)

Estos tipos de arpegio 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 tocan más notas, además de la que se mantiene pulsada, se pueden añadir otros sonidos (instrumentos de percusión asignados) al patrón de percusión que se está reproduciendo.

#### 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 "thruirect".

**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.

### Arpeggios que tienen principalmente información sobre controladores (Categoría: Cntr)

Estos tipos de arpegio se programan principalmente con los datos de cambio de control y 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.

**NOTA** Si se seleccionan los tipos de arpegio que corresponden a la categoría "Cntr" y que no contienen datos de notas no se produce ningún sonido, aun en el caso de que el instrumento reciba mensajes de Note On (nota activada).

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
▶ Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

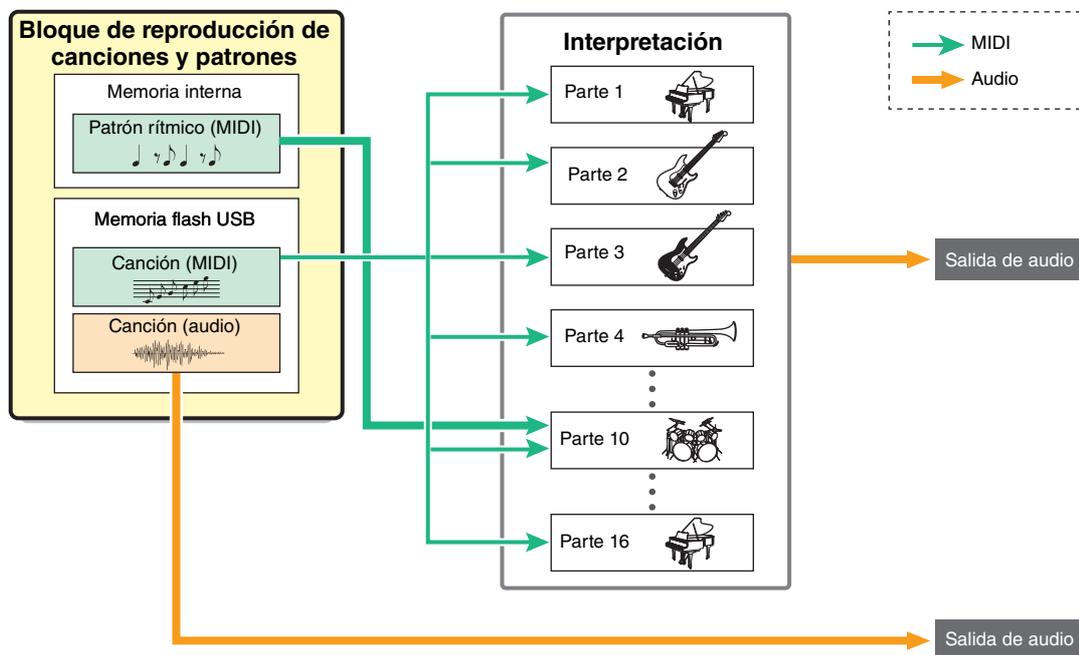
Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

### Consejos para la reproducción de arpeggios

Los arpeggios 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 arpeggios en la "Guía rápida" del Manual de instrucciones.

# Bloque de reproducción de canciones y patrones

Con este bloque puede reproducir los patrones rítmicos internos o los datos MIDI y audio guardados en la memoria flash USB conectada al instrumento. Los datos MIDI del patrón rítmico y la memoria flash USB se envían al bloque generador de tonos interno, que reproduce los sonidos.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
▶ Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Patrón rítmico

Este instrumento dispone de varios patrones de ritmo. En cada interpretación se determina el patrón rítmico adecuado. Dicho patrón se reproduce mediante la voz de percusión asignada a la parte 10 de la interpretación.

## Archivo

Los datos MIDI y de audio guardado en el directorio raíz ([página 60](#)) de la memoria flash USB se pueden reproducir como una canción en el instrumento. Los datos MIDI usan los sonidos de las partes 1 – 16 de la interpretación para la reproducción. Los datos de audio se envían directamente a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

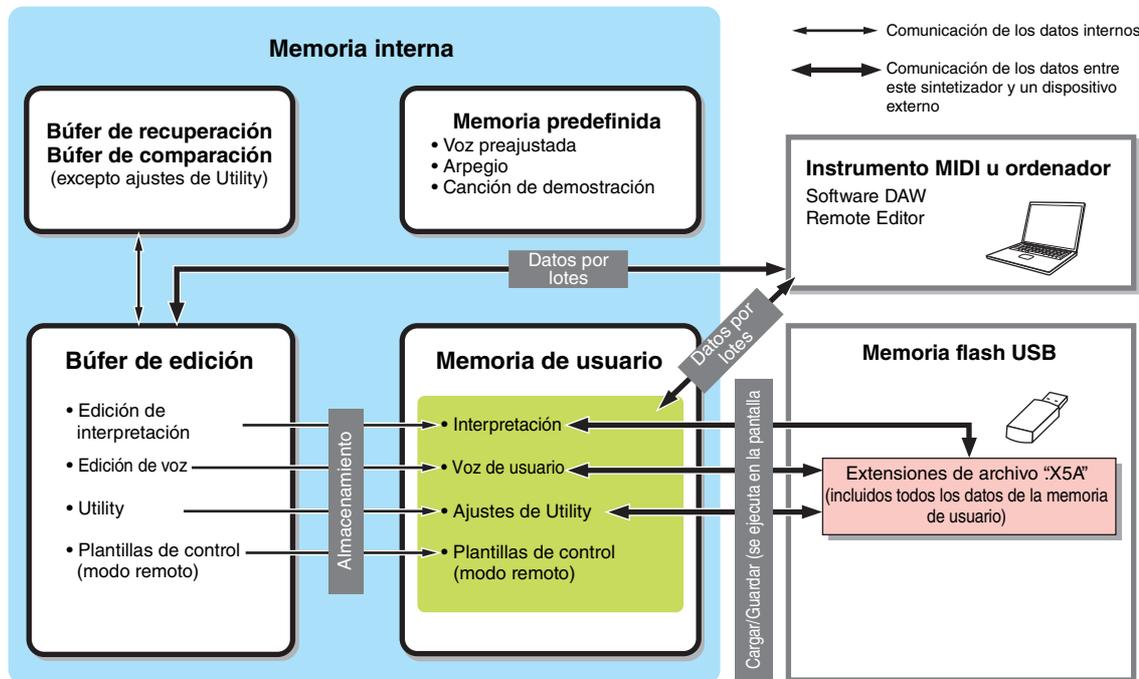
**NOTA** Solo se puede usar el formato 0 SMF (archivo MIDI estándar) de datos MIDI para la reproducción en el instrumento.

**NOTA** Además, solo se pueden usar datos de audio de archivo WAV de 44,1 kHz y 16 bits estéreo para su reproducción en el instrumento.

# Memoria interna

Este instrumento crea diversos tipos de datos diferentes, incluyendo interpretación y voz. 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 del instrumento



### Memoria predefinida

Las voces preajustadas, los arpegios y la canción de demostración se guardan en esta memoria. Está diseñada específicamente para leer datos y, por tanto, no se pueden escribir datos en ella.

### Memoria de usuario

En esta memoria se guardan 128 interpretaciones, las voces de usuario, los ajustes de Utility (ajustes del sistema global) y 50 plantillas de control. En ella se pueden realizar operaciones de lectura y escritura de datos. El contenido de esta memoria se mantiene incluso cuando se apaga el instrumento.

### Búfer de edición

Es la ubicación de la memoria en la que se guardan los datos modificados de una interpretación y las voces asignadas a las partes. En esta memoria solo puede haber una interpretación en un momento dado. En ella se pueden realizar operaciones de lectura y escritura de datos. El contenido de esta memoria se pierde cuando se apaga el instrumento. Debe guardar siempre los datos modificados en la memoria de usuario antes de cambiar de interpretación o apagar el instrumento.

### Búfer de recuperación y búfer de comparación

El búfer de recuperación es la memoria de reserva del búfer de edición. Si ha seleccionado otra interpretación sin memorizar la que estaba editando, puede usar la función de recuperación para recuperar las modificaciones originales, ya que el contenido del búfer de edición se guarda en la memoria de reserva.

El búfer de comparación está diseñado especialmente para guardar datos existentes antes de la edición. Los datos anteriores a la edición se recuperan temporalmente y, después, se pueden escuchar los datos recién editados y los originales, para oír los efectos de las modificaciones en el sonido (función de comparación). En estas memorias se pueden realizar operaciones de lectura y escritura de datos. El contenido de esta memoria se pierde cuando se apaga el instrumento.

### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpegios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
▶ Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

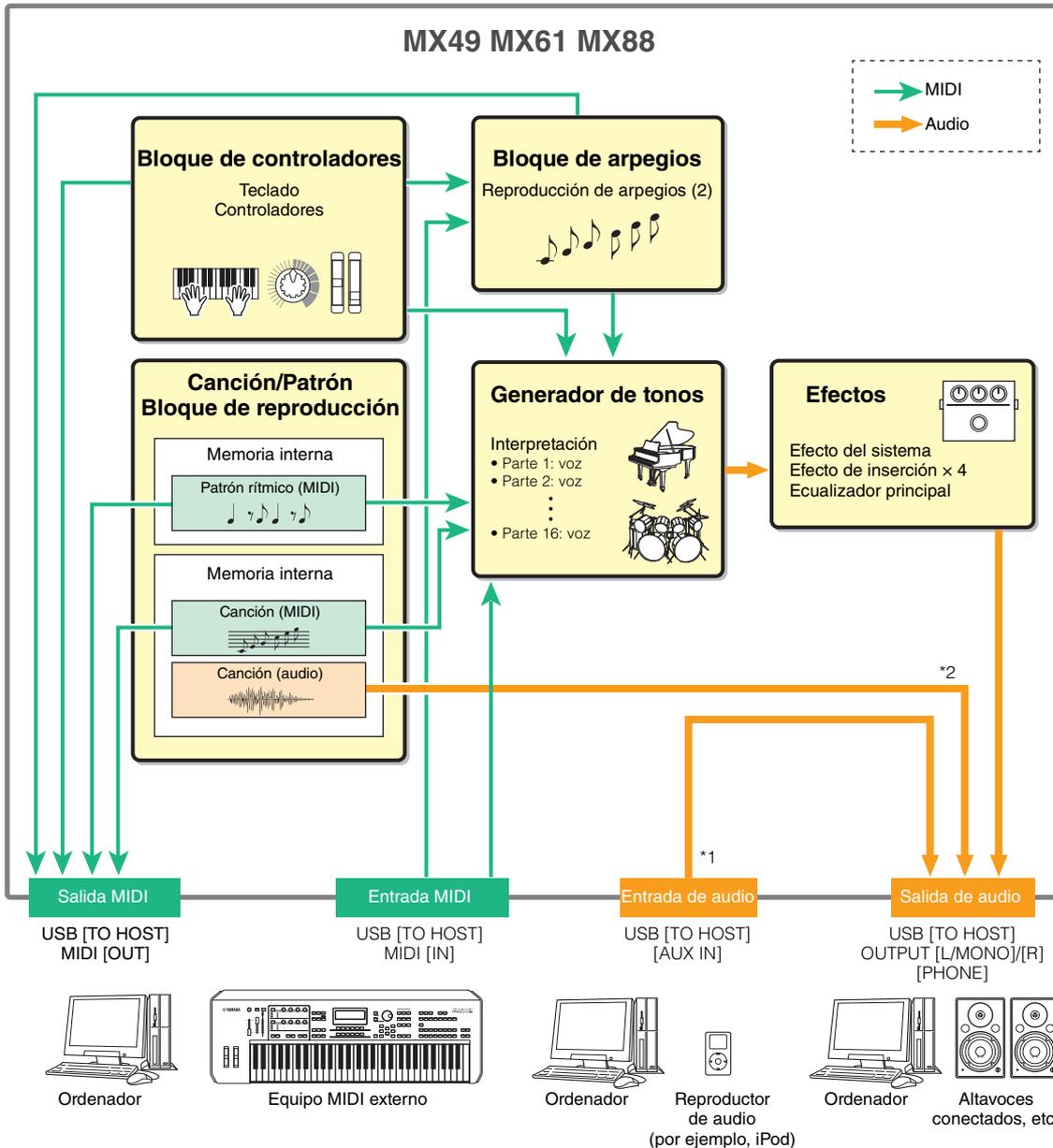
### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# Flujo de señales de audio/MIDI

El flujo de señales de audio/MIDI del instrumento y el flujo entre el instrumento y un dispositivo externo se ilustran en la imagen siguiente.



\*1 Las señales de audio con entrada en el terminal USB [TO HOST] tienen salida solo en las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R] y la toma [PHONE]. No tienen salida en el terminal USB [TO HOST].

\*2 Las señales de datos de la memoria flash USB tienen salida solo en las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R] y la toma [PHONE]. Los datos no tienen salida en el terminal USB [TO HOST].

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# Uso de un ordenador conectado

Conecte el instrumento a un ordenador mediante USB y cree canciones originales con el software DAW del ordenador.

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

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

- Uso como generador de tonos externo para el software DAW y un teclado MIDI
- Uso como controlador remoto del software DAW y VSTi (instrumento de software)

## Conexión a un ordenador

Para conectar el instrumento al ordenador, se necesita un cable USB y el controlador USB Yamaha Steinberg. Tenga en cuenta que los datos de audio y MIDI pueden transmitirse a través de USB. Además, Remote Tools de MX49/MX61 y la lista de voces MX son muy útiles para usar el software DAW con este instrumento. Siga estas instrucciones.

### 1 Descargue las últimas versiones del controlador USB Yamaha Steinberg, Remote Tools de MX49/MX61 y la lista de voces MX de nuestro sitio web.

Después de hacer clic en el botón Download (descargar), extraiga el archivo comprimido.

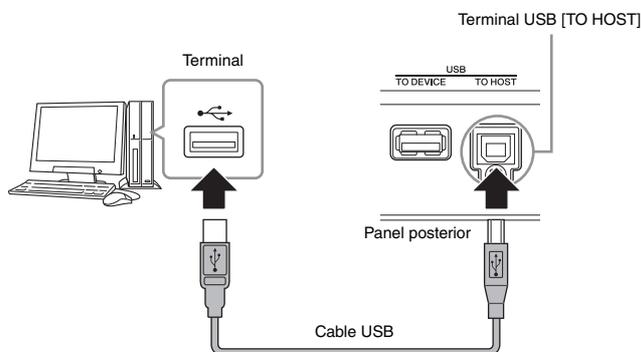
<http://download.yamaha.com/>

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

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

### 2 Instale el controlador USB Yamaha Steinberg en el ordenador.

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



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

Pulse el botón [UTILITY] para que se muestre la pantalla Utility → Seleccione "02:MIDI" en la lista con los botones del cursor [^] / [v] y, a continuación, pulse [ENTER] para que se muestre la pantalla MIDI → Establezca el parámetro "MIDI IN/OUT" en "USB".



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

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

▶ Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## 5 Instale Remote Tools del MX49/MX61 (que ha descargado en el paso 1) en el ordenador.

Remote Tools consta de dos componentes: MX49/MX61 Remote Editor y MX49/MX61 Extension, que permiten usar el instrumento con la serie Cubase. Para obtener instrucciones de instalación, consulte la Guía de instalación en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados.

## 6 Instale la lista de voces MX (que ha descargado en el paso 1) en el ordenador.

Para obtener instrucciones de instalación, consulte la Guía de instalación en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados.

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

▶ Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

### Debe tomar precauciones al utilizar un terminal USB [TO HOST]

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

#### ■ AVISO ■

- Utilice un cable USB de tipo AB de menos de 3 metros. No se pueden utilizar cables USB 3.0.
- Antes de conectar el ordenador al terminal USB [TO HOST], salga de cualquier modo de ahorro de energía del ordenador (suspensión, en espera, etc.).
- Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador al terminal USB [TO HOST].
- Siga estas instrucciones antes de encender/apagar el instrumento o de conectar/desconectar el cable USB al/del terminal USB [TO HOST].
  - Cierre todas las aplicaciones de software del ordenador.
  - Asegúrese de que no se están transmitiendo datos desde el instrumento. Hay transmisión de datos si se tocan notas en el teclado, se reproduce una canción, etc.
- Si el ordenador está conectado al instrumento, debe esperar a que transcurran al menos seis segundos entre estas operaciones: (1) apagar el instrumento y volverlo a encender, o (2) conectar y desconectar el cable USB.

### Canales MIDI y puertos MIDI

Los datos MIDI se asignan a uno de 16 canales, y el sintetizador puede reproducir simultáneamente hasta 16 partes independientes a través de dichos 16 canales MIDI. Con todo, este límite de 16 canales se puede superar utilizando "puertos" MIDI separados, cada uno con 16 canales, y añadiendo otro sintetizador o generador de tonos para obtener más sonidos de instrumentos. Mientras que un cable MIDI está preparado para procesar datos simultáneamente en un máximo de 16 canales, una conexión USB es capaz de procesar muchos más, gracias al uso de los puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede procesar 16 canales y la conexión USB permite utilizar un máximo de 8 puertos, con lo que es posible utilizar hasta 128 canales (8 puertos x 16 canales) en el ordenador. Al conectar este instrumento a un ordenador mediante un cable USB, los puertos MIDI se definen de la siguiente manera:

<b>Puerto 1</b>	El bloque generador de tonos de este instrumento puede reconocer y utilizar solamente este puerto. Cuando utilice el instrumento como generador de tonos desde un instrumento MIDI externo o desde el ordenador, debe habilitar el puerto MIDI 1 en el dispositivo MIDI conectado o en el ordenador.
<b>Puerto 2</b>	Este puerto se usa para controlar el software DAW del ordenador desde el instrumento utilizando la función de control remoto.
<b>Puerto 3</b>	Este puerto se utiliza como puerto MIDI Thru. Los datos MIDI recibidos a través del puerto 3 por el terminal USB [TO HOST] se retransmiten a un dispositivo MIDI externo a través del terminal MIDI [OUT]. Por otra parte, los datos MIDI recibidos por el puerto 3 a través del terminal MIDI [IN] (entrada MIDI) se retransmiten a un dispositivo externo (ordenador, etc.) a través del terminal USB [TO HOST].
<b>Puerto 4</b>	Este puerto no se usa con el instrumento.
<b>Puerto 5</b>	Este puerto se utiliza exclusivamente para la comunicación de datos del MX49/MX61 Remote Editor. No se puede utilizar ningún otro software o dispositivo en este puerto.

Cuando utilice una conexión USB, compruebe que coincidan el puerto de transmisión MIDI con el puerto de recepción MIDI, así como el canal de transmisión MIDI con el canal de recepción MIDI. Compruebe que el puerto MIDI del dispositivo externo está conectado al instrumento de acuerdo con la información anterior.

