



SINTETIZADOR MUSICAL

MODX MS

MODX M7

MODX MS

Manual de funcionamiento

Acerca de este documento

Información

- Las ilustraciones y pantallas LCD mostradas en este Manual de funcionamiento tienen un propósito meramente instructivo.
- A menos que se indique lo contrario, las ilustraciones y las pantallas que se muestran en este Manual de funcionamiento corresponden al MODX M6 (en inglés).
- Windows es una marca registrada de la sociedad estadounidense Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países.
- Lightning y Mac son marcas comerciales de Apple Inc. registradas en Estados Unidos de América y otros países.
- MIDI es una marca registrada de la Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Los logotipos de MIDI 2.0 (**(X)MIDI**) son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de la Association of Musical Electronics Industry (AMEI) y THE MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este Manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Indicaciones en este documento

Nombre del modelo

MODX M6, MODX M7 y MODX M8 se denominan colectivamente "MODX M".

Otros

Atributo	Descripción
AVISO	Indica que puede ocurrir un funcionamiento incorrecto, un fallo o pérdida de
NOTA	Indica información complementaria.
[]	Nombre de un botón o terminal impreso en el producto.

Contenido

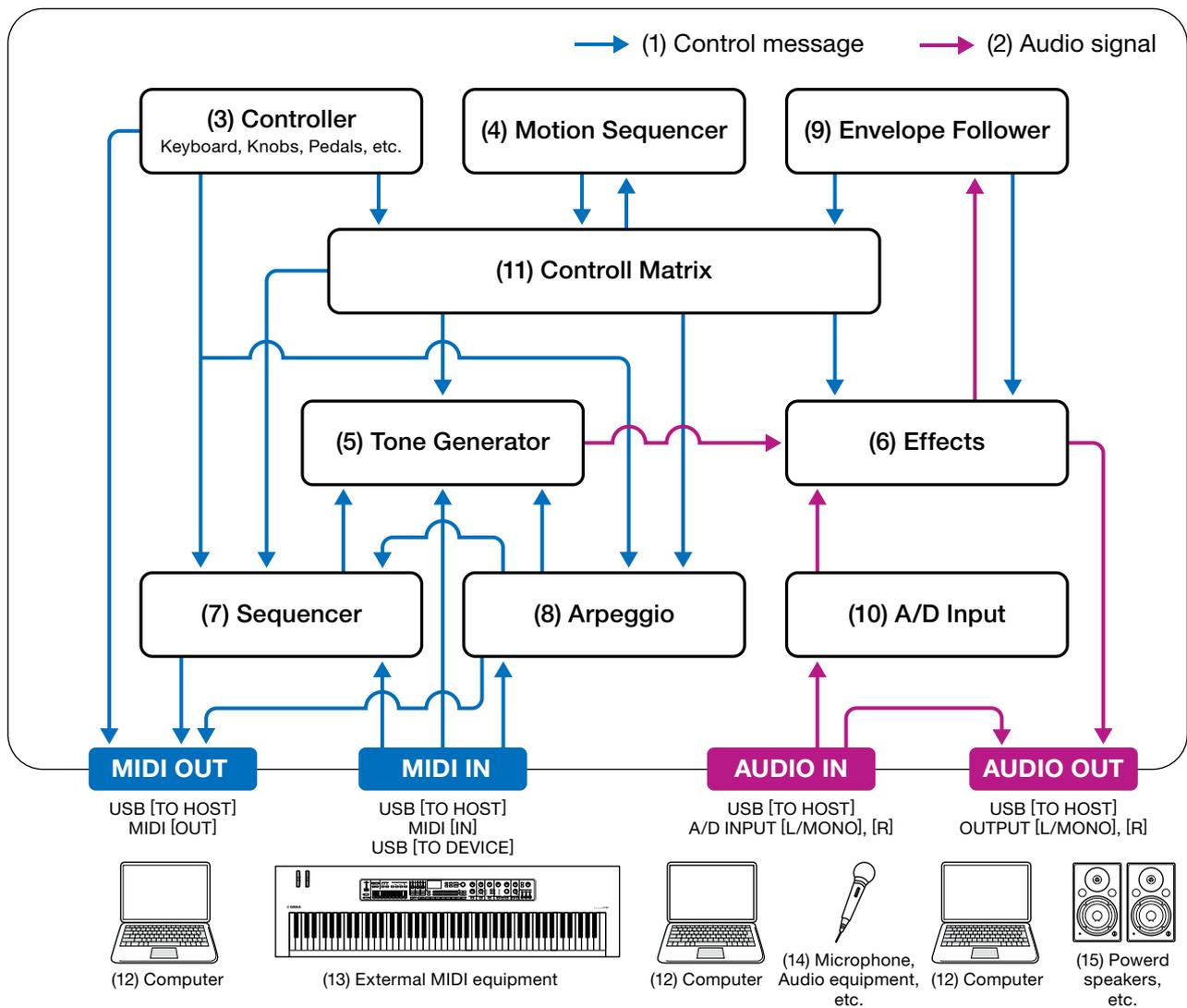
Acerca de este documento	2	6. Pantallas y parámetros	71
1. Funcionamiento del MODX M	4	Barra de navegación	71
¿Qué es el MODX M?	4	Pantallas Performance	73
Bloque generador de tonos	5	Pantallas Common Edit	153
Memoria interna	8	Pantallas Part Edit (AWM2) Part Common Edit	195
2. Configuración de la interpretación en directo	10	Pantallas Part Edit (AWM2) Element Edit	239
Seleccionar una Performance	11	Pantallas Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit	268
Uso de funciones generales para toda la interpretación	16	Pantalla Drum Part Edit (AWM2) Key Edit	279
Edición de los ajustes	19	Pantallas Part Edit (FM-X) Part Common Edit	286
Almacenamiento de los ajustes editados	36	Pantallas Part Edit (FM-X) Operator Edit	303
Creación de un conjunto para actuaciones	37	Pantallas Part Edit (AN-X) Part Common Edit	310
Selección de interpretaciones en un conjunto para actuaciones	41	Pantallas Part Edit (AN-X) Oscillator Edit	336
Tocar el teclado	42	Pantallas Part Edit (AN-X) Noise Edit	342
3. Grabación y reproducción	43	Pantallas Category Search	343
Terminología	43	Pantallas Live Set	356
Grabación y reproducción de patrones	44	Pantallas Utility	361
Grabación y reproducción de canciones	47	Pantallas que se abren al pulsar botones específicos	387
Grabación de audio y reproducción de archivos de audio	50	7. Otra información	400
4. Gestión de copias de seguridad	52	Tipos de efectos	400
Formatos de archivo disponibles	52	Parámetros de efectos	404
La unidad flash USB se formateará	54	Métodos abreviados y operaciones especiales	424
Cómo guardar ajustes en una unidad flash USB	55	Lista de mensajes	426
Carga de ajustes desde una unidad flash USB	57	Resolución de problemas	431
5. Conexión de instrumentos MIDI externos	58		
Conexión de un micrófono o dispositivo de audio	58		
Conexión de un ordenador o dispositivo MIDI externo	62		

1. Funcionamiento del MODX M

¿Qué es el MODX M?

Diagrama de bloques y flujo de datos

Este instrumento consta de ocho bloques funcionales principales: controlador, secuenciador de movimiento, generador de tonos, efectos, secuenciador, arpeggio, seguidor de envolvente y entrada A/D.



(1) Mensaje de control

(2) Señal de audio

(3) Controlador

(4) Secuenciador de movimiento

(5) Generador de tonos

(6) Efectos

(7) Secuenciador

(8) Arpeggio

(9) Seguidor de envolvente

(10) Entrada A/D

(11) Matriz de control

(12) Ordenador

(13) Equipo MIDI externo

(14) Micrófono, equipos de audio, etc.

(15) Altavoces con alimentación eléctrica, etc.

Bloque generador de tonos

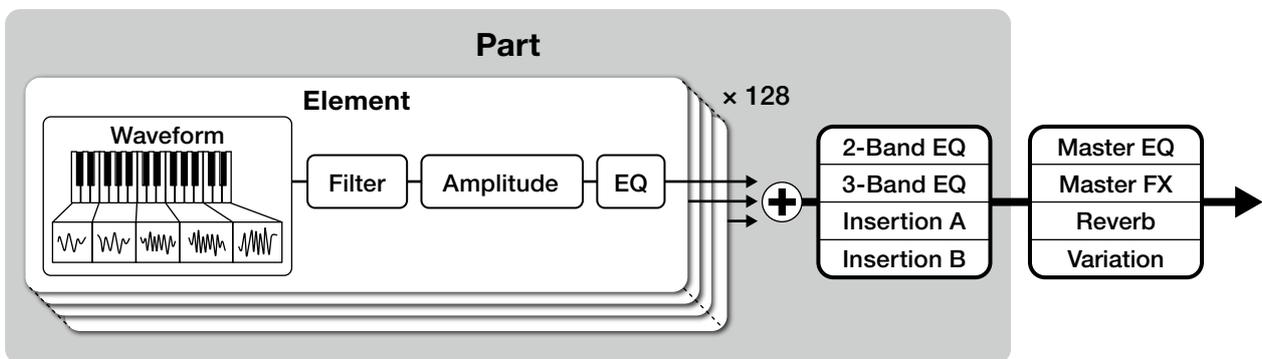
El bloque generador de tonos está equipado con un motor de sonido híbrido que combina tres sistemas de síntesis.

Motor de sonido AWM2

El motor de sonido AWM2 presenta formas de onda que contienen datos de onda muestreados que se pueden asignar a cada elemento y, tras ello, modificar el sonido mediante filtros y generadores de envolvente.

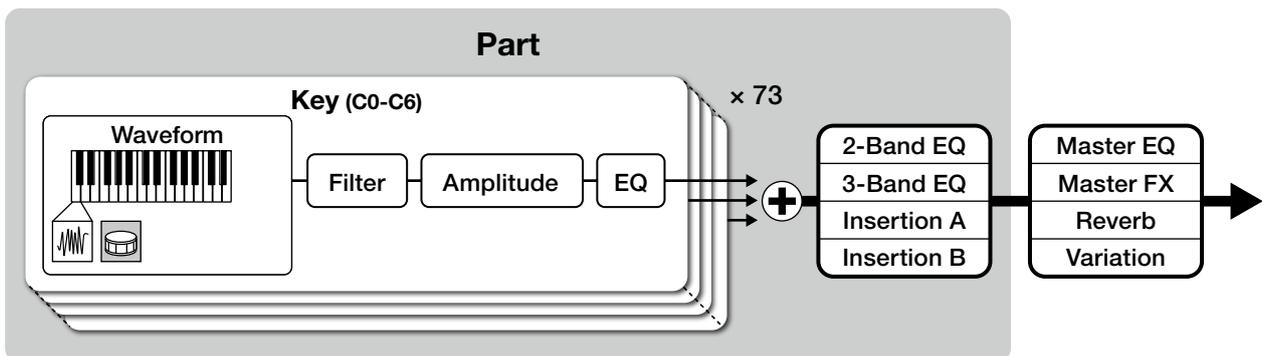
Parte normal

La parte normal utiliza hasta 128 elementos para generar una amplia gama de sonidos de gran riqueza y expresividad. Las formas de onda "en bruto" muestreadas de los instrumentos acústicos se procesan de modo que sean compatibles con distintos tipos de música, lo que permite la reproducción realista de piano, instrumentos de viento y muchos más. También puede probar a crear nuevos sonidos usando funciones como los filtros y los generadores de envolventes.

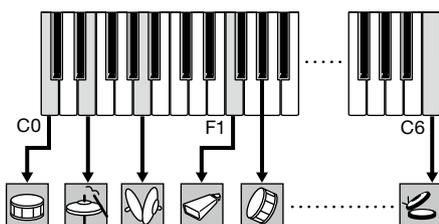


Parte de percusión

En la parte de percusión se pueden utilizar hasta 73 teclas de percusión para asignar las formas de onda de sonidos de percusión a cada tecla del teclado y crear el juego de percusión deseado.



Sonidos de percusión individuales (diferentes para cada tecla) (C0 a C6)



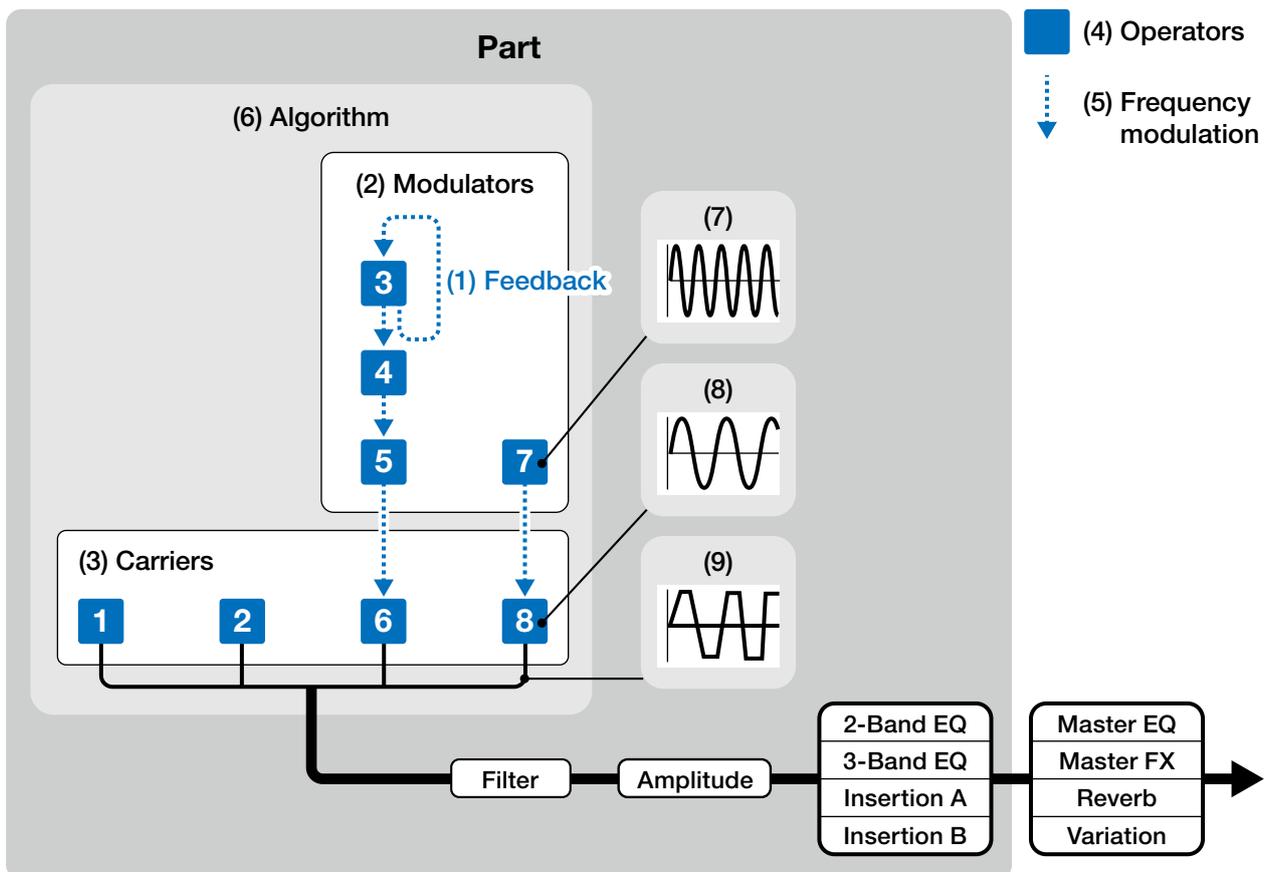
Motor de sonido FM-X

El motor de sonido FM-X produce sonidos con tonos armónicos complejos. Para ello, aplica la modulación de frecuencia (FM) de ocho generadores de formas de onda denominados "operadores".

La disposición de los ocho operadores se denomina "algoritmo" y hay 88 patrones diferentes disponibles. Un operador desempeña dos funciones: de "portador" y de "modulador".

Un modulador modula el operador al que está conectado, cuyo sonido se emite, en última instancia, desde el portador. También cumple una función de "realimentación" que permite al operador modular el sonido propiamente dicho.

La estructura armónica de la forma de onda del operador también se puede controlar mediante parámetros. Esto le permite aplicar los mismos filtros, efectos, ecualizadores, etc. de alta calidad que el motor de sonido AWM2, a fin de crear sonidos expresivos que resultan difíciles de crear con los motores de sonido FM convencionales.



(1) Realimentación

(2) Modulador

(3) Portador

(4) Operador

(5) Modulación de frecuencia

(6) Algoritmo

(7) Onda del modulador

(8) Onda del portador

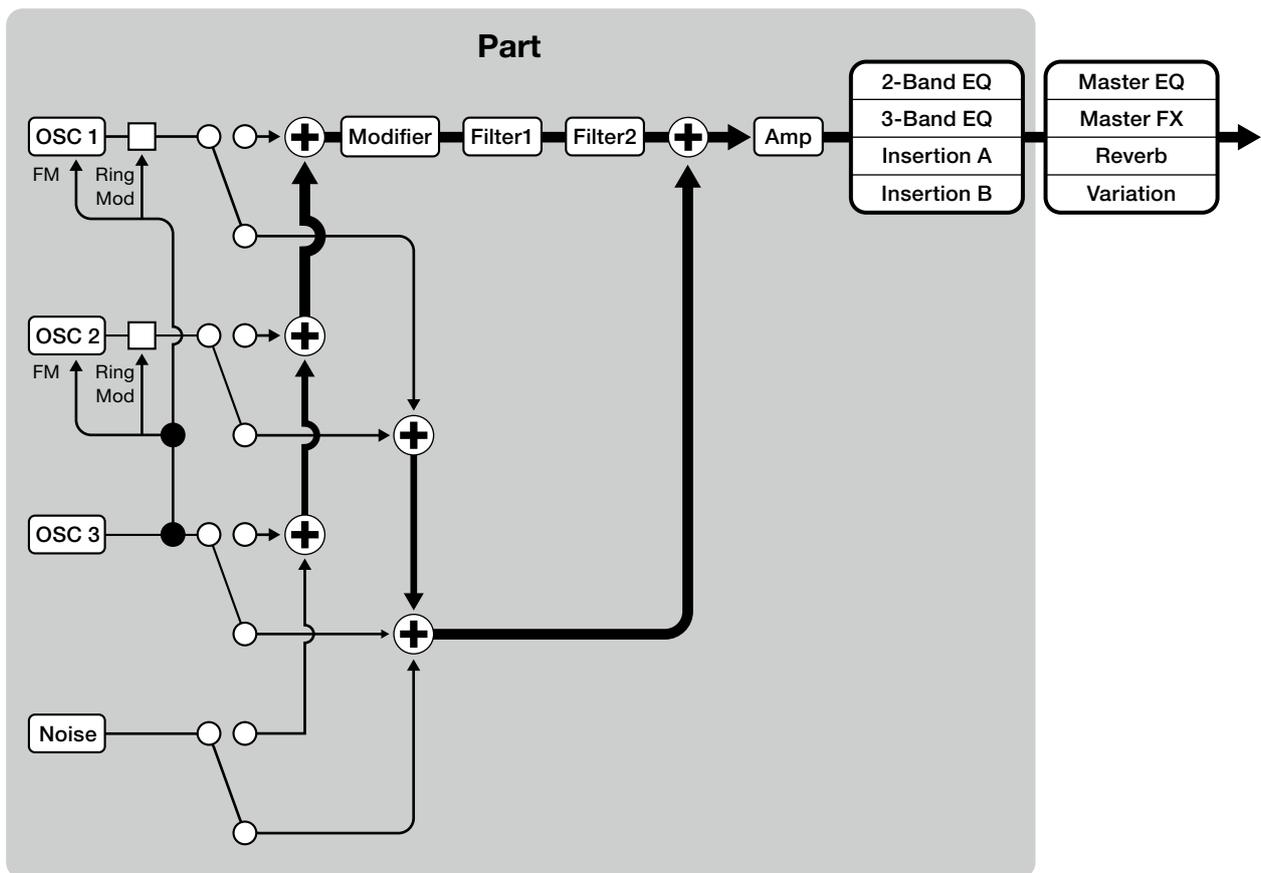
(9) Onda modulada

Motor de sonido AN-X

El AN-X es un motor de sonido analógico virtual que reproduce de manera íntegramente digital el comportamiento y las características de los sintetizadores analógicos. Se trata de un motor de sonido AN de nueva generación que combina elementos tradicionales e innovadores y permite expresar una amplia gama de sonidos, desde los más clásicos y realistas hasta los más extremos y vanguardistas.

El motor de sonido AN-X consta de tres osciladores y un generador de ruido. Cada oscilador está equipado con funciones de control de formas de onda, tales como Pulse Width, OSC Self Sync y Wave Shaper, que le aportan una gran libertad al crear sonidos.

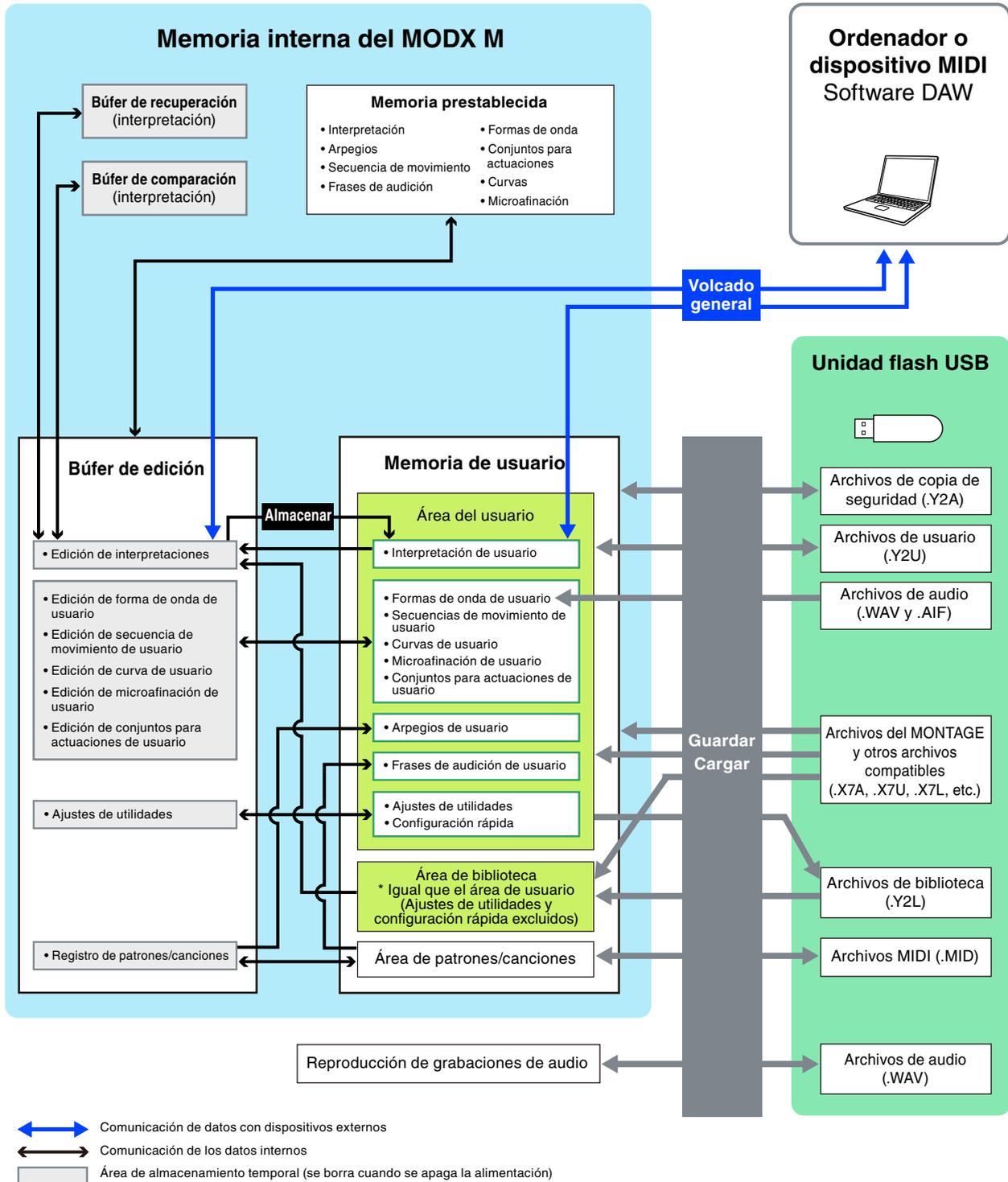
Además, el oscilador 3 (OSC 3) puede modular a los osciladores 1 (OSC 1) y 2 (OSC 2) mediante modulación FM o de anillo. Asimismo, el destino de la salida de cada oscilador se puede configurar antes o después de Filter1 o de Filter2.



Memoria interna

La memoria interna de este instrumento contiene las interpretaciones, los conjuntos para actuaciones, las canciones y otros ajustes que se han guardado.

En este diagrama se muestra el flujo de datos entre la memoria interna y el dispositivo externo.



Memoria preestablecida

Contiene las interpretaciones, los arpeggios y las frases de audición que hay predefinidos, aparte de otros ajustes. Los datos que hay en la memoria predefinida no se pueden sobrescribir, porque son de solo lectura.

Búfer de edición

El búfer de edición es el área de trabajo donde se editan las interpretaciones, los conjuntos para actuaciones, las canciones y otros ajustes.

Esta área de trabajo permite la lectura y escritura, y el contenido incluido en ella se borra cuando el instrumento se apaga. Los datos editados deben guardarse a la memoria de usuario antes de cambiar a otra interpretación o apagar el instrumento (sin embargo, salvo las interpretaciones y la secuencias de movimiento, los demás datos se guardan automáticamente).

Memoria de usuario

La memoria de usuario tiene dos áreas: usuario y biblioteca.

Área del usuario

El área de usuario contiene las interpretaciones y secuencias de movimiento guardadas además de otros ajustes relativos a todo el instrumento, como los ajustes de utilidades y otros datos de usuario editados en el búfer de edición. Cuando se edita una interpretación de usuario, se puede almacenar como una interpretación nueva o sobrescribir la interpretación existente.

Área de biblioteca

El área de biblioteca permite cargar hasta 24 archivos de biblioteca (.Y2L) desde la unidad flash USB. Los ajustes guardados en el área de biblioteca no se pueden editar. Si desea editar los ajustes del área de biblioteca, envíe los datos al búfer de edición; para ello, seleccione una interpretación almacenada en el área de biblioteca o cargue una secuencia de movimiento desde el área de biblioteca. Cuando termine de editar, los datos se guardarán en el área de usuario.

La memoria de usuario permite la lectura y escritura, y los datos contenidos en esta área se conservarán después de apagar el instrumento.

Búfer de recuperación y búfer de comparación

El búfer de recuperación y el búfer de comparación son áreas que se utilizan para guardar temporalmente los ajustes que esté editando.

Búfer de recuperación

El búfer de recuperación se utiliza como copia de seguridad del búfer de edición.

Si cambia a una interpretación diferente por error sin haber guardado antes el ajuste, puede usar la función de recuperación para restaurar los ajustes guardados temporalmente desde el búfer de recuperación al búfer de edición.

Búfer de comparación

El búfer de comparación es el área donde se guardan los ajustes antes de realizar ediciones. Si utiliza la función de comparación, puede acceder a los ajustes guardados temporalmente en el búfer de comparación para comparar los sonidos editados y sin editar.

Estos búferes permiten la lectura y escritura de datos, pero los ajustes se perderá cuando el instrumento se apague.

2. Configuración de la interpretación en directo

A continuación se incluye una guía del flujo de trabajo general de este instrumento.

Seleccionar una Performance

Se puede seleccionar en la pantalla Live Set o en la pantalla Performance (pantalla Category Search).



Edición de los ajustes



Almacenamiento de los ajustes editados



Creación de un conjunto para actuaciones



Selección de un conjunto para actuaciones



Interpretación al teclado

Seleccionar una Performance

Selección en la pantalla Live Set

1. Pulse el botón [LIVE SET].

Se abre la pantalla Live Set.



2. Toque en la interpretación que desee en la lista mostrada para seleccionarla.

Selección en la pantalla Category Search

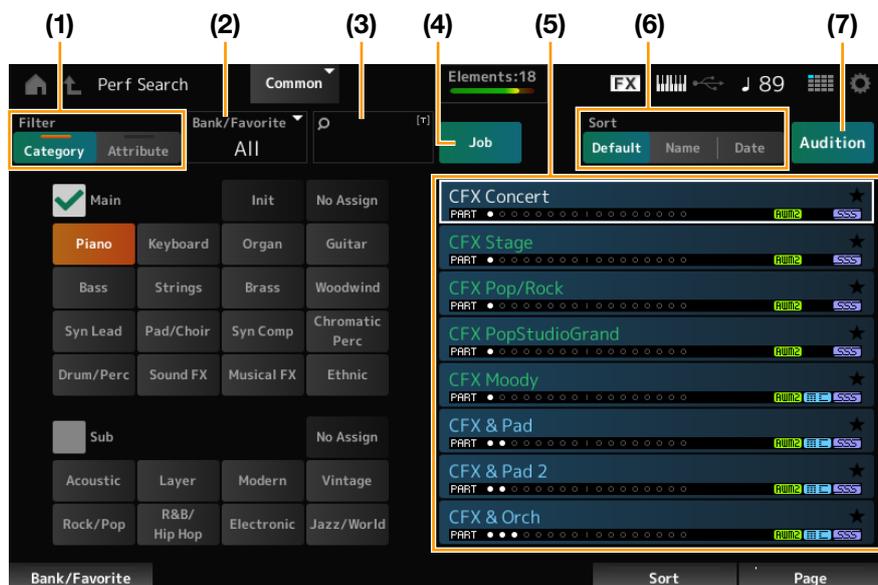
La función Category Search permite buscar entre interpretaciones, partes, patrones rítmicos, arpeggios y formas de onda para encontrar los que le gustaría utilizar. Para buscar una interpretación, pulse el botón [CATEGORY] con la pantalla Performance abierta para abrir la pantalla Performance Category Search.

Aunque esté abierta la pantalla Category Search, puede silenciar y cambiar de parte mediante los botones del panel superior.

NOTA

También se puede seleccionar una interpretación moviendo el cursor al nombre de esta en la pantalla Home y usando el dial de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO].

Descripción de la pantalla



(1) Filter (filtro)

El filtro se puede usar para buscar en la lista de interpretaciones.

- **Category (categoría)**

Puede seleccionar una, bien Main o bien Sub.

- **Attribute (atributo)**

Seleccione un atributo o combinaciones de atributos. El filtro varía en función de la combinación.

Filtro:

Coincidencia exacta	AWM2, FM-X, AN-X
Condición AND	MC, SSS, Smart Morph
Condición OR	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (donde x.x es el número de versión del sistema operativo)

NOTA

El término "MONTAGE" incluye el MODX y el MODX+.

(2) Bank (banco)

(3) Búsqueda por palabras clave

(4) Job (trabajo)

(5) Lista de actuaciones

Se muestran las interpretaciones correspondientes a la categoría y al atributo seleccionados.

Color del texto	Descripción
Blanco	Interpretación seleccionada actualmente
Verde	Single-Part Performance (interpretación de parte individual)
Azul	Multi-Part Performance (interpretación multiparte)

(6) Cambio del orden

(7) Audition

Procedimiento

1. Pulse el botón [CATEGORY].

Se abre la pantalla Performance Category Search.

Esta pantalla también se puede abrir si selecciona Category Search en el menú contextual del nombre de la interpretación.



2. Utilice el filtro según sea necesario.

Puede buscar las interpretaciones cambiando de filtro, banco u orden.

3. Seleccione un elemento de la lista.

Seleccione una de las interpretaciones de la lista que se muestra a la derecha de la pantalla.

Utilice el dial de datos, los botones [INC/YES] o [DEC/NO] o los botones arriba y abajo para realizar la selección.

También puede usar el mando de pantalla para desplazarse por ella sin cambiar la interpretación seleccionada en ese momento.

4. Cierre la pantalla.

Pulse el botón [ENTER], [EXIT] o [PERFORMANCE (HOME)] en el panel superior, o bien toque en el icono [🏠] (HOME) o [⬆️] (EXIT) de la pantalla.

NOTA

Puede utilizar la función Part Category Search si desea cambiar una de las partes en una interpretación de varias partes (esto es, una interpretación que tiene más de una parte). Para abrir la pantalla Part Category Search, seleccione la parte que desee cambiar y luego pulse el botón [CATEGORY] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].

Selección de una interpretación inicializada o de una interpretación de parte individual

Interpretación inicializada

Establezca Bank/Favorite en All o en Preset.

Establezca el filtro en Category y seleccione Init.

Interpretación de parte individual

Establezca el filtro en Attribute y seleccione Single.

Reproducción de una frase de audición

Al reproducir la frase de audición, puede comprobar la interpretación. También puede manipular el controlador durante la reproducción mientras escucha cómo cambia el sonido de la interpretación.

1. Pulse el botón [AUDITION] en el panel superior o toque en Audition en la pantalla Category Search.

Se reproducirá la frase de audición de la interpretación actual.

Si cambia a otra interpretación durante la reproducción, se reproducirá la frase de la nueva interpretación.

NOTA

Si el botón [AUDITION] está desactivado, la función de audición no estará disponible en la interpretación seleccionada, con lo cual no sucederá nada cuando lo pulse.

2. Para detener la reproducción de la frase de audición, pulse otra vez el botón [AUDITION] en el panel superior o toque en el botón Audition en la pantalla Category Search.

Uso de funciones generales para toda la interpretación

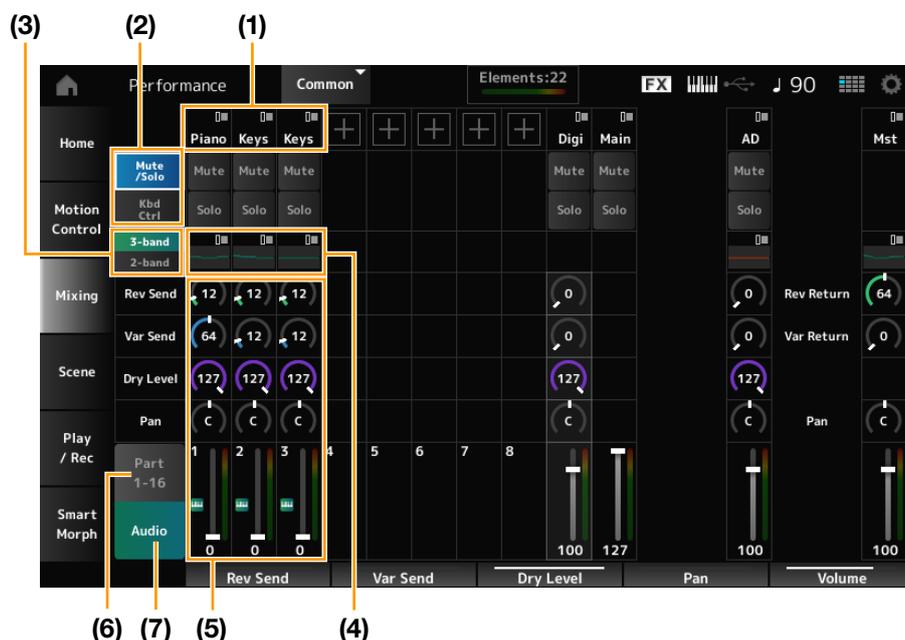
Hay otras funciones para ajustar el balance entre las partes de la interpretación o para cambiar rápidamente a otros grupos de ajustes que están registrado en los botones de antemano.

Mixing (mezcla)

La función de mezcla permite ajustar el balance entre las partes.

Puede comprobar los ajustes de cada parte, tales como el efecto panorámico, el volumen y el ecualizador (EQ) y ajustar los parámetros.

Descripción de la pantalla



(1) Categoría principal de cada parte

(2) Cambio entre las vistas Solo, Mute y Kbd Ctrl

(3) Cambio entre 3-band EQ y 2-band EQ

(4) Ajustes del ecualizador para cada parte

(5) Parámetros de cada parte

(6) Cambio a la vista de 16 partes

(7) Cambio a la vista de partes de audio (partes de la 9 a la 16 ocultas)

Puede configurar los siguientes parámetros de audio para una parte de audio.

- Parte AD: entrada de audio desde las tomas A/D INPUT
- Parte digital: entrada de audio desde el terminal USB [TO HOST]

* Hace referencia al audio establecido en Digital L/R en los canales de audio.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] y toque en Mixing.

Se abre la pantalla Mixing.

2. Seleccione un parámetro.

Seleccione un parámetro usando los botones PART o los botones de cursor del panel superior, o bien toque en los iconos y botones en la pantalla.

3. Cambie el valor utilizando el dial de datos o el mando de pantalla correspondiente.

NOTA

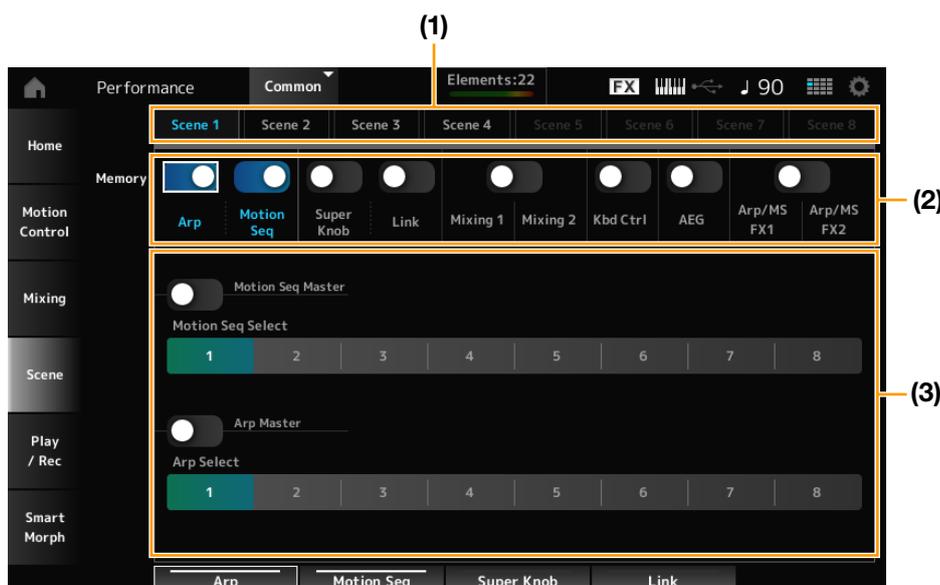
Si necesita ajustar el valor con precisión, pulse el botón [EDIT/↔] mientras se muestra la pantalla Mixing para abrir la pantalla Edit.

Scene (escena)

Una escena es una “instantánea” de varios ajustes, como el tipo de arpeggio, el tipo de secuencia de movimiento y los parámetros de parte. Si registra diferentes escenas en cada uno de los ocho botones SCENE, podrá utilizar esos botones SCENE para recuperar diferentes ajustes de inmediato.

Esto resulta cómodo, por ejemplo, cuando solo se quiere cambiar los tipos de arpeggio y de secuencia de movimiento — sin cambiar el tipo de interpretación— para seguir la progresión de una canción o para destacar un aspecto diferente de una interpretación.

Descripción de la pantalla



(1) Ficha Scene (escena)

(2) Selector de memorización

(3) Ajustes de la ficha

Cuando el selector de memorización está activado, los parámetros de la función aparecen en pantalla.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] y toque en Scene.

Se abre la pantalla Scene.

2. Configure Scene 1–8.

Las funciones en las que el selector de memorización (Memory) esté activado se registrarán en el botón SCENE seleccionado.

Ahora, la escena (Scene) recién configurada se activará con solo pulsar el botón SCENE pertinente.

3. Pulse el botón [STORE] para guardar la interpretación.

AVISO

Asegúrese de guardar (almacenar) los ajustes de la escena que acaba de editar antes de cambiar a una interpretación diferente o apagar el instrumento. Si no realiza la operación Store para guardar la escena, los ajustes de esta se perderán.

NOTA

Si un parámetro que se puede registrar en un botón SCENE ya se ha asignado a un mando giratorio o deslizante, acciónelo. A continuación, puede registrar los ajustes en un botón manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa uno de los botones SCENE. Tras ello, pulse el botón [STORE] para guardar los ajustes de la escena en la interpretación.

Edición de los ajustes

Uso de división y capa

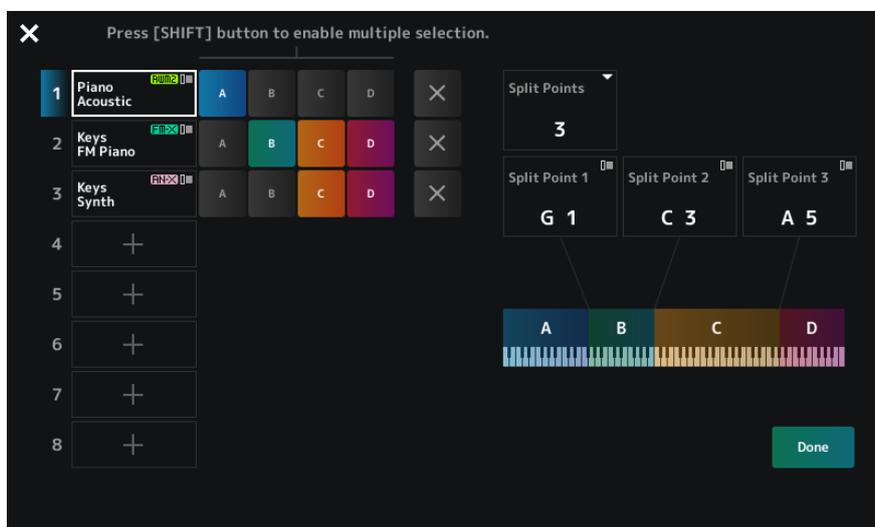
¿En qué consiste la función de división?

Se trata de un ajuste que divide todo el teclado en varios grupos y asigna una parte a cada uno de ellos. En este instrumento, puede especificar el punto de división y establecer el intervalo de teclas de cada grupo.

¿En qué consiste la función de capa?

Este ajuste permite combinar varias partes superpuestas y reproducirlas a la vez. Si asigna dos o más partes al mismo grupo, puede reproducir una combinación de varios tonos.

Pantalla Split Job (trabajo de división)



Para obtener una descripción de cada elemento de la pantalla, consulte Split Job.

Procedimiento de división

1. Pulse el botón [SPLIT].

Aparece la pantalla Split Job de la interpretación.

2. Al tocar en los elementos en pantalla para especificar el número y la posición del punto de división, se puede establecer el intervalo de teclas de cada grupo.

Toque en los botones de grupo mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para asignar una misma parte a varios grupos.

3. Pulse el botón [EXIT] o toque en Done en la pantalla para confirmar los ajustes.

Al tocar en [x] (Cerrar) en la esquina superior izquierda, se cancela la configuración.

Procedimiento de ajuste del intervalo de notas

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [SPLIT].

Se muestra la vista Part - Note en la pantalla Performance.

2. Utilice teclado o el dial de datos para cambiar el intervalo de notas de cada parte.

Procedimiento de edición

1. Seleccione una interpretación.
2. En la pantalla Performance, mueva el cursor al nombre de la interpretación o de la parte que desee editar.
3. Pulse el botón [EDIT/↶] o toque en Edit en el menú contextual.
Se abrirá la pantalla Common Edit cuando el cursor esté en el nombre de una interpretación.
Se abrirá la pantalla Part Edit del motor de sonido cuando el cursor esté en una parte.

NOTA

Para cambiar el parámetro que desea editar, abra la pantalla Common Edit desde la pantalla Edit y seleccione el elemento deseado en la barra de navegación.

4. Seleccione una ficha en las filas primera y segunda para abrir la pantalla.
Se recomienda cambiar los ajustes de cada ficha de arriba hacia abajo.

Ejemplo: Parte normal (AWM2)



5. Edite los ajustes cambiando los parámetros que se muestran a la derecha de las fichas.
6. Continúe editando los parámetros de las diferentes fichas si es necesario.
El objetivo de las ediciones se mostrará en la barra de navegación.
Seleccione Common para editar los ajustes de toda la interpretación.
Seleccione la parte y Common para editar los ajustes de toda la parte.
Si desea acceder a ajustes detallados, seleccione una de las siguientes opciones: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise y C0–C6.

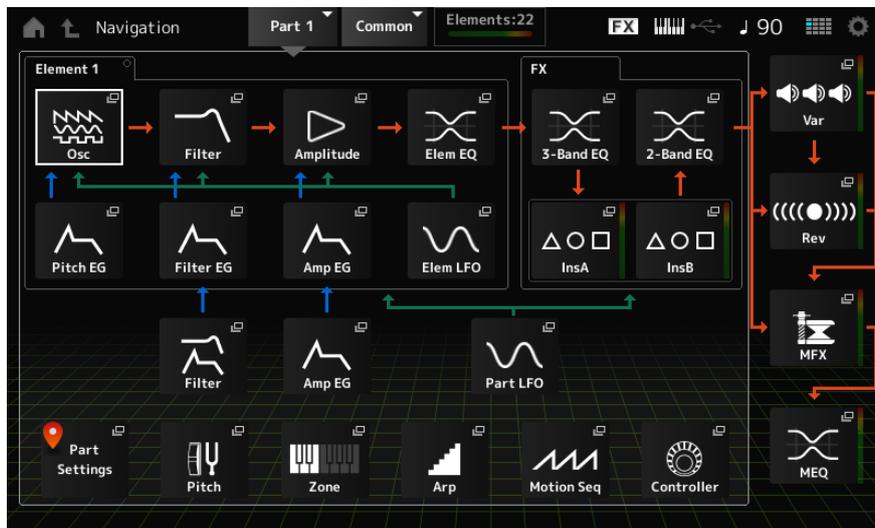


7. Cuando haya terminado de editar, pulse el botón [STORE] para guardar la interpretación.

Uso de la pantalla Navigation (navegación)

1. Pulse el botón [NAVIGATION].

Se abre la pantalla NAVIGATION.



Al pulsar el botón [NAVIGATION] mientras se está editando algo, aparece el icono de ubicación actual (📍).

2. Seleccione el elemento que quiera editar.

Seleccione la parte y Common para editar los ajustes de toda la parte.

Si desea acceder a ajustes detallados, seleccione una de las siguientes opciones: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise y C0–C6.

3. Seleccione el icono del parámetro que desea editar.

Utilice los botones de cursor para mover el cursor y pulse el botón [ENTER]. También puede tocar en el icono en la pantalla.

4. Seleccione el icono del ajuste que desea editar.

5. Cambie los parámetros que se muestran en pantalla.

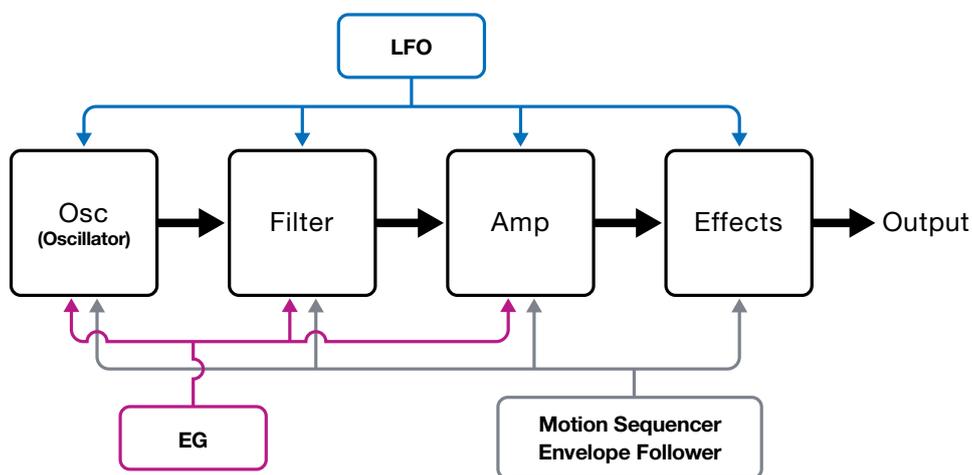
6. Guarde la interpretación.

Creación de cambios tonales

Para crear cambios tonales, se pueden utilizar osciladores, filtros, EG (o generadores de envolventes), LFO (u osciladores de baja frecuencia) y efectos. Al cambiar esos parámetros, se puede cambiar el brillo, la resonancia u otras cualidades tímbricas del sonido.

Los ajustes detallados varían en función del motor de sonido, pero los ajustes comunes son los siguientes:

Osciladores (Osc)	Crea una forma de onda
Tono (Pitch)	Controla el tono
Filtros (Filter)	Controla la frecuencia de corte
EG (Envelope Generator, generador de envolvente)	Determina cómo cambia el sonido con el tiempo
LFO	Determina el cambio cíclico del sonido
Secuenciador de movimiento (Motion Sequencer)	Aplica cambios complejos en el sonido a lo largo del tiempo
Efectos (Effects)	Procesa el sonido



Configuración de efectos

System Effect (efecto del sistema)

Este efecto se aplica a todas las partes de la interpretación.

El efecto del sistema incluye dos tipos: Variation (variación) y Reverb (reverberación). También puede añadir una reverberación al sonido de salida de una variación (Variation to Reverb).

Insertion Effect (efecto de inserción)

Este efecto se aplica a cada parte.

Master Effect (efecto principal)

Este efecto se aplica al sonido global en la salida final.

Part EQ (ecualización de partes)

Un ecualizador de 3 y 2 bandas que se aplica a cada parte.

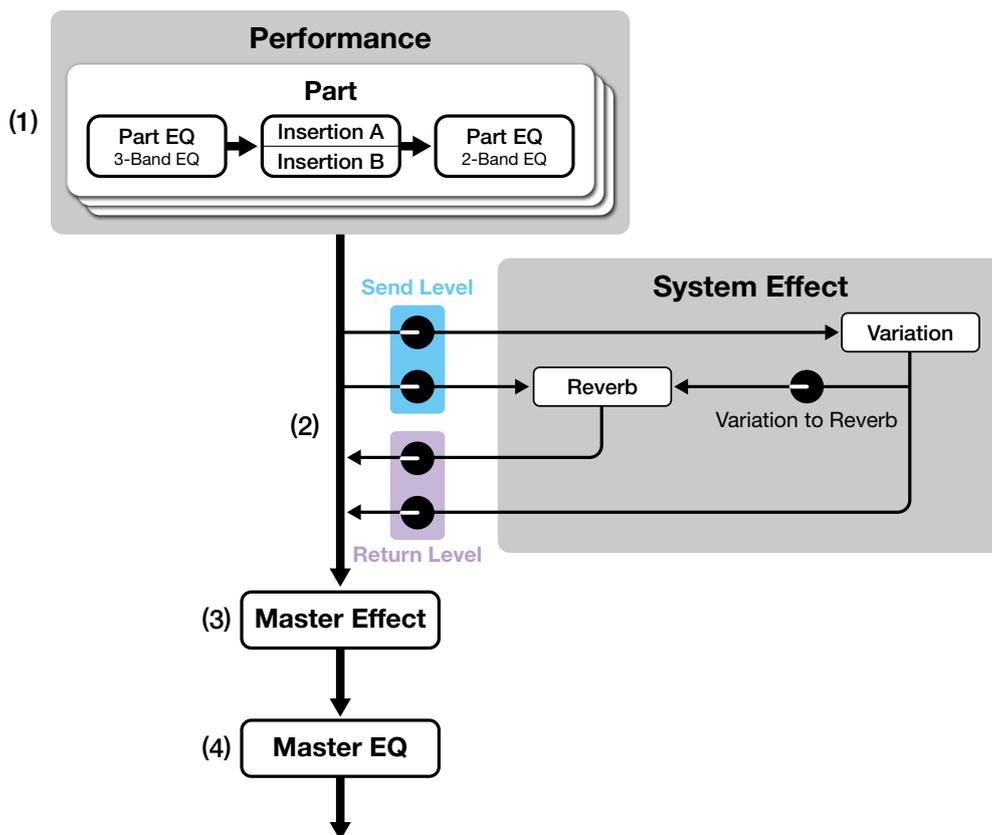
La ecualización de partes se puede aplicar antes o después del efecto de inserción.

Master EQ (ecualizador principal)

Un ecualizador de 5 bandas que se aplica al sonido global en la salida final.

Conexiones y ajustes de efectos

Conéctese como se muestra en diagrama siguiente y use los métodos del (1) al (4) para configurar cada uno de ellos.



(1) Ajuste de la ecualización de partes y del efecto de inserción

- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins A
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins B
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ

(2) Ajuste de la variación y la reverberación

- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Variation
- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb

(3) Ajuste del efecto principal

- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX

(4) Ajuste del EQ principal

- [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ

NOTA

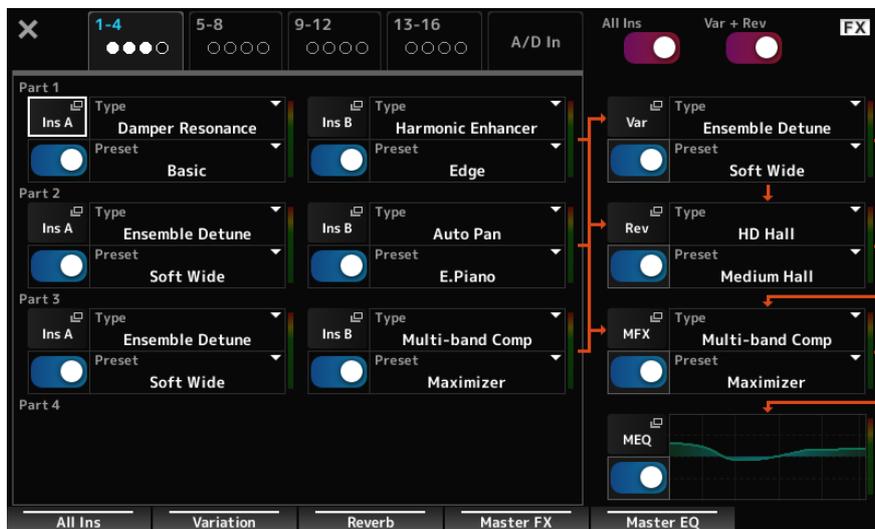
Para ajustar el efecto de la señal de entrada de audio procedente de las tomas A/D INPUT, utilice esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In.

Para obtener información sobre las categorías y los tipos de efectos, consulte Tipos de efectos. Para obtener información sobre los parámetros de efectos, consulte Parámetros de efectos.

Para obtener información sobre el programa predefinido de cada tipo de efecto, consulte el documento Data List (Lista de datos).

Cambio de los ajustes de efectos

Si pulsa el botón [NAVIGATION] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], se abrirá la pantalla FX Overview, donde podrá ver una descripción general de los ajustes de los efectos. Toque en los botones de los nombres de los efectos, como Ins A y Var, para abrir la pantalla Edit.



Uso de arpeggios

La función de arpeggios reproduce automáticamente patrones rítmicos y acompañamientos de acordes con solo pulsar determinadas teclas.

No solo proporciona inspiración y pasajes rítmicos completos para sus interpretaciones en directo, sino que también aporta partes de acompañamiento instrumentales totalmente orquestadas de varios géneros musicales para facilitarle la creación de canciones.

Características de la función de arpeggios de este instrumento

Este instrumento permite configurar hasta ocho tipos de arpeggios para cada parte y reproducirlos para ocho partes a la vez. También permite configurar el intervalo de teclas utilizado para reproducir los arpeggios (Note Limit), así como los límites superior e inferior de la pulsación de teclas (Velocity Limit).

La función de arpeggios permite tocar frases de énfasis (esto es, las frases de secuencia que se reproducen solo cuando se toca el teclado a una velocidad mayor que el valor especificado) o efectos de sonidos, como los sonidos del traste de una guitarra, mediante la función de efecto de sonido aleatorio.

Puede buscar arpeggios predefinidos que contengan estos sonidos en la pantalla Arp Category Search. Si especifica Accent (frase de énfasis) o Random SFX (efectos especiales aleatorios) como atributos, reducirá el número de arpeggios coincidentes.

Activación y desactivación de arpeggios

Para activar o desactivar la función de arpeggios, pulse el botón [ARP] del panel superior.

Cambio de arpeggios mediante los mandos

Seleccione ARP/MSEQ con el botón [QUICK EDIT] y use los mandos 1 y 2 para cambiar cómo suena el arpeggio.

Para modificar el sonido, gire los mandos y escuche cómo se reproduce el arpeggio.

Para obtener más información sobre los efectos de los mandos 1 y 2, vaya a Arp/MS → Arp Common en la pantalla Common Edit.

Cambio de la forma de activar o desactivar la reproducción de arpeggios

Puede cambiar con total libertad el ajuste del método de reproducción de arpeggios de modo que solo se reproduzca mientras se mantiene pulsada la tecla o bien que continúe reproduciéndose aunque la haya soltado. Siga estos pasos para cambiar este ajuste:

Hold (retener)

Botón [EDIT/↺] → seleccione Part → Common → Arpeggio → Common

Trigger Mode (modo de activación)

Botón [EDIT/↺] → seleccione Part → Common → Arpeggio → Advanced

Ajuste	Hold	Trigger Mode
Se reproduce solo mientras hay una tecla pulsada	Off	Gate
La reproducción prosigue después de levantar el dedo de la tecla	On	Gate
La reproducción se activa o desactiva cada vez que se pulsa la tecla	Sin importar si está activado o desactivado (On/Off)	Toggle

NOTA

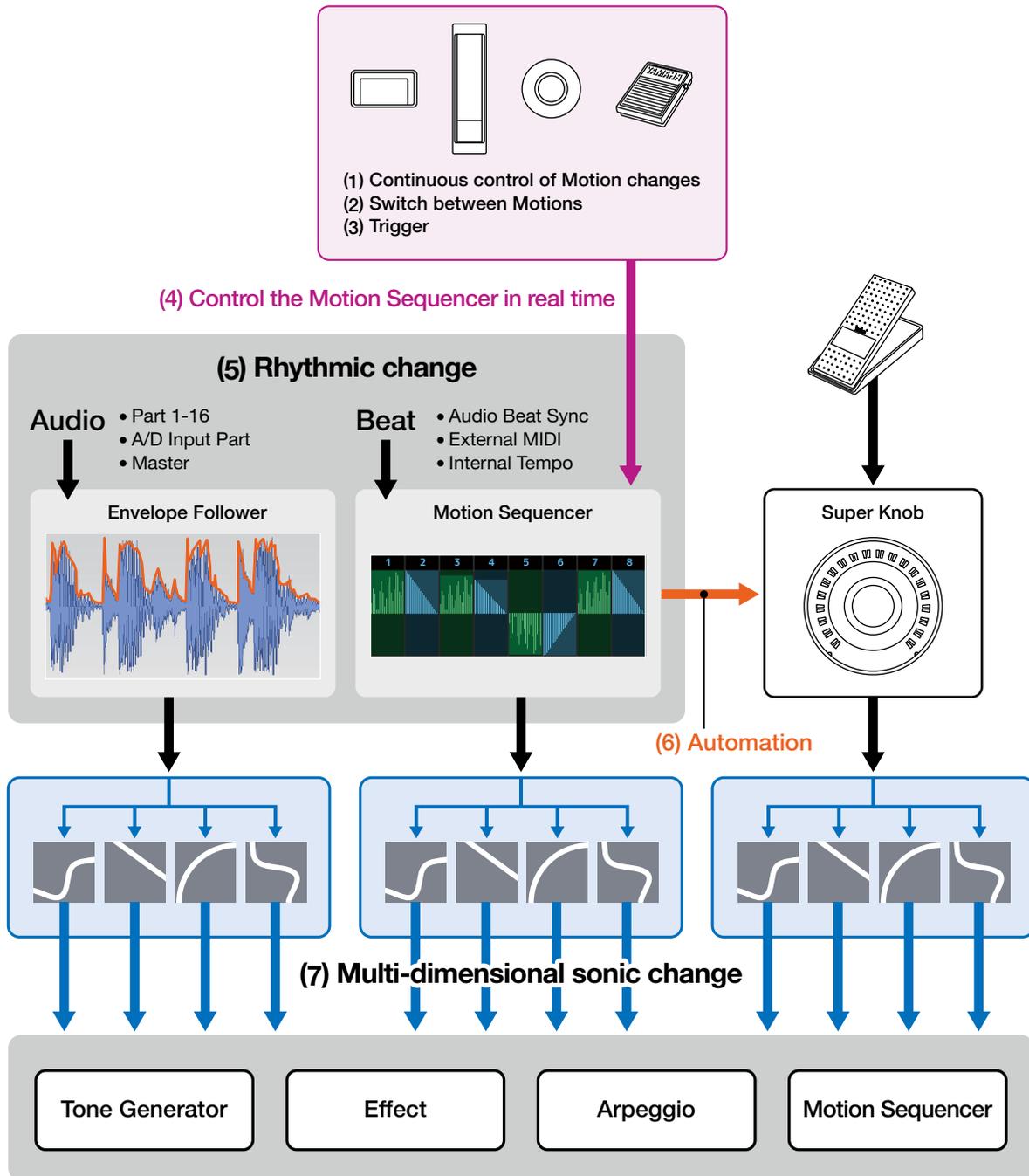
Cuando Arp Master y Arp Part están activados, active el botón [KEYBOARD HOLD] del panel superior para lograr el mismo efecto que cuando Hold está activado (On).

Uso del control de movimiento

La función de control de movimiento permite crear movimiento (esto es, cambios de sonido rítmicos y dinámicos) en tiempo real, lo que permite encontrar formas de expresión completamente nuevas.

Esta función permite establecer los ajustes con antelación para poder cambiar los parámetros sin tener que utilizar los pedales o las ruedas.

Esto permite crear cambios expresivos dramáticos y poderosos al ritmo de la música.



(1) Control continuo de los cambios de movimiento

(2) Cambios entre movimientos

(3) Trigger

(4) Control del secuenciador de movimiento en tiempo real

(5) Cambio rítmico

(6) Automatización

(7) Cambio de sonido multidimensional

Ajuste del control de movimiento

El control de movimiento se puede configurar estableciendo el ajuste Source del controlador, así como los ajustes Destination y Parameter en la pantalla Control Assign.

Cómo abrir la pantalla Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → toque en Common → [EDIT/↶] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Assign

Configuración del ajuste en Super Knob

Configure Display Filter en SuperKnob y seleccione Source (AsgnKnob 1–8), Destination, etc.

Configuración del ajuste en Motion Sequence

Configure Source en un valor de Motion Sequence Lane (línea de secuenciador de movimiento) del 1 al 4.

Configuración del ajuste en Envelope Follower

Configure Source en EnvFollow.

Personalización de los ajustes de mando principal

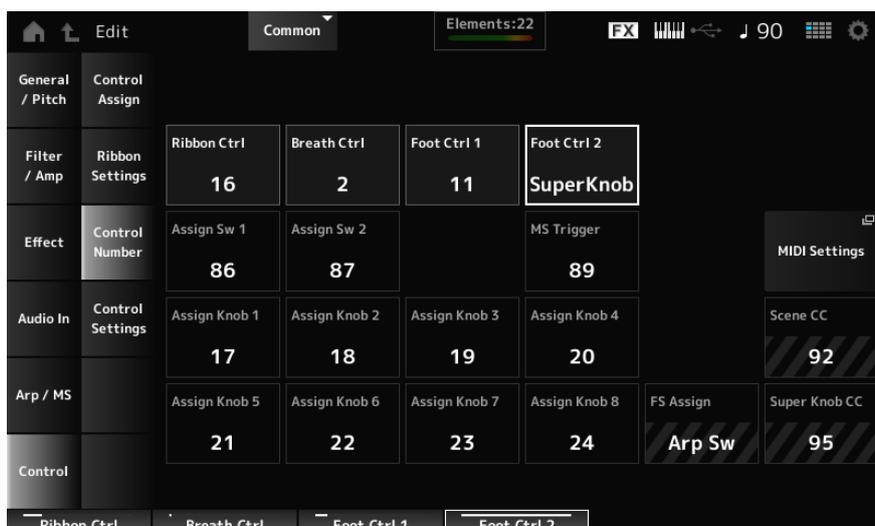
Si se utiliza el mando principal, se pueden controlar simultáneamente los valores Assign 1–8 asignados a los mandos del 1 al 8 que son comunes a todas las partes.

Si se combina el mando principal y el secuenciador de movimiento, se pueden lograr cambios de sonido más complejos.

Control del mando principal con los pedales

El mando principal se puede controlar mediante un controlador de pedal (FC7) —a la venta por separado— conectado a este instrumento.

1. Conecte el controlador de pedal (FC7) a la toma FOOT CONTROLLER ([1] o [2]).
2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → Control → Control Number.
3. Seleccione SuperKnob en Foot Ctrl1 o Foot Ctrl2, según la toma a la que haya conectado el controlador de pedal (FC7).



4. Cierre la pantalla para finalizar la configuración.

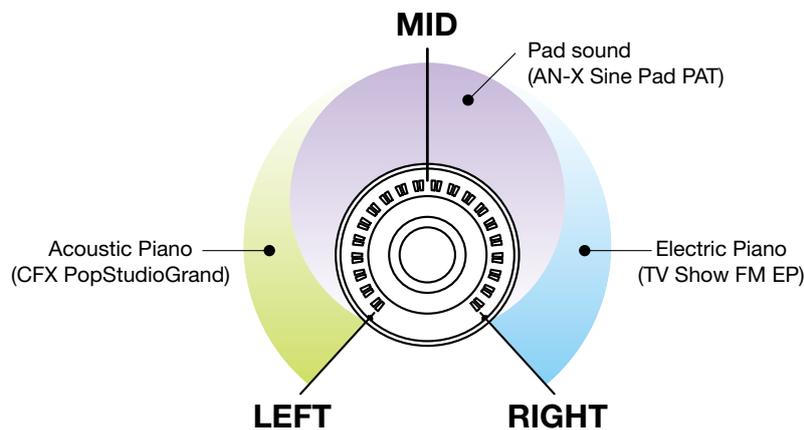
Ejemplo de ajuste del mando principal

Los ajustes del mando principal se pueden personalizar.

Se pueden establecer dos o tres valores fijos para usar el mando principal para transformar sonidos. A partir de tres valores fijos, puede calcular la mediana.

Ejemplo de transformación del sonido mediante tres valores fijos

Aquí explicaremos cómo agregar efectos de transformación al sonido en capas creado con tres interpretaciones predefinidas (piano acústico, sonido de pulsador y piano eléctrico). Asimismo, explicaremos cómo agregar un efecto de transformación manteniendo los ajustes originales de estas interpretaciones.



1. Seleccione sonidos para las partes 1 a 3.

1-1. Pulse el botón [CATEGORY] y seleccione CFX PopStudioGrand.

1-2. En la pantalla Home, toque en el icono [+] de la parte 2 para abrir la pantalla Part Category Search y seleccione AN-X Sine Pad PAT.

1-3. En la pantalla Home, toque en el icono [+] de la parte 3 para abrir la pantalla Part Category Search y seleccione TV Show FM EP.

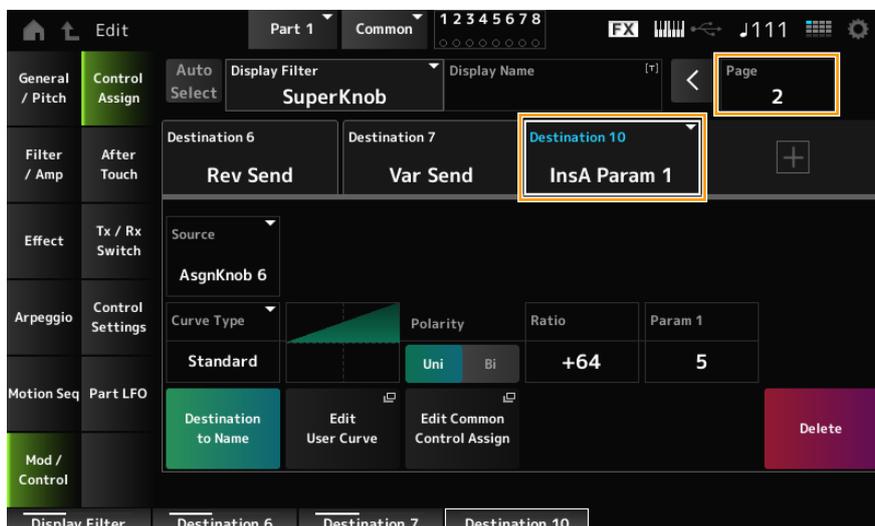
2. Ajuste los parámetros de la parte 1.

2-1. Seleccione la parte 1.

2-2. Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para abrir la pantalla Control View.

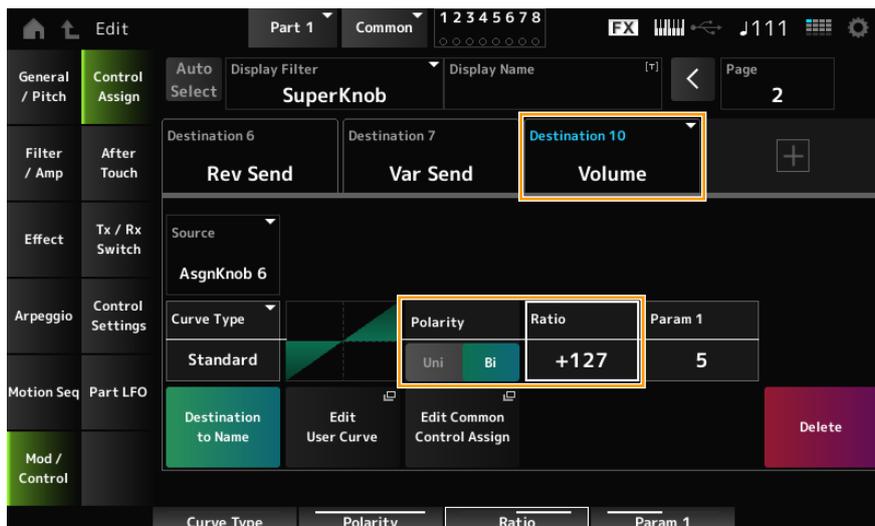
2-3. Gire el mando principal para abrir la pantalla Control Assign.

2-4. Vaya a Page 2 y toque en el icono [+] para añadir Destination 10.



2-5. Toque en la ficha Destination 10 y seleccione Volume en Part Param.

2-6. Ajuste Polarity (Curve Polarity) en Bi y ajuste Ratio (Curve Ratio) en +127.



3. Ajuste los parámetros de la parte 2.

3-1. Seleccione la parte 2.

3-2. Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] y luego gire el mando principal.
Se abre la pantalla Control Assign de la parte 2.

3-3. Toque en el icono [+] para añadir Destination 8.

3-4. Toque en la ficha Destination 8 y seleccione Volume en Part Param.

3-5. Ajuste Polarity (Curve Polarity) en Bi y ajuste Ratio (Curve Ratio) en +127.

4. Ajuste los parámetros de la parte 3.

4-1. Seleccione la parte 3.

4-2. Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] y luego gire el mando principal.
Se abre la pantalla Control Assign de la parte 3.

4-3. Toque en el icono [+] para añadir Destination 8.

4-4. Toque en la ficha Destination 8 y seleccione Volume en Part Param.

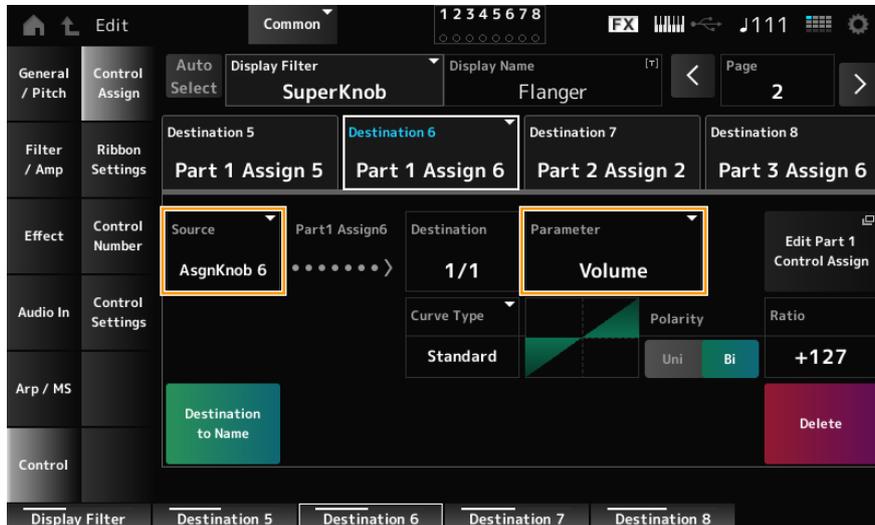
4-5. Ajuste Polarity (Curve Polarity) en Bi y ajuste Ratio (Curve Ratio) en +127.

5. Confirme que los parámetros de las partes 1 a 3 están establecidos en Common Assignable Knob.

5-1. Pulse el botón [COMMON].

5-2. Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] y luego gire el mando principal. Se abre la pantalla Common Control Assign.

5-3. Toque en cada una de las fichas Destination de la 6 a la 8 para confirmar que Source se ha establecido en AsgnKnob de 6 a 8, respectivamente, y que Destination Parameter se ha establecido en Part de 1 a 3, Volume.



6. Establezca la posición LEFT del mando principal.

Esto permite establecer los ajustes del mando principal cuando se gira completamente hacia la izquierda.

6-1. Pulse el botón KNOB POSITION [LEFT].

6-2. Asegúrese de que COMMON está seleccionado para la selección de parte y luego pulse el botón [ASSIGN]. Asegúrese de que los mandos estén ajustados en los valores del 5 al 8.

6-3. Para establecer que CFX PopStudioGrand suene únicamente en la parte 1, gire el mando 6 (Assign6) completamente hacia la derecha (hasta el valor máximo) y los mandos 7 (Assign7) y 8 (Assign8) completamente hacia la izquierda (hasta el valor mínimo).

6-4. Guarde los ajustes; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón KNOB POSITION [LEFT].

7. Establezca la posición RIGHT del mando principal.

Esto permite establecer los ajustes del mando principal cuando se gira completamente hacia la derecha.

7-1. Pulse el botón KNOB POSITION [RIGHT].

7-2. Para establecer que TV Show FM EP suene únicamente en la parte 3, gire el mando 8 (Assign8) completamente hacia la derecha (hasta el valor máximo) y los mandos 6 (Assign6) y 7 (Assign7) completamente hacia la izquierda (hasta el valor mínimo).

7-3. Guarde los ajustes; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón KNOB POSITION [RIGHT].

8. Establezca la posición MID del mando principal.

Habilite la posición MID y luego gire el mando principal para establecer el valor de posición media.

- 8-1. Para abrir la pantalla NAVIGATION, pulse el botón [NAVIGATION].
- 8-2. Toque en Super Knob y abra la pantalla de ajustes del mando principal.
- 8-3. Establezca Mid Position en el valor 512.



- 8-4. Pulse el botón KNOB POSITION [MID].
- 8-5. Para establecer que AN-X Sine Pad PAT únicamente suene en la parte 2, gire el mando 7 (Assign7) completamente hacia la derecha (hasta el valor máximo) y los mandos 6 (Assign6) y 8 (Assign8) completamente hacia la izquierda (hasta el valor mínimo).
- 8-6. Guarde los ajustes; para ello, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón KNOB POSITION [MID].

La configuración principal ya está completada.

9. Realice los ajustes precisos.

Ajuste las opciones Curve Type, Ratio y Param de cada parte, así como las posiciones LEFT, RIGHT y MID del mando (KNOB POSITION) si así lo desea.

Uso del secuenciador de movimiento

La función de secuenciador de movimiento permite crear cambios de sonido controlando los tiempos de los parámetros de acuerdo a una secuencia creada de antemano. Esto permite configurar cambios rítmicos que están sincronizados con el tempo de la interpretación, el arpeggio o los ritmos procedentes del dispositivo conectado, así como controlar dichos cambios de manera interactiva y en tiempo real de acuerdo con la progresión de la canción.

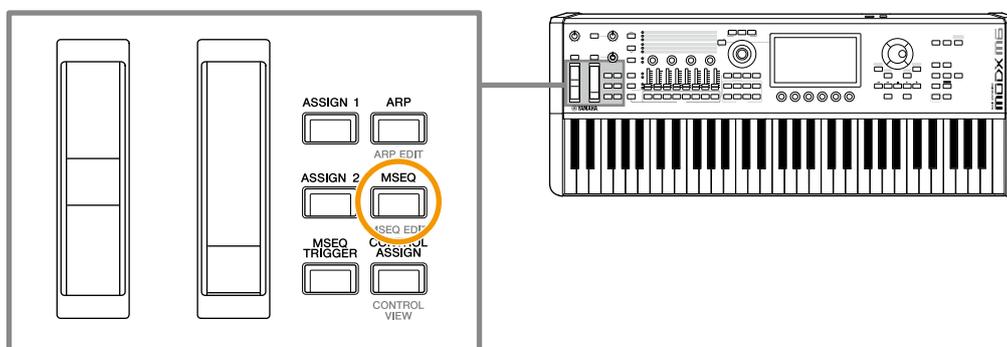
Se pueden utilizar hasta cuatro líneas del secuenciador de movimiento en una parte y hasta ocho en una interpretación entera. Puede configurar un máximo de ocho patrones de secuencia por línea. Al igual que con los arpeggios, puede establecer el valor de Velocity Limit, así como el método de reproducción de secuencia, el número de pasos, etc. para reproducir la secuencia.

Cómo configurar los parámetros de cada línea:

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

Activación y desactivación del secuenciador de movimiento

Para activar o desactivar el secuenciador de movimiento, pulse el botón [MSEQ] en el panel superior.



Cambio del secuenciador de movimiento con los mandos

Seleccione ARP/MSEQ con el botón [QUICK EDIT] para usar los mandos 3 y 4 a fin de cambiar el secuenciador de movimiento.

Modifique los ajustes del secuenciador de movimiento mientras va girando los mandos y escuchando la reproducción del secuenciador de movimiento.

Para obtener más información sobre los efectos de los mandos 3 y 4, consulte Arp/MS → MS Common en la pantalla Common Edit.

Cambio de la forma en que se activa la secuencia de movimiento

La forma en que se activa el secuenciador de movimiento se puede configurar con los parámetros LaneSw y Trigger.

LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

Ajuste	Lane Sw	Trigger	Sync
Reproduce el secuenciador de movimiento cuando se pulsa una tecla	On	Off	-
Reproduce el secuenciador de movimiento cuando se pulsa el botón [MSEQ TRIGGER]	On	On	Other than Arp

Edición del secuenciador de movimiento

Una secuencia de movimiento se compone de hasta 16 pasos.

Toque en Edit Sequence para abrir la pantalla de ajustes Motion Sequence y edite cada paso.

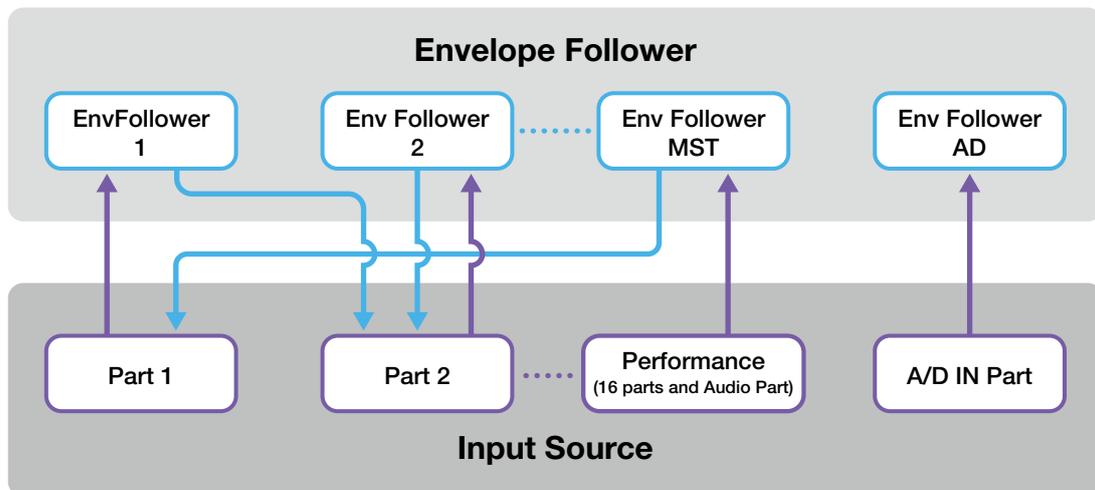
Uso del seguidor de envolvente

El seguidor de envolvente es la función que extrae la envolvente de la forma de onda de la entrada de audio, y se utiliza como controlador para crear cambios en el sonido. Permite la salida de las partes y la salida desde el dispositivo externo conectado a las tomas A/D INPUT.

Por ejemplo, se puede usar el seguidor de envolvente de una parte que tiene asignado un patrón rítmico como origen para añadir una variación a otra parte. Esto resulta útil, por ejemplo, si se quiere establecer una reducción o ducking (bajar el volumen de una parte mientras se reproduce otra).

Cada seguidor de envolvente tiene su propio origen de entrada; por ejemplo, EnvFollow 1 es el de la parte 1, EnvFollow 2, el de la parte 2 y EnvFollow AD el de la parte de audio. Para cambiar la salida de cada seguidor de envolvente, hay que seleccionar un origen diferente en la pantalla Control Assign.

Por ejemplo, se puede configurar el seguidor de envolvente de la parte 1 (EnvFollow 1) para crear cambios en la parte 2. El modo en que la salida de cada seguidor de envolvente modifica el sonido se puede configurar en la pantalla Control Assign.



- ← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)
- ← (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

(1) Señal de entrada al seguidor de envolvente

(2) Señal de salida del seguidor de envolvente

Ajustes del seguidor de envolvente:

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1-16)



Ajuste del seguidor de envolvente en la pantalla Rhythm Pattern

Puede configurar el seguidor de envolvente en la pantalla Rhythm Pattern. Esto permite acceder rápidamente a los parámetros del seguidor de envolvente que suelen usarse en los patrones rítmicos.

1. Pulse el botón [SONG/PATTERN] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para abrir la pantalla Rhythm Pattern.

2. Seleccione un sonido de batería de la lista que se muestra a la derecha de la pantalla.

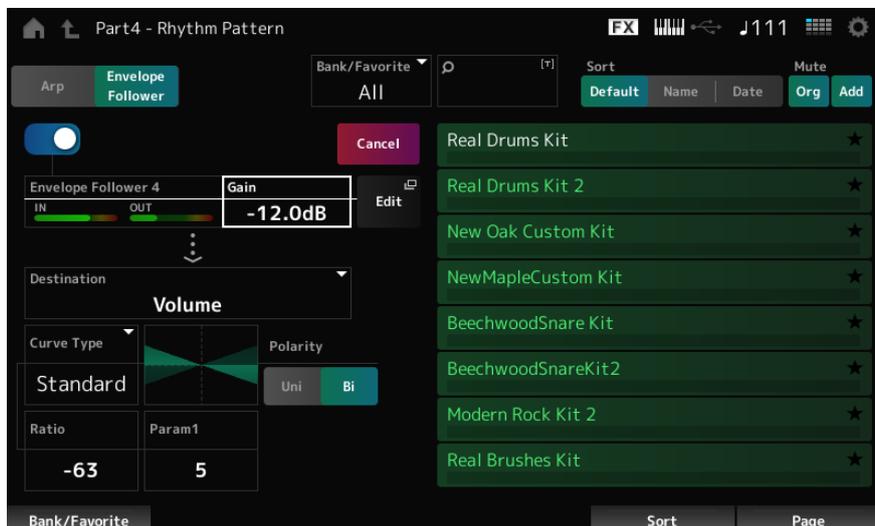
3. Toque en Envelope Follower y active el selector.