### Canales de audio

Las señales de audio del instrumento se pueden enviar al terminal USB [TO HOST] y a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R]. Use el terminal [TO HOST] para conectar un ordenador. De esta forma, dispondrá de hasta dos canales de audio (USB 1 y USB 2). Las señales de audio del instrumento se pueden recibir desde el terminal USB [TO HOST] y la toma [AUX IN]. En el terminal USB [TO HOST] se pueden introducir hasta dos canales de audio. El nivel de salida se puede establecer con el parámetro "DAW Level" (página 64) en el instrumento. Las señales se envían a la toma OUTPUT [L/MONO]/[R]. Además, se pueden introducir hasta dos canales de audio en las tomas [AUX IN]. La señal se envía directamente a la toma OUTPUT [L/MONO]/[R]. Para obtener más información, consulte la sección "MIDI/Flujo de señales de audio" (página 18).

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

▶ Conexión a un ordenador
Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# Crear una canción con el ordenador

Si utiliza el instrumento con el software DAW en el ordenador conectado, puede utilizar las siguientes funciones y aplicaciones.

- Grabación MIDI de su interpretación con el instrumento en el software DAW de un ordenador.
- Grabación de audio de su interpretación con el instrumento en el software DAW de un ordenador.
- Control remoto del software DAW o VSTi (instrumento de software)

Esta sección contiene una descripción general sobre cómo usar el software DAW del ordenador con el instrumento una vez conectado.

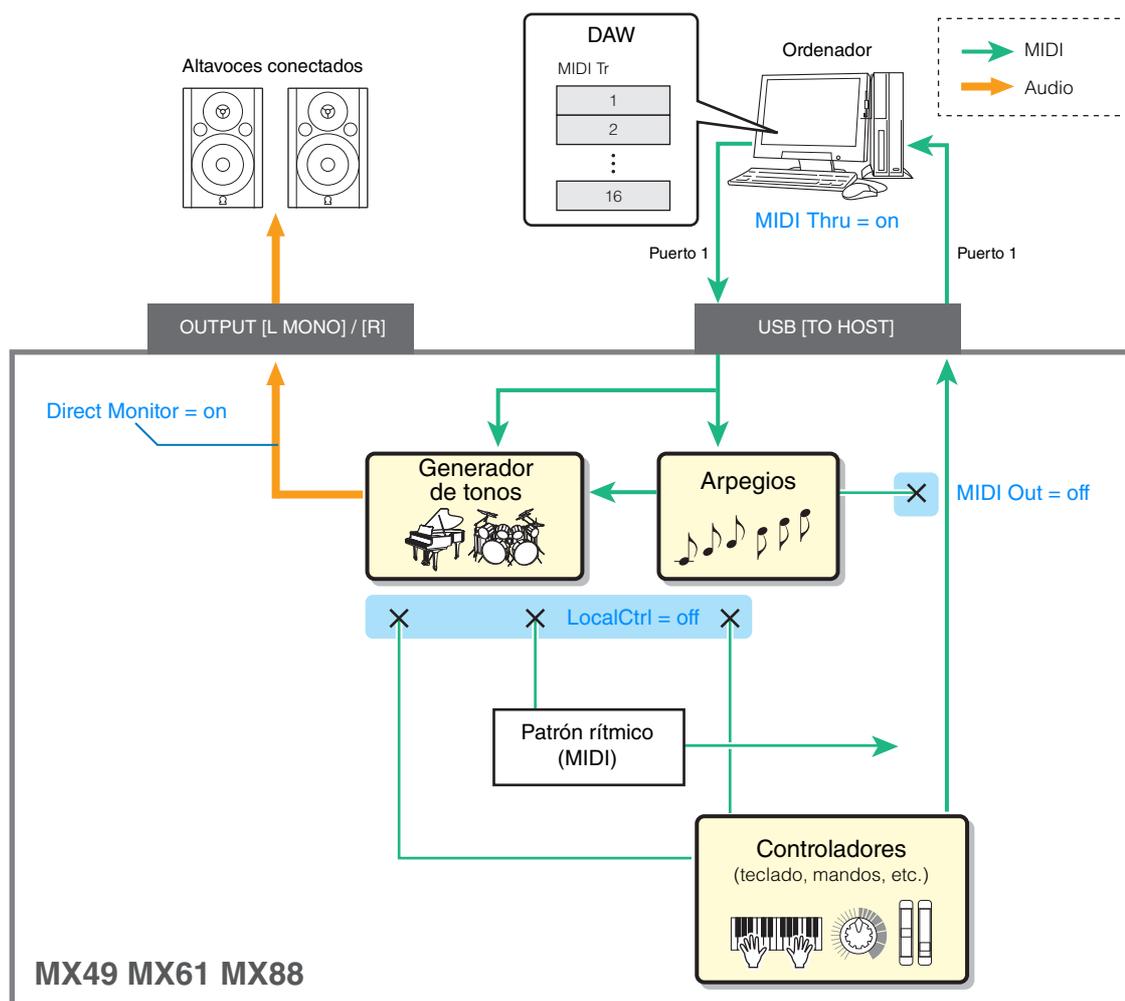
**NOTA** Para obtener información sobre el software de la serie Cubase compatible con el instrumento, consulte el sitio web siguiente.  
<http://download.yamaha.com/>

## Importante

En las explicaciones siguientes se usa como ejemplo Cubase 6 en un ordenador con Windows 7. Las ventanas y nombres de Cubase que se indican en esta sección pueden ser distintos a los de su versión de Cubase y el entorno de su ordenador.

## Grabación de su interpretación con el instrumento en el software DAW como datos MIDI

En esta sección se describe cómo grabar diversas voces instrumentales en varias pistas de Cubase para crear una canción MIDI. La grabación como datos MIDI facilita mucho la creación de una partitura a partir de su interpretación. Además, permite realizar correcciones parciales en la grabación, por ejemplo, cambiar el tempo o la clave de toda la canción. Realice las conexiones y establezca el flujo de señal como se muestra en la siguiente ilustración. El uso de la función de Configuración rápida simplifica mucho los ajustes de conexión en el instrumento.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Preparación del instrumento

### 1 Use la función Quick Setup (Configuración rápida) para especificar la conexión “DAW Rec”:

Pulse [UTILITY] → [JOB] → Seleccione “01:QuickSetup” → [ENTER] → Establezca “Type” en “DAW Rec” → [ENTER]. Los parámetros siguientes se ajustan según se indica a continuación. Local Control (control local) (página 65) se ajusta en off (desactivado). Use este ajuste si desea grabar interpretaciones de este instrumento (excepto datos de arpeggios) en un programa de software DAW.



	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

### 2 Guarde los ajustes y vuelva a la pantalla superior, Performance (Interpretación).

Pulse [STORE] y, a continuación, pulse [EXIT] varias veces para volver a la pantalla superior después de guardar los ajustes.

### 3 Asegúrese de que las funciones Layer y Split están desactivadas.

Si los botones [LAYER] y [SPLIT] están iluminados, púlselos para apagarlos.

## Configurar Cubase

### 1 Inicie Cubase en el ordenador.

#### Importante

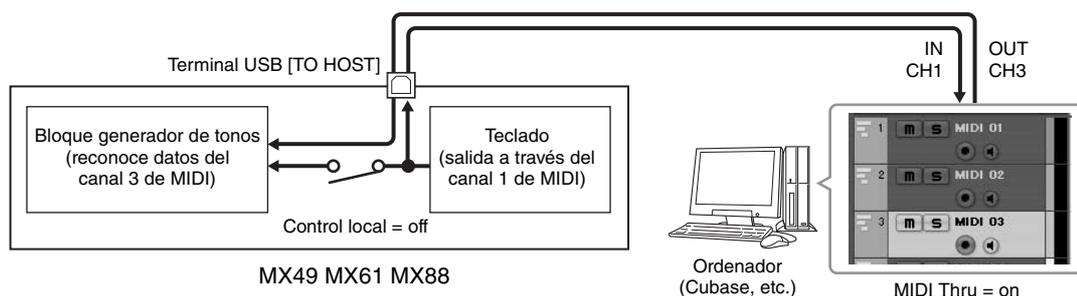
Cubase no reconocerá el instrumento si lo enciende después de iniciar Cubase. Asegúrese de que inicia Cubase después de encender el instrumento.

### 2 En Cubase, abra un proyecto nuevo.

Seleccione el proyecto “Empty” (vacío) de la sección “Otras” de la ventana del asistente de proyectos y, a continuación, haga clic en [Crear].

### 3 Compruebe que MIDI Thru está activado (on) en Cubase.

Haga clic en el menú “Archivo” → “Preferencias” → “MIDI.” Compruebe que “MIDI Thru Activo” está activado. Cuando se establece MIDI Thru en “on”, los datos MIDI que se generan durante la interpretación en el teclado y se reciben en el ordenador, vuelven de nuevo al instrumento. Como se muestra en la siguiente ilustración, de esta forma puede reproducir las pistas seleccionadas en Cubase (cada una con un canal MIDI distinto) y escuchar las partes correspondientes en el sonido del instrumento. Por ejemplo, si las pistas 1, 2 y 3 se establecen en los canales MIDI 1, 2 y 3, respectivamente, y el instrumento está configurado para tocar el piano, el bajo y los instrumentos de cuerda en los canales MIDI 1, 2 y 3, respectivamente, puede seleccionar por separado una pista para reproducirla o grabarla y obtener en el instrumento el sonido del instrumento correspondiente. Seleccione la pista 1 para reproducir o grabar la parte de piano, la pista 2 para reproducir o grabar el bajo, y así sucesivamente.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

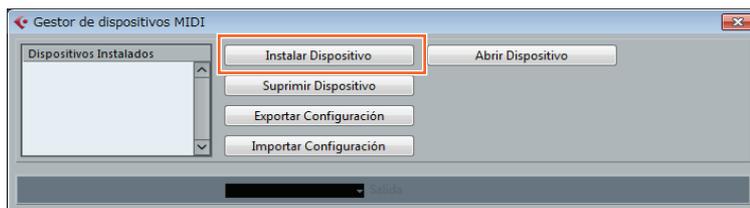
#### 4 Compruebe que Controlador ASIO está establecido en “Yamaha Steinberg USB ASIO” o “Yamaha MX49/MX61”

Haga clic en el menú “Dispositivos” → “Configuración de Dispositivos...” → “Sistema de Audio VST”. Confirme el ajuste de “Controlador ASIO”. Haga clic en [Aceptar] para cerrar la ventana Configuración de Dispositivos.

#### 5 Configure la lista voces MX instalada en el ordenador para su uso con Cubase.

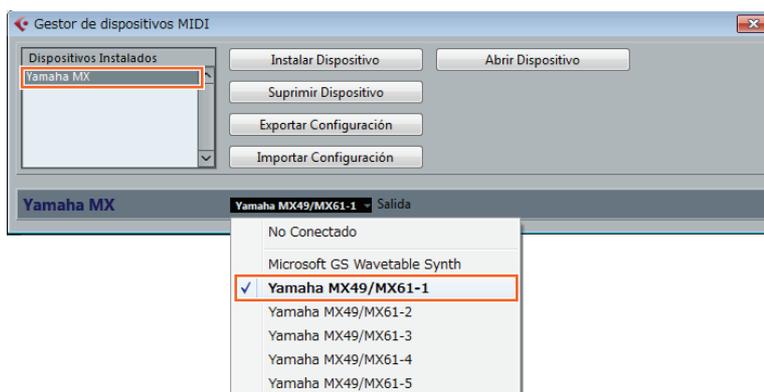
La configuración de la lista de voces MX facilita y simplifica el manejo al crear datos de canciones con varias voces del instrumento. Si no configura la lista de voces MX, tendrá que configurar manualmente cada voz asignada a cada parte en el instrumento.

##### 5-1 Haga clic en el menú “Dispositivos” → “Gestor de dispositivos MIDI” → [Instalar Dispositivo].



##### 5-2 Seleccione “Yamaha MX” en la ventana Añadir dispositivo MIDI y haga clic en [Aceptar].

##### 5-3 Después de seleccionar “Yamaha MX” en la sección “Dispositivos Instalados” de la ventana Gestor de dispositivos MIDI, establezca Salida en “Yamaha MX49/MX61-1” en la parte inferior de la ventana; después, cierre la ventana.



#### 6 Crear una pista MIDI.

Haga clic en el menú “Proyecto” → “Añadir Pista” → “MIDI” → [Añadir Pista].

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## 7 En la pista MIDI, establezca Enrutado de Entrada / Salida de forma que los datos del instrumento puedan introducirse en Cubase y los datos de pistas MIDI puedan enviarse al Puerto 1 del instrumento.

Establezca Enrutado de Entrada en "All MIDI Inputs" (todas las entradas MIDI) y Enrutado de Salida en "Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)". Todos los datos MIDI entrantes se introducirán en Cubase y los datos de pistas MIDI se enviarán al canal determinado en la pista del puerto MIDI 1 del instrumento. La lista de voces MX también se puede mostrar en la pista de Cubase.

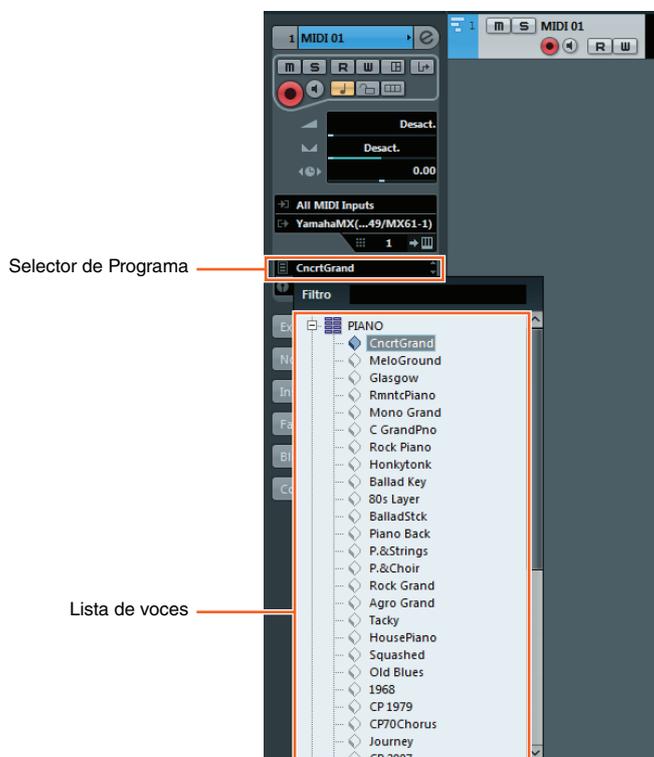
**NOTA** Si no ha realizado el paso 5 anterior, establezca Enrutado de Salida en "Yamaha MX49/MX61-1".



## 8 Determine la voz que se usará para los datos de pista MIDI.

Haga clic en el Selector de Programa para que se muestre la lista de voces del instrumento y, a continuación, seleccione la voz que desee. La voz asignada a la parte del instrumento correspondiente al canal de salida de la pista MIDI se sustituye por la voz que ha seleccionado en Cubase. Escuche el sonido tocando el teclado.

**NOTA** Si no selecciona una voz en Cubase, sonará la voz asignada en ese momento a la parte en el instrumento.



### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

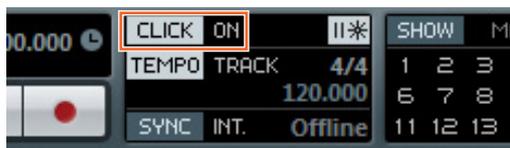
### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## 9 Si fuese necesario, encienda el metrónomo.

Haga clic en "CLICK" en la Barra de transporte (o pulse C) para encender el metrónomo.



## 10 Grabe la interpretación del instrumento en la pista MIDI seleccionada.

Cuando haya puesto la posición de tiempo en cero, haga clic en  (Grabar). Cuando empiece a tocar el instrumento, se empezará a grabar la interpretación. Cuando termine, haga clic en  (Detener) para dejar de grabar.

## 11 Cree las pistas MIDI que necesite y grabe más partes de su interpretación con otras voces del instrumento.

Repita los pasos 6 a 10 anteriores. Cuando termine todas sus grabaciones, vaya al paso 12.

## 12 Compruebe los datos grabados en todas las pistas.

Cuando haya puesto la posición de tiempo en cero, haga clic en  (Iniciar). Si hace falta, corrija o modifique los datos MIDI en Cubase para completar los datos de la canción. Para obtener instrucciones sobre cómo usar Cubase, consulte la documentación incluida con el software.

### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

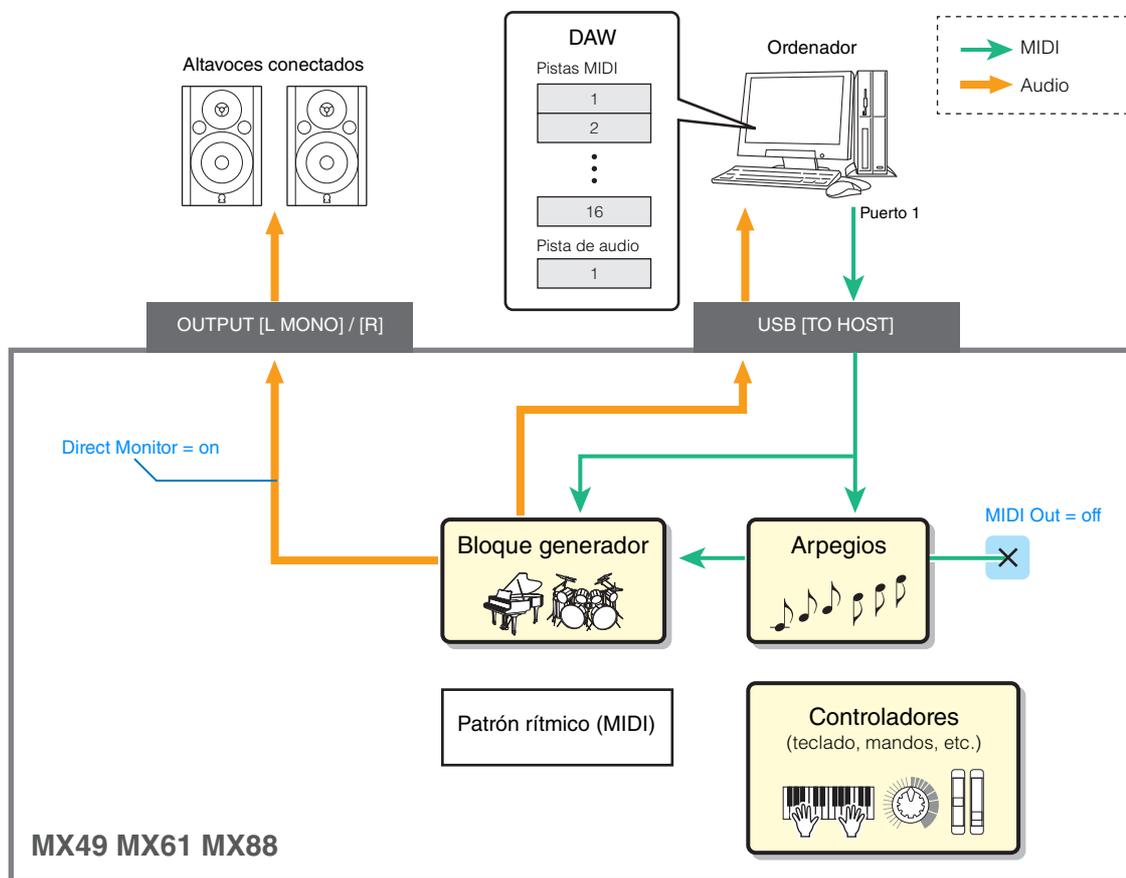
### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Grabación de su interpretación con el instrumento en el software DAW como datos de audio

En esta sección se describe cómo convertir los datos MIDI creados en la sección anterior en datos de audio mediante las voces del instrumento. Si graba datos de audio puede crear CD de audio o usar los datos de canciones del instrumento como archivo de audio en otras aplicaciones, por ejemplo editores de sonido o software de producción de vídeo. Realice las conexiones y establezca el flujo de señal como se muestra en la siguiente ilustración.



### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

- Conexión a un ordenador
- ▶ Crear una canción con el ordenador

### Uso de aplicaciones de iOS

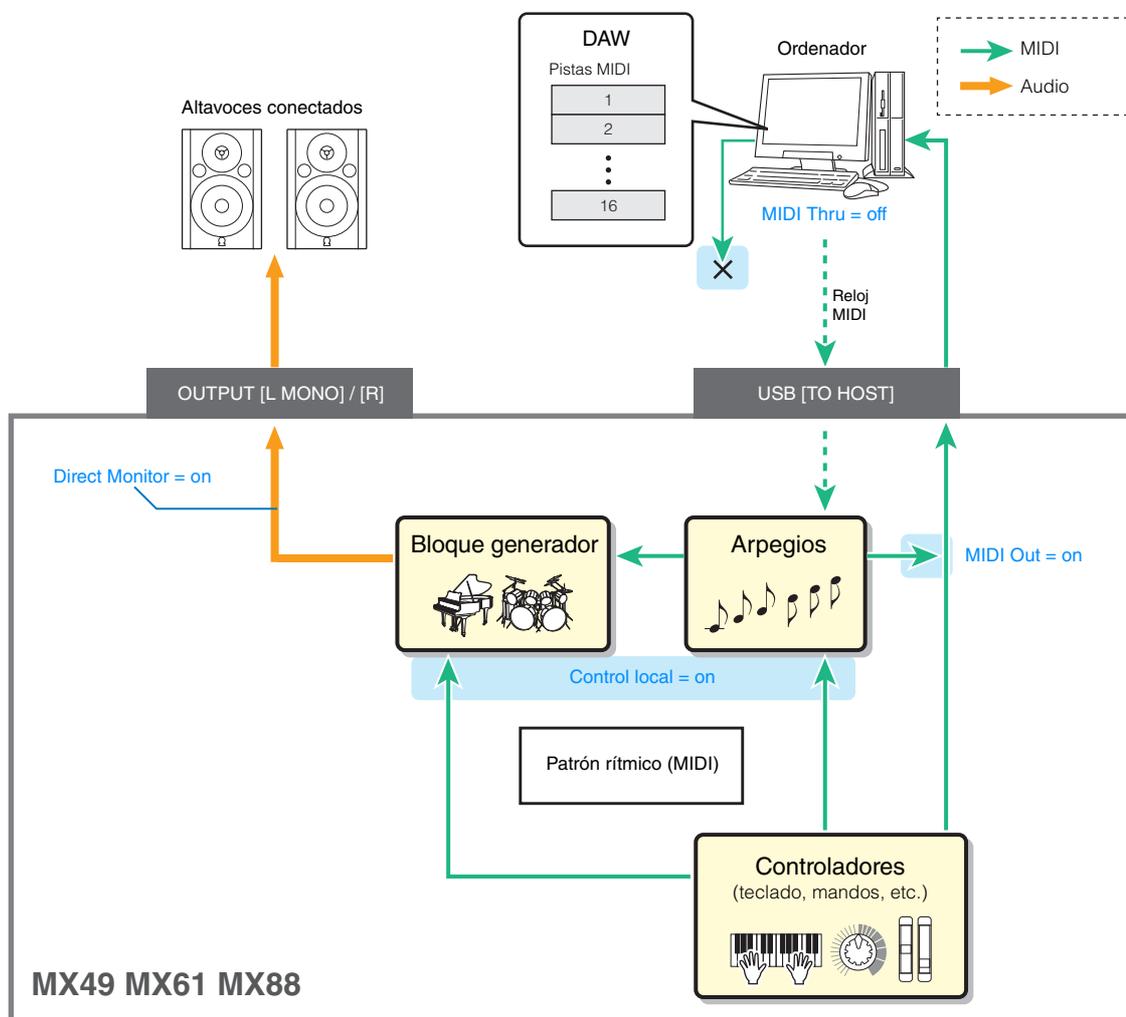
### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

- 1 Configure el instrumento según las instrucciones de “Configurar el instrumento” en la página 23.**
- 2 Cree una nueva pista de audio en el proyecto que ha creado en la sección anterior, “Grabar una interpretación del instrumento en el software DAW como datos MIDI”.**  
Haga clic en el menú “Proyecto” → “Añadir Pista” → “Audio” → [Añadir Pista].
- 3 En esta nueva pista de audio, establezca destinos de entrada y salida para el instrumento.**  
Establezca Enrutado de Entrada en “Stereo In” y Enrutado de Salida en “Stereo Out”.  
**NOTA** “Stereo In” y “Stereo Out” son los nombres de bus configurados en la ventana Conexiones VST que se puede abrir desde el menú “Dispositivo”. Si ha añadido otros nombres de bus en la ventana Conexiones VST, asegúrese de establecer los enrutados en los nombres de bus correctos.
- 4 Utilizando todos los datos MIDI que se grabaron en el proyecto, grabe el sonido del instrumento en Cubase como datos de audio.**  
Cuando haya puesto la posición de tiempo en cero, haga clic en (Grabar). Los datos MIDI de todas las pistas se reproducirán para grabar los datos en la pista de audio. Cuando los datos MIDI lleguen al final, haga clic en (Detener) para parar la grabación.
- 5 Después de silenciar todas las pistas de la ventana Proyecto de Cubase excepto la nueva pista de audio, reproduzca esta última para escuchar los datos de audio grabados.**

## Grabar frases de arpeggio del instrumento en el software DAW como datos MIDI

En esta sección se describe cómo grabar frases de arpeggio en Cubase como datos MIDI. Si lo hace, no tiene más que crear canciones completas, sin tener que tocar frases complicadas en el teclado. En esta sección, establezca el flujo de señal como se muestra en la siguiente ilustración y use la función de Configuración rápida para simplificar los ajustes de conexión del instrumento.



### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

- Conexión a un ordenador
- ▶ Crear una canción con el ordenador

### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Preparación del instrumento

### 1 Determine para la parte 1 el tipo de arpeggio que desee usar para la grabación y, después, ponga el selector de arpeggio en la posición "on":

Pulse [EDIT] en la pantalla Performance → Seleccione "02:Part" con el botón de cursor [V] y, a continuación, pulse [ENTER] → Pulse [PIANO] (1) → Seleccione "03:ArpSelect" con los botones de cursor [Λ]/[V] y, a continuación, pulse [ENTER] → Establezca "Switch" en "on" y seleccione en "Category"/"Type" la opción de su preferencia.

### 2 Establezca el selector de arpeggio en "on":

Pulse [ARP] para que se encienda su luz. Funcionará así en toda la interpretación.

### 3 Use la función Quick Setup (Configuración rápida) para especificar la conexión “Arp Rec”

Pulse [UTILITY] → [JOB] → Seleccione “01:QuickSetup” → [ENTER] → Establezca “Type” en “Arp Rec” → [ENTER]. Los parámetros siguientes se ajustan automáticamente. Este ajuste se usa para grabar interpretaciones de este instrumento, incluidos los datos de arpeggios, en un programa de software DAW.



JOB QuickSetup  
Type= Arp Rec

	Arp Rec
DirectMonitor (Direct Monitor switch)	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (Arpeggio MIDI output switch)	on

### 4 Configure el instrumento de forma que no se reciban señales del control de secuenciador (Iniciar, Detener, etc.) desde Cubase.

Press [EXIT] twice → Seleccione “02:MIDI” → Pulse [ENTER] → “SeqCtrl” = “out” o “off”.

### 5 Guarde los ajustes y vuelva a la pantalla superior, Performance (Interpretación).

Pulse [STORE] y, a continuación, pulse [EXIT] para volver a la pantalla superior después de guardar los ajustes.

### 6 Asegúrese de que las funciones Layer y Split están desactivadas.

Si los botones [LAYER] y [SPLIT] están iluminados, púselos para apagarlos.

## Configurar Cubase

### 1 Inicie Cubase en el ordenador.

#### Importante

Cubase no reconocerá el instrumento si lo enciende después de iniciar Cubase. Asegúrese de que inicia Cubase después de encender el instrumento.

### 2 En Cubase, abra un proyecto nuevo.

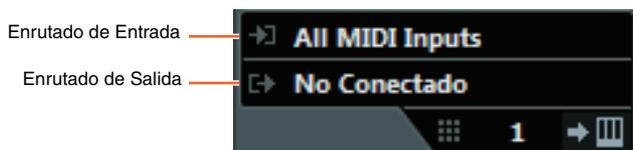
Seleccione el proyecto “Empty” (vacío) de la sección “Otras” de la ventana del asistente de proyectos y, a continuación, haga clic en [Crear].

### 3 Crear una pista MIDI.

Haga clic en el menú “Proyecto” → “Añadir Pista” → “MIDI” → [Añadir Pista].

### 4 En la pista MIDI, establezca Enrutado de Entrada / Salida para desactivar la función MIDI THRU.

Establezca Enrutado de Entrada en “All MIDI Input” y el Enrutado de Salida en “Not Connected”. Todos los datos MIDI se enviarán a Cubase y no se enviarán datos de pistas MIDI al instrumento. Desactive la función MIDI THRU de la pista MIDI para impedir que la frase de arpeggio que se va a grabar tenga su salida en el instrumento, porque esto crearía un bucle de realimentación entre el instrumento y el ordenador.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## 5 Establezca el reloj MIDI de forma que se transmita de Cubase al instrumento.

Haga clic en el menú "Transporte" → "Configuración de Sincronización del Proyecto" → En la sección "Destinos de Reloj MIDI", active "Yamaha MX49/MX61 - 1," "Reloj MIDI sigue la Posición del Proyecto" y "Enviar Siempre Mensaje de Inicio" → Haga clic en [Aceptar].

**NOTA** El ajuste "Enviar Reloj MIDI en Modo Detener" determina si el arpegio se reproduce al grabar o la reproducción se detiene en Cubase (modo Detener). Si desea reproducir el arpegio en el modo Detener, active también "Enviar Reloj MIDI en Modo Detener".



## 6 Grabe las frases de arpegio del instrumento en la pista MIDI seleccionada.

Cuando haya ajustado la posición de tiempo en cero, haga clic en  (grabar) y toque con el teclado del instrumento para reproducir el arpegio. La salida de las frases de arpegio serán datos MIDI, que se pueden grabar en una pista MIDI en Cubase.

Cuando haya terminado la interpretación, haga clic en  (Detener) para terminar la grabación.

## Reproducir las frases de arpegio grabadas

### 1 Pulse [ARP] en el instrumento para que se apague la luz.

El selector de arpegio, que funciona para toda la interpretación, se desactiva (off).

### 2 En la pista MIDI en la que se han grabado las frases de arpegio, active la función MIDI THRU.

Establezca Enrutado de Salida en "Yamaha MX49/MX61-1". Los datos MIDI grabados se enviarán al instrumento.

### 3 Escuche las frases de arpegio grabadas.

Cuando haya puesto la posición de tiempo en cero, haga clic en  (Iniciar).

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpegios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

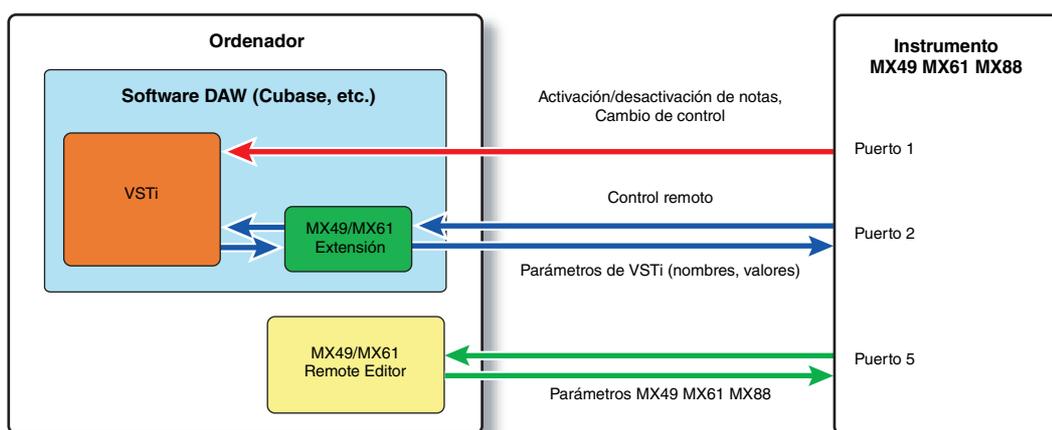
## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Control remoto del software DAW o VSTi (instrumentos de software) desde el instrumento

Este instrumento incluye un modo Remote (remoto) muy práctico que le permite controlar el software DAW y VSTi (instrumento de software) desde un ordenador con el panel de operaciones del instrumento. Con esta función puede controlar el software DAW o VSTi desde el instrumento, lo que facilita mucho la grabación y creación de canciones. Si [DAW REMOTE] está activado, el instrumento entra en el modo remoto y se asignan funciones de control remoto a botones concretos del panel. Los nombres están impresos en el panel en negro sobre un fondo blanco. Por ejemplo, los botones [PLAY] (▶/■), [STOP] (■) y AI KNOB (mando [DATA]) se pueden usar como controles de transporte para Cubase.

Los programas DAW que se pueden controlar desde el instrumento son Cubase, Logic Pro, SONAR y Digital Performer. El Puerto 2 se usa sobre todo para transferir datos MIDI para el control remoto entre el instrumento y el software DAW.



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

**NOTA** Antes de configurar DAW Remote, compruebe que el controlador USB Yamaha Steinberg y las herramientas MX49/MX61 Remote Tools están instalados correctamente.

### Preparación del instrumento

- 1 Conecte el instrumento al ordenador con un cable USB (página 19).
- 2 Pulse el botón [DAW REMOTE] para seleccionar el modo Remote.
- 3 Pulse [UTILITY] para que se abra la ventana UTILITY Remote y establezca "DAW Select" en el software DAW de su preferencia.

```
UTILITY Remote  [M]
└DAW Select=  Cubase
```

- 4 Pulse el botón [STORE] para almacenar los ajustes en la memoria interna.
- 5 Pulse [EXIT] para salir de la pantalla Utility.

### Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

### Uso de un ordenador conectado

- Conexión a un ordenador
- ▶ Crear una canción con el ordenador

### Uso de aplicaciones de iOS

### Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Configurar el software DAW del ordenador

Inicie el software DAW en el ordenador conectado. Siga las instrucciones configuración que se indican a continuación.

**NOTA** Si se desconecta el cable que une el instrumento al ordenador o se apaga accidentalmente, el software DAW no volverá a reconocer el instrumento. En ese caso, salga de la aplicación DAW y, a continuación, reiniciela después de configurar el instrumento y de comprobar que la conexión es correcta.

**NOTA** Para saber qué versiones del software DAW son compatibles con el instrumento, consulte la sección "Especificaciones" del Manual de instrucciones (documento PDF).

**NOTA** Es posible que todas las funciones no estén disponibles, dependiendo de la versión concreta del software instalada en el ordenador.

### ■ Cubase

Instale Remote Tools de MX49/MX61 para finalizar la configuración.

### ■ SONAR

- 1 Abra el menú [Edición] → [Preferencias] y seleccione [Dispositivos] de "MIDI".
- 2 Añada "Yamaha MX Series-2" a Input Device y "Yamaha MX Series-2" a Output Device.
- 3 Abra el menú [Edición] → [Preferencias] y seleccione [Superficies de control].
- 4 Haga clic en el botón [+], seleccione "Mackie Control" y establezca Input Port en "Yamaha MX Series-2" y Output Port en "Yamaha MX Series-2".

### ■ Digital Performer

- 1 En el programa de configuración de audio y MIDI del ordenador Mac, conecte el puerto 2 de la interfaz del instrumento al puerto 2 del generador de tonos. Si el generador de tonos solo tiene un puerto, agregue un puerto nuevo y, a continuación, conéctelo a la interfaz.
- 2 Abra el menú [Setup] y seleccione [Control Surface Setup] para acceder a la ventana Control Surface.
- 3 Haga clic en el botón [+].
- 4 Seleccione "Mackie Control" en la sección Driver.
- 5 En el cuadro para configurar "Unit" y "MIDI", seleccione "Mackie Control" en la sección "Unit" y "MX49/MX61 New Port 2" en la sección "MIDI".

### ■ Logic Pro

- 1 Seleccione el menú [Preferencias] → [Configuración de superficies de control] para acceder a la ventana Ajustes.
- 2 Seleccione el menú [Nuevo] → [Instalar].
- 3 Seleccione "Mackie Control" en la lista de modelos y, a continuación, agréguelo como una superficie de control.
- 4 Establezca el puerto de salida MIDI en "Yamaha MX Series Port2".

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

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

## Control remoto del VSTi

En esta sección se describe cómo configurar VSTi en Cubase para poder utilizar la función de control remoto.

### 1 Use la función de Configuración rápida del instrumento para especificar la conexión “DAW Rec”:

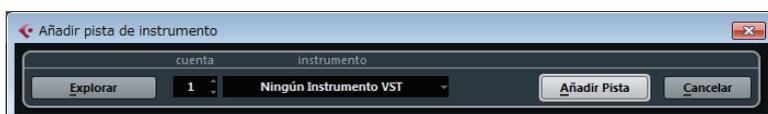
Pulse [UTILITY] → [JOB] → Seleccione “01:QuickSetup” → [ENTER] → Establezca “Type” en “DAW Rec” → [ENTER]. Local Control (control local) (página 65) se ajusta en off (desactivado). Use este ajuste si desea grabar interpretaciones de este instrumento (excepto datos de arpegios) en un programa de software DAW.

### 2 Configure el instrumento para realizar el control remoto de Cubase según las instrucciones de “Configurar el instrumento” (página 31).