Puede tocar el teclado para escuchar el efecto que produce el seguidor de envolvente.

4. Configure los ajustes.

Ejemplo de ajustes

- Polarity (Curve Polarity): Bi
- Ratio (Curve Ratio): -63
- Gain (Envelope Follower Gain): -12.0 dB



5. Para realizar ajustes más precisos, toque en Edit en la pantalla.

Se abre la pantalla Envelope Follower Edit.

NOTA

- Si desea seleccionar un juego o un tipo de arpegio nuevo para el patrón rítmico, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón [SONG/PATTERN] para volver a la pantalla Rhythm Pattern.
- Los ajustes del seguidor de envolvente se conservan después de haber seleccionado el nuevo juego o arpegio para el patrón rítmico.

Uso de Smart Morph

Smart Morph es una función que utiliza el aprendizaje automático para transformar partes FM-X o AN-X. Esto permite crear un nuevo sonido para la parte 1 a partir de varias partes FM-X o AN-X que se van a tocar en el teclado.

Características de Smart Morph

La función Smart Morph analiza cada sonido asignado a las partes 9 a 16 y traza un punto por cada parte en el mapa. Cada punto en el mapa representa un sonido, y la distancia entre los puntos muestra las similitudes de estos sonidos.

Creación de una nueva parte (Learn)

La función Learn genera sonidos automáticamente para rellenar los espacios entre los puntos del mapa. Cuando se toca en un punto en el mapa, se selecciona el sonido de ese punto para la parte 1. Puede asignar un nuevo emplazamiento en el mapa más acorde a sus preferencias y guardar la configuración para crear una parte nueva.

Puede crear sonidos completamente nuevos si arrastra el punto en el mapa mientras toca el teclado o si mueve el mando principal con los movimientos de entre dos y ocho puntos asignados de antemano.

Almacenamiento de los ajustes editados

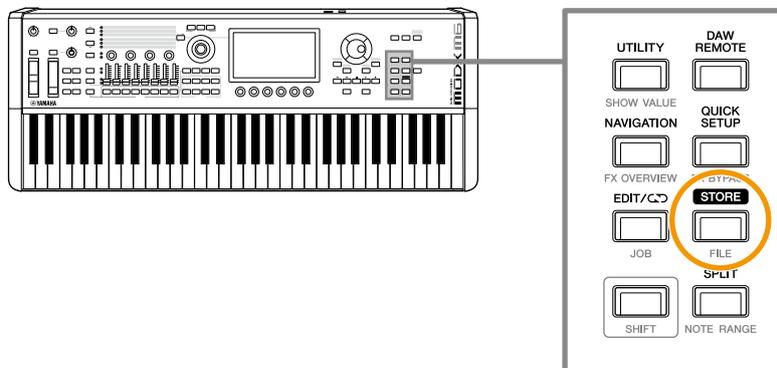
Después de editar, guarde en la memoria interna la interpretación que ha creado. Guardar los ajustes en la memoria interna se conoce como operación de almacenamiento, o “Store”.

AVISO

- Si selecciona una interpretación diferente o apaga el instrumento sin haber almacenado la interpretación, perderá los ajustes que está editando.
- Las interpretaciones existentes en User Bank se perderán si se sobrescriben. Cuando guarde las interpretaciones que ha editado, asegúrese de no sobrescribir las interpretaciones existentes. Los ajustes importantes que haya realizado deben guardarse en una unidad flash USB (Save). Para obtener información sobre esta operación, consulte “Almacenamiento de los ajustes en una unidad flash USB como un archivo de copia de seguridad (Save)”.

Cómo guardar un interpretación

1. Pulse el botón [STORE].



- Si se va a guardar una nueva interpretación, aparece Store As New Performance.
- Si la interpretación se ha guardado previamente, aparecen Overwrite Current Perf. y Store As New Performance.

2. Para guardarla como una nueva interpretación, toque en Store As New Performance.

Si desea sobrescribir una interpretación guardada previamente, toque en Overwrite Current Perf. y, a continuación, toque en Store (YES).

3. Escriba el nombre de la interpretación con el teclado en pantalla.

Use el teclado que aparece en la pantalla Main. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

4. Toque en Done cuando termine de escribir el nombre.

Cuando la operación Store finaliza, se abre la pantalla Performance.

Creación de un conjunto para actuaciones

La función de conjunto para actuaciones es una forma cómoda de cambiar entre diferentes interpretaciones, por ejemplo, mientras se reproducen las canciones en una lista de canciones.

En este instrumento, puede crear un conjunto para actuaciones simplemente registrando su interpretación favorita en cada ranura.

Registro de una interpretación en una ranura

Realice el siguiente procedimiento para registrar una interpretación en el conjunto para actuaciones.

AVISO

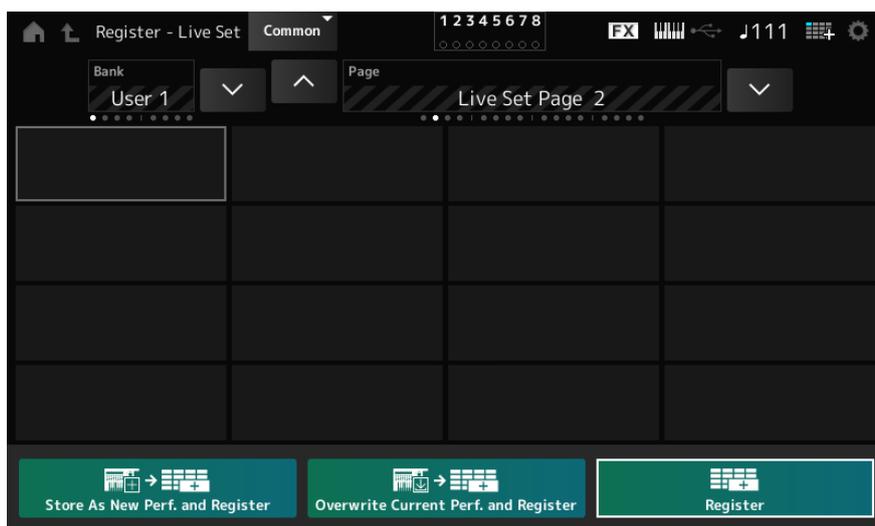
- Guarde la interpretación que acaba de editar antes de registrarla en el conjunto para actuaciones. Sin embargo, si registra en el conjunto para actuaciones y selecciona **Store As New Perf. and Register** o **Overwrite Current Perf. and Register**, no es necesario guardar la interpretación por adelantado.
- Si selecciona una interpretación diferente o apaga el instrumento sin haber almacenado la interpretación, perderá las ediciones realizadas en los ajustes.

1. Selección de una interpretación en la pantalla Performance.

Asegúrese de que el botón [LIVE SET] esté iluminado o semiiluminado.

2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón [LIVE SET].

Se abre la pantalla Live Set Register.



3. Toque en la ranura en la que desee registrar la interpretación para seleccionarla.

4. Seleccione una de las operaciones de almacenamiento disponibles y pulse el botón [ENTER] o simplemente toque en la opción que quiera seleccionar en la pantalla.

Método de almacenamiento	Descripción
Store As New Perf. and Register	Guarda la nueva interpretación y la registra
Overwrite Current Perf. and Register	Sobrescribe la interpretación actual y registra la nueva
Register	Registra la interpretación

Cambie el nombre de la interpretación según sea necesario. Confirme los cambios para registrar la interpretación en la ranura.

NOTA

Si desea registrar una nueva interpretación en una ranura anterior a otra ya registrada, siga estos pasos.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras toca en la ranura. Aparecerá un cursor delante de la ranura.
2. Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], seleccione el método de almacenamiento y pulse el botón [ENTER] o toque en la pantalla.

En este momento, se borra la interpretación registrada en la última ranura (esquina inferior derecha) de la página del conjunto para actuaciones.

Intercambio de interpretaciones registradas en ranuras

El contenido de las ranuras se puede intercambiar.

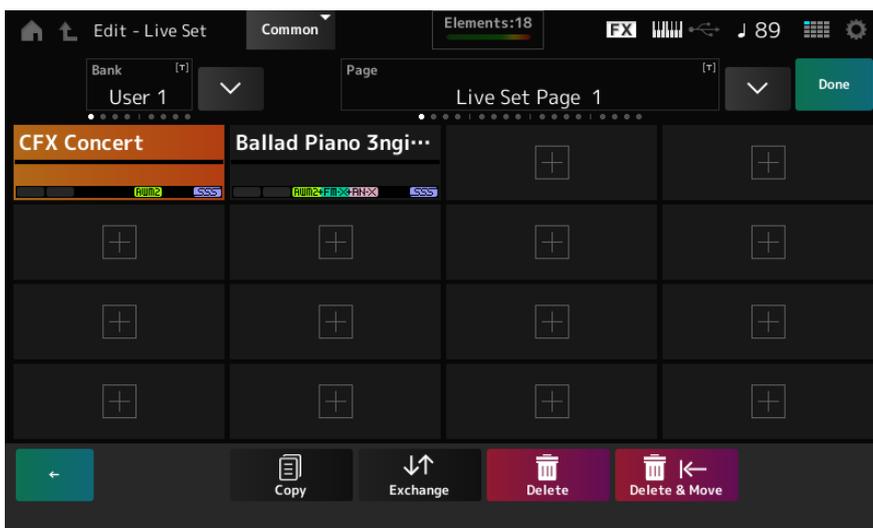
1. **Abra la pantalla mediante esta ruta: [LIVE SET] (o icono Live Set) → seleccione User Bank → [EDIT/↻].**

Se abre la pantalla Live Set Edit.

Si la página del conjunto para actuaciones está abierta en el banco de ajustes predefinidos o de biblioteca, no se abre la pantalla Live Set Edit.

2. **Toque en Job en la pantalla.**

Se abre la ventana Job en la parte inferior de la pantalla.



3. **Toque en la ranura desde la que quiera mover la interpretación y, a continuación, toque en Exchange.**

Se abre la ventana Job en la parte inferior de la pantalla.

4. **Toque en la ranura a la que quiera mover la interpretación.**

Las interpretaciones de las dos ranuras se intercambiarán.

5. **Cuando el intercambio se haya realizado, toque en Done.**

NOTA

Si desea copiar o intercambiar la totalidad de un Bank o una Page, en la pantalla Live Set mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón [EDIT/↻]. De este modo, se abrirá el cuadro de diálogo.

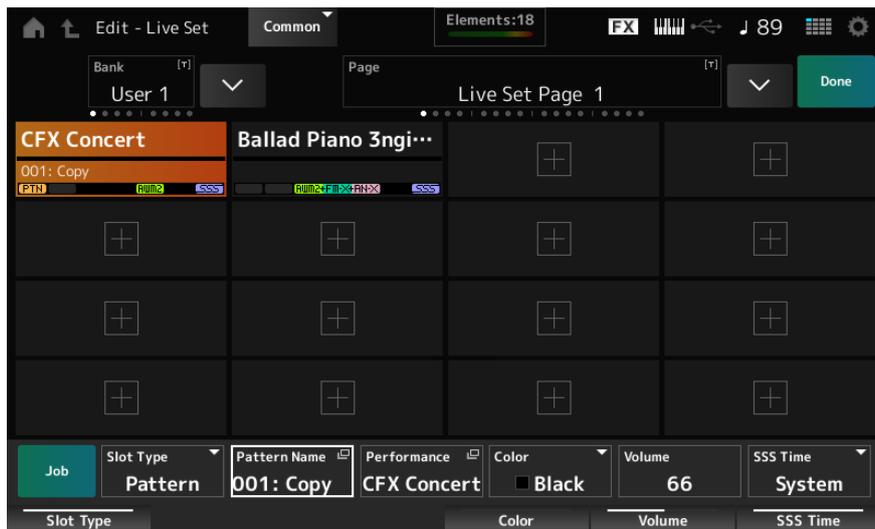
Registro de un patrón, una canción o un archivo de audio en una ranura

En las ranuras de conjuntos para actuaciones también se pueden incluir patrones, canciones o archivos de audio. De esta manera, puede seleccionar una ranura para reproducir el patrón, canción o archivo de audio que quiera y reproducir la interpretación en el teclado a la vez.

1. Abra la pantalla mediante esta ruta: [LIVE SET] (o icono Live Set) → seleccione User Bank → [EDIT/↺].

Se abre la pantalla Live Set Edit.

Si la página del conjunto para actuaciones está abierta en el banco de ajustes predefinidos o de biblioteca, no se abre la pantalla Live Set Edit.



2. Seleccione una ranura o toque en [+] en la pantalla.
3. Seleccione la ranura en la que desee realizar el registro en Slot Type.

Slot Type	Tipo
Perform	Interpretación
Song	Canciones
Audio	Archivo de audio
Pattern	Patrones

4. Toque en Pattern Name, Audio Name, etc. para abrir la pantalla Load.
5. Seleccione el patrón o archivo que quiera registrar en la ranura.
6. Cuando haya terminado de realizar ajustes, toque en Done.

NOTA

También puede registrar un patrón o una canción en un conjunto para actuaciones pulsando los botones [SHIFT] y [LIVE SET] de la pantalla Pattern o de la pantalla Song.

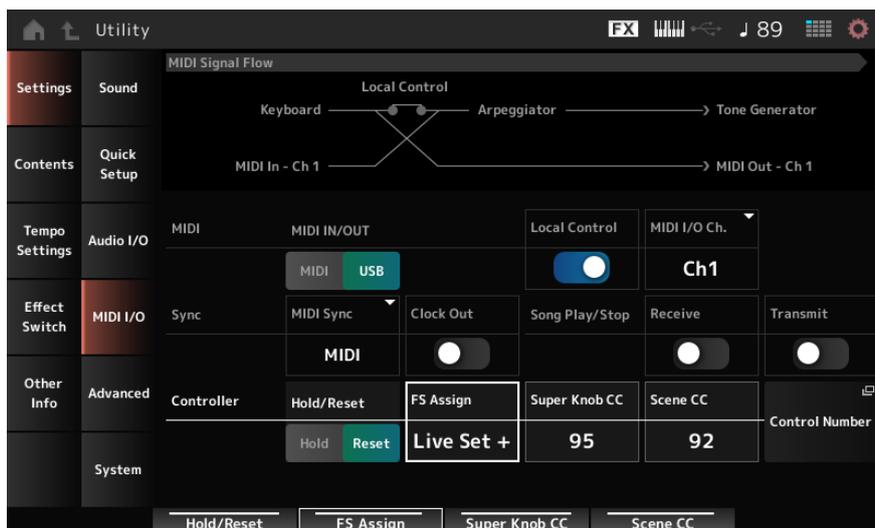
Intercambio de ranuras con el interruptor de pedal

Para seleccionar otra ranura de conjunto para actuaciones, puede utilizar un interruptor de pedal —a la venta por separado— como el FC4A o el FC5.

Siga el procedimiento indicado a continuación.

1. **Conecte el interruptor de pedal (FC4A o FC5) a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
2. **Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.**

Se abre la pantalla MIDI I/O.



3. **Establezca FS Assign en Live Set+ o en Live Set-.**

Puede usar Live Set+ para seleccionar la siguiente ranura de conjunto para actuaciones en orden de avance.

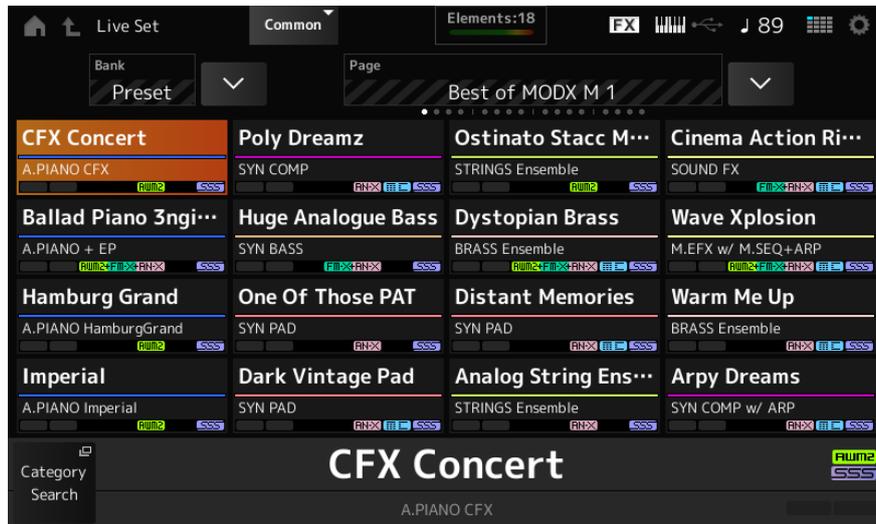
Puede usar Live Set- para seleccionar la siguiente ranura de conjunto para actuaciones en orden inverso.

Selección de interpretaciones en un conjunto para actuaciones

Seleccione las interpretaciones de una lista de canciones en la pantalla de conjuntos para actuaciones.

1. Pulse el botón [LIVE SET] para abrir la pantalla.

Se abre la pantalla Live Set.



2. Cambie entre Bank y Page según sea necesario.

3. Toque en una ranura para seleccionarla.

Se selecciona la interpretación de la lista de canciones.

Tocar el teclado

Asegúrese de seleccionar una interpretación del conjunto para actuaciones antes de tocar el teclado.

Si lo desea, también puede reproducir un patrón, una canción o un archivo de audio en concreto (registrado en una ranura de conjunto para actuaciones) al mismo tiempo que toca el teclado.

Reproducción de un patrón, una canción o un archivo de audio registrado en una ranura de conjunto para actuaciones

Puede tocar el teclado junto con el patrón, la canción o el archivo de audio registrado en la ranura.

NOTA

Mientras la canción o el patrón se reproduce, no se puede ni cambiar la interpretación ni seleccionar otra ranura. Si intenta cambiarlos, aparecerá un mensaje de error.

1. Seleccione una ranura en la pantalla Live Set.

2. Pulse el botón [▶] (Reproducir).

Se reproducirá el patrón, la canción o el archivo de audio que se haya registrado en la ranura seleccionada.

NOTA

Si se pulsa el botón [▶] (Reproducir) mientras se reproduce el patrón, la canción o el archivo de audio, se abre la misma pantalla Pattern, Song o Audio.

3. Pulse el botón [■] (Parar) para detener la reproducción.

3. Grabación y reproducción

Puede usar este instrumento para grabar y reproducir patrones, canciones y archivos de audio.

Los patrones y las canciones se graban en el área de almacenamiento del propio instrumento, mientras que los archivos de audio se graban en una unidad flash USB conectada.

Terminología

Patrones

Los patrones se componen de datos de secuencias MIDI que contienen frases breves grabadas como eventos MIDI. Se pueden reproducir en bucle o usarse con la función de escena. El área de memoria de este instrumento puede contener hasta 128 patrones.

Canciones

Las canciones se componen de datos de secuencias MIDI que contienen información sobre el funcionamiento del teclado y otros controladores grabados como eventos MIDI. El área de memoria de este instrumento puede contener hasta 128 canciones.

Pistas

Las pistas son ubicaciones de almacenamiento independientes para grabar la interpretación al teclado. Una pista contiene la información de una parte.

En este instrumento hay disponibles un máximo de 16 pistas, lo que permite utilizar hasta 16 partes con fines de grabación y reproducción.

Grabación y reproducción de patrones

Grabe una melodía en una pista.

Grabación de un patrón

1. Seleccione el sonido que desee grabar en la pista 1.

2. Pulse el botón [SONG/PATTERN] y toque en Pattern.

Se abre la pantalla Pattern.

NOTA

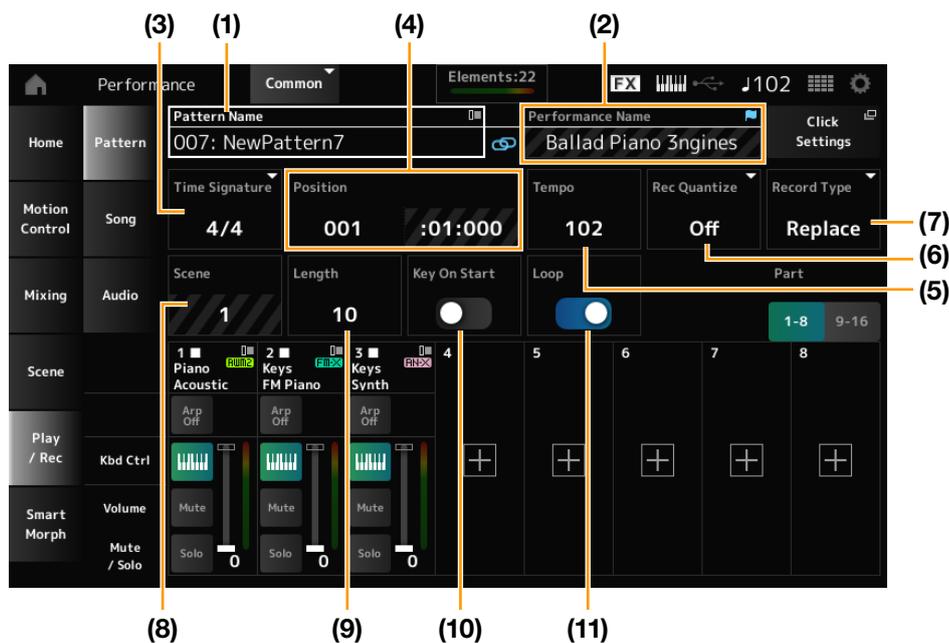
Puede abrir la misma pantalla mediante esta ruta: botón [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern.

3. Cambie los valores de longitud de escena (Length), tempo (Tempo) y otros ajustes, según sea necesario.

4. Pulse uno de los botones [SCENE] para seleccionar la escena que quiera grabar.

5. Pulse el botón [●] (Grabar).

La grabación se pondrá en estado de espera.



(1) Nombre de patrón

(2) Nombre de la interpretación seleccionada

(3) Compás

(4) Posición en la que iniciar la reproducción y la grabación

(5) Tempo

(6) Cuantización

(7) Cambio de los tipos de grabación (no se muestra cuando se graba un patrón nuevo)

(8) Scene (escena)

(9) Longitud del patrón

(10) Activación o desactivación de la función para iniciar la grabación al pulsar una tecla

(11) Activación o desactivación del ajuste de bucle

6. Pulse el botón [▶] (Reproducir) para iniciar la grabación.

7. Interprete al teclado.

Cuando Loop está activado, la frase que se toca mientras se graba se reproducirá en bucle, lo que permite grabarla en otra pista sin salir del estado de grabación.

NOTA

Si pulsa el botón [●] (Grabar) durante la grabación, este parpadeará y se habilitará el modo de ensayo. En este modo, puede deshabilitar temporalmente la grabación en una pista mientras continúa la reproducción. Resulta útil para probar cómo suena un sonido.

Si vuelve a pulsar el botón [●] (Grabar) en modo de ensayo, se vuelve al modo de grabación.

8. Seleccione el sonido que desee para la pista 2 y toque el teclado mientras suena la frase grabada en la pista 1.

9. Grabe las demás pistas, según sea necesario.

Las canciones y patrones se almacenan automáticamente cuando se graban.

Si desea cambiar el tempo o el tono de una canción o de un patrón después de haberlos grabado y guardar el resultado, toque en Store Pattern&Perf Settings (o en Store Song&Perf Settings, si se trata de una canción) para guardarlos.

NOTA

Si ha editado los parámetros de la interpretación, también deberá guardar la interpretación.

Cancelación de la última acción de grabación (Undo y Redo)

Undo cancela la última acción de grabación y elimina lo que se acaba de grabar.

Redo restaura la grabación que se canceló con Undo.

Undo Media Record (no aparece si no hay grabaciones)

Al tocar en esta opción, se cancela la última acción de grabación y se restaura la grabación a su estado original.



Redo Media Record (no aparece hasta que se haya realizado una operación Undo)

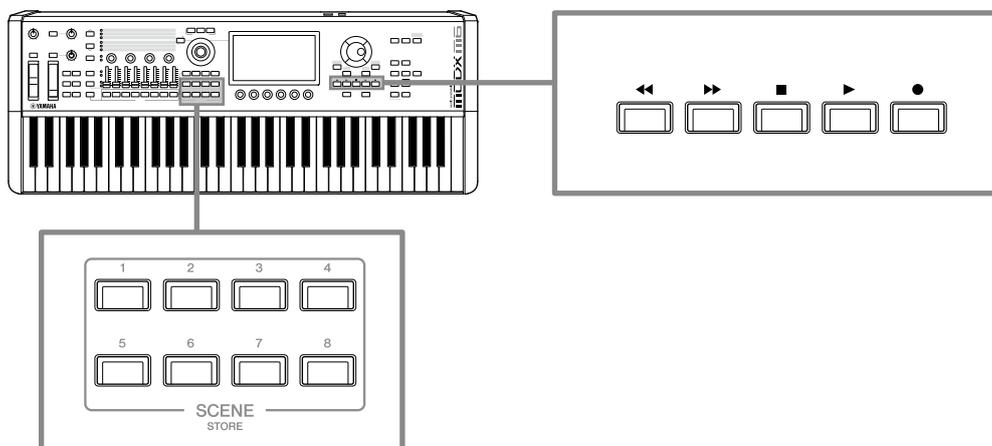
Al tocar aquí, se restaura la grabación al estado anterior a la operación Undo.



Reproducción del patrón

Para reproducir el patrón grabado, utilice los botones de transporte del secuenciador.

Puede utilizar los botones SCENE para seleccionar una escena y reproducirla.



Grabación y reproducción de canciones

Grabación de una canción

No solo la interpretación al teclado, sino también las operaciones de los controladores y los mandos, se graban en una pista como datos MIDI.

Cuando se toca el teclado o se acciona un controlador, se graban las partes que tienen la opción Keyboard Control Switch activada.

En las operaciones de los mandos, los mensajes de cambio de control y de cambio de parámetro también se grabarán. Para obtener más información sobre el cambio de control, consulte el documento Data List (Lista de datos).

NOTA

- Si Arp Rec está activado, solo se graba el resultado de la reproducción de arpeggios.
- Si Arp Rec está desactivado, se graban los datos de toda la interpretación al teclado, lo que permite cambiar los patrones de arpeggio más adelante.

1. Seleccione una interpretación.

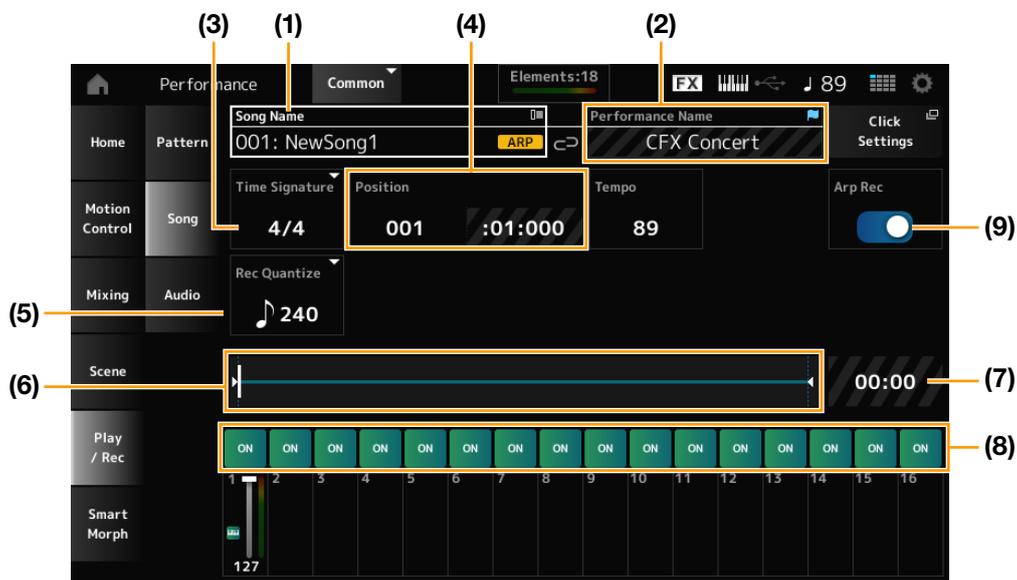
2. Pulse el botón [SONG/PATTERN] para abrir la pantalla Play/Rec, seleccione la ficha Song y, a continuación, pulse el botón [●] (Grabar).

El botón [●] (Grabar) parpadea y la grabación se pone en el modo en espera.

NOTA

La grabación también se puede poner en espera abriendo la pantalla mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song y pulsando el botón [●] (Grabar).

3. Cambie los ajustes de Time Signature y Rec Quantize, según sea necesario.



(1) Nombre de la canción

(2) Nombre de la interpretación seleccionada

(3) Compás

(4) Posición en la que iniciar la reproducción y la grabación

(5) Cuantización

(6) La duración total de la secuencia y la posición de reproducción actual

(7) Tiempo de toda la secuencia

(8) Activación o desactivación de la reproducción de cada pista

(9) Activación o desactivación de la grabación de arpegios (solo en las grabaciones nuevas)

4. Cuando todo esté listo, pulse el botón [▶] (Reproducir) para empezar a grabar.

Si se ha configurado Click Settings, la cuenta previa (Precount) comienza cuando se pulsa el botón [▶] (Reproducir). Empiece a tocar el teclado después de la cuenta previa.

5. Cuando termine de tocar el teclado, pulse el botón [■] (Parar) para detener la grabación.

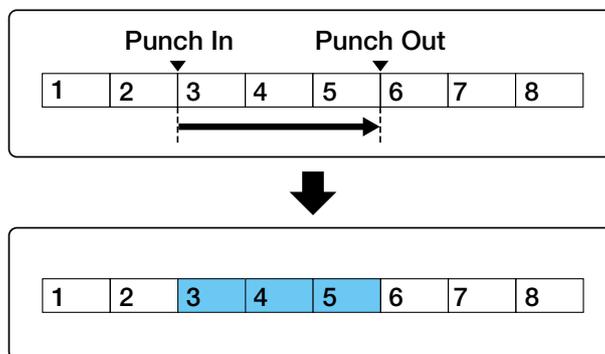
Nueva grabación de algunas partes (grabación de pinchado de entrada y pinchado de salida)

Hay tres tipos de grabación (Record Type) disponibles en este instrumento: Replace, Overdub y Punch.

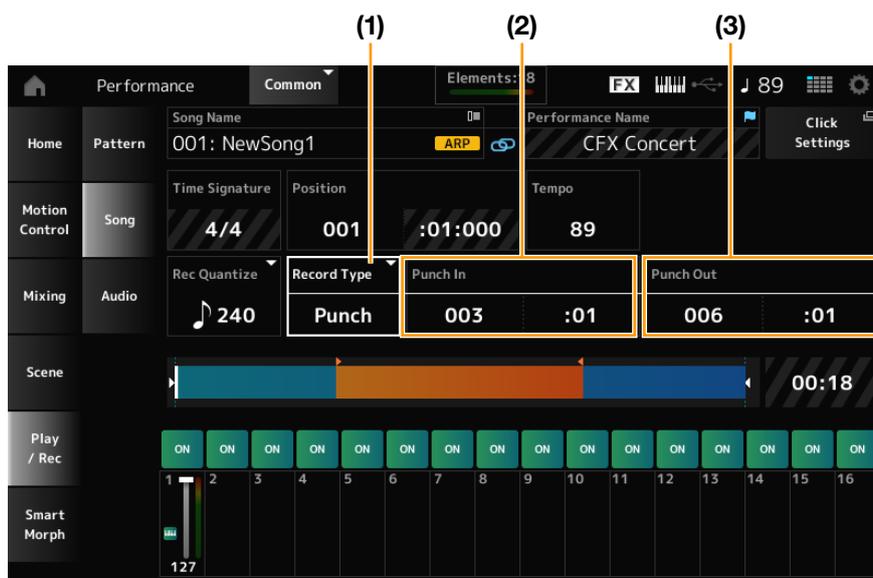
- **Replace:** sobrescribe los datos existentes.
- **Overdub:** añade una capa al sonido existente en la pista.
- **Punch:** sobrescribe la sección especificada de los datos existentes.

Si desea volver a grabar una sección específica, puede configurar los parámetros de pinchado de entrada y pinchado de salida de la grabación de pinchado.

Cuando inicie la grabación de pinchado, la canción grabada se reproducirá desde el principio. Cuando la reproducción alcance el compás de pinchado establecido, la grabación comienza automáticamente. La grabación finalizará automáticamente cuando llegue al compás de pinchado de salida establecido, y el resto de la canción grabada se reproducirá hasta el final. Por ejemplo, si desea volver a grabar los compases del 3 al 5 de una canción de ocho compases, siga las instrucciones que se muestran a continuación.



En las grabaciones mencionadas de pinchado de entrada y pinchado de salida, configure los siguientes parámetros en la pantalla Record Setup.



(1) Record Type = Punch

(2) Punch In (compás y tiempo de inicio de la regrabación) = 003:01

A partir del compás y el tiempo especificados aquí, el sonido de la pista correspondiente se desactiva y se graba su interpretación al teclado.

(3) Punch Out (compás y tiempo de fin de la regrabación) = 006:01

La pista se reproducirá a partir del compás y el tiempo especificados aquí.

Cancelación de la última acción de grabación (Undo y Redo)

Undo cancela la última acción de grabación y elimina lo que se acaba de grabar.

Redo restaura la grabación que se canceló con Undo.

Undo Media Record (no aparece si no hay grabaciones)

Toque para ver la pantalla de confirmación. Continúe(YES) cancela la última acción de grabación y restaura el grabador a su estado original.



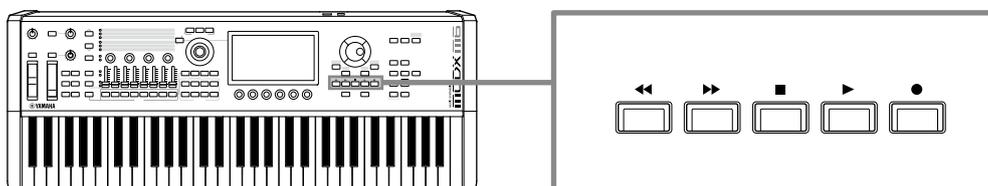
Redo Media Record (no aparece hasta que se haya realizado una operación Undo)

Toque para ver la pantalla de confirmación. Continúe(YES) restaura la grabación a su estado anterior a la operación Undo.



Reproducción de la canción

Para comprobar la canción grabada, utilice los botones de transporte del secuenciador.



Grabación de audio y reproducción de archivos de audio

Grabación de audio

Este instrumento se puede utilizar para grabar y reproducir archivos de audio en estéreo (archivos .wav de 24 bits y 44,1 kHz). El nivel de grabación es fijo y es posible grabar de forma continuada durante un periodo de hasta 74 minutos (suponiendo que el dispositivo de almacenamiento USB tenga memoria libre suficiente).

- 1. Conecte una unidad flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.**
- 2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**
Se abre la pantalla de grabación de audio.
- 3. Pulse el botón [●] (Grabar).**
El botón [●] (Grabar) parpadea y la grabación se pone en el modo en espera.



- (1) Posición en la que grabar
- (2) La duración total del archivo de audio y la posición de grabación actual
- (3) Tiempo de grabación disponible
- (4) Vúmetro
- (5) Trigger Level (nivel de trigger)

4. Establece el valor de Trigger Level.

Si establece Trigger Level en manual, la grabación se iniciará cuando pulse el botón [▶] (Reproducir). En cambio, si establece Trigger Level en un valor comprendido entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente después de pulsar el botón [▶] (Reproducir) y cada vez que el volumen de reproducción supere ese nivel.

El nivel establecido en Trigger Level se indicará mediante una línea azul en el vúmetro (4). Para obtener mejores resultados, ajuste este parámetro lo más bajo posible para captar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

5. Pulse el botón [▶] (Reproducir).

Si ha establecido Trigger Level en manual, la grabación empezará inmediatamente después de pulsar el botón [▶] (Reproducir). Durante la grabación, el botón [●] (Grabar) se iluminará en rojo y el botón [▶] (Reproducir) lo hará en verde.

Si ha establecido Trigger Level en un valor comprendido entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente cuando el volumen de reproducción supere ese nivel.

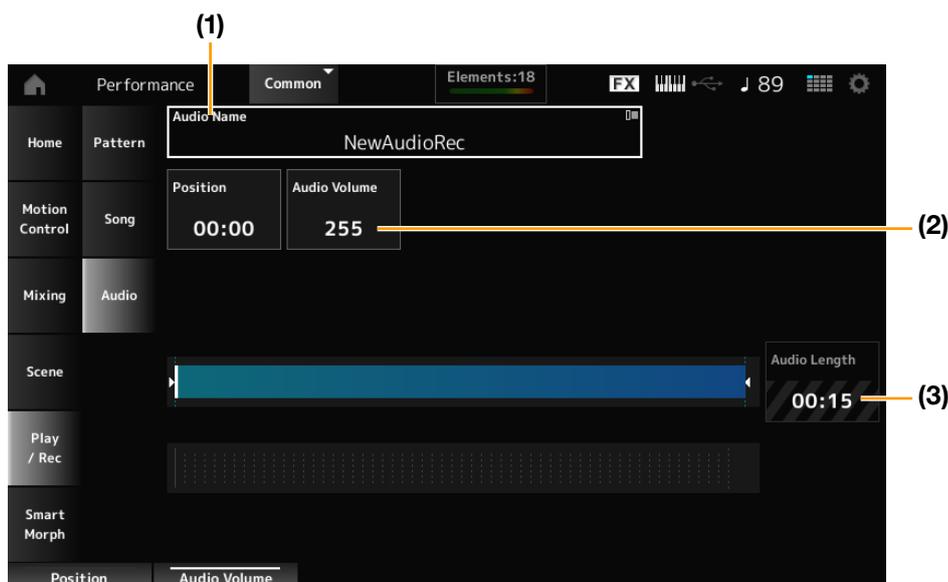
6. Interprete al teclado.
7. Cuando haya terminado de tocar, pulse el botón [■] (Parar).
El archivo de audio grabado se guardará en la unidad flash USB.

Reproducción de un archivo de audio

Como se describe a continuación, este instrumento puede reproducir archivos de audio (archivos .wav de 24 o 16 bits y 44,1 kHz en estéreo) desde una unidad flash USB.

Puede tocar el teclado mientras el archivo de audio se reproduce.

1. Conecte una unidad flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
3. Toque en Audio Name (1). A continuación, toque en Load en el menú contextual.
4. Seleccione la unidad flash USB de origen que quiera y la carpeta que contiene los ajustes.
5. Seleccione el archivo .wav que quiera cargar de la unidad flash USB.



- (1) Nombre del archivo de audio
- (2) Volumen de reproducción
- (3) Duración del audio

6. Pulse el botón [▶] (Reproducir).
El archivo de audio se reproducirá.
7. Mueva el cursor a Audio Volume (2) y ajuste el volumen de reproducción mediante el dial de datos.
8. Pulse el botón [■] (Parar) para detener la reproducción.

4. Gestión de copias de seguridad

Puede guardar en una unidad flash USB copias de seguridad de las interpretaciones, los conjuntos para actuaciones y los ajustes de utilidades que haya creado y guardado (almacenado) en el instrumento, así como cargar en este último ajustes de los archivos de copia de seguridad almacenados en una unidad flash USB.

En esta sección se explica cómo guardar en una unidad flash USB todos los ajustes almacenados en la memoria del usuario y cómo volver a cargar esos ajustes en el instrumento.

También se puede hacer una copia de seguridad mediante Soundmondo (un servicio de gestión e intercambio de sonidos) de los ajustes de interpretaciones creados en este equipo.

Soundmondo: <https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

Formatos de archivo disponibles

Almacenamiento en una unidad flash USB

Formatos comunes para el MONTAGE M y el MODX M

- Archivo de copia de seguridad (.Y2A)
Todo lo que hay en la memoria del usuario (incluidos el área de usuario, el área de la biblioteca, las canciones y los patrones)
- Archivos de usuario (.Y2U)
Todo lo que hay en el área de usuario de la memoria de usuario (incluidos los ajustes de utilidades y las configuraciones rápidas)
- Archivos de biblioteca (.Y2L)
Área de usuario de la memoria de usuario (excluidos los ajustes de utilidades y las configuraciones rápidas). Para los conjuntos para actuaciones se admite un solo banco.

Si el tamaño del archivo supera los 2 GB aproximadamente, el archivo se dividirá en dos. Los archivos divididos tendrán diferentes extensiones de archivo.

- Archivos de copia de seguridad (.Y2B)
- Archivos de usuario (.Y2W)
- Archivos de biblioteca (.Y2M)

Formatos de archivo genéricos

- Patrones y canciones (.MID)
Patrones y canciones guardados en la memoria del usuario

Carga de archivos desde una unidad flash USB

Archivos guardados en el MONTAGE M y el MODX M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

Formatos de archivo genéricos

- Archivos de audio (.WAV y .AIF)
Archivos utilizados como formas de onda de usuario
- Archivos MIDI (.MID)
Archivos utilizados como patrones y canciones

Formatos de archivo utilizados en modelos más antiguos

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

NOTA

Si un archivo de copia de seguridad guardado en el MONTAGE M supera la capacidad de la memoria de formas de onda del usuario del MODX M, ese archivo no se podrá cargar.

La unidad flash USB se formateará

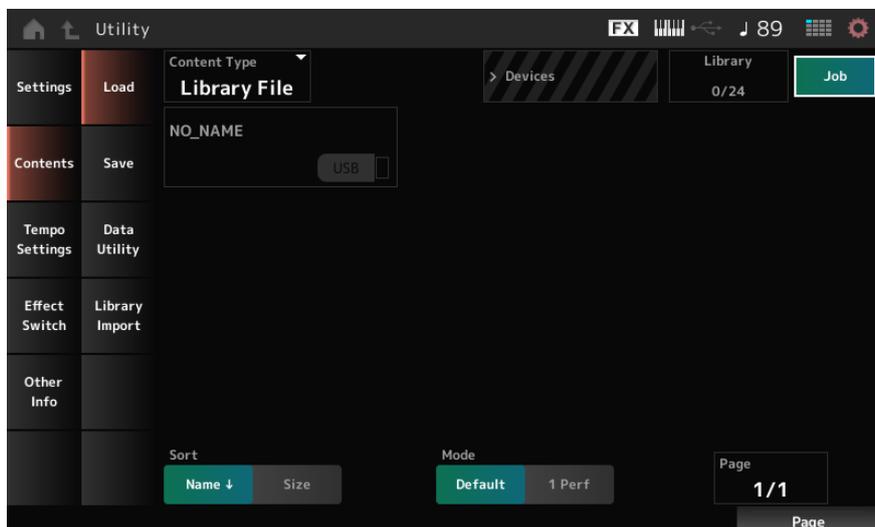
Recomendamos formatear la unidad flash USB en este instrumento. Es posible que las unidades flash USB formateadas en otros dispositivos no funcionen correctamente en este instrumento.

AVISO

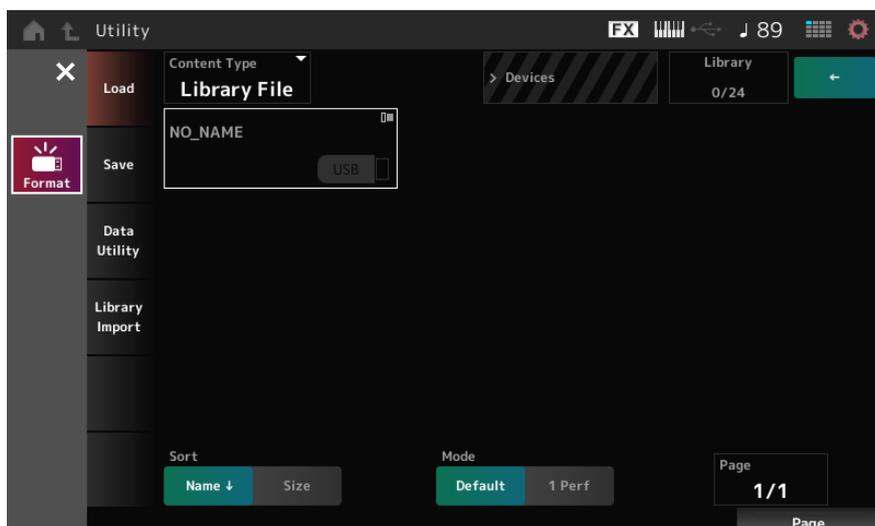
Al formatear una unidad flash USB, se borran todos los datos almacenados en ella. Antes de formatear una tarjeta, asegúrese de que no contenga datos necesarios.

Procedimiento de formateo

1. Conecte una unidad flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Contents → Load.
Puede abrir la misma pantalla manteniendo pulsado a la vez el botón [SHIFT] y el botón [STORE].
3. Toque en Job en la esquina superior derecha de la pantalla. A continuación, toque en la unidad flash USB conectada.



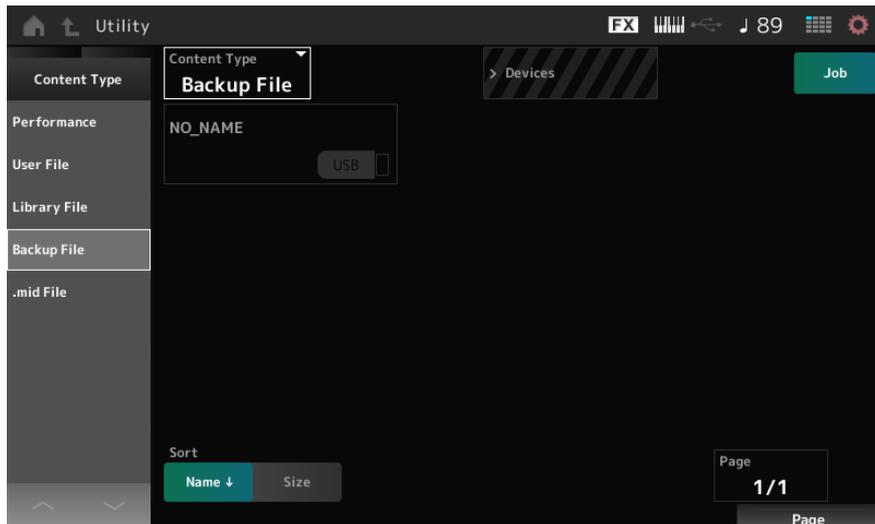
4. Toque en Format en el menú contextual.



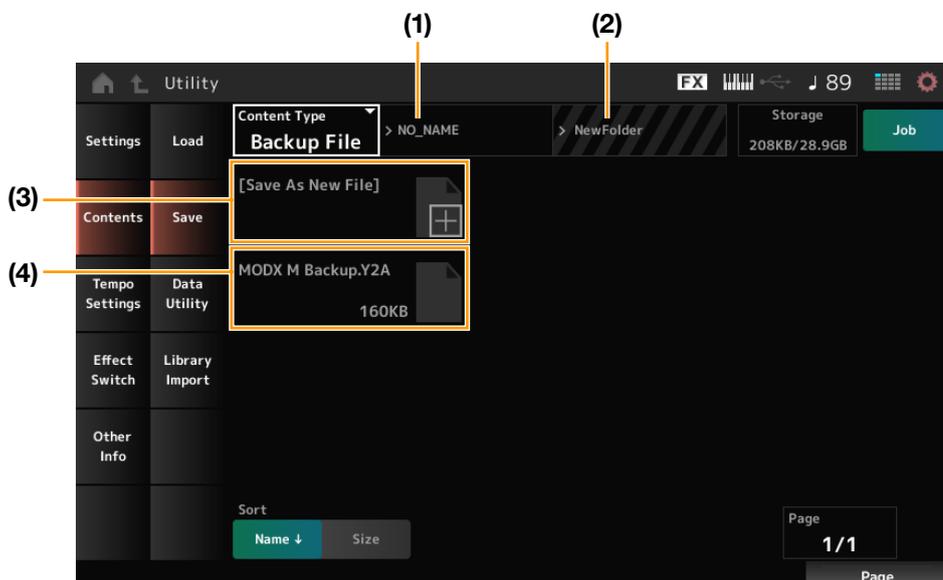
5. Toque en Format(YES).
El formateo ha finalizado.

Cómo guardar ajustes en una unidad flash USB

1. Conecte una unidad flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Contents → Save.
Puede abrir la misma pantalla manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el botón [STORE] y, a continuación, selecciona la ficha Save.
3. En Content Type, seleccione Backup File.



4. Seleccione la unidad flash USB y la carpeta donde quiera guardar el archivo.



- (1) Nombre de la carpeta principal
- (2) Nombre de la carpeta de destino seleccionada actualmente en la unidad flash USB
- (3) Guardar en
- (4) Lista de archivos que ya se han guardado en la carpeta

5. Toque en [+] en el recuadro Save As New File.

Esto abre la pantalla para especificar nombres.

NOTA

Para sobrescribir el archivo existente, confirme el proceso tocando en el nombre de archivo en la pantalla. Toque en Save(YES) para guardar el archivo.

6. Especifique el nombre de archivo que quiera utilizar.

Consulte la Guía rápida para obtener información específica sobre cómo especificar nombres de archivo.

7. Toque en Done para terminar de especificar el nombre.

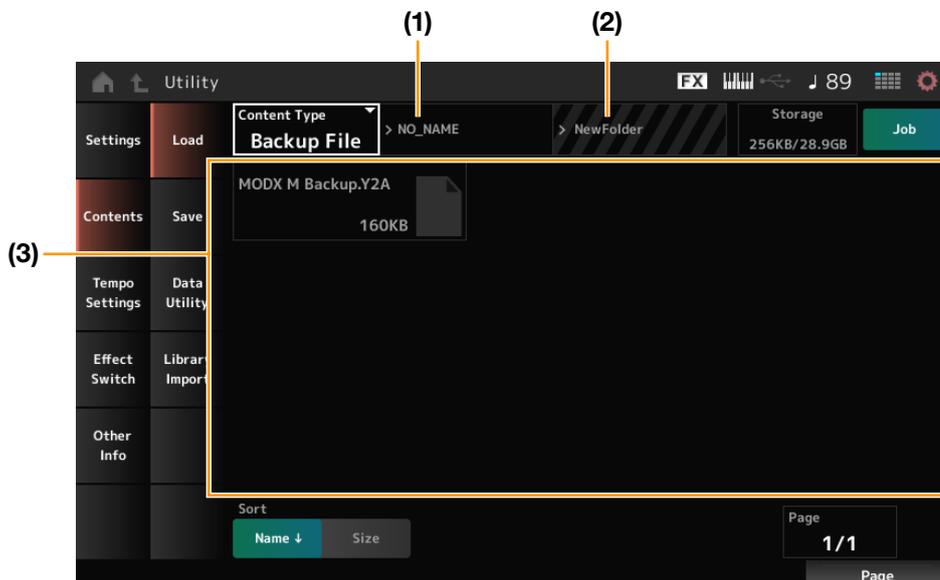
El archivo de copia de seguridad se guardará en la unidad flash USB.

Carga de ajustes desde una unidad flash USB

AVISO

Cuando se cargan ajustes, los ajustes existentes en el instrumento se sobrescribirán y se perderán. Los ajustes importantes que quiera conservar deben guardarse en una unidad flash USB (Save) antes de cargar los nuevos.

1. Conecte una unidad flash USB al terminal USB [TO DEVICE] del instrumento.
2. Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Contents → Load.
Puede abrir la misma pantalla manteniendo pulsado a la vez el botón [SHIFT] y el botón [STORE].
3. En Content Type, seleccione Backup File.
4. Seleccione la unidad flash USB de origen que quiera y la carpeta que contiene los ajustes.
5. Seleccione el archivo de la unidad flash USB que quiera cargar.



(1) Nombre de la carpeta principal

(2) Nombre de la carpeta seleccionada actualmente en la unidad flash USB

(3) Lista de archivos que ya se han guardado en la carpeta

5. Conexión de instrumentos MIDI externos

Conexión de un micrófono o dispositivo de audio

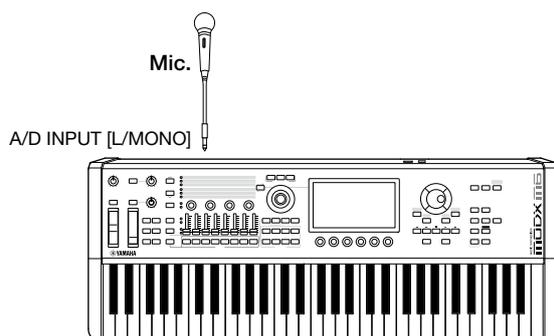
Este dispositivo permite conectar al terminal A/D INPUT dispositivos de audio (como micrófonos o reproductores de CD) e instrumentos musicales electrónicos (como los sintetizadores) para reproducir el audio de entrada como una parte de entrada de audio (parte A/D INPUT).

Al igual que en las demás partes, puede establecer el volumen, el efecto panorámico, etc. La parte de entrada de audio se mezcla con las demás partes y se emite como el sonido de este instrumento.

Conexión de micrófonos y dispositivos de audio

1. Es importante que apague este instrumento y establezca el mando A/D INPUT [GAIN] en el valor mínimo.
2. Conecte el dispositivo externo a las tomas A/D INPUT del panel posterior.

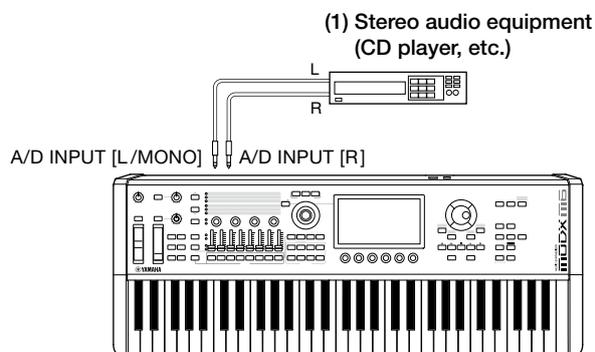
■ Para conectar un micrófono



NOTA

Procure usar un micrófono dinámico. No se pueden utilizar micrófonos electrostáticos.

■ Para conectar dispositivos de audio, instrumentos musicales electrónicos, etc.



(1) Dispositivo de audio estéreo (reproductor de CD, etc.)

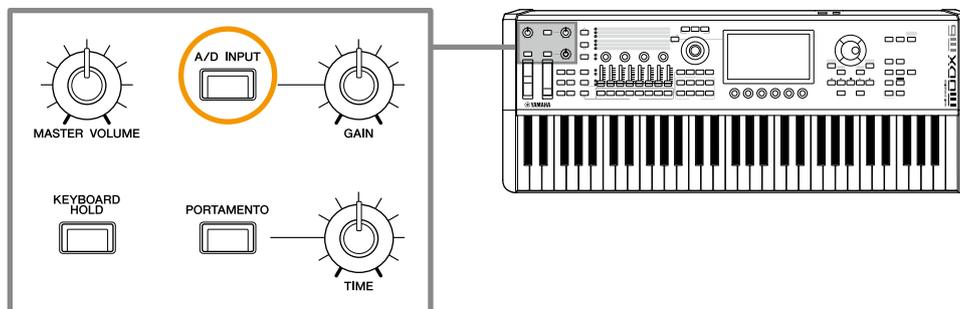
3. Encienda el dispositivo conectado y luego encienda este instrumento.
4. Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

5. Seleccione el ajuste A/D Input para el dispositivo conectado a las tomas A/D INPUT.

Establezca este ajuste en Mic si se conecta un micrófono u otro dispositivo con un nivel de salida bajo. Establezca este ajuste en Line si se conecta un dispositivo de audio, un instrumento electrónico o cualquier dispositivo con un nivel de entrada alto.

6. Pulse el botón [A/D INPUT].

El botón se ilumina y se habilita la entrada del equipo de audio que está conectado a este instrumento.



7. Escuche el sonido procedente del dispositivo externo conectado al MODX M y gire el mando A/D INPUT [GAIN] para ajustar la ganancia.

8. Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] y seleccione la interpretación que quiera usar con el dispositivo externo conectado al MODX M.

9. Toque el teclado a la vez que canta con el micrófono o reproduce audio con el dispositivo de audio.

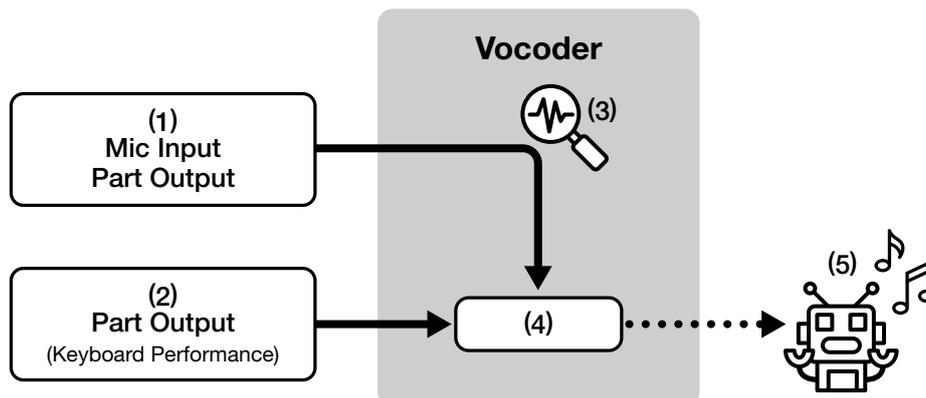
Ajuste el volumen de A/D INPUT con los controles deslizantes.

Uso del Vocoder

Este instrumento viene equipado con un Vocoder. El efecto Vocoder procesa el sonido del motor de sonido interno de este dispositivo mediante las características de la entrada de voz procedente del micrófono. Si toca el teclado mientras habla por el micrófono, el sonido del instrumento cambia y suena como una voz robótica.

Este mecanismo se basa en el principio que utiliza el ser humano para producir sonidos. El sonido producido por las cuerdas vocales resuena en la boca y la nariz. La boca y la nariz actúan como filtros que potencian determinadas frecuencias y crean formantes (picos en frecuencias específicas) en el sonido.

El efecto Vocoder aplica este principio, para lo cual extrae las características de filtrado de la voz que entra por el micrófono y reproduce los formantes aplicando varios filtros de paso de banda. Al pasar el sonido de instrumentos musicales a través de él, se crea un efecto de voz robótica.

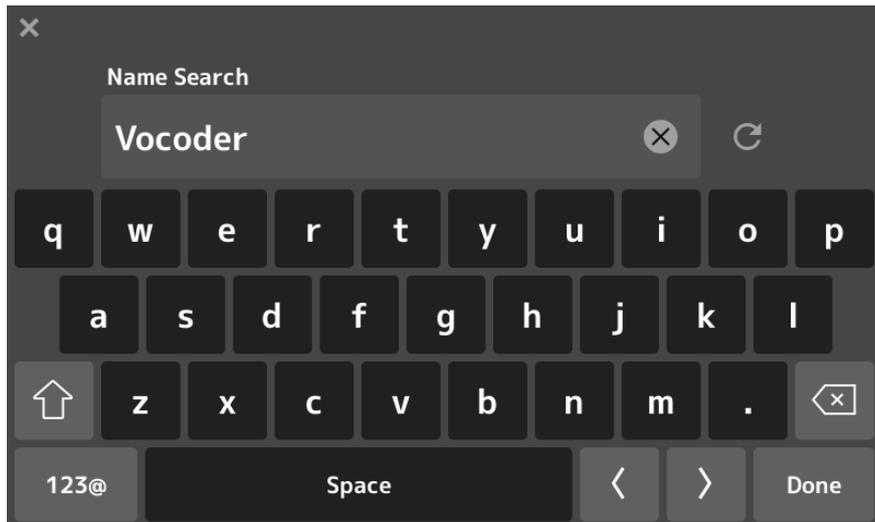


- (1) Entrada de micrófono o salida de parte
- (2) Salida de parte (salida del instrumento)
- (3) Extracción de las características de la voz
- (4) Reproducción de formantes aplicando filtros
- (5) Voz robótica

Para usar el efecto Vocoder, conecte el micrófono, establezca los ajustes de entrada A/D en la pantalla Utility y ajuste la ganancia. Por último, seleccione una interpretación donde se utilice el efecto Vocoder, como se muestra a continuación.

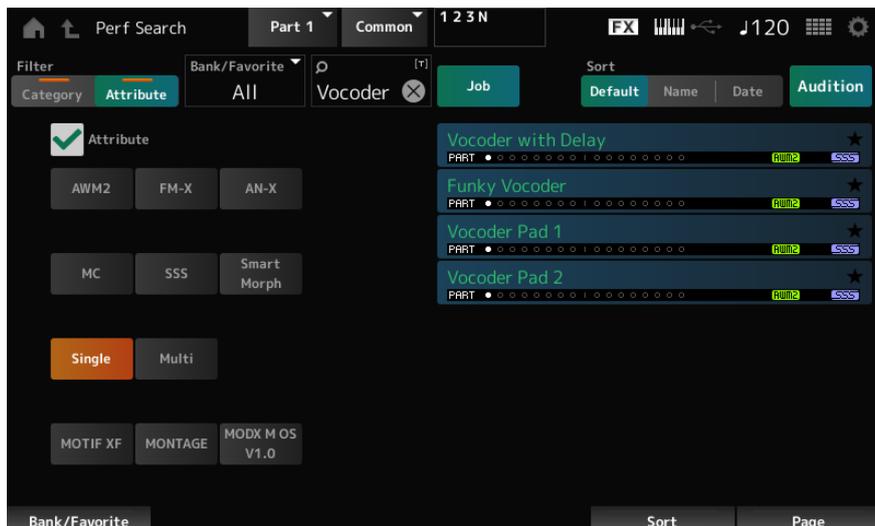
1. En la pantalla Performance, pulse el botón [CATEGORY].
2. Toque en los botones de la pantalla para seleccionar la categoría Pad/Choir.

3. Toque en el cuadro de búsqueda de la pantalla Category Search y escriba “Vocoder”.



4. Establezca Filter en Attribute y seleccione Single.

Aparecerá una lista de interpretaciones para efectos de Vocoder.



5. Seleccione la interpretación que quiera y pulse el botón [ENTER] para confirmar.

Conexión de un ordenador o dispositivo MIDI externo

Los terminales USB y MIDI en el panel posterior sirven para conectar un ordenador y dispositivos MIDI externos. Estos terminales se usan para enviar mensajes de cambio de programa a dispositivos MIDI externos a medida que vaya modificando la interpretación.

La función de zona es útil para configurar dispositivos MIDI externos.

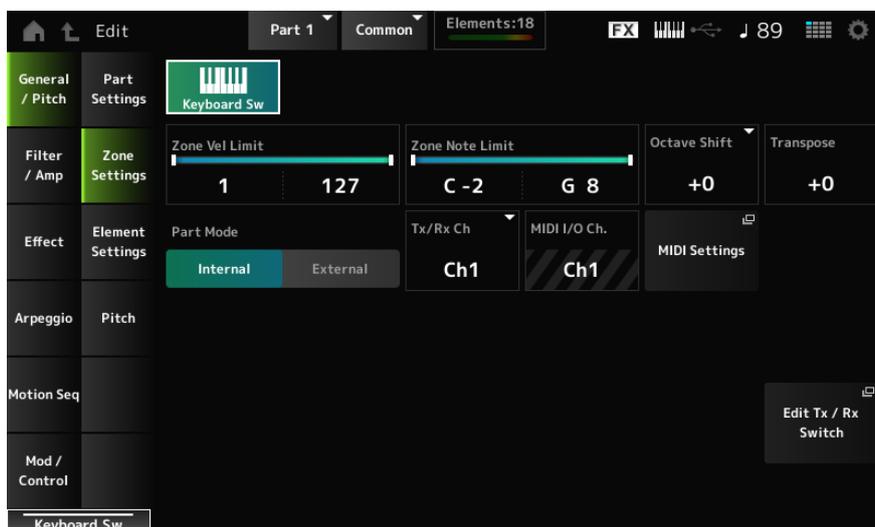
Configuración de la función de zona

La función de zona permite controlar varios dispositivos externos con el teclado de este instrumento.

Puede configurar hasta ocho zonas para cada interpretación.

Por ejemplo, puede utilizar esta función para alternar entre el motor de sonido interno y los motores de sonido externos conectados en función de la velocidad o del intervalo de notas.

1. Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] para abrir la pantalla Performance.
2. Seleccione una parte y abra la pantalla desde [EDIT/↶] → General/Pitch → Zone Settings.



3. Compruebe los ajustes de Part Mode.

Seleccione Internal para reproducir el sonido del motor de sonido y External para reproducir el sonido del motor de sonido externo.

NOTA

Permite alternar entre Part Mode Internal y External pulsando rápidamente el botón PART correspondiente dos veces cuando el botón [PART SELECT] está activado.

4. Si es necesario, configure los parámetros de Tx/Rx Ch (canal de transmisión-recepción) y Note Limit.
5. Pulse el botón [STORE] para guardar la interpretación.

Conexión y configuración de un ordenador

Si conecta un ordenador a este instrumento, puede usar un software de secuenciador o DAW en ese ordenador para crear su propia música.

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. El software DAW típico incluye Cubase, Logic, Pro Tools y Live.

Conexión y configuración de un ordenador

Conectar un ordenador al terminal USB [TO HOST] permite enviar y recibir señales de audio y mensajes MIDI.

Para establecer la conexión se requiere un cable USB tipo AB y el controlador para enviar y recibir audio y MIDI.

En Windows, debe instalar el controlador Yamaha Steinberg USB Driver. En un Mac, funciona con solo el controlador genérico incluido en el sistema operativo, por lo que no es preciso instalar ningún controlador.

Instalación del controlador Yamaha Steinberg USB Driver

1. Descargue el controlador más reciente desde la dirección URL que se muestra a continuación.

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

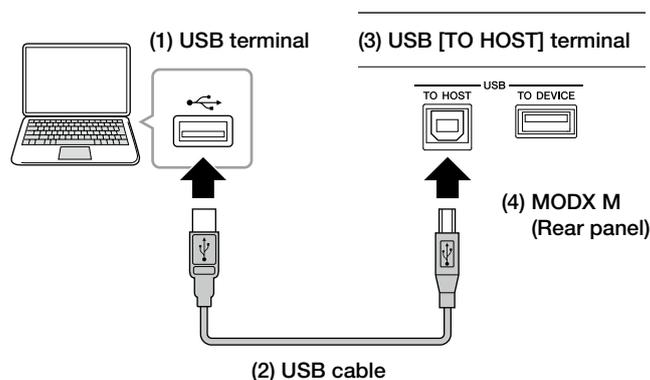
NOTA

- En esta dirección URL también se incluye información sobre los requisitos del sistema.
- El controlador Yamaha Steinberg USB Driver se puede actualizar sin previo aviso con el fin de mejorarlo. Para obtener más detalles y la información más reciente, consulte la URL indicada anteriormente.

2. Descomprima el archivo descargado e instale el controlador Yamaha Steinberg USB Driver en el ordenador.

Para obtener instrucciones sobre cómo instalar el controlador, consulte la Guía de instalación que se incluye en el archivo descargado.

Cuando conecte este instrumento a un ordenador, use un cable USB par conectar el terminal USB [TO HOST] al terminal USB del ordenador, como se muestra en el diagrama siguiente.



(1) Terminal USB

(2) Cable USB

(3) Terminal USB [TO HOST]

(4) Panel posterior de este instrumento

Configuración para enviar y recibir audio y MIDI

Conecte el ordenador con un cable USB y luego ajuste los parámetros para controlar el audio y el MIDI a través de la conexión USB.

• Audio

Para usarlo, basta con conectar el cable USB. Si es necesario, cambie también ajustes como la frecuencia de muestreo y la ganancia.

• MIDI

Conecte el cable y, a continuación, ajuste los parámetros de transmisión y recepción. Siga los pasos que se indican a continuación para configurarlo.

Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT y seleccione USB.

Configure este instrumento para permitir la transmisión y recepción de MIDI a través del terminal USB [TO HOST].

Acerca de los canales de audio

Puede usar como salida de las señales de audio el terminal USB [TO HOST] y las tomas OUTPUT. La señal de audio que se envía al terminal USB [TO HOST] contiene hasta 10 canales (o 5 canales estéreo) con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz.

Para seleccionar qué señal enviar a un canal específico, abra la pantalla mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↔] → General/Pitch → Part Settings y seleccione la opción Part Output apropiada.

Puede usar como entrada de las señales de audio el terminal USB [TO HOST] y las tomas A/D INPUT.

Las señales de audio que entran a través del terminal USB [TO HOST] pueden contener hasta 4 canales (o 2 canales estéreo); los niveles de salida de Digital In L/R y Main L/R se establecen en la pantalla Mixing o Performance Edit y se envían a los terminales de salida OUTPUT.

Asimismo, la señal de audio del terminal A/D INPUT se envía a la sección de entrada A/D de este instrumento a través de un máximo de dos canales (o un canal estéreo).

Canales MIDI y puertos MIDI

Aunque MIDI tiene 16 canales, pueden no ser suficientes para los datos de canciones grandes.

Por ello, existe el concepto de puertos MIDI que permite gestionar datos con más de 16 canales. Cada puerto MIDI puede gestionar 16 canales.

- Un cable MIDI puede transmitir a la vez los datos correspondientes a un puerto (16 canales).
- En cambio, un solo cable USB permite gestionar al mismo tiempo los datos MIDI de hasta 8 puertos (esto es, $16 \times 8 = 128$ canales).

En este instrumento, se proporcionan puertos determinados para los terminales USB, como se muestra a continuación.

Puerto 1: Permite gestionar la sección del motor de sonido de este instrumento

Asegúrese de configurarlo en el puerto 1 en el dispositivo MIDI externo o en el ordenador si desea que el motor de sonido se reproduzca en el dispositivo MIDI externo o en el ordenador.

Puerto 2: Dedicado para usar el control remoto DAW.

Puerto 3: Dedicado para recibir mensajes MIDI desde un dispositivo MIDI y enviarlos a otro dispositivo MIDI para MIDI Thru.

- Los datos del puerto 3 MIDI recibidos por el terminal USB [TO HOST] pasan a través del terminal MIDI [OUT].
- Los datos MIDI recibidos por el terminal MIDI [IN] pasan a través del terminal USB [TO HOST] como datos del puerto 3 MIDI.

Para enviar mensajes MIDI entre el instrumento y el ordenador mediante el cable USB, debe seleccionar el puerto MIDI apropiado, así como el canal MIDI. Configure los ajustes de puerto en el dispositivo externo que corresponda según el caso.

Uso de las funciones MIDI 2.0

Este instrumento admite la funcionalidad MIDI 2.0. Al conectar este instrumento a un ordenador que cumpla con los requisitos operativos de MIDI 2.0, podrá utilizar datos de mayor resolución que los de cualquier instrumento MIDI 1.0. Para obtener más información sobre MIDI 2.0, consulte el sitio de MIDI 2.0 (<https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/>).

Para obtener información detallada sobre los mensajes de MIDI 2.0 admitidos, consulte el documento Data List. <https://download.yamaha.com/>

Para usar la funcionalidad MIDI 2.0, primero acceda al ajuste mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode y, a continuación, desactive Legacy Mode y conecte un ordenador que cumpla los requisitos operativos de MIDI 2.0.

Acerca de la producción musical por ordenador

Si conecta este instrumento al ordenador, puede utilizar el software DAW como en los ejemplos que se muestran a continuación.

- Usar el software DAW en el ordenador para grabar una interpretación al teclado en MIDI o audio
- Usar el bloque generador de tonos para reproducir la canción grabada en el software DAW

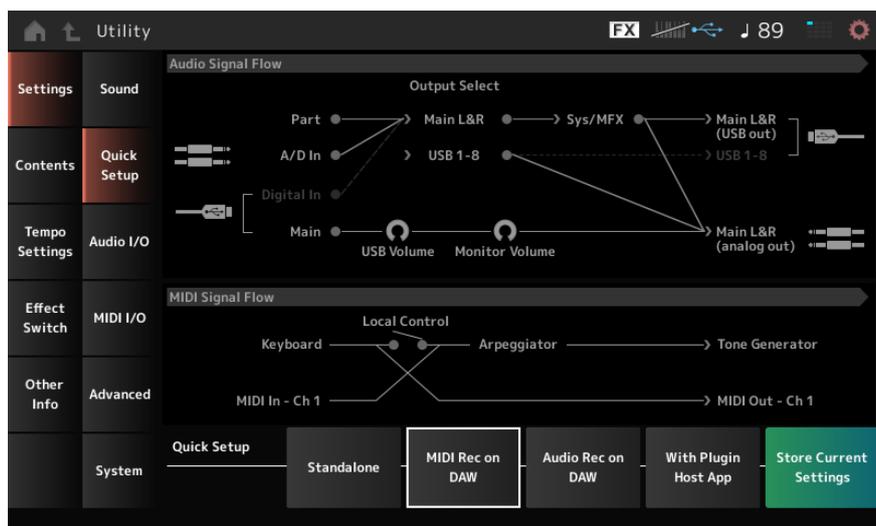
En estas instrucciones se da por hecho que el instrumento y el ordenador ya están conectados. A continuación se muestran algunos ejemplos de cómo usar el software DAW y este instrumento.

Grabación MIDI de la interpretación al teclado en el DAW

Aquí se describe cómo grabar una interpretación al teclado en el software DAW como datos MIDI.

Ajustes de este instrumento

1. Abra la pantalla mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → Quick Setup.
2. Seleccione MIDI Rec on DAW.



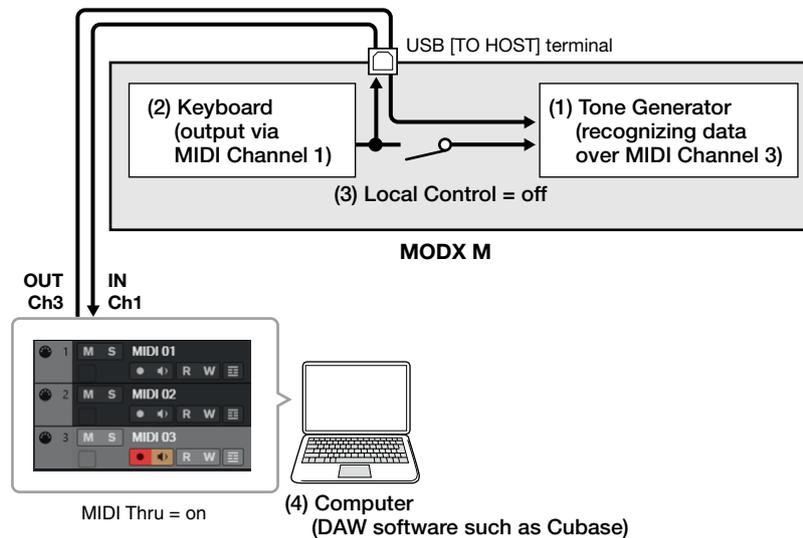
3. Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla Quick Setup o pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] para abrir la pantalla Performance y seleccione la interpretación que quiera grabar.

Ajustes del software DAW

1. Habilite MIDI Thru.

MIDI Thru es un ajuste que se utiliza para enviar mensajes MIDI desde el teclado integrado al ordenador y de vuelta al bloque generador de tonos del instrumento según los ajustes de las pistas de grabación.

Como se muestra a continuación, por ejemplo, los datos MIDI especificados en este instrumento se envían al canal 1. Si MIDI Thru está activado en el ordenador, los datos MIDI se envían al canal 3 desde el ordenador para reproducir el motor de sonido en el canal 3. Con esta configuración, puede grabar interpretaciones al teclado mientras escucha el mismo sonido como salida final.



- (1) Bloque generador de tonos (reconoce los datos a través del canal MIDI 3)
- (2) Teclado (canal 1)
- (3) Control local = desactivado
- (4) Ordenador (software DAW, como Cubase)

2. Grabe la interpretación al instrumento en el DAW.

Uso del motor de sonido para reproducir canciones en el DAW

Aquí se describe cómo utilizar el software DAW como generador de sonido multitimbre.

Esto permite utilizar el generador de sonido MIDI de alta calidad sin someter a la CPU del ordenador a una carga excesiva.

Ajustes de este instrumento

1. Seleccione una interpretación.

Después de seleccionar un Interpretación, puede resultarle útil utilizar la pantalla Mixing (que se abre mediante esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing) para mezclar las partes de la 1 a la 16.

Abra la pantalla que se abre mediante esta ruta: [UTILITY] → Effect Switch. A continuación, active (ON) Kbd Ctrl Lock para establecer el valor de Tx/Rx Ch. de cada parte a fin de habilitar la recepción de mensajes.

Ajustes del software DAW

1. Con las pistas que quiera utilizar para reproducir el motor de sonido, establezca la salida MIDI en el puerto 1 de este instrumento.

2. Introduzca los datos MIDI de cada pista.

El motor de sonido correspondiente al canal MIDI de cada pista se establece en la pantalla Mixing de este instrumento.

Uso de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M

El complemento Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M es un sintetizador de software que lleva el mismo sistema de motor de sonido que el MONTAGE M y el MODX M físicos.

Puesto que este software funciona de forma sincronizada con el hardware MONTAGE M o MODX M, permite integrar sin problemas los mismos sonidos en las producciones musicales (cuando resulta más práctico usar el software para una DAW) y en las actuaciones en directo (cuando se utiliza el instrumento propiamente dicho en el escenario). De este modo, puede usar cualquiera de las versiones del MONTAGE M o del MODX M, según sus preferencias personales y la aplicación concreta de que se trate.

Para obtener más información sobre cómo instalar y activar el complemento ESP, acceda a la página de bienvenida de MODX M desde el folleto Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information (Información de descarga de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M) que se incluye con el instrumento.

Puede descargar el Manual del complemento ESP desde el sitio web que se indica a continuación.

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

Utilización de la función DAW Remote

La función DAW Remote permite controlar el software DAW mediante los controladores del panel superior de este instrumento.

Esta función únicamente puede utilizarse si el instrumento está conectado a un ordenador mediante un cable USB. No se puede utilizar si está conectado con un cable MIDI.

Ajustes de este instrumento

- 1. Utilice un cable USB tipo AB para conectar un ordenador al terminal USB [TO HOST] del instrumento.**
- 2. Seleccione el software DAW mediante esta ruta: [DAW REMOTE] → Settings → DAW.**

Ajustes del software DAW

En esta sección se explica cómo configurar el software DAW.

En función de la versión de la aplicación DAW, es posible que el procedimiento de configuración sea diferente o que directamente no sea viable. Para obtener más detalles, consulte el manual de instrucciones correspondiente al software DAW que esté utilizando.

NOTA

Si la conexión entre el ordenador y este instrumento se pierde, es posible que el software DAW no reconozca este instrumento aun después de volver a conectarlo. Si esto sucede, reinicie el software DAW después de la reconexión.

• Cubase

1. Para abrir el cuadro de diálogo, siga esta ruta: Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup...
2. Seleccione MIDI → ajustes de MIDI Port y desactive All MIDI Input para Port 2 de MODX M-2 o MODX M.
3. Pulse el botón [+] en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo y, a continuación, seleccione Mackie Control en la lista.
4. Seleccione Remote Devices → Mackie Control.
5. Establezca MIDI Input y MIDI Output en MODX M-2 o MODX M Port2.
6. (Opcional) Asigne las funciones que desee a las teclas F1-F8 de User Commands.

• Logic Pro

1. Seleccione Logic Pro X → Preferences → Advanced → y active Show [Advanced Tools].
2. Para abrir el cuadro de diálogo, siga esta ruta: Logic Pro X → Control Surfaces → Setup...
3. En New → Install..., seleccione Mackie Designs en Mackie Control.
4. Establezca Output Port e Input Port de Mackie Control en MODX M Port2.
5. (Opcional) En Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... y establezca Zone en Control Surface: Mackie Control. A continuación, asigne funciones a Control F1-F8.

- **Pro Tools**

1. Para abrir el cuadro de diálogo, siga esta ruta: Setup → Peripherals...
2. Seleccione la ficha MIDI Controllers.
3. Establezca Type en HUI y establezca Receive From y Send To en sus valores predefinidos (Predefined) MODX M-2 o MODX M, Port2.

- **Live**

1. Para abrir el cuadro de diálogo, siga esta ruta: Live → Preferences....
2. Seleccione la ficha Link/MIDI.
3. Seleccione el valor MackieControl de la superficie de control.
4. Establezca MIDI Input y MIDI Output en MODX M-2 o MODX M Port2.
5. (Opcional) Asigne las funciones que quiera a las teclas F1-F8 configurando el funcionamiento de MIDI Note F#2–C#3 en el modo de asignación de MIDI Map.

Conexión de un dispositivo inteligente

Puede conectar a este instrumento un dispositivo inteligente, como un smartphone o una tablet.

Las aplicaciones de los smartphones o tablets que son compatibles con este instrumento ofrecen muchas más formas cómodas y agradables de usar este instrumento musical.

Para obtener más información sobre las aplicaciones y los dispositivos compatibles, consulte el sitio web de Yamaha.

Para obtener detalles sobre cómo realizar la conexión, busque "Manual de conexión de dispositivo inteligente" en el sitio web de Yamaha.

Para utilizar la comunicación de audio con un dispositivo iOS, prepare los siguientes adaptadores según el tipo de conector/terminal.

- Terminales Lightning: Adaptador de conector Lightning a USB 3 para cámaras
- Puerto USB Type-C: Adaptador multipuerto AV digital USB-C

Al conectar un smartphone o una tablet, vaya a esta ruta en el instrumento: [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode y establezca este ajuste en Generic.

Conexión de instrumentos MIDI externos

Puede usar los cables USB y cables MIDI estándar —disponibles en el mercado— para conectar un instrumento MIDI externo a este instrumento.

Puede reproducir un instrumento MIDI externo desde el teclado integrado o tocar el bloque generador de tonos desde un secuenciador o teclado MIDI externo.

NOTA

Puede utilizar el terminal USB [TO DEVICE] o MIDI para conectar el instrumento MIDI externo.

Conexión de un dispositivo MIDI externo a terminales MIDI

Para usar terminales MIDI, conecte un dispositivo MIDI externo mediante cables MIDI y, a continuación, seleccione MIDI en la ruta siguiente: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Control de un motor de sonido MIDI externo con este instrumento

Para reproducir sonidos desde un motor de sonido MIDI externo, puede usar el teclado de este instrumento o la reproducción de canciones.

Para reproducir los sonidos del motor de sonido interno y del motor de sonido MIDI externo por separado, utilice la función de zona. Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI del instrumento.

Ajuste del canal de recepción MIDI de este instrumento

El canal de salida MIDI de este instrumento debe configurarse en un valor diferente, en función de si hay partes con Part Mode establecido en External.

- **Si Part Mode no tiene ninguna parte de tipo External**

Partes con Common o Keyboard Control Switch establecido en ON: MIDI I/O Ch.