### 3 Crear una pista MIDI.

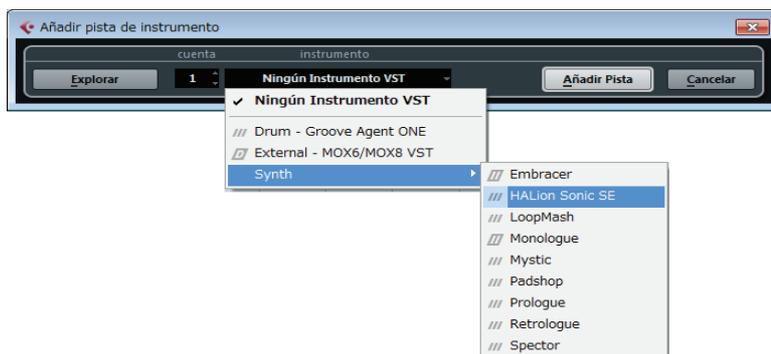
Haga clic en el menú “Proyecto” → “Añadir Pista” → “MIDI” → [Añadir Pista].

### 4 Pulse [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) en el instrumento para acceder al cuadro de diálogo “Añadir pista de instrumento” en la ventana de proyecto de Cubase.



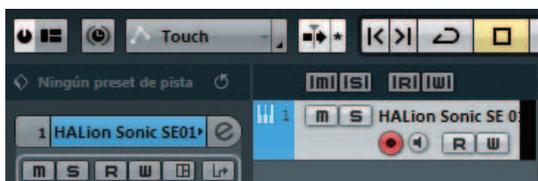
### 5 Seleccione un VSTi con los botones de cursor del instrumento.

Pulse el botón de cursor [V] para acceder a la lista de VSTi en el cuadro de diálogo. Seleccione un VSTi mediante los botones de cursor [V]/[>]; en este ejemplo vamos a seleccionar “Synth” → “HALion Sonic SE”. Cuando realice la selección, pulse [ENTER].



### 6 Pulse [ENTER] en el instrumento para cerrar el cuadro de diálogo “Añadir pista de instrumento”:

La pista del instrumento se creará en la ventana del proyecto de Cubase y la plantilla de control de “HALion Sonic SE” se seleccionará automáticamente en el instrumento.



#### SUGERENCIA

Este instrumento dispone de plantillas para controlar de forma remota los instrumentos VSTi más conocidos. Con estas plantillas puede asignar las funciones adecuadas de su VSTi favorito a los mandos [A] – [D] del instrumento. Cuando utilice Cubase, si cambia el VSTi en Cubase también se cambia a la plantilla de control adecuada en el instrumento. Si se usa otro software DAW, al cambiar el VSTi en el software DAW la plantilla de control del instrumento no se ve afectada. Deberá configurar manualmente la plantilla de control adecuada para que coincida con el VSTi del software DAW. Para obtener información sobre los ajustes del modo remoto en el instrumento, consulte la [página 70](#).

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpegios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador

- ▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

- 7** Pulse [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) para acceder a la ventana de VSTi de la pista de instrumento seleccionada.



- 8** Seleccione un programa del VSTi pulsando [INC/YES]/[DEC/NO] en el instrumento.

- 9** Toque el VSTi con el teclado del instrumento o ajuste los parámetros del VSTi con los mandos [A] – [D].

Si desea modificar las plantillas de control, o crear una nueva, use Remote Editor del MX49/MX61. Para obtener información sobre cómo usar Remote Editor, consulte el manual en formato PDF.

Hay más funciones de control remoto disponibles. Para obtener información, consulte la sección “Asignaciones de control remoto”, a continuación.

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

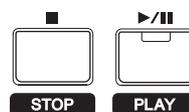
## Asignaciones de control remoto

En el modo remoto puede controlar diversas funciones del software DAW mediante los controladores del instrumento.

**NOTA** Es posible que todas las funciones no estén disponibles, dependiendo de la versión concreta del software instalada en el ordenador.

### Operación de transferencia

Los botones [PLAY] (▶/||) y [STOP] (■) funcionan como controles de transferencia de DAW.



### Función de cambio de programa

Los botones [INC/YES]/[DEC/NO] funcionan como controles de cambio de programa en la pista seleccionada. Si la pista seleccionada es una pista de instrumento en la que está establecido el VSTi, una pista MIDI o una pista de audio, estos botones cambian el programa predefinido de la pista. Cuando utilice Cubase, la función varía según el ajuste de "PrgChgMode" (página 68).

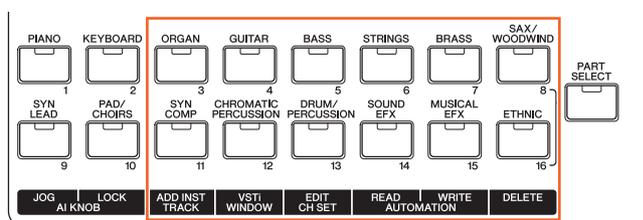
Ajuste de "PrgChgMode"	Funciones
remoto	Pulsando el botón [INC/YES] se selecciona el programa siguiente, y pulsando el botón [DEC/NO] se selecciona el anterior.
PC	Pulsando los botones [INC/YES]/[DEC/NO] se envían mensajes de cambio de programa al software DAW. Con todo, los programas de los instrumentos VST3 no se pueden cambiar con los botones [INC/YES]/[DEC/NO].
auto	Si la pista seleccionada es una pista MIDI y su destino de salida no es VSTi, la función [INC/YES]/[DEC/NO] es igual que cuando "PrgChgMode" está configurado como "PC". En los demás casos, la función [INC/YES]/[DEC/NO] es igual que cuando "PrgChgMode" está configurado como remoto.

Si usa un software DAW que no sea Cubase, "PrgChgMode" está siempre establecido en "PC".

**NOTA** Si hay varias pistas seleccionadas en el software DAW, la función de cambio de programa solo funciona para la primera.

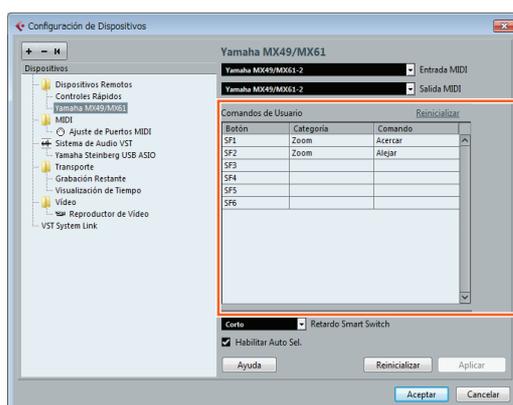
### Manejo mediante los botones de categoría

Las funciones del software DAW pueden manejarse mediante los botones de categoría.



#### ■ Botones [ORGAN] – [SAX/WOODWIND]

Estos botones se pueden asignar con total libertad a las funciones de su preferencia. No tienen ninguna función asignada de forma predeterminada. Si desea asignar funciones a estos botones en Cubase, haga clic en el menú "Dispositivo" → "Configuración de Dispositivos" → "Yamaha MX49/MX61" en la sección "Dispositivos Remotos" → Asigne funciones a los botones en la sección "Comandos de Usuario".



Comandos de Usuario

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

- Conexión a un ordenador
- ▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

- Interpretación
- Canción/Patrón
- Archivo
- Utilidad
- Remoto

## ■ Botones [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) y [DELETE]([ETHNIC])

Cuando utilice Cubase, los botones [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) y [DELETE]([ETHNIC]) tienen asignadas las siguientes funciones fijas. La función adecuada de Cubase se asigna a cada botón.

**NOTA** Incluso si utiliza un programa de software DAW que no sea Cubase, las funciones se asignan automáticamente a los botones [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) y [DELETE]([ETHNIC]). Con todo, las funciones de su programa de software DAW podrían no ser las mismas. Antes de usar estos botones de categoría, debe asignarles funciones de su preferencia en su software concreto. Tenga en cuenta que estos botones no funcionan en Digital Performer.

Botones	Funciones
[ADD INST TRACK]	Abre o cierra el cuadro de diálogo [Add Instrument Track] (Añadir pista de instrumento).
[VSTi WINDOW]	Abre o cierra la ventana VSTi de la pista seleccionada.
[EDIT CH SET]	Abre o cierra la ventana de configuración del canal de la pista seleccionada.
[AUTOMATION READ]	Alterna la activación y desactivación de la función de lectura de la pista seleccionada.
[AUTOMATION WRITE]	Alterna la activación y desactivación de la función de escritura de la pista seleccionada.
[DELETE]	Elimina los datos seleccionados de la pista.

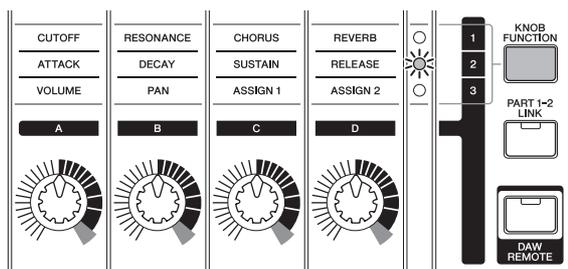
Si selecciona varias pistas, tenga presente lo siguiente:

- La función [VSTi WINDOW] se aplica a la primera pista.
- La función [EDIT CH SET] se aplica solo a la primera pista.
- Las funciones [AUTOMATION READ], [AUTOMATION WRITE] y [DELETE] se aplican a todas las pistas seleccionadas.

## Manejo de los mandos [A] – [D]

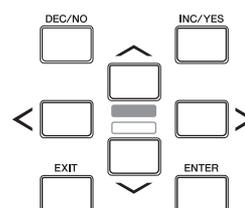
Con los mandos [A] – [D] puede controlar los parámetros de la pista o el VSTi seleccionado.

Las plantillas de control asignan automáticamente a los mandos las funciones adecuadas para el VSTi actual. Cada plantilla de control tiene tres grupos de funciones de los mandos [A] – [D]. Puede cambiar el grupo pulsando el botón [KNOB FUNCTION].



## Mover el cursor y otras funciones

Los botones de cursor [<]/[^]/[v]/[>] permiten mover el cursor en todas las direcciones en el software DAW. El botón [EXIT] funciona de la misma forma que la tecla [Esc] del ordenador. El botón [ENTER] funciona de la misma forma que la tecla [Enter] del ordenador.



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador

- ▶ Crear una canción con el ordenador

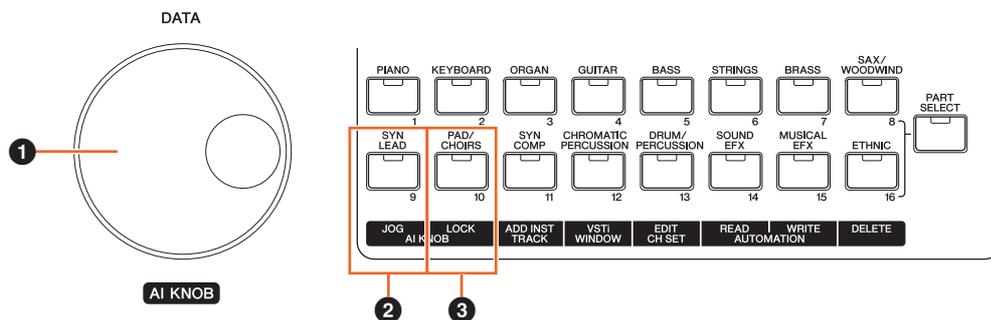
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

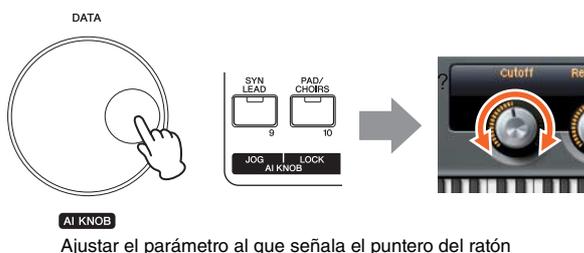
## Funciones de AI KNOB

AI KNOB permite controlar un determinado parámetro especificado a través del puntero del ratón, o desplazar la posición de tiempo actual del proyecto.



### 1 Mando AI KNOB

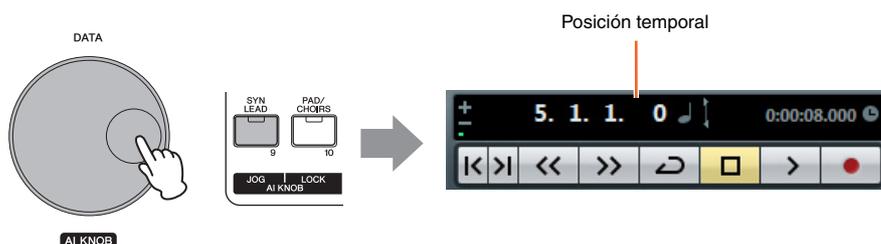
El dial [DATA] del instrumento funciona como el mando AI KNOB. El mando AI KNOB tiene muchas funciones. Por ejemplo, puede controlar un parámetro de la ventana principal y software plug-in en Cubase, o usarse para el manejo de la función Jog/ Shuttle (para mover la posición de tiempo con total libertad). Los parámetros asignables a AI KNOB cambian en función del estado de activación o desactivación de los botones [JOG] ([SYN LEAD]) y [LOCK] ([PAD/CHOIRS]). Para controlar un parámetro especificado mediante el puntero del ratón en Cubase, asegúrese de que los botones [JOG] ([SYN LEAD]) y [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) están desactivados.



Ajustar el parámetro al que señala el puntero del ratón

### 2 Botón [JOG]

Cuando este botón está encendido, el mando AI KNOB desplazará la posición temporal del proyecto actual. Al girar el mando AI KNOB en el sentido de las agujas del reloj, la posición temporal se desplaza hacia delante, mientras que al girarlo en el sentido contrario la posición temporal retrocede. Cuando tanto el botón [LOCK] como el botón [JOG] están encendidos, el movimiento de la posición temporal no se detiene aunque suelte el mando AI KNOB. Puede detener la posición de tiempo en cualquier momento girando el mando AI KNOB hacia atrás o pulsando el botón [STOP].



## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón
Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

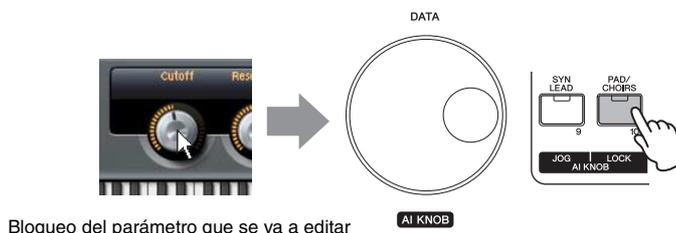
## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

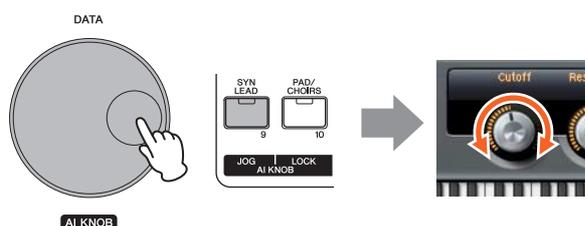
Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

### 3 Botón [LOCK]

Activando este botón es posible "bloquear" el parámetro que vaya a editar a través de AI KNOB. 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. Al desactivar el botón [LOCK] podrá desbloquear el parámetro editado y utilizar el mando AI KNOB para modificar el parámetro sobre el que se encuentra el puntero del ratón. La activación de [LOCK] también permite "bloquear" la función "Jog wheel" para que la posición de tiempo se siga moviendo hasta que se invierta la dirección o se detenga pulsando [STOP].



Bloqueo del parámetro que se va a editar



Edición del parámetro "bloqueado" independientemente de la posición del puntero del ratón

## Estructura básica

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador
▶ Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

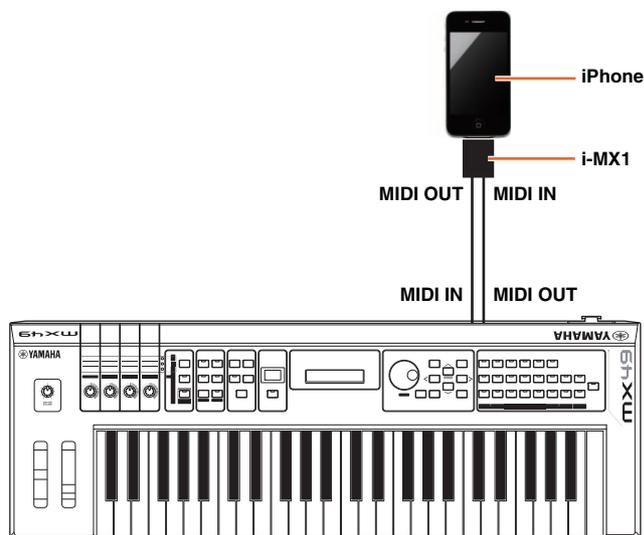
## Referencia

Interpretación
Canción/Patrón
Archivo
Utilidad
Remoto

# 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. 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. Si desea 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" 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

Estructura básica
Bloque de controladores
Bloque generador de tonos
Bloque de efectos
Bloque de arpeggios
Canción/Patrón Bloque de reproducción
Memoria interna
MIDI/Flujo de señales de audio

## Uso de un ordenador conectado

Conexión a un ordenador

Crear una canción con el ordenador

## Uso de aplicaciones de iOS

## Referencia

Interpretación

Canción/Patrón

Archivo

Utilidad

Remoto

# Referencia

## Interpretación

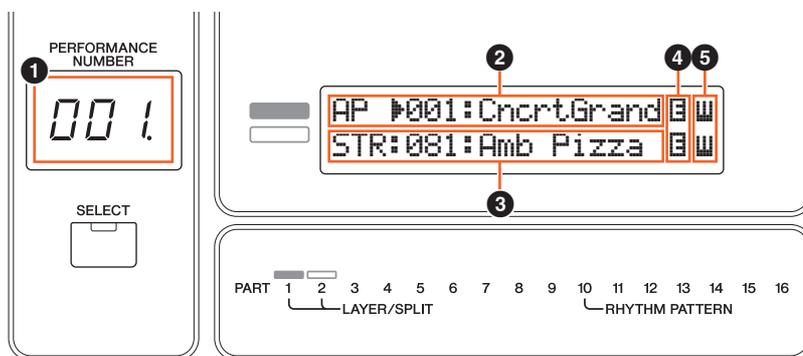
Normalmente, una interpretación está formada por varias voces, que se pueden tocar en conjunto de distintas formas. Por ejemplo, se puede reproducir en el teclado un sonido rico en textura combinando dos voces (de las partes 1 y 2), o reproducir varias partes a la vez utilizando un secuenciador externo o datos MIDI. En esta sección se explican todos los parámetros de las interpretaciones, divididos en seis categorías: reproducción de interpretación, selección de interpretación, selección de parte de interpretación, edición de interpretación, trabajo de interpretación y memorización de interpretación.

## Reproducción de interpretación

Corresponde a la pantalla superior o principal del instrumento. En esta pantalla puede seleccionar y reproducir las partes 1 y 2, reproducir distintas voces de las partes 1 y 2 a la vez en una capa (función de capa), o tocar una voz de la parte 2 con la mano izquierda y otra voz de la parte 1 con la mano derecha (función de división).

### Funcionamiento

Acceda a la pantalla Performance Play pulsando [EXIT] varias veces → Seleccione la parte 1 o 2 con los botones de cursor [^][v] → Seleccione la voz con el dial [DATA].