Partes con Keyboard Control Switch establecido en OFF: Tx/Rx Ch.

- **Si Part Mode tiene partes de tipo External**

Partes con Common o Keyboard Control Switch establecido en ON: Tx Ch. cuyo ajuste Part Mode se ha establecido en External y Keyboard Control Switch se ha establecido en ON

Partes con Keyboard Control Switch establecido en OFF: Part Mode establecido en External y Tx Ch. de otras partes.

* Ninguna parte que tenga Part Mode establecido en Internal transmitirá mensajes MIDI.

Ajuste del canal de recepción de un motor de sonido MIDI externo

Consulte el manual de instrucciones del motor de sonido MIDI externo.

Si solo quiere reproducir el sonido desde el motor de sonido externo, baje el volumen de este instrumento o establezca Local Control en OFF en esta ruta: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Reproducción de los sonidos de este instrumento mediante un teclado MIDI externo

Puede usar las teclas de un teclado MIDI externo para reproducir las interpretaciones de este instrumento y cambiarlas. Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI del MODX M.

Ajuste del canal de recepción MIDI de este instrumento

Partes con Keyboard Control Switch establecido en ON: MIDI I/O Ch.

Partes con Keyboard Control Switch establecido en OFF: Tx/Rx Ch.

* Si Part Mode se ha establecido en External, la parte no recibirá mensajes MIDI del dispositivo externo.

Ajuste del canal de transmisión para un teclado MIDI externo

Consulte el Manual de instrucciones del teclado MIDI externo.

Conexión de un teclado MIDI USB al terminal USB [TO DEVICE]

Si se conecta un teclado MIDI USB al terminal USB [TO DEVICE], dicho teclado se puede utilizar como el teclado integrado, según cuáles sean las funciones de ese teclado MIDI USB conectado.

AVISO

- La especificación del terminal USB [TO DEVICE] es de un máximo de 5 V/500 mA. No conecte dispositivos USB con especificaciones superiores, ya que pueden producir daños en el instrumento.
- Utilice un cable USB de tipo AB de menos de tres metros.

Dispositivos MIDI compatibles

- Dispositivos MIDI compatibles con la clase USB
Teclado MIDI USB, etc.
- Dispositivos MIDI de Yamaha cuya compatibilidad se haya comprobado
CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

Notas especiales sobre la comunicación MIDI

La comunicación MIDI con un dispositivo conectado a través del terminal USB [TO DEVICE] sigue reglas especiales que permiten que el dispositivo se comporte como un teclado integrado.

- La comunicación MIDI es unidireccional (se envía desde el dispositivo MIDI externo y se recibe en este instrumento).
- Todos los datos MIDI se reciben independientemente de los ajustes de MIDI IN/OUT y MIDI I/O Ch..
- Para las partes con Keyboard Control Switch establecido en ON, los datos recibidos en todos los canales correspondientes se comparten.
(Por ejemplo, cuando Keyboard Control Switch se ha establecido en ON para las partes de la 1 a la 3, los datos recibidos de cualquiera de los canales del 1 al 3 se entregan a todas las partes de la 1 a la 3).
- Cada parte con Keyboard Control Switch establecido en OFF recibe solo los datos del canal correspondiente a la parte.

6. Pantallas y parámetros

Barra de navegación

En este capítulo se explica la barra de navegación, que siempre aparece en la pantalla.



(1) Icono HOME (inicio)

Tiene la misma función que el botón [PERFORMANCE (HOME)] del panel superior. Toque en él para mostrar la pantalla Performance (HOME).

(2) Icono EXIT (salir)

Tiene la misma función que el botón [EXIT] del panel superior. Toque para volver a la pantalla del nivel inmediatamente anterior.

(3) Área INFORMATION (información)

Esta área muestra información como el nombre de la pantalla, la parte, el elemento, el operador, el oscilador y la tecla de percusión actualmente seleccionada.

Toque en ▼ para cambiar de parte, elemento, operador, oscilador o tecla de percusión.

• Parte normal

Cuando se selecciona una parte normal, el estado de los elementos, operadores y osciladores se muestra en el lado derecho de esta área.

Cuando está silenciado, aparece el icono M debajo de número.

	Elemento (AWM2) Cuando hay un elemento sonando, el indicador ● situado debajo del elemento se enciende (○). Cuando se dividen los elementos según la velocidad, permite comprobar cuál de ellos se está reproduciendo.
	El número total de elementos establecidos. El indicador muestra el volumen del elemento que se está reproduciendo.
	Operador (FM-X)
	Oscilador (AN-X)

• Parte de percusión

Cuando se selecciona una parte de percusión, el estado de la tecla de percusión se muestra en el lado derecho de esta área.

	El número total de teclas de percusión establecidas. El indicador muestra el volumen de la parte de percusión que se está reproduciendo.
--	---

(4) Icono VIEW (vista)

Esta función permite seleccionar la vista en la pantalla Performance. Toque para ver la lista de vistas de la pantalla Performance.

(5) Icono EFFECT (efecto)

Toque para mostrar la pantalla Effect Switch. Cuando se desactiva un efecto de inserción, un efecto del sistema o un efecto principal, el indicador se apaga.

(6) Icono QUICK SETUP (configuración rápida)

Toque en él para mostrar la pantalla MIDI I/O.

	Indica si el control local está activado o desactivado. Está activado si el icono está encendido y desactivado si el icono está apagado.
	Se muestra cuando MIDI IN/OUT se ha establecido en MIDI
	Se muestra cuando MIDI IN/OUT se ha establecido en USB.

(7) Icono TEMPO SETTINGS (ajustes del tempo)

Muestra el tempo de la interpretación seleccionada en ese momento. Toque para mostrar la pantalla Tempo Settings.

(8) Icono LIVE SET (conjunto para actuaciones)

Toque para mostrar la pantalla Live Set.

La ranura seleccionada actualmente se muestra en azul.

(9) Icono UTILITY (utilidad)

Toque para mostrar la pantalla Utility abierta en último lugar.

Pantallas Performance

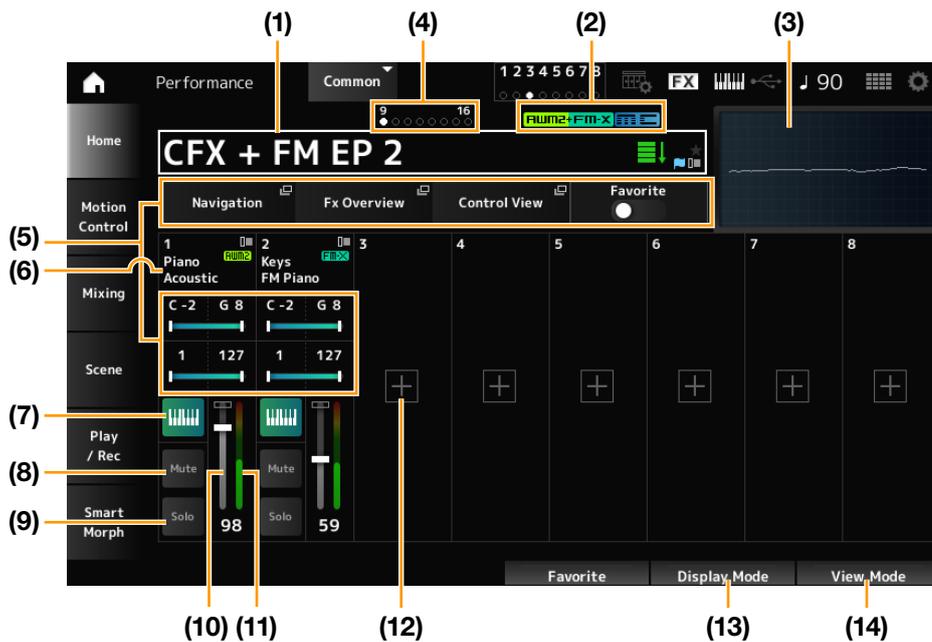
En la pantalla Performance, se puede seleccionar una interpretación para tocarla en el teclado o modificar los ajustes de una interpretación para personalizarla.

HOME

Operación

Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)]

Toque en el icono HOME (🏠)



(1) Performance Name

Muestra el nombre de la interpretación seleccionada. Toque para mostrar el menú contextual de Category Search, Edit, Recall, etc.

Puede cambiar a otra interpretación mediante el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Hay dos maneras de realizar el cambio.

- **Default (opción predeterminada)** (📄)
Realiza el cambio en el orden de la lista de interpretaciones de la pantalla Performance Category Search.
- **Live Set (conjunto para actuaciones)** (🎹)
Realiza el cambio en el orden de las ranuras de conjuntos para actuaciones.

Puede establecer el método de cambio mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

El estado de la interpretación se puede comprobar con los siguientes indicadores.

- **Indicador de favorito** (★)
Aparecerá ★ cuando se active el selector Favorite. También se mostrará en la pantalla Performance Category Search.
- **Indicador de edición** (🔵)
Este indicador azul se mostrará cuando se cambie un parámetro de la interpretación. El indicador de edición se desactivará al guardar los ajustes con el botón [STORE].

(2) Performance Flag

Se muestran los indicadores de las interpretaciones.

Atributo	Descripción
AWM2	Interpretación que consta únicamente de partes del motor de sonido AWM2.
FM-X (1 color)	Interpretación que consta únicamente de partes del motor de sonido FM-X.
FM-X (2 colores)	Interpretaciones en las que se usa una parte FM-X que contiene información de Smart Morph.
AN-X (1 color)	Interpretaciones en las que se usa el motor de sonido AN-X.
AN-X (2 colores)	Interpretación en la que se usa una parte AN-X que contiene información de Smart Morph.
MC	Interpretaciones con control de movimiento.
SSS	Interpretación que admite Seamless Sound Switching.

* Las interpretaciones que combinan varios tipos de motores de sonido se indican con el signo "+".

(3) Oscilloscope

La salida de Main L&R se muestra como una forma de onda.

(4) Part Indicator

Si el cursor está en Performance Name o en las partes 1 a 8, se muestra el estado de las partes 9 a 16.

Si el cursor está sobre las partes 9 a 16, se mostrará el estado de las partes 1 a 8.

Si no se usan las partes 9 a 16, no se mostrará nada.

(5) Área de vista de varios parámetros

En esta área de vista se mostrarán parámetros distintos según el modo seleccionado en Display Mode.

(6) Part Name

Se mostrarán el tipo y la categoría de la parte, o el nombre de la parte.

Toque para mostrar el menú contextual de Category Search, Edit, Copy y Property.

Si selecciona una parte que no es la parte 1 y el sonido de esa parte ya está configurado, se mostrará el menú contextual de Category Search, Edit, Copy y Delete.

(7) Keyboard Control Switch

Puede establecer qué partes se reproducirán a la vez activando o desactivando Keyboard Control Switch para cada parte.

Si la parte se ha establecido en Common o el selector Keyboard Control Switch de la parte está activado, puede reproducir a la vez partes cuyo selector Keyboard Control Switch esté activado.

Si el selector Keyboard Control Switch de la parte está desactivado, al tocar el teclado con esa parte seleccionada, se reproducirán esos sonidos.

Ajustes: Off, On

(8) Part Mute

Activa o desactiva el silenciamiento de una parte.

Ajustes: Off, On

(9) Part Solo

Activa o desactiva una parte con solo.

Ajustes: Off, On

(10) Part Volume

Establece el volumen de la parte.

Ajustes: 0–127

(11) Part Level Meter

Muestra el nivel de salida de audio de la parte.

(12) [+] (añadir)

Toque para mostrar la pantalla Part Category Search o Performance Merge, que permite añadir una parte.

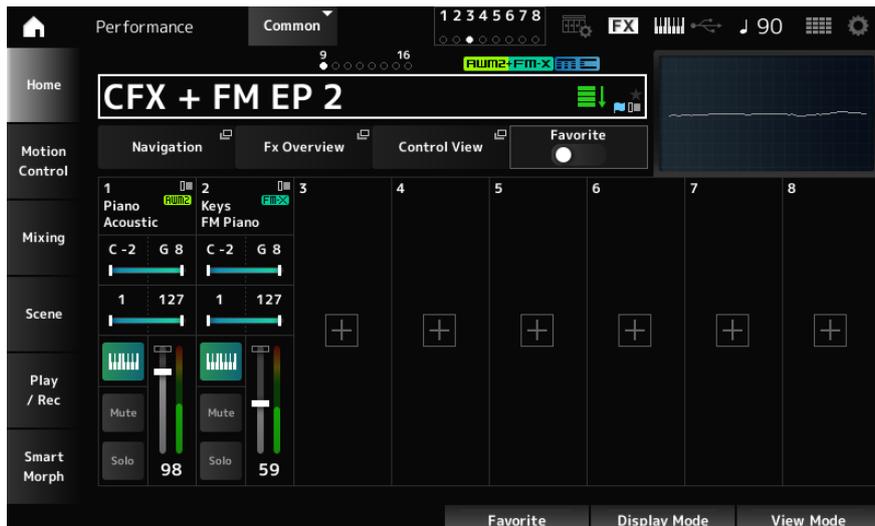
(13) Cambio del modo Display Mode

(14) Cambio del modo View Mode

Cambio del modo Display Mode

Cuando se cambia Display Mode, se muestran diferentes parámetros en el área de vista de la pantalla Home. Para seleccionar otro modo en Display Mode, mueva el mando de pantalla correspondiente.

■ Range



Navigation

Se abre la pantalla Navigation.

Fx Overview

Se abre la pantalla FX Overview.

Control View

Se abre la pantalla Control View.

Favorite

Activa o desactiva el selector Favorite.

Ajustes: Off, On

Note Limit

Establece el intervalo de notas (las notas más agudas y las más graves) de la parte.

Cuando la primera nota especificada es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), se reproducirán las notas en los márgenes C-2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C-2-G8

Velocity Limit

Establece el margen de velocidad de la parte.

Ajustes: 1-127

■ FX/Pan



Var Return

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de variación.

Ajustes: 0–127

Rev Return

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de reverberación.

Ajustes: 0–127

Pan

Ajusta la posición panorámica (posición estéreo) de la interpretación seleccionada en ese momento.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Volume

Ajusta el volumen de la interpretación seleccionada en ese momento.

Ajustes: 0–127

Var (Part Variation Send)

Establece el nivel de las señales transmitidas al efecto de variación de la parte.

Ajustes: 0–127

Rev (Part Reverb Send)

Establece el nivel de las señales transmitidas al efecto de reverberación de la parte.

Ajustes: 0–127

Dry (Part Dry Level)

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales no procesadas por el efecto del sistema) de la parte.

Ajustes: 0–127

Pan (Part Pan)

Ajusta la posición panorámica (en el campo estéreo) de la parte.

Ajustes: L63–C (central)–R63

■ Arp/MS/Porta



Arp Select

Selecciona el arpeggio.

Ajustes: 1–8

MS Select

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Portamento Switch

Activa o desactiva el portamento en las partes que tienen activada la opción Portamento Part Sw.

Este selector está vinculado al botón [PORTAMENTO] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Portamento Time

Establece la duración (o velocidad) de la transición de tono del portamento de la parte.

Este es el valor de compensación del tiempo de portamento de la parte (el valor ajustado en relación con la referencia).

Ajustes: –64→+0→+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de la parte.

Cuando las funciones Arpeggio y Arpeggio Hold están activadas, aparece Arp Hold On.

Cuando la función Arpeggio está activada, puede activar o desactivar Arp Hold manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras toca en el botón Arp On/Off de la pantalla.

Ajustes: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de cada parte.

Ajustes: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Activa o desactiva el portamento de la parte.

Ajustes: Off, On

Time (Portamento Part Time)

Establece la duración de la transición de tono del portamento de la parte.

Ajustes: 0–127

■ Mode/Transpose



MIDI I/O Ch.

Establece el canal MIDI de entrada y salida de Common y la parte donde Keyboard Control Switch se va a activar.

Ajustes: Ch1–Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Cambia el tono de las teclas en octavas.

Este parámetro está vinculado a los botones OCTAVE del panel superior.

Ajustes: –3–+0–+3

Transpose (Keyboard Transpose)

Cambia el tono de las teclas en semitonos.

Ajustes: –11semi a +0semi a +11semi

NOTA

Si el tono se sale del registro (C-2 a G8) que se puede reproducir en la sección de fuente de sonido de la unidad, se emitirá una nota un octava más alta (o más baja).

Int/Ext (Part Mode)

Permite establecer si se usará la fuente de sonido incorporada del instrumento (Int) o una fuente de sonido externa (Ext).

Ajustes: Int, Ext

Ch (Tx/Rx Ch)

Establece el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI de la zona cuando Part Mode se ha establecido en Internal y el selector Keyboard Control Switch está desactivado.

Ajustes: Ch1–Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)

Establece el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI de la zona cuando Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Ch1–Ch16

Oct (Zone Octave)

Cambia el tono de la zona en octavas.

Ajustes: –3–+0 (estándar)–+3

Trans (Zone Transpose)

Cambia el tono de la zona en semitonos.

Ajustes: –11–+0 (estándar)–+11

■ Filter



Cutoff (Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro.

Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Se especifica como un valor de compensación de la frecuencia de corte del filtro de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

Resonance

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte.

Se especifica como un valor de compensación de la resonancia del filtro de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Depth

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro.

Se especifica como un valor de compensación de FEG Depth de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro de la parte.

Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Se especifica como un valor de compensación de la frecuencia de corte de filtro establecida en la pantalla Filter Type.

Ajustes: -64→+0→+63

Res (Part Resonance)

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte de la parte.

Se especifica como un valor de compensación de la resonancia del filtro establecida en la pantalla Filter Type.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG (Part FEG Depth)

Ajusta el margen del cambio de frecuencia de corte controlado por el ajuste FEG de la pantalla Filter Type.

Si se establece en 0, los ajustes de la pantalla Filter Type se utilizarán tal cual están.

Ajustes: -64→+0→+63

Cambio del modo View Mode

Puede acceder a información más detallada desde la pantalla Home si usa el ajuste View Mode.

Para seleccionar otro modo en View Mode, mueva el mando de pantalla correspondiente.

Cuando el cursor está sobre Performance Name, si se pulsa el botón [PERFORMANCE (HOME)], también cambia la vista.

■ Part Info

• Element Sw/Level

Se muestra cuando la parte seleccionada en ese momento es una parte normal (AWM2).



Element Sw (Element Switch)

Activa o desactiva el elemento.

Ajustes: Off, On

Element Level

Establece el nivel de salida del elemento.

Ajustes: 0–127

• Drum Key

Se muestra cuando la parte seleccionada en ese momento es una parte de percusión.



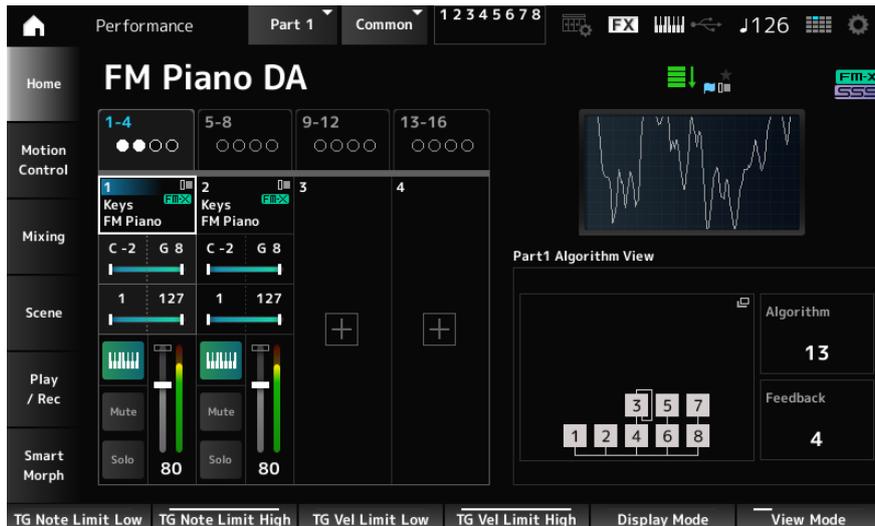
Drum Key Level

Establece el nivel de salida de la tecla de percusión.

Ajustes: 0–127

- **Algorithm**

Se muestra cuando la parte seleccionada en ese momento es una parte normal (FM-X).



Algorithm (Algorithm Number)

Cambia el algoritmo.

Al tocar en la imagen del algoritmo, aparece la pantalla Algorithm Search.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Feedback (Feedback Level)

Permite establecer el grado (nivel) de realimentación (modulando el modulador en sí mediante la forma de onda de salida del portador modulado por el modulador).

Ajustes: 0–7

- **Virtual Analog**

Se muestra cuando la parte seleccionada en ese momento es una parte normal (AN-X).



1–3 (Oscillator 1–3)

Abre la pantalla OSC/Tune de Part Edit (AN-X).

N (Noise)

Abre la pantalla Noise de Part Edit (AN-X).

Oscillator Level

Establece el nivel de salida del oscilador.

Ajustes: 0–511

Noise Level

Establece el nivel de ruido.

Ajustes: 0–511

Filter 1, 2

Abre la pantalla Filter Type de Part Edit (AN-X).

Amplifier

Abre la pantalla Amp EG de Part Edit (AN-X).

■ Smart Morph

Se muestra el mapa Smart Morph.

Sin embargo, el mapa no se mostrará si no hay información de Smart Morph.



■ Motion Seq

Muestra la línea establecida en View Lane de la parte seleccionada en ese momento.

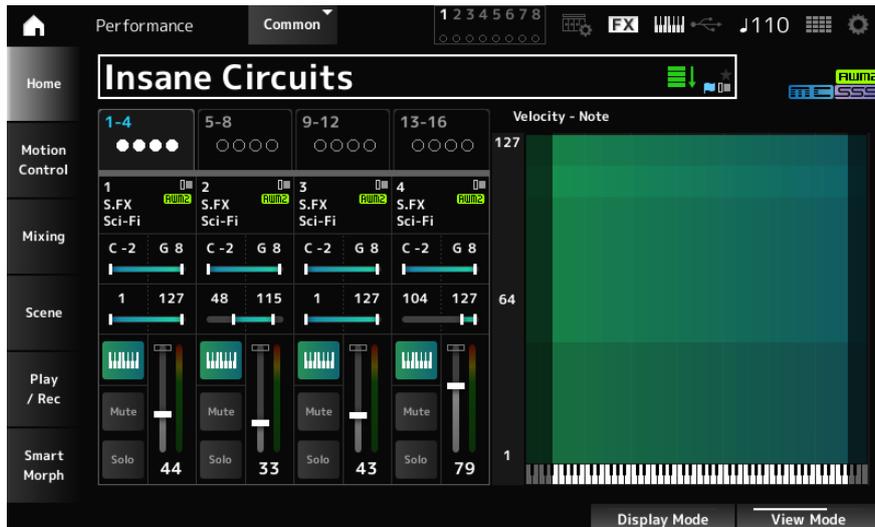
Sin embargo, no se mostrará si la línea establecida está desactivada.



■ Velocity - Note

Se muestra la vista Velocity - Note.

Resulta útil para establecer divisiones de velocidad cuando se utilizan varias partes.



■ Part - Note

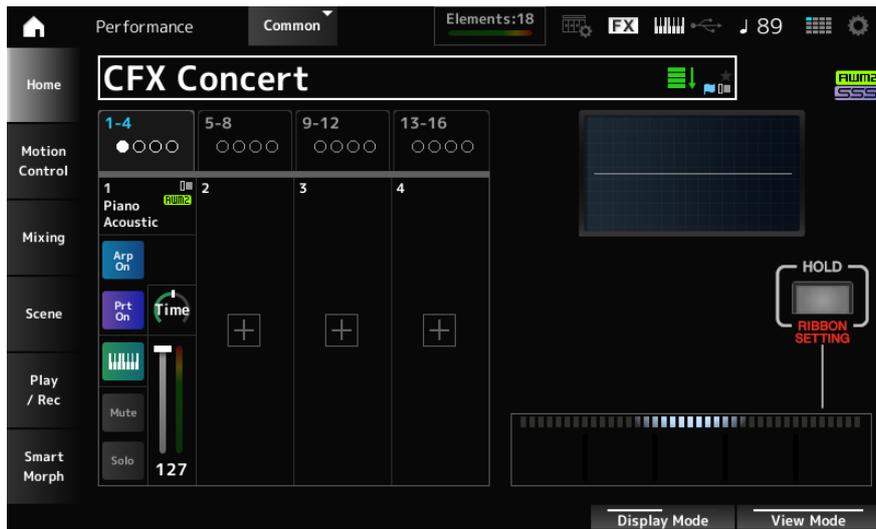
Se muestra la vista Part - Note.

Aparecen cuando View Mode se ha establecido en Part Info y la parte seleccionada es Common.



■ Ribbon

Aparece cuando View Mode es Ribbon.



Motion Control

En la pantalla Motion Control, puede establecer los ajustes de control de movimiento aplicados a toda la interpretación.

Super Knob

En la pantalla Super Knob, puede establecer los valores para controlar el mando principal (Super Knob).

Se puede establecer un vínculo entre el mando principal y cada uno de los mandos asignables.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Este selector está vinculado a los botones [MSEQ] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento utilizado con el mando principal.

Ajustes: Off, On

Edit Super Knob

Se abre la pantalla Common Edit Control Assign. Puede establecer los parámetros que se controlarán mediante el mando principal.

LED Pattern

Establece el patrón de iluminación del mando principal.

Ajustes: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

Super Knob (Super Knob Value)

Establece el valor del mando principal.

Ajustes: 0–1023

Mid Position (Super Knob Mid Position)

Permite establecer el valor Mid del mando principal.

Ajustes: Off, 1–1022

Super Knob Link

Establece el mando correspondiente para vincularlo al mando principal.

Si estos selectores están desactivados, el funcionamiento del mando principal no afectará al parámetro del mando.

Ajustes: Off, On

Assignable Knob 1 – 8 Value

Muestra los valores actuales de los mandos asignables (mandos del 1 al 8).

Ajustes: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Muestra el valor de los mandos asignables (mandos del 1 al 8) cuando Super Knob Value se ha establecido en 0 (o el mando principal está girado completamente hacia la izquierda).

Ajustes: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Muestra el valor de los mandos asignables (mandos del 1 al 8) cuando Super Knob Value se ha establecido en Mid Position.

Este parámetro no está disponible si Mid Position se ha establecido en Off.

Ajustes: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Muestra el valor de los mandos asignables (mandos del 1 al 8) cuando Super Knob Value se ha establecido en 1023 (o el mando principal está girado completamente hacia la derecha).

Ajustes: 0–1023

NOTA

- Si Value Left se establece en un valor menor y Value Right en un valor mayor, los mandos del 1 al 8 se moverán en la misma dirección que el mando principal.
- Si Value Right se establece en un valor menor y Value Left en un valor mayor, los mandos del 1 al 8 se moverán en dirección contraria a la del mando principal.

Knob Auto

En la pantalla Knob Auto, se puede configurar el secuenciador de movimiento del mando principal (Super Knob Motion Sequencer). El secuenciador de movimiento se puede configurar para que controle automáticamente el valor del mando principal.

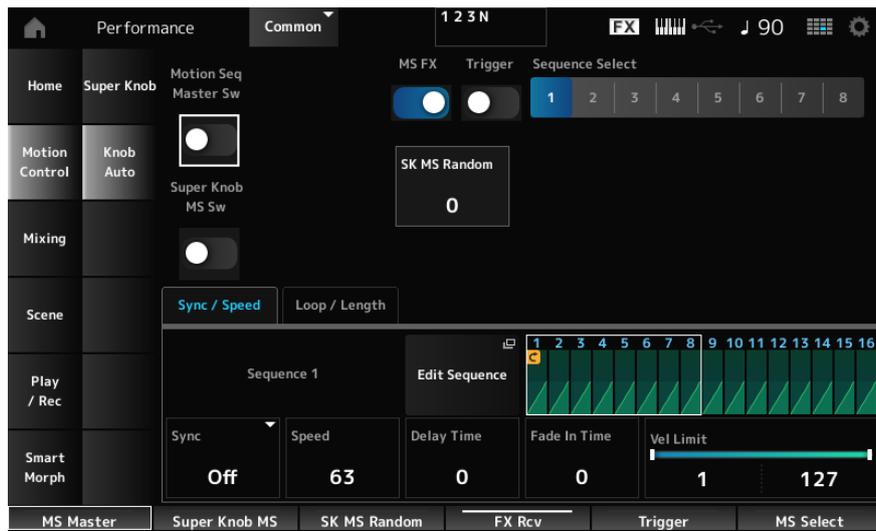
El mando principal solo puede utilizar una línea.

NOTA

En toda la interpretación se puede utilizar al mismo tiempo un máximo de ocho líneas, Sin embargo, la línea utilizada para la pantalla Knob Auto no se incluye entre las ocho enumeradas aquí.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Este selector está vinculado a los botones [MSEQ] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento del mando principal.

Ajustes: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Establece los mandos que se van a ver afectados por el funcionamiento del mando principal.

Ajustes: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Establece la recepción de las señales del botón [MSEQ TRIGGER].

Si está activado, la secuencia de movimiento no se reproducirá a menos que se pulse el botón [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección del tipo de secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Establece la aleatoriedad de los cambios en el valor de paso de la secuencia.

Ajustes: 0–127

Edit Sequence

Se abre la pantalla Super Knob Motion Sequence Edit.

■ Fichas Sync/Speed

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Selecciona la velocidad y la sincronización de la reproducción de la secuencia de movimiento del mando principal.

Ajustes: Off, Tempo, Beat

Off: Reproduce solo el secuenciador de movimiento del mando principal.

Tempo: Reproduce siguiendo el tempo de la interpretación.

Beat: Reproduce en sincronía con el ritmo.

• Cuando Sync se ha establecido en Off

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Establece la velocidad de la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Establece el tiempo para que la secuencia de movimiento alcance la máxima amplitud.

Ajustes: 0–127

• Cuando Sync se ha establecido en un valor distinto de Off

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento del mando principal.

Ajustes: 50%–6400%, Common

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common: Se aplica el valor establecido en Unit común a todas las partes.

Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–32

Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Establece el tiempo para alcanzar la máxima amplitud de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Establece el margen de velocidad (valores más bajo y más alto) para reproducir la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–127

■ Loop/Length Fichas

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Restablece la reproducción de la secuencia de movimiento cuando se pulsa cualquier tecla del teclado.

Este parámetro no está disponible si Trigger se ha establecido en On.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Cada vez que se toca una nota, la reproducción comienza desde el principio.

1st-On: La reproducción comienza desde el principio, en la primera nota que se toque. La reproducción no se restablecerá cuando se toque la segunda nota mientras se mantiene pulsada la primera.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Establece la secuencia de movimiento de una reproducción en bucle (en repeticiones) o de una reproducción simple.

Ajustes: Off, On

Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Especifica el punto de inicio de la reproducción en bucle de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por debajo de lo establecido en Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Establece la duración de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por encima de lo establecido en Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

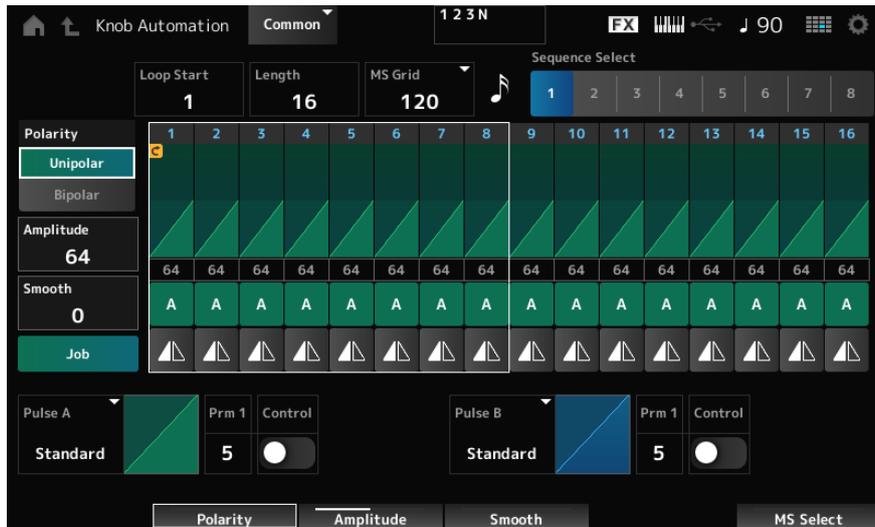
Establece la duración de un paso en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Super Knob Motion Sequence Edit

Pantalla de configuración del secuenciador de movimiento del mando principal.

Se puede crear una secuencia de hasta 16 pasos.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Especifica el punto de inicio de la reproducción en bucle de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por debajo de lo establecido en Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Establece la duración de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por encima de lo establecido en Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Establece la duración de un paso en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección del tipo de secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Establece la polaridad de la secuencia de movimiento.

Ajustes: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Solo se utilizan valores positivos para el cambio de parámetro.

Bipolar: Se utilizan valores tanto positivos como negativos para el cambio de parámetro.

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Establece el grado de los cambios en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Establece la suavidad de los cambios en la secuencia de movimiento en el tiempo.

Ajustes: 0–127

Job

Abre el menú Job.

- **Store Sequence**
Guarda la secuencia de movimiento editada.
- **Load Sequence**
Carga la secuencia de movimiento.
- **Copy Sequence**
Copia la secuencia de movimiento.

Super Knob Motion Sequence Step Value

Establece el valor de cada paso de la secuencia de movimiento.

Se pueden usar los mandos deslizantes de control del 1 al 8 para cambiar los valores de los pasos 1 a 8 y de los pasos 9 a 16, en función de la posición del cursor.

Ajustes: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

Establece el tipo y la dirección de cada paso de la secuencia de movimiento.

Ajustes: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)

Selecciona una curva de cambio de parámetro para Pulse A y Pulse B.

Use Super Knob Motion Sequence Step Type para seleccionar cuál de los tipos de curva usar en cada paso.

El eje vertical representa el tiempo, mientras que el horizontal representa el valor de paso.

Ajustes: (Si se selecciona un banco predefinido) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Si se selecciona un banco de usuario) Init Curve 1–32

(Al cargar un archivo de biblioteca) Curve en Library 1–24

Edit User Curve

Se muestra cuando Init Curve se ha seleccionado en Pulse A y Pulse B.

Se abre la pantalla User Curve Edit.

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Ajusta la forma de la curva de los pasos de la secuencia de movimiento. Además, el margen del valor del parámetro varía en función de Curve Type.

Este ajuste no está disponible según cuál sea el tipo de curva establecido en Curve Type.

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Activa o desactiva el uso de los mandos para controlar la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Se muestra solo si MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) se ha activado.

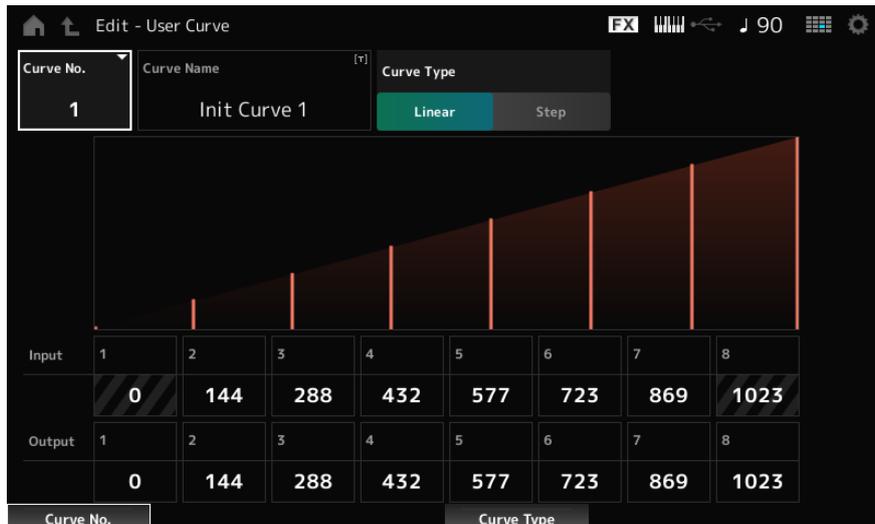
Este ajuste no está disponible según cuál sea el tipo de curva establecido en Curve Type.

Ajustes: Off, On

■ User Curve Edit

Esta es la pantalla de ajustes de la curva de usuario.

Se puede crear una curva Linear de 8 puntos o una curva de 8 pasos.



Curve No. (Curve Number)

Indica el número de curva actual.

Ajustes: 1–32

Curve Name

Puede guardar la curva que está editando con un nombre nuevo. Puede usar 20 caracteres alfanuméricos como máximo.

Curve Type

Establece el tipo de curva.

Ajustes: Linear, Step

Input

Establece el nivel de entrada de la curva.

Input 1 se fija en el valor 0. Input 8 se fija en el valor 1023 cuando Curve Type se ha establecido en Linear.

Ajustes: 0–1023

Output

Establece el nivel de salida de la curva.

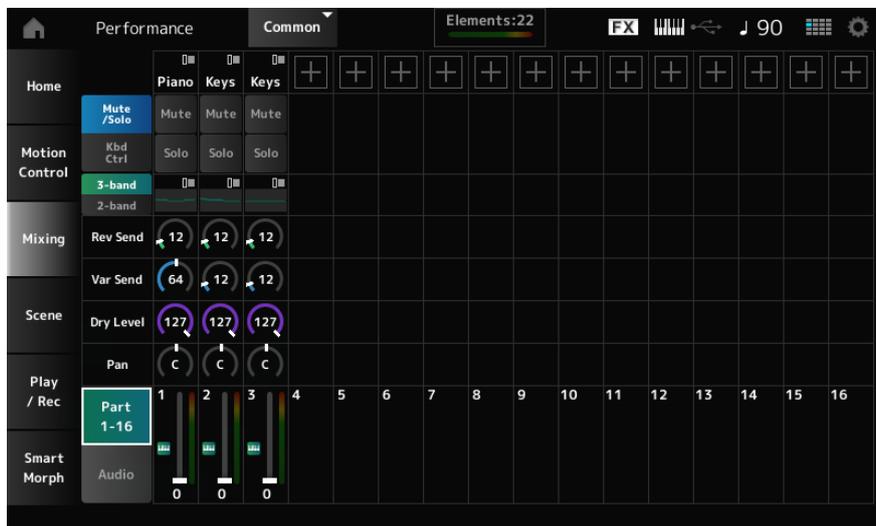
Ajustes: 0–1023

Mixing

En la pantalla Mixing, se puede cambiar la mezcla ajustando el volumen de cada parte y realizar ajustes de efectos. Los ajustes de la pantalla Mixing se guardan (almacenan) en la interpretación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

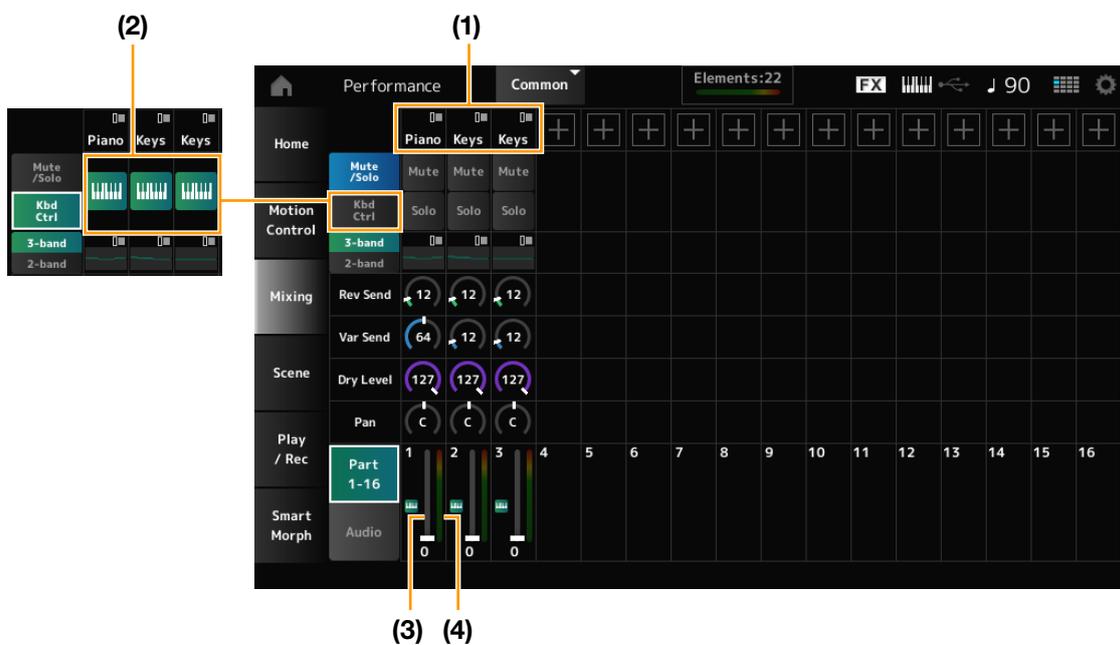
Audio (Audio Switch)

Cambia la vista.

Ajustes: Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

■ Vista Part 1–16

Establece la mezcla de las partes 1 a 16.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

Part Category

Muestra la categoría principal de la parte seleccionada.

Toque para mostrar el menú contextual de Category Search, Edit, Property, etc.

Si selecciona una parte que no es la parte 1 y el sonido de esa parte ya está configurado, se mostrará el menú contextual de Category Search, Edit, Copy y Delete. Toque en [+] para agregar una parte.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Alternar entre la vista Mute/Solo y la vista Keyboard Control.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Activa o desactiva las opciones de silenciamiento y solo de la parte.

Ajustes: Off, On

Keyboard Control

Activa o desactiva el control de teclado.

Los botones no se mostrarán en las partes 9 a 16, porque el control del teclado no se puede activar en esas partes.

Ajustes: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)

2-band (2-band EQ Switch)

Cambia entre las vistas 2-band EQ y 3-band EQ de las partes 1 a 16.

Ajustes: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Muestra los ajustes de ecualizador en las vistas 3-band o 2-band.

Si se toca en el área, se abre el menú contextual Part EQ.

Rev Send (Reverb Send)

Establece el nivel de las señales de las partes 1 a 16 transmitidas al efecto de reverberación.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece el nivel de las señales de las partes 1 a 16 transmitidas al efecto de variación.

Ajustes: 0–127

Dry Level

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales no procesadas por el efecto del sistema) de las partes 1 a 16.

Ajustes: 0–127

Pan

Ajusta la posición panorámica (en el campo estéreo) de las partes 1 a 16.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Volume

Establece el volumen de las partes 1 a 16.

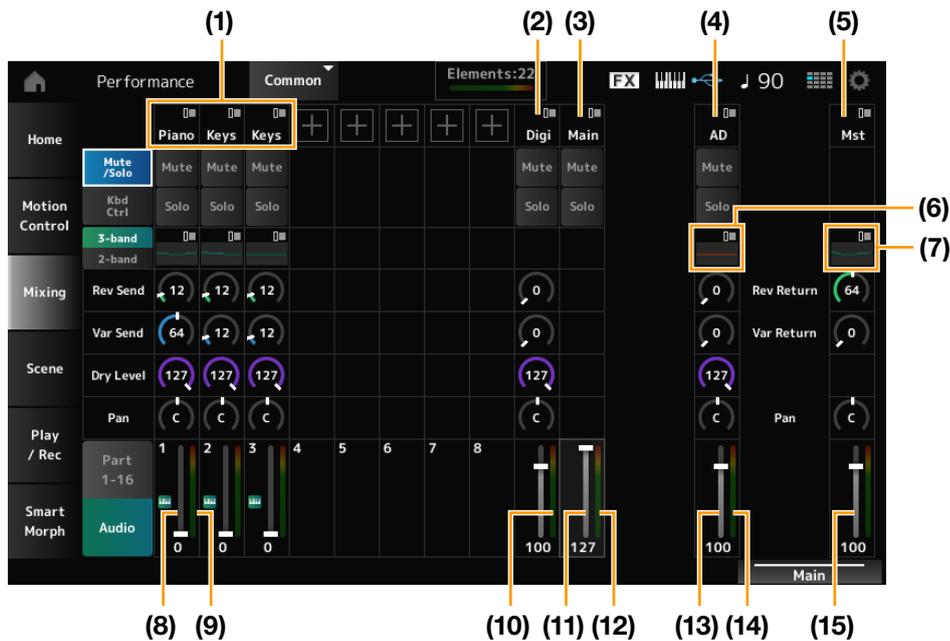
Ajustes: 0–127

Part Level Meter

Muestra el nivel de las partes 1 a 16.

■ Vista Audio

Establece la mezcla para la parte de audio.



- | | | |
|--------------------------|--------------------------------------|--|
| (1) Part Category | (6) A/D Part EQ | (11) USB Main Monitor Volume |
| (2) Digi (Digital Part) | (7) Master EQ | (12) Main (USB Main Monitor Level Meter) |
| (3) Main (USB Main Part) | (8) Digital Part Volume | (13) A/D Part Volume |
| (4) AD (A/D Part) | (9) Part Level Meter | (14) AD (A/D Part Level Meter) |
| (5) Mst (Master) | (10) Digi (Digital Part Level Meter) | (15) Performance Volume |

Part Category

Muestra la categoría principal de la parte seleccionada.

Toque para mostrar el menú contextual de Category Search, Edit, Property, etc.

Si selecciona una parte que no es la parte 1 y el sonido de esa parte ya está configurado, se mostrará el menú contextual de Category Search, Edit, Copy y Delete. Toque en [+] para agregar una parte.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Digi (Digital Part)

Main (USB Main Part)

AD (A/D Part)

Mst (Master)

Toque para mostrar el menú contextual de Edit, etc.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Alterna entre la vista Mute/Solo y la vista Keyboard Control.

Mute (Part Mute)**Solo (Part Solo)**

Activa o desactiva las opciones de silenciamiento y solo de la parte.

Ajustes: Off, On

A/D Part EQ

Si se toca en el área, se abre el menú contextual Part EQ.

Digital Part Reverb Send**A/D Part Reverb Send**

Establece el nivel de las señales enviadas desde la parte A/D o la parte digital al efecto de reverberación.

Ajustes: 0–127

Digital Part Variation Send**A/D Part Variation Send**

Establece el nivel de las señales enviadas desde la parte A/D o la parte digital al efecto de variación.

Ajustes: 0–127

Digital Part Dry Level**A/D Part Dry Level**

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales sin el efecto del sistema) de la parte digital o la parte A/D.

Ajustes: 0–127

Digital Part Pan**A/D Part Pan**

Ajusta la posición panorámica (en el campo estéreo) de la parte digital o la parte A/D.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Digital Part Volume**A/D Part Volume****USB Main Monitor Volume**

Establece el volumen de la parte de audio.

Ajustes: 0–127

Master EQ

Muestra el ecualizador paramétrico de 5 bandas.

Si se toca en el área, se abre el menú contextual de edición de ecualizador (EQ) principal.

Rev Return (Reverb Return)**Var Return (Variation Return)**

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de reverberación o de variación.

Ajustes: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Establece el nivel de las señales transmitidas al efecto de reverberación.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece el nivel de las señales transmitidas al efecto de variación.

Ajustes: 0–127

Pan (Performance Pan)

Establece la posición panorámica (en el campo estéreo) de la interpretación.

Este valor de parámetro compensa el ajuste Pan de cada parte.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Performance Volume

Establece el volumen de la interpretación.

Ajustes: 0–127

Part Level Meter**Digi (Digital Part Level Meter)****Main (USB Main Monitor Level Meter)****AD (A/D Part Level Meter)**

Muestra el nivel de las partes 1 a 8 y la parte de audio.

Scene

En la pantalla Scene, se pueden registrar los ajustes del tipo de arpeggio y del tipo de secuencia de movimiento, así como los parámetros de parte en cada uno de los botones SCENE.

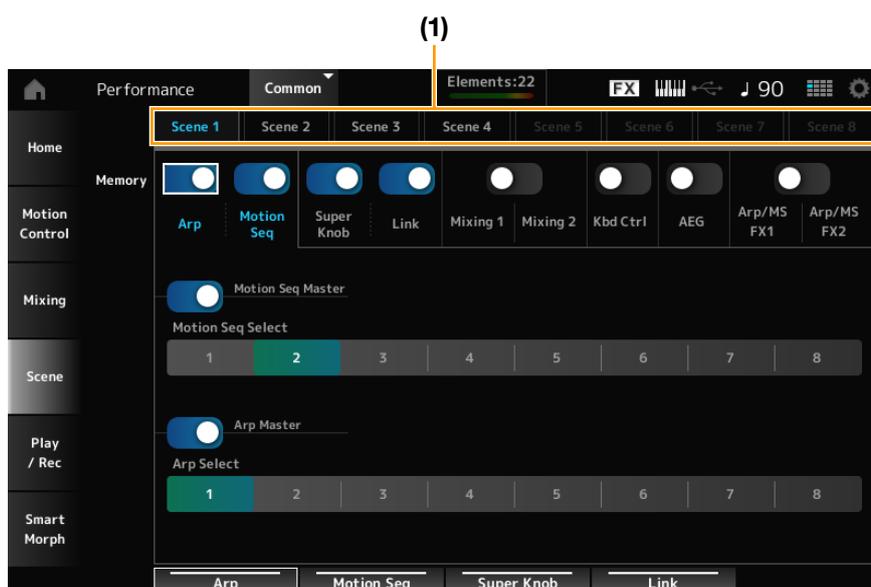
En esta pantalla, active la opción de Memory (Memory Switch) adecuada y edite los valores de parámetro deseados para poder guardar la configuración en la escena.

NOTA

La función de escena se puede configurar desde una pantalla distinta de Scene. Para cambiar los parámetros de Scene asignados, mueva los mandos giratorios y deslizantes correspondientes y registre los ajustes manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa el SCENE deseado.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



(1) Scene Select

Scene Select

Seleccione una ficha Scene para registrar los ajustes.

Las fichas Scene1 a Scene8 están vinculadas a los botones SCENE del panel superior.

Ajustes: 1–8

Memory (Memory Switch)

Selecciona cada uno de los valores de parámetro (como Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitud EG y Arp/MS FX) para registrarlos en la escena.

Cuando estos selectores están desactivados, los valores de parámetro no aparecerán en pantalla incluso cuando se seleccionen las fichas correspondientes.

Ajustes: Off, On

Part 1–16 / Common

Cambia entre las vistas Part1-16 y Common.

Aparece en las fichas Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 y Arp/MS FX2.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Al desactivar Offset, algunos parámetros de Scene se pueden ajustar con precisión.

Se muestra en las fichas Mixing 1, Mixing 2 y AEG.

Ajustes: Off (absoluto), On (compensación)

Si los selectores Memory Switch de Arp y Motion Seq están activados

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento en toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Activa o desactiva los arpeggios en toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)

Cambia la selección del arpeggio.

Ajustes: 1–8

Si los selectores Memory Switch de Super Knob y Link están activados



Super Knob (Super Knob Value)

Establece el valor del mando principal.

Ajustes: 0–1023

Super Knob Link

Activa o desactiva el vínculo entre el mando principal y Assignable Knob 1–8.

Si este selector está desactivado, el funcionamiento del mando principal no afectará a los parámetros de Assignable Knob.

Ajustes: Off, On

Si los selectores Memory Switch de Mixing 1 y Mixing 2 están activados



■ Mixing 1

Vista Part 1–16: Se muestran los parámetros Scene de Part 1–16.

Vista Common: Se muestran los parámetros Scene de Part 1–8 y Common.

Los parámetros Common se aplican a toda la interpretación.

• Vista Part 1–16

Rev Send (Reverb Send)

Establece la transmisión de reverberación de cada parte.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece la transmisión de variación de cada parte.

Ajustes: 0–127

Dry Level

Establece el nivel sin efectos de cada parte.

Ajustes: 0–127

Pan

Ajusta la posición panorámica (en el campo estéreo) de cada parte.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Volume (Part Volume)

Establece el volumen de cada parte.

Ajustes: 0–127

• Vista Common

Rev Return (Reverb Return)

Establece el retorno de reverberación.

Ajustes: 0–127

Var Return (Variation Return)

Establece el retorno de variación.

Ajustes: 0–127

Pan (Performance Pan)

Ajusta la posición panorámica (en el campo estéreo) de la interpretación.

Ajustes: L63–C (central)–R63

■ Mixing 2

• Vista Part 1-16

Si Offset está activado

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Establece la frecuencia de corte de cada parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Res (Filter Resonance/Width)

Establece la resonancia o la anchura del filtro de cada parte.

Ajustes: -64--+0--+63

FEG Depth

Establece la profundidad de FEG de cada parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Si Offset está desactivado

Al desactivar Offset, algunos parámetros de Scene se pueden ajustar con precisión.

Cutoff

Ajustes: (AN-X, FM-X): 0-1023

Res

Ajustes: (AN-X): 0-255

Ajustes: (FM-X): 0-127

FEG Depth

Ajustes: (AN-X): -9600--+0--+9600

Ajustes: (FM-X): -64--+0--+63

NOTA

Se recomienda activar Offset si se desea usar Smart Morph y también Scene.

Mute (Part Mute)

Activa o desactiva la opción de silenciamiento de la parte.

Ajustes: Off, On

Volume (Part Volume)

Establece el volumen de la parte.

Ajustes: 0-127

• Vista Common

Cutoff (Cutoff Frequency)

Establece el valor de compensación de la frecuencia de corte de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Res (Filter Resonance/Width)

Establece el valor de compensación de la resonancia del filtro o la anchura del filtro de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

FEG Depth

Se especifica como un valor de compensación de Part FEG Depth.

Ajustes: -64--+0--+63

Si el selector Memory Switch de Kbd Ctrl está activado



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Activa o desactiva el control de teclado de la parte.

Si el control de teclado de la parte está desactivado, no se producirá ningún sonido al tocar el teclado.

Ajustes: Off (gris), On (verde)

Si el selector Memory Switch de AEG está activado



• Vista Part 1-16

Si Offset está activado

Attack (AEG Attack Time)

Establece el tiempo de ataque del generador de envolventes de amplitud de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Decay (AEG Decay Time)

Establece el tiempo de caída del generador de envolventes de amplitud de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Establece el nivel de sostenido del generador de envolventes de amplitud de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Release (AEG Release Time)

Establece el tiempo de liberación del generador de envolventes de amplitud de la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Si Offset está desactivado

Al desactivar Offset, algunos parámetros de Scene se pueden ajustar con precisión.

Attack

Ajustes: (AN-X): 0-255

Decay

Ajustes: (AN-X): 0-255

Sustain

Ajustes: (AN-X): 0-511

Release

Ajustes: (AN-X): 0-255

• Vista Common

Attack

Establece el valor de compensación en Attack (AEG Attack Time) para la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Decay

Establece el valor de compensación en Decay (AEG Decay Time) para la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Sustain

Establece el valor de compensación en Sustain (AEG Sustain Level) para la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Release

Establece el valor de compensación en Release (AEG Release Time) para la parte.

Ajustes: -64--+0--+63

Si los selectores Memory Switch de Arp/MS FX 1 y Arp/MS FX 2 están activados



■ Arp/MS FX 1

• Vista Part 1-16

Swing

Establece el valor de swing del arpeggio o secuenciador de movimiento de cada parte.

Ajustes: -120—+0—+120

Unit (Part Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción de arpeggios o del secuenciador de movimiento de cada parte.

Ajustes: 50%—400%, Common

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common: Se aplica el valor establecido en Unit (Common Unit Multiply) común a todas las partes.

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Establece la duración del sonido de los arpeggios de cada parte.

Ajustes: 0%—200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Establece el porcentaje de velocidad de los arpeggios de cada parte.

Ajustes: 0%—200%

• Vista Common

Swing

Establece el valor de compensación en Swing en cada parte.

Ajustes: -120—+0—+120

Unit (Common Unit Multiply)

Establece la opción Unit Multiply para todas las partes.

Ajustes: 50%—400%

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Establece en Arpeggio Gate Time Rate el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: -100—+0—+100

Velocity (Arp Velocity Rate)

Establece en Arpeggio Velocity Rate el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: -100—+0—+100

■ Arp/MS FX 2

• Vista Part 1-16

Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)

Establece en Motion Sequencer Amplitude el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: -127+0+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)

Establece en Motion Sequencer Pulse Shape el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: -100+0+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)

Establece en Motion Sequencer Smoothness el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: -127+0+127

Random (Motion Sequencer Randomness)

Establece en Motion Sequencer Randomness el valor de compensación de cada parte.

Ajustes: 0-127

• Vista Common

Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Establece en Motion Sequencer Amplitude el valor de compensación de todas las partes.

Ajustes: -127+0+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Establece en Motion Sequencer Pulse Shape el valor de compensación de todas las partes.

Ajustes: -100+0+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Establece en Motion Sequencer Smoothness el valor de compensación de todas las partes.

Ajustes: -127+0+127

Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Establece en Motion Sequencer Randomness el valor de compensación de todas las partes.

Ajustes: -127+0+127

Play/Rec

En la pantalla Play/Rec, se pueden grabar patrones y canciones en la memoria interna de este instrumento y audio en una unidad flash USB, así como reproducir grabaciones.

Pattern

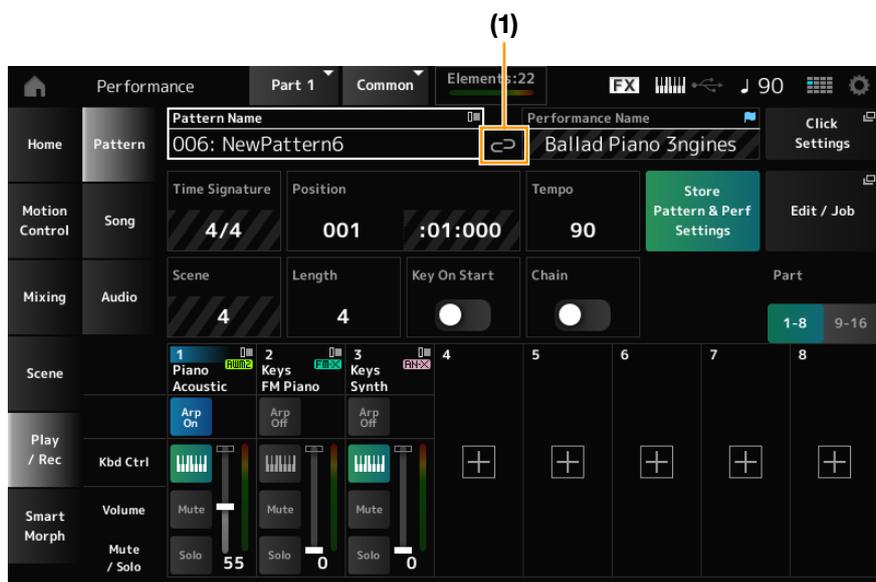
■ Reproducción y pausa

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → Pattern

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern



(1) Link Icon

Pattern Name

Muestra el nombre del patrón seleccionado.

Toque para mostrar el menú contextual de Load, Rename y New Pattern.

Para seleccionar un patrón, use los botones [INC/YES] y [DEC/NO] cuando el cursor esté sobre Pattern Name.

Link Icon

El icono Link Icon aparece si la interpretación utilizada para grabar el patrón y la interpretación seleccionada son la misma. Si no, se mostrará un icono de eslabón roto, Link Icon.

Performance Name

Muestra el nombre de la interpretación seleccionada.

NOTA

El indicador azul se mostrará en la parte superior derecha de Performance Name cuando se cambia un parámetro de la interpretación.

Click Settings

Abre la pantalla Tempo Settings.

Time Signature

Muestra el contador del patrón.

Position

Establece la posición para iniciar la reproducción y la grabación, así como la posición de reproducción actual.

El número que se muestra a la izquierda es el compás y los números que se muestran a la derecha, los ritmos y clics.

Tempo

Establece el tempo de la reproducción del patrón.

Ajustes: 5–300

Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)

Guarda el vínculo entre los patrones editados y la interpretación utilizada.

NOTA

Si ha editado los parámetros de la interpretación, también deberá guardar la interpretación.

Edit/Job

Abre la pantalla para editar patrones y trabajos. Al utilizar la función de patrón, se puede registrar una secuencia de cada escena.

Scene

Muestra el número de escena seleccionado.

Este selector está vinculado a los botones SCENE del panel superior.

Length (Section Length)

Establece la duración de la secuencia de la escena seleccionada.

Ajustes: 1–256

Key On Start

Establece el patrón para iniciar una grabación o una reproducción en el momento en que pulsa una tecla en el teclado.

Ajustes: Off, On

Chain

Activa la reproducción en cadena.

Ajustes: Off, On

Undo ***

Cancela la acción anterior y vuelve al estado anterior.

Este botón está disponible cuando se han utilizado uno o más trabajos después de grabar una secuencia.

Redo ***

Restaura la acción cancelada mediante Undo. Este botón se activa solo después de haber utilizado Undo ***.

Part 1–8**Part 9–16**

Cambia entre las vistas de partes.

■ Grabación en pausa

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → Pattern → botón [●] (Grabar)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → botón [●] (Grabar)



Time Signature

Establece el contador de la escena.

Ajustes: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize es una función que corrige las notas grabadas para que estén en la fracción exacta del ritmo (en valores de nota).

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

Loop

Si está activado, la grabación de patrones continúa en bucle.

Ajustes: Off, On

NOTA

Al pulsar el botón [●] (Grabar) durante la grabación de una canción, la grabadora se establece en el modo de ensayo y hace que el botón [●] (Grabar) parpadee.

En el modo de ensayo, la reproducción del patrón continúa, pero la grabación se pausa temporalmente, lo que resulta útil para practicar.

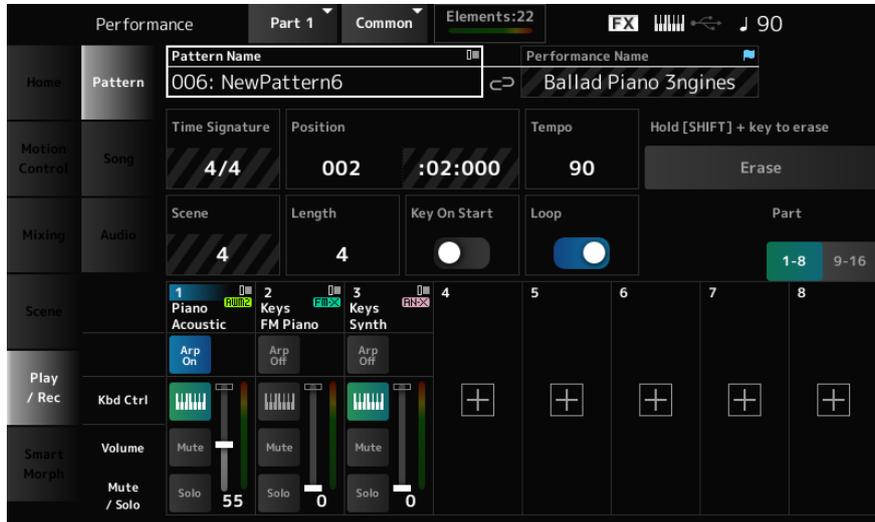
Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [●].

■ Grabación

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → Pattern → botón [●] (Grabar) → botón [▶] (Reproducir)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → botón [●] (Grabar) → botón [▶] (Reproducir)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

Puede eliminar eventos de notas específicos manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras pulsa la tecla correspondiente a la nota que quiera eliminar.

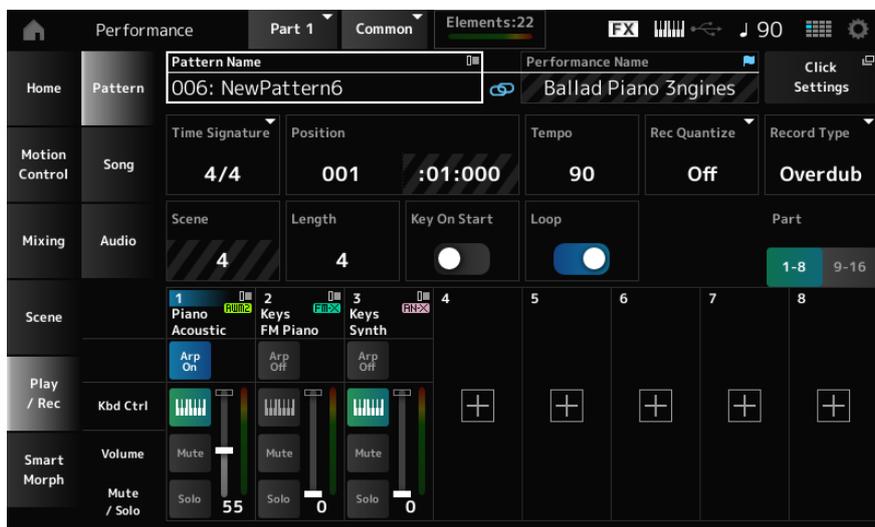
Si lo prefiere, puede tocar en el botón Erase de la pantalla para activar la función y luego pulsar la tecla correspondiente en el teclado para eliminar el evento de nota.

■ Sobregrabación

Al operar un controlador durante una sobregrabación, puede eliminar los eventos existentes de ese controlador y grabar la operación como eventos nuevos.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (con la canción ya grabada) → botón [●] (Grabar) → toque en Record Type → seleccione Overdub en el menú → botón [▶] (Reproducir)



Record Type

Permite seleccionar entre Replace (reemplazar) o Overdub (sobregabar) la grabación.

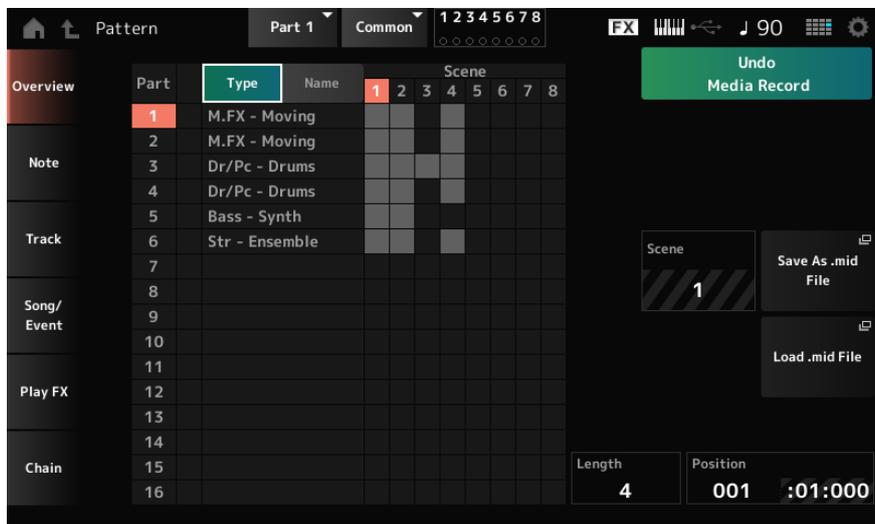
Ajustes: Replace, Overdub

Pattern Edit Overview

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



Type

Toque en este botón para ver las categorías principal y secundaria de la parte. También cambia la lista que se muestra en la pantalla Play/Rec.

Name

Toque para ver el nombre de la parte. También cambia la lista que se muestra en la pantalla Play/Rec.

Part Mute Icon

Part Solo Icon

Muestra el estado de los ajustes de silenciamiento y solo de la parte.

Undo ***

Cancela la acción anterior y vuelve al estado anterior.

Este botón está disponible cuando se han utilizado uno o más trabajos después de grabar una secuencia. Operaciones comunes a todas las fichas de la pantalla Pattern Edit.

Redo ***

Restaura la grabación que se canceló con Undo. Este botón se activa solo después de haber utilizado Undo ***. Operaciones comunes a todas las fichas de la pantalla Pattern Edit.

Scene

Muestra el número de escena seleccionado.

Save As .mid File

Abre la pantalla Save. La secuencia de la escena seleccionada se puede guardar como un archivo MIDI.

Load .mid File

Abre la pantalla Load para cargar un archivo MIDI.

Después de seleccionar un archivo MIDI, seleccione un patrón y una escena en la ubicación de carga.

Length

Establece la duración de la secuencia de la escena seleccionada.

Position

Muestra la posición actual de la reproducción de la escena y permite especificar la posición de reproducción.

Ajustes: 001–256

Pattern Edit Note

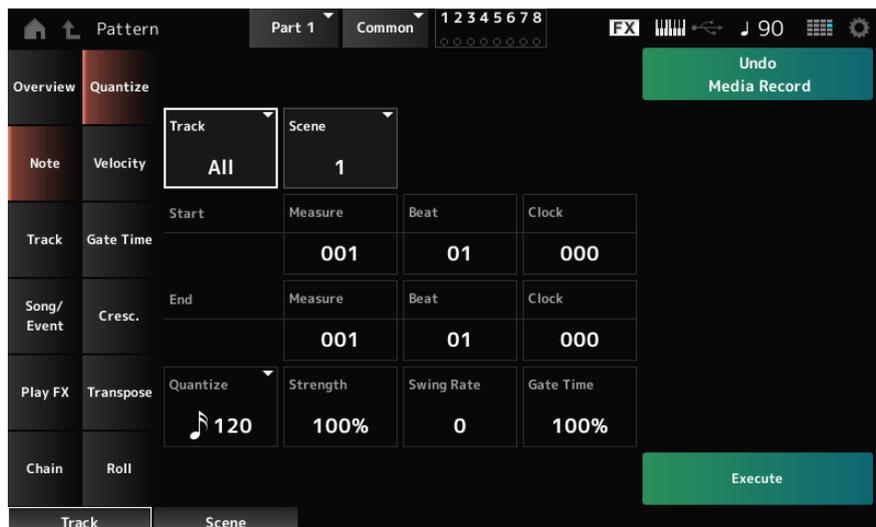
■ Quantize

La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas aproximándolas al tiempo exacto más cercano. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, para mejorar la sincronización de un patrón grabado en tiempo real.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↻] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



Track

Especifica la pista del trabajo.

Ajustes: All, 1–16

Scene

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: 1–8

Start Measure

Especifica la posición de compás inicial del trabajo.

Ajustes: 001–257

Start Beat

Especifica la posición de tiempo inicial del trabajo.

Ajustes: Depende del ajuste de Time Signature.

Start Clock

Especifica la posición de reloj inicial del trabajo.

Ajustes: Depende del ajuste de Time Signature.

End Measure

Especifica la posición de compás final del trabajo.

Ajustes: 001–257

End Beat

Especifica la posición de ritmo final del trabajo.

Ajustes: Depende del ajuste de Time Signature.

End Clock

Especifica la posición de reloj final del trabajo.

Ajustes: Depende del ajuste de Time Signature.

Quantize

Establece la resolución de cuantización (o una nota que se va a usar como base de la cuantización).

Ajustes: Fusa, tresillo de semicorcheas, semicorcheas, tresillo de corcheas, corcheas, tresillo de negras, negras, semicorcheas+tresillo de semicorcheas, corcheas+tresillo de corcheas

Strength

Establece la “intensidad magnética” de la cuantización.

Cuando este parámetro se ha establecido en 100 %, todas las notas se mueven a la posición especificada en Quantize.

Una configuración de 0 % no genera ninguna cuantización.

Ajustes: 0%–100%

Swing Rate

Cambia la sincronización de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Quantize para dar un toque de swing a los ritmos.

Ajustes: Depende del ajuste de Quantize (resolución de cuantización).

Cuando Quantize se establece en nota negra, corchea, semicorchea o fusa: de 0 a la mitad de la cuadrícula

Cuando Quantize se establece en tresillo de negras, tresillo de corcheas o tresillo de semicorcheas: de 0 a la mitad de la cuadrícula

Cuando Quantize se establece en corchea + tresillo de corcheas o en corchea + tresillo de semicorcheas: de 0 a la mitad de la cuadrícula de tresillo

Gate Time

Cambia el tiempo de compuerta (o el tiempo real para que se reproduzca la nota) de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Quantize para dar un toque de swing a los ritmos.

Ajustes: 0%–200%

Execute

Realiza el trabajo seleccionado en la secuencia MIDI. Operaciones comunes a todas las fichas de la pantalla Pattern Edit.

■ Velocity

Cambia la intensidad del sonido (velocidad) de las notas del intervalo especificado.

NOTA

La velocidad se modifica mediante la siguiente fórmula

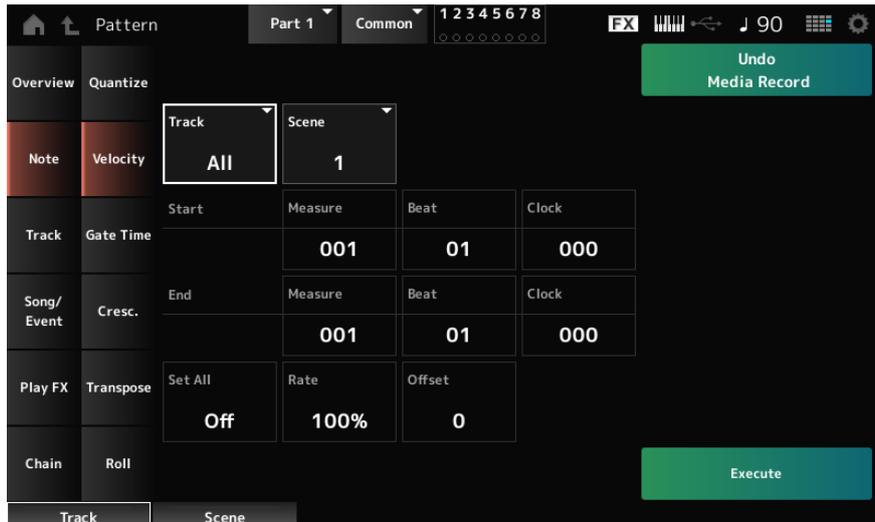
Velocidad ajustada = (velocidad original × porcentaje) + compensación

Si el resultado es 0 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor que 128, el valor quedará configurado como 127.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



Set All

Establece la velocidad de todas las notas en la sección seleccionada.

Si se establece en Off, el ajuste Set All no funcionará.

Si se establece en un valor distinto de Off, los ajustes Rate y Offset se deshabilitarán.

Ajustes: Off, 001–127

Rate

Establece el porcentaje para cambiar la velocidad.

Si se establece en 99 % o menos, la velocidad será más lenta. Si se establece en el 101 % o más, la velocidad será más rápida. Al 100 %, la velocidad se mantendrá inalterada.

Este parámetro no se puede cambiar si Set All se ha establecido en un valor distinto de Off.

Ajustes: 0%–200%

Offset

Establece el valor que se suma o resta del valor de velocidad original.

Si se establece en -1 o menos, la velocidad será más lenta. Si se establece en +1 o más, la velocidad será más rápida.

Si se establece en 0, la velocidad se mantendrá inalterada.

Este parámetro no se puede cambiar si Set All se ha establecido en un valor distinto de Off.

Ajustes: -127–0–+127

■ Gate Time

Cambia el tiempo del sonido (tiempo de compuerta) de las notas del intervalo especificado.

NOTA

El tiempo de compuerta se modifica mediante la siguiente fórmula

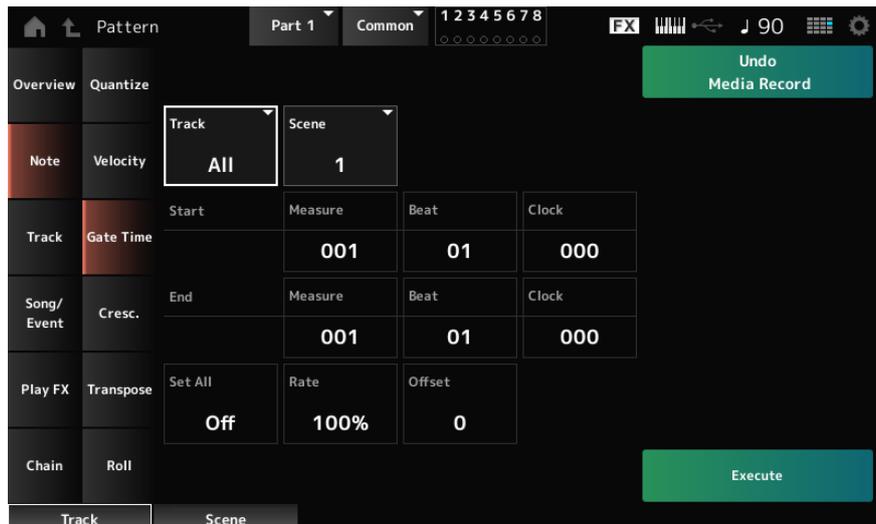
Tiempo de compuerta ajustado = (tiempo de compuerta original × porcentaje) + compensación

Si el resultado es 0 o menos, el valor se establece en 1.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



Es igual que Pattern Edit Note → Velocity, salvo que los valores de ajuste de Set All son distintos.

Set All

Ajustes: Off, 001–9999

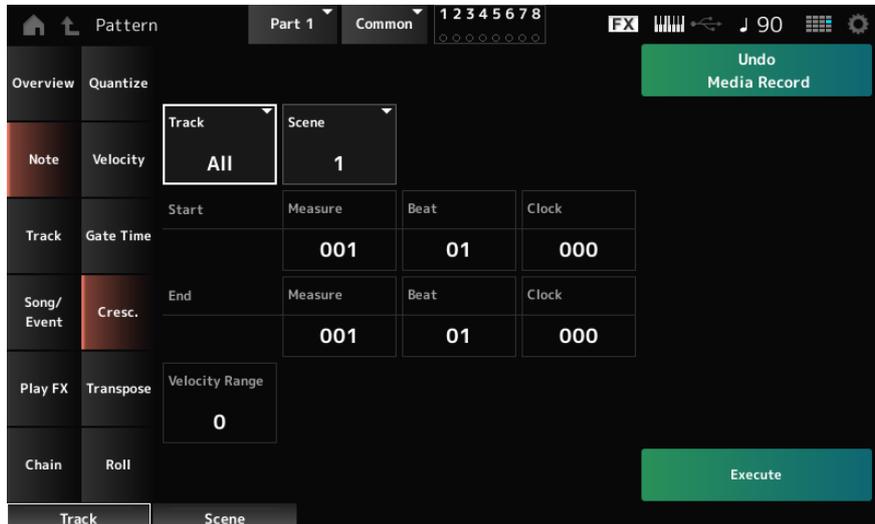
■ Cresc. (Crescendo)

Aplica un aumento (crescendo) o una disminución (decrecendo) graduales de la velocidad de las notas del intervalo especificado

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



Velocity Range

Establece la intensidad del crescendo o del decrecendo.

Dentro del intervalo especificado, aumenta o disminuye gradualmente las velocidades intermedias, de modo que la velocidad final sea “valor de velocidad inicial + valor de Velocity Range” en función de la velocidad inicial. Si la velocidad final es 0 o inferior, la velocidad final se establece en 1, y si es 128 o superior, se establece en 127.

Un valor positivo produce un crescendo y un valor negativo produce un decrecendo.

El valor 0 no produce ningún cambio de velocidad.

Ajustes: -127-0+127

■ Transpose

Este trabajo permite cambiar la tecla o el tono de las notas dentro del intervalo especificado.

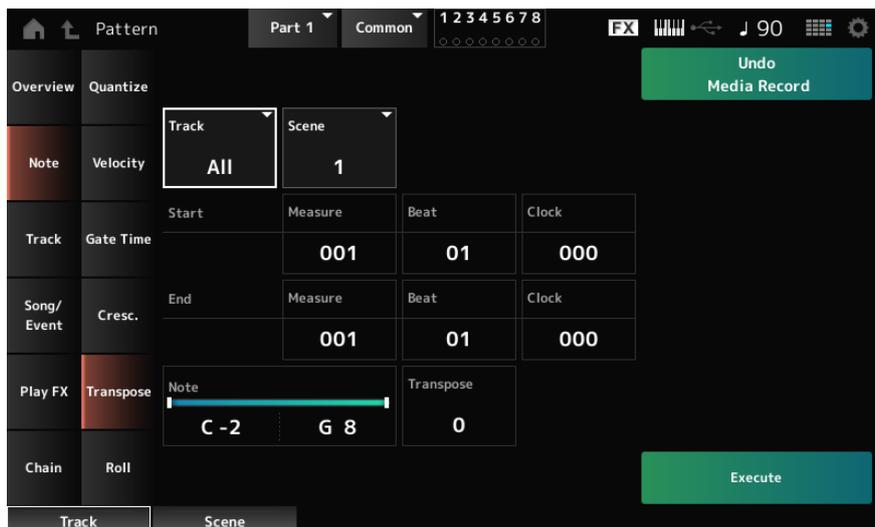
NOTA

Al transponerlas, las notas establecidas en el intervalo situado fuera de C-2 a G8 se mueven automáticamente para encajar dentro de C-2 a G8.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



Note

Especifica el intervalo de teclas (notas) de la transposición.

Toque para abrir el menú contextual y active Keyboard para usar las teclas del teclado.

Ajustes: C-2-G8

Transpose

Establece el intervalo de notas que desplazar en semitonos.

Un ajuste de +12 subirá una octava, mientras que un ajuste de -12 reducirá una octava. El valor 0 no produce ningún cambio.

Ajustes: -127-0+127

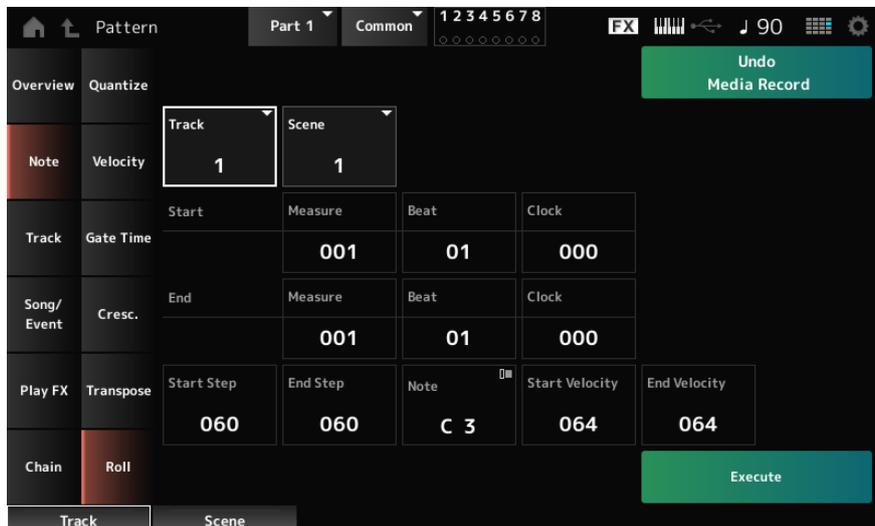
■ Roll

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



Track

Ajustes: 1–16

Start Step

Establece el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble.

Si se establece un valor menor, los redobles se pueden tocar más rápidos. El reloj especificado aquí indica el comienzo del intervalo.

Ajustes: 015–999

End Step

Establece el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble.

Si se establece un valor menor, los redobles se pueden tocar más rápidos. El reloj especificado aquí indica el final del intervalo.

Ajustes: 015–999

Note

Establece las notas de los redobles.

Toque para abrir el menú contextual y luego active Keyboard para usar las teclas a fin de establecer notas.

Ajustes: C–2–G8

Start Velocity

Establece la velocidad de la intensidad de los redobles. La velocidad especificada aquí indica el comienzo del intervalo.

Ajustes: 001–127

End Velocity

Establece la velocidad de la intensidad de los redobles. La velocidad especificada aquí indica el final del intervalo.

Ajustes: 001–127

NOTA

Si Start Velocity y End Velocity se establecen, se puede crear un crescendo o un decrescendo en los redobles.

Pattern Edit Track

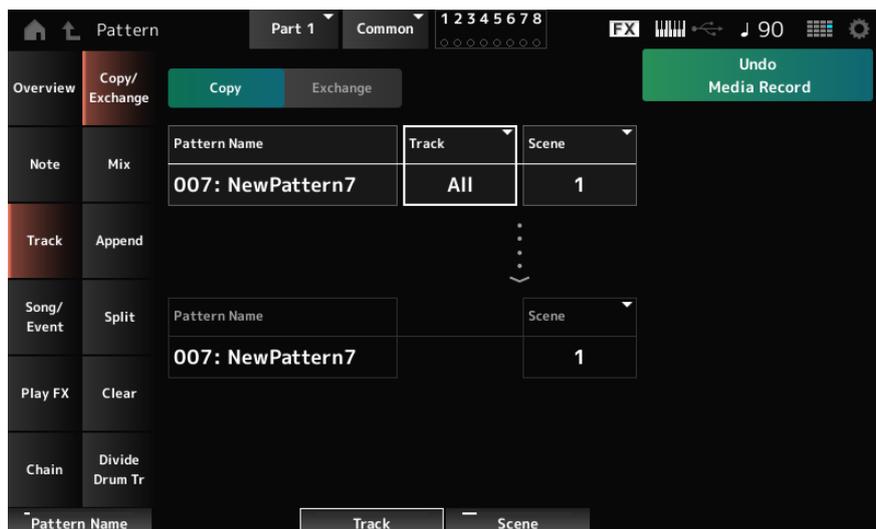
■ Copy/Exchange

Este trabajo copia los datos de una pista de origen especificada en la pista de destino especificada, o intercambia los datos entre dos pistas especificadas.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



Copy

Copia los datos de la pista especificada en otra pista.

AVISO

Si se realiza un trabajo Copy Track, los datos existentes en la pista de destino se sobrescribirán y se perderán.

Exchange

Intercambia datos entre dos pistas.

Pattern Name *Origen

Especifica el patrón desde el que copiar.

Track *Origen

Especifica la pista desde la que copiar.

Ajustes: All, 1–16

Scene *Origen

Especifica la escena desde la que copiar.

Ajustes: All, 1–8

Pattern Name *Destino

Especifica el patrón en el que copiar.

Track *Destino

Especifica la pista en la que copiar.

Este parámetro no está disponible si el origen se ha establecido en All.

Ajustes: 1–16

Scene *Destino

Especifica la escena en la que copiar.

Este parámetro no está disponible si el origen se ha establecido en All.

Ajustes: 1–8

Copy Track

Ejecuta una acción de copia.

NOTA

Si Copy Track se realiza con Track y Scene establecidas en All, los datos de la cadena también se copiarán.

Exchange Track

Ejecuta un intercambio.

NOTA

Si Exchange Track se realiza con Track y Scene establecidas en All, los datos de la cadena también se copiarán.

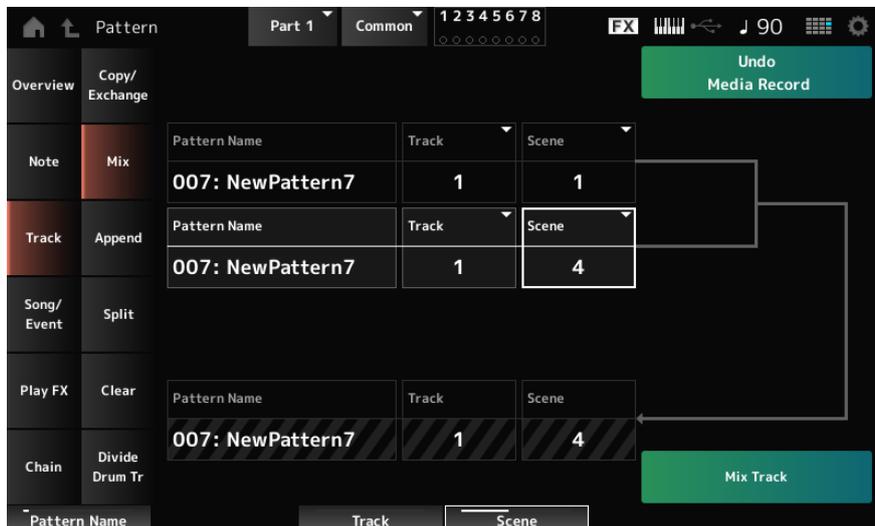
■ Mix

Mezcla (fusiona) los datos de la pista A y la pista B especificadas y coloca el resultado en la pista B.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



Pattern Name *Origen A

Especifica el primer patrón que mezclar.

Track *Origen A

Especifica la pista del trabajo.

Ajustes: 1–16

Scene *Origen A

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: All, 1–8

Pattern Name *Origen B

Especifica el primer patrón que mezclar.

Track *Origen B

Especifica la pista del trabajo.

Ajustes: 1–16

Scene *Origen B

Especifica la escena del trabajo.

Este parámetro no está disponible si el origen A se ha establecido en All.

Ajustes: 1–8

Pattern Name *Destino B

Muestra el nombre del patrón con el que mezclar.

Track *Destino B

Muestra el número de pista del trabajo.

Scene *Destino B

Muestra el número de escena del trabajo.

Este parámetro no está disponible si el origen A se ha establecido en All.

Mix Track

Ejecuta una acción de mezcla.

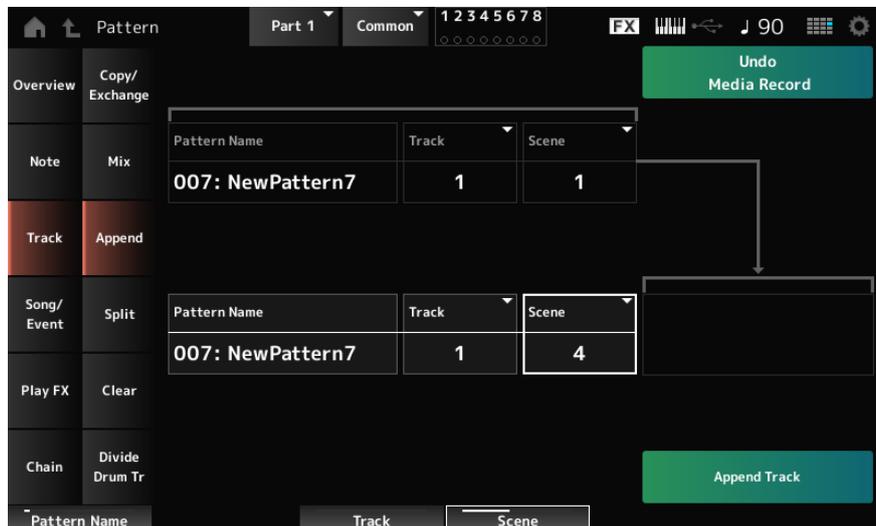
■ Append

Agrega los datos de la pista especificada al final de otra pista.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Origen

Especifica el patrón desde el que agregar.

Track *Origen

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: All, 1–16

Scene *Origen

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: 1–8

Pattern Name *Destino

Especifica el patrón al que agregar.

Track *Destino

Especifica la pista de destino del trabajo.

Este parámetro no está disponible si el origen se ha establecido en All.

Ajustes: 1–16

Scene *Destino

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: 1–8

Append Track

Ejecuta una acción de adición.

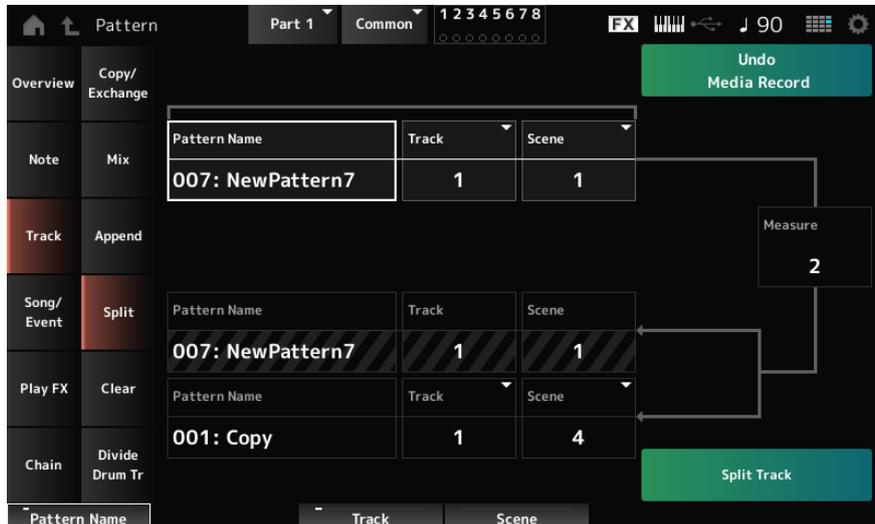
■ Split

Divide los datos de la pista especificada al compás especificado y mueve la segunda mitad a otra pista especificada.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Origen

Especifica el patrón que dividir.

Track *Origen

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: All, 1–16

Scene *Origen

Especifica la escena de destino del trabajo.

Ajustes: 1–8

Measure *Origen

Especifica el compás al que se van a dividir los datos.

Ajustes: 2–256

Pattern Name

Muestra el patrón de la división.

Track

Muestra la pista del trabajo.

Scene

Muestra la escena del trabajo.

Pattern Name *Destino

Especifica el patrón por el que se van a enviar los datos.

Track *Destino

Especifica la pista de destino del trabajo.

Este parámetro no está disponible si el origen se ha establecido en All.

Ajustes: 1–16

Scene *Destino

Especifica la escena de destino del trabajo.

Ajustes: 1–8

Split Track

Ejecuta una acción de división.

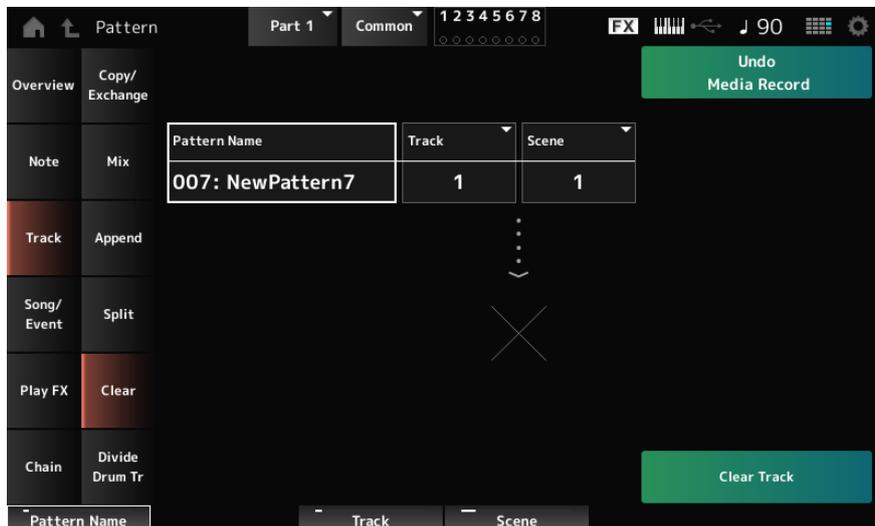
■ Clear

Elimina los datos de la pista especificada.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



Pattern Name

Especifica el patrón que eliminar.

Track

Especifica la pista del trabajo.

Ajustes: All, 1–16

Scene

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: All, 1–8

Clear Track

Ejecuta una acción de borrado.

NOTA

Si Clear Track se realiza con Track y Scene establecido en All, los datos de la cadena también se borrarán.

■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Toma la batería grabada de la pista especificada y asigna cada instrumento (instrumento de percusión individual del conjunto de batería) a las pistas 9 a 16.

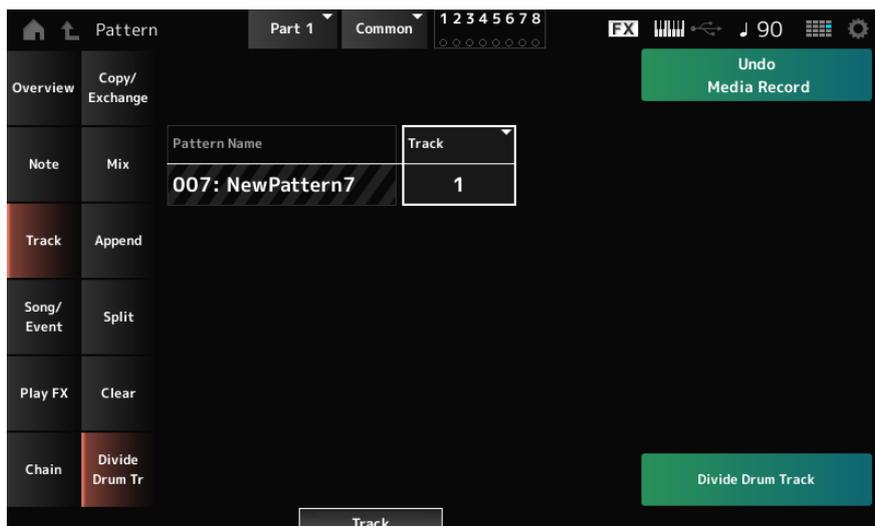
NOTA

Si ya hay datos en las pistas 9 a 16 y en las partes 9 a 16, esos datos se sobrescribirán cuando se realice la operación Divide Drum Track. Undo y Redo no se pueden utilizar con esta operación.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



Pattern Name

Especifica el patrón de destino del trabajo.

Track

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: 1–16

Divide Drum Track

Ejecuta una acción de división de pista de percusión.

Pattern Edit Song/Event

■ Get Phrase

Copia una sección específica de la canción en la pista especificada.

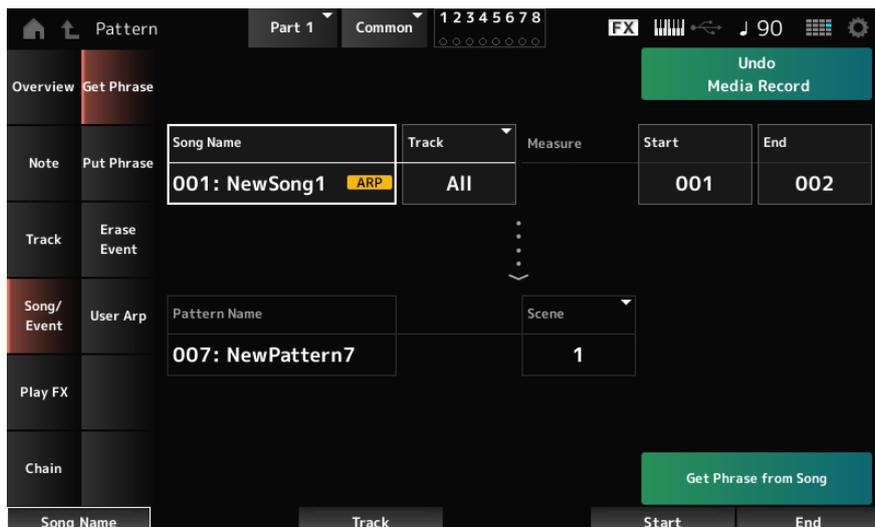
AVISO

Los datos del destino de la copia se sobrescribirán y se perderán.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



Song Name

Especifica la canción desde la que copiar.

Track *Origen

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: All, 1–16

Start Measure

Establece el compás inicial de destino del trabajo.

Ajustes: 001–998

End Measure

Establece el compás final de destino del trabajo.

Ajustes: 002–999

Pattern Name

Especifica el patrón en el que copiar.

Track *Destino

Especifica la pista en la que copiar.

Este parámetro no está disponible si el origen se ha establecido en All.

Ajustes: 1–16

Scene

Especifica la escena en la que copiar.

Ajustes: 1–8

Get Phrase from Song

Copia una frase.

■ Put Phrase

Copia los compases especificados de la pista de patrón especificada en la pista de canción especificada.

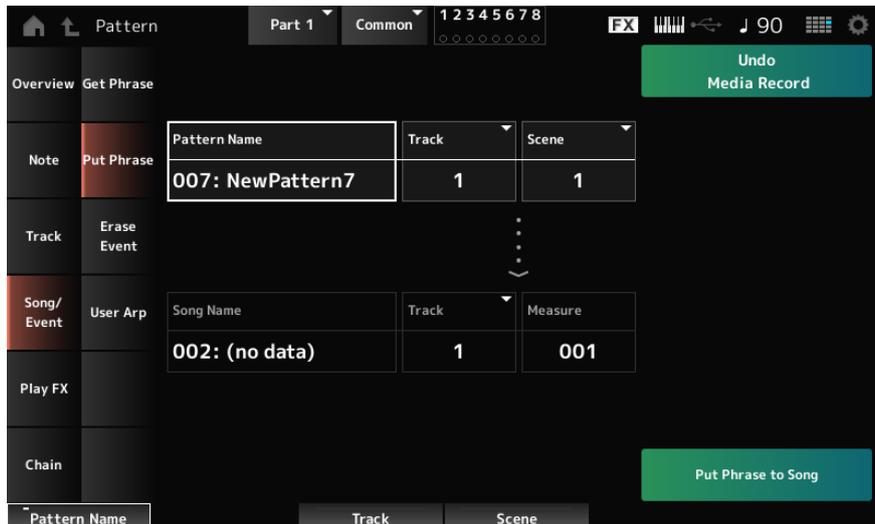
NOTA

Los datos copiados se fusionarán con los datos existentes en la pista de destino.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



Pattern Name

Especifica el patrón desde el que copiar.

Track *Origen

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: 1–16

Scene

Especifica la escena de destino del trabajo.

Ajustes: 1–8

Song Name

Especifica la canción en la que copiar.

Track *Destino

Especifica la pista de destino del trabajo.

Ajustes: 1–16

Measure

Especifica el compás al que copiar.

Ajustes: 001–999

Put Phrase to Song

Copia una frase.

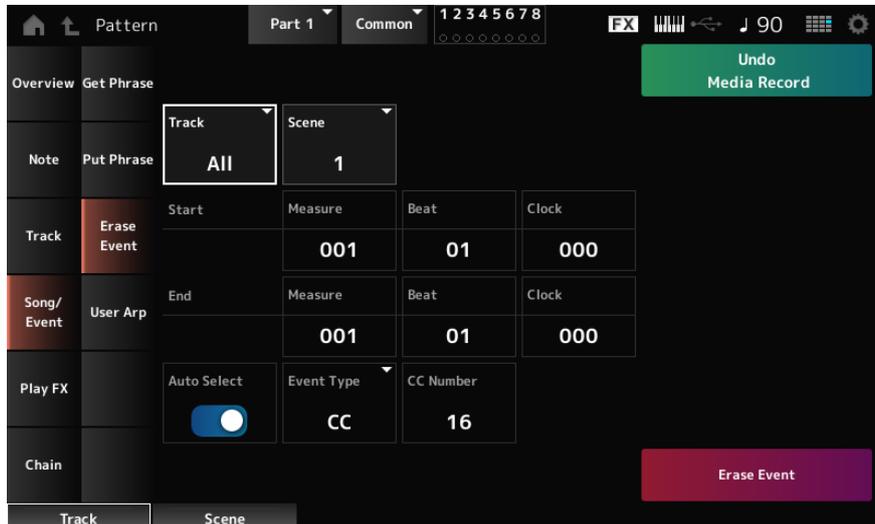
■ Erase Event

Borra el evento.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↶] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Muchos de los parámetros son los mismos que Pattern Edit Note → Quantize.

Auto Select

Activa o desactiva el ajuste de selección automática de Event Type.

Si está activado, simplemente puede mover el controlador cuyos datos quiera borrar, y el evento del controlador correspondiente se establecerá automáticamente para Event Type.

Ajustes: Off, On

Event Type

Especifica el tipo de evento que desea borrar.

Ajustes: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, Superknob, SysEx, All

CC Number

Aparece cuando el tipo de evento se establece en CC. Especifica el número de cambio de control del evento que se borrará.

Ajustes: All, 1–127

Erase Event

Ejecuta el borrado del evento.

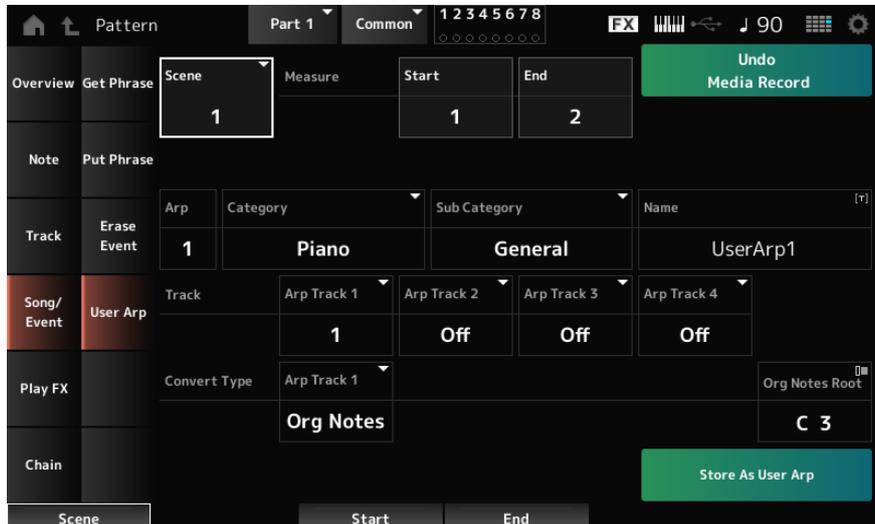
■ User Arp (User Arpeggio)

Registra los datos en los compases especificados de la escena como un arpegio de usuario.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



Scene

Especifica la escena del trabajo.

Ajustes: 1–8

Start Measure

Especifica la posición de compás inicial del trabajo.

Ajustes: 1–256

End Measure

Especifica la posición de compás final del trabajo.

Ajustes: 2–257

Arp (Arp Number)

Establece el número de arpegio del arpegio de usuario para su conversión.

Inicialmente, se establecerá en el número siguiente sin usar.

Tenga en cuenta que si cambia esto a un número que ya está en uso, el arpegio se sobrescribirá, lo que significa que perderá el arpegio de usuario existente con ese número.

Ajustes: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Establece las categorías principal y secundaria del arpegio convertido.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Name (Arpeggio Name)

Permite establecer el nombre del arpegio. Se puede utilizar un máximo de 20 caracteres alfanuméricos.

Track

Establece el número de pista desde el que convertir para cada pista de arpegio.

Ajustes: Off, 1–16

Convert Type

Permite seleccionar el método para convertir en un arpeggio los datos de secuencia MIDI grabados en la pista. Se puede utilizar una opción Convert Type distinta en cada pista de arpeggio.

Ajustes: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: El arpeggio se reproduce en la misma octava que la secuencia MIDI grabada.

Fixed: Se reproduce la secuencia MIDI grabada del mismo modo, sin importar cómo se toque el teclado.

Org Notes: Básicamente es lo mismo que Fixed, pero la secuencia MIDI cambia según los acordes que se toquen en el teclado.

Org Notes Root

Establece la nota fundamental cuando el ajuste Convert Type de una pista se ha establecido en Org Notes.

Este parámetro no está disponible cuando no hay ninguna pista establecida en Org Notes.

Ajustes: C-2-G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Convierte el patrón en un arpeggio de usuario aplicando los ajustes en la pantalla.

Este parámetro no está disponible si todas las pistas (Track) se han establecido en Off.

Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Aplica efectos a la secuencia MIDI durante la reproducción del patrón. Establece el margen y el nivel del efecto de cada parámetro de la pista especificada.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



■ Common

Track

Especifica la pista que se va a normalizar.

Ajustes: All, 1–16

Scene

Especifica la escena que se va a normalizar.

Ajustes: All, 1–8

Normalize Play FX

Corrige el efecto especificado en Play FX en los datos MIDI.

Length

Establece la duración de la secuencia de la escena seleccionada.

Position

Muestra la posición actual de la reproducción de la escena y permite especificar la posición de reproducción.

Ajustes: 001–256

■ Play FX1

Controla Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate y Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Establece la resolución de cuantización (o una nota que se va a usar como base de la cuantización).

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

Qntz Str (Quantize Strength)

Establece la “intensidad magnética” de la cuantización.

Cuando este parámetro se ha establecido en 100 %, todas las notas se mueven a la posición especificada en Qntz Value (Quantize Value). Una configuración de 0 % no genera ninguna cuantización.

Ajustes: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Cambia la velocidad de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Qntz Value (Quantize Value) para dar un toque de swing a los ritmos. Este parámetro no está disponible si la opción Qntz Value (Quantize Value) se ha establecido en Off.

Ajustes: 0%–200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Cambia el tiempo de compuerta (o el tiempo real para que se reproduzca la nota) de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Qntz Value (Quantize Value) para dar un toque de swing a los ritmos. Este parámetro no está disponible si la opción Qntz Value (Quantize Value) se ha establecido en Off.

Ajustes: 0%–200%

Swing Rate (Swing Offset)

Cambia la sincronización de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Qntz Value (Quantize Value) para dar un toque de swing a los ritmos. Este parámetro no está disponible si la opción Qntz Value (Quantize Value) se ha establecido en Off.

Ajustes: De 0 a la mitad de Qntz Value (Quantize Value)

■ Play FX2

Controla Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate y Velocity Offset.



Note Shift

Ajusta el tono en semitonos.

Ajustes: -99+0+99

Clock Shift

Cambia la sincronización de las notas hacia atrás o hacia adelante en incrementos de ciclos de reloj.

Ajustes: -120+0+120

Gate Time

Cambia el tiempo de puerta (el tiempo real para que se genere el sonido de la nota) de los eventos de nota.

Ajustes: 0%–200%

Velocity Rate

Cambia la velocidad según el porcentaje especificado.

Ajustes: 0%–200%

Velocity Offset

Aumenta o disminuye la velocidad según el valor especificado.

Ajustes: -99+0+99

Pattern Edit Chain

Este trabajo encadena escenas para su reproducción.

Operación

Botón [▶] (Reproducir) → Pattern → [EDIT/↺] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



Chain

Activa la reproducción en cadena.

Ajustes: Off, On

Measure

Especifica la posición del compás inicial de la reproducción de la escena.

Ajustes: 001–999

Scene

Establece la escena que reproducir en el valor de Measure especificado.

Ajustes: 1–8, End

Page

Si hay más de ocho filas en las listas Measure y Scene, se mostrará una flecha hacia arriba o hacia abajo.

Convert to Song

Guarda la cadena como una canción.

Length

Muestra la duración de la secuencia completa.

Position

Muestra la posición actual de la reproducción en cadena y permite especificar la posición de reproducción.

Ajustes: 001–999

Song

En la pantalla Song, puede grabar su interpretación al teclado en una canción MIDI y reproducir la canción. Los datos tanto de la interpretación al teclado como del funcionamiento de los controladores y mandos se graban en la pista MIDI.

También puede seleccionar la reproducción de arpeggios para grabarla en la canción.

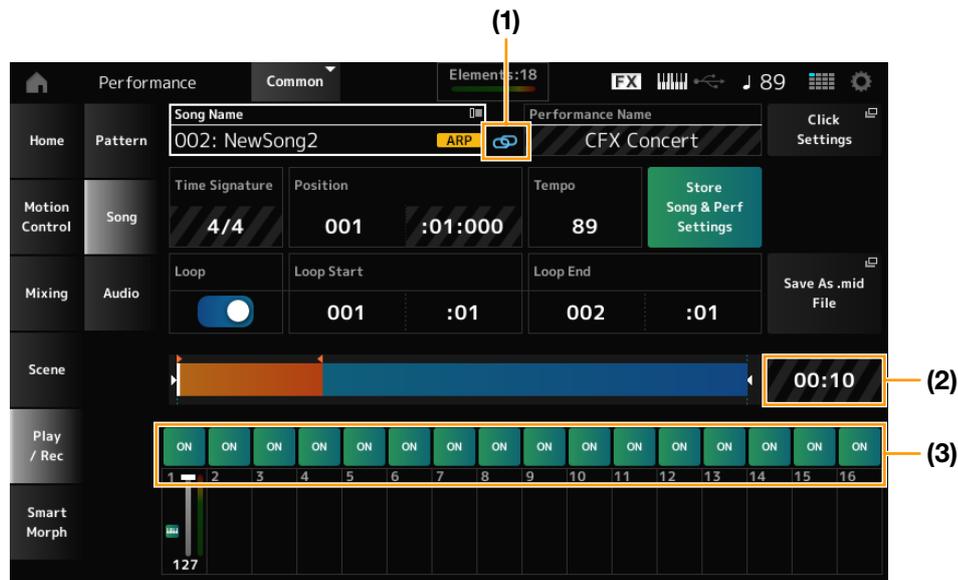
■ Reproducción y pausa

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → Song

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song

Botón [▶] (Reproducir) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

Song Name

Muestra el nombre de la canción seleccionada.

Toque para mostrar el menú contextual de Load, Rename, New Song y User Arp.

Para seleccionar una canción, use los botones [INC/YES] y [DEC/NO] cuando el cursor esté sobre Song Name.

Performance Name

Muestra el nombre de la interpretación seleccionada.

NOTA

El indicador azul se mostrará en la parte superior derecha de Performance Name cuando se cambia un parámetro de la interpretación.

Link Icon

El icono Link Icon aparece si la interpretación utilizada para grabar la canción y la interpretación seleccionada son la misma. Si no, se mostrará un icono de eslabón roto, Link Icon.

Click Settings

Abre la pantalla Tempo Settings.

Time Signature

Muestra el contador del patrón.

Position

Establece la posición para iniciar la reproducción y la grabación, así como la posición de reproducción actual. El número que se muestra a la izquierda es el compás y los números que se muestran a la derecha, los ritmos y clics.

Tempo

Establece el tempo de la reproducción de la canción.

Ajustes: 5–300

Loop

Activa o desactiva la reproducción en bucle.

Si se activa, se repetirá la reproducción de la sección comprendida entre los puntos Loop Start y Loop End.

Ajustes: Off, On

Loop Start**Loop End**

Establece la sección de la reproducción en bucle. El número que se muestra a la izquierda es el compás y el número que se muestra a la derecha, el ritmo. Este parámetro no está disponible si la opción Loop está desactivada.

Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)

Guarda el vínculo entre las canciones editadas y la interpretación utilizada.

NOTA

Si ha editado los parámetros de la interpretación, también deberá guardar la interpretación.

Save As .mid File

Si se pulsa este botón, se abre la pantalla Save, que permite guardar la canción como un archivo.

No disponible en las siguientes situaciones.

- En las grabaciones nuevas (cuando no hay canción)
- Durante una reproducción
- Cuando se activa la grabación en espera
- Durante una grabación

Song Length

Muestra la duración de la secuencia completa.

Track Play Switch

Activa o desactiva la reproducción de cada pista.

Ajustes: Off, On

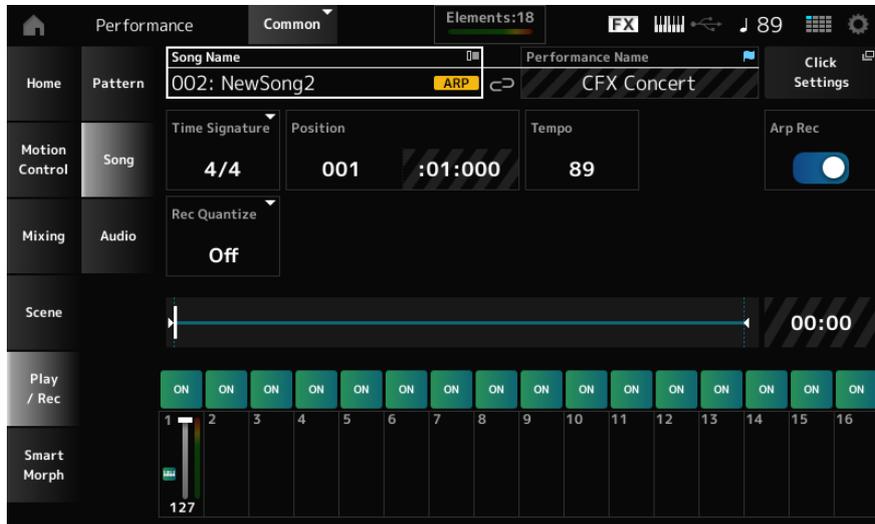
■ Grabación y grabación en espera

Operación

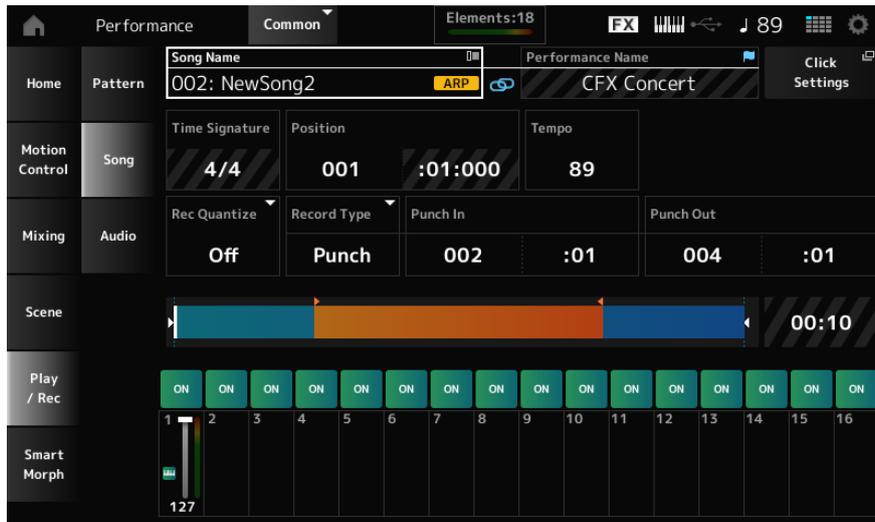
Botón [SONG/PATTERN] → Song → botón [●] (Grabar)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → botón [●] (Grabar)

Nueva grabación



Cuando ya se ha grabado algo



Time Signature

Muestra el contador de la canción.

Ajustes: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize

Quantize es una función que corrige las notas grabadas para que estén en la fracción exacta del ritmo (en valores de nota).

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

Record Type

Selecciona un tipo de grabación para las pistas ya grabadas.

Este parámetro no está disponible en las grabaciones nuevas.

Ajustes: Replace, Overdub, Punch

Replace: Sobregraba y graba en tiempo real. Los datos existentes se perderán.

Overdub: Sobregraba y graba en tiempo real. Los datos existentes no se perderán.

Punch: Vuelve a grabar una sección y graba en tiempo real. Se sobrescriben los datos existentes de una sección especificada.

Punch In

Establece el punto de pinchado de inserción (compás y tiempo específicos en los que se inicia la regrabación).

Este parámetro está disponible solo si Record Type se ha establecido en Punch.

Punch Out

Establece el punto de pinchado de salida (compás y tiempo específicos en los que finaliza la regrabación).

Este parámetro está disponible solo si Record Type se ha establecido en Punch.

Arp Rec

Si se ha activado, se graban los resultados de la reproducción de arpegios. Si está desactivado, solo se graba la interpretación al teclado.

Este parámetro se puede ajustar para grabar una canción nueva. El ajuste no se puede cambiar después de la grabación.

Para agregar algo a una canción grabada con Arp Rec desactivado, solo se puede usar Replace en Record Type.

Ajustes: Off, On

NOTA

Si Arp Rec está desactivado en la canción, puede seleccionar un arpegio diferente para reproducirlo cambiando la selección de arpegio en la interpretación.

Undo Media Record

Cancela la acción anterior y vuelve al estado anterior.

Este botón está disponible cuando se han utilizado uno o más trabajos después de grabar una secuencia.

Redo Media Record

Restaura la grabación que se canceló con Undo Media Record. Habilitado cuando se utilizó Undo Media Record.

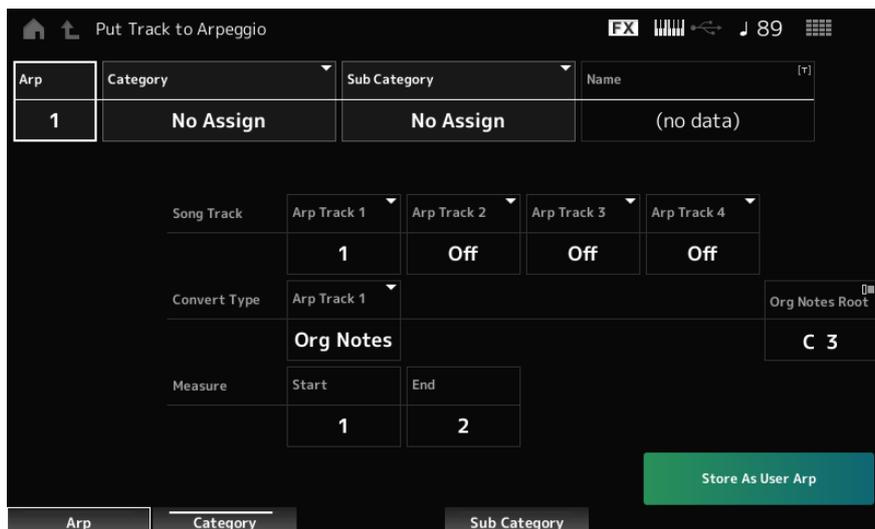
Put Track to Arpeggio

Convierte la canción seleccionada en un arpeggio de usuario.

Se puede convertir un máximo de 16 notas diferentes (las notas con el mismo número de nota se cuentan como una sola). Asegúrese de utilizar únicamente 16 notas en una canción si desea convertirla en un arpeggio de usuario, sobre todo si utiliza varias pistas.

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → toque en Play/Rec → Song → Song Name para abrir el menú contextual → User Arp



Arp (Arpeggio Number)

Establece el número de arpeggio del arpeggio de usuario para su conversión.

Inicialmente, se establecerá en el número siguiente sin usar.

Tenga en cuenta que si cambia esto a un número que ya está en uso, el arpeggio se sobrescribirá, lo que significa que perderá el arpeggio de usuario existente con ese número.

Ajustes: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Establece las categorías principal y secundaria del arpeggio convertido.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Name (Arpeggio Name)

Establece el nombre del arpeggio. Se puede utilizar un máximo de 20 caracteres alfanuméricos.

Song Track

Establece el número de pista de la canción desde el que se va a convertir para cada pista de arpeggio.

Ajustes: Off, 1–16

Convert Type

Selecciona el modo en que la secuencia MIDI grabada en la canción se va a convertir al arpegio a partir de tres ajustes diferentes.

Se puede utilizar una opción Convert Type distinta en cada pista de arpegio.

Ajustes: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: El arpegio se reproduce en la misma octava que la secuencia MIDI grabada.

Fixed: Se reproduce la secuencia MIDI grabada del mismo modo, sin importar cómo se toque el teclado.

Org Notes: Básicamente es lo mismo que Fixed, pero la reproducción de la secuencia MIDI cambia según los acordes que se toquen en el teclado.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Establece la nota fundamental cuando el ajuste Convert Type de una pista se ha establecido en Org Notes.

Este parámetro no está disponible cuando no hay ninguna pista establecida en Org Notes.

Ajustes: C-2-G8

Start Measure

Establece el compás inicial de la conversión.

Ajustes: 1-998

End Measure

Establece el compás final de la conversión.

Ajustes: 2-999

Store As User Arp

Convierte la canción en un arpegio de usuario con los ajustes especificados en esta pantalla.

Este botón se deshabilita si todas las pistas están desactivadas.

Audio

En la pantalla Audio, puede grabar su interpretación al teclado como un archivo de audio en formato .wav (estéreo de 44,1 kHz y 24 bits) en una unidad flash USB. El tiempo de grabación máximo es de 74 minutos o lo que admita la capacidad del dispositivo de grabación.

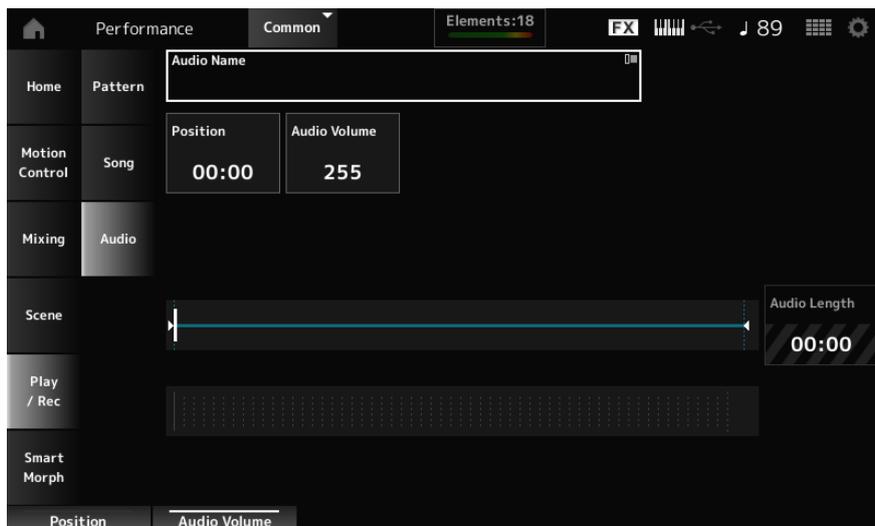
■ Reproducción y pausa

Operación

Botón [SONG/PATTERN] → Audio

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio

Botón [▶] (Reproducir) → Audio



Audio Name (nombre de audio)

Muestra el nombre del archivo de audio seleccionado.

Toque para mostrar el menú contextual de Load.

Position

Establece la posición para iniciar la reproducción, así como la posición de reproducción actual.

Audio Volume

Establece la posición para iniciar la reproducción. Este parámetro no está disponible durante una grabación.

Ajustes: 0–255

Audio Length

Muestra la duración total del archivo de audio.

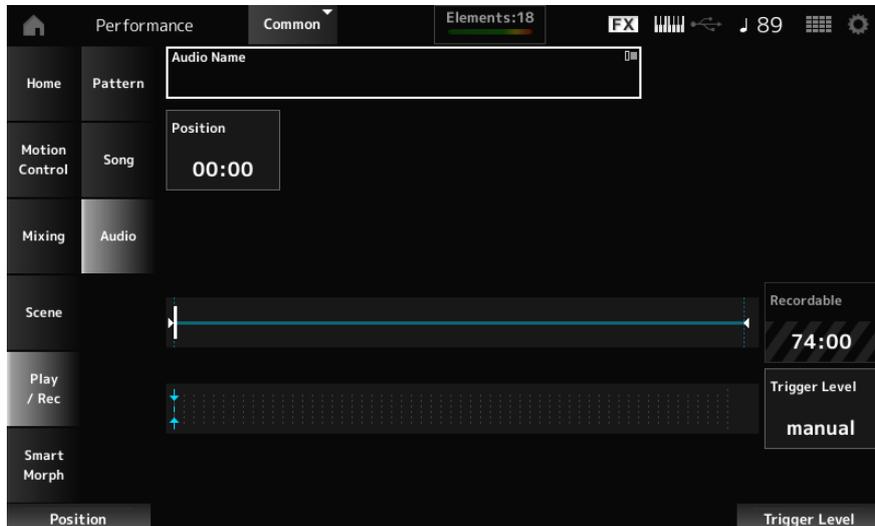
Vúmetro

Muestra el nivel de entrada/salida de audio.

■ Grabación y grabación en espera

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → botón [●] (Grabar)



Recordable (Audio Recordable Time)

Muestra el tiempo de grabación del audio. Este parámetro se muestra solo mientras la grabación en espera está activada.

Trigger Level

Selecciona cómo empezar a grabar. Este parámetro se muestra solo mientras la grabación en espera está activada.

Ajustes: manual, 1–127

manual: Pulse el botón [▶] (Reproducir) para iniciar la grabación.

1–127: Después de pulsar el botón [▶] (Reproducir), la grabación comenzará cuando se reciba una señal que supere el valor establecido. El nivel establecido en este parámetro se indica mediante triángulos azules en el vúmetro.

NOTA

Para obtener mejores resultados, ajuste Trigger Level lo más bajo posible para captar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

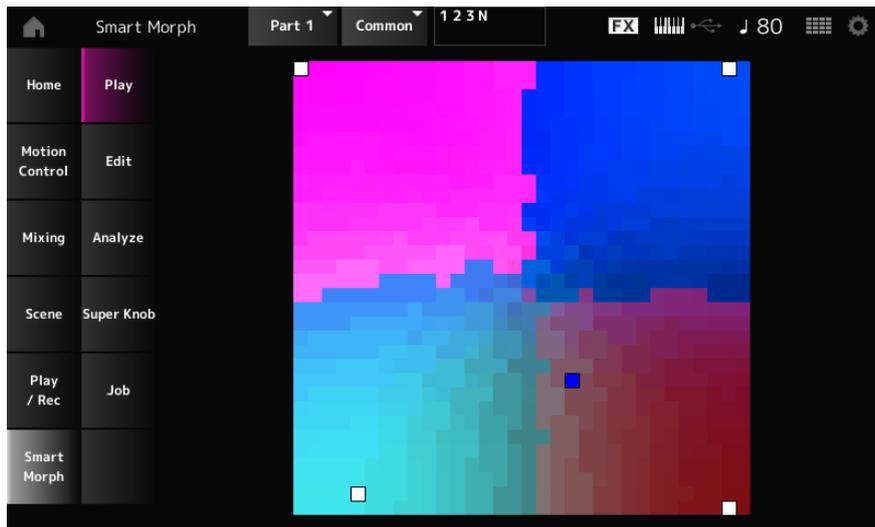
Smart Morph

Play

Toque en el mapa de Smart Morph y cree cambios en el sonido FM-X o AN-X de la parte 1.

Operación

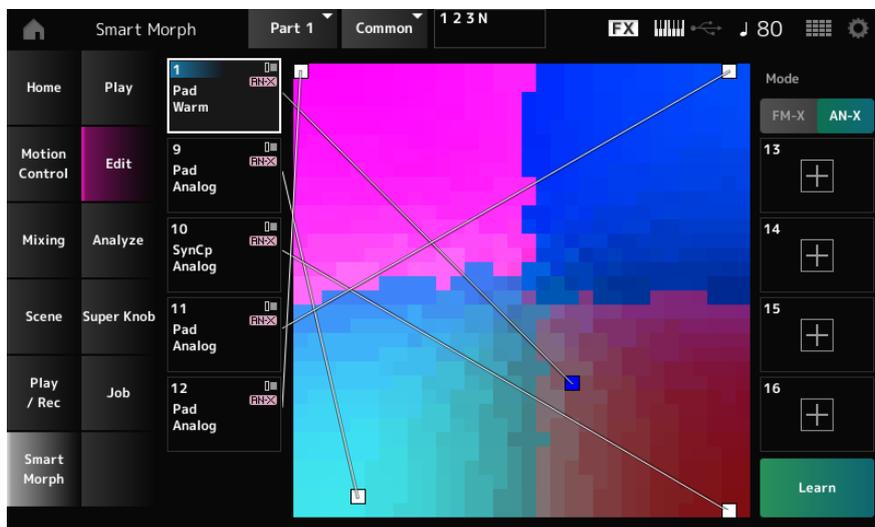
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



Edit

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



Parte sin usar

Toque para abrir la pantalla Part Category Search y seleccionar un sonido FM-X o AN-X.

Parte en uso

Toque para mostrar el menú contextual de Category Search, Edit, Property, etc.

Display

Permite seleccionar las vistas Part Main Category o Part Name de cada parte.

Mode

Cambia entre FM-X y AN-X.

Ajustes: FM-X, AN-X

Learn

Toque en el botón para iniciar el aprendizaje automático (creación de mapas).

Este botón no se mostrará cuando no haya sonido FM-X o AN-X en las partes 9 a 16.

Undo

Redo

Después de la operación Learn, el botón Undo se mostrará en la esquina superior derecha.

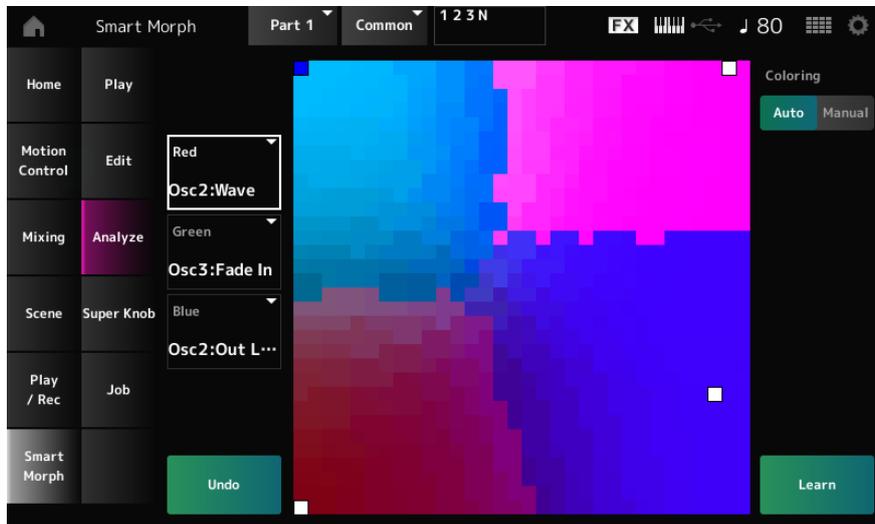
Use el botón Undo para restaurar el mapa original anterior al uso del aprendizaje automático.

Después de la operación Undo, se mostrará el botón Redo, que podrá usar para restaurar el mapa al estado anterior a la operación Undo.

Analyze

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



Red

Cada punto del mapa representa un valor de parámetro que indica un grado o nivel en un tono rojo.

Green

Cada punto del mapa representa un valor de parámetro que indica un grado o nivel en un tono verde.

Blue

Cada punto del mapa representa un valor de parámetro que indica un grado o nivel en un tono azul.

NOTA

Para obtener la lista de los parámetros Red, Green y Blue disponibles, consulte "Parámetros que se pueden configurar como Red, Green y Blue".

Coloring

Si se establece en Auto, entonces Red, Green y Blue se restablecen automáticamente para el proceso Learn.

Si se establece en Manual, entonces Red, Green y Blue no se restablecen automáticamente para el proceso Learn.

Ajustes: Auto, Manual

Learn

Toque en el botón para iniciar el aprendizaje automático (creación de mapas).

Undo

Redo

Después de la operación Learn, el botón Undo se mostrará en la esquina superior derecha.

Use el botón Undo para restaurar el mapa original anterior al uso del aprendizaje automático.

Después de la operación Undo, se mostrará el botón Redo, que podrá usar para restaurar el mapa al estado anterior a la operación Undo.

■ Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue

• FM común

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Filt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Filt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Filt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Filt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Filt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Filt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Filt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Filt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Filt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

• Operador

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

• AN-X común

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

• **Oscilador**

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

• **Filtro**

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

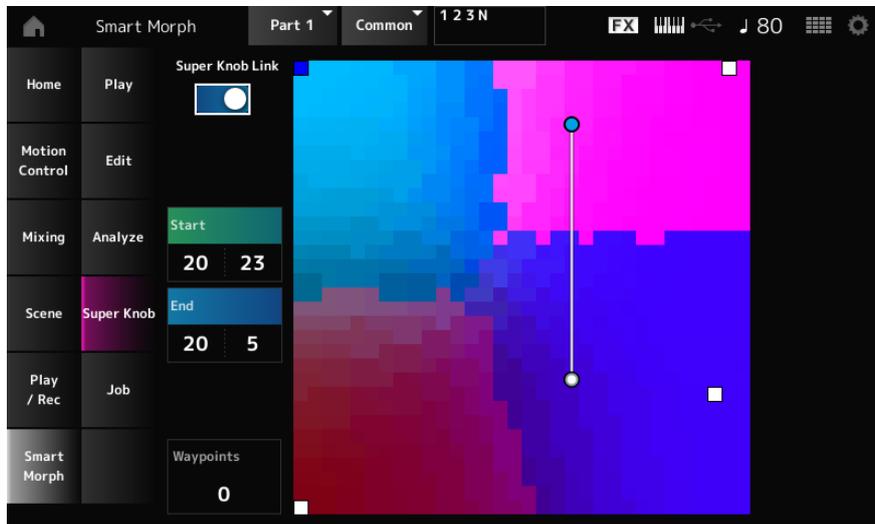
• **Modificador**

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

Super Knob

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



Super Knob Link

Si está activado, el mando principal se puede usar para seguir la ruta en el mapa de principio a fin, en lugar de pasar el dedo por la pantalla táctil.

Ajustes: Off, On

Start

Establece la posición del valor de mando principal más pequeño en el mapa.

Cuando el cursor está en Start, toque en el mapa para establecer el valor del punto inicial.

End

Establece la posición del valor de mando principal más grande en el mapa.

Si el cursor está sobre End, toque en el mapa para establecer el valor del punto final.

Waypoints

Establece el número de puntos intercalados entre el inicio y el final.

Ajustes: 0–6

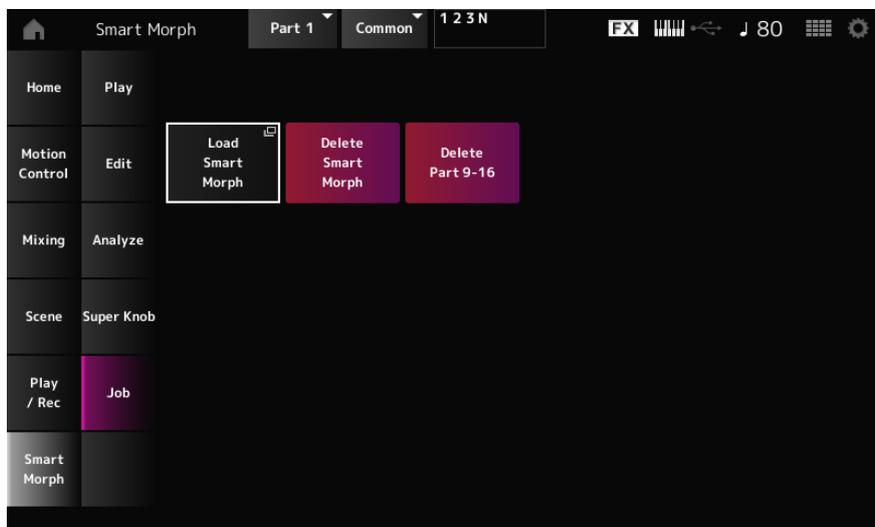
Waypoint 1–Waypoint 6

Establece la posición en el mapa.

Job

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



Load Smart Morph

Abre la pantalla Load.

En la pantalla Load, se puede seleccionar otra interpretación e importar los ajustes de Smart Morph de esa interpretación a la interpretación actual.

Delete Smart Morph

Elimina los ajustes de Smart Morph de la interpretación seleccionada.

Delete Part 9–16

Elimina todas las partes 9 a 16 a la vez para que estas partes pasen a un estado sin usar.

Las partes 9 a 16 se utilizan para crear un mapa de Smart Morph.

Cuando termine de ajustar los parámetros y ya no necesite usar el mapa, puede eliminar las partes 9 a 16.

Pantallas Common Edit

En la pantalla Common Edit, se pueden editar los parámetros de toda la interpretación, así como los parámetros de la parte de audio.

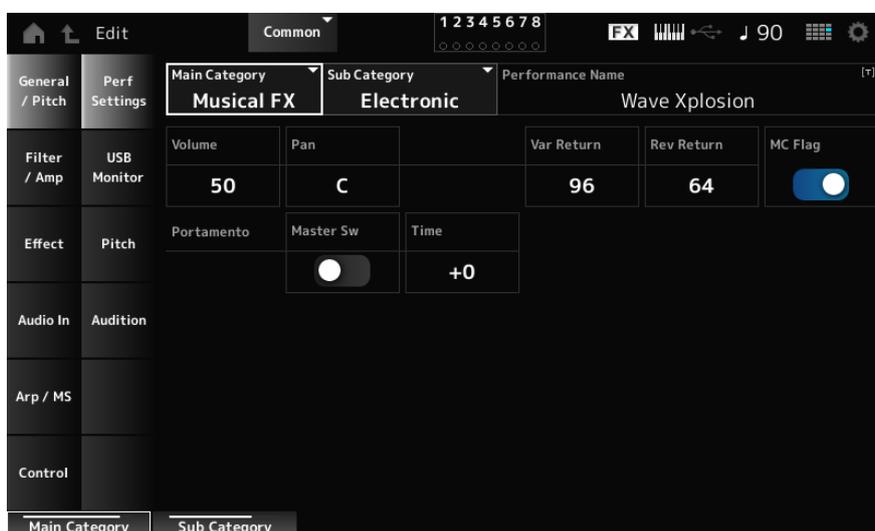
General/Pitch

Perf Settings

En la pantalla Perf Settings, se pueden configurar los parámetros generales de la interpretación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Perf Settings



Main Category

Sub Category

Establece la categoría principal y la categoría secundaria de la interpretación seleccionada.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Performance Name

Permite asignar un nombre a la interpretación seleccionada en ese momento. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Volume (Performance Volume)

Establece el volumen de la interpretación seleccionada.

Ajustes: 0–127

Pan (Performance Pan)

Ajusta la posición panorámica (posición estéreo) de la interpretación seleccionada en ese momento.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Var Return (Variation Return)

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de variación.

Ajustes: 0–127

Rev Return (Reverb Return)

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de reverberación.

Ajustes: 0–127

MC Flag (Motion Control Flag)

Establece un indicador MC (control de movimiento) para la interpretación seleccionada en ese momento.

Cuando está activado, el indicador MC aparece en la pantalla Performance (HOME) y el filtrado se lleva a cabo en función del atributo MC en la pantalla Performance Category Search.

Ajustes: Off, On

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)

Activa o desactiva el portamento en las partes que tienen activada la opción Portamento Part Sw.

Este selector está vinculado al botón [PORTAMENTO] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Portamento Time

Establece la duración (o velocidad) de la transición de tono del portamento de la parte.

Se especifica como un valor de compensación de la opción Portamento time de la parte.

Ajustes: –64–+0–+63

USB Monitor

Ajusta el volumen de la entrada de la señal de audio procedentes del terminal USB [TO HOST] en la pantalla USB Monitor.

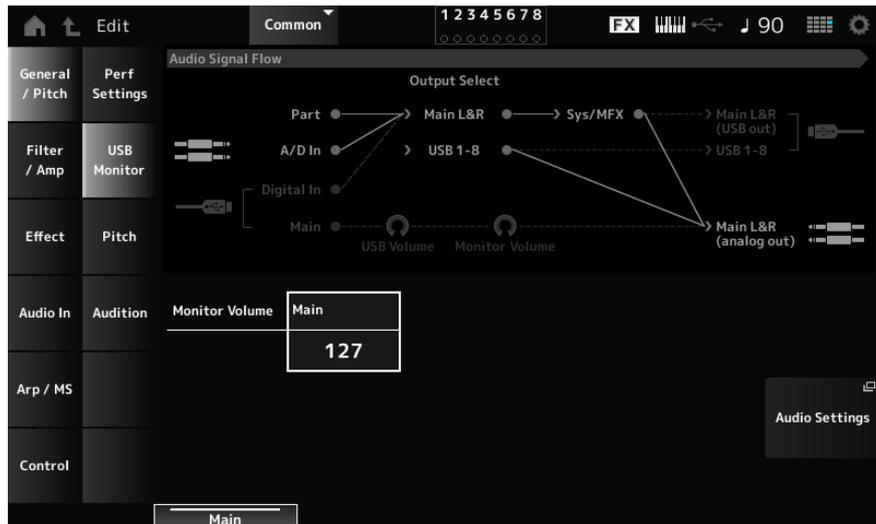
Si se toca en USB Volume en Audio Signal Flow, el cursor se desplaza en la pantalla Audio I/O a USB Volume.

NOTA

USB Main Monitor Volume se guarda (almacena) en la interpretación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → USB Monitor



Monitor Volume Main

Ajusta el volumen de la entrada de señales de audio recibidas del terminal USB [TO HOST] y transmitidas a las tomas OUTPUT.

Ajustes: 0–127

Audio Settings

Toque para abrir la pantalla Utility Audio I/O.

La misma pantalla se puede abrir mediante la ruta: [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

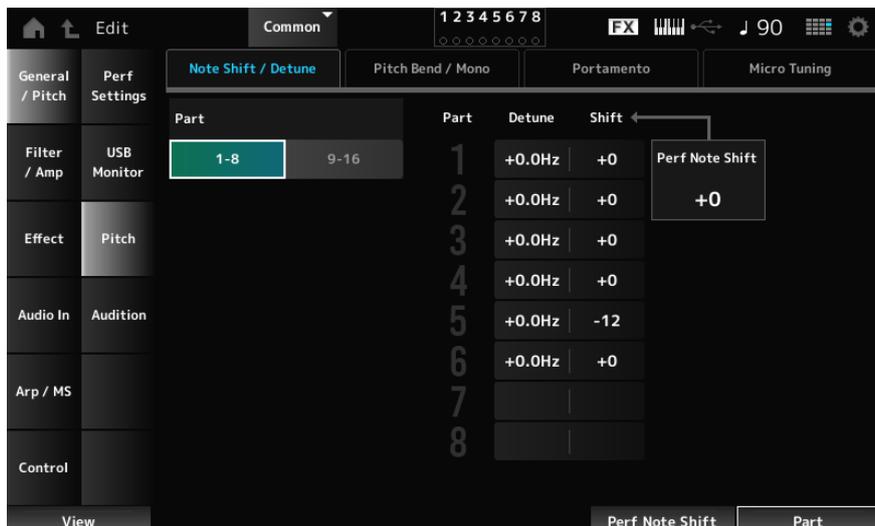
Pitch

En la pantalla Pitch, se pueden realizar ajustes de tono.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch
[SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Note Shift / Detune



Part

Cambia la vista entre las partes 1 a 8 y las partes 9 a 16.

Detune

Ajusta el tono de la parte en incrementos de 0,1 Hz.

Cuando el tono se desplaza ligeramente, se puede desafinar el sonido.

Ajustes: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

Shift (Note Shift)

Ajusta el tono de la parte en semitonos.

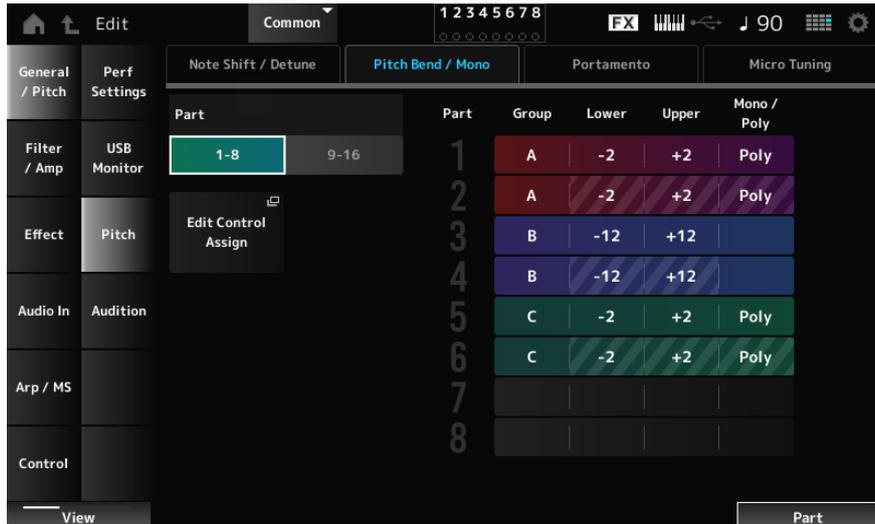
Ajustes: -24~+0~+24

Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Ajusta el tono de todas las partes en semitonos.

Ajustes: -24~+0~+24

■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly no se mostrará en la parte de percusión.

Edit Control Assign

Se abre la pantalla Common Edit Control Assign.

Group (Pitch Control Group)

Las partes de un mismo grupo reciben el mismo tono.

Resulta útil cuando se quiere aplicar un portamento a un sonido en capas o aplicar los mismos ajustes de microafinación a varias partes a la vez.

Lower (Pitch Bend Lower)

Upper (Pitch Bend Upper)

Establece el margen de los cambios creados con la rueda de inflexión de tono en semitonos.

Ajustes: -48→+0→+24

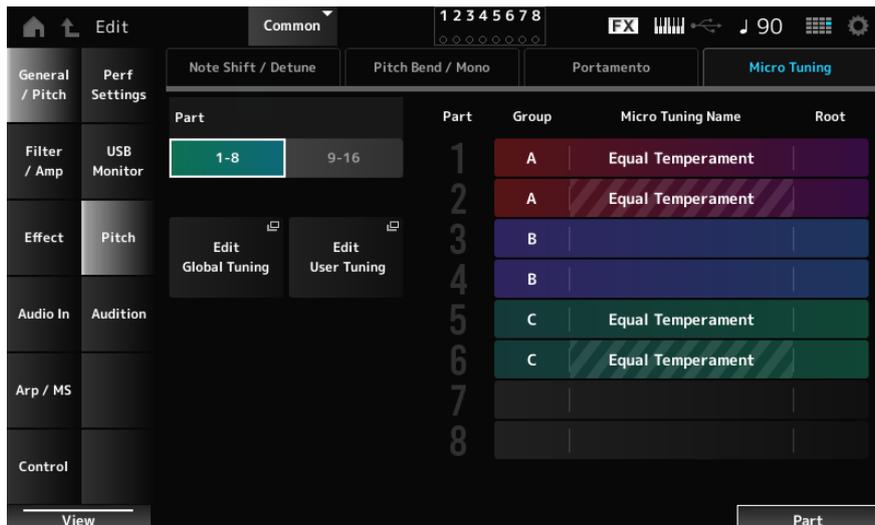
Mono / Poly

Establece el modo de generación de tonos del teclado.

Mono es para tocar notas individuales y Poly, para tocar varias notas a la vez.

Ajustes: Mono, Poly

■ Micro Tuning



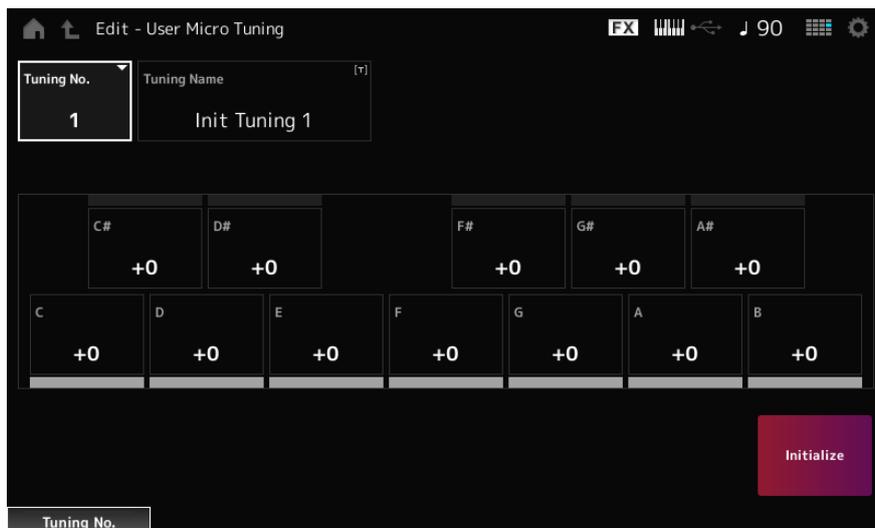
Micro Tuning Name y Root no se mostrarán en la parte de percusión.

Edit Global Tuning

Abre Settings → Sound en la pantalla Utility.

Edit User Tuning

Abre la pantalla de ajustes User Micro Tuning.



- Tuning No. (Micro Tuning Number)**
 Indica el número de microafinación de usuario seleccionado.
 Ajustes: 1–8
- Tuning Name (Micro Tuning Name)**
 Puede guardar la microafinación del usuario que está editando con un nombre nuevo. Puede usar 20 caracteres alfanuméricos como máximo.
- C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**
 El tono de cada nota se puede ajustar en cent (centésimas) para establecer la microafinación.
 Ajustes: –99–+0–+99
- Initialize**
 Inicializa la microafinación de usuario seleccionada.

Micro Tuning Name

Establece la microafinación (temperamento) de la parte. Consulte la tabla siguiente para obtener una explicación de cada ajuste.

Ajustes: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Si se selecciona un banco de usuario)

Library 1–1 – 24–8 (Cuando se carga un archivo de biblioteca)

Equal Temperament	Cada octava se divide en 12 intervalos de igual tamaño. Se trata de la afinación que se utiliza con más frecuencia en la música actual.
Pure Major Pure Minor	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente en los acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto en coro o "a capella".
Werckmeister Kirnberger Vallotti & Young	Cada una de estas escalas combinan las escalas de tonos medios y pitagórica. La característica principal de estas escalas es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. Se usaban mucho durante la época de Bach y Beethoven y se siguen utilizando actualmente para interpretar la música de esas épocas en instrumentos como el clavicordio.
1/4 shift	La escala temperada subida en 50 centésimas. Para crear tensión en la música, mezcle este ajuste con Equal Temperament.
1/4 tone	Veinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. Un octava consta de 24 teclas.
1/8 tone	Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. Un octava consta de 48 teclas.
Indian	Se usa habitualmente en la música india. Solo se tocan las teclas blancas.
Arabic	Se usa habitualmente en la música árabe.

Root (Micro Tuning Root)

Establece la nota fundamental de microafinación.

Este parámetro no se muestra si el tipo seleccionado en Micro Tuning Name no requiere una nota fundamental.

Ajustes: C–B

Audition

En la pantalla Audition, se puede establecer la frase de audición.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Audition



Audition Bank

Selecciona el banco de las frases de audición.

Audition Phrase Number

Selecciona la frase de audición.

Las interpretaciones predefinidas ya tienen asignadas sus correspondientes frases de audición.

Al reproducir la frase de audición, puede escuchar la interpretación seleccionada en un contexto musical apropiado.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Note Shift (Audition Note Shift)

Ajusta el tono de las notas de la frase de audición en semitonos.

Ajustes: -24 semi a +0 semi a +24 semi

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Ajusta la velocidad de las notas de la frase de audición.

Ajustes: -64→+0→+63

Update User Auditions

Convierte todas las canciones guardadas en la memoria interna en audiciones de usuario.

Si ya existen audiciones de usuario, todas se sobrescribirán.

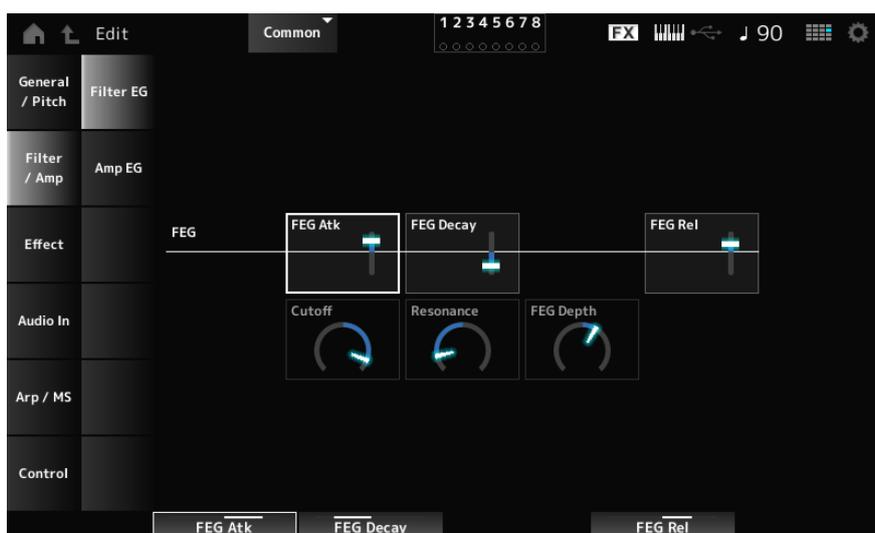
Filter EG

En la pantalla Filter EG, se puede configurar el generador de envolventes de filtro (FEG).

Permite establecer el grado (o nivel) de los cambios en la frecuencia de corte y cómo esos cambios evolucionan en el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



FEG Atk (FEG Attack Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla hasta que la frecuencia de corte alcanza el valor establecido en Attack Level.

Se especifica como un valor de compensación del FEG de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar desde el nivel de ataque. La nitidez o la velocidad de caída del sonido se pueden controlar.

Se especifica como un valor de compensación del FEG de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar desde que se levanta el dedo de la tecla hasta llegar a Release Level. Permite aumentar o reducir la velocidad a la que disminuye el sonido cuando se suelta la tecla.

Se especifica como un valor de compensación del FEG de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro.

Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Se especifica como un valor de compensación de la frecuencia de corte del filtro de la parte.

Ajustes: -64→+0→+63

Resonance

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte. Se especifica como un valor de compensación de la resonancia del filtro de la parte.

Ajustes: -64→0→+63

FEG Depth

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro.

Se especifica como un valor de compensación de FEG Depth de la parte.

Ajustes: -64→0→+63

Amp EG

En la pantalla Amp EG, se puede configurar el AEG (generador de envolventes de amplitud). Al configurar Amp EG, se puede establecer cómo cambia el volumen desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



Los ajustes de la pantalla Amp EG son valores de compensación del AEG aplicables a todas las partes.

Attack (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Ajustes: -64→0→+63

Decay (AEG Decay Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar después de haber alcanzado su máximo.

Ajustes: -64→0→+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Establece el volumen que se mantiene mientras la tecla está pulsada.

Ajustes: -64→0→+63

Release (AEG Release Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en decaer después de haber soltado la tecla.

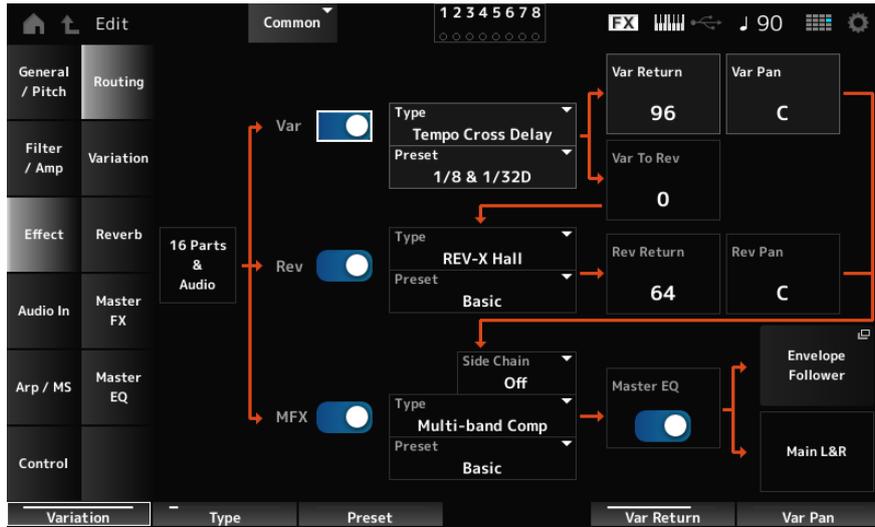
Ajustes: -64→0→+63

Routing

En esta pantalla se pueden configurar los efectos del sistema aplicados a todas las partes, así como ver el flujo de señales de los efectos principales.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



Var (Variation Switch)

Rev (Reverb Switch)

MFX (Master Effect Switch)

Activa o desactiva las funciones de efecto de variación, reverberación y efecto principal.

Ajustes: Off, On

Var Type (Variation Type)

Rev Type (Reverb Type)

MFX Type (Master Effect Type)

Establece el tipo de efecto de variación, reverberación y efecto principal.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Var Preset (Variation Preset Number)

Rev Preset (Reverb Preset Number)

MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Permite seleccionar un valor predefinido de los parámetros de efecto de variación, reverberación y efecto principal.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Establece la parte de cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) del efecto de variación y el efecto principal.

Este parámetro no está disponible si Master se ha establecido en la parte de modulator. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation Return)

Rev Return (Reverb Return)

Establece el nivel de salida (nivel de retorno) de las señales procesadas por el efecto de variación o de reverberación.
Ajustes: 0–127

Var to Rev (Variation To Reverb)

Establece el nivel de transmisión de las señales procesadas por el efecto de variación.
Ajustes: 0–127

Master EQ (Master EQ Switch)

Activa o desactiva el ecualizador principal.
Ajustes: Off, On

Var Pan (Variation Pan)

Rev Pan (Reverb Pan)

Establece la posición de estéreo de las señales procesadas por el efecto de variación o de reverberación.
Ajustes: L63–C (central)–R63

Envelope Follower

Abre la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente.



- **Part (Input Source)**

Muestra el origen de entrada del seguidor de envolvente seleccionado.
Ajustes: Master, AD, Part 1–16

- **Gain (Envelope Follower Gain)**

Establece la ganancia de entrada del origen de entrada de la parte (Part).
Ajustes: –24.0dB–0.0dB–+24.0dB

- **Attack (Envelope Follower Attack)**

Establece el tiempo de ataque del seguidor de envolvente.
Ajustes: 1ms–40ms

- **Release (Envelope Follower Release)**

Establece el tiempo de liberación del seguidor de envolvente.
Ajustes: 10ms–680ms

- **Input Level**

Muestra el nivel de entrada de las señales recibidas del origen de entrada de la parte (Part) seleccionada.

- **Envelope Follower Output**

Muestra el nivel de salida del seguidor de envolvente.

- **Edit**

Abre la pantalla Control Assign de la parte seleccionada.

Variation

Establece el efecto de variación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Variation



Variation Switch

Activa o desactiva el efecto de variación.

Ajustes: Off, On

Category (Variation Category)

Type (Variation Type)

Establece la categoría y el tipo del efecto de variación.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Preset (Variation Preset Number)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Establece la parte de cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) del efecto de variación.

Este parámetro no está disponible si Master se ha establecido en la parte de modulador. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Los parámetros de efecto varían en función del tipo de efecto.

Ajustes: Consulte los parámetros de efectos

Reverb

Establece el efecto de reverberación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb



Reverb Switch

Activa o desactiva el efecto de reverberación.

Ajustes: Off, On

Category (Reverb Category)

Type (Reverb Type)

Establece la categoría y el tipo del efecto de reverberación.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Preset (Reverb Preset Number)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Effect Parameter

Los parámetros de efecto varían en función del tipo de efecto.

Ajustes: Consulte los parámetros de efectos

Master FX

Establece el efecto principal.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX



Master Effect Switch

Activa o desactiva el efecto principal.

Ajustes: Off, On

Category (Master Effect Category)

Type (Master Effect Type)

Establece la categoría y el tipo del efecto principal.

Ajustes: Consulte los parámetros de efectos

Preset (Master Effect Preset Number)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Establece la cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) de los efectos principales.

Este parámetro no está disponible si Master se ha establecido en la parte de modulador. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Los parámetros de efecto varían en función del tipo de efecto.

Ajustes: Consulte los parámetros de efectos

Master EQ

Establece el ecualizador principal.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ



Master EQ (Master EQ Switch)

Activa o desactiva el ecualizador principal.

Ajustes: Off, On

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Low.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Lo Mid.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Mid.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Hi Mid.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda High.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Low.

Ajustes: 32Hz – 2,0kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Lo Mid.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Mid.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Hi Mid.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)

Establece la frecuencia de la banda High.

Ajustes: 500Hz – 16kHz

Low Q (Master EQ Low Q)

Establece el ancho de banda de la banda Low.

Este parámetro está disponible solo si Low Shape (Master EQ Low Shape) se ha establecido en Peak.

Ajustes: 0.1–12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)

Establece el ancho de banda de la banda Lo Mid.

Ajustes: 0.1–12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)

Establece el ancho de banda de la banda Mid.

Ajustes: 0.1–12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)

Establece el ancho de banda de la banda Hi Mid.

Ajustes: 0.1–12.0

High Q (Master EQ High Q)

Establece el ancho de banda de la banda High.

Este parámetro está disponible solo si High Shape (Master EQ High Shape) se ha establecido en Peak.

Ajustes: 0.1–12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)

High Shape (Master EQ High Shape)

Establece si se usará Low y High como tipo shelving (un tipo que amplifica o corta las señales por debajo o por encima de una frecuencia específica) o tipo de pico (un tipo que aumenta o corta las señales de una banda de frecuencias específica).

Ajustes: Shelf, Peak

Mixing

En la pantalla Mixing, se puede mezclar la parte A/D (señales procedentes de las tomas A/D INPUT) y la parte digital (señales procedentes del terminal USB [TO HOST]).

* La señal del terminal USB [TO HOST] es el audio establecido en Digital L/R en el puerto del dispositivo.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode)

Input Mode (Digital Part Input Mode)

Determina el método de procesamiento de las señales de entrada en los canales izquierdo y derecho.

Ajustes: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Se usa solo el canal izquierdo.

R Mono: Se usa solo el canal derecho.

L+R Mono: Se mezclan los canales izquierdo y derecho y se procesa en mono.

Stereo: Se procesa la entrada estéreo en estéreo.

NOTA

Si el sonido procede únicamente de la toma [L/MONO], se procesa en mono.

Volume (A/D Part Volume)

Volume (Digital Part Volume)

Establece el volumen de la parte A/D o de la parte digital.

Ajustes: 0–127

Pan (A/D Part Pan)

Pan (Digital Part Pan)

Establece la posición panorámica (en el campo estéreo) de la parte A/D o la parte digital.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Dry Level (Digital Part Dry Level)

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales no procesadas por el efecto del sistema) de la parte A/D o la parte digital.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Establece el nivel de las señales enviadas desde la parte A/D o la parte digital al efecto de variación.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Establece el nivel de las señales enviadas desde la parte A/D o la parte digital al efecto de reverberación.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Establece el destino de salida de las señales de audio de la parte A/D o la parte digital.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

Off: No se envía ninguna señal de audio de la parte.

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

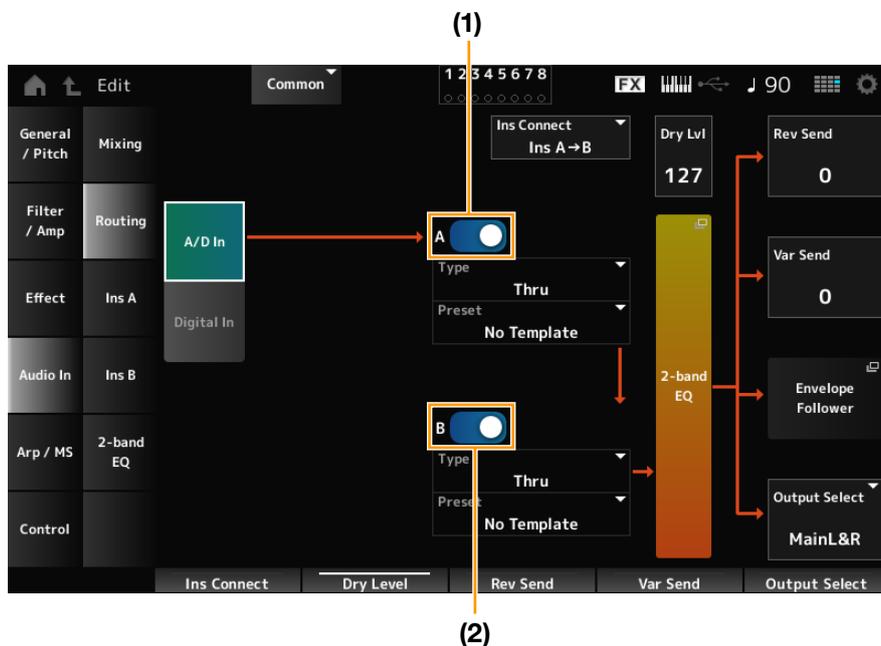
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Routing

En la pantalla Routing, se puede configurar el enrutamiento de efectos de la parte A/D.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

A/D In

Digital In

Cambia entre las vistas A/D In y Digital In.