### 1 Número de interpretación

El número de interpretación se muestra siempre en este indicador de tres dígitos. Al modificar los parámetros de interpretación, se muestra un punto (.) en la parte inferior derecha del indicador. Esto permite confirmar rápidamente que la interpretación actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Si desea guardar el estado actual, ejecute la función de memorización de interpretación ([página 56](#)).

### 2 Voz de parte 1

### 3 Voz de parte 2

Indica y determina la voz asignada a las partes 1 y 2 de la interpretación seleccionada. La categoría, número y nombre de la voz se muestran, en este orden, de izquierda a derecha. Las voces de usuario se indican con una "u" al principio del nombre de la voz. Si una categoría contiene voces de usuario, estas se enumeran después de las voces preajustadas de la categoría. Entre la categoría y el número de la voz de la parte seleccionada se muestra un cursor (>).

### 4 Icono de edición

Si se ha modificado la voz asignada a la parte 1 o 2, aparece este indicador a la derecha del nombre de la voz. Este indicador ofrece una confirmación rápida de que la voz se ha modificado, pero aún no se ha memorizado. Si desea guardar el estado actual, ejecute la función de memorización de voz ([página 53](#)).

### 5 Icono de teclado

Cuando se toca con el teclado, este icono aparece a la derecha de la parte que suena en ese momento. Si la función de capa está activada, el icono aparece a la derecha de las dos partes, ya que estarán sonando las dos. Si la función de división está activada, el icono aparece en la parte 1 cuando se toca el lado derecho del teclado (a la derecha del punto de división [página 45](#)), y en la parte 2 cuando se toca el lado izquierdo.

## Interpretación

### ▶ Performance Play (Reproducción de interpretación)

#### Selección de interpretación

#### Selección de parte de interpretación

#### Edición de interpretación

##### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

##### Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

##### Edición de voz

Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set

Voice Name / DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento de voz

##### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

##### Memorización de interpretación

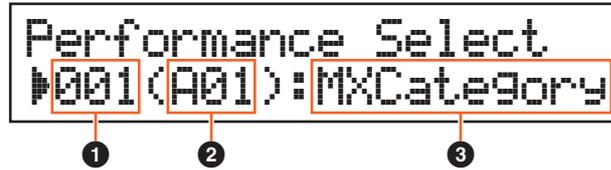
##### Información complementaria

## Selección de interpretación

Selecciona una de las muchas interpretaciones disponibles en el instrumento.

### Funcionamiento

Pulse el botón PERFORMANCE [SELECT] → Seleccione la interpretación con el dial [DATA]



### 1 Número de interpretación

Indica el número de la interpretación seleccionada. El número de interpretación se puede cambiar con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO].

### 2 Grupo de interpretación

Indica el grupo (A – H) de la interpretación seleccionada. El grupo de interpretación se puede cambiar manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y usando el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO].

### 3 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación seleccionada.

## Selección de parte de interpretación

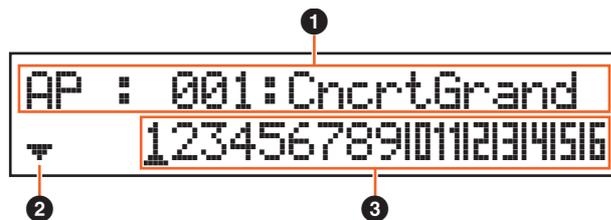
En esta pantalla se selecciona una de las partes 1 – 16 y se reproduce. También se puede cambiar la voz asignada a cada parte, y algunos parámetros de parte, como volumen y panorámica. La pantalla tiene varias páginas, a las que se puede acceder con los botones de cursor [^]/[v].

**NOTA** En esta pantalla se pueden modificar los mismos parámetros que en la pantalla de edición de parte.

### Funcionamiento

Pulse [PART SELECT] → Seleccione la parte con los botones de cursor [<]/[>] → Modifique los parámetros

### Primera página



### 1 Voz

Indica la categoría, el número y el nombre de la voz asignada a la parte seleccionada. Con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO] puede cambiar la categoría de la voz de la primera página. También puede cambiar el número de la voz después de mover el cursor de la página pulsando el botón de cursor [v] una vez.

### 2 Indicador de página

Indica que la pantalla tiene varias páginas. Puede mostrar la página siguiente pulsando el botón de cursor [v].

### 3 Partes 1 – 16

Seleccione una parte pulsando los botones de cursor [<]/[>] o de categoría ([1] – [16]). La marca de subrayado indica el número de parte seleccionado.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

▶ Selección de interpretación

▶ Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

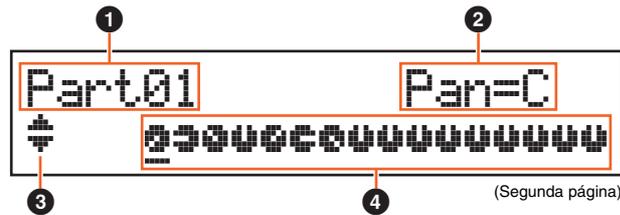
Copy

Bulk

Memorización de  
interpretación

Información  
complementaria

## Página 2 y siguientes



### 1 Número de parte

Indica el número de la parte seleccionada.

### 2 Parámetros de parte

Indica el nombre del parámetro que se va a modificar y el valor del parámetro de la parte seleccionada. En cada página se indica un solo parámetro. Puede cambiar el valor de la parte seleccionada con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO].

Parámetro	Descripción
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
ChoSend (Chorus Send)	Determina el nivel de transmisión de la señal que se envía al efecto de coro. Permite establecer el nivel de coro deseado para cada parte. Ajustes: 0 – 127
RevSend (Reverb Send)	Determina el nivel de transmisión de la señal que se envía al efecto de reverberación. Permite establecer el nivel de reverberación deseado para cada parte. Ajustes: 0 – 127
DryLevel	Determina el nivel del sonido sin efecto, el sonido no procesado con el efecto del sistema (coro, reverberación), permitiendo controlar el balance general de los efectos entre las partes. Ajustes: 0 – 127
InsSw (Insertion Effect Switch)	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. El efecto de inserción se puede aplicar a un máximo de cuatro partes de la interpretación. Ajustes: off, on
ArpegSw (Arpeggio Switch)	Determina las partes disponibles para la función de arpeggio. El arpeggio se puede aplicar a un máximo de dos partes de la interpretación. Ajustes: off, on

### 3 Indicador de página

Indica que la pantalla tiene varias páginas. Puede acceder a la página anterior o siguiente con los botones de cursor [^]/[v].

### 4 Valores de los parámetros de las partes 1 – 16

En casi todos los parámetros, el valor seleccionado se indica también como un mando gráfico que muestra el valor (2) de cada parte. Puede cambiar el valor de la parte seleccionada con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO]. Para cambiar la parte, use los botones de cursor [<]/[>].

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

▶ Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

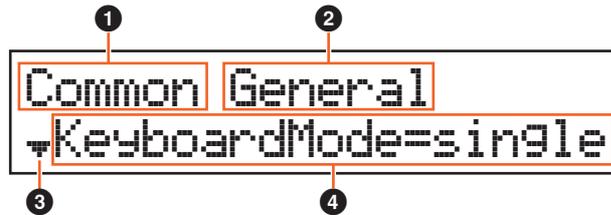
## Edición de interpretación

Hay dos tipos de pantallas de edición de interpretación: la correspondiente a la edición común, para editar los ajustes comunes a las cuatro partes, y la que se usa para editar partes individuales. También puede editar los parámetros de la voz asignada a la parte (edición de voz) en la edición de parte.

### Edición común

#### Funcionamiento

Pulse [Edit] → Seleccione "01:Common" con el botón de cursor [^] → Pulse [ENTER] → Seleccione una pantalla con los botones de cursor [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite los parámetros en la pantalla seleccionada



#### 1 Común

Indica que la pantalla actual es de edición común.

#### 2 Pantalla que se va a editar

Indica el nombre de la pantalla seleccionada para su edición en edición común.

#### 3 Indicador de página

Indica que la pantalla tiene varias páginas. Puede acceder a la página anterior o siguiente con los botones de cursor [^]/[V].

#### 4 Parámetro

Indica el parámetro seleccionado y permite su edición. En cada página se indica un solo parámetro. Puede cambiar el valor del parámetro con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO].

### Chorus Eff (Efecto de coro)

Parámetro	Descripción
Categoría de coro Tipo de coro	Determina la categoría y el tipo del efecto de coro. <b>Ajustes:</b> Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables 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.
<b>Preset</b> (Efecto predefinido)	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. <b>NOTA</b> Para ver una lista completa de los efectos predefinidos, consulte el documento PDF "Lista de datos".
Parámetro de efecto	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.

### Reverb Eff (Efecto reverberación)

Parámetro	Descripción
Categoría de reverberación Tipo de reverberación	Determina la categoría y el tipo del efecto de reverberación. <b>Ajustes:</b> Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables 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.
<b>Preset</b> (Efecto predefinido)	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. <b>NOTA</b> Para ver una lista completa de los efectos predefinidos, consulte el documento PDF "Lista de datos".

## Interpretación

### Performance Play (Reproducción de interpretación)

#### Selección de interpretación

#### Selección de parte de interpretación

#### ▶ Edición de interpretación

##### Edición común

- ▶ Chorus Eff
- ▶ Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

##### Edición de parte

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

##### Edición de voz

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Trabajo de voz
- Almacenamiento de voz

##### Trabajo de interpretación

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

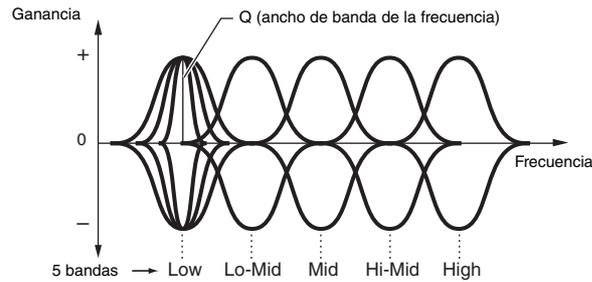
##### Memorización de interpretación

##### Información complementaria

Parámetro	Descripción
Parámetro de efecto	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.

## 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.



Parámetro	Descripción
<b>Shape</b>	<p>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).</p> <p><b>Ajustes:</b> shelv (tipo apilado), peak (tipo pico)</p> <p>shelv</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EQ bajo</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>EQ alto</p> </div> </div> <p>peak</p> <div style="text-align: center;"> </div>
<b>Freq</b> (Frecuencia)	<p>Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o aumentan mediante el ajuste de la ganancia.</p> <p><b>Ajustes:</b> LOW: apilado 32 Hz – 2,0 kHz; pico 63 Hz – 2,0 kHz            LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz – 10,0 kHz            HIGH: 500 Hz – 16,0 kHz</p>
<b>Gain</b>	<p>Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.</p> <p><b>Ajustes:</b> -12dB – +0dB – +12dB</p>
<b>Q</b> (Características de frecuencia)	<p>Determina el ancho de banda de la frecuencia (definida anteriormente) para crear diversas características de la curva de frecuencia. Los valores grandes producen un ancho de banda más estrecho.</p> <p><b>Ajustes:</b> 0,1 – 12,0</p> <p><b>NOTA</b>            Consulte información detallada acerca de la estructura del ecualizador en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF.</p>

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

▶ Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

## Arp Switch (Selector de arpegio)

Parámetro	Descripción
<b>Switch</b> (Selector común de arpegio)	Determina si el arpegio está activado o desactivado para todas las partes. Este ajuste equivale al botón [ARP] del panel. <b>Ajustes:</b> off, on
<b>Tempo</b>	Determina el tempo del arpegio. <b>Ajustes:</b> 5 – 300  <b>NOTA</b> Si se está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, con software DAW o con un dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con alguno de ellos, configure el parámetro "MIDI Sync" de la pantalla MIDI de Utility (página 66) 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 "EXT" y no podrá modificarse.  <b>NOTA</b> El tempo se puede configurar también en la pantalla Tempo pulsando el botón [TEMPO]. Otra forma de configurar el tempo consiste en pulsar dicho botón varias veces en el tempo deseado. Esta función se denomina "Tempo por pulsación".
<b>SyncQtzValue</b> (Valor de cuantización de sincronización de arpegio)	Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpegio al activarlo mientras se reproduce el arpegio de una cierta parte. Así se obtiene una transición más musical entre arpegios que se reproducen uno tras otro. Si está configurado como "off", el siguiente arpegio se iniciará en cuanto lo active. El número que se muestra a la derecha de cada valor indica la resolución de nota negra de los relojes. <b>Ajustes:</b> off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

## General

Los parámetros de esta pantalla se aplican a las partes 1 y 2.

Parámetro	Descripción
<b>KeyboardMode</b>	Define las divisiones y las capas de teclado para las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> single, layer, split single ....Solo sonará la parte seleccionada. layer .....Las partes 1 y 2 sonarán a la vez. Ocupan toda la longitud del teclado. split .....Se usa la parte 1 para todas las teclas por encima del ajuste de "SplitPoint", y la parte 2 para todas las teclas por debajo del ajuste de "SplitPoint".
<b>SplitPoint</b>	Determina el punto (o tecla) en que el teclado se divide entre la parte izquierda y la parte derecha. <b>Ajustes:</b> C#2 – G8  <b>NOTA</b> Si "KeyboardMode" está definido en "Split", el valor también se puede determinar manteniendo pulsado el botón [SPLIT] y pulsando la tecla necesaria.
<b>Cutoff</b>	Determina la frecuencia de corte del filtro. Se aplica a los filtros asignados a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>Resonance</b>	Determina el énfasis armónico que se da a la frecuencia de corte. Se aplica a los filtros asignados a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>ChoSend</b> (Transmisión de coro)	Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto de coro. Se aplica a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>RevSend</b> (Transmisión de reverberación)	Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto de reverberación. Se aplica a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Attack</b> (Tiempo de ataque)	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de pulsar una tecla. Se aplica a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>Decay</b> (Tiempo de disminución)	Determina con qué rapidez desciende el volumen desde el nivel de ataque máximo al nivel de sostenido. Se aplica a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

▶ Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

▶ Arp Switch

▶ General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

Parámetro	Descripción
<b>Sustain</b> (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. Se aplica a las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>Release</b> (Tiempo de liberación)	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>Volume</b>	Determina el nivel de salida de las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Pan</b>	Determina la posición panorámica estéreo de las partes 1 y 2. <b>Ajustes:</b> L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)
<b>Assign1</b> <b>Assign2</b>	Determina el valor de compensación con el que se cambiará la configuración original de las funciones asignadas a Assign 1/2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63  <b>NOTA</b> Las funciones asignadas a los mandos Assign 1/2 pueden configurarse en la pantalla Ctrl Set 1 ( <a href="#">página 52</a> ) de la edición de voz.

### (Nombre de interpretación)

Determina el nombre de la interpretación seleccionada. Lleve el cursor a la ubicación que desee con los botones de cursor [**<**]/[**>**] y seleccione el carácter con el dial [**DATA**]. Los nombres pueden tener un máximo de 10 caracteres alfanuméricos.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

▶ Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

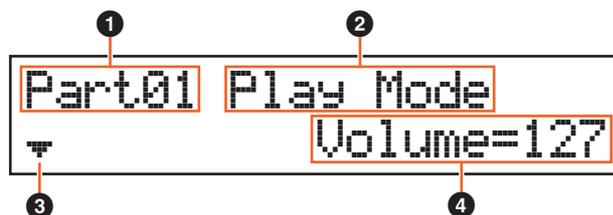
Información complementaria

## Edición de parte

**NOTA** En esta pantalla se pueden modificar los mismos parámetros que en la pantalla de edición de parte.

### Funcionamiento

Pulse [EDIT] → Seleccione "02:Part" con el botón de cursor [V] → Pulse [ENTER] → Seleccione la parte con los botones de categoría ([1] – [16]) → Seleccione la pantalla que se va a editar con los botones de cursor [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite los parámetros en la pantalla seleccionada



### 1 Parte\*\*

Indica que la pantalla actual es de edición de parte. En la columna \*\* se indica el número de la parte seleccionada. La parte que aparece en la pantalla se puede cambiar con los botones de categoría ([1] – [16]).

### 2 Pantalla que se va a editar

Indica el nombre de la pantalla seleccionada para su edición en edición de parte.

### 3 Indicador de página

Indica que la pantalla tiene varias páginas. Puede acceder a la página anterior o siguiente con los botones de cursor [^]/[V].

### 4 Parámetro

Indica el parámetro seleccionado y permite su edición. En cada página se indica un solo parámetro. Puede cambiar el valor del parámetro con el dial [DATA] o los botones [INC/YES]/[DEC/NO].

## Play Mode

Parámetro	Descripción
Volume	Determina el nivel de salida de cada parte. Ajustes: 0 – 127
Pan	Determina la posición panorámica estéreo de cada parte. Ajustes: L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)
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: -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz
ChoSend (Transmisión de coro)	Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de coro. Ajustes: 0 – 127
RevSend (Transmisión de reverberación)	Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de reverberación. Ajustes: 0 – 127
DryLevel	Determina el nivel de cada parte seleccionada que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Ajustes: 0 – 127
InsSw (Selector 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. El efecto de inserción se puede aplicar a un máximo de cuatro partes de la interpretación. Ajustes: off, on

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

### Edición de interpretación

#### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

#### Edición de parte

▶ Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

#### Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

#### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

#### Memorización de interpretación

#### Información complementaria

Parámetro	Descripción
<b>Mono/Poly</b>	Permite seleccionar entre la reproducción monofónica y polifónica de cada parte. Monofónico se usa para reproducir solamente a notas individuales, en tanto que Polifónico permite reproducir simultáneamente varias notas. <b>Ajustes:</b> mono, poly <b>NOTA</b> Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.
<b>PortaSw</b> (Selector de portamento)	Determina si se aplicará o no portamento a cada parte. <b>Ajustes:</b> off, on
<b>PortaTime</b> (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. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>PB Upper</b> (Margen de inflexión del tono superior) <b>PB Lower</b> (Margen de inflexión del tono inferior)	Determina, en semitonos, el intervalo máximo de inflexión del tono en cada parte. <b>Ajustes:</b> -48 – +0 – +12 (semitono)
<b>Assign1</b> (Valor de Assign 1) <b>Assign2</b> (Valor de Assign 2)	Determina el valor de las funciones asignadas a los mandos ASSIGN 1/2. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63 <b>NOTA</b> Las funciones asignadas a los mandos ASSIGN 1/2 pueden configurarse en la pantalla Ctrl Set 1 (página 52) de la edición de voz.