Cuando se selecciona Digital In, solo están disponibles Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send y Digital Part Output Select.

A/D Part Insertion FX A Switch

A/D Part Insertion FX B Switch

Activa o desactiva el efecto de inserción A y el efecto de inserción B.

Ajustes: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)

Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Establece el tipo de efecto.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)

Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto.

Al seleccionar un efecto predefinido, se puede cambiar la forma en que los efectos se aplican.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)

Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)

Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)

Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Establece la parte de cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) del efecto de inserción A o del efecto de inserción B.

Este parámetro no está disponible si la parte en sí o Master se ha establecido en el modulador. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)

Establece el enrutamiento de efecto del efecto de inserción A y el efecto de inserción B. El diagrama cambia según lo hagan los ajustes.

Ajustes: Ins A→B, Ins B→A

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales no procesadas por el efecto del sistema) de la parte AD.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

2-band EQ

Abre la pantalla 2-band EQ de la parte A/D.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Establece el nivel de las señales (o señales desviadas) enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de reverberación.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Establece el nivel de las señales (o señales desviadas) enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de variación.

Este parámetro está disponible solo si Output Select se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Envelope Follower

Abre la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente.

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Establece el destino de salida de las señales de audio.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

Off: No se envía ninguna señal de audio de la parte.

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

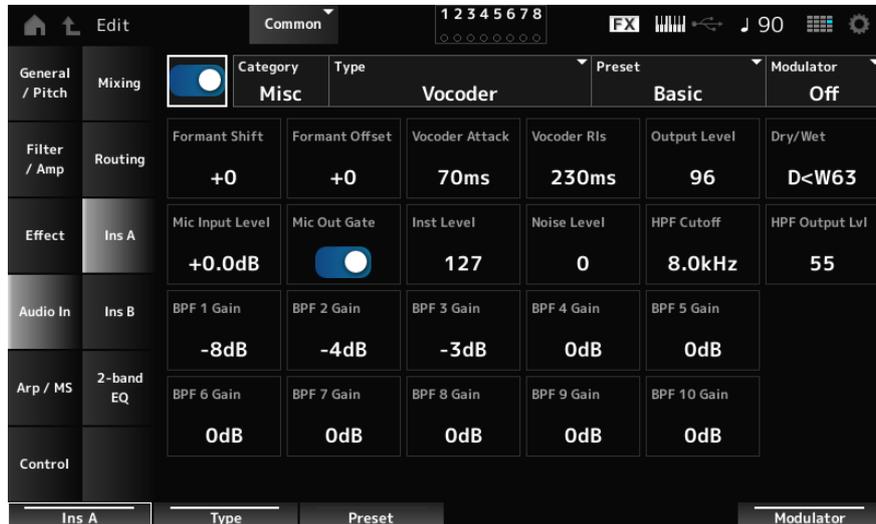
Ins A, Ins B

En las pantallas Ins A e Ins B, se pueden configurar los efectos de inserción.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Ins B



Insertion FX Switch

Habilita el efecto de inserción.

Ajustes: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)

Category (Insertion Effect B Category)

Type (Insertion Effect A Type)

Type (Insertion Effect B Type)

Establece la categoría y el tipo del efecto de inserción.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Preset (Insertion Effect A Preset)

Preset (Insertion Effect B Preset)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto. Al seleccionar un efecto predefinido, se puede cambiar la forma en que los efectos se aplican.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Establece la parte de cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) del efecto de inserción A o del efecto de inserción B.

Este parámetro no está disponible si la parte en sí o Master se ha establecido en el modulador. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Los parámetros de efecto varían en función del tipo de efecto.

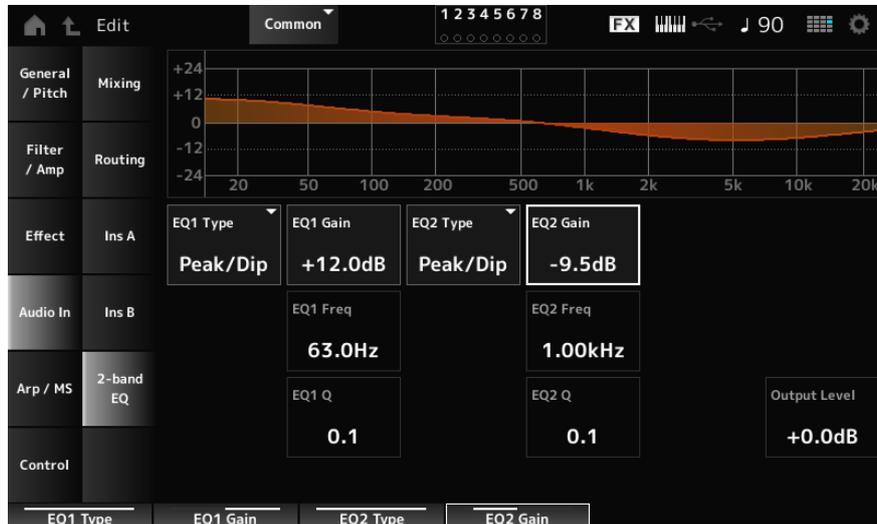
Ajustes: Consulte los parámetros de efectos

2-band EQ

En la pantalla 2-band EQ, se puede configurar el ecualizador de partes.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Selecciona el tipo de ecualizador deseado.

Ajustes: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Pasa las señales sin aplicar ningún efecto.

LPF: Corta las señales por encima de la frecuencia de corte.

HPF: Corta las señales por debajo de la frecuencia de corte.

Low Shelf: Corta o amplifica las señales por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

Hi Shelf: Corta o amplifica las señales por encima del ajuste de frecuencia especificado.

Peak/Dip: Corta o amplifica las señales del ajuste de frecuencia especificado.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Establece la frecuencia de reducción o aumento.

Este parámetro no está disponible si la opción EQ Type se ha establecido en Thru.

Ajustes: 63.0Hz–18.0kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Establece el nivel de señal de la banda de frecuencias establecida en EQ1 Freq o EQ2 Freq.

Este parámetro no está disponible si EQ Type se ha establecido en Thru, LPF o HPF.

Ajustes: -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Establece el ancho de banda de reducción o aumento del volumen de las frecuencias configuradas con EQ1 Freq o EQ2 Freq.

Este parámetro solo está disponible si EQ Type se ha establecido en Peak/Dip.

Ajustes: 0.1–12.0

Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Establece la ganancia de salida del ecualizador de 2 bandas.

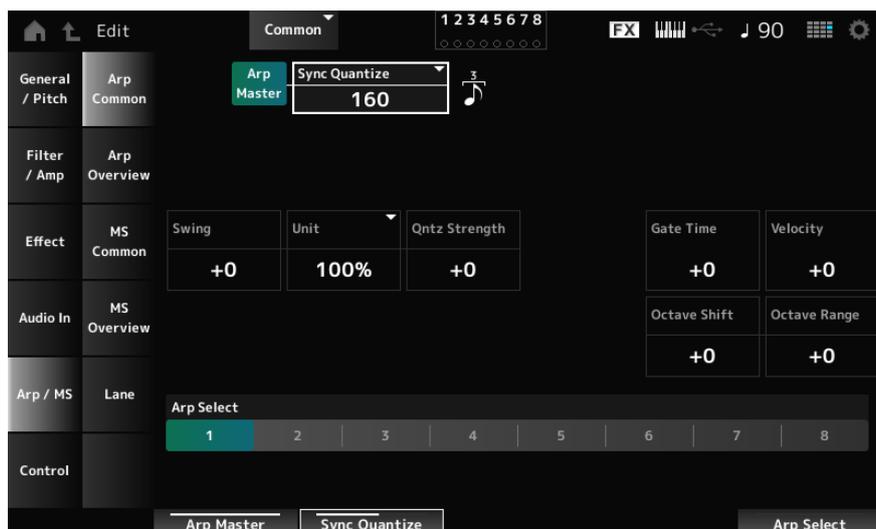
Ajustes: -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Arp Common

En la pantalla Arp Common, se pueden establecer los parámetros de arpeggio de toda la interpretación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Arp Common



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de la interpretación. Este selector está vinculado a los botones [ARP] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Ajusta la sincronización para iniciar la siguiente frase de arpeggio mientras se reproduce el primer arpeggio, cuando se reproducen frases de arpeggio en varias partes. Si se establece en Off, los arpeggios se reproducen cuando la parte se toca en el teclado.

Ajustes: Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (nota negra) (Las cifras indicadas aquí son valores de reloj)

Swing (Swing Offset)

Establece el valor de swing de los arpeggios/secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Part Swing.

Ajustes: -120—+ 0—+120

Unit (Common Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción de los arpeggios de toda la interpretación.

Este parámetro afecta a las partes en las que Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) se ha establecido en Common.

La subdivisión del ritmo y el tempo cambiará cuando el tiempo de reproducción se estire o se comprima, lo que permite lograr una sensación completamente nueva en el arpeggio seleccionado originalmente.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

Establece la intensidad del ajuste de cuantización que se aplica a los arpegios de la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) de cada parte.

Ajustes: -100--+0--+100

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)

Establece la duración del sonido de los arpegios de la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) de cada parte.

Ajustes: -100--+0--+100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)

Establece el porcentaje de velocidad de los arpegios de la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Velocity (Arpeggio Velocity Rate) de cada parte.

Ajustes: -100--+0--+100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)

Cambia el tono de los arpegios de la interpretación en octavas.

Se especifica como un valor de compensación de Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) de cada parte.

Ajustes: -20--+0--+20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)

Cambia el registro de los arpegios de la interpretación en octavas.

Se especifica como un valor de compensación de Octave Range (Arpeggio Octave Range) de cada parte.

Ajustes: -6--+0--+6

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecciona el arpeggio.

Ajustes: 1-8

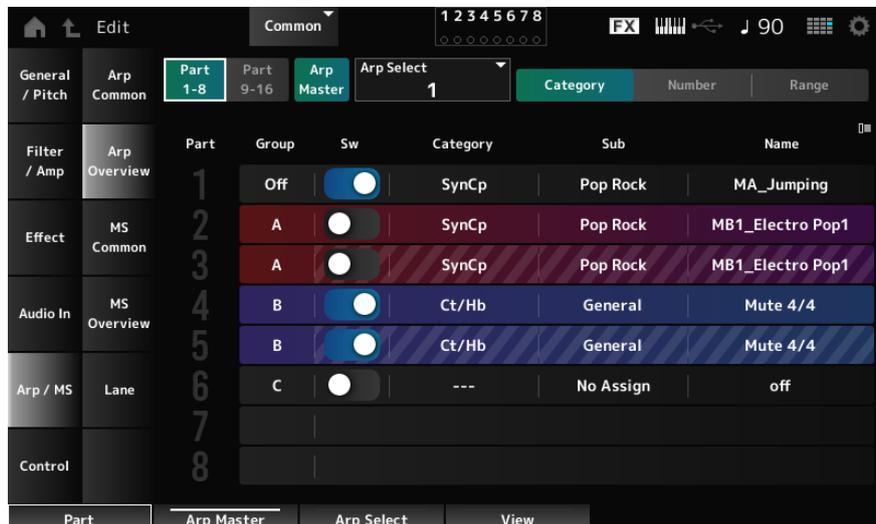
Arp Overview (Arpeggio Overview)

En la pantalla Arp Overview, se pueden establecer los tipos de arpeggios de la lista de todas las partes.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Arp Overview

(Cuando una parte seleccionada es Common) [SHIFT] + [ARP]



Part 1–8

Part 9–16

Cambia la vista de las partes.

Ajustes: Part 1–8, Part 9–16

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de la interpretación.

Este selector está vinculado a los botones [ARP] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Group (Arpeggio Group)

Establece el valor de Arpeggio Group para utilizar los mismos arpeggios en varias partes. Las partes establecidas en el mismo Group tendrán los mismos ajustes de arpeggios.

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecciona el arpeggio.

Ajustes: 1–8

Sw (Part Arpeggio Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de cada parte.

Ajustes: Off, On

■ Cuando View se ha establecido en Category

Category (Arpeggio Category)

Sub (Arpeggio Sub Category)

Name (Arpeggio Name)

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

■ Cuando View se ha establecido en Number

Bank (Arpeggio Bank)

Number (Arpeggio Number)

Name (Arpeggio Name)

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

■ Cuando View se ha establecido en Range

Name (Arpeggio Name)

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Establece el intervalo de velocidad (valores más bajo y más alto) de la reproducción de arpeggios.

Cuando se configura de modo que el valor más alto es el primero y el valor más bajo, el segundo (por ejemplo, de 93 a 34), los arpeggios se reproducen solo en las velocidades de 1 a 34 y de 93 a 127.

Ajustes: 1–127

Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Establece el intervalo de sonoridad (las notas más agudas y las más graves) de la reproducción de arpeggios.

Cuando la primera nota especificada es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), se reproducirán las notas en los márgenes C-2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C-2–G8

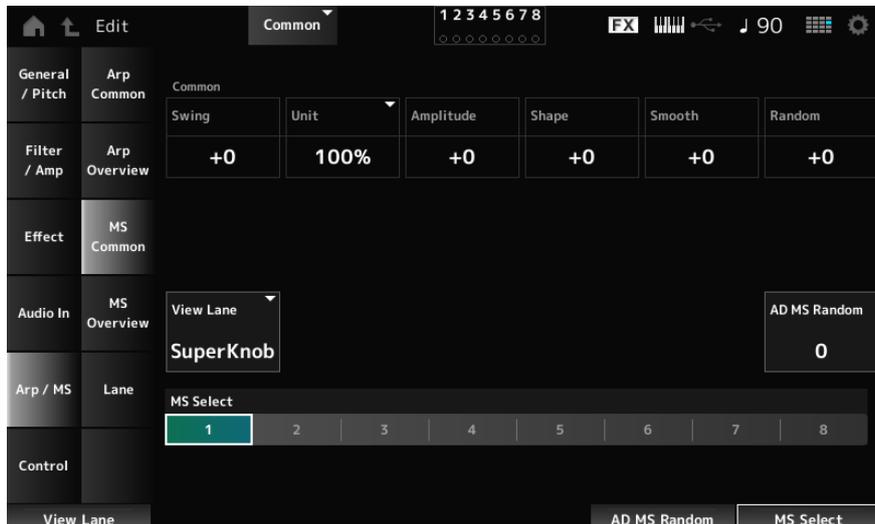
MS Common (Motion Sequencer Common)

En la pantalla MS Common, se pueden establecer los parámetros del secuenciador de movimiento usados en toda la interpretación.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Common

(Cuando una parte seleccionada es Common) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Swing Offset)

Establece el valor de swing de los arpeggios/secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Part Swing.

Ajustes: -120--+0--+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Este parámetro afecta a las líneas en las que Unit se ha establecido en Common.

La subdivisión del ritmo y el tempo cambiará cuando el tiempo de reproducción se estire o se comprima, lo que permite lograr una sensación completamente nueva en la secuencia de movimiento seleccionada originalmente.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Establece la amplitud del secuenciador de movimiento (o cuánto cambia la secuencia) de toda la interpretación.

Este valor de parámetro compensa la amplitud de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada.

Se especifica como un valor de compensación de Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de cada parte.

Ajustes: -127--+0--+127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Establece la forma de pulso del secuenciador de movimiento (o la forma de la curva de pasos) de la interpretación.

Este valor de parámetro compensa los parámetros de las líneas en la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas y la opción Control está activada.

Se especifica como un valor de compensación de Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de cada parte.

Ajustes: -100--+0--+100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Establece la suavidad de la secuencia de movimiento (o la suavidad de los cambios en la secuencia a lo largo del tiempo) de toda la interpretación.

Este valor de parámetro compensa la suavidad de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas.

Se especifica como un valor de compensación de Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de cada parte.

Ajustes: -127-+0-+127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Establece la aleatoriedad del secuenciador de movimiento (o la aleatoriedad de los cambios en el valor de paso de la secuencia) de toda la interpretación.

Este valor de parámetro compensa la aleatoriedad de las líneas dentro de la interpretación si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas.

Se especifica como un valor de compensación de Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de cada parte.

Ajustes: -127-+0-+127

View Lane (Motion Seq View Lane)

Establece la opción Motion Seq Lane que se muestra cuando la opción View Mode de la pantalla Home se ha establecido en Motion Seq.

Ajustes: Super Knob, 1-4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)

Establece la aleatoriedad de los cambios en A/D Part Motion Sequencer Step Value.

Ajustes: 0-127

MS Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

En la pantalla MS Overview, se puede establecer el secuenciador de movimiento de la lista de todas las partes.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Overview



MS Master (Motion Seq Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Este selector está vinculado a los botones [MSEQ] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Active (Active Motion Sequencer)

Muestra el número de selectores de línea activados.

El número en el lado derecho de la barra diagonal (/) indica la cantidad máxima de líneas que se pueden activar simultáneamente.

MS Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de cada parte.

Ajustes: Off, On

Lane Switch

Activa o desactiva cada línea.

Se pueden utilizar hasta cuatro líneas del secuenciador de movimiento en una parte y hasta ocho en una interpretación entera.

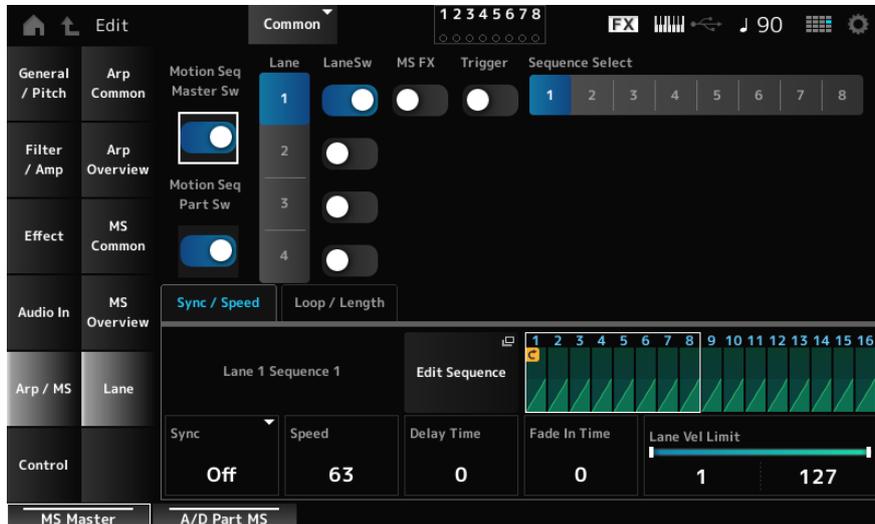
Ajustes: Off, On

Lane

En la pantalla Lane, se pueden establecer los parámetros de cada línea del secuenciador de movimiento.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de la parte.

Ajustes: Off, On

Lane (Lane Select)

Muestra los parámetros de la línea seleccionada.

Ajustes: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Activa o desactiva cada línea.

Se pueden utilizar hasta cuatro líneas del secuenciador de movimiento en una parte y hasta ocho en una interpretación entera.

Si se desactiva, no se mostrarán los parámetros de esa línea.

Ajustes: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Establece la línea seleccionada que va a recibir las señales de los mandos para cambiar parámetros del secuenciador de movimiento.

Ajustes: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Establece la línea seleccionada para recibir las señales procedentes del botón [MSEQ TRIGGER].

Si está activado, la secuencia de movimiento no se reproducirá a menos que se pulse el botón [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Target Sequence

Muestra las líneas y las secuencias seleccionadas.

■ Fichas Sync/Speed

Sync (Lane Sync)

Establece la reproducción de la secuencia de movimiento establecida en el destino en la pantalla Control Assign para sincronizarla con el ritmo o tempo de la interpretación.

Ajustes: Off, Tempo, Beat, Lane1 (cuando se selecciona Lane2–4)

Off: Reproduce solo el secuenciador de movimiento de línea.

Tempo: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea en el tempo de la interpretación.

Beat: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea sincronizado con el tiempo.

Lane1: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea sincronizado con la línea 1.

• Cuando Sync se ha establecido en Off

Speed (Lane Speed)

Establece la velocidad de la reproducción de la secuencia de movimiento.

Este parámetro está disponible si Sync se ha establecido en Off.

Ajustes: 0–127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Establece el tiempo para que la secuencia de movimiento alcance la máxima amplitud.

Ajustes: 0–127

• Cuando Sync se ha establecido en un valor distinto de Off

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento de la línea seleccionada.

Este parámetro está disponible si Sync se ha establecido en Tempo o en Beat.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common: Se aplica el valor establecido en Unit Multiply común a todas las partes.

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de Motion Sequence cuando Sync se ha establecido en Tempo o en Beat.

Ajustes: 0–32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Establece el tiempo para alcanzar la máxima amplitud de Motion Sequence cuando Sync se ha establecido en Tempo, Beat o Lane1.

Ajustes: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Establece el margen de velocidad (valores más bajo y más alto) para reproducir la secuencia de movimiento de la línea seleccionada.

Este parámetro está disponible si Sync se ha establecido en Off, Tempo o Beat.

Si el límite de velocidad se ha establecido en un intervalo de valores del más alto al más bajo, la secuencia de movimiento se reproducirá en dos intervalos de velocidad: del máximo al valor más alto y del valor más bajo al mínimo.

Ajustes: 1–127

Edit Sequence

Se abre la pantalla Motion Sequence Edit.

Motion Seq Step n Value

Muestra la curva de pasos de la secuencia seleccionada.

■ Fichas Loop/Length

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Restablece la reproducción de la secuencia de movimiento cuando se pulsa cualquier tecla del teclado.

Este parámetro está disponible si Sync se ha establecido en Off, Tempo o Beat. Este parámetro no está disponible si la opción Trigger se ha establecido en On.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Cada vez que se toque cualquier nota, se restablecerá la secuencia y la reproducción comenzará desde el principio.

1st-On: La reproducción comienza desde el principio, en la primera nota que se toque. La secuencia no se restablecerá cuando se toque una segunda nota mientras se está tocando la primera.

Loop (Lane Loop)

Establece la secuencia de movimiento de una reproducción en bucle (en repeticiones) o de una reproducción simple.

Este parámetro está disponible si Sync se ha establecido en Off, Tempo o Beat.

Ajustes: Off, On

Loop Start (Lane Loop Start)

Especifica el punto de inicio de la reproducción en bucle de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por debajo de lo establecido en Length)

Length (Motion Seq Length)

Establece el número de pasos de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por encima de lo establecido en Loop Start)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Establece la duración de un paso en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Motion Sequence Edit

Abre la pantalla de ajustes de la secuencia de movimiento.

Se puede crear una secuencia de hasta 16 pasos.



Loop Start (Lane Loop Start)

Especifica el punto de inicio de la reproducción en bucle de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por debajo de lo establecido en Length)

Length (Motion Sequence Length)

Establece la duración de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1-16 (debe estar por encima de lo establecido en Loop Start)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Establece la duración de un paso en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección del tipo de secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Lane Select

Cambia la selección de línea.

Ajustes: 1–4

Polarity (Motion Sequence Polarity)

Establece la polaridad de la secuencia de movimiento.

Ajustes: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Solo se utilizan valores positivos para el cambio de parámetro.

Bipolar: Se utilizan valores tanto positivos como negativos para el cambio de parámetro.

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)

Establece el grado de los cambios en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)

Establece la suavidad de los cambios en la secuencia de movimiento en el tiempo.

Ajustes: 0–127

Job

Abre el menú Job.

- **Store Sequence**
Guarda la secuencia de movimiento editada.
- **Load Sequence**
Carga la secuencia de movimiento.
- **Copy Sequence**
Copia la secuencia de movimiento.

Motion Sequence Step Value

Establece el valor de cada paso de la secuencia de movimiento.

Se pueden usar los mandos deslizantes de control del 1 al 8 para cambiar los valores de los pasos 1 a 8 y de los pasos 9 a 16, en función de la posición del cursor.

Ajustes: 0–127

Motion Sequence Step Type

Establece el tipo y la dirección de cada paso de la secuencia de movimiento.

Ajustes: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)

Selecciona una curva de cambio de parámetro para Pulse A y Pulse B.

Use Motion Sequence Step Type para seleccionar cuál de los tipos de curva usar en cada paso.

El eje vertical representa el tiempo, mientras que el horizontal representa el valor de paso.

Ajustes: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Si se selecciona un banco predefinido)

Init Curve 1–32 (Si se selecciona un banco de usuario)

Curve en Library 1–24 (Al cargar un archivo de biblioteca)

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Ajusta la forma de la curva de los pasos de la secuencia de movimiento. Además, el margen del valor del parámetro varía en función de Curve Type.

Este ajuste no está disponible según cuál sea el tipo de curva establecido en Curve Type.

Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Activa o desactiva el uso de los mandos para controlar la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Solo se muestra si MS FX (Lane FX Receive) está activado. Este ajuste no está disponible según cuál sea el tipo de curva establecido en Curve Type.

Ajustes: Off, On

Control Assign

La pantalla Control Assign permite establecer los controladores de la parte.

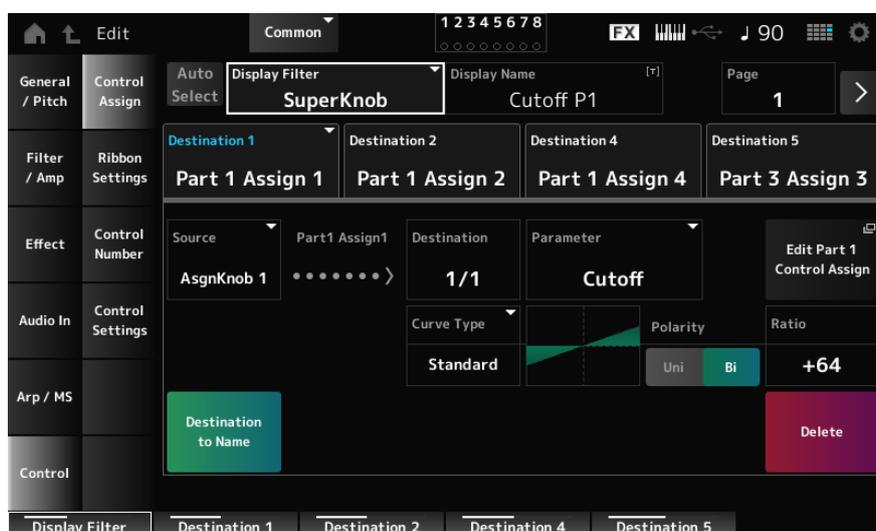
Al asignar un parámetro (Destination) a un controlador (Source), se puede controlar el sonido de muchas maneras distintas. Se pueden utilizar controladores físicos como los mandos y la rueda de inflexión de tono, así como el secuenciador de movimiento y el seguidor de envolvente.

A una parte se le puede asignar un máximo de 32 controladores a la vez.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Control → Control Assign

Toque en Edit Super Knob en Motion Control → Super Knob



Auto Select

Activa o desactiva el ajuste de selección automática de Display Filter.

Si se activa, cuando mueva el controlador que desea establecer en Source, el controlador se establecerá automáticamente en Display Filter.

Ajustes: Off, On

Display Filter

Selecciona el controlador para mostrar los ajustes en la pantalla.

Cuando se selecciona Super Knob, se mostrarán todos los ajustes de los mandos 1 a 8 que tengan Super Knob Link activado.

Ajustes: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Display Name (Assignable Knob Name)

Permite especificar otro nombre para los mandos 1 a 8. Este parámetro no se muestra cuando Source se ha establecido en un valor distinto de AsgnKnob 1–8.

Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch se abrirá. Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de PitchBend.

Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower

Abre la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente. Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de EnvFollow 1–16, EnvFollowAD o EnvFollowMst.

Destination

Establece el parámetro en el destino. Toque en [+] para añadir un destino mediante Destination.

Cuando Source se ha establecido en AsgnKnob 1–8, Part1–16 Assign1–8 se añade a los ajustes. En ese caso, Curve Type y Curve Ratio no están disponibles.

Source

Establece el controlador que se usará para controlar los parámetros establecidos en Destination.

Si Destination se ha establecido en Part1–16 Assign1–8, solo estará disponible AsgnKnob 1–8. No se pueden utilizar otros controladores.

Ajustes: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Destination to Name

Copia los parámetros establecidos en Destination en Display Name.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de AsgnKnob 1–8.

Delete

Permite borrar el Destination seleccionado.

Destination (Part Assignable Knob Destination)

Establece el parámetro que se muestra si intenta establecer Part1–16 Assign1–8 en Destination y ya hay varios destinos asignados a Part Assign.

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

Establece el parámetro de parte en Destination.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Los parámetros que se muestran a continuación aparecen solo si Destination 1–32 se ha establecido en Part1–16 Assign1–8. Además, solo hay botones de acceso directo disponibles en las pantallas si los mandos de las partes 1-8 no se pueden encontrar en Destination.

Edit (Part No.) Control Assign

Abre la pantalla Control Assign de la parte seleccionada.

Curve Type

Establece la curva de cambio del parámetro establecido en Destination.

El eje horizontal representa el valor del controlador establecido en Source, mientras que el eje vertical representa el valor del parámetro.

Ajustes: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Si se selecciona un banco predefinido)
Init Curve 1–32 (Si se selecciona un banco de usuario)
Curve en Library 1–24 (Al cargar un archivo de biblioteca)

Polarity (Curve Polarity)

Establece la polaridad de la curva establecida en Curve Type.

Ajustes: Uni, Bi

Uni: Los cambios de parámetro suceden solo dentro del intervalo positivo o negativo según la forma de la curva.

Bi: Los cambios de parámetro suceden en los intervalos tanto positivo como negativo según la forma de la curva.

Ratio (Curve Ratio)

Establece la proporción de los valores de los parámetros.

Ajustes: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Ajusta la forma de la curva. Este ajuste no está disponible según cuál sea el tipo de curva establecido en Curve Type.

Edit User Curve

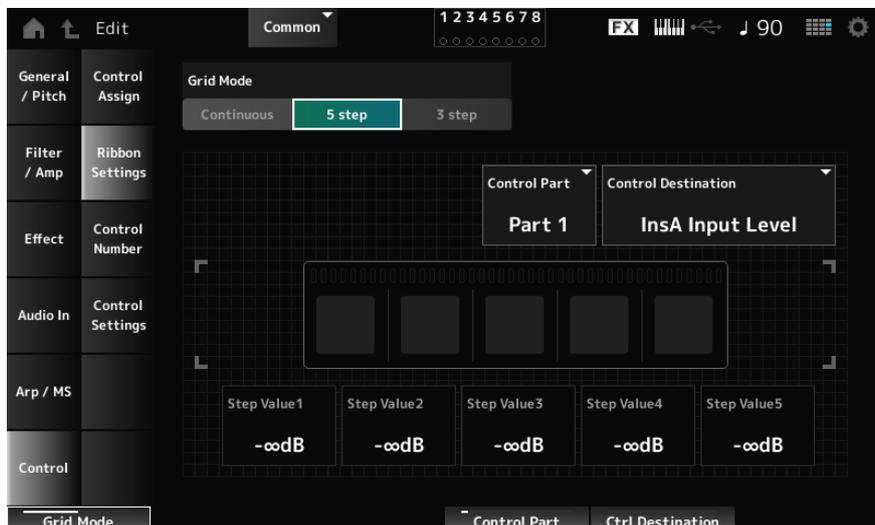
Abre la pantalla de ajustes de la curva de usuario.

Ribbon Settings

Establece el controlador de cinta.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Control → Ribbon Settings



Ribbon Grid Mode

Establece el modo de cuadrícula del controlador de cinta.

Ajustes: Continuous, 5 step, 3 step

NOTA

Establézcalo en Continuous si desea utilizar el ajuste Ribbon Controller que ha configurado en la pantalla Control Assign.

■ Modo Continuous

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Establece la forma en que funciona el controlador de cinta.

Ajustes: Hold, Reset

Hold: Conserva el valor de la posición en la que se suelta el dedo del controlador de cinta.

Reset: Restablece el valor automáticamente a la posición central al levantar el dedo del controlador de cinta.

■ Modo 5 step, modo 3 step

Control Part

Selecciona la parte que se controlará con el controlador de cinta.

Ajustes: Common, Part 1–16

Control Destination

Ajustes: Consulte Control Box Destination en el documento Data List (Lista de datos)

Step Value 1–5

Ajustes: Dependen del valor de Destination

Control Number

Establece el número de cambio de control de toda la interpretación.

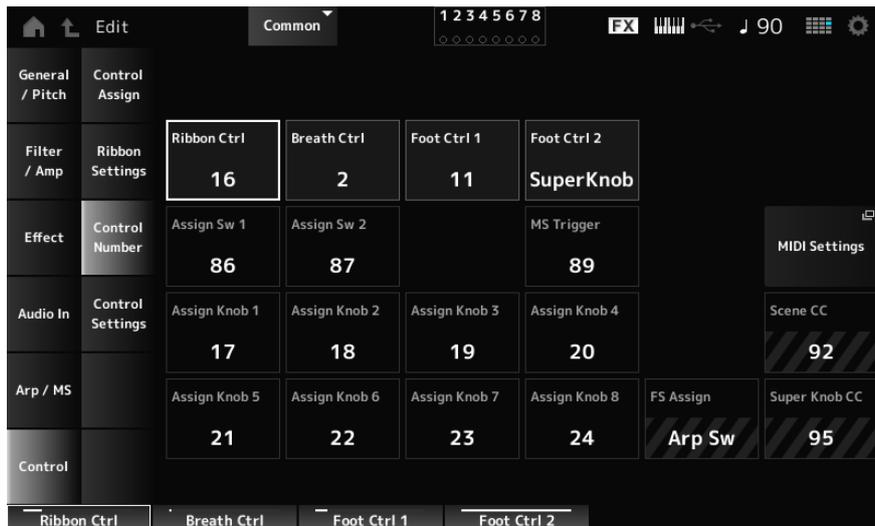
Puede asignar números de cambios de control de MIDI específicos a los mandos del panel superior y a los controladores del dispositivo externo.

NOTA

En cuanto a los controladores no incluidos en este instrumento, se puede utilizar un secuenciador externo o controladores MIDI externos.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Control → Control Number



Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Establece el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación del controlador de cinta.

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del controlador de cinta integrado.

Ajustes: Off, 1–95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Establece el número de cambio de control del controlador de viento recibido del dispositivo externo.

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del controlador de viento.

Ajustes: Off, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Establece el número de cambio de control generado por la operación del controlador de pedal conectado a la toma FOOT CONTROLLER.

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del controlador de pedal.

Ajustes: Off, 1–95, Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Establece el número de cambio de control generado por la operación de los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2].

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación de los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2].

Ajustes: Off, 1–95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)

Establece el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación del botón [MSEQ TRIGGER].

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del botón [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, 1–95

MIDI Settings

Abre la pantalla MIDI Settings. La misma pantalla se puede abrir mediante la ruta: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)

Establece el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación de los mandos 1 a 8.

Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación de los mandos 1 a 8.

Ajustes: Off, 1–95

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Muestra el número de cambio de control generado por la operación del interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del interruptor de pedal.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Muestra el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación de los botones SCENE. Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación de los botones SCENE.

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Muestra el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación del mando principal. Cuando este instrumento recibe del dispositivo externo un mensaje de cambio de control MIDI del número configurado con este parámetro, el mensaje se trata de la misma manera que la operación del mando principal.

NOTA

- Si Scene CC y Super Knob CC están desactivados, se utilizan mensajes exclusivos del sistema (SysEx) para tratar los mensajes MIDI.
- FS Assign, Scene CC y Super Knob CC se utilizan para todo el instrumento. Si lo desea, cambie estos ajustes en la pantalla Utility MIDI I/O.

Control Settings

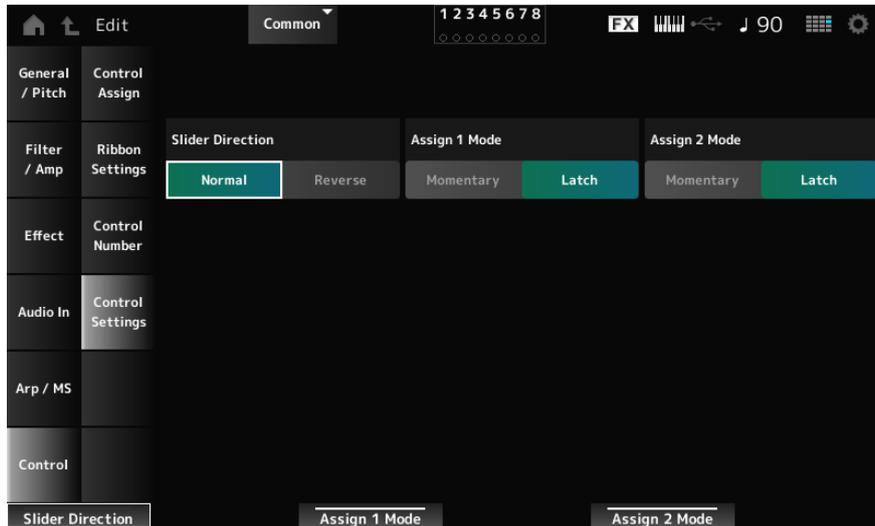
Establece el modo del controlador.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Establece la dirección de los mandos deslizantes de control 1 a 8 cuando Mode se ha establecido en PART.

Ajustes: Normal (de abajo a arriba), Reverse (de arriba a abajo)

Assignable Switch 1 Mode

Assignable Switch 2 Mode

Establece los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] de los ajustes Latch o Momentary.

Ajustes: Latch, Momentary

Latch: Se activa cuando se pulsa el botón y se desactiva cuando se vuelve a pulsar el botón.

Momentary: Se activa mientras se mantiene el botón pulsado y se desactiva cuando se suelta el botón.

Pantallas Part Edit (AWM2) Part Common Edit

Una parte normal (AWM2) consta de hasta 128 elementos.

Part Edit (AWM2) se compone de Part Common Edit (para configurar parámetros que afectan a toda la parte) y Element Edit (para configurar los parámetros de cada elemento de la parte).

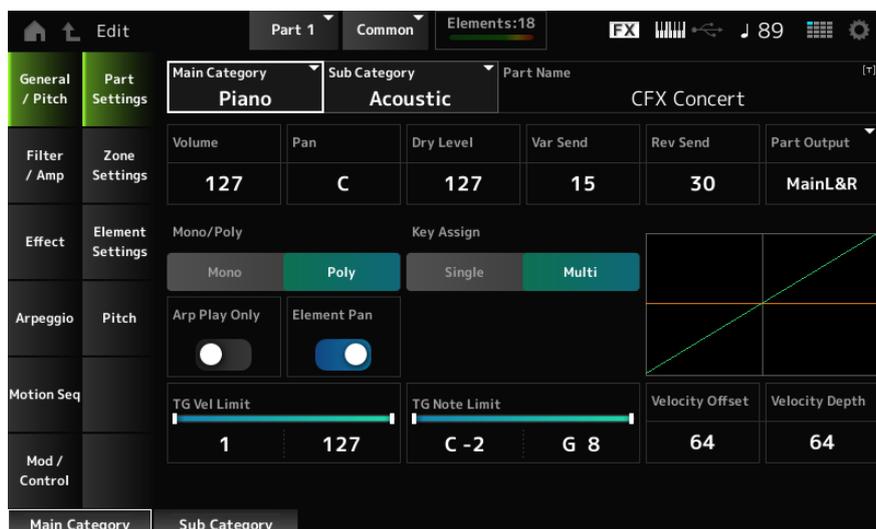
General/Pitch

Part Settings

En la pantalla Part Settings, se pueden configurar parámetros generales (como los nombres de las partes y el sistema de generación de tonos) de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Establece la categoría principal y la categoría secundaria de la parte seleccionada.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Part Name

Puede guardar la parte que está editando con un nombre nuevo. Puede usar 20 caracteres alfanuméricos como máximo.

Volume

Establece el volumen de la parte seleccionada.

Ajustes: 0–127

Pan

Permite ajustar la posición panorámica (en el campo estéreo) de la parte seleccionada.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Dry Level

Establece el nivel sin efectos de la parte seleccionada. Este parámetro está disponible solo si Part Output se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece la transmisión de variación de la parte seleccionada. Este parámetro está disponible solo si Part Output se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Establece la transmisión de reverberación de la parte seleccionada. Este parámetro está disponible solo si Part Output se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Establece el destino de salida de las señales de audio de la parte seleccionada.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

Off: No se envía ninguna señal de audio de la parte.

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Mono/Poly

Establece el modo de generación de tonos de la parte actual. Mono es para tocar notas individuales y Poly, para tocar varias notas a la vez.

Si se utiliza el ajuste Mono para tocar el teclado en legato, se puede crear una transición suave de sonidos de una nota a otra.

Ajustes: Mono, Poly

Key Assign (Key Assign Mode)

Establece el modo en que se produce el sonido cuando el generador de tonos interno recibe mensajes de activación de tecla del mismo sonido dos veces (o más) seguidas.

Se recomienda usar el ajuste Multi en la mayoría de los casos. Sin embargo, el ajuste Multi utiliza muchas notas en la polifonía máxima, por lo que conviene cambiar a Single cuando los sonidos de otras partes se pierdan o no se reproduzcan correctamente.

Ajustes: Single, Multi

Single: Interrumpe la primera nota y luego toca la misma nota otra vez. Resulta útil para repetir la misma nota en el mismo canal.

Multi: Reproduce la segunda nota sobre la primera. El ajuste Multi hace que los redobles suenen naturales, sobre todo los platos crash u otros instrumentos de percusión que tienen una disminución prolongada.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Establece la parte que se va a reproducir solo con el arpeggio.

Cualquier parte que esté configurada como activada se reproducirá cuando se reciban mensajes de nota activada del arpeggio.

Ajustes: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Activa o desactiva la posición panorámica en Element Edit.

Si se desactiva, el efecto Pan en Element Edit se establecerá en C (central).

Ajustes: Off, On

TG Note Limit (Note Limit)

Establece el intervalo de notas (notas más agudas y más graves) de la parte.

Cuando la primera nota de Note Limit es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), se reproducirán las notas en los intervalos C-2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C-2-G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

Establece el margen de velocidad (valores más altos y más bajos) de la parte.

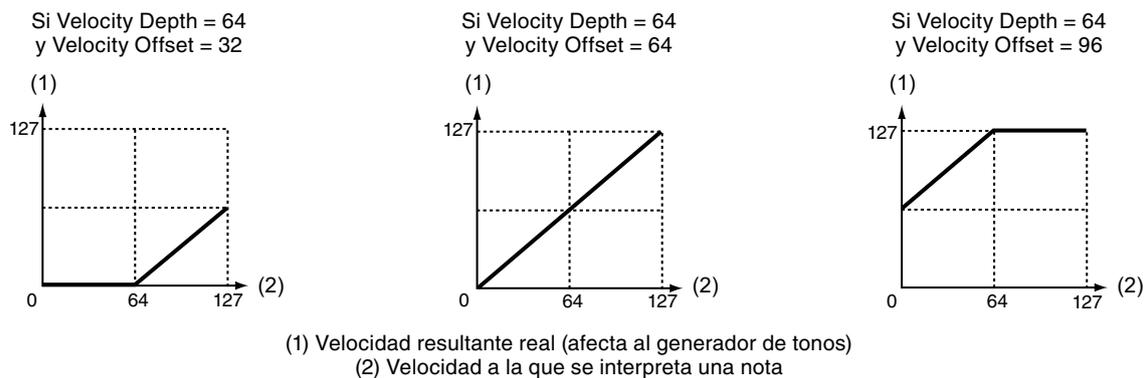
Cuando se configura de modo que el valor más alto es el primero y el valor más bajo, el segundo (por ejemplo, de 93 a 34), las notas se reproducen solo en las velocidades de 1 a 34 y de 93 a 127.

Ajustes: 1-127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Aumenta o disminuye el valor de velocidad que se envía al generador de tonos interno.

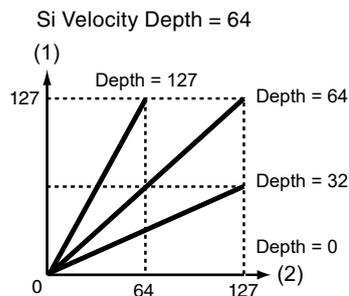
Ajustes: 0-127



Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Establece cómo el nivel del valor de velocidad (que se envía al generador de tonos interno) responde a la velocidad o la intensidad de pulsación de tecla.

Ajustes: 0-127



Zone Settings

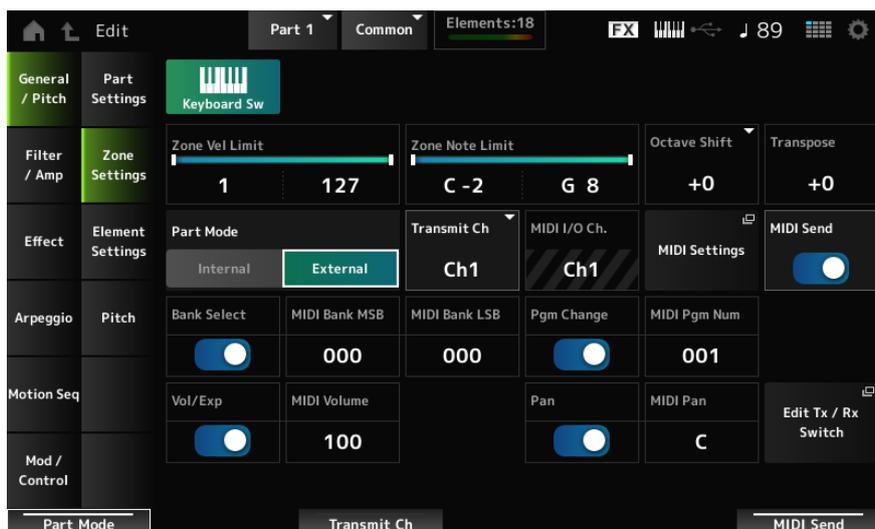
En la pantalla Zone Settings, se pueden configurar los parámetros de la función de zona.

Esta función permite dividir el teclado completo en hasta ocho secciones (zonas) y asignar un canal por separado a cada zona de forma independiente.

De esta manera, solo hará falta un teclado para reproducir los sonidos de varios. Se pueden reproducir varias partes en un módulo de sonido multitímbrico externo o reproducir tanto el generador de tonos interno como cualquier módulo de sonido externo conectado.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Zone Settings



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Puede establecer qué partes se reproducirán a la vez activando o desactivando Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) para cada parte.

Cuando selecciona una parte con Common o Keyboard Sw activado y se toca el teclado, las partes con Keyboard Sw activado se reproducirán simultáneamente.

Si el selector Keyboard Sw de la parte está desactivado, al tocar el teclado con esa parte seleccionada, se reproducirán esos sonidos.

Ajustes: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Establece el margen de velocidad (valores más altos y más bajos) de la zona.

Cuando se configura de modo que el valor más alto es el primero y el valor más bajo, el segundo (por ejemplo, de 93 a 34), las notas se reproducen solo en las velocidades de 1 a 34 y de 93 a 127.

Ajustes: 1-127

Zone Note Limit

Establece el intervalo de notas (notas más agudas y más graves) de la zona.

Cuando la primera nota de Note Limit es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), se reproducirán las notas en los intervalos C-2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C-2-G8

Octave Shift

Cambia el tono de la zona en octavas.

Ajustes: -3-+0 (estándar)-+3

Transpose

Cambia el tono de la zona en semitonos.

Ajustes: -11--+0 (estándar)--+11

Part Mode

Cambia el modo de parte.

Ajustes: Internal, External

Internal: Modo que utiliza el motor de sonido integrado del instrumento

External: Utiliza el generador de sonido externo. Una parte establecida en External no recibe mensajes MIDI del dispositivo externo.

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Establece el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI cuando Part Mode se ha establecido en Internal.

Ajustes: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch

Establece el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI de la zona cuando Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Muestra el canal para controlar la parte establecida en Common y la parte con Keyboard Sw activado.

Este ajuste es común a todo el instrumento. El ajuste se puede cambiar en la pantalla Utility MIDI Settings.

Cuando utilice Tx/Rx Ch y Transmit Ch, no use el mismo canal especificado en MIDI I/O Ch. Si se especifica el mismo canal, tendrá prioridad el ajuste establecido en MIDI I/O Ch.

Ajustes: Ch1–Ch16

MIDI Settings

Abre Settings → MIDI I/O en la pantalla Utility.

MIDI Send

Cuando este parámetro se ha activado, los ajustes MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume y MIDI Pan se transmiten al dispositivo externo cada vez que cambian esos parámetros. Sin embargo, la configuración no se transmite cuando el selector de transmisión correspondiente está desactivado.

Este ajuste es común a todas las interpretaciones y no se puede establecer de manera individual para cada una de ellas.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)

Selector de transmisión para enviar los ajustes MIDI Bank MSB y MIDI Bank LSB al dispositivo externo.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Off, On

MIDI Bank MSB

MIDI Bank LSB

Selecciona el banco para transmitir la selección de interpretación. Este parámetro no está disponible si la opción Bank Select (Transmit Bank Select) está desactivada.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: 000–127

Pgm Change (Transmit Program Change)

Selector de transmisión para enviar mensajes de cambio de programa al dispositivo externo.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

Selecciona el número de cambio de programa para transmitir la selección de la interpretación.

Este parámetro no está disponible si la opción Pgm Change (Transmit Program Change) está desactivada.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: 001–128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Selector de transmisión para enviar los ajustes de volumen al dispositivo externo.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Off, On

MIDI Volume

Establece el volumen para transmitir la selección de interpretación.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: 0–127

Pan (Transmit Pan)

Selector de transmisión para enviar los ajustes de posición panorámica al dispositivo externo.

Este parámetro está disponible solo si Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Off, On

MIDI Pan

Establece la posición panorámica para transmitir la selección de interpretación.

Este parámetro no está disponible si la opción Pan (Transmit Pan) está desactivada.

Ajustes: L64–C (Central)–R63

Edit Tx/Rx Switch

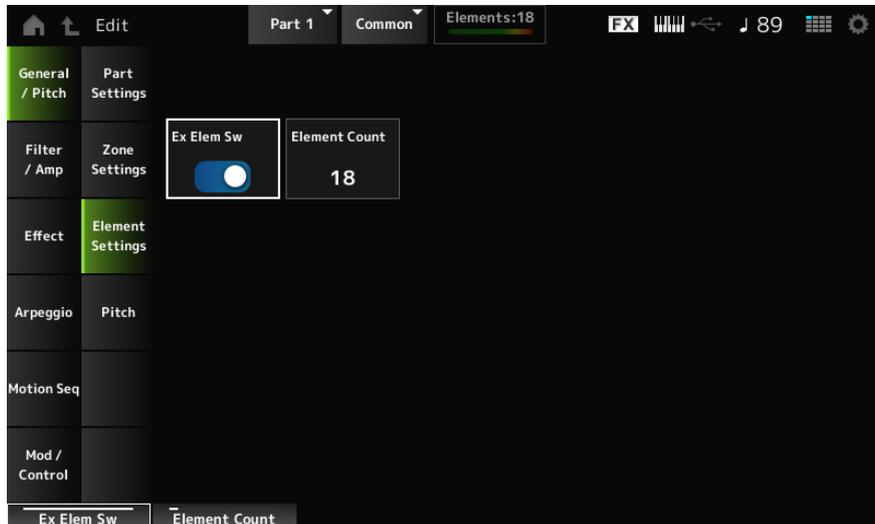
Se muestra Mod/Control → Tx/Rx Switch.

Element Settings

Establece el número máximo de elementos que se utilizarán.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Element Settings



Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Permite ampliar la capacidad del Elemento.

Si se desactiva, solo habrá disponible un máximo de ocho elementos.

Ajustes: Off, On

Element Count

Establece el número máximo de elementos que se utilizarán.

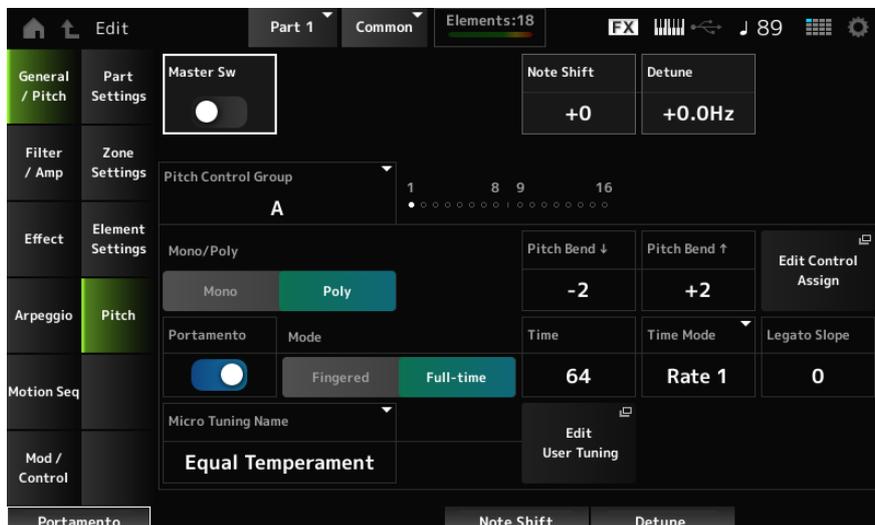
Ajustes: 8–128

Pitch

En la pantalla Pitch, se puede configurar el tono de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Pitch



Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento es una función para crear una transición suave entre dos notas.

Activa o desactiva el portamento en las partes que tienen activada la opción Portamento Part Switch.

Este selector está vinculado al botón [PORTAMENTO] del panel superior.

Ajustes: Off, On

Note Shift

Ajusta el tono en semitonos.

Ajustes: -48→+0→+48

Detune

Ajusta el tono de la parte seleccionada en incrementos de 0,1 Hz.

Cuando el tono se desplaza ligeramente, se puede desafinar el sonido.

Ajustes: -12.8Hz→+0.0Hz→+12.7Hz

Pitch Control Group

Las partes de un mismo grupo reciben el mismo tono.

Mono/Poly

Establece el modo de generación de tonos de la parte actual. Mono es para tocar notas individuales y Poly, para tocar varias notas a la vez.

Si se utiliza el ajuste Mono para tocar el teclado en legato, se puede crear una transición suave de sonidos de una nota a otra.

Ajustes: Mono, Poly

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Establece el margen de los cambios creados con la rueda de inflexión de tono en semitonos.

Ajustes: -48→+0→+24

Edit Control Assign

Abre la pantalla Control Assign con Display Filter establecido en PitchBend.

Portamento (Portamento Part Switch)

Activa o desactiva el portamento de la parte.

Ajustes: Off, On

Mode (Portamento Mode)

Establece la forma en que se aplica el portamento según la interpretación al teclado.

Ajustes: Fingered, Full-time

Fingered: El portamento se aplica solo cuando se toca en legato (la nota siguiente se toca sin soltar la anterior).

Full-time: El portamento se aplica en todas las ocasiones.

Time (Portamento Time)

Establece la duración (o velocidad) de la transición de tono del portamento de la parte.

Ajustes: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Establece cómo cambia el tono con el tiempo.

Ajustes: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: El tono cambia a una velocidad específica.

Time 1: El tono cambia en un momento específico.

Rate 2: El tono cambia a una velocidad específica dentro de una octava.

Time 2: El tono cambia en un tiempo específico dentro de una octava.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Ajusta el ataque del legato (tocar la nota siguiente antes de soltar la anterior) cuando Mono/Poly se ha establecido en Mono.

Si se establece en Mono, el ataque de la nota puede sonar poco natural en función de la velocidad de ataque de la forma de onda asignada a la parte. Puede establecer este parámetro en un valor bajo para los sonidos con ataques cortos y alto para los sonidos con ataques largos, a fin de ajustar el sonido de modo que tenga un ataque natural.

Ajustes: 0–7

Micro Tuning Name

Establece la microafinación (temperamento) de la parte.

Para obtener una descripción de cada temperamento, consulte General/Pitch → Pitch en la pantalla Common Edit.

Ajustes: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian,

Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Si se selecciona un banco de usuario)

Library 1–1 – 24–8 (Cuando se carga un archivo de biblioteca)

Root (Micro Tuning Root)

Establece la nota fundamental de microafinación.

Este parámetro se muestra solo cuando se selecciona una microafinación en Micro Tuning Name que requiere una nota fundamental.

Ajustes: C–B

Edit User Tuning

Abre la pantalla de ajustes User Micro Tuning.

Filter

En la pantalla Filter, se puede configurar el generador de envolventes de filtro (FEG) de la parte.

El FEG permite establecer el grado (o nivel) de los cambios en la frecuencia de corte y cómo esos cambios evolucionan en el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter



FEG Atk (FEG Attack Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla hasta que la frecuencia de corte alcanza el valor establecido en Attack Level (FEG Attack Level).

Se especifica como un valor de compensación de Element FEG.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Establece el tiempo que tarda la frecuencia de corte en cambiar desde Attack Level (FEG Attack Level). La nitidez o la velocidad de caída del sonido se pueden controlar.

Se especifica como un valor de compensación de Element FEG.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Establece el nivel de la frecuencia de corte que sigue al final de FEG Decay (FEG Decay Time).

Se especifica como un valor de compensación de Element FEG.

Ajustes: -64→+0→+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en caer al nivel de Release Level (FEG Release Level) cuando se levanta el dedo de la tecla.

Se especifica como un valor de compensación de Element FEG.

Ajustes: -64→+0→+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro. Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Se especifica como un valor de compensación con respecto a la frecuencia de corte del elemento.

Ajustes: -64--+0--+63

Resonance (Filter Resonance)

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte.

Se especifica como un valor de compensación de Resonance (Filter Resonance) o Width (Filter Width).

Ajustes: -64--+0--+63

FEG Depth

Ajusta el margen de profundidad de la frecuencia de corte controlada por el generador de envolventes de filtro del elemento.

Si se establece en 0, se usarán los ajustes del elemento sin cambios.

Ajustes: -64--+0--+63

Amp EG

En la pantalla Amp EG, se puede configurar el tiempo del generador de envolventes de amplitud (AEG) de la parte. Al configurar Amp EG, se puede establecer cómo cambia el volumen desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



AEG Attack (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Se especifica como un valor de compensación de Element AEG.

Ajustes: -64→+0→+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar después de haber alcanzado su máximo.

Se especifica como un valor de compensación de Element AEG.

Ajustes: -64→+0→+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Ajusta el volumen que se mantiene después de AEG Decay (AEG Decay Time).

Ajustes: -64→+0→+63

AEG Release (AEG Release Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en decaer después de haber soltado la tecla.

Se especifica como un valor de compensación de Element AEG.

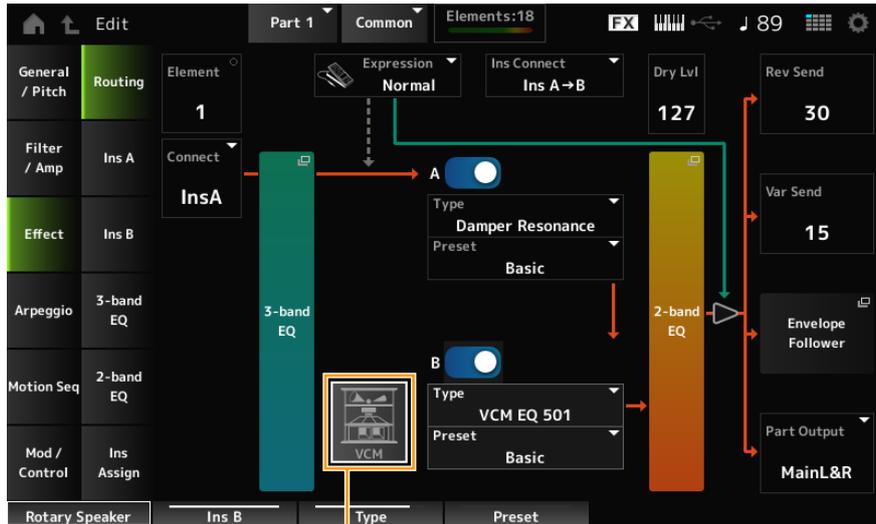
Ajustes: -64→+0→+63

Routing

En la pantalla Routing, se puede configurar el enrutamiento de efectos de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



(1)

(1) VCM Rotary Speaker Switch

Element (Element Select)

Muestra el nombre del elemento seleccionado.

Si Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) está desactivado, o cuando hay menos de ocho elementos, se muestran los números del 1 al 8.

Ajustes: 1-128 (hasta el valor establecido en Element Count)

Connect (Element Connection Switch)

Establece el elemento que se transmite al efecto de inserción A o al efecto de inserción B.

Ajústelo en Thru para omitir los efectos de inserción.

Ajustes: Thru, InsA, InsB

3-band EQ

Abre la pantalla de ajustes de 3-band EQ.

Expression (Expression Type)

Establece la posición en el flujo de señales cuando se utiliza el pedal Expression.

Ajustes: Normal, Pre FX

Normal: Se aplica después de 2-band EQ.

Pre FX: Se aplica antes de los efectos de inserción. Este ajuste es efectivo cuando se usa con efectos no lineales (el sonido cambia de forma significativa con el nivel de entrada), como Distortion.

Exp. Curve (Expression Curve)

Establece la forma en que se aplica el efecto de expresión con Exp. Curve cuando Expression Type se ha establecido en Pre FX.

Ajustes: Normal, Organ

Normal: Curva de volumen de características normales

Organ: Curva de volumen de las características que simulan un órgano clásico

VCM Rotary Speaker Switch

Establece el efecto VCM Rotary Speaker, que simula las características de un altavoz rotativo mediante tecnología VCM. Este parámetro solo está disponible si VCM Rotary Speaker Switch se ha establecido en Part 1.

Ajustes: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

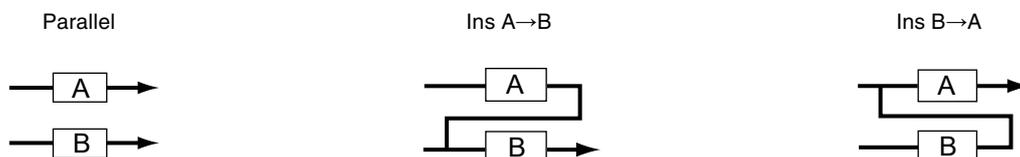
Establece el enrutamiento de efecto del efecto de inserción A y el efecto de inserción B. El diagrama cambia según lo hagan los ajustes.

Ajustes: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Parallel: (en la parte normal [AWM2] y la parte de percusión): Las salidas del efecto de inserción A y del efecto de inserción B se envían individualmente a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation y Envelope Follower.

Ins A→B: La salida del efecto de inserción A se envía al efecto de inserción B, y la salida del efecto de inserción B se envía a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation y Envelope Follower.

Ins B→A: La salida del efecto de inserción B se envía al efecto de inserción A, y la salida del efecto de inserción A se envía a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation y Envelope Follower.



A (Insertion Effect A Switch)

B (Insertion Effect B Switch)

Activa o desactiva el efecto de inserción A o B.

Ajustes: Off, On

Type (Insertion Effect Type)

Establece el tipo de efecto.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

Preset (Insertion Effect Preset)

Selecciona uno de los parámetros de efectos predefinidos de cada tipo de efecto.

Al seleccionar un efecto predefinido, se puede cambiar la forma en que los efectos se aplican.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Side Chain (Insertion Side Chain Part)

Modulator (Insertion Modulator Part)

Establece la parte de cadena lateral (o el modulador, según el tipo de efecto) del efecto de inserción A o del efecto de inserción B.

Este parámetro no está disponible si la parte en sí o Master se ha establecido en el modulador. En ese caso, el valor del parámetro se mostrará entre paréntesis, como "(Master)".

Ajustes: Part 1–16, A/D, Master, Off

Dry Level

Establece el nivel sin efectos (o el nivel de las señales no procesadas por el efecto del sistema) de la parte seleccionada. Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

2-band EQ

Abre la pantalla de ajustes de 2-band EQ.

Rev Send (Reverb Send)

Establece el nivel de las señales (o señales desviadas) enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de reverberación. Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece el nivel de las señales (o señales desviadas) enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de variación. Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Envelope Follower

Abre la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente.

Part Output (Part Output Select)

Establece el destino de salida de las señales de audio.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

Off: No se envía ninguna señal de audio de la parte.

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

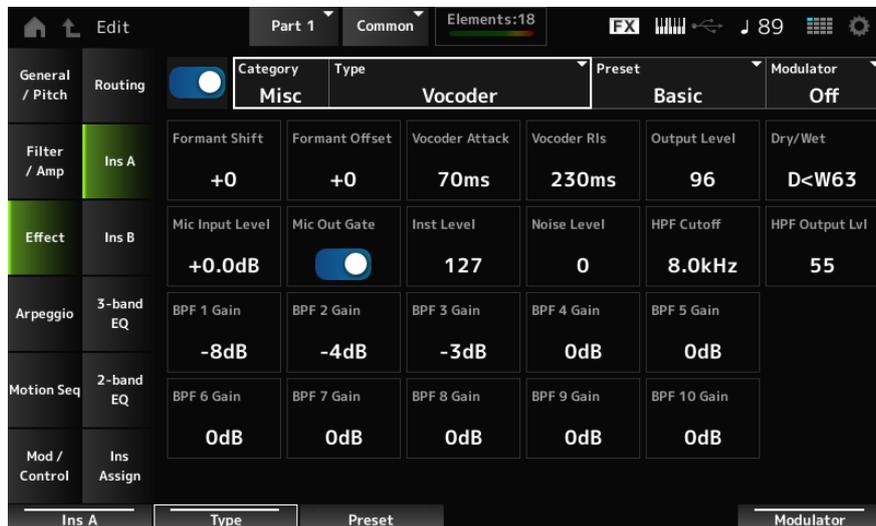
Ins A, Ins B

En las pantallas Ins A e Ins B, se pueden configurar los efectos de inserción.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Effect → Ins A

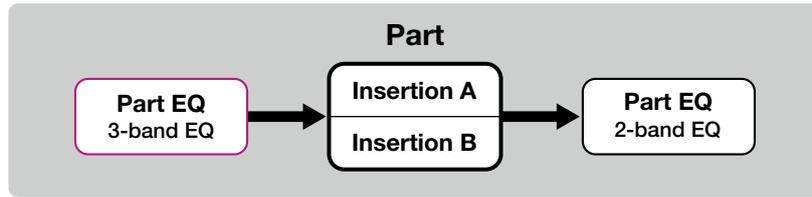
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Effect → Ins B



Lo mismo que Audio In → Ins A y Ins B en la pantalla Common Edit.

3-band EQ

En la pantalla 3-band EQ, se puede configurar el ecualizador de parte. El ecualizador se puede establecer antes del efecto de inserción.



Operación

PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ



EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Low.

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

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Low.

Ajustes: 50,1Hz–2,00kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Mid.

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

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Mid.

Ajustes: 139.7Hz–10.1kHz

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Establece el ancho de banda de la banda Mid.

Ajustes: 0.7–10.3

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda High.

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

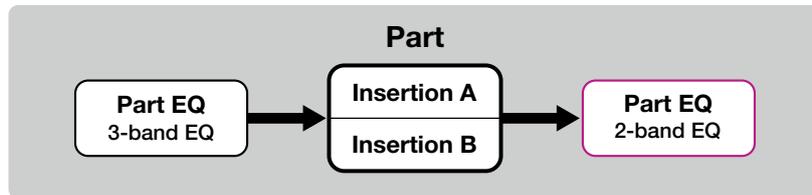
EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Establece la frecuencia de la banda High.

Ajustes: 503.8Hz–14.0kHz

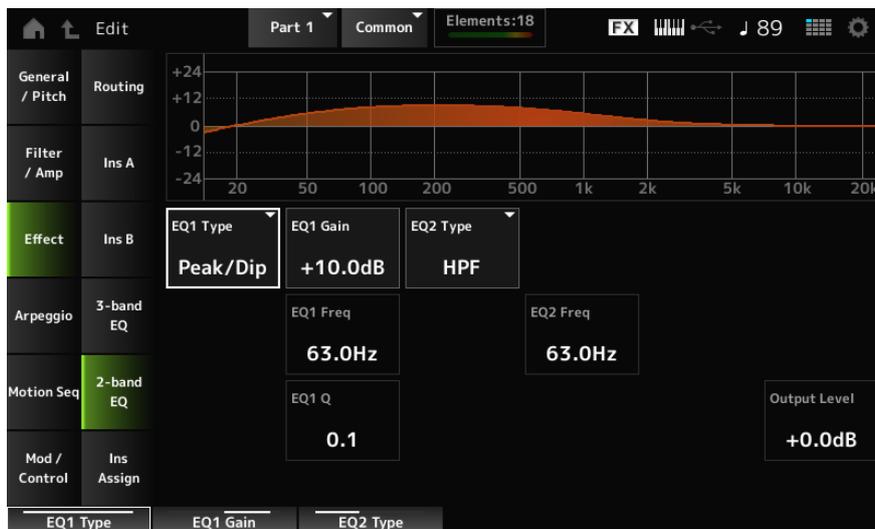
2-band EQ

En la pantalla 2-band EQ, se puede configurar el ecualizador de parte. El ecualizador se puede establecer después del efecto de inserción.



Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Selecciona el tipo de ecualizador deseado.

Ajustes: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Pasa las señales sin aplicar ningún efecto.

LPF: Corta las señales por encima de la frecuencia de corte.

HPF: Corta las señales por debajo de la frecuencia de corte.

Low Shelf: Corta o amplifica las señales por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

Hi Shelf: Corta o amplifica las señales por encima del ajuste de frecuencia especificado.

Peak/Dip: Corta o amplifica las señales del ajuste de frecuencia especificado.

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Establece el nivel de señal de la banda de frecuencias establecida en EQ1 Type (2band EQ 1 Type) o EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Este parámetro no está disponible si EQ Type se ha establecido en Thru, LPF o HPF.

Ajustes: -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Establece la frecuencia de reducción o aumento. Este parámetro no está disponible si la opción EQ Type se ha establecido en Thru.

Ajustes: 63.0Hz–18.0Hz

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Establece el ancho de banda de reducción o aumento del volumen de las frecuencias configuradas con EQ1 Type (2band EQ 1 Type) o EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Este parámetro solo está disponible si EQ Type se ha establecido en Peak/Dip.

Ajustes: 0.1–12.0

Output Level (2band EQ Output Level)

Establece la ganancia de salida del ecualizador de 2 bandas.

Ajustes: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Ins Assign

En la pantalla Ins Assign, se puede habilitar el efecto de inserción de Part 9 a 16.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Effect → Ins Assign



Active (Active Part)

Muestra el número de partes cuyo selector de efecto de inserción está activado. El número del lado derecho de la barra diagonal (/) es la cantidad máxima de efectos de inserción que se pueden activar simultáneamente.

Part 9–16

Habilita el efecto de inserción para las partes 9 a 16.

Ajustes: Off, On

NOTA

El efecto de inserción siempre está habilitado para las partes 1 a 8.

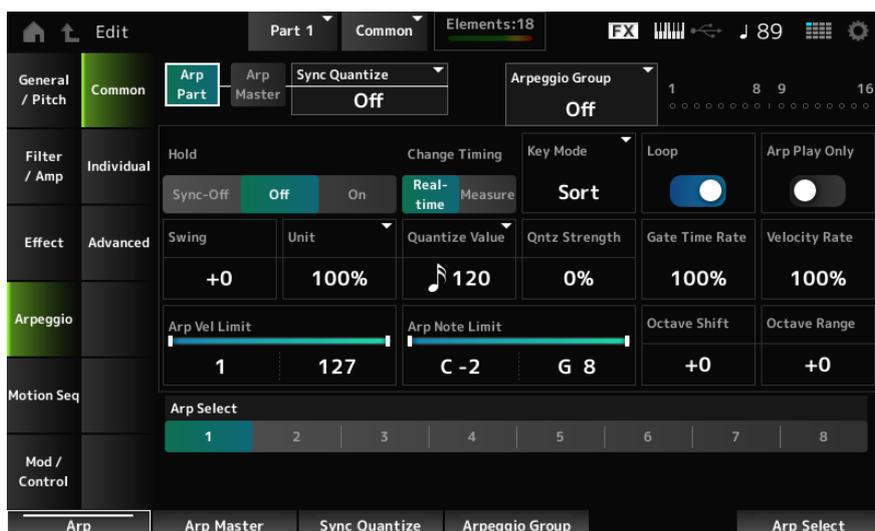
Arpeggio

Common

En la pantalla Common, se pueden configurar los arpeggios de toda la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de la parte.

Ajustes: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Activa o desactiva los arpeggios de la interpretación.

Ajustes: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Ajusta la sincronización para iniciar la siguiente frase de arpeggio mientras se reproduce el primer arpeggio, cuando se reproducen frases de arpeggio en varias partes.

Si se establece en Off, los arpeggios se reproducen al tocar la parte en el teclado.

El valor mostrado aquí lo hace en ciclos de reloj.

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

Arpeggio Group

Establece el valor de Arpeggio Group para utilizar los mismos arpeggios en varias partes.

Indicator

Este indicador está activado en la parte que está en el mismo grupo de arpeggios (Arpeggio Group) que la parte seleccionada.

Hold (Arpeggio Hold)

Activa o desactiva la función de retención, que sigue reproduciendo el arpeggio repetidamente incluso después de levantar el dedo.

Ajustes: Sync-Off, Off, On

Sync-Off: Repite la reproducción de arpegios en segundo plano a medida que los dedos van soltando las teclas, y reanuda la reproducción cuando se pulsa una tecla del teclado.

Off: Reproduce el arpeggio solo mientras se mantiene pulsada una tecla.

On: Cuando se pulsa una tecla, se repite el arpeggio aunque se levante el dedo

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Sincroniza el cambio de tipo de arpeggio mientras aún se está reproduciendo otra frase de arpeggio. Se puede seleccionar Real-time para cambiar a una nueva frase de arpeggio inmediatamente, o bien Measure para cambiar a una nueva frase de arpeggio al inicio del siguiente compás.

Ajustes: Real-time, Measure

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Establece la forma en que se reproduce el arpeggio.

Ajustes: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Reproduce el mismo arpeggio independientemente del orden de las teclas tocadas.

Thru: Reproduce el arpeggio de forma diferente según el orden de las teclas tocadas.

Direct: El arpeggio no se reproduce. Solo se reproducirá la interpretación al teclado. Sin embargo, si los datos de arpeggios contienen datos de cambio de control (CC) como la posición panorámica o el brillo, estos efectos se reflejarán. Se aplica cuando el tipo de arpeggio contiene datos de cambio de control o cuando se selecciona un arpeggio en la categoría Control.

Sort+Drct: Reproduce el arpeggio según la configuración de Sort, así como las notas tocadas en el teclado.

Thru+Drct: Reproduce el arpeggio según la configuración de Thru, así como las notas tocadas en el teclado.

Loop (Arpeggio Loop)

Selecciona la reproducción en bucle (repetida) mientras se mantiene pulsada la tecla en el teclado, o la reproducción simple del arpeggio cada vez que se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Establece la parte que se va a reproducir solo con el arpeggio.

La parte que esté configurada como activada se reproducirá cuando se reciban mensajes de nota activada del arpeggio.

Ajustes: Off, On

Swing

Cambia la sincronización de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en Quantize Value para dar un toque de swing a la reproducción de arpeggios. Este ajuste resulta útil para crear los ritmos deseados para tocar con un toque de "swing", "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120--+0--+120

+1 y superior: Se mueve detrás del tiempo.

-1 e inferior: Se mueve adelantado al tiempo.

0: No cambia los tiempos pares ni agrega ningún toque de swing.

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción de los arpeggios.

La subdivisión del ritmo y el tempo cambiará cuando el tiempo de reproducción se estire o se comprima, lo que permite lograr una sensación completamente nueva en el arpeggio seleccionado originalmente.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common: Se aplica el valor establecido en Unit común a todas las partes.

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Establece la nota de referencia para usar la cuantización y el swing. El valor mostrado aquí lo hace en ciclos de reloj.

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

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Establece la intensidad del ajuste Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) (o cómo de cerca están las notas de la nota de referencia establecida en Quantize Value). Un ajuste del 100 % cambia la sincronización completamente al ajuste establecido en Quantize Value, mientras que un ajuste del 0 % no produce ninguna cuantización.

Ajustes: 0%–100%

Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)

Establece el tiempo de compuerta (o el tiempo para tocar las notas) de la reproducción de arpeggios. Si, como resultado, el tiempo de compuerta se establece en un valor de 0, el ajuste cambiará a un valor de 1.

Ajustes: 0%–200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Establece el porcentaje de velocidad de la reproducción de arpeggios. Si, como resultado, Velocity se establece en el valor 0, el ajuste cambiará al valor 1. Cuando se establece en un valor mayor que 128, el ajuste cambiará a un valor de 127.

Ajustes: 0%–200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Establece el intervalo de velocidad (valores más bajo y más alto) de la reproducción de arpeggios.

Cuando se configura de modo que el valor más alto es el primero y el valor más bajo, el segundo (por ejemplo, de 93 a 34), los arpeggios se reproducen solo en las velocidades de 1 a 34 y de 93 a 127.

Ajustes: 1–127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Establece el intervalo de sonoridad (las notas más agudas y las más graves) de la reproducción de arpeggios.

Cuando la primera nota especificada es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), se reproducirán las notas en los márgenes C-2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C–2–G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

Cambia el tono del arpeggio en octavas.

Ajustes: –10–+0–+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Cambia el margen del arpeggio en octavas.

Ajustes: –3–+0–+3

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecciona el arpeggio.

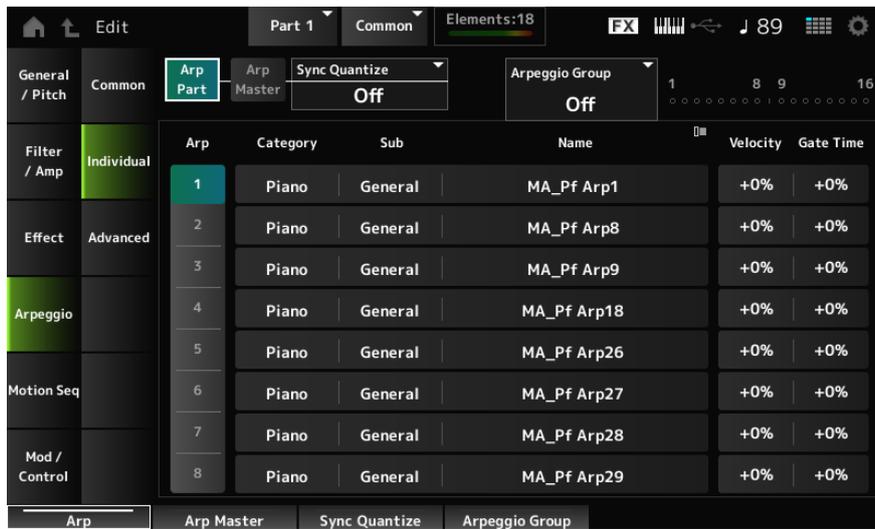
Ajustes: 1–8

Individual

En la pantalla Individual, se pueden configurar los parámetros de tipo de arpegio de Arp Select (Arpeggio Select) 1–8. Toque en el ajuste Arpeggio Type para abrir el menú contextual. Si se selecciona Category Search, se abre la pantalla Arpeggio Category Search. Si se selecciona Number, se puede especificar el tipo de arpegio por número.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → Arpeggio → Individual
(Cuando una parte seleccionada es distinta de Common) [SHIFT] + [ARP]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arpeggio Group

Indicator

Lo mismo que la pantalla Common.

Arp (Arpeggio Select)

Cambia el ajuste de Arpeggio Select.

Ajustes: 1–8

Category (Arpeggio Category)

Muestra la categoría del arpegio seleccionado.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Sub (Arpeggio Sub Category)

Muestra la subcategoría del arpegio seleccionado.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Name (Arpeggio Name)

Muestra el nombre del arpegio seleccionado.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Establece el porcentaje de velocidad de la reproducción de arpeggios.

Si, como resultado, Velocity se establece en el valor 0, el ajuste cambiará al valor 1. Cuando se establece en un valor mayor que 128, el ajuste cambiará a un valor de 127.

Ajustes: -100%—+0%—+100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Establece el tiempo de compuerta (o el tiempo para tocar las notas) de la reproducción de arpeggios.

Si, como resultado, el tiempo de compuerta se establece en un valor de 0, el ajuste cambiará a un valor de 1.

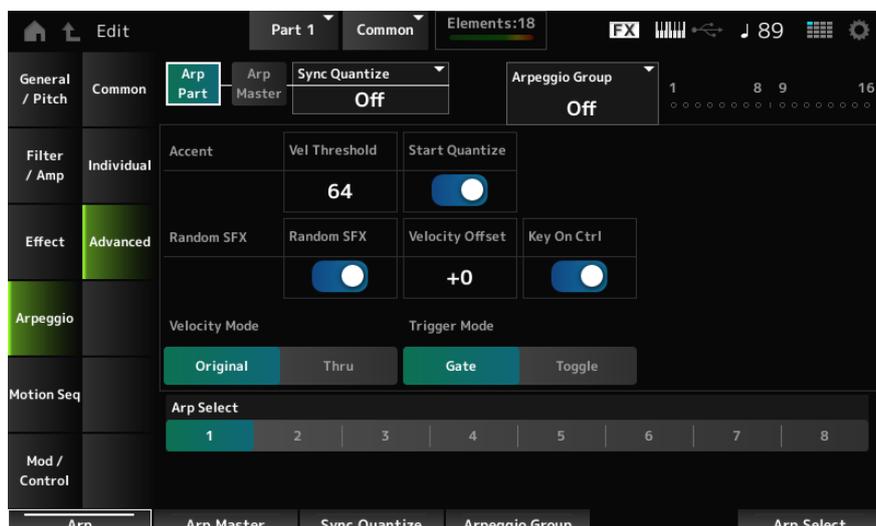
Ajustes: -100%—+0%—+100%

Advanced

En la pantalla Advanced, se pueden configurar los parámetros del arpeggio.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Arpeggio → Advanced



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arpeggio Group

Indicator

Lo mismo que la pantalla Common.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Establece el nivel de velocidad para activar una frase de énfasis. Las frases de énfasis son frases de secuencia que se han programado para ciertos tipos de patrones de arpeggio, para que se reproduzcan solo cuando las teclas se toquen a gran velocidad.

Si se pulsa un tecla a una velocidad superior al valor establecido, se reproduce la frase de énfasis. Si se pulsa un tecla, pero la frase de énfasis no se reproduce, pruebe a establecer el ajuste en un valor más bajo y vuelva a pulsar la tecla.

Ajustes: Off, 1–127

NOTA

Para obtener más información sobre los tipos de arpeggios que admiten las frases de énfasis, consulte el documento Data List (Lista de datos).

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Establece la frase de énfasis que se activará cuando se pulse una tecla con un valor de velocidad superior al establecido en Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (activado), o que se activará según la temporización establecida en el tipo de arpeggio seleccionado (desactivado).

Ajustes: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Activa la función Random SFX.

La función Random SFX activa sonidos especiales incluidos en algunos tipos de arpeggio. Hay varios tipos de sonidos especiales que se pueden utilizar según el tipo de arpeggio. Por ejemplo, esta función se puede utilizar para agregar sonidos del traste de la guitarra cuando se levanta el dedo de la tecla.

Ajustes: Off, On

NOTA

Para obtener más información sobre los tipos de arpeggios que admiten esta función, consulte el documento Data List (Lista de datos).

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Establece el valor de velocidad para activar sonidos especiales para la función Random SFX.

Ajustes: -64--+0--+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Establece los sonidos especiales que se van a activar según el nivel de velocidad al pulsar teclas o el nivel de velocidad configurado automáticamente.

Ajustes: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Establece la velocidad de la reproducción de arpeggios.

Ajustes: Original, Thru

Original: Sigue el nivel de velocidad establecido en el tipo de arpeggio.

Thru: Sigue el nivel de velocidad de la pulsación de tecla.

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Cambia el método de reproducción de arpeggios.

Ajustes: Gate, Toggle

Gate: Inicia la reproducción del arpeggio al pulsar una tecla y la detiene al soltarla.

Toggle: Alterna entre iniciar y parar la reproducción del arpeggio al pulsar una tecla.

Arp Select (Arpeggio Select)

Cambia el ajuste de Arpeggio Select.

Ajustes: 1-8

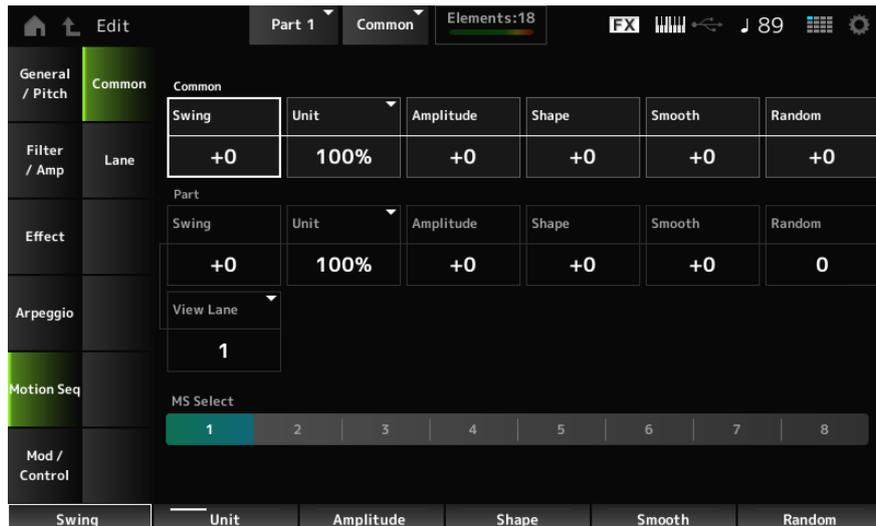
Motion Seq

Common

En la pantalla Common, se pueden configurar los parámetros del secuenciador de movimiento de toda la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Motion Seq → Common
(Cuando una parte seleccionada es distinta de Common) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Common Swing Offset)

Establece el valor de swing de los arpeggios/secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Se especifica como un valor de compensación de Part Swing.

Ajustes: -120-+0-+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento y de arpeggios de toda la interpretación.

Este parámetro afecta a las líneas en las que Unit (Lane Unit Multiply) se ha establecido en Common.

La subdivisión del ritmo y el tempo cambiará cuando el tiempo de reproducción se estire o se comprima, lo que permite lograr una sensación completamente nueva en la secuencia de movimiento seleccionada originalmente.

Ajustes: 50%-400%

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Establece la amplitud del secuenciador de movimiento (o cuánto cambia la secuencia) de toda la interpretación.

Este valor de parámetro compensa la amplitud de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada.

Se especifica como un valor de compensación de Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de cada parte.

Ajustes: -127-+0-+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Establece la forma de pulso del secuenciador de movimiento (o la forma de la curva de pasos) de la interpretación. Este valor de parámetro compensa los parámetros de las líneas en la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas y la opción Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) está activada. Se especifica como un valor de compensación de Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de cada parte. Ajustes: -100--+0--+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Establece la suavidad de la secuencia de movimiento (o la suavidad de los cambios en la secuencia a lo largo del tiempo) de toda la interpretación. Este valor de parámetro compensa la suavidad de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas. Se especifica como un valor de compensación de Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de cada parte. Ajustes: -127--+0--+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Establece la aleatoriedad del secuenciador de movimiento (o la aleatoriedad de los cambios en el valor de paso de la secuencia) de toda la interpretación. Este valor de parámetro compensa la aleatoriedad de las líneas dentro de la interpretación si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas. Se especifica como un valor de compensación de Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de cada parte. Ajustes: -127--+0--+127

Part Swing (Part Swing)

Cambia la sincronización de los tiempos pares (contratiempos) contados a partir del valor especificado en MS Grid para dar un toque de swing a la reproducción del secuenciador de movimiento. Este ajuste resulta útil para crear los ritmos deseados para tocar con un toque de "swing", "shuffle" o "bounce". Ajustes: -120--+0--+120

- +1 y superior:** Se mueve detrás del tiempo.
- 0:** No cambia los tiempos pares ni agrega ningún toque de swing.
- 1 e inferior:** Se mueve adelantado al tiempo.

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción de la parte. La configuración del parámetro es efectiva si el ajuste Unit (Lane Unit Multiply) de cada línea se ha establecido en Arp. Ajustes: 50%–400%, Common

- 200%:** El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.
- 100%:** El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.
- 50%:** El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.
- Common:** Se aplica el valor establecido en Unit común a todas las partes.

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Establece la amplitud del secuenciador de movimiento (o cuánto cambia la secuencia) de la parte. Este valor de parámetro compensa la amplitud de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas. Se especifica como un valor de compensación de Amplitude (Motion Sequence Amplitude) de cada línea. Ajustes: -127--+0--+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Establece la forma de pulso del secuenciador de movimiento (o la forma de la curva de pasos) de la parte. Este valor de parámetro compensa los parámetros de las líneas en la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas y la opción Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) está activada. Se especifica como un valor de compensación de Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) de cada línea. Ajustes: -100--+0--+100

Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Establece la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte. Este valor de parámetro compensa la suavidad de las líneas dentro de la parte si la opción MS FX (Lane FX Receive) está activada para las líneas.

Se especifica como un valor de compensación de Smooth (Motion Sequence Smoothness) de cada línea.

Ajustes: -127-+0-+127

Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)

Establece la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte.

Establece la aleatoriedad de los cambios en el valor de paso de la secuencia.

Ajustes: 0-127

View Lane

Establece el valor de Lane que se muestra cuando el modo de vista de la pantalla Home se ha establecido en Motion Seq View.

MS Select (Motion Sequence Select)

Selecciona la secuencia de movimiento que reproducir.

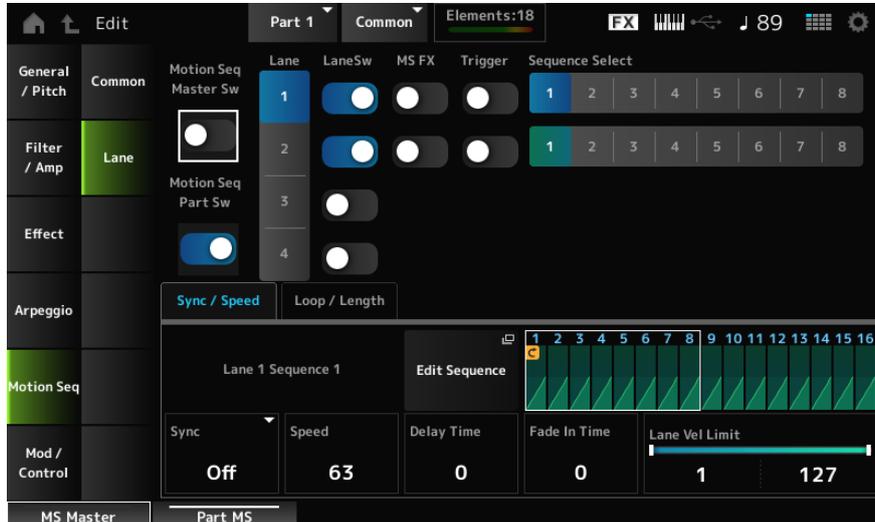
Ajustes: 1-8

Lane

En la pantalla Lane, se pueden establecer los parámetros de cada línea del secuenciador de movimiento.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → Motion Seq → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento de la parte.

Ajustes: Off, On

Lane Select

Selecciona una línea.

Ajustes: 1-4

LaneSw (Lane Switch)

Activa o desactiva cada línea.

Se pueden utilizar hasta cuatro líneas del secuenciador de movimiento en una parte y hasta ocho en una interpretación entera.

Si se desactiva, no se mostrarán los parámetros de esa línea.

Ajustes: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Establece la línea seleccionada que va a recibir las señales de los mandos para cambiar parámetros del secuenciador de movimiento.

Ajustes: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Establece la línea seleccionada para recibir las señales procedentes del botón [MSEQ TRIGGER].

Si está activado, la secuencia de movimiento no se reproducirá a menos que se pulse el botón [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Cambia la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–8

Target Sequence

Indica la línea y la secuencia.

Edit Sequence

Se abre la pantalla Motion Sequence Edit.

Se puede crear una secuencia de hasta 16 pasos.

Motion Seq Step Value

Establece el valor de cada paso de la secuencia de movimiento.

Se pueden usar los mandos deslizantes de control del 1 al 8 para cambiar los valores de los pasos 1 a 8 y de los pasos 9 a 16, en función de la posición del cursor.

Ajustes: 0–127

■ Fichas Sync/Speed

Sync (Lane Sync)

Establece la reproducción de la secuencia de movimiento configurada en Destination en la pantalla Control Assign para sincronizarla con el tempo, el tiempo o el arpeggio de la interpretación.

Ajustes: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (cuando se selecciona Lane2–4)

Off: Reproduce solo el secuenciador de movimiento de línea.

Tempo: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea en el tempo de la interpretación.

Beat: Reproduce en sincronía con el ritmo.

Arp: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea en sincronía con el inicio de la reproducción de arpeggio.

Lane1: Reproduce el secuenciador de movimiento de línea sincronizado con la línea 1.

• Cuando Sync se ha establecido en Off

Speed (Lane Speed)

Establece la velocidad de la reproducción de la secuencia de movimiento.

Este parámetro está disponible si Sync (Lane Sync) se ha establecido en Off.

Ajustes: 0–127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0–127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)

Establece el tiempo para que la secuencia de movimiento alcance la máxima amplitud.

Ajustes: 0–127

- **Cuando Sync se ha establecido en un valor distinto de Off**

Unit (Lane Unit Multiply)

Establece el porcentaje para estirar o comprimir el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento de la línea seleccionada.

Este parámetro está disponible si Sync (Lane Sync) se ha establecido en Tempo, Beat o Arp.

Ajustes: 50%–6400%, Common, Arp

200%: El tiempo de reproducción se duplica y el tempo se divide por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción se mantiene sin cambios.

50%: El tiempo de reproducción se divide por la mitad y el tempo se duplica.

Common: Se aplica el valor establecido en Unit común a todas las partes.

Arp: Se aplica el valor establecido en la unidad de la parte de arpeggio seleccionada.

Delay Steps (Lane Key On Delay Step)

Establece el tiempo de retardo para iniciar la reproducción de la secuencia de movimiento cuando Sync (Lane Sync) se ha establecido en Tempo, Beat o Arp.

Ajustes: 0–32

Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)

Establece el tiempo para alcanzar la máxima amplitud de la secuencia de movimiento cuando Sync (Lane Sync) se ha establecido en Tempo, Beat, Arp o Lane1.

Ajustes: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Establece el margen de velocidad (valores más bajo y más alto) para reproducir la secuencia de movimiento de la línea seleccionada.

Este parámetro está disponible si Sync (Lane Sync) se ha establecido en Off, Tempo, Beat o Arp.

Si el límite de velocidad se ha establecido en un intervalo de valores del más alto al más bajo, la secuencia de movimiento se reproducirá en dos intervalos de velocidad: del máximo al valor más alto y del valor más bajo al mínimo.

Ajustes: 1–127

■ Fichas Loop/Length

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Restablece la reproducción de la secuencia de movimiento cuando se pulsa cualquier tecla del teclado.

Este parámetro está disponible si Sync (Lane Sync) se ha establecido en Off, Tempo o Beat. Este parámetro no está disponible si la opción Trigger se ha establecido en On.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Cada vez que se toque cualquier nota, se restablecerá la secuencia y la reproducción comenzará desde el principio.

1st-On: La reproducción comienza desde el principio, en la primera nota que se toque. La reproducción no se restablecerá cuando se toque la segunda nota mientras se mantiene pulsada la primera.

Loop (Lane Loop)

Establece la secuencia de movimiento de una reproducción en bucle (en repeticiones) o de una reproducción simple.

Este parámetro está disponible si Sync (Lane Sync) se ha establecido en Off, Tempo, Beat o Arp.

Ajustes: Off, On

Loop Start (Motion Sequence Loop Start)

Establece el paso para iniciar la reproducción por segunda vez o más tarde al repetir la reproducción de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1–Length (Motion Sequence Length)

Length (Motion Sequence Length)

Establece el número de pasos de la secuencia de movimiento.

Ajustes: Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Establece la duración de un paso en la secuencia de movimiento.

Ajustes: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Control Assign

La pantalla Control Assign permite establecer los controladores de la parte.

Al asignar un parámetro (Destination) a un controlador (Source), se puede controlar el sonido de muchas maneras distintas. Se pueden utilizar controladores físicos como los mandos y la rueda de inflexión de tono, así como el secuenciador de movimiento y el seguidor de envolvente.

A una parte se le puede asignar un máximo de 32 controladores a la vez.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Si Display Filter se ha establecido en Super Knob, al tocar en [+], aparece un mensaje en el área superior de la pantalla y se añaden automáticamente los ajustes de Control Assign para Common Edit.

NOTA

Si no hay mandos asignables disponibles, no se mostrará [+].

Auto Select

Activa o desactiva el ajuste de selección automática de Display Filter.

Si se activa, cuando mueva el controlador que desea establecer en Source, el controlador se establecerá automáticamente en Display Filter.

Ajustes: Off, On

Display Filter

Selecciona el controlador para mostrar los ajustes en la pantalla.

Cuando se selecciona Super Knob, se muestran todos los ajustes de Super Knob Link que están activados.

Ajustes: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

NOTA

Si hay otras partes que usan el controlador establecido en Display Filter, los botones PART correspondientes parpadearán.

Edit Pitch Bend

Se abre la pantalla Pitch settings. General/Pitch → Pitch se abrirá.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de PitchBend.

Display Name (Assignable Knob Name)

Permite introducir un nombre nuevo para los mandos 1 a 8 que se muestran en la pantalla Sub.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de AsgnKnob 1–8.

Edit Motion Sequencer

Abre Motion Seq → Lane de la parte seleccionada.

Se puede crear una secuencia de hasta 16 pasos.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower

Abre la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de EnvFollow 1–16, EnvFollowAD o EnvFollowMst.

Page

Permite seleccionar la página siguiente si hay más de cuatro destinos (Destination). La página siguiente no aparece si hay cuatro destinos (Destination) o menos.

Ajustes: 1–8

Destination

Establece el parámetro en el destino. Toque en [+] para añadir un destino mediante Destination.

Source

Establece el controlador que se usará para controlar los parámetros establecidos en Destination.

Ajustes: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element Sw (Element Switch) 1–128

Este parámetro se muestra solo si el valor seleccionado en Destination está relacionado con los elementos.

Puede activar o desactivar los ajustes de controlador de cada elemento.

Cuando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw está activado, puede seleccionar otro grupo de ocho números de selector mostrados.

Sin embargo, el intervalo de números real que se puede usar en el selector depende del valor establecido en Element Count en la pantalla General/Pitch → Element Settings.

(Ejemplo: Si Element Count se establece en 30, los grupos que se pueden seleccionar son 25–32).

Ajustes: (Cada selector) Off, On, (Números de selector mostrados cambiados) 1–8, 9–16, ..., 121–128

Curve Type

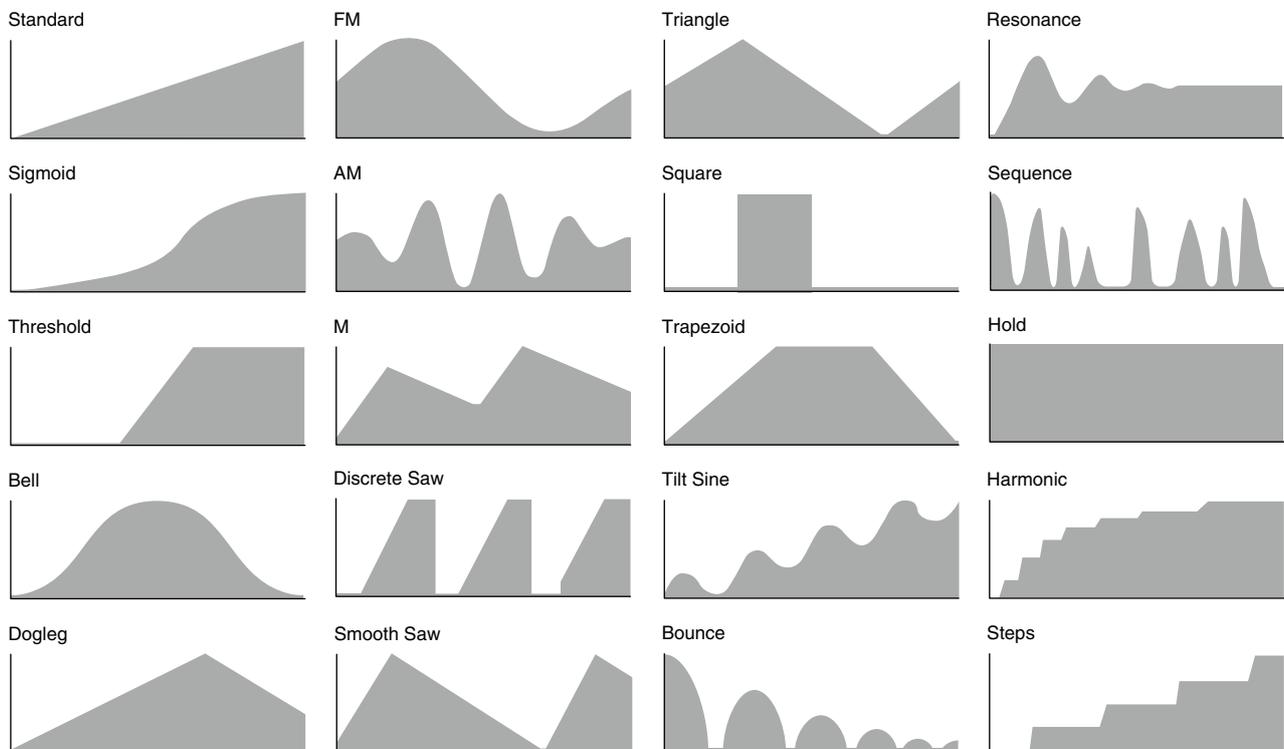
Establece la curva de cambio del parámetro establecido en Destination.

El eje horizontal representa el valor del controlador establecido en Source, mientras que el eje vertical representa el valor del parámetro establecido en Destination.

Ajustes: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Si se selecciona un banco predefinido)

Init Curve 1–32 (Si se selecciona un banco de usuario)

Curve en Library 1–24 (Al cargar un archivo de biblioteca)



Polarity (Curve Polarity)

Establece la polaridad de la curva establecida en Curve Type.

Ajustes: Uni, Bi

Uni: Los cambios de parámetro suceden solo dentro del intervalo positivo o negativo según la forma de la curva.

Bi: Los cambios de parámetro suceden en los intervalos tanto positivo como negativo según la forma de la curva.

Ratio (Curve Ratio)

Establece la proporción de los valores de los parámetros.

Ajustes: -128+0+127

Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Ajusta la forma de la curva.

Este ajuste no está disponible en función del tipo de curva.

Destination to Name

Copia los parámetros establecidos en Destination en Display Name.

Este parámetro no se muestra si Source se ha establecido en un valor distinto de AsgnKnob 1–8.

Edit User Curve

Se abre la pantalla User Curve Edit.

Edit Common Control Assign

Abre Control → Control Assign en la pantalla Common Edit.

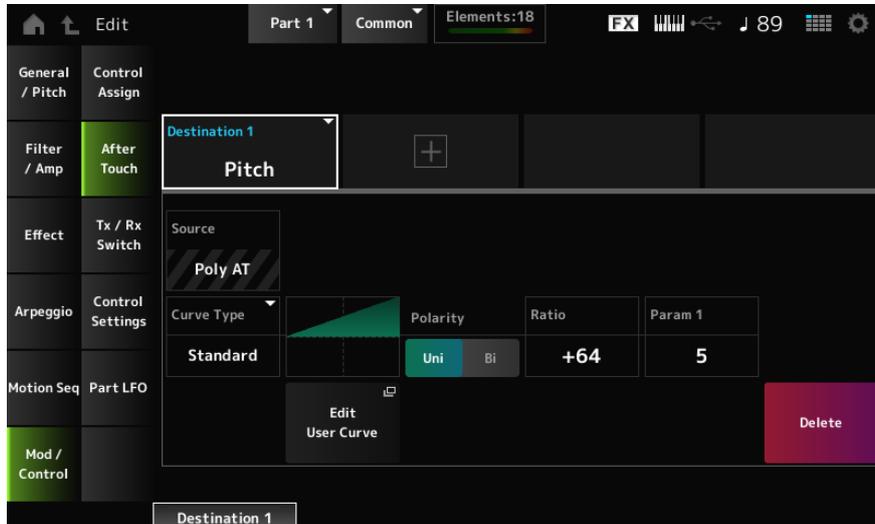
Delete

Permite borrar el Destination seleccionado.

After Touch

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → Mod/Control → After Touch



Destination

Establece el parámetro del destino. Toque en [+] para añadir un destino mediante Destination.

Source

No se puede cambiar desde esta pantalla. Este parámetro está fijado en Poly AT.

Element Sw (Element Switch) 1–128

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Edit User Curve

Delete

Igual que Mod/Control → Control Assign.

Tx/Rx Switch

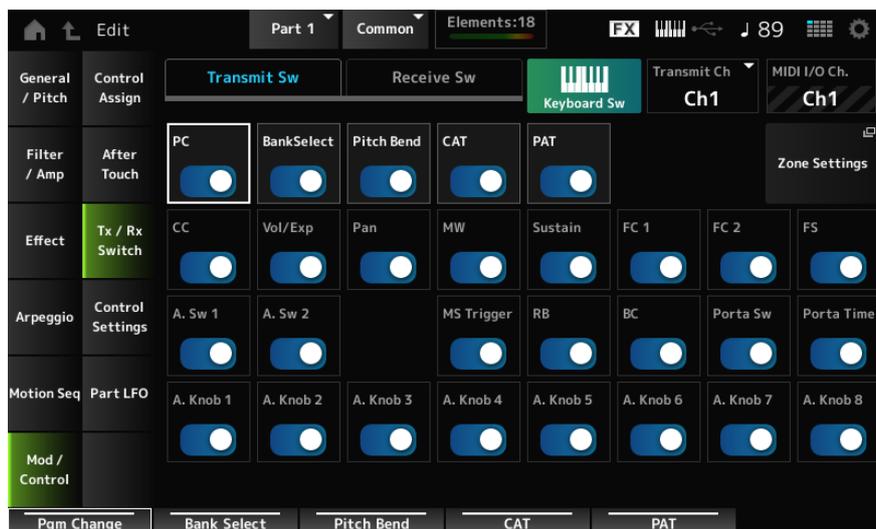
En la pantalla Tx/Rx Switch, se puede activar o desactivar el selector para transmitir o recibir mensajes MIDI (como, por ejemplo, los cambios de control).

NOTA

Si CC (Control Change) está desactivado, los parámetros relacionados con los mensajes de cambio de control no se pueden configurar.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



Transmit Sw (Transmit Switch)

Muestra el selector de transmisión.

Este parámetro solo está disponible si Part Mode se ha establecido en External o si Keyboard Sw está desactivado.

Receive Sw (Receive Switch)

Muestra el selector de recepción.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Permite establecer las partes que se reproducirán simultáneamente.

Cuando selecciona una parte con Common o Keyboard Sw activado y se toca el teclado, las partes con Keyboard Sw activado se reproducirán simultáneamente.

Si el selector Keyboard Sw de la parte está desactivado, al tocar el teclado con esa parte seleccionada, se reproducirán esos sonidos.

Ajustes: Off, On

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Establece el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI cuando Part Mode se ha establecido en Internal.

Ajustes: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch.

Establece el canal para transmitir mensajes MIDI cuando Part Mode se ha establecido en External.

Ajustes: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Muestra el canal para transmitir y recibir mensajes MIDI.

Zone Settings

Se abre la pantalla Zone settings.

Igual que General/Pitch → Zone Settings.

PC (Program Change)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de cambio de programa.

Ajustes: Off, On

BankSelect (Bank Select)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de selección de banco MSB y LSB. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Pitch Bend

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de inflexión del tono MIDI.

Ajustes: Off, On

CAT (Channel After Touch)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de pulsación posterior en canal.

Ajustes: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de pulsación posterior polifónica.

Ajustes: Off, On

CC (Control Change)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de cambio de control.

Ajustes: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de ajustes de volumen. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Pan

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de ajustes de efectos panorámicos. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

MW (Modulation Wheel)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de rueda de modulación MIDI. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Sustain

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de sostenuto y resonancia MIDI. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)

FC2 (Foot Controller 2)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos a los controladores de pedal (a la venta por separado). Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

FS (Foot Switch)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos al interruptor de pedal (a la venta por separado). Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)

A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos a los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2]. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos al botón [MSEQ TRIGGER]. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

RB (Ribbon Controller)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes del controlador de cinta MIDI. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

BC (Breath Controller)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes del controlador de viento MIDI. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos al botón [PORTAMENTO]. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Porta Time (Portamento Time)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos al mando PORTAMENTO [TIME]. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)

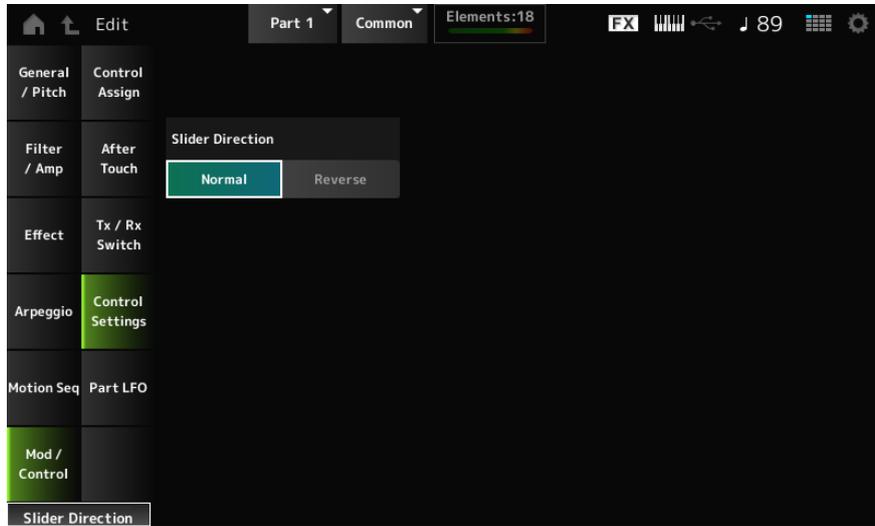
Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes MIDI relativos a los mandos 1 a 8. Este parámetro no está disponible si la opción CC (Control Change) está desactivada.

Ajustes: Off, On

Control Settings

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → Mod/Control → Control Settings



Slider Direction

Establece la dirección de los mandos deslizantes de control 1 a 8 de esta parte cuando el modo (Mode) del mando deslizante se ha establecido en ELEM/OP/OSC.

Cuando se establece en Reverse, los controles de volumen de la pantalla cambiarán a mandos deslizantes de órgano.

Los mandos deslizantes de órgano se mostrarán si selecciona una parte y establece View Mode en Part Info.

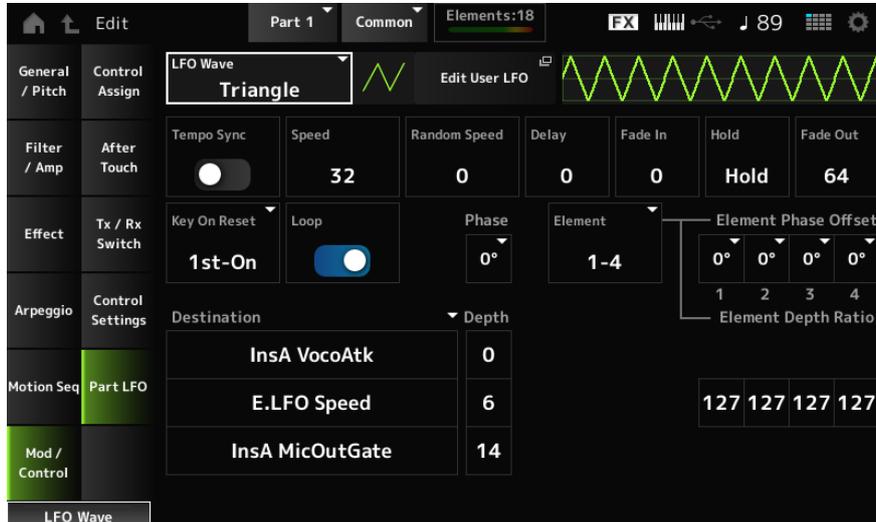
Ajustes: Normal (de abajo a arriba), Reverse (de arriba a abajo)

Part LFO

En la pantalla Part LFO, se puede configurar el LFO de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

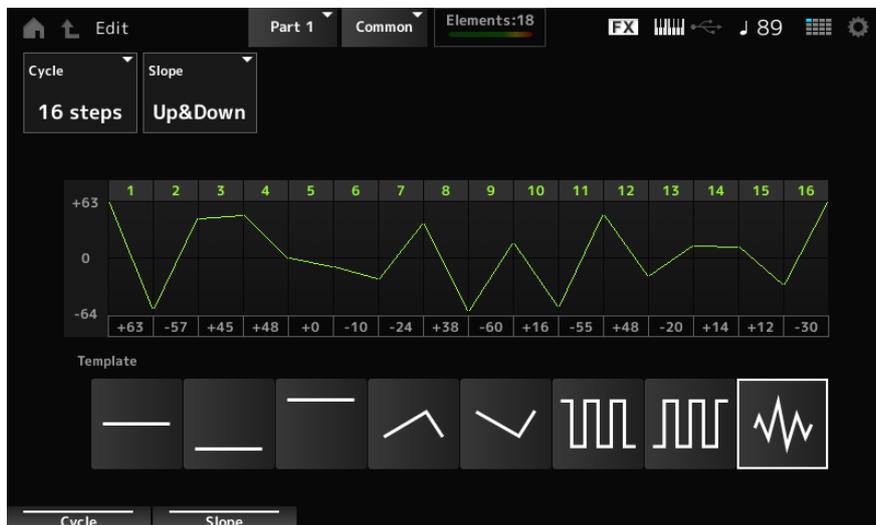
Selecciona la onda de LFO y establece el tipo de cambios cíclicos de LFO.

Ajustes: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Se abre la pantalla User LFO Edit.

Se puede crear una forma de onda de LFO de hasta 16 pasos.



- **Cycle**

Establece el número de pasos de LFO.

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

- **Slope**

Establece los cambios en la pendiente de la forma de onda que se muestra actualmente en la pantalla.

Ajustes: Off (no ha pendiente), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**

Establece el valor de cada paso.

Ajustes: -64--+0--+63

- **Template**

Selecciona la plantilla de la forma de onda de LFO.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave para sincronizarlos con la reproducción del arpeggio o la canción.

Ajustes: Off (no sincronizado), On (sincronizado)

- **Cuando se establece en Off**

Speed (LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave.

Este parámetro no está disponible si la opción Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está activada.

Ajustes: 0-63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Cambia el valor de LFO Speed aleatoriamente.

Este parámetro no está disponible si la opción Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está activada.

Ajustes: 0-127

- **Si está activado**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave utilizando valores de notas musicales.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8 (corcheas), 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4 (negras), 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2 (blancas), Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 × 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 1/4 × 5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 1/4 × 6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 1/4 × 7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 1/4 × 8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás), 1/4 × 16 (dieciséis notas negras en cada compás), 1/4 × 32 (32 negras en cada compás), 1/4 × 64 (64 negras en cada compás)

Delay (LFO Delay Time)

Establece 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.

Cuanto mayor sea el valor, mayor será el retardo al que el LFO surte efecto.

Ajustes: 0-127

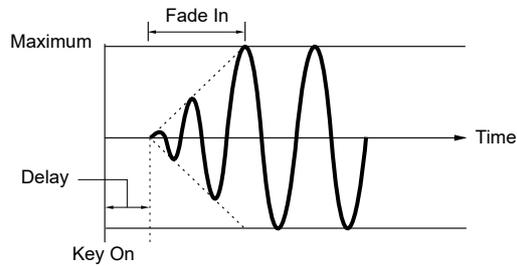
Fade In (LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay (LFO Delay Time). Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

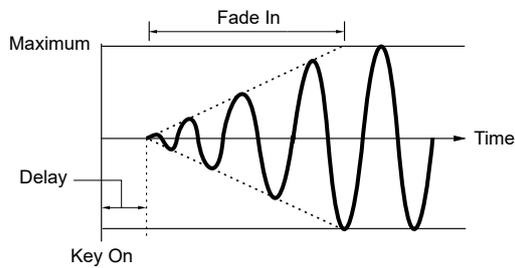
Ajustes: 0–127

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

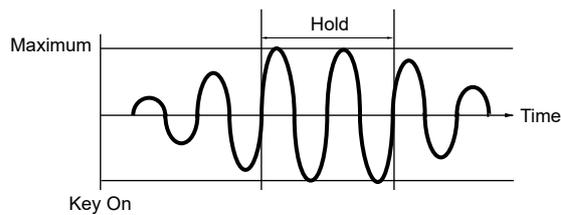


Hold (LFO Hold Time)

Establece el tiempo durante el que mantener el efecto LFO después de llegar al nivel máximo.

Ajustes: 0–126, Hold

Hold: No hay reducción gradual

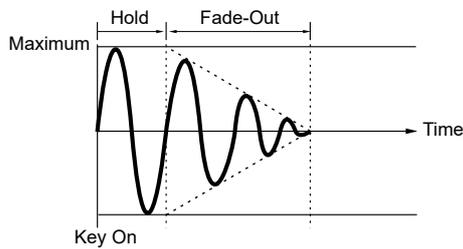


Fade Out (LFO Fade Out time)

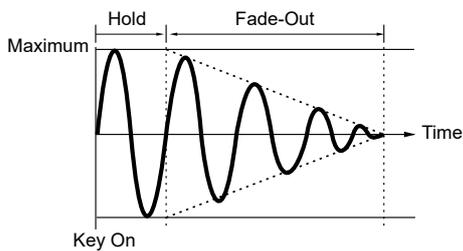
Establece la cantidad de tiempo que tarda en reducirse de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo de retención establecido en Hold (LFO Hold Time). Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en reducir gradualmente.

Ajustes: 0–127

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande



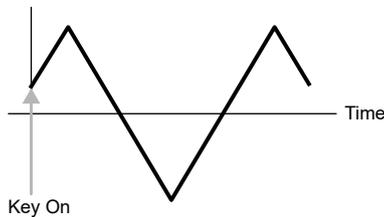
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, Each-on, 1st-on

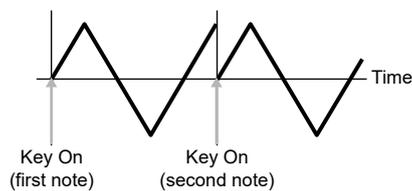
Cuando se establece en Off

No restablece la oscilación del efecto LFO. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.



Cuando se establece en Each-on

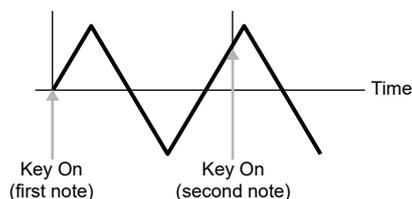
Restablece la oscilación del LFO cada vez que se pulsa una tecla e inicia la forma de onda en la fase especificada en el parámetro Phase.



Cuando se establece en 1st-on

Restablece la oscilación del LFO cada vez que se pulsa una tecla e inicia la forma de onda en la fase especificada en el parámetro Phase.

La reproducción no se restablecerá cuando se toque la segunda nota mientras se mantiene pulsada la primera.



Loop (LFO Loop Switch)

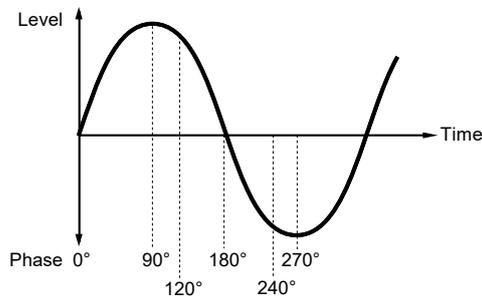
Establece LFO Wave de forma que se reproduce en bucle (repetición) o una sola vez.

Ajustes: Off, On

Phase (LFO Phase)

Se puede configurar la fase inicial del momento en que se restablece el valor de LFO Wave.

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



Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Establece el valor de compensación en Phase (LFO Phase) en cada elemento.

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

Element (Display Element)

Puede seleccionar otro número para el grupo de cuatro elementos correspondientes a Element Phase Offset y Element Depth Ratio cuando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw está activado. Sin embargo, el intervalo de números real que se puede usar en el selector depende del valor establecido en Element Count en la pantalla General/Pitch → Element Settings. (Ejemplo: Si Element Count se establece en 30, los grupos que se pueden seleccionar son 29–32).

Ajustes: 1–4, 5–8, ..., 125–128

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Establece el valor de compensación en Phase (LFO Phase) en cada elemento.

Se puede configurar la fase inicial de cada elemento al restablecer LFO Wave.

Cuando Ex Elem Sw en la pantalla General/Pitch → Element Settings está activado, puede cambiar el número de elemento si cambia el ajuste Element (Display Element). Se muestra hasta el valor establecido en General/Pitch → Element Settings Element Count.

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Ajusta el valor de Depth de cada elemento. Establezca este parámetro en Off para desactivar el LFO.

Este parámetro se muestra solo si el valor seleccionado en Destination está relacionado con los elementos.

Cuando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw está activado, el número de elemento de Depth ajustado se puede cambiar con Element (Display Element).

Se muestra hasta el valor establecido en General/Pitch → Element Settings Element Count.

Ajustes: Off, 0–127

Destination (LFO Destination)

Establece la función que se va a controlar mediante LFO Wave.

Ajustes: Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)

Establece la profundidad del control LFO Wave de cada Destination.

Ajustes: 0–127

Pantallas Part Edit (AWM2) Element Edit

Una parte normal (AWM2) consta de hasta 128 elementos.

Part Edit (AWM2) se compone de Part Common Edit (para configurar parámetros que afectan a toda la parte) y Element Edit (para configurar los parámetros de cada elemento de la parte).

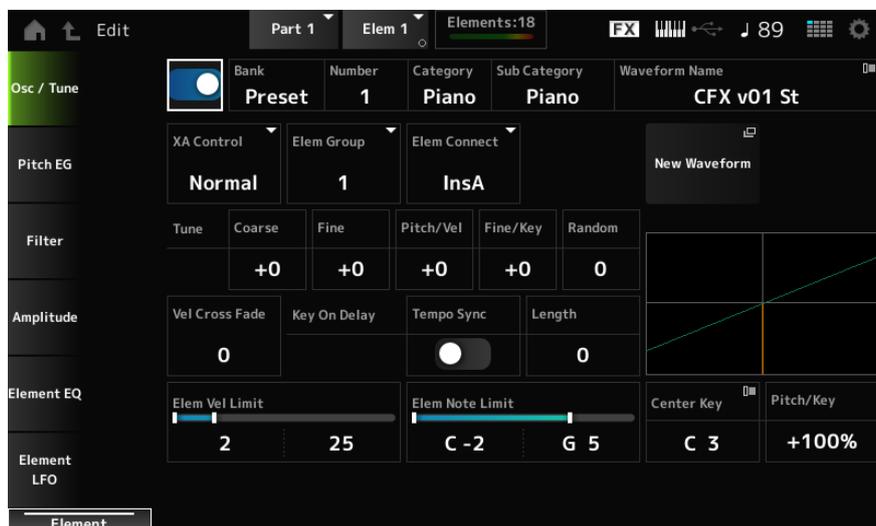
Osc/Tune

En la pantalla Osc/Tune, se puede configurar el oscilador del elemento.

Aquí se puede seleccionar la forma de onda utilizada como base para el sonido y establecer el intervalo de teclas y el porcentaje de velocidad del elemento.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Osc/Tune



Element Switch

Activa o desactiva el elemento seleccionado.

Ajustes: Off, On

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Waveform Name

Muestra el nombre de la forma de onda seleccionada para el elemento.

Bank indica el tipo de forma de onda (Preset, User y Library) asignado al elemento.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

XA Control

XA (Expanded Articulation) es una función para crear sonidos realistas como los de instrumentos acústicos, así como para crear nuevos sonidos de sintetizador.

Puede crear dichos sonidos configurando XA Control para especificar la forma en que se reproduce el elemento.

Ajustes: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

Normal: Se reproduce como un elemento normal.

Legato: Se reproduce si Mono/Poly se ha establecido en Mono. Si se toca en legato, se reproducirá el elemento establecido en Legato en lugar del elemento establecido en Normal.

Key Off: Se reproduce cuando se levanta un dedo de la tecla.

Cycle: Se reproduce cuando hay una serie de elementos establecidos en Cycle.

Random: Reproduce los elementos aleatoriamente cuando hay varios elementos establecidos en Random.

A.Sw Off: Se reproduce cuando los botones tanto [ASSIGN 1] como [ASSIGN 2] están desactivados.

A.Sw1 On: Se reproduce cuando el botón [ASSIGN 1] está activado.

A.Sw2 On: Se reproduce cuando el botón [ASSIGN 2] está activado.

Ejemplo del ajuste XA Control

- Crear un legato suave

Alterne el elemento entre un elemento con XA Control establecido en Normal y otro elemento con XA Control establecido en Legato.

- Crear el sonido que se produce cuando se suelta una tecla

Crea un elemento con XA Control establecido en Key Off.

- Crear aleatoriedad para la misma nota

Crea el elemento con XA Control establecido en Cycle y otro con XA Control establecido en Random.

- Producir sonidos específicos de los instrumentos acústicos, tales como armónicos y el palm mute en la guitarra, el frullato en la flauta y el ronquido en el saxofón.

Configure un elemento con XA Control establecido en A.Sw Off, A.Sw1 On o A.Sw2 On y controle con los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] del panel superior.

NOTA

Los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] se pueden activar o desactivar transmitiendo el número de cambio de control especificado en el ajuste Control → Control Number de la pantalla Common Edit desde un dispositivo externo.

Elem Group (Element Group Number)

Este parámetro sirve para ordenar en grupos los elementos que tienen la misma configuración de XA Control.

Si el ajuste XA Control de todos los elementos se ha establecido en Normal, este ajuste no surte ningún efecto.

Ajustes: 1–8

Elem Connect (Element Connection Switch)

Establece la salida del elemento que se transmite al efecto de inserción A o al efecto de inserción B.

Ajústelo en Thru para omitir los efectos de inserción.

Ajustes: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Carga un archivo de audio guardado en la unidad flash USB como una forma de onda.

Edit Waveform aparece cuando se carga un forma de onda.

Edit Waveform

Se abre la pantalla Waveform Edit.

Coarse (Coarse Tune)

Cambia el tono del elemento en semitonos.

Ajustes: -48→0→+48

Fine (Fine Tune)

Ajusta de forma precisa el tono del elemento.

Ajustes: -64→0→+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el cambio de tono a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -64→0→63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más alto será el tono.

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más bajo será el tono.

Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde el cambio de tono de afinación precisa a la posición de la tecla.

Ajustes: -64→0→63

Valor positivo: El tono baja cuando se pulsa una tecla en la sección de bajos y sube cuando pulsa una tecla en la sección de agudos.

Valor negativo: El tono sube cuando se pulsa una tecla en la sección de bajos y baja cuando pulsa una tecla en la sección de agudos.

Random (Random Pitch Depth)

Cambia el tono del elemento aleatoriamente cada vez que se pulsa una tecla.

Establezca el parámetro en un valor más alto para crear más cambios de tono. Cuando el valor se establece en 0, el tono se mantiene inalterado.

Ajustes: 0-127

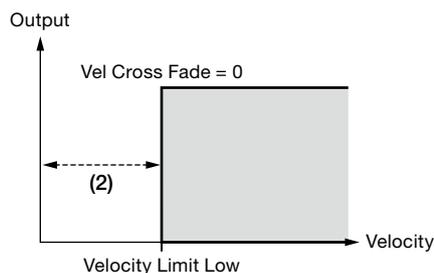
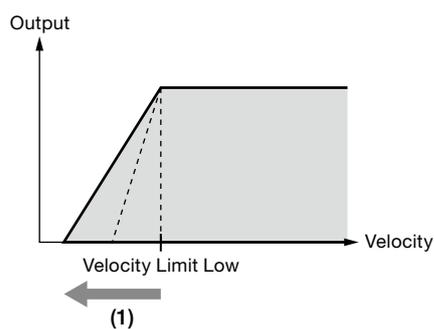
Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Establece que el nivel de salida del oscilador sea más bajo a medida que los valores de velocidad de pulsación de tecla que estén fuera de Velocity Limit se vayan alejando del valor establecido en Velocity Limit.

Cuanto mayor sea el valor, más gradualmente disminuirá el nivel de salida del oscilador. Si se establece en 0, no se produce ningún sonido si la velocidad está fuera del valor establecido en Velocity Limit.

Ajustes: 0-127

Cuando Level/Vel se establece en +0



(1) Cuando se utiliza un valor más alto, la pendiente se desplazará hacia la izquierda.

(2) Si se establece en 0, no se produce ningún sonido si la velocidad está fuera del valor establecido en Velocity Limit.

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

Establece el momento de Key On Delay para sincronizarlo con el tempo.

Ajustes: Off, On

Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)

Establece el tiempo de retardo desde el momento en que se pulsa la tecla hasta que se produce el sonido.

Este parámetro no está disponible si la opción Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) está activada.

Ajustes: 0–127

Length (Key On Delay Note Length)

Puede configurar el momento de Key On Delay usando valores de nota musical.

Este parámetro está disponible si Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) está activado.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8 (corcheas), 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4 (negras), 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2 (blancas), Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 × 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 1/4 × 5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 1/4 × 6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 1/4 × 7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 1/4 × 8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás)

Velocity Limit

Establece el margen de velocidad (valores más bajo y más alto) para reproducir la onda del elemento.

Cuando se configura de modo que el valor más alto es el primero y el valor más bajo, el segundo (por ejemplo, de 93 a 34), el elemento suena solo en las velocidades de 1 a 34 y de 93 a 127.

Ajustes: 1–127

Note Limit

Establece el intervalo de notas (notas más agudas y más graves) del elemento.

Cuando la primera nota especificada es más aguda que la segunda (por ejemplo, C5 a C4), el elemento se reproducirá en los intervalos C2 a C4 y C5 a G8.

Ajustes: C–2–G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Establece la tecla (nota) de referencia de Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

La tecla establecida con el número de nota que se define aquí se toca en el tono normal, independientemente del ajuste Pitch/Key.

Ajustes: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Establece la diferencia de tono entre dos teclas adyacentes. La nota de referencia se especifica mediante Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Este parámetro es útil para tocar sonidos sin afinar, como efectos especiales, para tocar un instrumento de percusión como una parte normal, o para cualquier otra situación en la que la diferencia de tono no tenga que ser en semitonos.

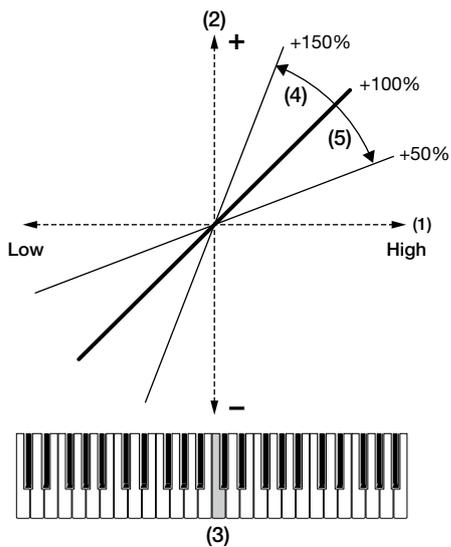
Ajustes: -200%—+0%—+200%

+100% (ajuste normal): La diferencia de tono entre las dos teclas una al lado de la otra se establece en un semitono.

0%: No hay diferencia de tono entre las dos teclas y todas las teclas se tocan con el tono establecido en Center Key.

Valor negativo: Establece una respuesta de tono opuesta, de modo que las notas más graves resulten en un tono más alto y las más agudas, en un tono más bajo.

Pitch/Key y Center Key



- (1) Tecla
- (2) Grado de cambio de tono
- (3) Center Key
- (4) Aumenta la diferencia de tono entre dos teclas adyacentes
- (5) Reduce la diferencia de tono entre dos teclas adyacentes

Waveform Edit

Abre la pantalla Waveform Edit.

Aquí se pueden configurar los distintos bancos de teclas que componen una forma de onda.

■ Bancos de teclas

Un banco de teclas (keybank) es una serie de datos digitales compuestos de un segmento de audio breve, como voces u otros sonidos, cargados en el instrumento. Tiene las mismas características que un archivo .wav; sin embargo, para evitar confusiones, se utiliza un nombre diferente para distinguirlo de la forma de onda.

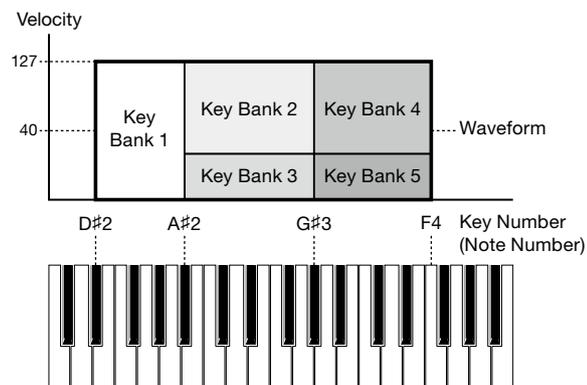
■ Bancos de teclas y formas de onda

Los bancos de teclas siempre se guardan como parte de una forma de onda.

Una forma de onda puede contener varios bancos de teclas, lo que permite guardar docenas de bancos de teclas en un solo forma de onda.

Sin embargo, si todos los bancos de teclas sonaran a la vez, no se podría gestionar. Por ello, puede configurar el intervalo de teclas (Note Limit) y el intervalo de velocidad (Velocity Limit) que sonarán para cada banco de teclas. Si configura varios bancos de teclas, puede reproducir varios sonidos de bancos de teclas según la sección del teclado que utilice y la intensidad de la pulsación de tecla que ejerza.

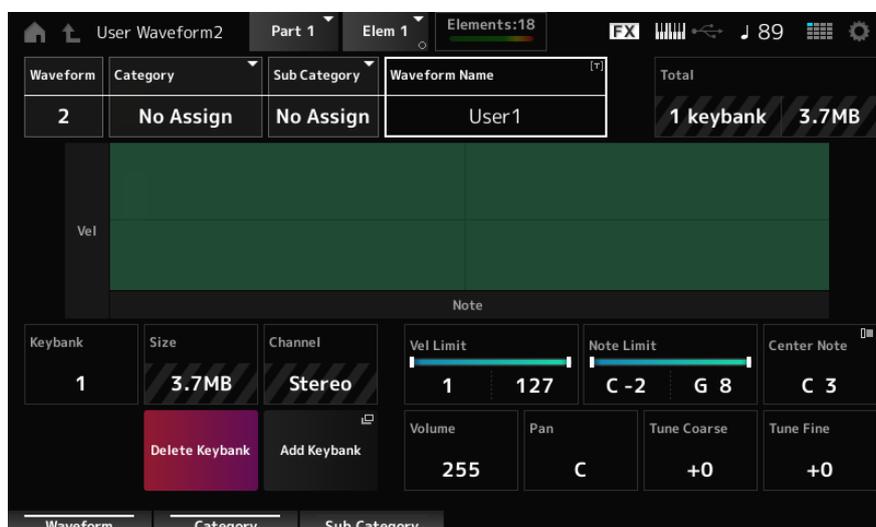
Ejemplo de configuración de bancos de teclas y forma de onda



■ Partes y formas de onda

Las formas de onda se pueden incorporar a las partes y reproducir en teclado.

Puede asignar una forma de onda por elemento a una parte mediante Part Edit (AWM2), Element Edit, Drum Part Edit (AWM2) y Key Edit.



Waveform

Muestra el nombre de la forma de seleccionada.

Category (Waveform Category)**Sub Category (Waveform Sub Category)**

Establece la categoría principal y la categoría secundaria de la forma de onda seleccionada.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Name (Waveform Name)

Puede guardar la forma de onda que está editando con un nombre nuevo. Puede usar 20 caracteres alfanuméricos como máximo.

Total

Muestra el número de bancos de teclas en la forma de onda y el tamaño total de la capacidad de datos.

Keybank (Keybank Number)

Muestra el número del banco de teclas.

Size (Keybank Size)

Muestra el tamaño total de la capacidad de datos.

Channel (Keybank Channel)

Muestra si el banco de teclas es estéreo o mono.

Velocity Limit

Establece el margen de velocidad (valores más bajo y más alto) para reproducir el banco de teclas.

Ajustes: 1–127

Note Limit

Establece el intervalo de notas (notas más grave y más aguda) para reproducir el banco de teclas.

Ajustes: 1–127

Center Note

Establece la tecla (tono) de los datos de forma de onda originales.

Ajustes: C–2–G8

Volume

Establece el volumen del banco de teclas.

Ajustes: 0–255

Pan

Establece la posición panorámica (en el campo estéreo) del banco de teclas.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Tune Coarse (Coarse Tune)

Cambia el tono del banco de teclas en semitonos.

Ajustes: –64–+63

Tune Fine (Fine Tune)

Sirve para ajustar con precisión el tono del banco de teclas.

Ajustes: –64–+63

Delete Keybank

Borra el banco de teclas.

Add Keybank

Agrega un banco de teclas a la forma de onda.

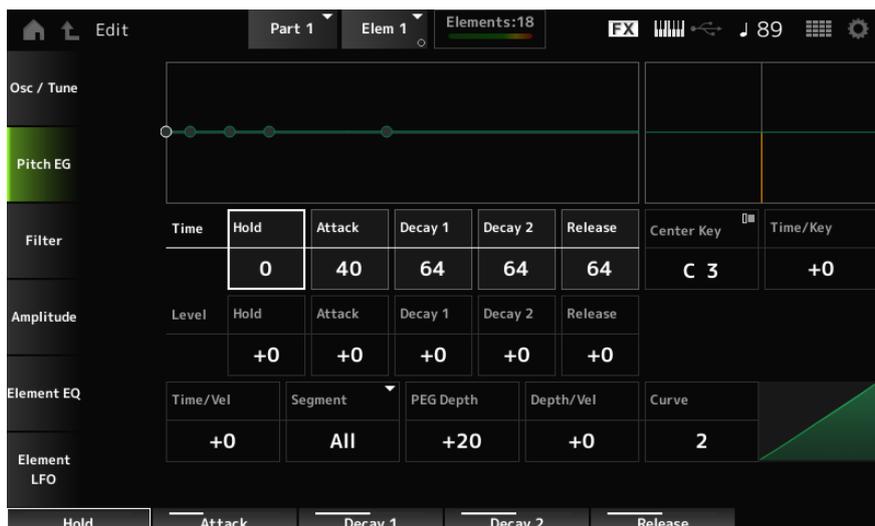
Pitch EG

La pantalla Pitch EG permite configurar el generador de envolventes del oscilador.

Al configurar el tiempo y el nivel del generador de envolventes de tono (es decir, el grado de cambio en el tono), se puede establecer cómo cambia el sonido desde el momento en el que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido disminuye hasta silenciarse.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Pitch EG



Hold Time (PEG Hold Time)

Establece el tiempo que lleva mantener el tono en el nivel Hold Level (PEG Hold Level) desde el momento en que se pulse una tecla del teclado.

Ajustes: 0–127

Attack Time (PEG Attack Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar del final de Hold Time (PEG Hold Time) a Attack Level (PEG Attack Level).

Ajustes: 0–127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar de Attack Level (PEG Attack Level) a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) a Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Ajustes: 0–127

Release Time (PEG Release Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar desde que se suelta la tecla hasta llegar a Release Level (PEG Release Level).

Ajustes: 0–127

Hold Level (PEG Hold Level)

Establece el nivel de tono en el momento en que se pulsa la tecla.

Ajustes: -128--+0--+127

Attack Level (PEG Attack Level)

Establece el cambio de tono del ajuste Hold Level o en el momento de pulsar una tecla.

Ajustes: -128--+0--+127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor de tono que se va a cambiar desde Attack Level (PEG Attack Level).

Ajustes: -128--+0--+127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Establece el siguiente valor de tono que se va a cambiar desde Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Ajustes: -128--+0--+127

Release Level (PEG Release Level)

Establece el tono final que se alcanzará después de soltar la tecla.

Ajustes: -128--+0--+127

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Establece la tecla (nota) de referencia de Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity).

Con la nota (tecla) definida aquí, se reproduce el sonido resultante del cambio de tono establecido en el PEG.

Ajustes: C-2-G8

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde la velocidad del cambio de tono en el PEG a la posición de la tecla.

La velocidad de cambio del PEG se utiliza para la tecla especificada en Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

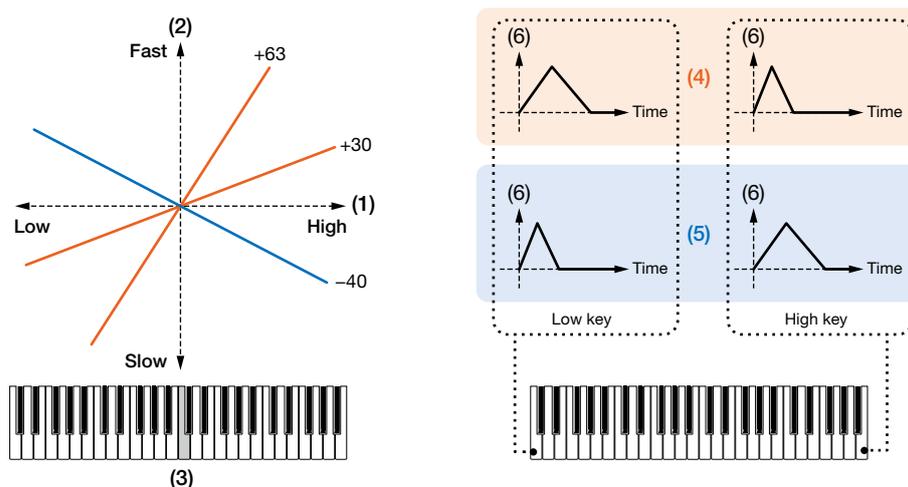
Ajustes: -64--+0--+63

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más lento será el cambio en el PEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más rápido será el cambio en el PEG.

0: No hay cambios en el PEG, independientemente de la posición de la tecla.

Valor negativo: Cuanto más aguda sea la tecla pulsada, más despacio cambiará el tono del PEG.

Center Key y Time/key



- (1) Tecla
- (2) Velocidad del cambio de tono en el PEG.
- (3) Center Key
- (4) Cuando Time/Key es positivo
- (5) Cuando Time/Key es negativo
- (6) Tono

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Establece cómo responde el tiempo del cambio de tono del PEG a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla. Primero establezca el valor del tiempo en Segment y luego el valor de sensibilidad a la velocidad en Time/Vel.

Ajustes: Time/Vel: -64→+0→+63

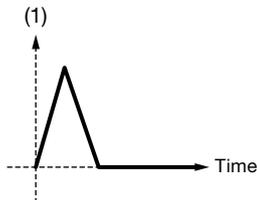
Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más rápidos serán los cambios de tono en el PEG.

0: No hay cambios en el PEG, independientemente del ajuste de velocidad.

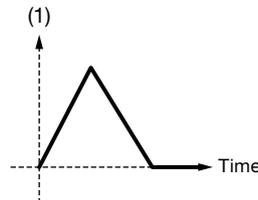
Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más lentos serán los cambios de tono en el PEG.

Cuando el valor es positivo

Velocidad rápida (el cambio de tono es rápido)



Velocidad lenta (el cambio de tono es lento)



(1) Tono

Ajustes: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time

Atk+Dcy: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Decay1Time

Decay: El valor de Time/Vel afecta a Decay Time

Atk+Rls: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Release Time

All: El valor de Time/Vel afecta a la configuración del tiempo del PEG.

PEG Depth

Establece el grado de cambio de tono controlado por el PEG. Cuanto más lejos esté la profundidad del valor 0, más amplio será el margen de cambio de tono.

Ajustes: -64→+0→+63

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: El cambio de tono se invierte.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Establece cómo responde el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Además, con el ajuste Curve se puede establecer la forma en que PEG Depth responde a la velocidad. El eje vertical representa la velocidad, mientras que el eje horizontal representa el margen de profundidad del cambio de tono.

Ajustes: Depth/Vel: -64→+0→+63

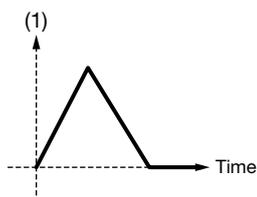
Valor positivo: Unos valores de velocidad más rápidos amplían el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG, mientras que unos valores más lentos lo reducen.

0: No hay cambios en el PEG, independientemente del ajuste de velocidad.

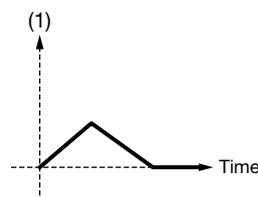
Valor negativo: Unos valores de velocidad más rápidos reducen el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG, mientras que unos valores más lentos lo amplían.

Cuando el valor es positivo

Velocidad rápida (el margen de profundidad del cambio de tono es más amplio)

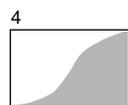
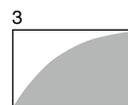
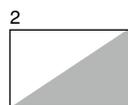
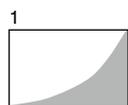
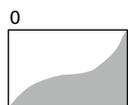


Velocidad lenta (el margen de profundidad del cambio de tono es menos amplio)



(1) Profundidad de tono

Ajustes: Curve: 0-4



Type

En la pantalla Type, se puede seleccionar un tipo de filtro para el elemento. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de filtro que se seleccione aquí.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Filter → Type



Filter Type

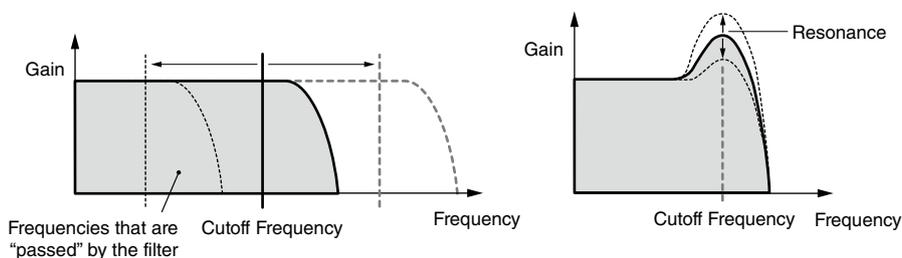
Establece el filtro del elemento. Los filtros disponibles en este instrumento se agrupan en cuatro tipos: LPF, HPF, BPF y BEF.

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

- **LPF (filtro de paso bajo)**

Corta las señales por encima del valor establecido en Cutoff Frequency. Es muy popular y sirve para producir sonidos de sintetizador clásicos. El sonido se vuelve más brillante a medida que aumenta la frecuencia de corte, ya que el filtro pasa más señales. El sonido se vuelve más oscuro a medida que disminuye la frecuencia de corte, ya que el filtro corta o bloquea las señales.

Para producir un sonido “picudo” diferenciado, puede aumentar el valor establecido en Resonance o amplificar el nivel de la señal a valores cercanos a la frecuencia de corte.



LPF24D: Filtro de paso bajo dinámico de 4 polos (-24dB/oct) con un sonido digital característico. Comparado con el tipo LPF24A, este filtro puede producir un efecto de resonancia más pronunciada.

LPF24A: Filtro de paso bajo dinámico digital con características similares al filtro de sintetizador analógico de 4 polos (-24dB/oct).

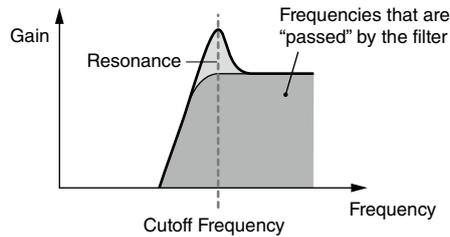
LPF18: Filtro de paso bajo de 3 polos (-18dB/oct)

LPF18s: Filtro de paso bajo de 3 polos (-18dB/oct). La curva de frecuencia es más suave que la del LPF18.

- **HPF (filtro de paso alto)**

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia superior a la frecuencia de corte.

Para producir un sonido “picudo” diferenciado, puede aumentar el valor establecido en Resonance o amplificar el nivel de la señal a valores cercanos a la frecuencia de corte.



LPF12+HPF12: Combinación de un filtro de paso bajo de 2 polos (-12dB/oct) y de un filtro de paso alto conectados en serie. Si se selecciona este tipo de filtro, se pueden establecer los ajustes HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) y HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity).

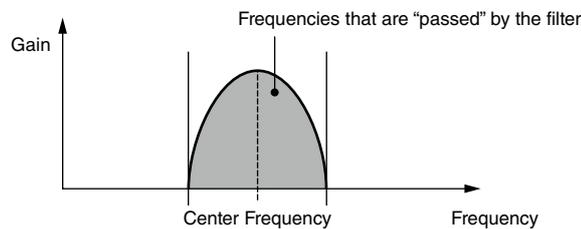
LPF6+HPF12: Combinación de un filtro de paso bajo de -6dB/oct y de un filtro de paso alto de -12dB/oct conectados en serie. Si se selecciona este tipo de filtro, se pueden establecer los ajustes HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) y HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity).

HPF24D: Filtro de paso alto dinámico -24dB/oct con un sonido digital característico. Este filtro puede producir un pronunciado efecto de resonancia.

HPF12: Filtro de paso alto dinámico de -12dB/oct

- **BPF (Band Pass Filter)**

Tipo de filtro que solo pasa señales de una banda de frecuencias de corte establecida y corta todas las demás señales.

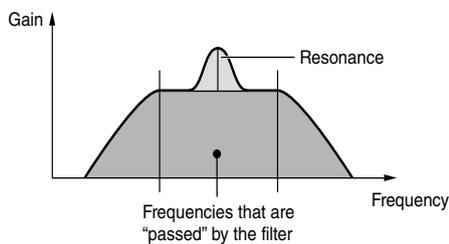


BPF12D: Combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -12dB/oct con un sonido digital característico.

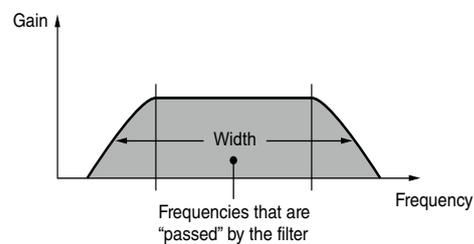
BPFw: Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -12dB/oct . Permite ajustes de ancho de banda más amplios.

BPF6: Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -6dB/oct .

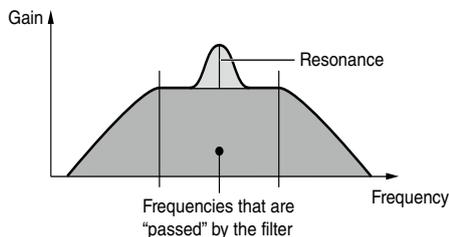
BPF12D



BPFw

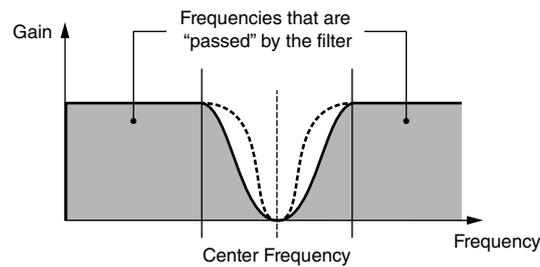


BPF6



- **BEF (filtro de eliminación de banda)**

Tiene el efecto de sonido contrario al del BPF (filtro pasa banda). Tipo de filtro que corta las señales próximas a la banda de frecuencias de corte establecida y pasa las señales de todas las demás bandas de frecuencias.



BEF12: Filtro de eliminación de banda de -12dB/oct

BEF6: Filtro de eliminación de banda de -6dB/oct

DualLPF: Dos filtros de paso bajo de -12dB/oct conectados en paralelo. Establece la distancia entre las frecuencias de corte de los dos filtros con Distance. La frecuencia límite inferior se establece en la pantalla y la frecuencia límite superior se determina automáticamente en conjunto.

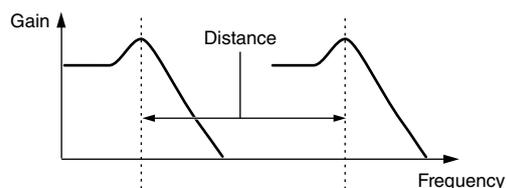
DualHPF: Dos filtros de paso alto de -12dB/oct conectados en paralelo.

DualBPF: Dos filtros pasa banda de -6dB/oct conectados en paralelo.

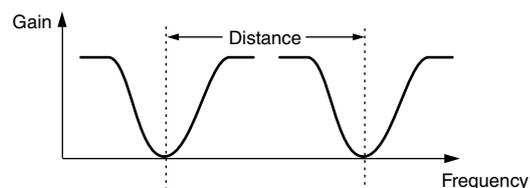
DualBEF: Dos filtros de eliminación de banda de -6dB/oct conectados en serie.

LPF12+BPF6: Combinación de un filtro de paso bajo de -12dB/oct y de un filtro pasa banda de -6dB/oct conectados en paralelo. Establece la distancia entre las frecuencias de corte de los dos filtros con Distance. La frecuencia límite inferior se establece en la pantalla y la frecuencia límite superior se determina automáticamente en conjunto.

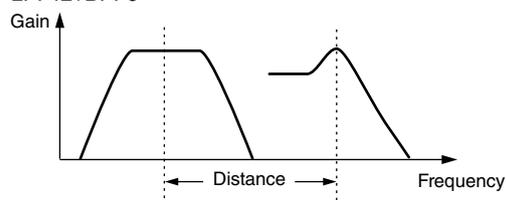
DualLPF



DualBEF



LPF12+BPF6



Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Establece la frecuencia de corte.

La frecuencia configurada aquí la usa el filtro establecido en Type.

Ajustes: 0–1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la frecuencia de corte a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: $-64 \rightarrow 0 \rightarrow +63$

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, mayor será el valor de la frecuencia de corte.

0: La frecuencia de corte no responde a la velocidad.

Valor negativo: Cuanto más lenta sea la velocidad, mayor será el valor de la frecuencia de corte.

Resonance (Filter Resonance)

Width (Filter Width)

El parámetro que se muestra aquí varía en función del ajuste Filter Type. En los filtros LPF, HPF, BPF (salvo BPFw) o BEF se muestra el ajuste Resonance, mientras que en el filtro BPFw se muestra Width.

El parámetro Resonance indica la intensidad de la resonancia. Se puede utilizar en combinación con el parámetro Cutoff para dar más carácter al sonido.

En el caso del filtro BPFw, se utiliza Width para ajustar el ancho de las frecuencias que pasan por el filtro.

Ajustes: 0–127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el nivel de resonancia a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Puede que este parámetro no esté disponible según el valor de Filter Type.

Ajustes: –64–+0–+63

Valor positivo: Cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

0: El valor de resonancia no cambia en respuesta a la velocidad.

Valor negativo: Cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde el nivel de frecuencia de corte del filtro a la posición de la tecla.

El punto de referencia es la frecuencia de corte de la tecla definida en Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

Ajustes: –200%–0%–+200%

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más baja será la frecuencia de corte; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más alta será la frecuencia de corte.

Valor negativo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más alta será la frecuencia de corte; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más baja será la frecuencia de corte.

Distance

Establece la distancia entre las frecuencias de corte de los filtros dobles y del filtro LPF12+BPF6.

Puede que este parámetro no esté disponible según el valor de Filter Type.

Ajustes: –128–+0–+127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Establece la frecuencia central de las funciones que controlan el corte del filtro y la rapidez con la que el FEG cambia según la configuración de seguimiento de tecla del HPF.

Si se aumenta el valor, da como resultado una frecuencia de corte más alta y las señales de baja frecuencia se cortan o bloquean para que el sonido sea más brillante. Si se reduce el valor, da como resultado una frecuencia de corte menor, lo que permite que pasen más componentes graves para que el sonido sea más rico y profundo.

Este parámetro no está disponible si el ajuste Filter Type se ha establecido en LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Ajustes: 0–1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

Establece el nivel de la frecuencia de corte del filtro de paso alto según la posición de la tecla.

Este parámetro no está disponible si el ajuste Filter Type se ha establecido en LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Ajustes: –200%–+0–+200%

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más baja será la frecuencia de corte; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más alta será la frecuencia de corte.

Valor negativo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más alta será la frecuencia de corte; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más baja será la frecuencia de corte.

Gain (Filter Gain)

Establece la ganancia (señales enviadas a la unidad de filtro).

Si se reduce el valor, disminuye el volumen del elemento.

Ajustes: 0–255

Filter EG

En la pantalla Filter EG, se puede configurar el generador de envolventes de filtro (FEG) del elemento.

El FEG permite establecer el grado (o nivel) de los cambios en la frecuencia de corte y cómo esos cambios evolucionan en el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Filter → Filter EG



Hold Time (FEG Hold Time)

Establece el tiempo que lleva mantener la frecuencia de corte en el nivel Hold Level (FEG Hold Level) desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado.

Ajustes: 0–127

Attack Time (FEG Attack Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar del final de Hold Time (FEG Hold Time) a Attack Level (FEG Attack Level).

Ajustes: 0–127

Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar desde Attack Level (FEG Attack Level) a Decay1 Level (FEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–127

Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar desde Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level).

Ajustes: 0–127

Release Time (FEG Release Time)

Establece el tiempo que la frecuencia de corte tarda en cambiar desde que se levanta el dedo de la tecla hasta llegar a Release Level (FEG Release Level).

Ajustes: 0–127

Hold Level (FEG Hold Level)

Establece la frecuencia de corte en el momento en que pulsa la tecla.

Ajustes: -128+0+127

Attack Level (FEG Attack Level)

Establece el valor de la frecuencia de corte que va a cambiar después de pulsar la tecla.

Ajustes: -128+0+127

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor de frecuencia de corte que va a cambiar de Attack Level (FEG Attack Level).

Ajustes: -128+0+127

Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)

Establece la frecuencia de corte que se mantiene mientras la tecla está pulsada.

Ajustes: -128+0+127

Release Level (FEG Release Level)

Establece el siguiente valor de frecuencia de corte después de levantar el dedo de la tecla.

Ajustes: -128+0+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Establece la tecla (nota) de referencia de Time/Key.

Con la nota (tecla) definida aquí, la velocidad de cambio de la frecuencia de corte establecida en el parámetro FEG se utiliza tal cual.

Ajustes: C-2-G8

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Permite establecer en qué medida cambiará la velocidad de cambio en la frecuencia de corte causada por el FEG en función del tono de la tecla.

La velocidad de cambio del FEG se utiliza para la tecla especificada en Center Key.

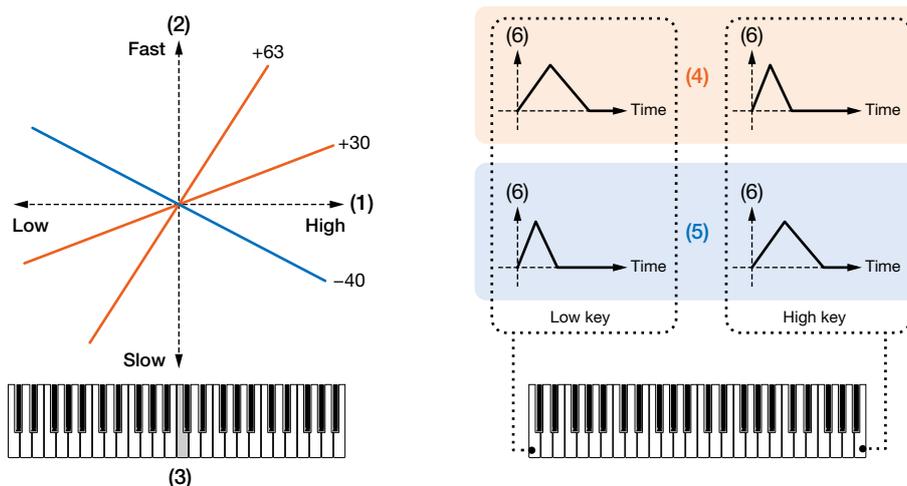
Ajustes: -64+63

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más lento será el cambio de la frecuencia de corte controlada por el FEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más rápido será el cambio.

0: No hay cambios en el FEG, independientemente de la posición de la tecla.

Valor negativo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más rápido será el cambio de la frecuencia de corte controlada por el FEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más lento será el cambio.

Center Key y Time/key



- (1) Tecla
- (2) Velocidad de la frecuencia de corte controlada por el FEG
- (3) Center Key
- (4) Cuando Time/Key es positivo
- (5) Cuando Time/Key es negativo
- (6) Frecuencia de corte

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity) Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Establece cómo responde la frecuencia de corte a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Primero establezca el valor del tiempo en Segment y luego el valor de sensibilidad a la velocidad en Time/Vel.

Ajustes: Time/Vel: -64→+0→+63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más rápido cambia la velocidad de corte controlada por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más despacio cambia.

0: No hay cambios independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más despacio cambia la velocidad de corte controlada por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más rápido cambia.

Cuando el valor es positivo

Velocidad rápida (cambio rápido en la frecuencia de corte) Velocidad lenta (cambio lento en la frecuencia de corte)



(1) Frecuencia de corte

Ajustes: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time

Atk+Dcy: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Decay1Time

Decay: El valor de Time/Vel afecta a Decay Time

Atk+Rls: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Release Time

All: El valor de Time/Vel afecta a la configuración del tiempo del FEG.

FEG Depth

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro. El margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte se amplía cuanto más se aleja el ajuste del valor 0.

Ajustes: -64→+0→+63

0: El FEG no aplica cambios a la frecuencia de corte

Valor negativo: Los cambios de la frecuencia de corte se invierten.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) establece cómo responde el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el FEG a la velocidad o a la intensidad de la pulsación de tecla.

Con el ajuste Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve), se puede establecer la forma en que FEG Depth responde a la velocidad. El eje vertical representa la velocidad, mientras que el eje horizontal representa el margen de profundidad del cambio en la frecuencia de corte.

Ajustes: Depth/Vel: -64→+0→+63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más amplio será el margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte controlado por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más reducido será el margen de profundidad

0: La frecuencia de corte no responde a la velocidad.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más reducido será el margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte controlado por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más amplio será el margen de profundidad

Cuando el valor es positivo

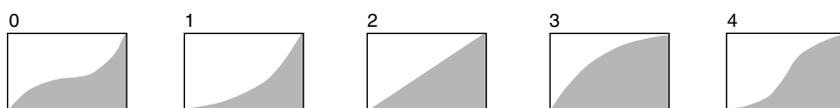
Velocidad rápida (el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte es más amplio)

Velocidad lenta (el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte es menos amplio)



(1) Margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte

Ajustes: Curve: 0-4



Scale

En la pantalla Scale, se puede configurar la escala de filtro del elemento.

La función de escala de filtro permite cambiar la frecuencia de corte del filtro según el tono.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Filter → Scale



Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Establece los números de nota de cuatro puntos que se van a establecer en Cutoff Offset.

Ajustes: C–2–G8

NOTA

Los números de nota de Break Point 1 a 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente.

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Establece el valor que aumenta o reduce el valor de Cutoff en Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4.

Ajustes: –128–+0–+127

NOTA

- Si el valor de compensación se establece por encima o por debajo del valor de Cutoff, la frecuencia de corte nunca va más allá de los ajustes.
- Para cualquier nota que esté por debajo de Break Point 1, el valor de la frecuencia de corte se establece en 1. Para cualquier nota que esté por encima de Break Point 4, el valor de la frecuencia de corte se establece en 4.

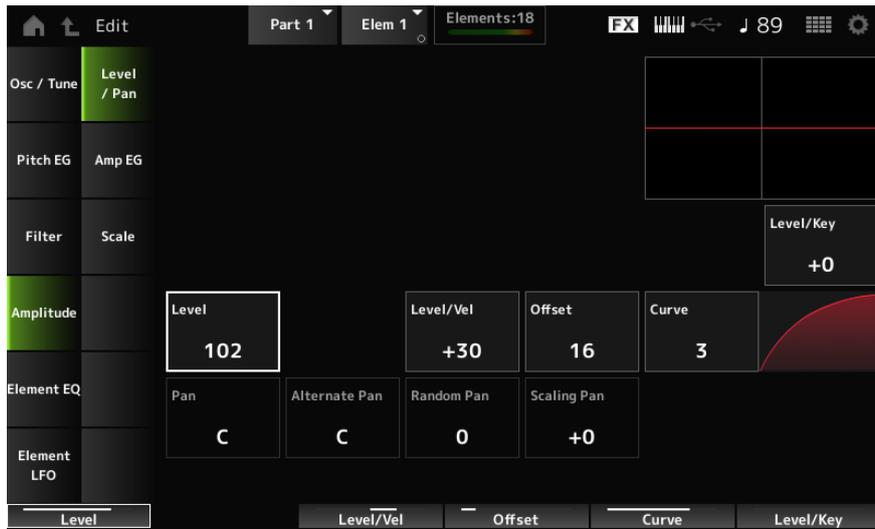
Amplitude

Level/Pan

En la pantalla Level/Pan, se puede configurar el nivel y la posición panorámica (posición en el campo estéreo) de cada elemento.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → seleccione Part → seleccione Element → Amplitude → Level/Pan



Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde el volumen de cada elemento a la posición de la tecla.

El punto de referencia es el volumen especificado en Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Ajustes: -64→+0→+63

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más suave será el volumen; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más alto será el volumen.