### Filter/ EG

Parámetro	Descripción
<b>Cutoff</b>	Determina la frecuencia de corte del filtro de cada parte. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>Resonance</b>	Determina la magnitud de la resonancia del filtro. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>FEG Attack</b> (Tiempo de ataque FEG) <b>FEG Decay</b> (Tiempo de disminución FEG) <b>FEG Sustain</b> (Nivel de sostenido FEG) <b>FEG Release</b> (Tiempo de liberación FEG) <b>FEG Depth</b>	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. Tenga en cuenta que los cambios de calidad tonal también dependen del ajuste de resonancia, ya descrito. <b>NOTA</b> Consulte información detallada acerca del EG de filtro en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF. <b>NOTA</b> Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63
<b>AEG Attack</b> (Tiempo de ataque AEG) <b>AEG Decay</b> (Tiempo de disminución AEG) <b>AEG Sustain</b> (Nivel de sostenido AEG) <b>AEG Release</b> (Tiempo de liberación AEG)	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. <b>NOTA</b> Consulte información detallada acerca del EG de filtro en el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF. <b>NOTA</b> Los parámetros de sostenido y liberación no estarán disponibles para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63

### Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

#### Edición de interpretación

##### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

##### Edición de parte

▶ Play Mode

▶ Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

##### Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

##### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

##### Memorización de interpretación

##### Información complementaria

## Arp Select (Selección de arpeggio)

Parámetro	Descripción
<b>Switch</b> (Selector de arpeggio)	Determina si el arpeggio está activado o desactivado para las partes seleccionadas. El arpeggio se puede aplicar a un máximo de dos partes de la interpretación. <b>Ajustes:</b> off, on
<b>Hold</b> (Arpeggio sostenido)	Determina si el arpeggio continuará o no su ciclo después de soltar las teclas. Para obtener más información, consulte el "Manual de parámetros del sintetizador", que encontrará en la documentación en PDF. <b>Ajustes:</b> sync-off, off, on
<b>Category</b> (Categoría de arpeggio)	Determina la categoría de arpeggio. <b>Ajustes:</b> Consulte "Categorías de arpeggios" (página 13) en "Estructura básica".
<b>Type</b> (Tipo de arpeggio)	Determina el tipo de arpeggio especificando su número. <b>Ajustes:</b> Consulte el documento PDF "Lista de datos".
<b>MIDI Out</b> (Selector de salida MIDI de arpeggios)	Determina si los datos de reproducción de arpeggios tienen su salida a través de MIDI. <b>Ajustes:</b> off, on

## Receive Switch

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. El ajuste para todos los parámetros puede ser "off" o "on".

Parámetro	Descripción
<b>Bank Sel</b> (Selección de banco)	Determina si se reciben o no los mensajes de selección de banco MSB/LSB para la voz asignada a cada parte.
<b>ProgChange</b> (Cambio de programa)	Determina si se reciben o no los mensajes de cambio de programa para la voz asignada a cada parte.
<b>CtrlChange</b> (Cambio de control)	Determina si se reciben o no los mensajes de cambio de control. <b>NOTA</b> Si este parámetro está establecido en "off", los parámetros relacionados con el cambio de control no se pueden editar.
<b>Vol/Exp</b> (Volumen/Expresión)	Determina si se reciben o no los mensajes de los controles número 7 (volumen) y número 11 (expresión).
<b>Pan</b>	Determina si se reciben o no los mensajes del control número 10 (panorámica).
<b>Sustain</b>	Determina si se reciben o no los mensajes del control número 64 (sostenido). Este parámetro no estará disponible para las partes a las que se haya asignado una voz de percusión.
<b>PB</b> (Inflexión del tono)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante la rueda de inflexión de tono.
<b>MW</b> (Rueda de modulación)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante la rueda de modulación.
<b>AS1</b> (Assign 1) <b>AS2</b> (Assign 2)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante los mandos ASSIGN 1 y ASSIGN 2 (mandos 3 y 4).
<b>FS</b> (Selector de pedal)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al utilizar el selector de pedal opcional conectado a la toma [SUSTAIN] del panel posterior.
<b>FC1</b> (Controlador de pedal 1)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al utilizar el controlador de pedal opcional conectado a la toma [FOOT CONTROLLER] del panel posterior.
<b>FC2</b> (Controlador de pedal 2)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI del controlador de pedal 2.
<b>BC</b> (Controlador de viento)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI del controlador de viento.
<b>RB</b> (Controlador de cinta)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI del controlador de cinta.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

▶ Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

▶ Arp Select

▶ Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

Parámetro	Descripción
<b>A.Func1</b> (Función asignable 1) <b>A.Func2</b> (Función asignable 2)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI de los botones de función asignable 1 y 2.
<b>ChAT</b> (Pulsación posterior en canal)	Determina si se reciben o no los mensajes MIDI de pulsación posterior en canal.

## Edición de voz

Estos parámetros se usan para editar la voz asignada a la parte seleccionada.

<b>Funcionamiento</b>	Pulse [EDIT] → Seleccione "02:Part" con el botón de cursor [V] → Pulse [ENTER] → Seleccione la parte con los botones de categoría ([1] – [16]) → Seleccione la pantalla que desea editar entre 05 – 08 con los botones de cursor [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite parámetros en la pantalla seleccionada.
-----------------------	--

### Voice Insert Eff (Efecto de inserción de voz) / DrumKit Insert Eff (Efecto de inserción de voz de percusión)

Parámetro	Descripción
Effect category Effect type	Determina la categoría y el tipo del efecto de inserción. <b>Ajustes:</b> Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables 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.
<b>Preset</b> (Efecto predefinido)	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.  <b>NOTA</b> Para ver una lista completa de los efectos predefinidos, consulte el documento PDF "Lista de datos".
Parámetro de efecto	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.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

### ▶ Edición de interpretación

#### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

#### Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

#### ▶ Receive Switch

#### Edición de voz

#### ▶ Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

#### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

#### Memorización de interpretación

Información complementaria

## Voice LFO

Esta pantalla se muestra solo cuando se asigna una voz normal a la parte seleccionada.

Parámetro	Descripción
<b>Wave</b> (Onda LFO)	Permite seleccionar la forma de onda del LFO. <b>Ajustes:</b> tri (triangular), tri+ (triangular plus), sawup, sawdwn, squ1/4 (cuadrado 1/4), squ1/3 (cuadrado 1/3), squ (cuadrado), squ2/3 (cuadrado 2/3), squ3/4 (cuadrado 3/4), trpzd (trapezoidal), S/H 1 ((muestrear y retener 1), S/H 2 ((muestrear y retener 2), user  <b>NOTA</b> La onda "user" es una forma de onda especial que se asigna a algunas voces preajustadas. Puede crear una onda LFO original recibiendo mensajes MIDI desde un dispositivo externo. Consulte información más detallada en "Tabla de datos MIDI" de la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.
<b>Speed</b>	Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del LFO. <b>Ajustes:</b> 0 – 63
<b>TempoSync</b>	Determina si la velocidad del LFO estará o no sincronizada con el tempo del arpegio o del secuenciador (canción o patrón). <b>Ajustes:</b> off (no sincronizado), on (sincronizado)
<b>TempoSpeed</b>	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 arpegio. <b>Ajustes:</b> 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 (ochoillos 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)  <b>NOTA</b> La longitud real de la nota dependerá de los ajustes de tempo de MIDI internos o externos.
<b>PlayMode</b>	Determina si el LFO ejecutará el ciclo repetidamente (loop, bucle) o solamente una vez (one shot, una vez). <b>Ajustes:</b> loop, one shot
<b>KeyOnRest</b> (Restablecer activación de tecla)	Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se pulsa una nota. <b>Ajustes:</b> off, each-on (activación cada vez), 1st-on (activación con primera nota)
<b>RandomSpeed</b>	Este parámetro solo está disponible si "TempoSync" se ha establecido en "off". Determina el nivel hasta el que la velocidad LFO cambia aleatoriamente. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Delay</b>	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. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Fade In</b> (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". <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Hold</b> (Tiempo de retención)	Determina el tiempo durante el cual el LFO se mantendrá en su nivel máximo. <b>Ajustes:</b> 0 – 126, hold (retención)
<b>FadeOut</b> (Tiempo de desaparición gradual)	Determina el tiempo que tardará en desaparecer gradualmente el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en "Hold". <b>Ajustes:</b> 0 – 127
<b>Dest1/2/3</b> (Destino de control LFO Set 1/2/3)	Determina las funciones que serán controladas por LFO Wave (Onda LFO). <b>Ajustes:</b> Consulte la "Lista de controles" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.  <b>NOTA</b> En relación con los parámetros de "Insertion Effect A Parameter 1 – 16" (Parámetros 1 – 16 del efecto de inserción A) descritos en la Lista de controles, la pantalla presenta los nombres reales de los parámetros del tipo de efecto seleccionado. Si en la pantalla se muestra "P*", indica que no hay ninguna función asignada a ese parámetro. El asterisco indica el número del parámetro.
<b>Depth1/2/3</b> (Profundidad de control LFO Set 1/2/3)	Permite configurar la profundidad de onda LFO. <b>Ajustes:</b> 0 – 127

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

### Edición de interpretación

#### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

#### Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

#### Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

#### Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

#### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

#### Memorización de interpretación

#### Información complementaria

## Voice Ctrl Set (Juego de controladores de voz) / DrumKit Ctrl Set (Juego de controladores de voz de percusión)

A cada voz se le puede asignar un máximo de seis juegos de controladores. Seleccione uno de los juegos 1 – 6 con los botones de cursor [^]/[v] y, a continuación, pulse [ENTER]. Se abre la pantalla de juego de controladores.

Parámetro	Descripción
<b>Source</b>	Determina qué controlador va a asignarse y utilizarse para el juego de controladores seleccionado. <b>Ajustes:</b> PB (rueda de inflexión del tono), MW (rueda de modulación), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FS (selector de pedal), FC1 (controlador de pedal 1), FC2 (controlador de pedal 2), BC (controlador de viento), RB (controlador de cinta), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT (pulsación posterior) <b>NOTA</b> Si el selector de pedal se configura con un número de cambio de control de 96 o superior en la pantalla de controlador del modo Utility, dicho selector no estará disponible como origen del juego de controladores de la voz seleccionada.
<b>Dest.</b> (Destino)	Determina la función que será controlada por el controlador configurado en "Source". <b>Ajustes:</b> Consulte la "Lista de controles" en la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.
<b>Depth</b>	Determina en qué medida el controlador de origen afectará al destino. <b>Ajustes:</b> -64 – +0 – +63

### Ejemplos de ajuste del destino

Los siguientes son unos ejemplos útiles de como configurar las asignaciones de destino.

Para controlar el volumen:	Volumen
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Parámetro de efecto de inserción 1 (INSA:EfSpCtl) *1
Para aplicar un efecto de pedal gúa a la voz:	Parámetro de efecto de inserción 1 (INSA:EfPdCtl) *2

En cuanto a los parámetros \*1 y \*2, además de los ajustes anteriores son necesarios los siguientes.

\*1 Configure también el tipo de efecto como "Rotary Sp" en la pantalla de efecto de inserción de voz o efecto de inserción de voz de percusión de la edición de voz.

\*2 Configure también el tipo de efecto como "VCM Pedal Wah" en la pantalla de efecto de inserción de voz o efecto de inserción de voz de percusión de la edición de voz.

## Voice Name / DrumKit Name

Determina el nombre de la voz de la voz de usuario.

Parámetro	Descripción
Voice name	Determina el nombre de la voz asignada a la parte seleccionada. Lleve el cursor a la ubicación que desee con los botones de cursor [<]/[>] y seleccione el carácter con el dial [DATA]. Los nombres pueden tener un máximo de 10 caracteres alfanuméricos.
<b>Category</b> (Categoría de voz)	Determina la categoría en la que se registrará 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. <b>Ajustes:</b> Para voces normales: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH Para voces de percusión: DR <b>NOTA</b> Para obtener información sobre cada categoría, consulte "Categoría de voz" en "Estructura básica" (página 7).

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

▶ Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de  
interpretación

Información  
complementaria

## Trabajo de voz

Se accede a esta pantalla pulsando [JOB] en las pantallas de edición de voz. Las pantallas de edición de voz son: "Voice (DrumKit) Insert Eff", "Voice LFO", "Voice (DrumKit) Ctrl Set" y "Voice (DrumKit) Name".

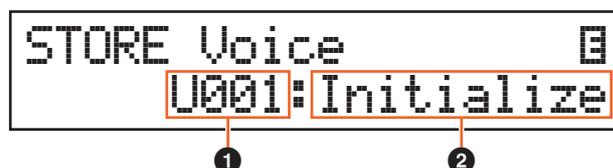
Parámetro	Descripción
Recall	Si selecciona otra voz o interpretación sin guardar la voz o la voz de usuario editada, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función de recuperación para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas. Seleccione "01:Recall" y pulse [ENTER]. Cuando se abra la pantalla de confirmación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de recuperación.
Bulk	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. Seleccione "02:Bulk" y pulse [ENTER]. Cuando se abra la pantalla de confirmación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de datos por lotes.  <b>NOTA</b> 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] → Seleccione "02:MIDI" con los botones de cursor [▲]/[▼] → [ENTER] → Seleccione "DeviceNo" con los botones de cursor [▲]/[▼] → Seleccione y establezca el valor de "DeviceNo" con el dial [DATA].

## Almacenamiento de voz

Si pulsa [STORE] en una pantalla de edición de voz, puede guardar la voz editada como voz de usuario. Después de ajustar los parámetros que se indican a continuación, pulse [ENTER] y [INC/YES] para ejecutar la acción. Cuando termine la operación, volverá a la última pantalla de edición de parte seleccionada.

### AVISO

Si al pulsar [STORE] aparece un mensaje que pregunta si se desea borrar la voz de edición, pulse [DEC/NO]. El mensaje aparece al ejecutar un almacenamiento de interpretación cuando la voz de ha modificado pero todavía no se ha guardado. Tenga en cuenta que la voz editada se borrará si se ejecuta un almacenamiento de interpretación.



#### 1 Número de voz de usuario

Selecciona el número de voz de usuario como destino de almacenamiento.

Ajustes: Para voces normales, 001 – 128

Para voces de percusión, 001 – 008

#### 2 Nombre de voz

Indica el nombre de voz del número de voz de usuario seleccionado en ese momento. Después del almacenamiento, el nombre cambia al nombre que haya especificado en la pantalla de nombre de voz.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

### Edición de interpretación

#### Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

#### Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

#### Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

▶ Trabajo de voz

▶ Almacenamiento de voz

### Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

### Memorización de interpretación

Información complementaria

## Trabajo de interpretación

### Funcionamiento

Pulse [JOB] en una de las pantallas de interpretación (no en una pantalla de edición de voz) → Seleccione Job con los botones de cursor [^]/[V] → [ENTER] → La acción depende de la pantalla de trabajo seleccionada.

### Initialize

```
JOB Initialize
Current Perf
```

```
All
```

Tipo de datos que se va a 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. En esta pantalla, pulse [ENTER] y después [INC/YES] para ejecutar la inicialización.

#### Tipo de datos que se va a inicializar

**All:** todos los datos de la interpretación

**Common:** los datos de edición común

**Part 1 – 16** los datos de los parámetros de edición de parte de las partes internas correspondientes.

**PartAll:** los datos de los parámetros de edición de parte de todas las partes

**GM:** todos los datos de la interpretación. Las voces del banco GM se asignarán a las partes 1 – 16.

**NOTA** El instrumento cuenta con un banco GM que contiene voces asignadas de acuerdo con el estándar GM, que permite la reproducción correcta de datos de canción GM.

### Recall

Si selecciona otra interpretación sin guardar la editada, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función de recuperación para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas. Seleccione "02:Recall" y pulse [ENTER]. Cuando se abra la pantalla de confirmación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de recuperación.

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

### ▶ Trabajo de interpretación

▶ Initialize

▶ Recall

Copy

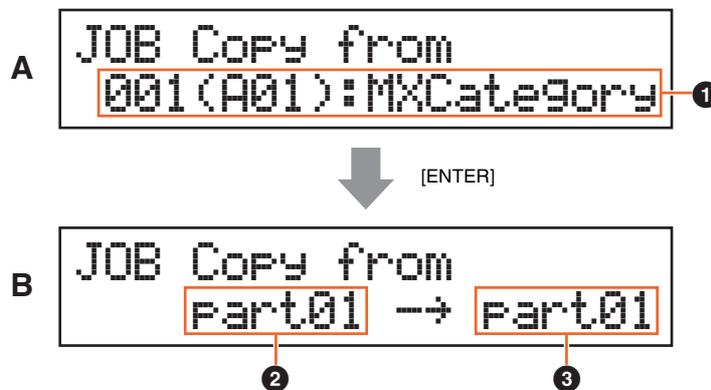
Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

## Copy

Esta práctica operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una interpretación concreta en la interpretación que esté editando en este momento. Resulta útil si está creando una interpretación y desea utilizar ciertos ajustes de parámetros de otra.



Primero se muestra la pantalla (A), en la que puede seleccionar la interpretación de origen que se va a copiar. Seleccione la interpretación que desee y pulse el botón [ENTER]. A continuación se muestra la pantalla (B), en la que puede seleccionar el tipo de datos. Seleccione el tipo de datos para el origen y el destino, y pulse [ENTER]. Por último, pulse [INC/YES] para ejecutar la copia.

### 1 Tipo de datos de interpretación (origen)

Determina el número de interpretación de origen que se va a copiar. Si se selecciona "---(---): (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: Current, 001 – 128

### 2 Tipo de datos de origen

Determina el tipo de datos del origen, incluido el número de parte. Seleccione el campo de ajuste del origen con el botón de cursor [<] y, después, seleccione el tipo de datos con el dial [DATA].

Ajustes: common, part 1 – 16

### 3 Tipo de datos de destino

Determina el tipo de datos del destino, incluido el número de parte. Seleccione el campo de ajuste del destino con el botón de cursor [<] y, después, seleccione el tipo de datos con el dial [DATA].

Ajustes: common, part 1 – 16

**NOTA** Si el tipo de datos del origen o destino se configura como común, el otro se configurará automáticamente de la misma manera, ya que no se pueden copiar datos comunes en datos de parte, y viceversa. Igualmente, si el tipo se configura en datos de parte en el origen o destino, el otro se configurará automáticamente de la misma manera.

## Bulk

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados de la interpretación seleccionada en ese momento, incluidos los datos de voz editados de las partes 1 a 16, a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos.

Seleccione "04:Bulk" y pulse [ENTER]. Cuando se abra la pantalla de confirmación, pulse [INC/YES] para ejecutar la operación de datos 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] → Seleccione "02:MIDI" con los botones de cursor [^]/[v] → [ENTER] → Seleccione "DeviceNo" con los botones de cursor [^]/[v] → Seleccione el valor de "DeviceNo" con el dial [DATA].

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

▶ Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

Memorización de interpretación

Información complementaria

## Memorización de interpretación

### Funcionamiento

Pulse [STORE] en una de las pantallas de interpretación (no una pantalla de edición de voz) → Seleccione el destino de memorización → Pulse [ENTER] → Pulse [INC/YES]

Así se memoriza la interpretación seleccionada. Con todo, la voz editada no se guarda con la interpretación. Después de la memorización, se vuelve a la pantalla superior de la interpretación de destino.

### AVISO

Si se ejecuta la operación de memorización de interpretación cuando la voz se ha modificado pero todavía no se ha guardado, la voz editada se borrará y se perderán las modificaciones. Los datos de voz importantes se deben guardar como una voz de usuario (página 53) antes de memorizar una interpretación.



#### 1 Número de interpretación

Selecciona el número de interpretación como destino de almacenamiento.