Valor negativo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más intenso será el volumen; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más suave será el volumen.

Level (Element Level)

Establece el nivel de salida (volumen) de cada elemento.

Ajustes: 0-127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Offset)

Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) establece cómo responde el volumen de cada elemento a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Offset (Level Velocity Offset) ajusta todos los ajustes especificados en Level/Vel. Cuando el valor supera 127, la velocidad se establece en 127.

Con el ajuste Curve (Level Sensitivity Key Curve), se puede establecer la forma en que el volumen responde a la velocidad. El eje vertical representa la velocidad, mientras que el eje horizontal representa el margen de los cambios de volumen.

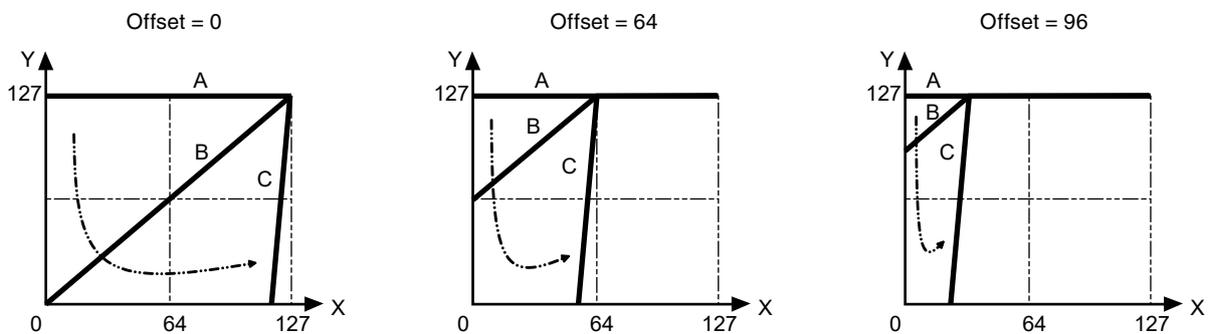
Ajustes: Level/Vel: -64-+0-+63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más intenso será el volumen.

Valor negativo: Cuanto más lenta sea la velocidad, más intenso será el volumen.

0: No hay cambios, independientemente del ajuste de velocidad.

Ajustes: Offset: 0-127



A: Level/Vel = 0

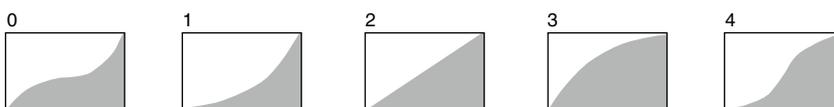
B: Level/Vel = 32

C: Level/Vel = 64

X: Velocidad a la que se interpreta una nota

Y: Valor de velocidad que se envía al generador de tonos interno

Ajustes: Curve: 0-4



Pan (Element Pan)

Establece la posición panorámica (en el campo estéreo) del elemento.

Si hay ajustes de posición panorámica derecha e izquierda de los elementos de una parte, puede que sea difícil oír el resultado del ajuste de posición panorámica.

Ajustes: L63-C (central)-R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica alterna a izquierda y a derecha por cada tecla tocada. El valor establecido en Pan (Element Pan) es la posición central del movimiento a derecha e izquierda de la posición panorámica.

Ajustes: L63–C (Central)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica aleatoria a izquierda y a derecha por cada tecla tocada. El valor establecido en Pan (Element Pan) es la posición central en el campo estéreo.

Ajustes: 0–127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Establece cómo la posición de la tecla que se pulsa afecta a la posición panorámica.

El valor establecido en Pan (Element Pan) es la posición de C3.

Ajustes: –64–+0–+63

Valor positivo: La posición panorámica escala hacia la izquierda con las teclas más graves y hacia la derecha con las teclas más agudas.

Valor negativo: La posición panorámica escala hacia la derecha con las teclas más graves y hacia la izquierda con las teclas más agudas.

Amp EG

En la pantalla Amp EG, se puede configurar el tiempo del generador de envolventes de amplitud (AEG) del elemento. Al configurar Amp EG, se puede establecer cómo cambia el volumen desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Amplitude → Amp EG



Attack Time (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el volumen alcanza el valor establecido en Attack Level (AEG Attack Level).

Ajustes: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar de Attack Level (AEG Attack Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Ajustes: 0–127

Release Time (AEG Release Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en decaer después de haber soltado la tecla.

Ajustes: 0–127

Initial Level (AEG Initial Level)

Establece el nivel de volumen en el momento en que se pulsa la tecla.

Ajustes: 0–127

Attack Level (AEG Attack Level)

Establece el volumen que va a cambiar después de pulsar una tecla.

Ajustes: 0–127

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor de volumen que va a cambiar de Attack Level (AEG Attack Level).

Ajustes: 0–127

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Establece el volumen que se mantiene mientras la tecla está pulsada.

Ajustes: 0–127

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Establece la tecla (nota) de referencia de Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Con la nota (tecla) definida aquí se reproduce el sonido resultante del cambio de tono establecido en Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Ajustes: C–2–G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde la velocidad de los cambios de volumen en el AEG a la posición de la tecla.

La velocidad de cambio del AEG se utiliza para la tecla especificada en Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

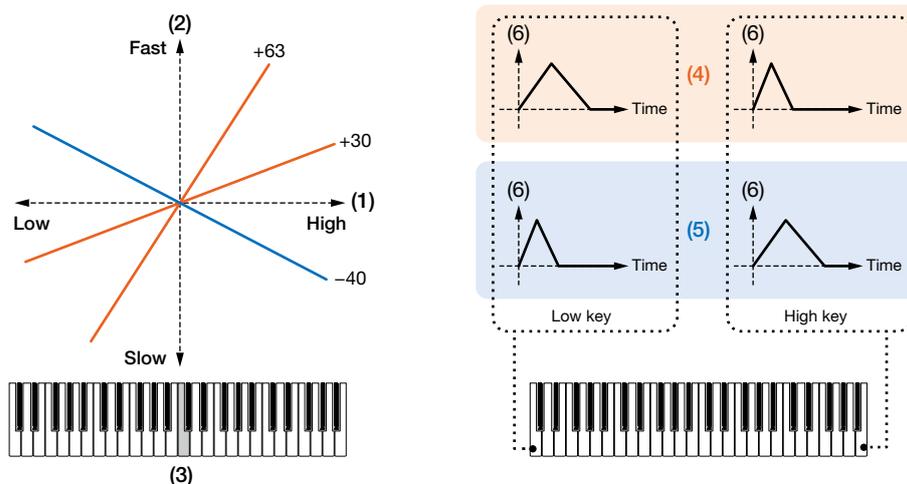
Ajustes: –64–+0–+63

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más despacio cambia el volumen del AEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más rápido cambia el volumen del AEG.

0: No hay cambio de volumen del AEG, independientemente de la posición de la tecla.

Valor negativo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más rápido cambia el volumen del AEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más despacio cambia el volumen del AEG.

Center Key y Time/key



- (1) Tecla
- (2) Velocidad de cambio de volumen del AEG
- (3) Center Key
- (4) Cuando Time/Key es positivo
- (5) Cuando Time/Key es negativo
- (6) Volumen del AEG

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Ajusta la sensibilidad del parámetro Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) en AEG Release.

Cuanto menor sea el valor, menor será la sensibilidad.

Ajustes: 0–127

127: Mismo valor de Time/Key que Decay 1 y Decay 2

0: Time/Key no afecta a AEG Release

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Segment)

Establece el tiempo que los cambios de volumen del AEG tardan en responder a la velocidad o a la intensidad de la pulsación de tecla.

Primero establezca el valor del tiempo en Segment y luego el valor de sensibilidad a la velocidad en Time/Vel.

Ajustes: Time/Vel: -64→+0→+63

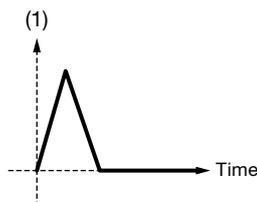
Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más rápido cambia el volumen del AEG.

0: No hay cambios independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Unos valores de velocidad rápidos dan como resultado cambios de volumen de AEG más lentos, mientras que unos valores de velocidad lentos dan como resultado cambios de volumen de AEG más rápidos.

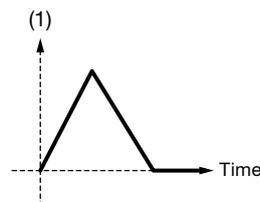
Cuando el valor es positivo

Velocidad rápida (cambio rápido del volumen)



(1) Volumen

Velocidad lenta (cambio lento del volumen)



Ajustes: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time

Atk+Dcy: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Decay1Time

Decay: El valor de Time/Vel afecta a Decay Time

Atk+Rls: El valor de Time/Vel afecta a Attack Time y Release Time

All: El valor de Time/Vel afecta a la configuración del tiempo del AEG.

Half Damper (Half Damper Switch)

Si este selector se activa, se puede conectar un controlador de pedal FC3A —a la venta por separado— al conector [SUSTAIN] del panel posterior y utilizar la función de medio pedal en la interpretación al teclado.

La función de medio pedal proporciona un mayor control expresivo sobre la caída del sonido, lo que permite usar el pedal de resonancia como en los pianos acústicos, es decir, de forma continuada, y no solo como un selector que se activa y desactiva.

Ajustes: Off, On

Time (Half Damper Time)

Establece el tiempo desde el momento en que se suelta una tecla mientras el controlador de pedal FC3A se pisa a fondo hasta que el sonido disminuye, si Half Damper (Half Damper Switch) está activado. Este parámetro no se muestra si la opción está desactivada.

Para ajustar el tiempo de disminución de Half Damper Time en Release Time (AEG Release Time), cambie la presión con la que pisa el pedal.

Cuando suelte el pedal, Release Time (AEG Release Time) se utilizará para disminuir el sonido. Establecer Release Time en un valor pequeño y Half Damper Time en uno grande permite reproducir un sonido que disminuye con naturalidad, como el de los pianos acústicos.

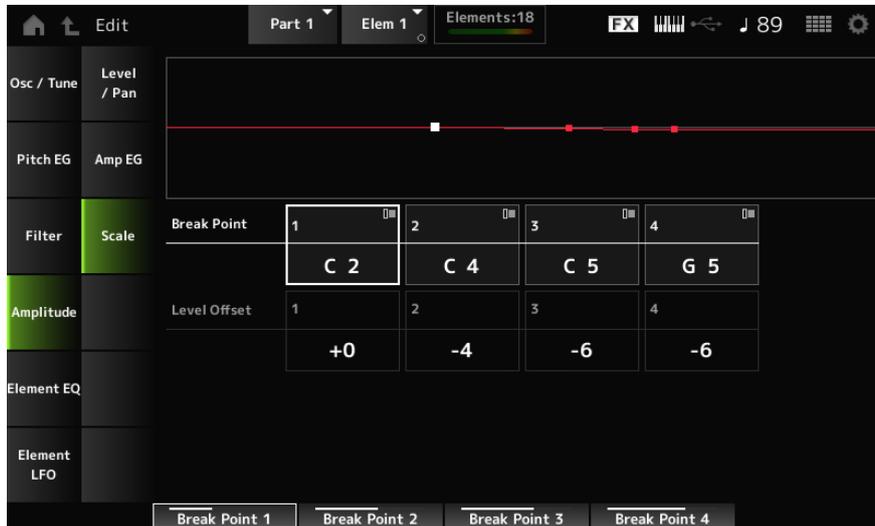
Ajustes: 0–127

Scale

En la pantalla Scale, se puede configurar la escala de amplitud del elemento.
Se cambia el volumen según la posición de la tecla en el teclado.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Amplitude → Scale



Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Establece el número de nota de Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4.

Ajustes: C–2–G8

NOTA

Los números de nota de Break Point 1 a 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente.

Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Establece el valor que aumenta o reduce el valor de Level en Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4.

Ajustes: –128–+0–+127

Element EQ

En la pantalla Element EQ, se puede configurar el ecualizador del elemento.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Element EQ



EQ Type (Element EQ Type)

Selecciona el tipo de ecualizador deseado.

Ajustes: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: Ecualizador de tipo shelving que aumenta o reduce la banda de las señales por encima o por debajo de una determinada frecuencia (Low Freq o High Freq).

P.EQ: Ecualizador paramétrico que aumenta o reduce el nivel de la señal (Gain) en torno a la frecuencia central (Freq).

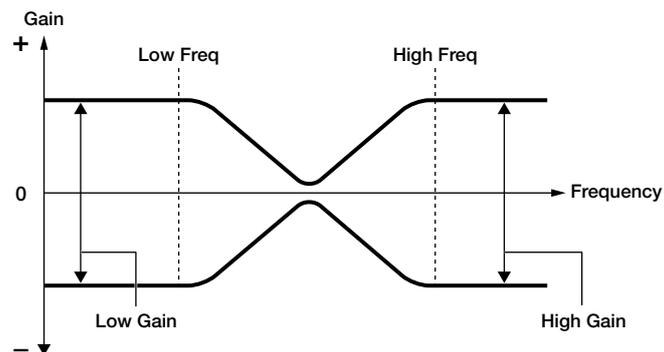
Boost6: Aumenta el nivel en 6 dB

Boost12: Aumenta el nivel en 12 dB

Boost18: Aumenta el nivel en 18 dB

Thru: Pasa las señales sin aplicar ningún efecto

■ Cuando EQ Type se ha establecido en 2-band



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda Low.

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

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Establece la frecuencia de la banda Low.

Ajustes: 50,1Hz–2,00kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Establece el nivel de la señal de la banda High.

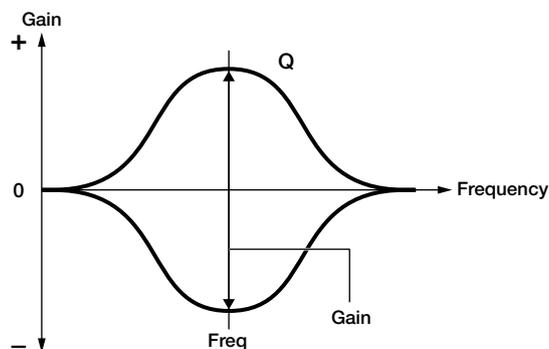
Ajustes: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Establece la frecuencia de la banda High.

Ajustes: 503.8Hz–10.1kHz

■ Cuando EQ Type se ha establecido en P.EQ



EQ Gain (Element EQ Gain)

Establece el nivel de la señal del margen de frecuencia establecido en EQ Freq (Element EQ Frequency).

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

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Establece la frecuencia de reducción o aumento.

Ajustes: 139,7Hz–12,9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Al aumentar o reducir el nivel de la señal de la frecuencia establecida en EQ Freq (Element EQ Frequency), se pueden crear varias curvas de respuesta de frecuencia.

Ajustes: 0.7–10.3

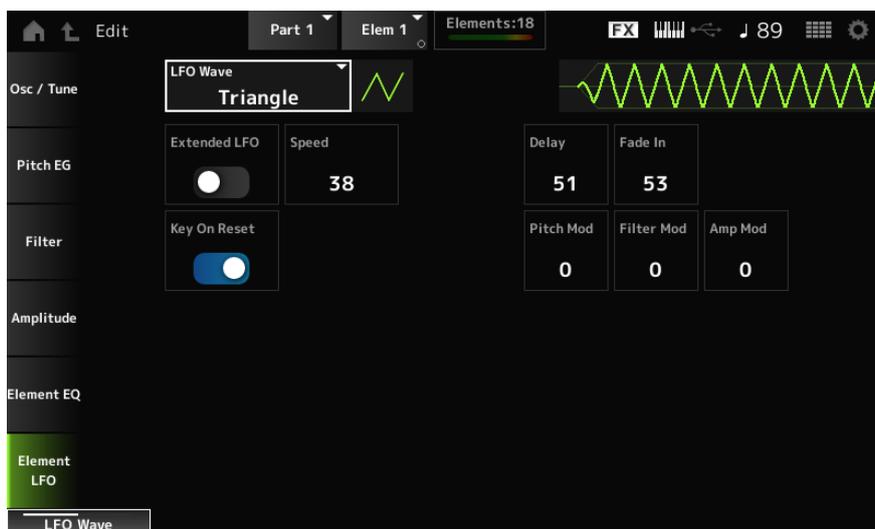
Element LFO

En la pantalla Element LFO, se puede configurar el LFO (oscilador de baja frecuencia) del elemento.

El LFO (oscilador de baja frecuencia) del elemento genera señales en la banda baja, y se puede usar para la modulación (variación cíclica) del tono, el filtro y la amplitud.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Element LFO

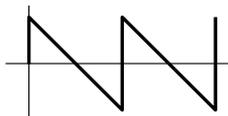


LFO Wave

Seleccione una onda LFO. Cuando se utiliza la onda seleccionada aquí, se pueden crear varios tipos de modulación.

Ajustes: Saw, Triangle, Square

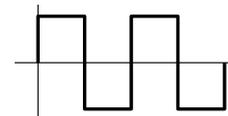
Saw (onda en forma de dientes de sierra)



Triangle (onda triangular)



Square (onda cuadrada)



Extended LFO

Cambia entre el conjunto de ajustes antiguo de Speed (LFO Speed) (Off: 0–63) y un conjunto de ajustes nuevo con mayor resolución (On: 0–415) para la velocidad (velocidad LFO).

Desactive este parámetro para mantener la compatibilidad de los datos creados con los ajustes anteriores.

Ajustes: Off, On

Speed (LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave. Cuanto mayor sea el valor de este parámetro, más rápida será la velocidad.

Ajustes: 0–63 (Extended LFO desactivado), 0–415 (Extended LFO activado)

Delay (LFO Delay Time)

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

Ajustes: 0–127

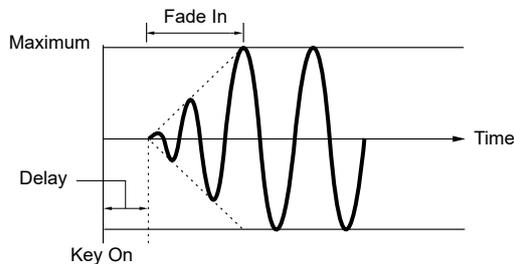
Fade In (LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay (LFO Delay Time). Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

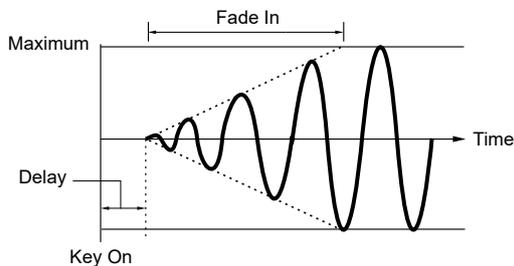
Ajustes: 0–127

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande



Key On Reset (LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On

Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Este parámetro crea un efecto de vibrato (cambios cíclicos en el tono) mediante el uso de ondas de LFO.

Si el parámetro se establece en valores mayores, se produce un mayor cambio en el volumen.

Ajustes: 0–127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Este parámetro crea un efecto wah (cambios cíclicos en la frecuencia de corte del filtro) mediante el uso de ondas de LFO.

Unos valores más grandes dan como resultado un mayor margen de los cambios de frecuencia de corte.

Ajustes: 0–127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Este parámetro crea un efecto de trémolo (cambios cíclicos en el volumen) mediante el uso de ondas de LFO.

Si el parámetro se establece en valores mayores, se produce un mayor cambio en el volumen.

Ajustes: 0–127

Pantallas Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit

La parte de percusión (AWM2) consta de 73 teclas de percusión.

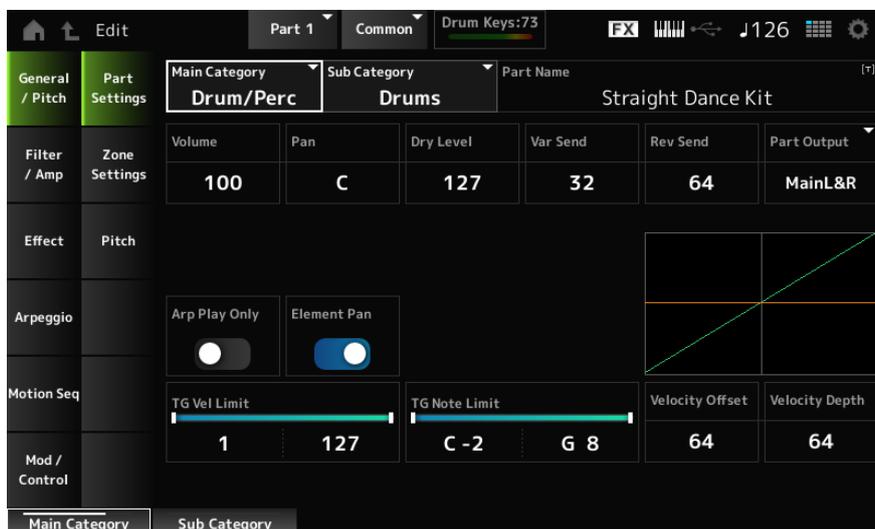
Drum Part Edit (AWM2) incluye Part Common Edit (para configurar los parámetros de toda la parte) y Key Edit (para configurar los parámetros de cada tecla de percusión).

General/Pitch

Part Settings

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Establece la categoría principal y la categoría secundaria de la parte seleccionada.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Part Name

Puede guardar la parte que está editando con un nombre nuevo. Puede usar 20 caracteres alfanuméricos como máximo.

Volume

Establece el volumen de la parte seleccionada.

Ajustes: 0–127

Pan

Permite ajustar la posición panorámica (en el campo estéreo) de la parte seleccionada.

Ajustes: L63–C (central)–R63

Dry Level

Establece el nivel sin efectos de la parte seleccionada.

Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R o Drum.

Ajustes: 0–127

Var Send (Variation Send)

Establece la transmisión de variación de la parte seleccionada.

Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R o Drum.

Ajustes: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Establece la transmisión de reverberación de la parte seleccionada.

Este parámetro está disponible solo si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R o Drum.

Ajustes: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Establece el destino de salida de las señales de audio de la parte seleccionada.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

Off: No se envía ninguna señal de audio de la parte.

Drum: Se puede configurar la salida de cada tecla de percusión.

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Establece la parte que se va a reproducir solo con el arpeggio.

Cualquier parte que esté configurada como activada se reproducirá cuando se reciban mensajes de nota activada del arpeggio.

Ajustes: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Activa o desactiva Pan en Key Edit.

Si se desactiva, la posición panorámica de Key Edit se establece en C (central).

Ajustes: Off, On

Velocity Limit

Establece el margen de velocidad (valores más altos y más bajos) de la parte.

Ajustes: 1–127

Note Limit

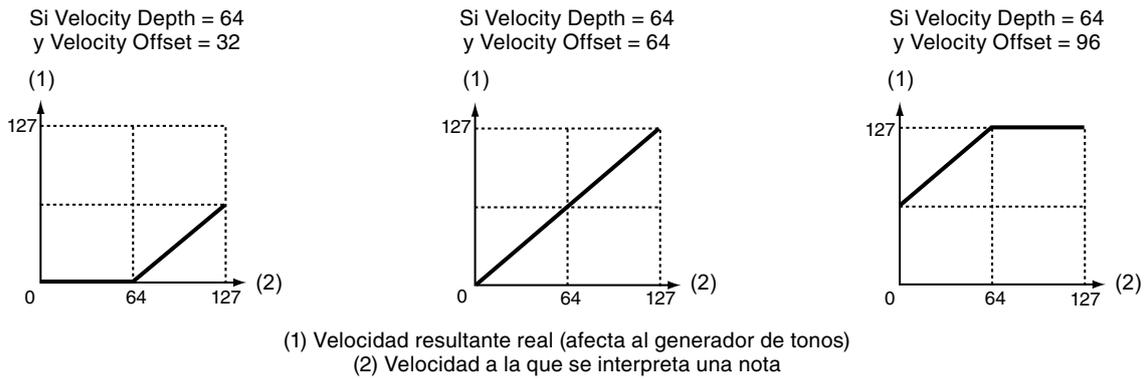
Establece el intervalo de notas (notas más agudas y más graves) de la parte.

Ajustes: C–2–G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Aumenta o disminuye el valor de velocidad que se envía al generador de tonos interno.

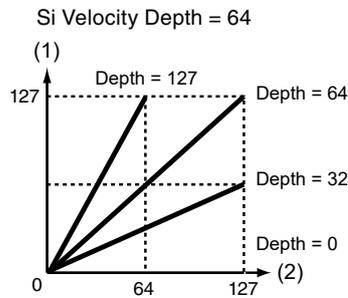
Ajustes: 0–127



Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Establece cómo el nivel del valor de velocidad (que se envía al generador de tonos interno) responde a la velocidad o la intensidad de pulsación de tecla.

Ajustes: 0–127



Zone Settings

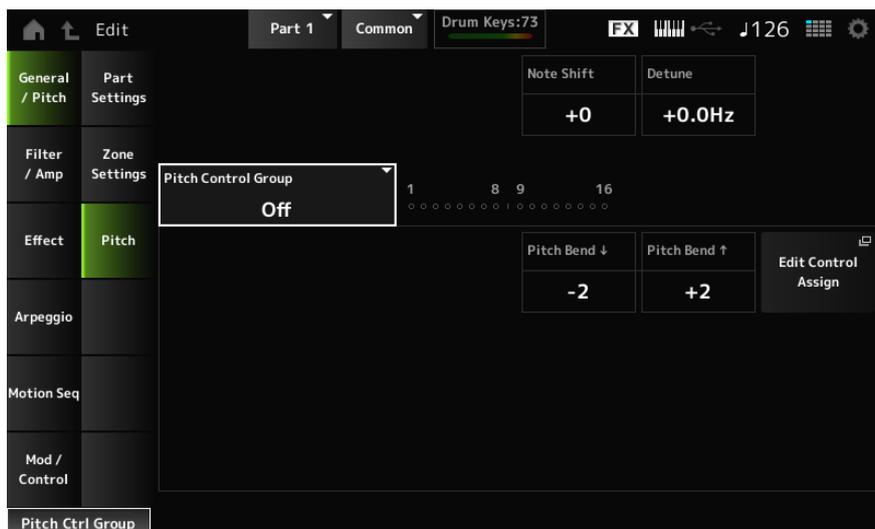
Lo mismo que el ajuste General/Pitch → Zone Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Pitch

En la pantalla Pitch, se puede configurar el tono de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Pitch



Note Shift

Ajusta el tono en semitonos.

Ajustes: -48→+0→+48

Detune

Ajusta el tono de la parte seleccionada en incrementos de 0,1 Hz.

Cuando el tono se desplaza ligeramente, se puede desafinar el sonido.

Ajustes: -12.8Hz→+0.0Hz→+12.7Hz

Pitch Control Group

Las partes de un mismo grupo reciben el mismo tono.

Sin embargo, Portamento, Mono/Poly y Micro Tuning no están disponibles para la parte de percusión.

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Establece el margen de los cambios creados con la rueda de inflexión de tono en semitonos.

Ajustes: -48→+0→+24

Filter/Amp

Filter

Lo mismo que el ajuste Filter/Amp → Filter en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Amp EG

Lo mismo que el ajuste Filter/Amp → Amp EG en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

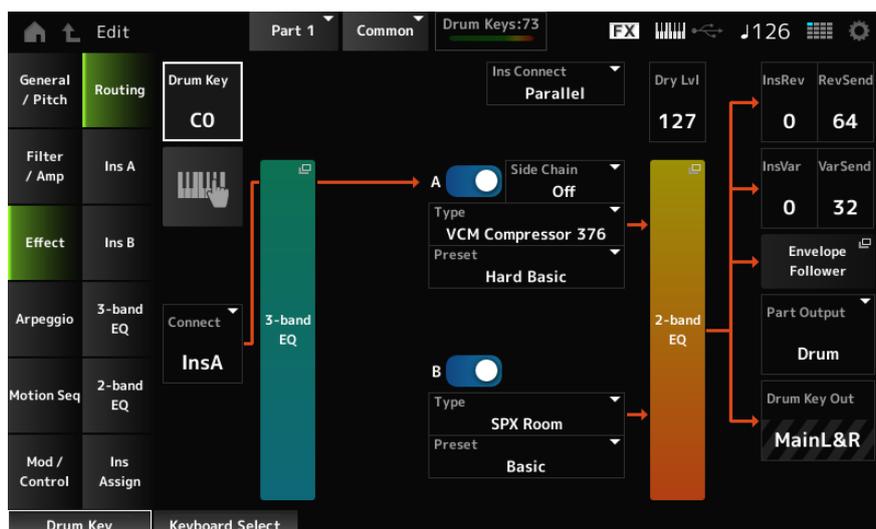
Effect

Routing

En la pantalla Routing, se puede configurar el enrutamiento de efectos de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing



Esta pantalla es básicamente la misma que la que se abre desde Effect → Routing en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit ; sin embargo, a continuación se muestran los parámetros que se han añadido a Drum Part Edit (AWM2).

Drum Key (Drum Key Select)

Muestra el nombre de la tecla de percusión seleccionada.

Ajustes: C0–C6

Keyboard Select

Activa o desactiva el ajuste de selección del teclado.

Si este parámetro está activado, puede seleccionar la tecla de percusión que quiera editar pulsando una tecla del teclado.

Ajustes: Off, On

Connect (Drum Key Connection Switch)

Establece la tecla que se transmite al efecto de inserción A (InsA) o al efecto de inserción B (InsB), o bien que el efecto de inserción se omite (Thru).

Ajustes: Thru, InsA, InsB

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)

InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Establece el nivel de las señales de tecla de percusión enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de reverberación o variación.

Este ajuste se aplica a toda la parte de percusión (es decir, a todas las teclas de percusión).

Este parámetro solo está disponible si Connect (Drum Key Connection Switch) se ha establecido en InsA o InsB, y Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R o Drum.

Ajustes: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Establece el nivel de las señales de tecla de percusión enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de reverberación o variación.

Este parámetro se puede establecer en cada tecla de percusión.

Este parámetro solo está disponible si Connect (Drum Key Connection Switch) se ha establecido en Thru y Part Output (Part Output Select) se ha establecido en MainL&R, o si Part Output se ha establecido en Drum y Drum Key Out se ha establecido en MainL&R.

Ajustes: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Establece el destino de salida de cada tecla de percusión.

Este parámetro solo se muestra si Part Output (Part Output Select) se ha establecido en Drum.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

NOTA

- A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.
 - AsgnL&R
 - USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
 - USB mono: USB9 – USB30
 - AsgnL
 - AsgnR
- Connect (Drum Key Connection Switch) se ha establecido en InsA/InsB, este parámetro está fijo en MainL&R.

Ins A, Ins B

En las pantallas Ins A e Ins B, se pueden configurar los efectos de inserción.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↔] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↔] → Effect → Ins B

Lo mismo que Audio In → Ins A y Ins B en la pantalla Common Edit.

3-band EQ

Lo mismo que el ajuste Effect → 3-band EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Lo mismo que el ajuste Effect → 2-band EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Lo mismo que el ajuste Effect → Ins Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Individual en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Esta pantalla es básicamente la misma que la que se abre desde Arpeggio → Advanced en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, si bien se ha agregado el parámetro mostrado abajo.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Si este parámetro está activado, la reproducción de arpeggios utiliza C1 con el bombo y D1 con la caja.

La mayoría de los kits de batería asignan el bombo a C1 y la caja a D1, pero algunos pueden asignar notas diferentes.

Por lo tanto, según la combinación de kit de batería seleccionado y tipo de arpeggio, podría sonar poco natural. Activar este parámetro puede resolver este sonido poco natural.

Ajustes: Off, On

Motion Seq

Common

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Lane en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Assign

Aparte del ajuste Destination, lo mismo que Mod/Control → Control Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Para ver la lista de ajustes de Destination, consulte Control List (Lista de control) en el documento Data List (Lista de datos).

Tx/Rx Switch

Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Tx/Rx Switch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Control Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Pantalla Drum Part Edit (AWM2) Key Edit

La parte de percusión (AWM2) consta de 73 teclas de percusión.

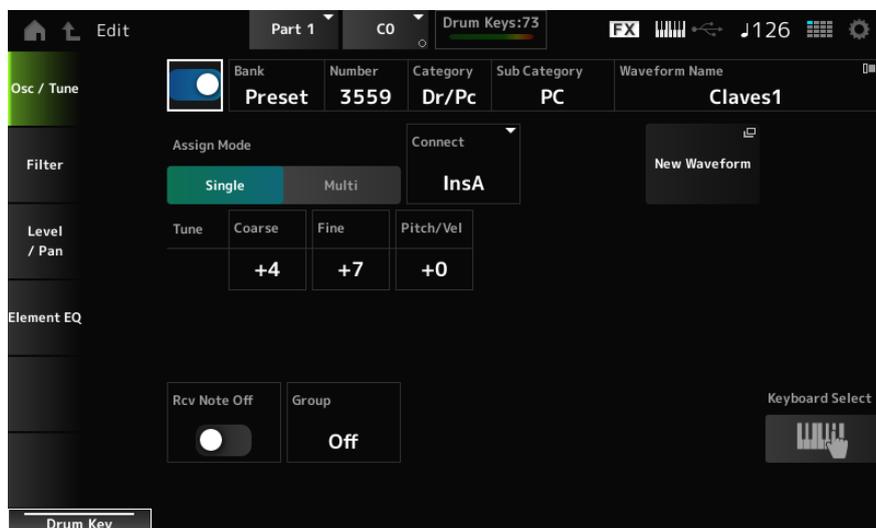
Drum Part Edit (AWM2) incluye Part Common Edit (para configurar los parámetros de toda la parte) y Key Edit (para configurar los parámetros de cada tecla de percusión).

Osc/Tune

En la pantalla Osc/Tune, se puede configurar el oscilador de cada tecla de la parte de percusión.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶↷] → seleccione Part → seleccione Key → Osc/Tune



Drum Key Switch

Establece la tecla de percusión seleccionada que se va a utilizar.

Ajustes: Off, On

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Waveform Name

Muestra el nombre de la forma de onda seleccionada para la tecla de percusión.

Bank indica el tipo de forma de onda (Preset, User y Library) asignado al elemento.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Assign Mode (Key Assign Mode)

Establece el modo en que se produce el sonido cuando el generador de tonos interno recibe mensajes de activación de tecla del mismo sonido dos veces (o más) seguidas. El ajuste Multi hace que los redobles suenen naturales, sobre todo los platos crash u otros instrumentos de percusión que tienen una disminución prolongada.

Ajustes: Single, Multi

Single: Interrumpe la primera nota y luego toca la misma nota otra vez.

Multi: Reproduce la segunda nota sobre la primera.

Connect (Drum Key Connection)

Establece la tecla que se transmite al efecto de inserción A (InsA) o al efecto de inserción B (InsB), o bien que el efecto de inserción se omite (Thru).

Este parámetro es el mismo que Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) en la pantalla Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ajustes: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Carga un archivo de audio guardado en la unidad flash USB como una forma de onda.

Edit Waveform aparece cuando se carga un forma de onda.

Edit Waveform

Se abre la pantalla Waveform Edit.

Coarse (Coarse Tune)

Cambia el tono de la forma de onda asignada a la tecla de percusión.

Ajustes: -48→0→+48

Fine (Fine Tune)

Ajusta con precisión el tono de la forma de onda asignada a la tecla de percusión.

Ajustes: -64→+0→+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el cambio de tono a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -64→+0→63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más alto será el tono.

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más bajo será el tono.

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Establece la tecla de percusión para recibir mensajes de nota desactivada MIDI. Active este ajuste para los sonidos de instrumentos de percusión para que duren sin disminuir.

Ajustes: Off, On

On: El sonido se detiene al soltar la tecla.

Off: El sonido disminuye después de soltar la tecla.

Group (Alternate Group)

Este ajuste ayuda a evitar que se reproduzcan juntas combinaciones de teclas de percusión inadecuadas o antinaturales.

Por ejemplo, se pueden asignar charles abiertos y cerrados al mismo grupo para evitar que se reproduzcan juntos.

Establezca este parámetro en Off para las teclas de percusión que se pueden tocar de forma natural con cualquier combinación.

Ajustes: Off, 1-127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Establece el nivel de las señales de tecla de percusión enviadas desde el efecto de inserción A o el efecto de inserción B al efecto de reverberación o variación. Este parámetro se puede establecer en cada tecla de percusión.

Este parámetro no está disponible según cuáles sean los ajustes de Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) y Drum Key Out (Drum Key Output Select).

Ajustes: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Establece el destino de salida de la tecla de percusión.

Este parámetro no está disponible según cuáles sean los ajustes de Connect (Drum Key Connection Switch) y Part Output (Part Output Select).

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB Mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Keyboard Select

Activa o desactiva el ajuste de selección del teclado.

Si este parámetro está activado, puede seleccionar la tecla de percusión que quiera editar pulsando una tecla del teclado.

Ajustes: Off, On

Filter

Establece el filtro de la parte de percusión. Puede cambiar la calidad del tono utilizando un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto en cada tecla de percusión.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Key → Filter



Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Establece la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

Ajustes: 0–1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Establece la sensibilidad a la velocidad de la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

En los valores positivos de este parámetro, cuanto más fuerte (mayor velocidad) se toque la tecla, mayor será la frecuencia de corte.

En los valores negativos de este parámetro, cuanto más fuerte se toque la tecla, menor será la frecuencia de corte.

Ajustes: –64–+0–+63

Resonance (LPF Resonance)

Establece el nivel del efecto de resonancia en el filtro de paso bajo.

Ajustes: 0–127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Establece la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

Ajustes: 0–1023

Level/Pan

Establece el nivel y la posición panorámica (posición en el campo estéreo) de cada tecla de percusión.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Key → Level/Pan



Attack Time (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el volumen alcanza el valor establecido en Level (Drum Key Level).

Ajustes: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar de Level (Drum Key Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en disminuir después de haber alcanzado el nivel establecido en Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–126, Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor de volumen que va a cambiar de Level (Drum Key Level).

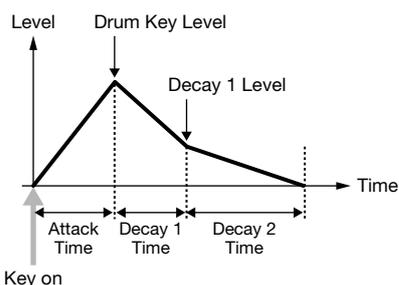
Ajustes: 0–127

Level (Drum Key Level)

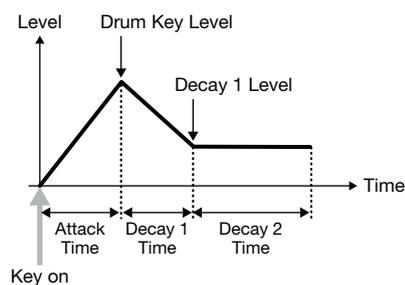
Establece el nivel de salida de la tecla de percusión. Este parámetro permite ajustar el balance de nivel entre las teclas de percusión.

Ajustes: 0–127

Si Decay2 Time = 0–126



Si Decay2 Time = hold



Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el nivel (volumen) a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -64- +0-+63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más intenso será el volumen.

0: No hay cambios, independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Cuanto más lenta sea la velocidad, más intenso será el volumen.

Pan

Establece la posición panorámica (localización en el campo de sonido) de la tecla de percusión. La posición en el campo estéreo de la parte de percusión (kit de percusión) se puede ajustar.

Ajustes: L63-C (central)-R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica alterna a izquierda y a derecha por cada tecla tocada.

El valor establecido en Pan es la posición central del movimiento a derecha e izquierda de la posición panorámica.

Ajustes: L63-C (Central)-R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica aleatoria a izquierda y a derecha por cada tecla tocada.

El valor establecido en Pan es la posición central en el campo estéreo.

Ajustes: 0-127

Element EQ

El mismo ajuste que Element EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Element Edit.

Pantallas Part Edit (FM-X) Part Common Edit

La parte normal (FM-X) consta de ocho operadores.

Part Edit (FM-X) incluye Part Common Edit (para configurar los parámetros de toda la parte) y Operator Edit (para configurar los parámetros de cada operador).

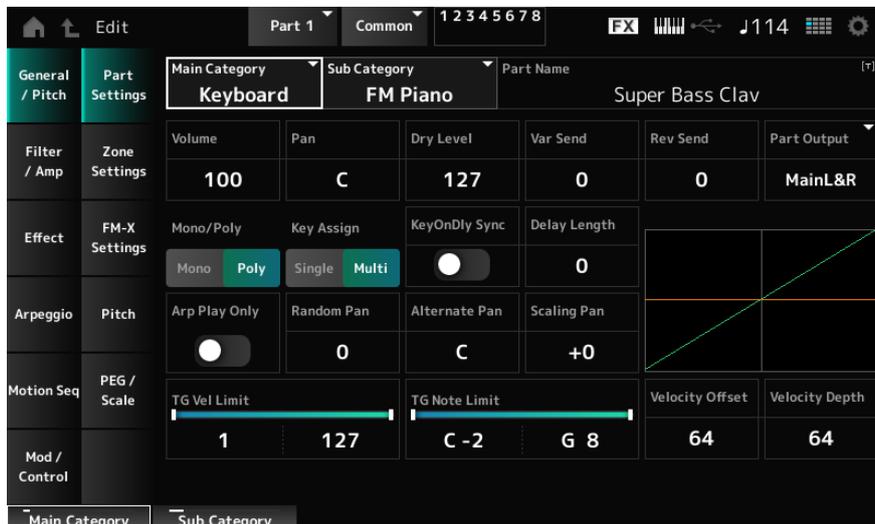
General/Pitch

Part Settings

En la pantalla Part Settings, se pueden configurar parámetros generales (como los nombres de las partes y el sistema de generación de tonos) de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings



Esta pantalla es básicamente la misma que la que se abre desde General/Pitch → Part Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, si bien se ha agregado el parámetro mostrado abajo.

Random Pan (Random Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica aleatoria a izquierda y a derecha por cada tecla tocada. El valor establecido en Pan es la posición central en el campo estéreo.

Ajustes: 0–127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Establece cómo se aplica al sonido una posición panorámica alterna a izquierda y a derecha por cada tecla tocada. El valor establecido en Pan es la posición central del movimiento a derecha e izquierda de la posición panorámica.

Ajustes: L63–C (Central)–R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Establece cómo la posición de la tecla que se pulsa afecta a la posición panorámica. El número de nota C3 es el punto de referencia para el efecto panorámico y la posición en este momento es el valor establecido en Pan.

Si este parámetro se establece en un valor positivo, la posición panorámica se establece a la izquierda con las teclas más bajas y a la derecha con las teclas más altas.

Si este parámetro se establece en un valor de 0, no habrá cambios en el ajuste Pan. Si el parámetro se establece en un valor negativo, la posición panorámica se establece a la izquierda con las teclas más bajas y a la derecha con las teclas más altas.

Ajustes: –64–+0–+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

Establece el momento de Key On Delay para sincronizarlo con el tempo.

Ajustes: Off, On

Delay Length (Key On Delay Time Length)

Establece el tiempo de retardo desde el momento en que se pulsa la tecla hasta que se produce el sonido.

Este parámetro no está disponible si KeyOnDly Sync está activado.

Ajustes: 0–127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

Este parámetro está disponible si KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) está activado. Puede configurar el momento de Key On Delay usando valores de nota musical.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8 (corcheas), 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4 (negras), 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2 (blancas), Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 × 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 1/4 × 5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 1/4 × 6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 1/4 × 7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 1/4 × 8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás)

Zone Settings

Lo mismo que el ajuste General/Pitch → Zone Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

FM-X Settings

En la pantalla FM-X Settings, se pueden configurar los parámetros FM Color que se proporcionan como una forma práctica de editar los sonidos FM-X, así como el ajuste Algorithm (o cómo están organizados los operadores).

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → FM-X Settings



FM Attack

Controla el tiempo de ataque del EG que cambia la profundidad de la modulación de frecuencia con el tiempo.

Ajustes: -99+0+99

FM Decay

Controla el tiempo de disminución del EG que cambia la profundidad de la modulación de frecuencia con el tiempo.

Ajustes: -99+0+99

FM Sustain

Controla el nivel de resonancia del EG que cambia la profundidad de la modulación de frecuencia con el tiempo.

Ajustes: -99+0+99

FM Release

Controla el tiempo de liberación del EG que cambia la profundidad de la modulación de frecuencia con el tiempo.

Ajustes: -99+0+99

Algorithm (Algorithm Number)

Cambia el algoritmo.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Feedback (Feedback Level)

La realimentación hace que el operador se module a sí mismo enviando de vuelta algunas de las señales de salida.

Con este parámetro se puede establecer el grado de esa modulación.

Ajustes: 0-7

FM Depth

Cambia la profundidad de la modulación de frecuencia.

Ajustes: -99→+0→+99

FM Harmonics

Cambia la frecuencia de los armónicos de la síntesis FM.

Ajustes: -99→+0→+99

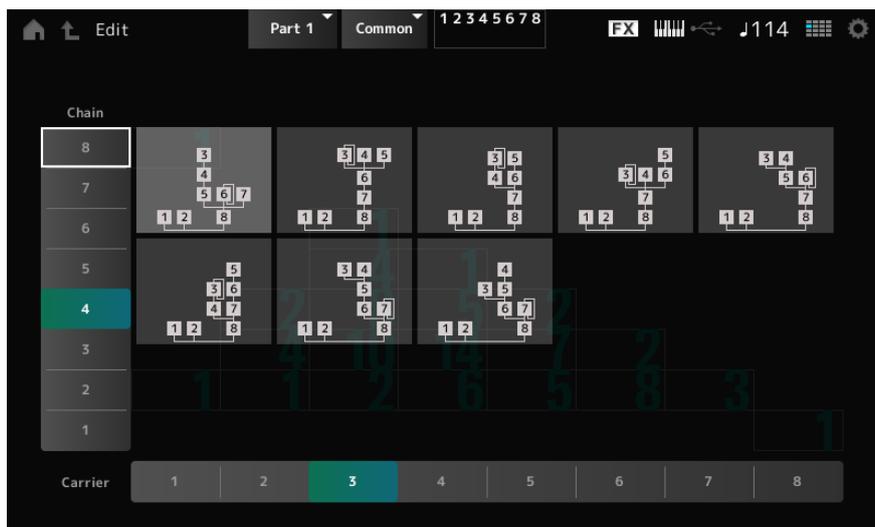
FM Texture

Cambia la textura de la síntesis FM.

Ajustes: -99→+0→+99

Algorithm Search

Abre la pantalla Algorithm Search.



- **Chain**
Filtra los algoritmos disponibles en función de la longitud máxima de los operadores conectados en serie.
- **Carrier**
Filtra los algoritmos disponibles en función de número de portadores.

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro. Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Este parámetro se especifica como un valor de compensación de la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: -64→+0→+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte.

Se especifica como un valor de compensación de la resonancia del filtro.

Ajustes: -64→+0→+63

Filter Offset FEG Depth

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro.

Ajustes: -64→+0→+63

Filter Type

Se abre la pantalla Filter Type.

Filter EG

Se abre la pantalla Filter EG.

Pitch

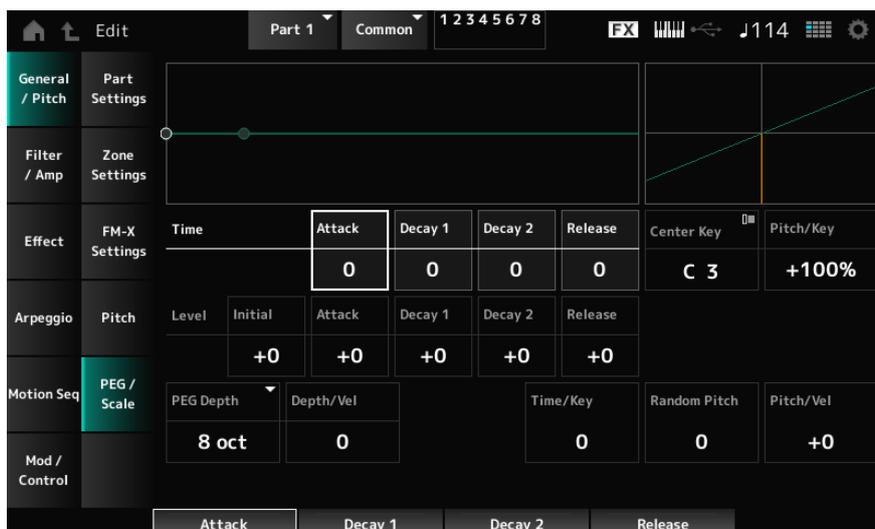
Esta pantalla es la misma que la que se abre desde General/Pitch → Pitch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, salvo por que Legato Slope (Portamento Legato Slope) está deshabilitado.

PEG/Scale

En la pantalla PEG/Scale, se pueden configurar el generador de envolventes de tono y la escala de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → PEG/Scale



Attack Time (PEG Attack Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el tono alcanza el valor establecido en Attack Level (PEG Attack Level).

Ajustes: 0–99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar de Attack Level (PEG Attack Level) a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) a Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Ajustes: 0–99

Release Time (PEG Release Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar desde que se suelta la tecla hasta llegar a Release Level (PEG Release Level).

Ajustes: 0–99

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Establece la tecla de referencia de Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Ajustes: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Establece la diferencia de tono entre dos teclas adyacentes. La nota establecida en Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) se usa como referencia.

Ajustes: -200%—+0%—+200%

+100% (valor predeterminado): La diferencia de tono entre las dos teclas una al lado de la otra se establece en un semitono.

0%: No hay diferencia de tono entre las dos teclas, y todas las teclas se tocan con el tono establecido en Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Valor negativo: Establece una respuesta de tono opuesta, de modo que las notas más graves resulten en un tono más alto y las más agudas, en un tono más bajo.

Initial Level (PEG Initial Level)

Establece el nivel de tono en el momento en que se pulsa la tecla.

Ajustes: -50—+0—+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Establece el tono que va a cambiar de Initial Level (PEG Initial Level) después de pulsar una tecla.

Ajustes: -50—+0—+50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor de tono que se va a cambiar desde Attack Level (PEG Attack Level).

Ajustes: -50—+0—+50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Establece el siguiente valor de tono que se va a cambiar desde Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Ajustes: -50—+0—+50

Release Level (PEG Release Level)

Establece el tono final que se alcanzará después de soltar la tecla.

Ajustes: -50—+0—+50

PEG Depth

Establece el grado de cambio de tono controlado por el PEG.

Ajustes: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

NOTA

Si este parámetro se establece en 8 oct, se puede establecer el valor más pequeño en el nivel de tono del EG para crear un cambio de tono de -4 octavas enviando un valor de tono 0 al generador de tonos interno y especificando el valor más grande para crear un cambio de tono de +4 octavas.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el tiempo del cambio de tono del PEG a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: 0—7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde la velocidad del cambio de tono en el PEG a la posición de la tecla.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): La velocidad de cambio del PEG se utiliza para la tecla especificada fijada en C3.

Ajustes: 0—7

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más lento será el cambio en el PEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más rápido será el cambio en el PEG.

0: No hay cambios en el PEG, independientemente de la posición de la tecla.

Random Pitch (Random Pitch Depth)

Cambia el tono del elemento aleatoriamente cada vez que se pulsa la tecla.

Ajustes: 0—127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el tono a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -64—+0—+63

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más alto será el tono.

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más bajo será el tono.

Filter Type

Lo mismo que el ajuste Filter → Type en la pantalla Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter EG

Lo mismo que el ajuste Filter → Filter EG en la pantalla Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter Scale

Lo mismo que el ajuste Filter → Scale en la pantalla Part Edit (AWM2) Element Edit.

Amp EG

Lo mismo que el ajuste Filter/Amp → Amp EG en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Routing

Esta pantalla es prácticamente la misma que la que se abre desde Effect → Routing en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, con las excepciones que se indican a continuación.

- No existe un ajuste de salida para cada Element
- No se puede seleccionar Parallel para Ins Connect

Ins A, Ins B

Lo mismo que Effect → InsA y InsB en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

3-band EQ

Lo mismo que el ajuste Effect → 3-band EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Lo mismo que el ajuste Effect → 2-band EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Lo mismo que el ajuste Effect → Ins Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Individual en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Advanced en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Motion Seq

Common

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

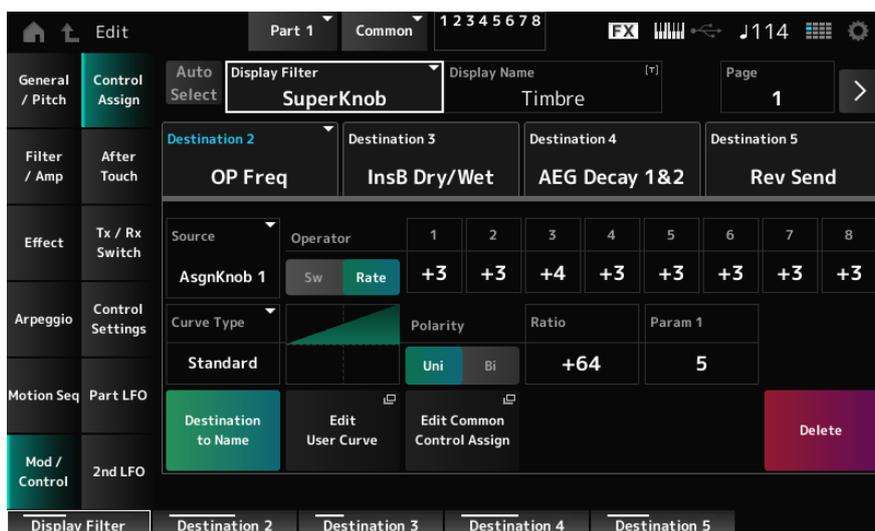
Lane

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Lane en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Assign

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Aparte del ajuste Destination, lo mismo que Mod/Control → Control Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Para ver una lista de los ajustes, consulte el documento Data List (Lista de datos).

Utilice los parámetros que se muestran a continuación en lugar de ElementSw y otros.

Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

Puede activar o desactivar los ajustes de controlador de cada operador. Este parámetro se muestra solo si el valor seleccionado en Destination está relacionado con los operadores.

Ajustes: Off, On

Sw/Rate

Cambia entre las vistas Operator Sw y Operator Rate.

Este parámetro se muestra solo si Destination se ha establecido en OP Freq o OP AEG Offset.

Ajustes: Off, On

Operator Rate 1–8

Establece la sensibilidad del controlador seleccionado para Destination.

Este parámetro se muestra solo si Destination se ha establecido en OP Freq o OP AEG Offset.

Ajustes: –7–+0–+7

After Touch

Aparte del ajuste Destination, lo mismo que Mod/Control → After Touch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Tx/Rx Switch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

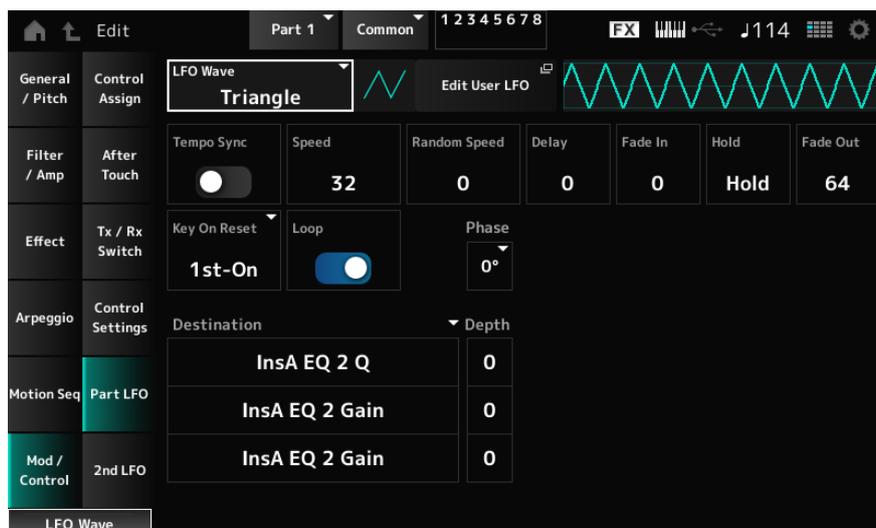
Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Control Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

En la pantalla Part LFO, se puede configurar el LFO de la parte.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

Selecciona la onda de LFO y establece el tipo de cambios cíclicos de LFO.

Ajustes: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Se abre la pantalla User LFO Edit.

Se puede crear una forma de onda de LFO de hasta 16 pasos.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave para sincronizarlos con la reproducción del arpeggio o la canción.

Ajustes: Off (no sincronizado), On (sincronizado)

• Cuando se establece en Off

Speed (LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave.

Este parámetro no está disponible si la opción Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está activada.

Ajustes: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Cambia el valor de LFO Speed aleatoriamente.

Este parámetro no está disponible si la opción Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está activada.

Ajustes: 0–127

• Si está activado

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave utilizando valores de notas musicales.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8 (corcheas), 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4 (negras), 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2 (blancas), Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 × 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 1/4 × 5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 1/4 × 6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 1/4 × 7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 1/4 × 8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás), 1/4 × 16 (dieciséis notas negras en cada compás), 1/4 × 32 (32 negras en cada compás), 1/4 × 64 (64 negras en cada compás)

Delay (LFO Delay Time)

Establece 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.

Cuanto mayor sea el valor, mayor será el retardo al que el LFO surte efecto.

Ajustes: 0–127

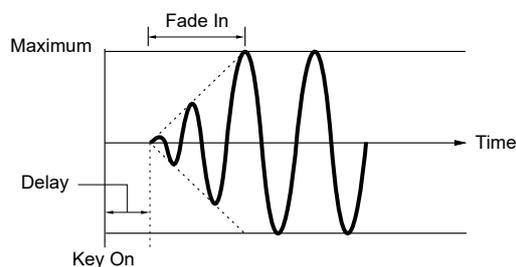
Fade In (LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay (LFO Delay Time). Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

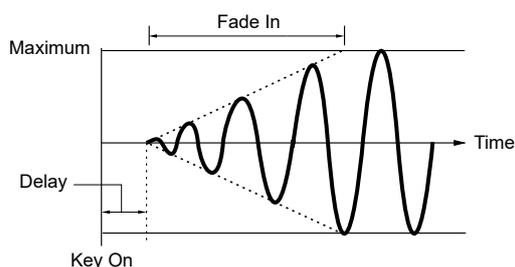
Ajustes: 0–127

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

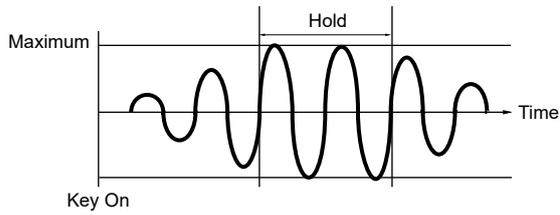


Hold (LFO Hold Time)

Establece el tiempo durante el que mantener el efecto LFO después de llegar al nivel máximo.

Ajustes: 0–126, Hold

Hold: No hay reducción gradual

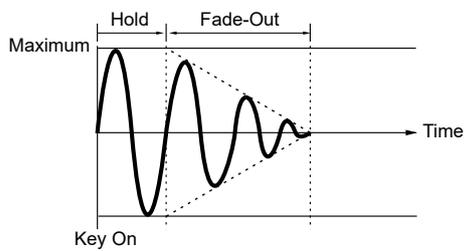


Fade Out (LFO Fade Out time)

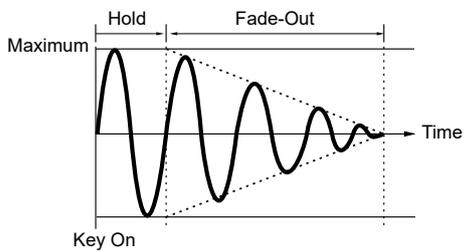
Establece la cantidad de tiempo que tarda en reducirse de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo de retención establecido en Hold (LFO Hold Time). Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en reducir gradualmente.

Ajustes: 0–127

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande



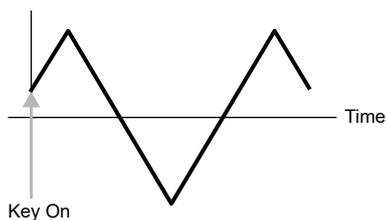
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, Each-on, 1st-on

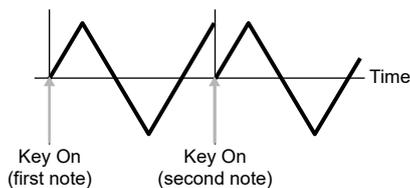
Quando se establece en Off

No restablece la oscilación del efecto LFO. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.



Quando se establece en Each-on

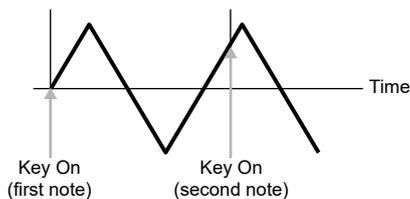
Restablece la oscilación del LFO cada vez que se pulsa una tecla e inicia la forma de onda en la fase especificada en el parámetro Phase.



Quando se establece en 1st-on

Restablece la oscilación del LFO cada vez que se pulsa una tecla e inicia la forma de onda en la fase especificada en el parámetro Phase.

La reproducción no se restablecerá cuando se toque la segunda nota mientras se mantiene pulsada la primera.



Loop (LFO Loop Switch)

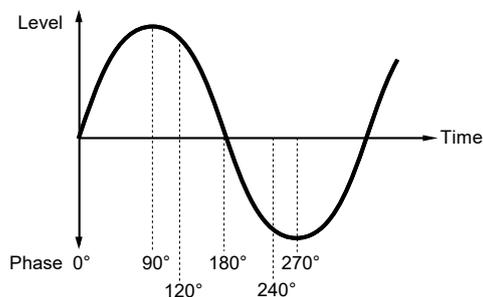
Establece LFO Wave de forma que se reproduce en bucle (repetición) o una sola vez.

Ajustes: Off, On

Phase (LFO Phase)

Se puede configurar la fase inicial del momento en que se restablece el valor de LFO Wave.

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



Destination (LFO Destination)

Establece la función que se va a controlar mediante LFO Wave.

Ajustes: Insertion Effect A Parameter1-24, Insertion Effect B Parameter1-24 (según el efecto de inserción)

Depth (LFO Depth)

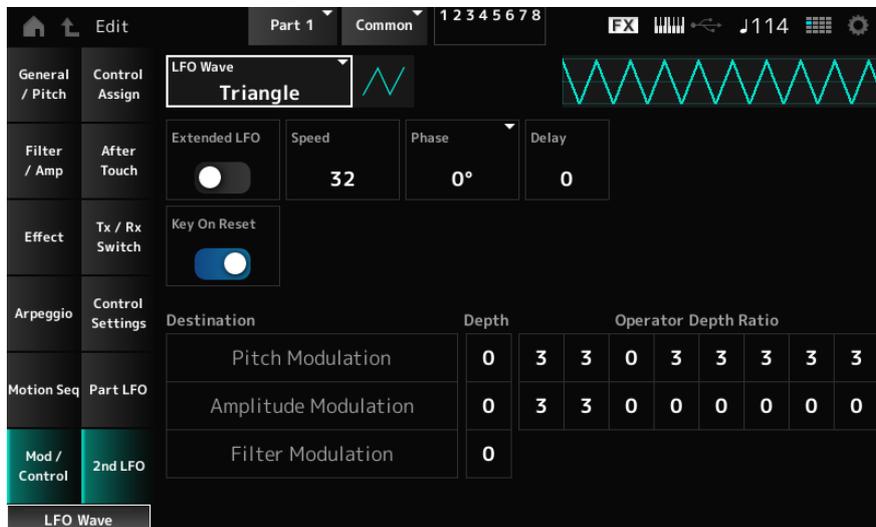
Establece la profundidad del control LFO Wave de cada Destination.

Ajustes: 0-127

2nd LFO

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Mod/Control → 2nd LFO



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Permite seleccionar 2nd LFO.

Ajustes: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

NOTA

La fase Amplitude Modulation se desplaza con Sine.

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Cambia entre el conjunto de ajustes antiguo de Speed (2nd LFO Speed) (Off: 0–99) y un conjunto de ajustes nuevo con mayor resolución (On: 0–415) para la velocidad (velocidad LFO).

Desactive este parámetro para mantener la compatibilidad de los datos creados con los ajustes anteriores.

Ajustes: Off, On

Speed (2nd LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de LFO Wave (2nd LFO Wave).

Ajustes: 0-99 (si Extended LFO está desactivado), 0-415 (si Extended LFO está activado)

Phase (2nd LFO Phase)

Se puede configurar la fase inicial del momento en que se restablece el valor de LFO Wave (2nd LFO Wave).

Ajustes: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2nd LFO Delay Time)

Establece el tiempo que el efecto 2nd LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay.

Ajustes: 0–99

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación de 2nd LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

Este parámetro crea un efecto de vibrato (cambios cíclicos en el tono) mediante LFO Wave (2nd LFO Wave) y permite especificar la profundidad de la modulación del filtro del LFO.

Ajustes: 0–99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)

Establece la profundidad de la modulación mediante las señales LFO configuradas en Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth).

Ajustes: 0–7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

Este parámetro crea cambios cíclicos en el volumen mediante LFO Wave (2nd LFO Wave) y permite especificar la profundidad de la modulación del filtro del LFO.

Ajustes: 0–99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)

Establece la profundidad de la modulación mediante las señales LFO configuradas en Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth).

Ajustes: 0–7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)

Este parámetro crea cambios cíclicos en la frecuencia de corte del filtro mediante LFO Wave (2nd LFO Wave) y permite especificar la profundidad de la modulación del filtro del LFO.

Ajustes: 0–99

Pantallas Part Edit (FM-X) Operator Edit

La parte normal (FM-X) consta de ocho operadores.

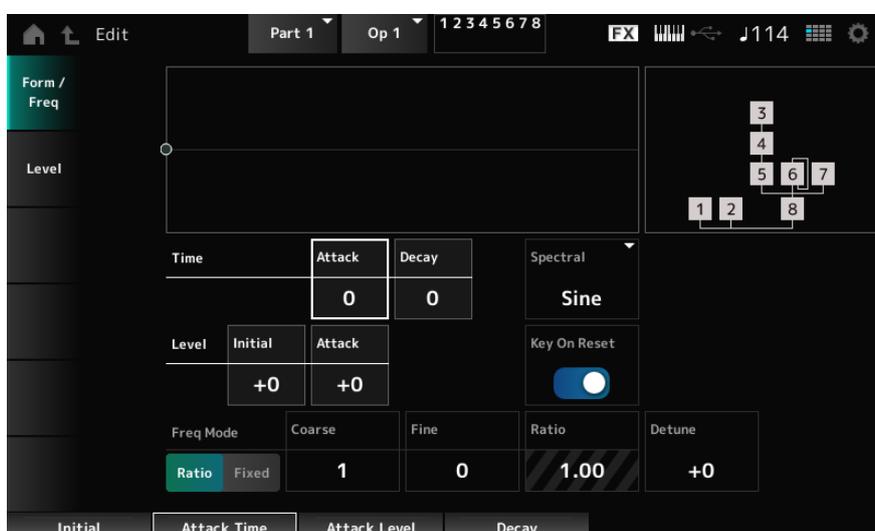
Part Edit (FM-X) incluye Part Common Edit (para configurar los parámetros de toda la parte) y Operator Edit (para configurar los parámetros de cada operador).

Form/Freq

En la pantalla Form/Freq, se puede configurar la forma de onda y la frecuencia del operador.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Operator → Form/Freq



Attack Time (PEG Attack Time)

Establece el tiempo que el tono tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el tono alcanza el valor establecido en Attack Level (PEG Attack Level).

Ajustes: 0–99

Decay Time (PEG Decay Time)

Establece el tiempo que tarda el tono en cambiar del valor establecido en Attack Level (PEG Attack Level) al momento en que el PEG cambia al valor 0.

Ajustes: 0–99

Initial Level (PEG Initial Level)

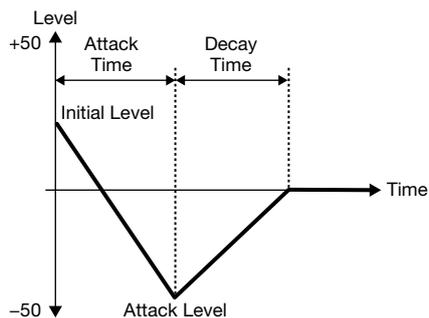
Establece el nivel de tono en el momento en que se pulsa la tecla.

Ajustes: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Establece el tono que va a cambiar de Initial Level (PEG Initial Level) después de pulsar una tecla.

Ajustes: -50→+0→+50



Spectral (Spectral Form)

Establece la forma de onda del operador seleccionado.

Ajustes: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Sine: Onda sinusoidal sin armónicos

All 1: Onda con armónicos en un margen espectral amplio

All 2: Onda con armónicos en un margen espectral estrecho

Odd 1: Onda que contiene armónicos impares en un margen espectral amplio

Odd 2: Onda que contiene armónicos impares en un margen espectral estrecho

Res 1: Onda con un pico en un armónico concreto en un margen espectral amplio

Res 2: Onda con un pico en un armónico concreto en un margen espectral estrecho

Skirt (Spectral Skirt)

Establece el ancho de la banda de transición (franja). Cuanto menor es el valor, más estrecha es la franja para aumentar un armónico particular.

Este parámetro no está disponible si la opción Spectral (Spectral Form) se ha establecido en Sine.

Ajustes: 0-7

Resonance (Spectral Resonance)

Establece la sensibilidad del efecto de resonancia en Spectral.

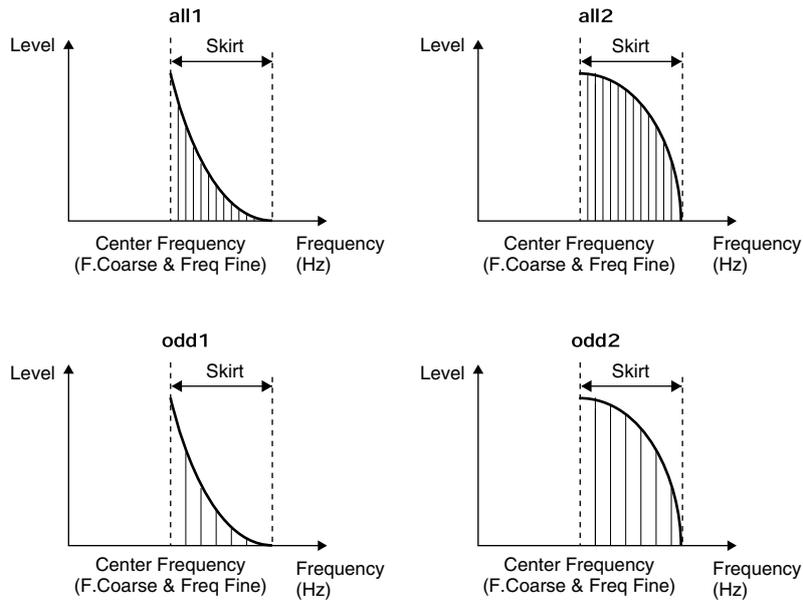
La frecuencia central se desplazará a armónicos de orden superior, para que pueda crear un efecto de resonancia o agregar características especiales al sonido.

Este parámetro está disponible solo si Spectral (Spectral Form) se ha establecido en Res 1 o Res 2.

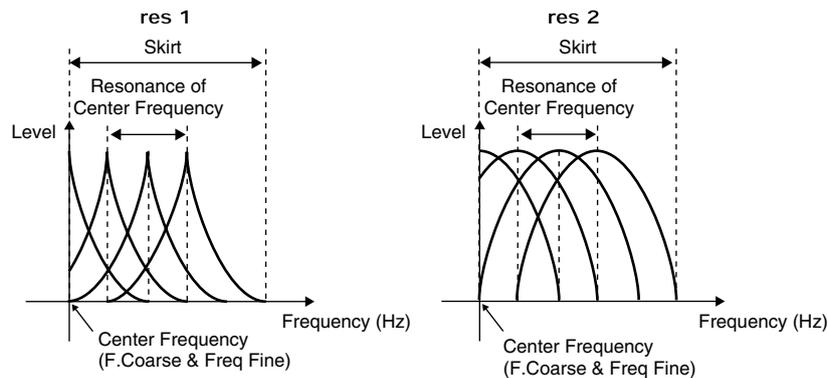
Ajustes: 0–99

Sine es una forma de onda simple que contiene únicamente la onda fundamental sin armónicos, mientras que otras formas de onda contienen armónicos. Por lo tanto, cuando la forma se configura en una onda distinta de Sine, estarán disponibles los parámetros relacionados con los armónicos y sus valores “pico” (formantes).

Aquí se muestran algunos parámetros específicos para controlar cada onda explicados en Spectral.



El número de armónicos se puede aumentar estableciendo un valor de Skirt mayor para ampliar el margen del espectro.



Establecer un valor de Resonance mayor cambia la frecuencia central a armónicos de orden superior.

Resonance se establece en 0: Se desplaza al primer armónico.

Resonance se establece en 99: Se desplaza al 100.º armónico.

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Restablece la oscilación del oscilador cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On

Off: Si se toca un tecla sin haber reiniciado el oscilador, la forma de onda de la señal se iniciará sea cual sea la fase en ese momento

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el tono a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Este parámetro está disponible solo si Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) se ha establecido en Fixed.

Ajustes: -7--+0--+7

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más alto será el tono.

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más bajo será el tono.

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Establece el tono de salida del operador.

Ajustes: Ratio, Fixed

Ratio: Establece el tono de salida según la tecla.

Fixed: Establece el tono en el ajuste Coarse o el ajuste Fine, independientemente del tono de la tecla que se pulse.

Coarse (Coarse Tune)

Ajusta el tono de salida de cada operador.

Ajustes: Cuando Freq Mode se establece en Ratio: 0–31. Cuando Freq Mode se establece en Fixed: 0–21

Fine (Fine Tune)

Ajusta con precisión el tono de salida de cada operador.

Ajustes: Cuando Freq Mode se establece en Ratio: 0–99. Cuando Freq Mode se establece en Fixed: 0–127

Detune

Establece el tono de salida de cada operador en un valor ligeramente superior o inferior.

Cuando Coarse (Coarse Tune) o Fine (Fine Tune) se establecen en el mismo valor, el operador con el ajuste Detune tendrá ligeras diferencias de tono. Como resultado, se puede crear un sonido más cálido o un efecto de coro.

Ajustes: -15--+0--+15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Establece la diferencia de tono entre dos teclas adyacentes. Este parámetro está disponible solo si Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) se ha establecido en Fixed.

Ajustes: 0–99

0: No hay diferencia de tono entre las dos teclas adyacentes, y todas las teclas se tocan con el tono establecido en Coarse o Fine.

99: La diferencia de tono entre dos teclas adyacentes se establece en un semitono.

Level

En la pantalla Level, se pueden configurar los parámetros generales del operador.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Operator → Level



Hold Time (AEG Hold Time)

Establece el tiempo que el valor tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que se alcanza el valor establecido en Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Ajustes: 0–99

Attack Time (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el valor tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que se alcanza el valor establecido en Attack Level (AEG Attack Level).

Ajustes: 0–99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Establece el tiempo que el valor tarda en cambiar de Attack Level (AEG Attack Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Ajustes: 0–99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Establece el tiempo que el valor tarda en cambiar de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Ajustes: 0–99

Release Time (AEG Release Time)

Establece el tiempo que el valor tarda en cambiar desde el momento en que se suelta una tecla hasta que se alcanza el valor establecido en Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Ajustes: 0–99

Attack Level (AEG Attack Level)

Establece el valor que va a cambiar después de pulsar una tecla.

Ajustes: 0–99

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Establece el siguiente valor que va a cambiar de Attack Level (AEG Attack Level).

Ajustes: 0–99

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

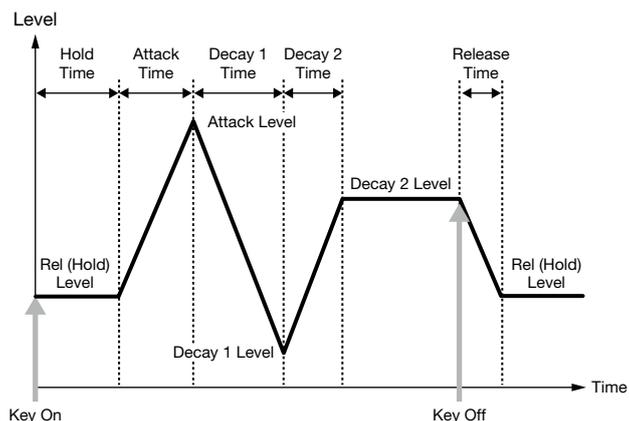
Establece el valor que se mantiene mientras la tecla está pulsada.

Ajustes: 0–99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Establece el valor final que se alcanzará después de soltar la tecla.

Ajustes: 0–99



Level (Operator Level)

Establece el nivel de salida del operador.

Ajustes: 0–99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el nivel a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -7–+0–+7

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más intenso será el volumen.

0: No hay cambios, independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Cuanto más lenta sea la velocidad, más intenso será el volumen.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Establece cómo responde la velocidad del cambio de nivel en el AEG a la posición de la tecla.

Ajustes: 0–7

Valor positivo: Cuanto más grave sea la tecla tocada, más despacio cambia el volumen del AEG; cuanto más aguda sea la tecla tocada, más rápido cambia el volumen del AEG.

0: No hay cambio de volumen del AEG, independientemente de la posición de la tecla.

Break Point (Level Scaling Break Point)

Establece el número de nota de Break Point de escala de amplitud.

Ajustes: A–1–C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Establece la campana de la curva de cambio.

Ajustes: 0–99

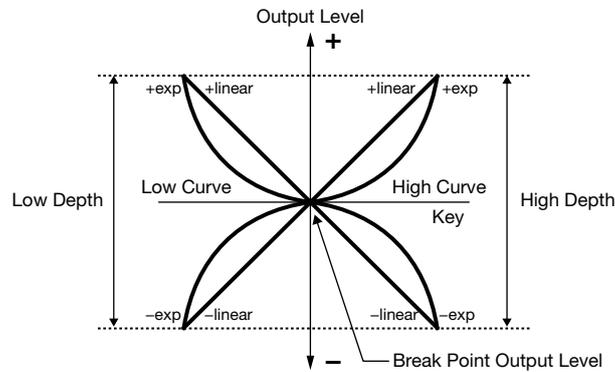
Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

Curve Hi (Level Scaling High Curve)

Establece la curva de cambio de la escala de amplitud.

Ajustes: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

El teclado se divide en dos según el ajuste Break Point. Establezca Curve Lo para la campana de la curva de la izquierda y Lvl/Key Lo para la campana de la curva de la derecha. De manera similar, establezca Curve Hi para seleccionar la curva a la derecha y Lvl/Key Hi en la campana de la curva.



La tecla en Break Point depende del nivel de salida configurado en Level (Operator Level).

Con las teclas de la izquierda de Break Point, el nivel de salida se corrige según la curva establecida en Curve Lo y Lvl/Key Lo. Con las teclas de la derecha de Break Point, el nivel de salida se corrige según la curva establecida en Curve Hi y Lvl/Key Hi.

El nivel de salida de las curvas Exp cambia exponencialmente, mientras que el de las curvas Linear lo hace linealmente. En ambos casos, cuanto más lejos de Break Point, mayores serán los cambios en el nivel de salida.

Pantallas Part Edit (AN-X) Part Common Edit

La parte normal (AN-X) consta de tres osciladores y un ajuste de ruido.

Part Edit (AN-X) se compone de Part Common Edit para configurar parámetros que afectan a toda la parte, Oscillator Edit para configurar los parámetros de cada oscilador y Noise Edit para editar el ruido.

General/Pitch

Part Settings

Lo mismo que el ajuste General/Pitch → Part Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Zone Settings

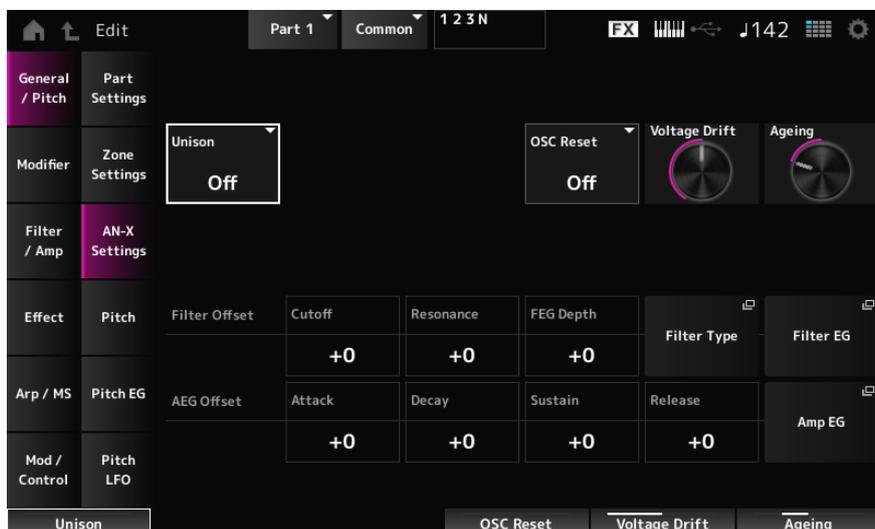
Lo mismo que el ajuste General/Pitch → Zone Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

AN-X Settings

En la pantalla AN-X Settings, se pueden configurar los parámetros específicos del motor de sonido AN-X.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → AN-X Settings



Unison

Superpone varios sonidos para crear densidad.

Ajustes: Off, 2, 4

Unison Detune

Establece cómo va a cambiar el tono del sonido superpuesto.

Ajustes: 0–15

Unison Spread

Establece cómo se distribuyen los sonidos en capas en el campo estéreo.

Ajustes: 0–15

OSC Reset

Especifica cómo restablecer el oscilador.

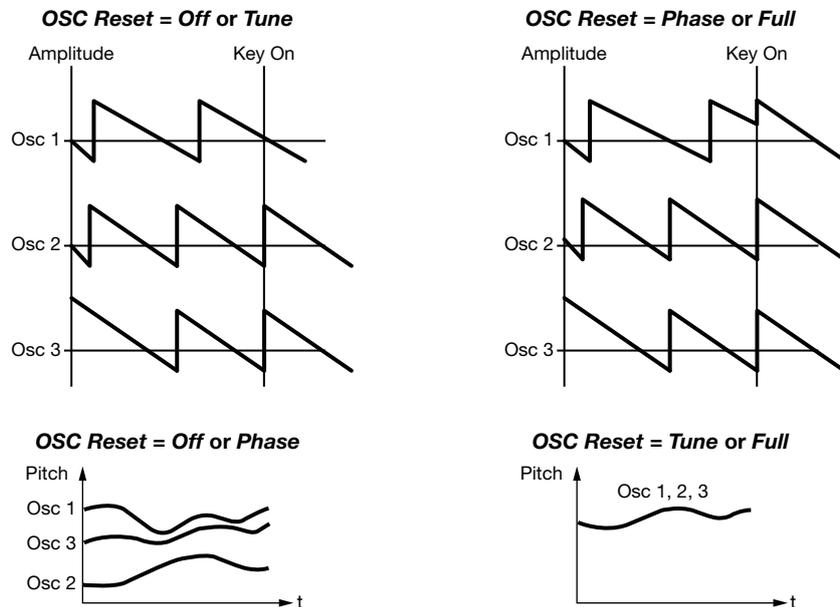
Ajustes: Off, Phase, Tune, Full

Off: No se restablece.