Ajustes: 001 – 128

#### 2 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación seleccionada en ese momento. Cuando termina la operación de memorización, el nombre cambia al nombre especificado en la pantalla de nombre de interpretación (página 46).

## Información complementaria

### Funciones de los mandos [A] – [D]

#### Cuando el botón [PART 1-2 LINK] está activado (indicador luminoso encendido):

Las funciones de los mandos [A] – [D] se aplican a las partes 1 y 2.

Cuando el primer indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	CORTE ("Cutoff" en edición común)	-64 – +63	página 45
B	RESONANCIA ("Resonance" en edición común)	-64 – +63	página 45
C	CORO ("ChoSend" en edición común)	0 – 127	página 45
D	REVERBERACIÓN ("RevSend" en edición común)	0 – 127	página 45

Cuando el segundo indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	ATAQUE ("Attack" en edición común)	-64 – +63	página 45
B	DISMINUCIÓN ("Decay" en edición común)	-64 – +63	página 45
C	SOSTENIDO ("Sustain" en edición común)	-64 – +63	página 46
D	LIBERACIÓN ("Release" en edición común)	-64 – +63	página 46

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

▶ Memorización de interpretación

▶ Información complementaria

Cuando el tercer indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	VOLUMEN ("Volume" en edición común)	0 – 127	<a href="#">página 46</a>
B	PANORÁMICA ("Pan" en edición común)	L63 – C – R63	<a href="#">página 46</a>
C	ASSIGN1 ("Assign 1" en edición común)	-64 – +63	<a href="#">página 46</a>
D	ASSIGN2 ("Assign 2" en edición común)	-64 – +63	<a href="#">página 46</a>

## Cuando el botón [PART 1-2 LINK] está desactivado (indicador luminoso apagado):

Las funciones de los mandos [A] – [D] se aplican únicamente a la parte seleccionada.

Cuando el primer indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	CORTE ("Cutoff" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
B	RESONANCIA ("Resonance" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
C	CORO ("ChoSend" en edición de parte)	0 – 127	<a href="#">página 47</a>
D	REVERBERACIÓN ("RevSend" en edición de parte)	0 – 127	<a href="#">página 47</a>

Cuando el segundo indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	ATAQUE ("AEG Attack" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
B	DISMINUCIÓN ("AEG Decay" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
C	SOSTENIDO ("AEG Sustain" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
D	LIBERACIÓN ("AEG Release" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>

Cuando el tercer indicador luminoso está encendido:

Mando	Parámetro	Ajustes	Página de referencia
A	VOLUMEN ("Volume" en edición de parte)	0 – 127	<a href="#">página 47</a>
B	PANORÁMICA ("Pan" en edición de parte)	L63 – C – R63	<a href="#">página 47</a>
C	ASSIGN1 ("Assign 1" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>
D	ASSIGN2 ("Assign 2" en edición de parte)	-64 – +63	<a href="#">página 48</a>

## Interpretación

Performance Play (Reproducción de interpretación)

Selección de interpretación

Selección de parte de interpretación

Edición de interpretación

Edición común

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edición de parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edición de voz

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /  
DrumKit Name

Trabajo de voz

Almacenamiento  
de voz

Trabajo de interpretación

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Memorización de interpretación

► Información complementaria

# Ajustes de canción y patrón

## Ajuste de canción y patrón

▶ Canción

Pattern (patrón)

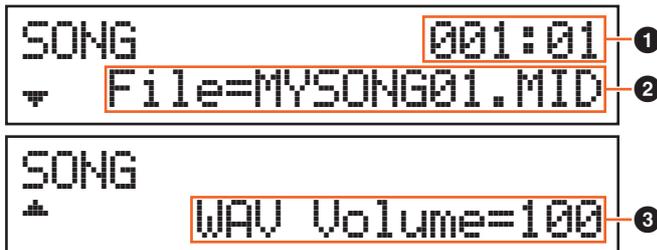
En esta sección se describen los parámetros relativos a canciones y patrones rítmicos. La canción o el patrón que se muestra en esta pantalla se puede reproducir pulsando el botón [▶/||] (Play/Pause). La reproducción se detiene pulsando [■] (Stop).

## Canción

Los datos MIDI (SMF) y los datos de audio (archivos WAV) de la memoria flash USB conectada se pueden reproducir como canción en el instrumento.

### Funcionamiento

Pulse [EXT. SONG] → Modifique los parámetros de la pantalla Song



### 1 Ubicación de la reproducción de canciones

Indica la ubicación de la reproducción de la canción seleccionada. Si la canción seleccionada es de datos MIDI, se indican el compás y el tiempo. Si la canción seleccionada es de datos de audio, se indican los minutos y los segundos.

### 2 File

Selecciona una canción entre los datos MIDI y de audio de la memoria flash USB conectada al instrumento.

**NOTA** En el instrumento solo se pueden reproducir datos MIDI con el formato SMF 0.

**NOTA** Y solo se pueden usar datos de audio de archivo WAV de 44,1 kHz y 16 bits estéreo para su reproducción en el instrumento.

### 3 WAV Volume

Ajusta el volumen de los datos de audio. Este parámetro está vinculado al mismo parámetro de la pantalla Utility General ([página 64](#)).

Ajustes: 0 – 127

## Pattern (patrón)

Los diversos patrones rítmicos internos del instrumento se pueden reproducir desde esta pantalla.

### Ajuste de canción y patrón

Canción

▶ Pattern (patrón)

#### Funcionamiento

Pulse [PATTERN] → Modifique los parámetros de la pantalla Pattern



#### 1 Ubicación y duración de la reproducción de patrones

#### 2 Parámetro de patrón

En cada página se indica un solo parámetro para su modificación.

Parámetro	Descripción
Categoría de patrón Número de patrón Nombre de patrón	Selecciona la categoría y el número del patrón de preferencia. Después de mover el cursor a la indicación de categoría o de número con los botones de cursor [<]/>], seleccione un patrón cambiando la categoría o el número. <b>Ajustes:</b> Categoría .....Rock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch Número .....varía en función de la categoría
Categoría de voz Número de voz Nombre de voz	Determina la voz que se usará para el patrón rítmico. Si se cambia el patrón rítmico, este parámetro se establecerá automáticamente en la voz de percusión adecuada para el patrón. Esta voz se establece de forma predeterminada como la voz de la parte 10 de la interpretación seleccionada. <b>Ajustes:</b> Consulte la "Lista de voces" de la "Lista de datos", que encontrará en la documentación en PDF.
Volume	Se usa para ajustar el volumen del patrón. Este parámetro está vinculado al parámetro de volumen de la parte 10. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
Pan	Determina la posición panorámica estéreo de cada patrón. Este parámetro está vinculado al parámetro de panorámica de la parte 10. <b>Ajustes:</b> L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)
ChoSend (Transmisión de coro)	Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto de coro. Este parámetro está vinculado al parámetro "ChoSend" de la parte 10. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
RevSend (Transmisión de reverberación)	Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto de reverberación. Este parámetro está vinculado al parámetro "RevSend" de la parte 10. <b>Ajustes:</b> 0 – 127
AutoKeyOnStart	Determina si el patrón rítmico se reproduce o no inmediatamente al pulsar cualquier nota en el teclado. Si cambia a una interpretación cuyo "AutoKeyStart" está activado, el botón [▶/  ] (Play/ Pause) empezará a parpadear despacio y el patrón rítmico se reproducirá nada más tocar una tecla del teclado. <b>Ajustes:</b> off, on

## File

La pantalla File dispone de herramientas para la transferencia de datos (por ejemplo voz e interpretación) entre el instrumento y una memoria flash USB conectada al terminal USB [TO DEVICE]. Para volver a la pantalla Performance (Interpretación) desde la pantalla de archivo, pulse [EXIT].

## Terminología del funcionamiento de los archivos

### Archivo

El término “archivo” se utiliza para definir un conjunto de datos almacenados en una memoria flash USB o en el disco duro de un ordenador. Al igual que en un ordenador, todos los datos de la memoria de usuario que se creen en el instrumento, por ejemplo voces e interpretaciones de usuario, pueden ser tratados como archivos y guardados en una memoria flash USB. Cada archivo tiene un nombre y una extensión de archivo.

### Nombre de archivo

De la misma forma que en un ordenador, en la pantalla File puede asignar nombres a los archivos. Un nombre de archivo puede contener un máximo de ocho caracteres alfabéticos y numéricos en la pantalla del instrumento. 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 utilizando el panel del instrumento.

### Tamaño del archivo

Indica el 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.

### Directorio (Dir)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como una memoria flash USB, 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. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no tiene ninguna extensión.

### Directorio raíz

La ubicación superior de todas las carpetas, que aparece cuando abre la memoria, se denomina “directorio raíz”.

### Formato

La operación de inicialización de una memoria flash USB 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 instrumento quedan almacenados en la memoria flash USB en forma de archivos, mientras que “memorizar” significa que los datos creados en el instrumento quedan guardados en la memoria interna. “Cargar” significa que el archivo de la memoria flash USB se carga en la memoria interna.

## File

### Pantalla File (Archivo)

Save
Load
Rename
Delete
Format
Memory Info

## Pantalla File (Archivo)

### File

#### Pantalla File (Archivo)

- ▶ Save
- ▶ Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

#### Funcionamiento

Pulse [FILE] → Seleccione la pantalla en la que desee realizar la edición con el cursor, botones [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite parámetros en la pantalla seleccionada

#### Save

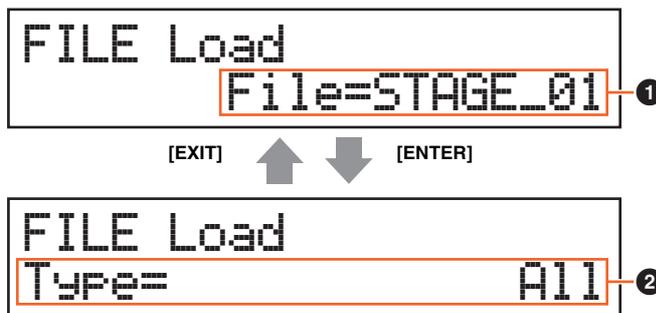
Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un único archivo (archivo "All", con la extensión ".X5A"), y pueden almacenarse en la memoria flash USB.

Parámetro	Descripción
<b>Name</b> (Nombre de archivo)	Determina el nombre del archivo para guardarlo en la memoria flash USB. Puede llevar el cursor a la ubicación que desee con los botones de cursor [<]/[>] y seleccionar el carácter con el dial [DATA]. Los nombres pueden tener un máximo de ocho caracteres alfanuméricos.

#### Load

Los archivos de la memoria flash USB se pueden cargar en la memoria interna.

**NOTA** Si el archivo "All" del instrumento no está en el directorio raíz de la memoria flash USB, se muestra un mensaje de error que indica que no se encuentra el archivo y no se muestra la pantalla de carga siguiente.



#### 1 File (Archivo)

Selecciona el archivo que se va a cargar. Solo se puede cargar un archivo "All" del instrumento almacenado en el directorio raíz de la memoria flash USB. Pulse [ENTER] tras seleccionar un archivo para que se abra la pantalla de selección del tipo de archivo que se va a cargar.

#### 2 Type (Tipo)

Determina qué tipo específico de datos se van a cargar desde un único archivo. Después de seleccionar el tipo, pulse [ENTER]. La pantalla que se puede abrir varía en función del tipo seleccionado.

**Ajustes:** Los tipos de archivos que pueden cargarse son los siguientes.

Parámetro	Descripción
All	Se pueden cargar y restaurar en el instrumento los archivos del tipo "All" (con la extensión ".X5A") guardados en la memoria flash USB.
All without Sys (todos sin sistema)	Se pueden cargar todos los datos, excepto los ajustes del sistema de la pantalla Utility, de un archivo "All" (con la extensión ".X5A") guardado en la memoria flash USB.

Parámetro	Descripción
Performance	<p>Una interpretación especificada en un archivo "All" que se almacena en la memoria flash USB puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Cuando se selecciona este archivo y se pulsa el botón [ENTER], se muestran las pantallas "Src Performance" (para seleccionar la interpretación que se va a cargar) y "Dst Performance" (para seleccionar el destino de la interpretación). Cuando haya realizado los ajustes deseados en cada pantalla, pulse [ENTER].</p> <p><b>NOTA</b> Los datos que se cargan son los de interpretación y no incluyen voces de usuario.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

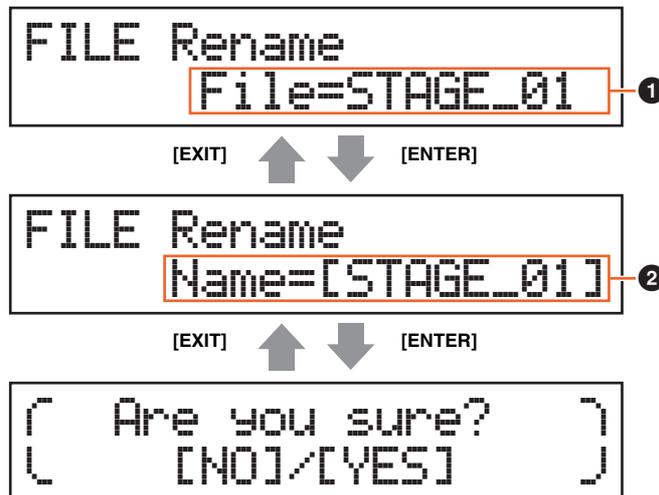
## File

## ▶ Pantalla File (Archivo)

- Save
- ▶ Load
- ▶ Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

## Rename

Cambia el nombre del archivo seleccionado aquí.



**1 File (Archivo)**

Se usa para seleccionar el archivo cuyo nombre se va a cambiar. Solo se pueden seleccionar archivos guardados en el directorio raíz de la memoria flash USB. Tras realizar la selección, pulse [ENTER] para que se abra la pantalla en la que se escribe el nombre del archivo.

**2 Name (Nombre)**

Se usa para escribir el nombre del archivo seleccionado. Es posible cambiar el nombre de los archivos utilizando un máximo de ocho caracteres alfanuméricos. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no compatibles con este instrumento, el nombre completo podría ser ilegible. En ese caso, debe cambiar el nombre del archivo y usar solo caracteres válidos.

## Delete

Se usa para eliminar un archivo concreto guardado en el directorio raíz de la memoria flash USB. Tras seleccionar el archivo de su preferencia, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de eliminación.

## Format

Se usa para formatear la memoria flash USB conectada al instrumento. Antes de poder utilizar un nuevo dispositivo de memoria flash USB con el instrumento, deberá formatearlo. Seleccione "05:Format" (Formato) en la pantalla de archivo superior y, a continuación, pulse [ENTER] para que se abra la pantalla de confirmación. Pulse el botón [INC/YES] (Incrementar, Sí) para realizar la operación de formato.

### AVISO

**Si formatea el dispositivo, todos los datos guardados anteriormente se borrarán. Compruebe de antemano si el dispositivo contiene datos importantes.**

## Memory Info (Información de memoria)



FILE Memory Info  
Free=867.9MB/955.0MB ①

### ① Free (Libre)

Indica el volumen de capacidad libre/total de memoria de la memoria flash USB reconocida en ese momento.

## File

### Pantalla File (Archivo)

- Save
- Load
- Rename
- ▶ Delete
- ▶ Format
- ▶ Memory Info

# Utility

En la pantalla Utility puede configurar parámetros que se aplican a todo el sistema del instrumento. Para volver a la pantalla Performance después de realizar los ajustes, pulse [EXIT].

## Utility

- ▶ General
- MIDI
- Controllers
- Remoto

### Utility Job (Trabajo de utilidad)

- QuickSeup
- Factory Set
- Versión

#### Funcionamiento

Pulse [UTILITY] → Seleccione la pantalla en la que desee realizar la edición con el cursor, botones [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite parámetros en la pantalla seleccionada

### General

Parámetro	Descripción
MasterVolume	Determina el volumen general del instrumento. Ajustes: 0 – 127
Note Shift	Determina el grado de desviación (en semitonos) del tono de todas las notas. Ajustes: -24 – +0 – +24
Tune (Afinación principal)	Determina la afinación precisa del sonido general del instrumento (en pasos de 0,1 centésimas). Ajustes: -102,4 (414,7 Hz) – +0,0 (440,0 Hz) – +102,3 (466,8 Hz) <b>NOTA</b> La frecuencia del tono básico (nota La mayor) es 440 Hz. Un aumento de 3 o 4 centésimas corresponde a un aumento de frecuencia de aproximadamente 1 Hz.
DirectMonitor (Interruptor de monitorización directa)	Cuando se usa este instrumento con un ordenador, determina si la señal de audio del instrumento se envía o no a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R] y a la toma [PHONES] (monitorización directa). Si desea escuchar solo el sonido que se reproduce desde el ordenador a través del terminal, USB [TO HOST] desactive este parámetro. Puede utilizar este ajuste cuando desee aplicar el efecto de un plug-in VST del ordenador al sonido del instrumento. Ajustes: off, on
DAW Level	Ajusta el volumen de los datos de audio procedentes del terminal USB [TO HOST]. Ajustes: 0 – 127
WAV Volume	Ajusta el volumen de los datos de audio procedentes de la memoria flash USB. Este parámetro está vinculado al mismo parámetro de la pantalla Song (página 58). Ajustes: 0 – 127
Octave (Cambio de 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	Determina el grado en semitonos en que el margen del teclado se desvía hacia arriba o abajo. Ajustes: -11 – +0 – +11 <b>NOTA</b> 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.
VelCurve (Curva de velocidad)	Determina la manera en que se generará y transmitirá la velocidad real en función de la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. 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 reduce en efecto la respuesta total en comparación con la curva "norm". 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 realidad, este ajuste amplía la gama dinámica. fixed ..... Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en FixedVelocity, 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	Determina el valor de la velocidad del ajuste "fixed" en Velocity Curve, descrito arriba. Se puede utilizar para enviar una velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la fuerza con la que toque las teclas. Este parámetro solo está disponible si la curva de velocidad se establece en "fixed". Ajustes: 1 – 127
LCD Contrast	Ajusta el contraste de la pantalla LCD. Ajustes: 1 – 8 <b>NOTA</b> También puede ajustar el contraste de la pantalla LCD manteniendo presionada la tecla [UTILITY] y pulsando [INC/YES]/[DEC/NO].

Parámetro	Descripción
<b>KnobFuncDisFw</b> (Selector de pantalla de funciones de mandos)	<p>Determina si la pantalla de funciones de mandos, en la que se muestran las funciones de los mandos [A] – [D] y sus ajustes, se muestra o no al pulsar el botón [KNOB FUNCTION].</p> <p>Ajustes: Ajustes: off, on</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Cut    Rez    Cho    Rev (+34) + 0    40    12</p> </div> <p>La pantalla de funciones de mandos se abre al pulsar [KNOB FUNCTION].</p>
<b>KnobDisTime</b> (Selector de pantalla de funciones de mandos)	<p>Determina si se abre o no la pantalla de funciones de mandos al accionar los mandos y durante cuánto tiempo se muestra.</p> <p>Ajustes: off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep (mantener)</p> <p>off..... Si se selecciona esta opción, la pantalla no se muestra aunque se accionen los mandos.</p> <p>1 sec – 5 sec.... El accionamiento de un mando hará que la pantalla se abra transcurridos entre 1 y 5 segundos, tras lo cual se cerrará automáticamente.</p> <p>keep..... El accionamiento de un mando hará que la pantalla se muestre permanentemente hasta que se pulse un botón.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>[ Common Cutoff ] [ (+15) ]</p> </div> <p>La ventana de funciones de mandos aparecerá al accionar los mandos.</p>
<b>StartUp</b>	<p>Determina la interpretación de encendido predeterminada. Así puede seleccionar la interpretación que se abrirá automáticamente al encender el instrumento.</p> <p>Ajustes: 1 – 128</p>
<b>AutoOff</b> (Tiempo de apagado automático)	<p>Determina el periodo de tiempo que transcurre hasta que el instrumento se apaga automáticamente si no se realiza ninguna acción durante un tiempo especificado. El ajuste predeterminado es "30min".</p> <p>Ajustes: off (desactiva el apagado automático), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min (minutos)</p> <p><b>NOTA</b> Este parámetro se establece en "off" manteniendo pulsada la tecla más baja del teclado y encendiendo el instrumento. De esta forma, el ajuste se conserva aunque se apague el instrumento.</p>

## Utility

- ▶ General
- ▶ MIDI
- ▶ Controllers
- ▶ Remoto

Utility Job  
(Trabajo de utilidad)

- ▶ QuickSeup
- ▶ Factory Set
- ▶ Versión

## MIDI

Parámetro	Descripción
<b>MIDI IN/OUT</b>	<p>Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI.</p> <p>Ajustes: MIDI, USB</p> <p><b>NOTA</b> No se pueden utilizar los dos tipos de terminales indicados simultáneamente. En un momento dado, solo se puede utilizar uno de ellos para transmitir o recibir datos MIDI.</p>
<b>LocalCtrl</b> (Selector de control local)	<p>Determina si el generador de tonos del instrumento responde o no a la interpretación al teclado. Normalmente se define como activado ("on"), puesto que seguramente quiera oír el sonido del instrumento mientras lo toca. 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.</p> <p>Ajustes: off (desconectar), on (conectar)</p>
<b>BankSel</b> (Selección de banco)	<p>Determina si el instrumento activa o no los mensajes de selección de banco, de forma que se transmitan y se reciban. Si está establecido en "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).</p> <p>Ajustes: off, on</p>
<b>PgmChange</b> (Cambio de programa)	<p>Determina si el instrumento activa o no los mensajes de cambio de programa, de forma que se transmitan y se reciban. Si está establecido en "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).</p> <p>Ajustes: off, on</p>

Parámetro	Descripción																				
<b>CtrlReset</b> (Restablecer controlador)	<p>Determina el estado de los controladores (rueda de modulación, controlador de pedal, mandos, 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).</p> <p><b>Ajustes:</b> hold, reset</p> <p>Si selecciona "reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores. En cuanto a los controladores que no están disponibles en el instrumento en sí (por ejemplo, pulsación posterior, controlador de cinta y controlador de viento), estas funciones se pueden activar transmitiendo el número de control MIDI correspondiente desde un controlador MIDI externo.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Inflexión de tono</td> <td>Center</td> <td>Controlador de cinta</td> <td>Center</td> </tr> <tr> <td>Rueda de modulación</td> <td>Minimum</td> <td>Controlador de viento</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Pulsación posterior</td> <td>Minimum</td> <td>Función asignable</td> <td>off</td> </tr> <tr> <td>Controlador de pedal</td> <td>Maximum</td> <td>Expresión</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Pedal</td> <td>off</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Inflexión de tono	Center	Controlador de cinta	Center	Rueda de modulación	Minimum	Controlador de viento	Maximum	Pulsación posterior	Minimum	Función asignable	off	Controlador de pedal	Maximum	Expresión	Maximum	Pedal	off		
Inflexión de tono	Center	Controlador de cinta	Center																		
Rueda de modulación	Minimum	Controlador de viento	Maximum																		
Pulsación posterior	Minimum	Función asignable	off																		
Controlador de pedal	Maximum	Expresión	Maximum																		
Pedal	off																				
<b>MIDI Sync</b>	<p>Determina si la reproducción de canciones, patrones o arpegios se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MID externo.</p> <p><b>Ajustes:</b> internal, external, auto</p> <p>internal.....La sincronización se realiza con el reloj interno. Seleccione este ajuste cuando este generador de tonos vaya a utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.</p> <p>external....La sincronización a un reloj MIDI se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI. Seleccione este ajuste si se va a usar un secuenciador externo como maestro.</p> <p>auto..... Si la señal del reloj MIDI se transmite continuamente desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno del instrumento quedará automáticamente desactivado y el instrumento 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 del instrumento seguirá funcionando sincronizadamente con el tempo recibido más recientemente desde el dispositivo MIDI externo o desde el ordenador (software DAW). Este ajuste es muy práctico si desea alternar entre una señal de reloj externa y una interna.</p> <p><b>NOTA</b> Al configurar el instrumento para que la reproducción de canciones, patrones y arpegios 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 instrumento.</p>																				
<b>ClockOut</b> (Salida de reloj MIDI)	<p>Determina si los mensajes (F8) de reloj MIDI se transmitirán o no a través del terminal MIDI OUT/USB.</p> <p><b>Ajustes:</b> off, on</p>																				
<b>SeqCtrl</b> (Control de secuenciador)	<p>Determina si las señales del control de secuenciador (inicio, continuación y detención) se recibirán o transmitirán a través de MIDI.</p> <p><b>Ajustes:</b> off, in, out, in/out</p> <p>off.....No se transmiten ni se reconocen.</p> <p>in.....Se reconocen pero no se transmiten.</p> <p>out.....Se transmiten pero no se reconocen.</p> <p>in/out.....Se transmiten y se reconocen.</p>																				
<b>BasicCh</b> (Canal básico)	<p>Determina el canal de transmisión/recepción MIDI de toda una interpretación.</p> <p><b>Ajustes:</b> 1 – 16, off</p> <p><b>NOTA</b> El canal de transmisión/recepción MIDI para las partes 1 – 16 está fijado en 1 – 16 sea cual sea el ajuste de "BasicCh".</p>																				
<b>DeviceNo.</b> (Número de dispositivo)	<p>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.</p> <p><b>Ajustes:</b> 1 – 16, all, off</p>																				
<b>RcvBulk</b> (Selector de recepción de datos por lotes)	<p>Determina si se pueden recibir o no datos por lotes.</p> <p><b>Ajustes:</b> protect (no se reciben), on (se reciben)</p>																				
<b>BulkInterval</b> (Intervalo de datos por lotes)	<p>Determina la duración del intervalo de la transmisión de datos por lotes si se utiliza la función Bulk Dump o se recibe una petición de datos por lotes.</p> <p><b>Ajustes:</b> 0 – 900 ms</p>																				

## Utility

General

MIDI

Controllers

Remoto

Utility Job  
(Trabajo de utilidad)

QuickSeup

Factory Set

Versión

## Controllers

Permite determinar las opciones de configuración de Asignación de controladores comunes a todo el sistema del instrumento. Se puede asignar números de cambios de control de MIDI a los potenciómetros del panel frontal y 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.

Parámetro	Descripción
<b>FS Pedal</b> (Selección de pedal de sostenido de interruptor de pie)	Determina el modelo del interruptor de pedal opcional conectado a la toma [SUSTAIN] que se reconoce. <b>Si se utiliza el modelo FC3A:</b> Al conectar un FC3A opcional (compatible 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 FC3A, configure este parámetro como "FC3 (half off)". <b>Si se utiliza el modelo FC4A o FC5:</b> Seleccione "FC4/5". Los modelos FC4A y FC5 no son compatibles con la función de medio amortiguador. <b>Ajustes:</b> FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5 <b>NOTA</b> Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario si el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes de cambio de control desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.
<b>FS</b> (Número de control de interruptor de pie)	Determina el número de cambio de control generado al utilizar un interruptor de pedal conectado a la toma [SUSTAIN]. 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. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset <b>NOTA</b> Se puede usar un FC4A o FC5 conectado a la toma [SUSTAIN] para iniciar y detener la canción o patrón. Para ello, este parámetro se debe configurar como "Play/Stop". También se puede usar un FC4A o FC5 para cambiar de interpretación, configurando este parámetro como "PC inc"/"PC dec". Tenga en cuenta que estos casos no se puede usar la función de sostenido.
<b>AS1</b> (Número de control de asignación 1) <b>AS2</b> (Número de control de asignación 2)	Determina los números de cambio de control generados al utilizar los mandos 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 mandos ASSIGN 1/2 del propio instrumento. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95
<b>FC1</b> (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. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95
<b>FC2</b> (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 instrumento. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95
<b>RB</b> (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 instrumento. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95
<b>BC</b> (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 instrumento. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95
<b>AF1</b> (Número de control de función asignable 1) <b>AF2</b> (Número de control de función asignable 2)	Determina el número de cambio de control generado al usar los botones de funciones asignables 1 y 2 de un dispositivo externo conectado al instrumento. <b>Ajustes:</b> off, 1 – 95

## Utility

General

MIDI

▶ Controllers

Remoto

### Utility Job (Trabajo de utilidad)

QuickSeup

Factory Set

Versión

## Remote

En esta pantalla se realizan los ajustes del modo remoto. Si pulsa [UTILITY] cuando está en el modo remoto, solo se mostrará esta pantalla.

Parámetro	Descripción
DAW Select	Determina la aplicación DAW que se va a controlar con el instrumento. Con solo seleccionar un tipo de DAW aparecerán automáticamente las opciones de configuración de Remote. <b>Ajustes:</b> Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
ProgChgMode (Modo de cambio de programa)	Determina qué mensajes se transmitirán al ordenador al pulsar los botones [INC/YES]/[DEC/NO] 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. <b>Ajustes:</b> remote, PC, auto <b>NOTA</b> Este parámetro quedará configurado como "PC" si "DAW Select" se configura con un valor distinto de "Cubase".

## Utility

- General
- MIDI
- Controllers
- ▶ Remoto

### ▶ Utility Job (Trabajo de utilidad)

- ▶ QuickSeup
- Factory Set
- Versión

## Utility Job

### Funcionamiento

Pulse [UTILITY] → Pulse [JOB] → Seleccione la pantalla en la que desee realizar la edición con el cursor, botones [^]/[V] → Pulse [ENTER] → Edite parámetros en la pantalla seleccionada → Pulse [ENTER]

## QuickSetup

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. Pulse [ENTER] después de configurar la ejecución de la instalación. A continuación se enumeran los ajustes de cada instalación predeterminada.

**Ajustes:** St Alone (independiente), DAW Rec (grabación DAW), Arp Rec (grabación arpeggios)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (Interruptor Direct Monitor)	on	on	on
LocalCtrl (Control local)	on	off	on
MIDI Sync (Sincronización MIDI)	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out (Selector de salida MIDI de arpeggios)	on	off	on

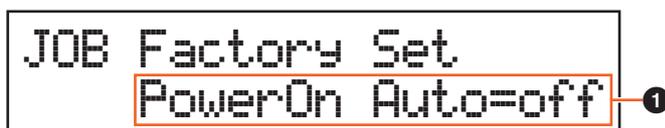
## Factory Set

Si presiona [ENTER] en esta pantalla, puede restablecer los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario del sintetizador (página 17). Tenga en cuenta que la configuración del parámetro "PowerOn Auto" de esta pantalla se guardará automáticamente al ejecutar FactorySet.

### AVISO

Al restaurarse la configuración de fábrica, se borrarán todas las voces de usuario, interpretaciones y ajustes de sistema que haya creado en el modo Utility. Por consiguiente, debe tener cuidado de no sobrescribir datos que desee conservar. Además, es aconsejable crear copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria flash USB, un ordenador u otro dispositivo.

**NOTA** Consulte información detallada acerca de la ejecución de Factory Set en el Manual de instrucciones.



### 1 PowerOn Auto (Ajustes de fábrica activados automáticamente)

Si este parámetro se configura como "on", al encender el equipo la memoria del usuario se restablecerá a la configuración predeterminada de fábrica. Normalmente, este parámetro debería configurarse como "off".

Ajustes: off, on

### AVISO

Si se configura "PowerOn Auto" 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.

## Version

Indica la versión actual de este instrumento y la información de copyright. La indicación "Firm: \*.\*" de la parte inferior derecha de la primera pantalla muestra la versión del instrumento.



## Utility

- General
- MIDI
- Controllers
- Remoto

### Utility Job (Trabajo de utilidad)

- QuickSeup
- Factory Set
- Versión

# Modo Remote

Con el modo remoto puede controlar de forma remota el software DAW o VSTi (instrumentos de software).

Los programas de software DAW compatibles con el instrumento son Cubase, Logic Pro, SONAR y Digital Performer. Además, el instrumento dispone de 50 plantillas para controlar de forma remota muchos de los instrumentos VSTi más conocidos. Con estas plantillas puede asignar las funciones adecuadas de su VSTi favorito a los mandos [A] – [D] del instrumento. En la pantalla Remote puede indicar las funciones asignadas a los mandos [A] – [D] para la plantilla de control seleccionada, cambiar el valor de las funciones, cambiar la plantilla de control, etc. En esta sección se describen los parámetros de la pantalla Remote y las funciones disponibles para hacer cambios.

## Modo remoto

### Pantalla Remote

Cambio de las funciones de los mandos [A] – [D]

Cambiar la plantilla de control

Ajustes de Utility

### Funcionamiento

Pulse [DAW REMOTE]

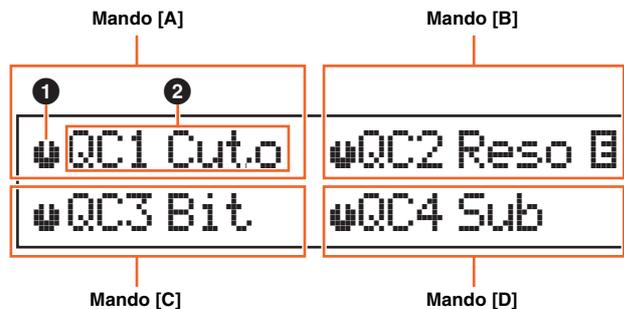
**NOTA** Si desea salir del modo remoto, vuelva a pulsar el botón [DAW REMOTE].

**NOTA** El programa de software DAW que se va a controlar se puede definir en la pantalla Utility Remote (página 68).

**NOTA** Consulte qué versión del software DAW es compatible con el instrumento en la sección “Especificaciones” del Manual de instrucciones.

## Pantalla Remote

Indica las funciones básicas asignadas a los mandos [A] – [D].



### 1 Indicador de mando

Indica los valores actuales de los parámetros asignados a los mandos [A] – [D] mediante iconos. Si un valor actual es distinto a la indicación del mando, el indicador del mando está resaltado. Cuando un indicador está resaltado, aunque se mueva el mando el valor no cambia. Una vez que se mueve el mando más allá del valor actual, sí que cambia el valor y la indicación del mando corresponderá al valor actual.

### 2 Nombre del parámetro

Indica las funciones asignadas a los mandos [A] – [D]. Al mover un mando, el valor de la función asignada se muestra en la pantalla, que vuelve a mostrar los datos anteriores transcurrido cierto tiempo especificado. Además, si se activa [PART 1-2 LINK], el valor del parámetro se mostrará siempre en la pantalla. Si se desactiva [PART 1-2 LINK], la pantalla volverá automáticamente a mostrar los valores anteriores. Las funciones asignadas al mando varían en función del ajuste “Remote” o el ajuste “CC”. Este ajuste se puede determinar en Remote Editor del MX49 MX61 MX88.

#### Si el ajuste del instrumento es “Remote” (solo Cubase)

Los parámetros VSTi de Cubase se asignan a los mandos [A] – [D]. En la pantalla se muestran los primeros ocho caracteres de los parámetros. Para desplazarse por los nombres de parámetros que tienen más de ocho caracteres, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DAW REMOTE].

Al mover el mando, se transmite el mensaje MIDI al puerto 2 y el parámetro asignado al mando cambiará en el VSTi de Cubase. En ese caso, el valor del parámetro se muestra en la pantalla del instrumento durante un tiempo especificado.

#### Si el ajuste del instrumento es “CC”

Indica el número de cambio de control que se va a controlar con los mandos [A] – [D]. Al mover el mando, se transmite el mensaje de cambio de control al puerto 2 y la función del VSTi se controlará con el software DAW.

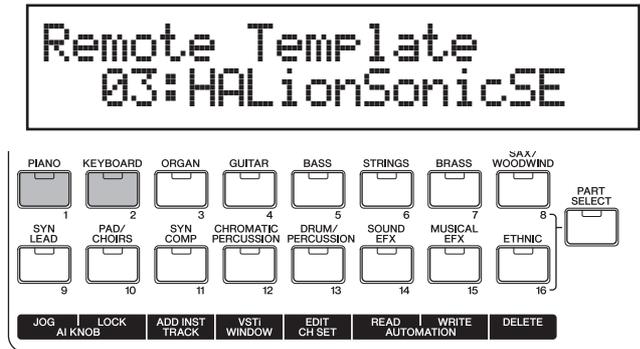
**NOTA** Si “DAW Select” (página 68) se establece en un valor que no sea “Cubase” o “MIDI IN/OUT” (página 65) se establece en “MIDI,” el instrumento tiene fijado el ajuste “CC”.

## Cambio de las funciones de los mandos [A] – [D]

Cada plantilla de control tiene tres grupos de funciones asignadas a los mandos [A] – [D]. Pulse [KNOB FUNCTION] para cambiar el grupo de funciones.

## Cambiar la plantilla de control

Para cambiar la plantilla de control del instrumento, use los botones [KEYBOARD] y [PIANO]. Al pulsar los botones [KEYBOARD] o [PIANO] sube o baja el número de plantilla. Transcurrido un tiempo especificado de visualización de la plantilla en la pantalla, el funcionamiento vuelve a la pantalla anterior. Si la plantilla de control se cambia en el instrumento, también cambia en Remote Editor.



**NOTA** Si se ha instalado Remote Tools en el ordenador, el cambio de VSTi en Cubase está vinculado a la plantilla de control del instrumento.

**NOTA** Si desea modificar la plantilla de control o crear una nueva, use Remote Editor del MX49/MX61. Puede modificar la plantilla de control y guardar un máximo de 50, incluida la modificada, en la memoria interna. Para ello, pulse [STORE] cuando el instrumento está en modo remoto.

## Ajustes de Utility

Al pulsar [UTILITY] cuando se está en modo remoto se accede de forma rápida solo a los ajustes de Utility que se usan en modo remoto. Los parámetros de esta pantalla están vinculados a la pantalla Remote ([página 68](#)) de Utility.

### Modo remoto

#### Pantalla Remote

- ▶ Cambio de las funciones de los mandos [A] – [D]
- ▶ Cambiar la plantilla de control
- ▶ Ajustes de Utility