Phase: Restablece la fase del oscilador 1-3 al pulsar una tecla.

Tune: Hace que el tono del oscilador 1-3 sea uniforme.

Full: Habilita tanto Phase fase como Tune simultáneamente.



Voltage Drift

Especifica el tono del oscilador y la variación de Filter Cutoff. Estas variaciones también se ven afectadas por Ageing.

Ajustes: 0-127

0: No hay variación

64: Standard (estándar)

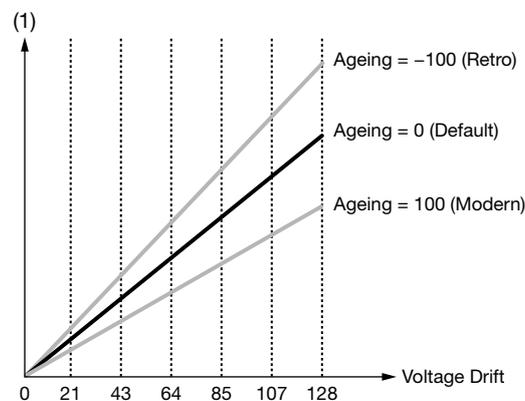
127: Variación máxima

Ageing

Ajusta la respuesta de frecuencia, así como OSC Pitch, Filter Cutoff y EG Time según la edad virtual del modelo del instrumento.

Ajustes: -100 (antiguo) – +100 (nuevo)

■ Voltage Drift y Ageing



(1) Variaciones en Cutoff o Pitch

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Cambia el sonido configurando la frecuencia de corte del filtro. Cuando se selecciona el filtro de paso bajo, los valores más altos aquí dan como resultado un sonido más brillante y los valores más pequeños, un sonido más oscuro.

Este parámetro se especifica como un valor de compensación de la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: -64--+0--+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Agrega características especiales al sonido ajustando el nivel de la señal cerca de la frecuencia de corte.

Se especifica como un valor de compensación de la resonancia del filtro.

Ajustes: -64--+0--+63

Filter Offset FEG Depth

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro.

Ajustes: -64--+0--+63

Filter Type

Se abre la pantalla Filter Type.

Filter EG

Se abre la pantalla Filter EG.

AEG Offset Attack (AEG Attack Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Establece el valor de compensación en Attack (Amplitude EG Attack Time).

Ajustes: -64--+0--+63

AEG Offset Decay (AEG Decay Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar después de haber alcanzado su máximo.

Establece el valor de compensación en Decay (Amplitude EG Decay Time).

Ajustes: -64--+0--+63

AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)

Establece el volumen que se mantiene después del tiempo de caída.

Establece el valor de compensación en Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Ajustes: -64--+0--+63

AEG Offset Release (AEG Release Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en decaer después de haber soltado la tecla.

Establece el valor de compensación en Release (Amplitude EG Release Time).

Ajustes: -64--+0--+63

Amp EG

Se abre la pantalla Amp EG.

Pitch

Esta pantalla es la misma que la que se abre desde General/Pitch → Pitch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, salvo por que Legato Slope (Portamento Legato Slope) está deshabilitado.

Pitch EG

En la pantalla Pitch EG, se puede configurar el generador de envolventes de tono.

Se puede usar para establecer cómo cambia el sonido con el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido disminuye.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch EG



Attack (Pitch EG Attack Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Ajustes: 0–255

Decay (Pitch EG Decay Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar del máximo al nivel Sustain (Pitch EG Sustain Level).

Ajustes: 0–255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Establece el nivel de resonancia.

Ajustes: 0–511

Release (Pitch EG Release Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en alcanzar un valor de 0 después de haber soltado la tecla.

Ajustes: 0–255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Establece cómo la velocidad cambia el generador de envolventes con el tiempo.

Cuanto mayor sea el valor, más rápido cambiará el EG con el tiempo cuando las teclas se tocan a gran velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Establece la cantidad máxima de cambio de tono del generador de envolventes (en cents). Cuanto más lejos esté la profundidad del valor 0, más amplio será el margen de cambio de tono.

Ajustes: -4800 cent – +0 – +4800 cent

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: El cambio de tono se invierte.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: -255 – +0 – +255

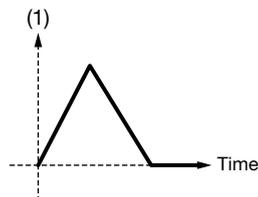
Valor positivo: Unos valores de velocidad más rápidos amplían el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG, mientras que unos valores más lentos lo reducen.

0: No hay cambios en el PEG, independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Unos valores de velocidad más rápidos reducen el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el PEG, mientras que unos valores más lentos lo amplían.

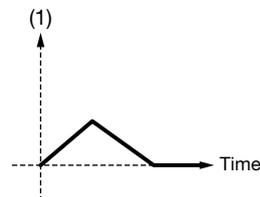
Cuando el valor es positivo

Velocidad rápida (el margen de profundidad del cambio de tono es más amplio)



(1) Profundidad de tono

Velocidad lenta (el margen de profundidad del cambio de tono es menos amplio)

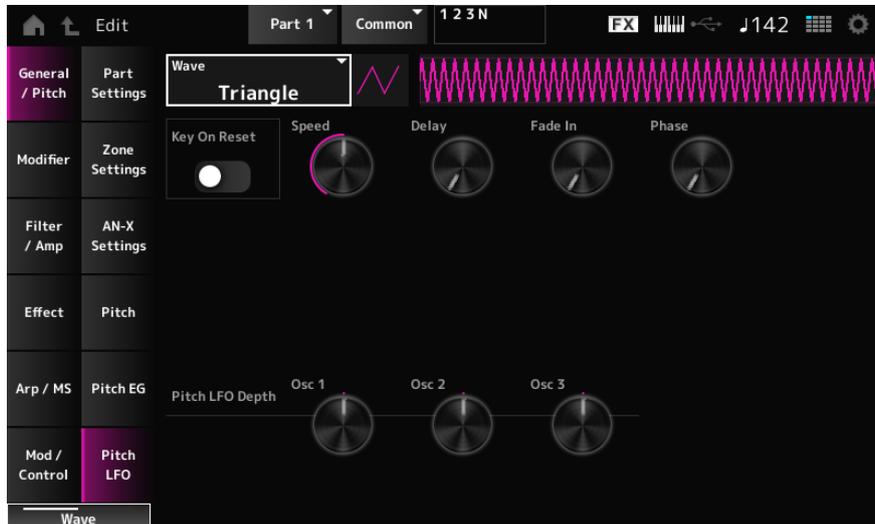


Pitch LFO

En la pantalla Pitch LFO, puede establecer Pitch LFO.

Operación

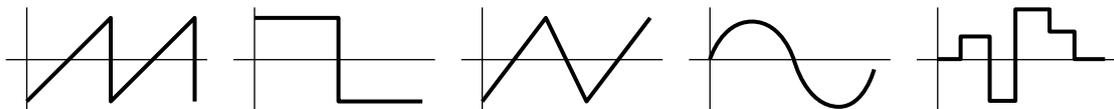
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch LFO



Wave (Pitch LFO Wave)

Selecciona la onda de LFO y establece el tipo de cambios cíclicos de LFO.

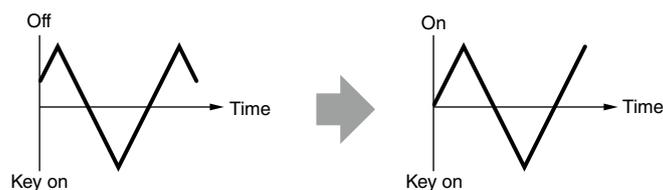
Ajustes: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Restablece la fase del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On



Speed (Pitch LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de la onda LFO.

Ajustes: 0–415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

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

Ajustes: 0–127

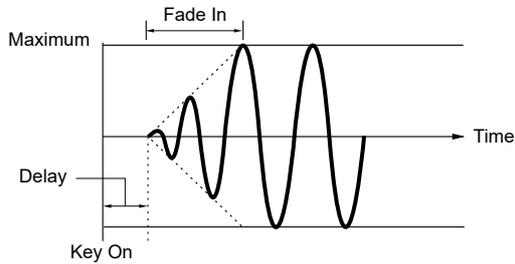
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay. Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

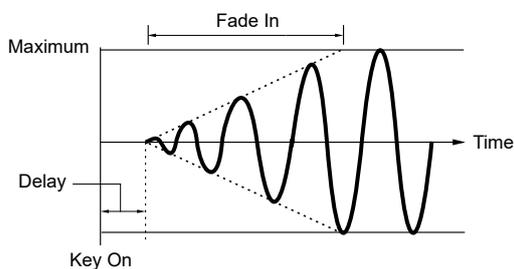
Ajustes: 0–214

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

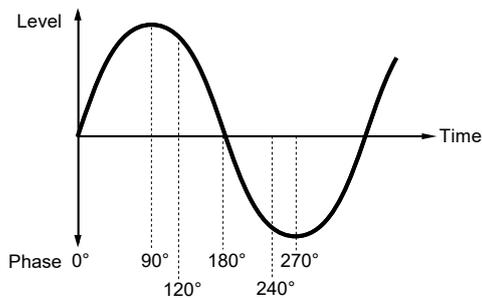


Phase (Pitch LFO Phase)

Establece la fase para restablecer la onda cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase de la onda



Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Establece el margen de profundidad del cambio de tono controlado por el LFO. Cuanto más lejos esté la profundidad del valor 0, más amplio será el margen de cambio de tono.

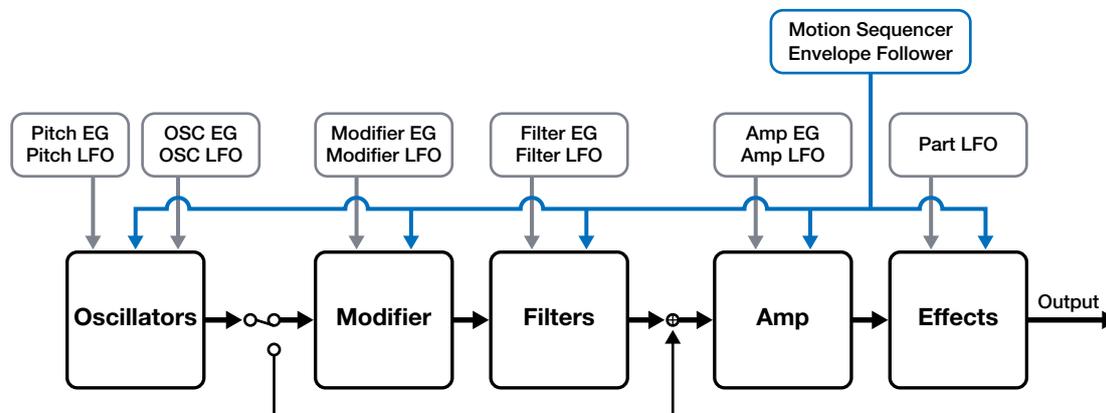
Ajustes: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: Se mantiene sin cambios.

Valor negativo: El cambio de tono se invierte.

Modifier

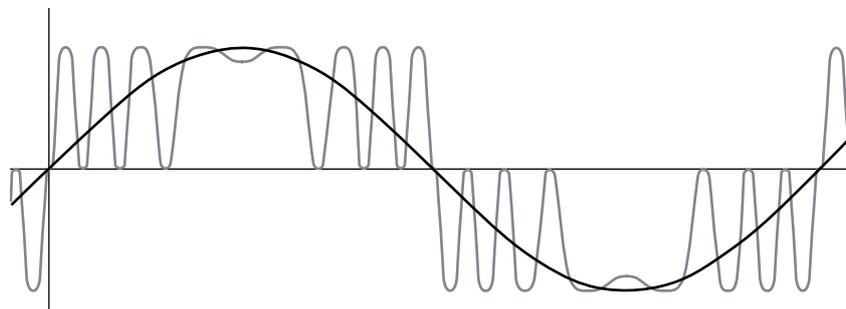
Modifier es un bloque de función para agregar distorsión a la salida de señal del bloque OSC y para agregar tonos armónicos al sonido.



Wave Folder

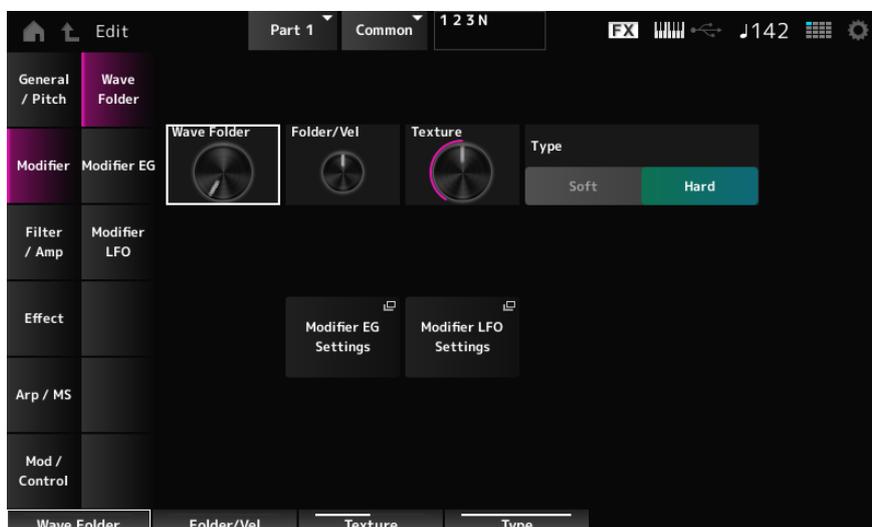
Wave Folder es un efecto creado al plegar formas de onda según el valor especificado. Este efecto permite crear cambios suaves desde una distorsión delicada hasta una destrucción sonora. Con el motor de sonido AN-X, puede utilizar este efecto en cada nota de forma independiente.

Varios controladores, incluidos EG, LFO, Velocity y Polyphonic Aftertouch, están disponibles para controlar este efecto en tiempo real.



Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Modifier → Wave Folder



Wave Folder (Modifier Wave Folder)

Especifica el grado de plegado de la onda.

Ajustes: 0–255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)

Establece la manera en que Wave Folder responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)

Cambia la textura de Wave Folder.

Ajustes: 0–255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)

Cambia el tipo de Wave Folder.

Ajustes: Soft, Hard

Modifier EG Settings

Se abre la pantalla Modifier EG.

Modifier LFO Settings

Se abre la pantalla Modifier LFO.

Modifier EG

En la pantalla Modifier EG, se puede configurar el generador de envolventes de Modifier.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Modifier → Modifier EG



Attack (Modifier EG Attack Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Ajustes: 0–255

Decay (Modifier EG Decay Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar del máximo al nivel Sustain (Modifier EG Sustain Level).

Ajustes: 0–255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Establece el nivel de resonancia.

Ajustes: 0–511

Release (Modifier EG Release Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en alcanzar un valor de 0 después de haber soltado la tecla.

Ajustes: 0–255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Establece cómo la velocidad cambia el generador de envolventes con el tiempo.

Cuanto mayor sea el valor, más rápido cambiará el EG con el tiempo cuando las teclas se tocan a gran velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Establece la manera en que Wave Folder responde a Modifier EG.

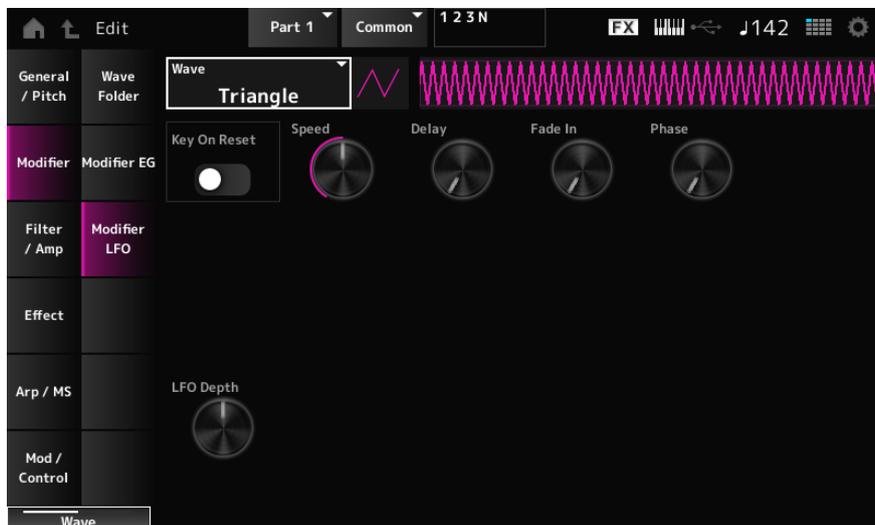
Ajustes: –127–+0–+127

Modifier LFO

En la pantalla Modifier LFO, puede establecer el LFO de Modifier.

Operación

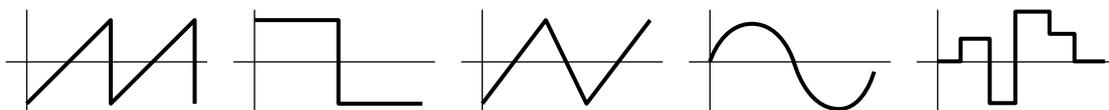
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Modifier → Modifier LFO



Wave (Modifier LFO Wave)

Selecciona la onda de LFO y establece el tipo de cambios cíclicos de LFO.

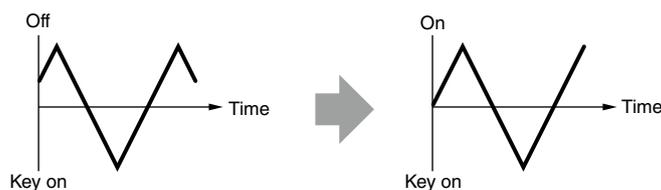
Ajustes: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

Restablece la fase del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On



Speed (Modifier LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de la onda LFO.

Ajustes: 0–415

Delay (Modifier LFO Decay Time)

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

Ajustes: 0–127

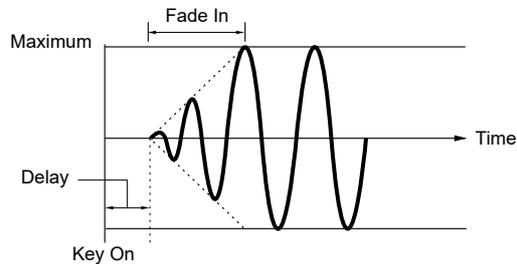
Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay. Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

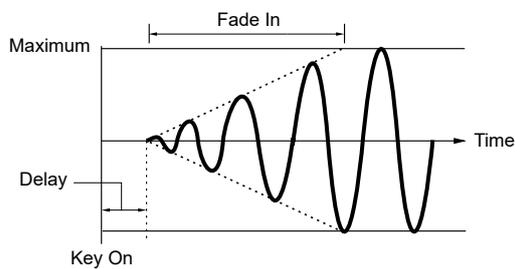
Ajustes: 0–214

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

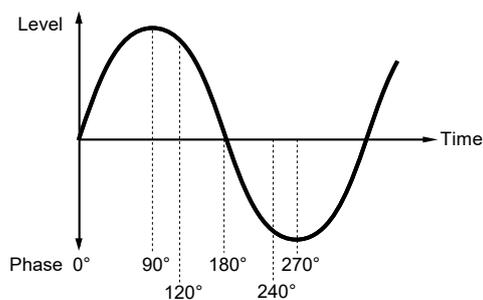


Phase (Modifier LFO Phase)

Establece la fase para restablecer la onda cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase de la onda



LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Establece la manera en que Wave Folder responde a Modifier LFO. Cuanto más lejos esté la profundidad del valor 0, más amplio será el margen de cambio de tono.

Ajustes: -127–+0–+127

0: Se mantiene sin cambios.

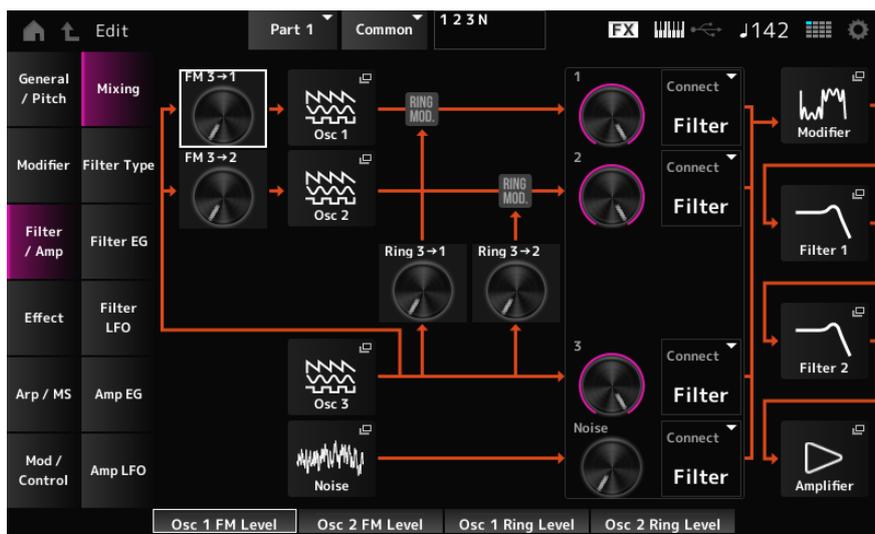
Valor negativo: El cambio de tono se invierte.

Mixing

En la pantalla Mixing, se puede configurar la salida de cada oscilador mientras se consulta el diagrama de flujo de señales de la parte AN-X.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Establece cómo OSC3 modula OSC1 y OSC2 mediante modulación de frecuencia (FM).

Ajustes: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)

Osc 2 (Oscillator 2)

Osc 3 (Oscillator 3)

Abre la pantalla OSC/Tune para Oscillator Edit.

Noise

Se abre la pantalla Noise.

Útil para crear varios sonidos SFX mediante el uso de filtros como VCF y HPF en las señales de ruido.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Establece cómo OSC3 modula OSC1 y OSC2 mediante modulación de anillo.

Ajustes: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)

2 (Oscillator 2 Out Level)

3 (Oscillator 3 Out Level)

Noise (Noise Out Level)

1, 2 y 3 son para configurar el volumen del oscilador.

Noise es para ajustar el nivel de la señal de salida desde la unidad de ruido. El balance de nivel se puede controlar con otras señales, como OSC 1, OSC 2 y Ring Modulator.

Ajustes: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)
Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)
Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)
Noise Connect (Noise Out Select)

Establece el destino de salida de los osciladores y el ruido.

Ajustes: Filter, Amp

Modifier

Se muestra Modifier → Wave Folder.

Filter 1

Filter 2

Se muestra Filter/Amp → Filter Type.

Amplifier

Se muestra Filter/Amp → Amp EG.

Filter Type

En la pantalla Filter Type, se puede seleccionar el tipo de filtro.

Los parámetros disponibles varían en función del tipo de filtro que se seleccione aquí.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter Type



Filter 1 Type

Filter 2 Type

Establece el filtro.

Los filtros disponibles para la parte AN-X se agrupan en tres tipos: LPF, HPF y BPF.

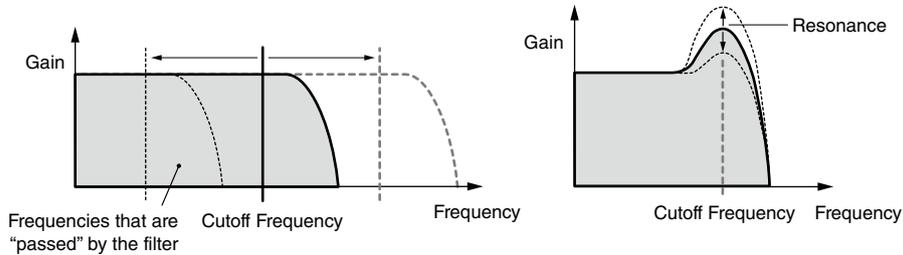
Ajustes: Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

- **LPF**

Corta las señales por encima del valor establecido en Cutoff Frequency. Es muy popular y sirve para producir sonidos de sintetizador clásicos.

El sonido se vuelve más brillante a medida que aumenta la frecuencia de corte, ya que el filtro pasa más señales. El sonido se vuelve más oscuro a medida que disminuye la frecuencia de corte, ya que el filtro corta o bloquea las señales.

Para producir un sonido “picudo” diferenciado, puede aumentar el valor establecido en Resonance o amplificar el nivel de la señal a valores cercanos a la frecuencia de corte.



LPF24: -24 dB/oct

LPF18: -18 dB/oct

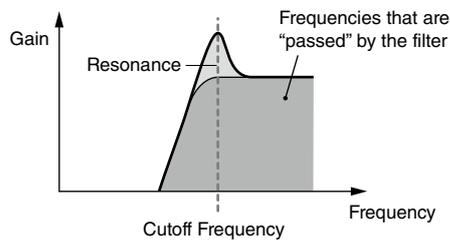
LPF12: -12 dB/oct

LPF6: -6 dB/oct

- **HPF**

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia superior a la frecuencia de corte.

Para producir un sonido “picudo” diferenciado, puede aumentar el valor establecido en Resonance o amplificar el nivel de la señal a valores cercanos a la frecuencia de corte.



HPF24: -24 dB/oct

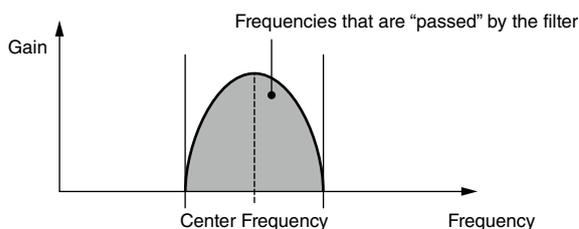
HPF18: -18 dB/oct

HPF12: -12 dB/oct

HPF6: -6dB/oct

- **BPF**

Tipo de filtro que solo pasa señales de una banda de frecuencias específica (frecuencia de corte) y corta todas las demás señales.



BPF12: -12dB/oct

BPF6: -6dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)

Establece la frecuencia de corte. La frecuencia configurada aquí la usa el filtro establecido en Filter Type.

Ajustes: 0–1023

Resonance (Filter Resonance)

Establece el tamaño de la resonancia. Puede que este parámetro no esté disponible según el valor de Filter Type.

Ajustes: 0–255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la frecuencia de corte a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: –255–+0–+255

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, mayor será el valor de la frecuencia de corte.

0: La frecuencia de corte no responde a la velocidad.

Valor negativo: Cuanto más lenta sea la velocidad, mayor será el valor de la frecuencia de corte.

Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde el nivel de resonancia a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla. Puede que este parámetro no esté disponible según el valor de Filter Type.

Ajustes: –255–+0–+255

Valor positivo: Cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Valor negativo: Cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

0: El valor de resonancia no cambia en respuesta a la velocidad.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)

Establece cómo responde el nivel de frecuencia de corte del filtro a la posición de la tecla. Cuando el valor se establece en 1oct, tanto el tono como la frecuencia de corte cambian al mismo ritmo.

Ajustes: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)

Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Establece la cantidad de distorsión controlada por la sección de saturador del filtro.

Ajustes: 0.0 dB–60.0 dB (en unidades de 0.75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Establece la manera en que Drive responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)

F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Establece el nivel de salida del filtro.

Ajustes: –12.000 – +0.000 – +12.000 (dB) (en unidades de 0.375 dB)

Filter EG

En la pantalla Filter EG, se puede configurar el generador de envolventes de filtro (FEG).

El FEG permite establecer el grado (o nivel) de los cambios en la frecuencia de corte y cómo esos cambios evolucionan en el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta el momento en que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza su máximo.

Ajustes: 0–255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en cambiar del máximo al nivel Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level).

Ajustes: 0–255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Establece el nivel de resonancia.

Ajustes: 0–511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en alcanzar un valor de 0 después de haber soltado la tecla.

Ajustes: 0–255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la frecuencia de corte a la velocidad o la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: –255–+0–+255

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más rápido cambiará el FEG.

0: No hay cambios independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Unos valores de velocidad rápidos dan como resultado cambios de FEG más lentos, mientras que unos valores de velocidad lentos dan como resultado cambios de FEG más rápidos.

FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Establece el margen de profundidad del cambio de frecuencia de corte controlado por el generador de envolventes de filtro en unidades de 50 cent. El margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte se amplía cuanto más se aleja el ajuste del valor 0.

Ajustes: –9600 – +0 – +9600 (cent)

0: El FEG no aplica cambios a la frecuencia de corte.

Valor negativo: Los cambios de la frecuencia de corte se invierten.

FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la frecuencia de corte controlada por el FEG a la velocidad o a la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: –255 – +0 – +255

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más amplio será el margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte controlado por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más reducido será el margen de profundidad

0: La frecuencia de corte no responde a la velocidad.

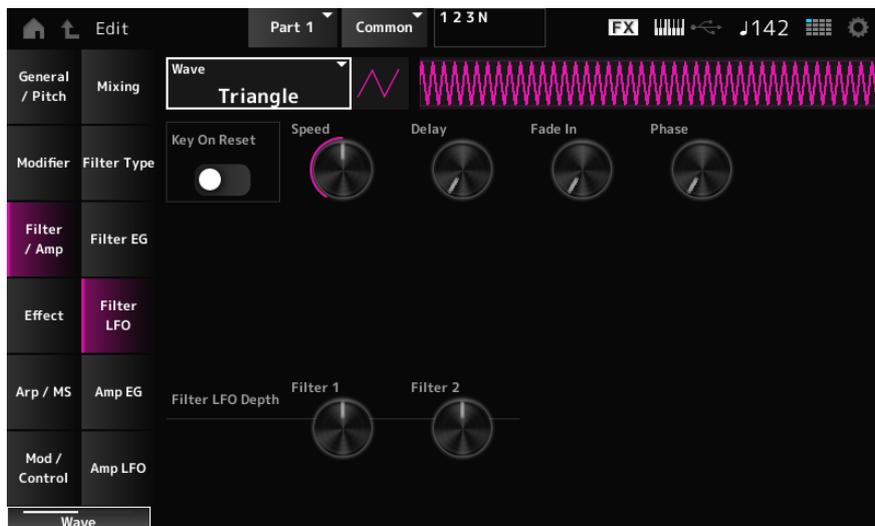
Valor negativo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más reducido será el margen de profundidad del cambio de la frecuencia de corte controlado por el FEG; cuanto más lenta sea la velocidad, más amplio será el margen de profundidad

Filter LFO

En la pantalla Filter LFO, se puede configurar el LFO del filtro.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Filter LFO



Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Selecciona una onda LFO. Cuando se utiliza la onda seleccionada aquí, se pueden crear varios tipos de modulación.

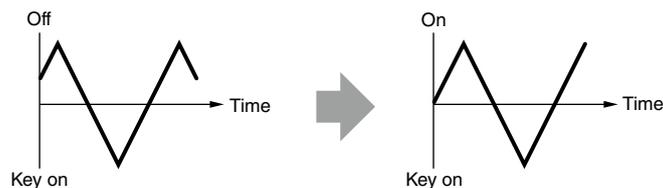
Ajustes: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de la onda LFO.

Ajustes: 0–415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Establece 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. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el retardo al que el LFO surte efecto.

Ajustes: 0–127

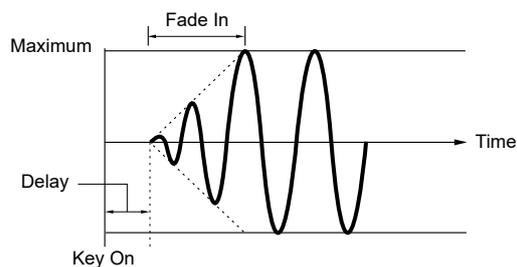
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay. Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

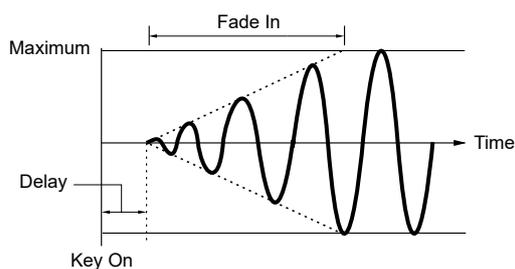
Ajustes: 0–214

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

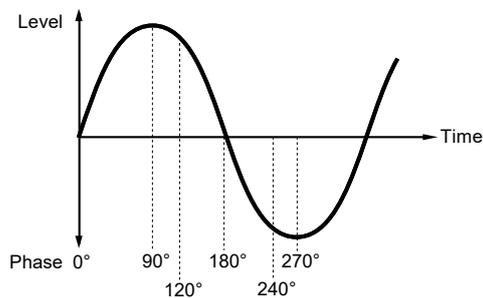


Phase (Modifier LFO Phase)

Se puede configurar la fase inicial del momento en que la onda LFO se restablece.

Ajustes: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase de la onda



Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Establece la profundidad del control de LFO Wave de Filter 1 y Filter 2 en unidades de 50 cent.

Ajustes: -9600 – +0 – +9600 (cent)

Amp EG

En la pantalla Amp EG, se puede configurar el AEG (generador de envolventes de amplitud).

Al configurar Amp EG, se puede establecer cómo cambia el volumen desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido decae.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



Attack (Amplitude EG Attack Time)

Establece el tiempo que transcurre desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que se alcanza el nivel Level (Amplitude Level).

Ajustes: 0–255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Establece el tiempo que el volumen tarda en cambiar de Level (Amplitude Level) a Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Ajustes: 0–255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Establece el volumen que se mantiene mientras la tecla está pulsada.

Ajustes: 0–511

Release (Amplitude EG Release Time)

Establece el tiempo que el sonido tarda en decaer después de soltar la tecla.

Ajustes: 0–255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

Establece el tiempo que los cambios de volumen del AEG tardan en responder a la velocidad o a la intensidad de la pulsación de tecla.

Ajustes: –255–+0–+255

Valor positivo: Cuanto más rápida sea la velocidad, más rápido cambia el volumen del AEG.

0: No hay cambios independientemente del ajuste de velocidad.

Valor negativo: Unos valores de velocidad rápidos dan como resultado cambios de volumen de AEG más lentos, mientras que unos valores de velocidad lentos dan como resultado cambios de volumen de AEG más rápidos.

Level (Amplitude Level)

Establece el nivel de volumen de la amplitud.

Ajustes: 0–511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo el nivel de amplitud responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

Establece la manera en que Amp Level responde al tono.

Si Amplitude Level Key se ha establecido en 127, Amp Level baja 6 dB mientras que el tono sube una octava.

Ajustes: 0–127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

Establece la cantidad de distorsión controlada por el saturador de la sección de amplitud.

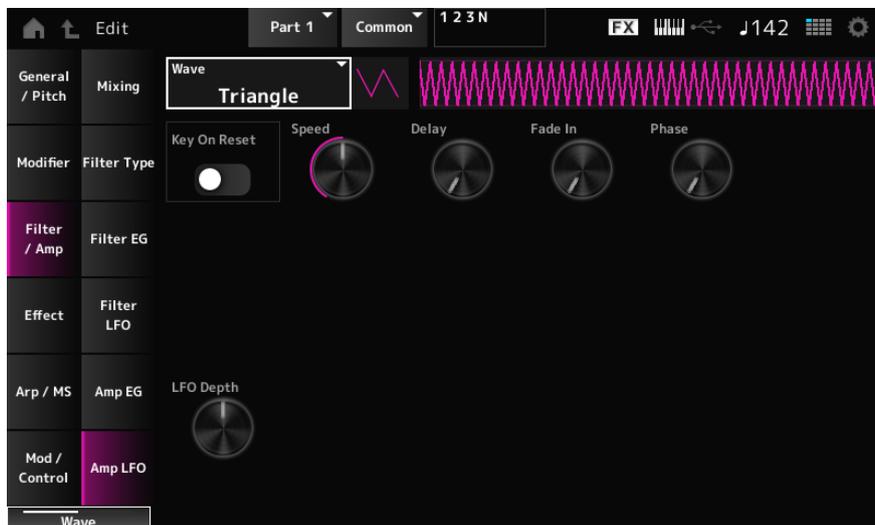
Ajustes: 0.0 dB–60.0 dB (en unidades de 0.75 dB)

Amp LFO

En la pantalla Amp LFO, se puede establecer LFO de amplitud.

Operación

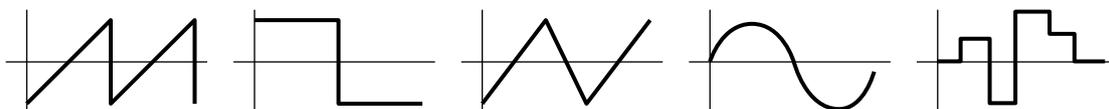
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp LFO



Wave (Amplitude LFO Wave)

Selecciona una onda LFO. Cuando se utiliza la onda seleccionada aquí, se pueden crear varios tipos de modulación.

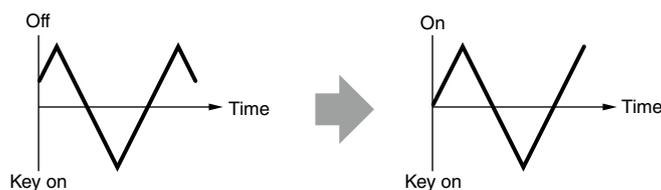
Ajustes: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de la onda LFO.

Ajustes: 0–415

Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Establece 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. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el retardo al que el LFO surte efecto.

Ajustes: 0–127

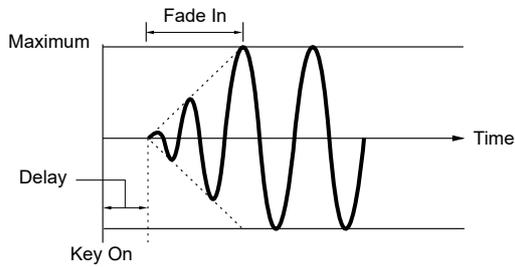
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay. Cuanto mayor sea el valor, más tardará el efecto LFO en llegar al máximo.

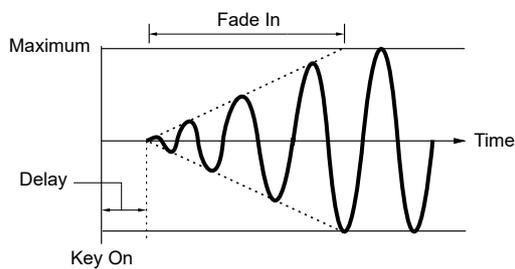
Ajustes: 0–214

0: El LFO cambia al valor máximo sin ningún aumento gradual.

Cuando el valor es pequeño



Cuando el valor es grande

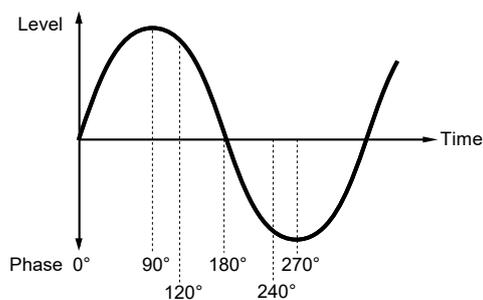


Phase (Amplitude LFO Phase)

Se puede configurar la fase inicial del momento en que la onda LFO se restablece.

Ajustes: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase de la onda



Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Establece el margen de profundidad de los cambios de volumen controlados por el LFO.

Ajustes: -127–+0–+127

Effect

Routing

Esta pantalla es prácticamente la misma que la que se abre desde Effect → Routing en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, con las excepciones que se indican a continuación.

- No existe un ajuste de salida para cada Element
- No se puede seleccionar Parallel para Ins Connect

Ins A, Ins B

Lo mismo que Effect → Ins A y Ins B en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

3-band EQ

Lo mismo que el ajuste Effect → 3-band EQ en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

En la pantalla 2-band EQ, se puede configurar el ecualizador de parte. El ecualizador se puede establecer después del efecto de inserción.

Ins Assign

Lo mismo que el ajuste Effect → Ins Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arp Common

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Individual en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Lo mismo que el ajuste Arpeggio → Advanced en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

MS Common

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Common en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Lo mismo que el ajuste Motion Seq → Lane en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Assign

Aparte del ajuste Destination, lo mismo que Mod/Control → Control Assign en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Utilice los parámetros que se muestran a continuación en lugar de ElementSw y otros.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

Puede activar o desactivar los ajustes de controlador de cada oscilador. Este parámetro se muestra solo si el valor seleccionado en Destination está relacionado con los osciladores.

Por lo general, se muestran tres selectores, pero si Destination se ha establecido en OSC FM o OSC Ring, solo se mostrarán dos.

Ajustes: Off, On

Filter Sw

Puede activar o desactivar los ajustes de controlador de cada filtro.

Este parámetro se muestra solo si el valor seleccionado en Destination está relacionado con los filtros.

Ajustes: Off, On

After Touch

Aparte del ajuste Destination, lo mismo que Mod/Control → After Touch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Tx/Rx Switch en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Lo mismo que el ajuste Mod/Control → Control Settings en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

Esta pantalla es la misma que la que se abre desde Mod/Control → Part LFO en la pantalla Part Edit (AWM2) Part Common Edit, salvo por que el único ajuste Destination disponible es Ins.

Pantallas Part Edit (AN-X) Oscillator Edit

La parte normal (AN-X) consta de tres osciladores y un ajuste de ruido.

Part Edit (AN-X) se compone de Part Common Edit para configurar parámetros que afectan a toda la parte, Oscillator Edit para configurar los parámetros de cada oscilador y Noise Edit para editar el ruido.

Osc/Tune

En la pantalla Osc/Tune, se pueden configurar los parámetros generales del oscilador.

Las funciones de modulación y formación de ondas disponibles en esta pantalla son FM (modulación de frecuencia), modulación de anillo, sincronización de oscilador, Pulse Width y Wave Shaper.

Operación

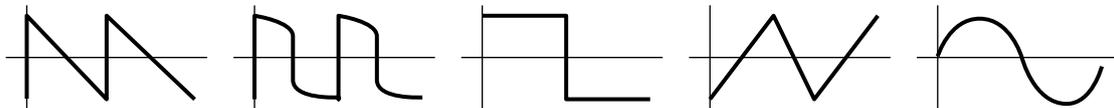
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → seleccione Oscillator → Osc/Tune



Wave (Oscillator Wave)

Establece la forma de onda del oscilador.

Ajustes: Saw1, Saw2 (variación de Saw1 con un sonido más denso), Square, Triangle, Sine



Out Level (Oscillator Out Level)

Establece el volumen de los osciladores.

Ajustes: 0–511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo el volumen del oscilador responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)

Realiza una inversión negativa/positiva de la salida del oscilador.

Ajustes: Off, On

Connect (Oscillator Out Select)

Establece el destino de salida de los osciladores.

Ajustes: Filter, Amp

Octave (Oscillator Octave)

Establece el tono del oscilador en octavas.

Ajustes: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (Oscillator Pitch)

Ajusta de forma precisa el tono del oscilador.

Ajustes: -1200 – +0 – +1200 (cent)

■ **FM (modulación de la frecuencia)**

Modula la frecuencia del oscilador mediante otro oscilador.

FM Level (Oscillator FM Level)

Establece el nivel de la modulación de frecuencia.

Ajustes: 0–255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la modulación de frecuencia a la velocidad.

Ajustes: -255–+0–+255

■ **Modulación de anillo**

Se puede crear un sonido no armónico metálico mezclando dos señales de oscilador.

Ring Level (Oscillator Ring Level)

Establece el nivel de la modulación de anillo.

Ajustes: 0–255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)

Establece cómo responde la modulación de anillo a la velocidad.

Ajustes: -255–+0–+255

■ **Sincronización de oscilador**

La sincronización de oscilador es un sistema que crea ondas complejas mediante la sincronización forzosa de dos osciladores.

El motor de sonido AN-X permite que cada oscilador establezca su momento de sincronización, por lo que se puede utilizar un solo oscilador para crear formas de onda complejas.

Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)

Establece el nivel de sincronización de oscilador en unidades de 25 cent.

Ajustes: 0–4800 (cent)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)

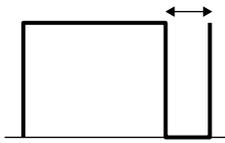
Establece la manera en que Sync Pitch responde a la velocidad.

Ajustes: -255–+0–+255

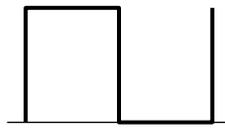
■ Pulse Width

Pulse Width es la relación entre las partes positiva y negativa de la onda Square.

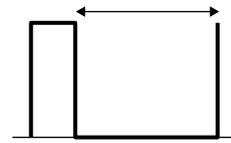
Cuando Pulse Width se ha establecido en un valor pequeño



Cuando Pulse Width se ha establecido en 50%



Cuando Pulse Width se ha establecido en un valor grande



El motor de sonido AN-X permite utilizar Pulse Width no solo en ondas Square, sino también en otras ondas.

La modulación del LFO mediante Pulse Width se llama Pulse Width Modulation (PWM), que permite crear un sonido envolvente característico.

Con el motor de sonido AN-X, se puede usar PWM con Osc EG y Osc LFO, y se puede especificar el nivel de PWM en la pantalla Osc EG y en la pantalla Osc LFO.

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)

Establece el ajuste Pulse Width de la onda.

Ajustes: 1.0%–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)

Establece la manera en que Pulse Width responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

■ Wave Shaper

Crea una distorsión característica y cambia el contenido armónico modificando la forma de la onda.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Establece el nivel de Wave Shaper. Cuando se utiliza Wave Shaper, la onda cambia dinámicamente.

Ajustes: 0–255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Establece la manera en que Wave Shaper responde a la velocidad.

Ajustes: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

General/Pitch → Pitch EG se muestra en la pantalla Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

Pitch LFO Settings

General/Pitch → Pitch LFO se muestra en la pantalla Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

Osc 1–3 EG Settings

Se abre la pantalla Osc EG.

Osc 1–3 LFO Settings

Se abre la pantalla Osc LFO.

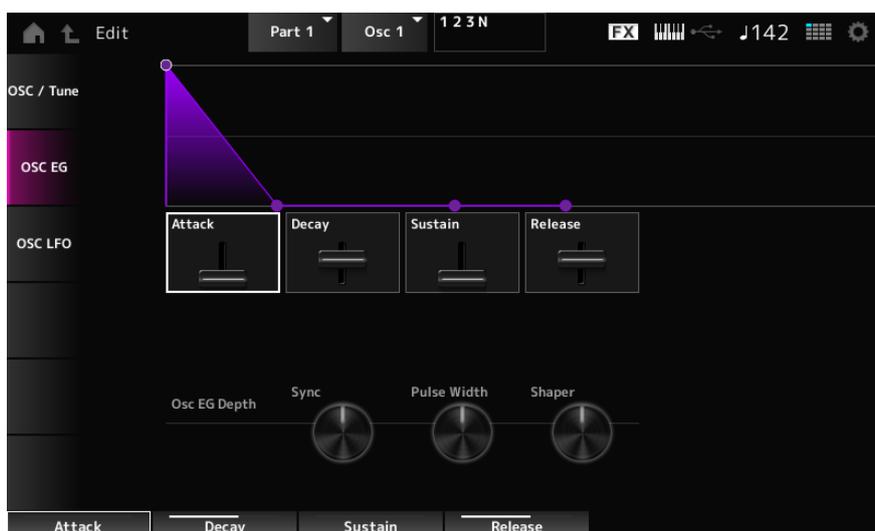
Osc EG

En la pantalla Osc EG, se puede configurar el generador de envolventes del oscilador.

Se puede establecer cómo cambian los valores de Sync, Pulse Width y Wave Shaper con el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que el sonido disminuye.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → seleccione Oscillator → Osc EG



Attack (Oscillator EG Attack Time)

Establece el tiempo que el EG tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza el valor establecido en Attack Level.

Ajustes: 0–255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

Establece el tiempo que el EG tarda en cambiar desde el momento en que se pulsa una tecla del teclado hasta que alcanza el valor establecido en Decay Level.

Ajustes: 0–255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Establece el nivel de resonancia.

Ajustes: 0–511

Release (Oscillator EG Release Time)

Establece el tiempo que el generador de envolventes tarda en alcanzar un valor de 0 después de haber soltado la tecla.

Ajustes: 0–255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Establece la manera en que Sync responde a Osc EG.

Ajustes: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Establece la manera en que Pulse Width responde a Osc EG.

Ajustes: –127–+0–+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Establece la manera en que Shaper responde a Osc EG.

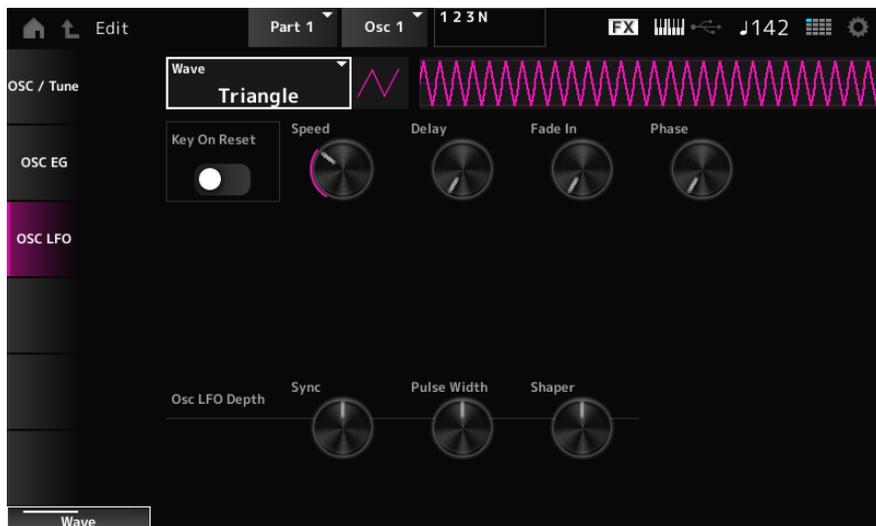
Ajustes: –127–+0–+127

Osc LFO

En la pantalla Osc LFO, se puede configurar el LFO del oscilador.

Operación

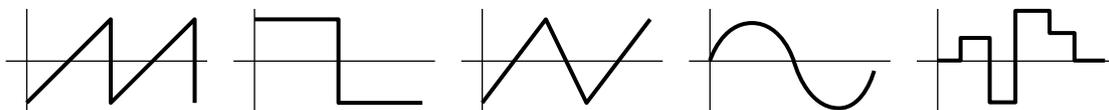
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → seleccione Oscillator → Osc LFO



LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Selecciona una onda LFO. Cuando se utiliza la onda seleccionada aquí, se pueden crear varios tipos de modulación.

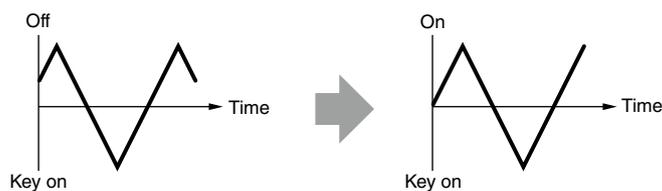
Ajustes: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Restablece la oscilación del efecto LFO cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: Off, On



Speed (Oscillator LFO Speed)

Establece la velocidad de los cambios de la onda LFO.

Ajustes: 0–415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

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

Ajustes: 0–127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

Establece el tiempo que el efecto LFO tarda en aumentar gradualmente después de soltar la tecla y de que transcurra el tiempo de retardo establecido en Delay.

Ajustes: 0–214

Oscillator LFO Phase

Establece la fase de LFO para restablecer la onda cuando se pulsa una tecla.

Ajustes: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

Establece la manera en que Sync responde a Osc LFO.

Ajustes: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Establece la manera en que Pulse Width responde a Osc LFO.

Ajustes: –127–+0–+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

Establece la manera en que Shaper responde a Osc LFO.

Ajustes: –127–+0–+127

Pantallas Part Edit (AN-X) Noise Edit

La parte normal (AN-X) consta de tres osciladores y un ajuste de ruido.

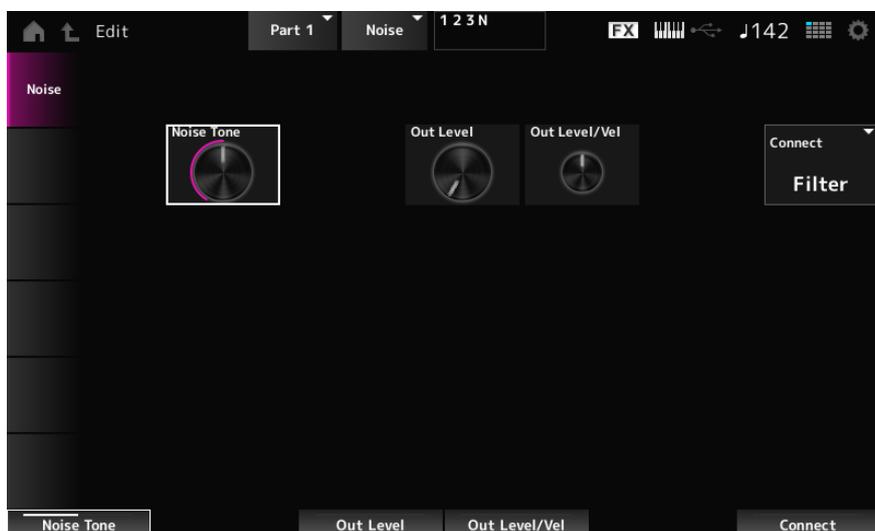
Part Edit (AN-X) se compone de Part Common Edit para configurar parámetros que afectan a toda la parte, Oscillator Edit para configurar los parámetros de cada oscilador y Noise Edit para editar el ruido.

Noise

En la pantalla Noise, puede establecer el valor de Noise Generator.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → seleccione Oscillator → Noise



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Establece la respuesta de frecuencia de Noise.

Ajustes: 0–64–127

0–63: Corta los agudos

64: Ruido blanco

65–127: Corta el bajo

Out Level (Noise Generator Out Level)

Establece el volumen de Noise.

Ajustes: 0–511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Establece la manera en que el volumen de Noise responde a Velocity.

Ajustes: –255–+0–+255

Connect (Noise Generator Out Select)

Establece el destino de salida de Noise.

Ajustes: Filter, Amp

Pantallas Category Search

La búsqueda de categorías es una función muy práctica que permite encontrar rápidamente una interpretación, una parte, un arpeggio o una forma de onda concretos de una categoría específica que se quiere utilizar.

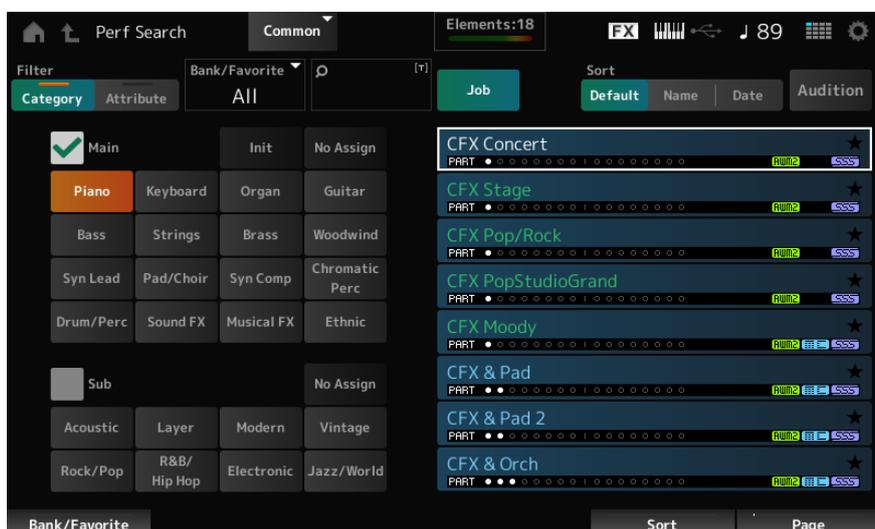
Performance Category Search

En la pantalla Performance Category Search, se pueden buscar y seleccionar interpretaciones. Mientras se muestra la pantalla Category Search, puede usar los botones del panel superior para cambiar los ajustes de Part Select, Mute o Solo.

Operación

Pulsar el botón [CATEGORY]

Toque en el nombre de la interpretación y seleccione Category Search en el menú contextual.



Filter

Seleccione un filtro para usarlo en una búsqueda.

Ajustes: Category, Attribute

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtra por categoría.

El filtrado por categoría se puede cancelar desactivando las casillas de verificación Main o Sub.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Attribute

Filtra por atributo.

El filtrado por atributo se puede cancelar desactivando la casilla de verificación Attribute.

Ajustes: AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco o por favoritos.

Si se selecciona Favorite, solo aparecen en la lista las interpretaciones que tengan indicadores de favoritas.

Cuando aparece la pantalla Category Search, puede pulsar el botón [CATEGORY] para cambiar el banco en el orden de All → Favorite → Preset → User → nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca).

Si mantiene pulsado el botón [CATEGORY], la selección se restablece a All.

Ajustes: All, Favorite, Preset, User, nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca)

Name Search

Permite introducir algunos caracteres incluidos en el nombre para facilitar la búsqueda. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Job

Abre el menú Job.

- **Delete**
Elimina el contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona una interpretación del banco de usuario.
- **Rename**
Cambia el nombre del contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona una interpretación del banco de usuario.
- **Favorite All Clear**
Borra todos los indicadores de interpretaciones favoritas.
Este parámetro no está disponible cuando no hay interpretaciones marcadas como favoritas.

Sort

Establece el orden de la lista de interpretaciones.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: Ordena por nombre. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (A a Z). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente.

Date: Ordena por la fecha en que se almacenó el ajuste. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera descendente (de más nuevo a más antiguo). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera ascendente.

Audition

Activa o desactiva la reproducción de frases de audición.

Este parámetro no está disponible si Audition Lock está activado en [UTILITY] → Settings → Advanced.

Ajustes: Off, On

Lista de interpretaciones

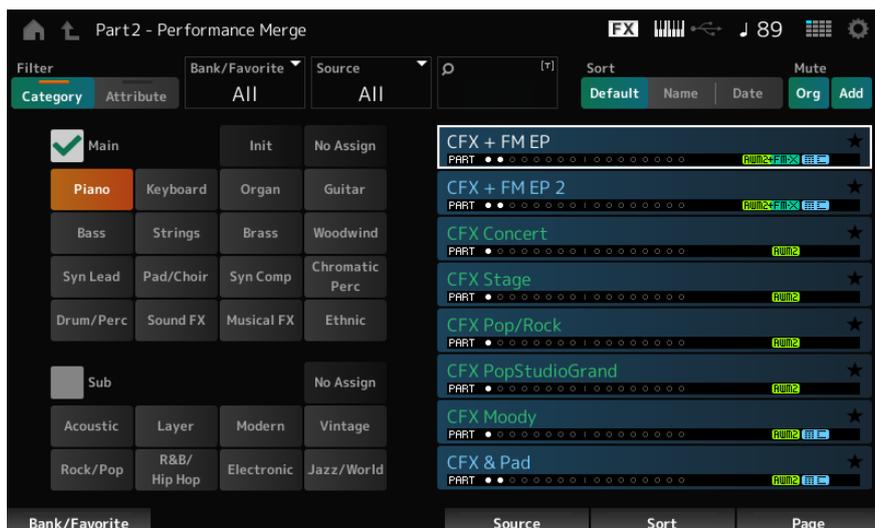
Muestra el nombre de la interpretación, junto con sus partes activas, atributos y si se ha marcado o no como favorita.

Performance Merge

En la pantalla Performance Merge, se pueden asignar varias partes de la interpretación seleccionada a partes vacías de otra interpretación. Por ejemplo, se pueden superponer una interpretación al piano de cuatro partes y una interpretación de cuerda de dos partes para crear una interpretación de seis partes muy rica.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione una parte (si la parte seleccionada y todas las siguientes están vacías) → toque en [+]



Source

Al seleccionar una interpretación, el sonido de la parte especificada aquí se asigna a la parte seleccionada actualmente.

Ajustes: All, Part 1–16

All: Todas las partes de la interpretación seleccionada se asignan a partes vacías de la otra interpretación seleccionada (en la medida en que sea posible).

Part 1–16: Solo se asigna el sonido de la parte especificada a la otra parte seleccionada.

Mute Org (Original Part Mute)

Si está desactivado, las partes que estaban visibles antes de abrir la pantalla Performance Merge se silenciarán.

Ajustes: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Si está desactivado, las partes añadidas en la pantalla Performance Merge se silenciarán.

Ajustes: Off, On

Part Category Search

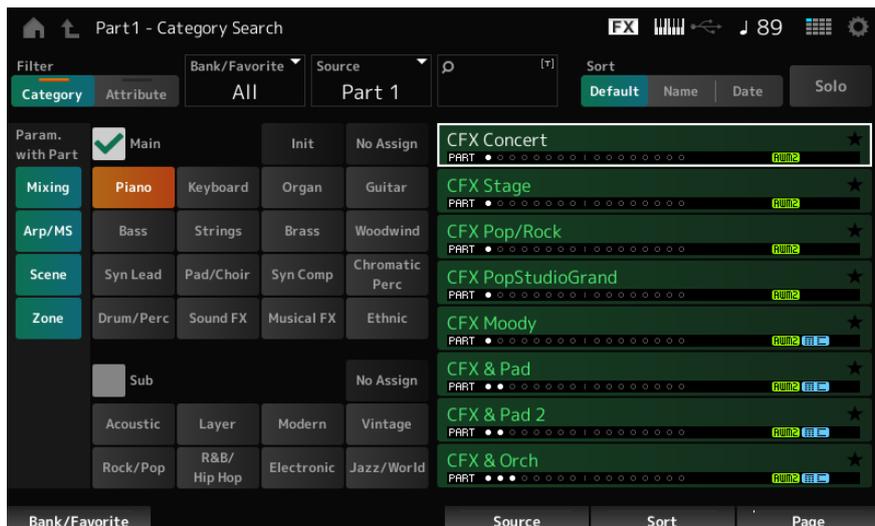
En la pantalla Part Category Search, se pueden buscar y seleccionar partes.

Operación

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Cuando se selecciona una parte que ya tiene asignado un sonido) Toque en el nombre de la interpretación y seleccione Category Search en el menú contextual.

(Cuando se selecciona una parte vacía a la que ya se le ha asignado un sonido) Toque en [+].



Source (Source Part)

Al seleccionar una interpretación, el sonido de la parte especificada aquí se asigna a la parte seleccionada actualmente.

El ajuste inicial es Part 1.

Ajustes: Part 1–16

Solo

Activa o desactiva la función Solo.

Cuando este selector está activado, la parte seleccionada se establece en Solo.

Ajustes: Off, On

Param. with Part (Parameter with Part)

Carga un grupo de valores de parámetro cuando se selecciona una interpretación.

Los grupos de parámetros desactivados conservarán sus ajustes actuales aunque se seleccione una nueva interpretación.

Grupos de parámetros: Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

Ajustes: Off, On

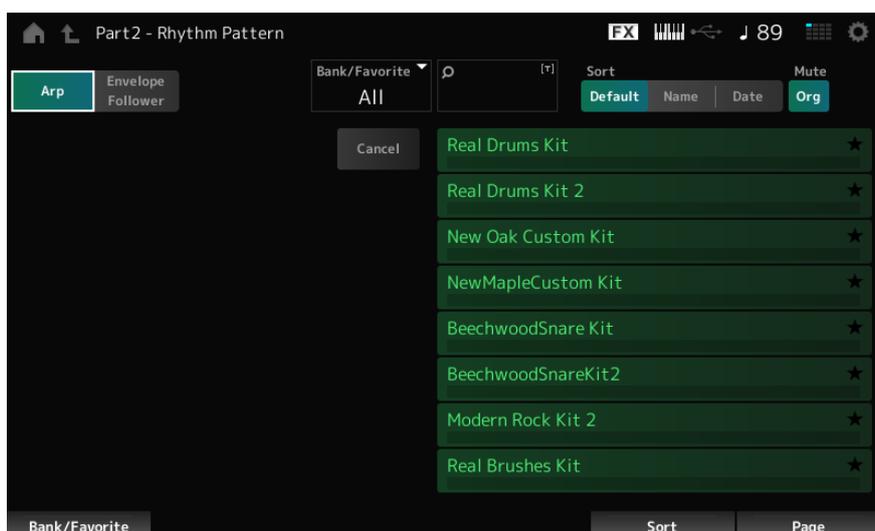
Rhythm Pattern

En la pantalla Rhythm Pattern, se pueden buscar y seleccionar patrones rítmicos.

La función Rhythm Pattern permite agregar una parte rítmica a la interpretación actual de forma inmediata. Además, al combinar patrones rítmicos con efectos de seguimiento de envolvente, el sonido puede cambiar aún más.

Operación

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)

Envelope Follower

Permite seleccionar la pantalla Arpeggio o la pantalla Envelope Follower.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco o por favoritos.

Si se selecciona Favorite, solo aparecerán en la lista los patrones rítmicos marcados como favoritos.

Ajustes: All, Favorite, Preset, User, nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca)

Name Search

Permite introducir algunos caracteres incluidos en el nombre para facilitar la búsqueda. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Sort

Establece el orden de la lista de patrones rítmicos.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: Ordena por nombre. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (A a Z). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente.

Date: Ordena por la fecha en que se almacenó el ajuste. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera descendente (de más nuevo a más antiguo). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera ascendente.

Mute Org (Original Part Mute)

Si está desactivado, las partes que estaban visibles antes de abrir la pantalla Rhythm Pattern se silenciarán.

Ajustes: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Si está desactivado, las partes añadidas en la pantalla Rhythm Pattern se silenciarán.

Ajustes: Off, On

Lista de patrones rítmicos

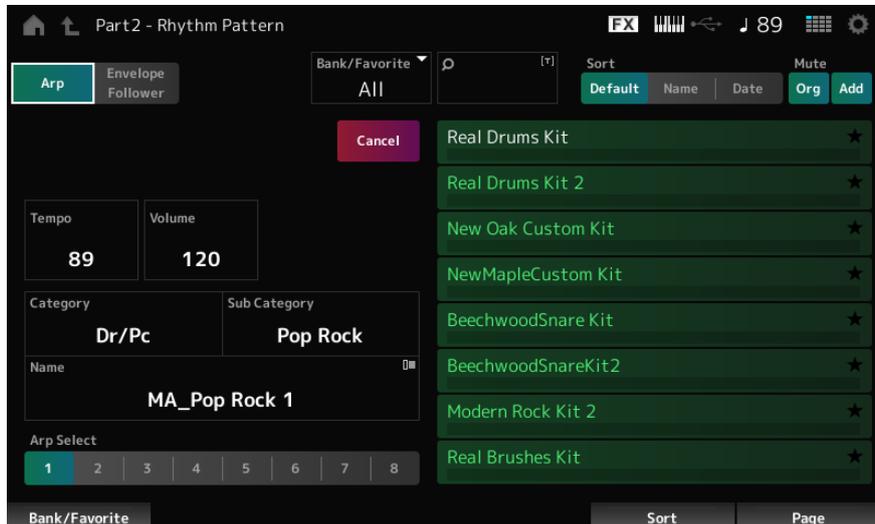
Muestra la lista de patrones rítmicos.

Cancel

Cancela la operación.

■ Si Arp está activado

Los parámetros de configuración de arpeggios utilizados más frecuentemente se muestran en el lado izquierdo de la pantalla.



Tempo

Establece el tempo.

Ajustes: 5–300

Volume

Establece el volumen del patrón rítmico.

Ajustes: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Name

Muestra la categoría, la subcategoría y el nombre del arpeggio seleccionado en ese momento.

Al tocar en el nombre, aparecerá el menú contextual de Arpeggio Category Search y de introducción de números.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecciona el arpeggio.

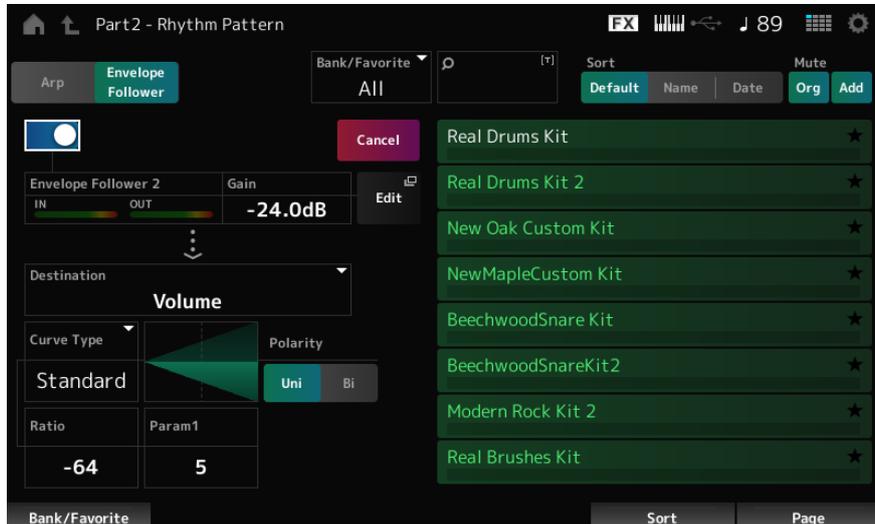
Ajustes: 1–8

■ Si Envelope Follower está activado

Los parámetros de configuración del seguidor de envolventes utilizados con más frecuencia se muestran en el lado izquierdo de la pantalla.

Permite editar rápidamente los parámetros utilizados frecuentemente en los patrones rítmicos.

Si quiere cambiar otros parámetros, utilice Edit para abrir la pantalla Envelope Follower Edit.



Quick Assign

Habilita el seguidor de envolvente.

Ajustes: Off, On

Gain (Envelope Follower Gain)

Establece la ganancia de entrada del origen de entrada.

Ajustes: -24.0dB – 0.0dB – 24.0dB

Destination

Establece el destino del seguidor de envolvente.

Ajustes: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Param1 (Curve Parameter 1)

Param2 (Curve Parameter 2)

Lo mismo que la pantalla Control Assign.

Edit

Se abre la pantalla Envelope Follower Edit.

Cómo usar la función Rhythm Pattern

Aquí se muestra un ejemplo de cómo agregar el patrón rítmico 8Z Trance Basics 1 a la interpretación Supertrance y, a continuación, modificar el sonido con el seguidor de envolvente.

Primero, añada una parte rítmica.

1. Seleccione la interpretación a la que desea agregar una parte rítmica.

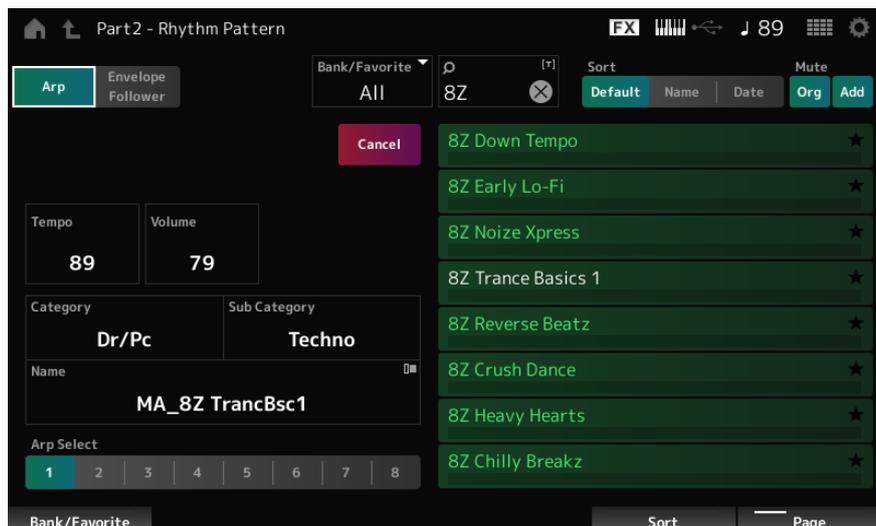
Seleccione Supertrance.

2. Pulse [SHIFT]+[SONG/PATTERN] para abrir la pantalla Rhythm Pattern.

Si se están utilizando todas las partes 1 a 8, se mostrará PartFull y no se podrán agregar patrones rítmicos.

3. En la lista de patrones rítmicos, toque en el patrón rítmico que quiera utilizar.

Toque en 8Z Trance Basics 1.



La parte rítmica se ha agregado.

4. Pulse tecla para reproducir el ritmo.

5. Pulse los botones [PERFORMANCE (HOME)] o [EXIT] para confirmar el patrón rítmico.

Se cerrará la pantalla Rhythm Pattern.

NOTA

La selección también se puede confirmar tocando en el icono HOME (🏠).

6. Para detener el patrón rítmico, pulse el botón [ARP] o el botón [■] (Parar).

A continuación, configure el seguidor de envolvente. Para obtener información sobre el seguidor de envolvente, consulte "Uso del seguidor de envolvente".

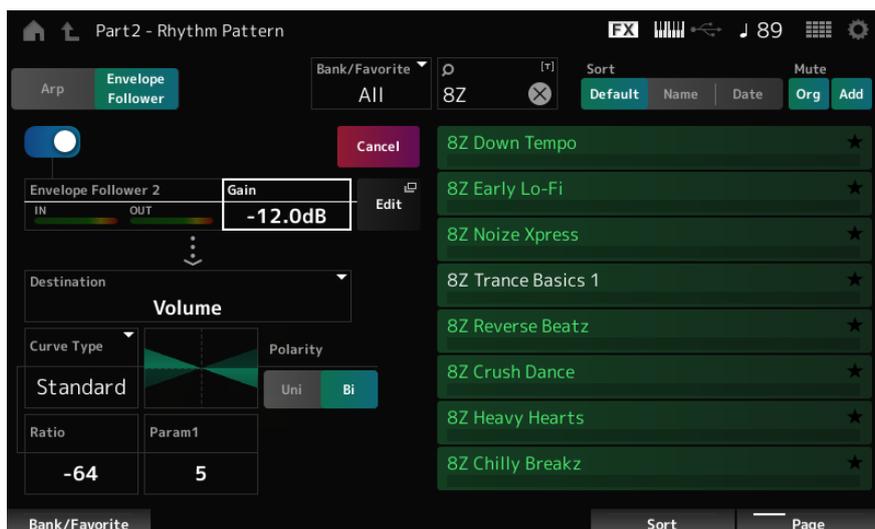
7. Pulse [SHIFT]+[SONG/PATTERN] para abrir la pantalla Rhythm Pattern y toque en Envelope Follower.

8. Establezca Quick Assign en On.

Puede tocar el teclado para escuchar el sonido con el seguidor de envolvente habilitado.

9. Los ajustes se pueden ajustar según sea necesario.

En este ejemplo, establezca Polarity en Bi, Ratio en -64 y Gain en -12.0 dB.



Para realizar ajustes más precisos, abra Envelope Follower Edit desde Edit en la pantalla.

Si desea cambiar el kit de patrones rítmicos o el tipo de arpeggio, pulse los botones [SHIFT] + [SONG/PATTERN] para volver a la pantalla Rhythm Pattern. Los ajustes del seguidor de envolvente se conservan incluso después de haber cambiado el kit o el tipo de arpeggio.

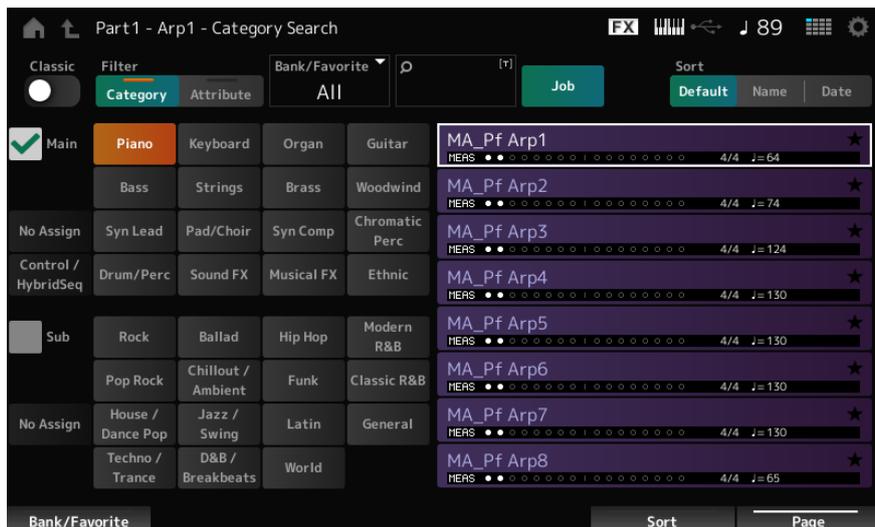
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

En la pantalla Arp Category Search, se pueden buscar y seleccionar tipos de arpeggios.

Operación

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp / MS → Arp Overview → seleccione la parte → [CATEGORY]



Classic (Classic Switch)

Activa o desactiva la vista Classic.

En la vista Classic solo se enumeran los arpeggios comunes y no hay filtros disponibles para realizar búsquedas.

Ajustes: Off, On

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtra por categoría.

El filtrado por categoría se puede cancelar desactivando las casillas de verificación Main o Sub.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Attribute

Filtra por atributo.

El filtrado por atributo se puede cancelar desactivando la casilla de verificación Attribute.

Ajustes: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, número de compases, signatura de compás, tempo

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco o por favoritos.

Si se selecciona Favorite, solo aparecen en la lista los tipos de arpeggios marcados como favoritos.

Ajustes: All, Favorite, Preset, User, nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca)

Name Search

Permite introducir algunos caracteres incluidos en el nombre para facilitar la búsqueda. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Job

Abre el menú Job.

- **Delete**
Elimina el contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona un arpegio del banco de usuario.
- **Rename**
Cambia el nombre del contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona un arpegio del banco de usuario.
- **Favorite All Clear**
Borra todos los indicadores de favoritos de los arpegios.
Este parámetro no está disponible cuando no hay tipos de arpegios marcados como favoritos.

Sort

Establece el orden de la lista de tipos de arpegio.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: Ordena por nombre. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (A a Z). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente.

Date: Ordena por la fecha en que se cargó el ajuste. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera descendente (de más nuevo a más antiguo). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera ascendente.

Lista de arpegios

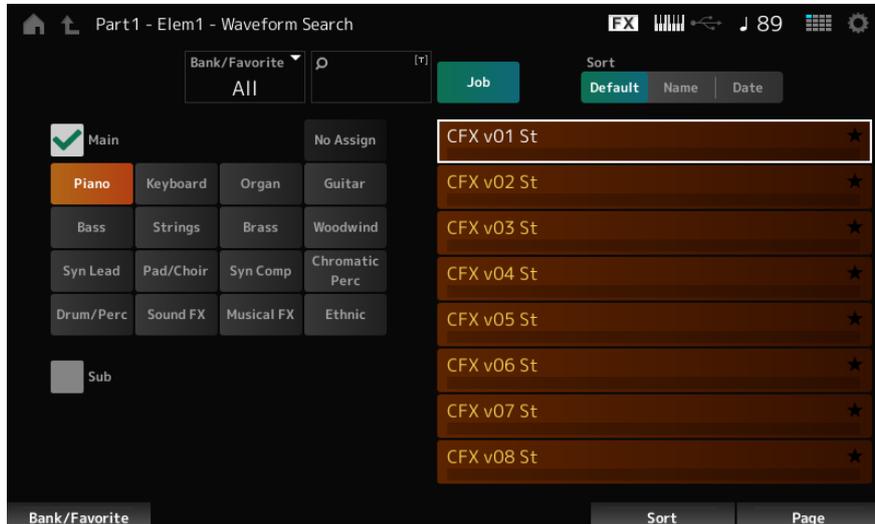
Muestra el nombre del arpegio, el número de compases, la signatura de compás, el tempo recomendado, los atributos y si está o no marcado como favorito.

Waveform Search (Waveform Category Search)

En la pantalla Waveform Search, se pueden buscar y seleccionar formas de onda.

Operación

Pantalla relacionada con las formas de onda → seleccione la parte → seleccione la forma de onda → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco o por favoritos.

Si se selecciona Favorite, solo aparecen en la lista las formas de onda marcadas como favoritas.

Ajustes: All, Favorite, Preset, User, nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca)

Name Search

Permite introducir algunos caracteres incluidos en el nombre para facilitar la búsqueda. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtra por categoría. El filtrado por categoría se puede cancelar desactivando las casillas de verificación Main o Sub.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Job

Abre el menú Job.

- **Delete**
Elimina el contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona una forma de onda del banco de usuario.
- **Rename**
Cambia el nombre del contenido seleccionado.
Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona una forma de onda del banco de usuario.
- **Favorite All Clear**
Borra todos los indicadores de favoritos de la lista de formas de onda.
Este parámetro no está disponible cuando no hay formas de onda marcadas como favoritas.

Sort

Establece el orden de la lista de formas de onda.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: Ordena por nombre. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (A a Z). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente.

Date: Ordena por la fecha en que se almacenó el ajuste. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera descendente (de más nuevo a más antiguo). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera ascendente.

Lista de formas de onda

Muestra la lista formas de onda.

Pantallas Live Set

La función de conjunto para actuaciones es una forma cómoda de cambiar al instante entre diferentes interpretaciones mientras se reproducen las canciones de una lista de canciones, por ejemplo.

Live Set

En la pantalla Live Set, se puede acceder a una interpretación.

Si se pulsa [SHIFT] + [EDIT/↻] mientras User Bank está seleccionado, se abre un cuadro de diálogo que permite copiar o intercambiar páginas o bancos.

Operación

Pulsar el botón [LIVE SET]

Toque en el icono LIVE SET (☰)



Bank (Bank Name)

Selecciona el banco de conjuntos para actuaciones.

Ajustes: Preset, User 1–8 (ajustes predeterminados de fábrica), nombre de la biblioteca (cuando se carga un archivo de biblioteca)

Page

Selecciona la página de conjunto para actuaciones.

Edit

Se abre la pantalla Live Set Edit.

Edit solo aparece cuando se ha seleccionado User Bank.

Live Set Slot 1–16

Muestra una lista de interpretaciones registradas en la página de conjunto para actuaciones seleccionada.

Category Search

Se abre la pantalla Performance Category Search.

Current Performance Name

Muestra el nombre de la interpretación registrada en la ranura seleccionada.

Current Slot Name

Muestra el nombre de la ranura seleccionada.

Cuando se asigna un patrón, una canción o un archivo de audio a una ranura, se muestra el nombre del patrón, canción o archivo de audio en cuestión.

Performance Attribute

Muestra los atributos de la interpretación registrada en la ranura seleccionada.

En la pantalla Live Set, el icono PTN cambia a PTN CHAIN cuando un patrón con cadena activada se asigna a una ranura.

PTN: Se muestra en las ranuras que tienen asignado un patrón.

PTN CHAIN: Se muestra en las ranuras que tienen asignado un patrón con cadena activada.

SONG: Se muestra en las ranuras que tienen asignada una canción.

AUDIO: Se muestra en las ranuras que tienen asignado un archivo de audio.

Live Set Register

En la pantalla Live Set Register, se pueden registrar interpretaciones en ranuras de conjuntos para actuaciones.

Operación

[SHIFT] + [LIVE SET]

Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], toque en el icono LIVE SET de la barra de navegación.



Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Almacena la interpretación actual como una interpretación nueva y la registra en la ranura seleccionada.

Jump to Data Utility

Se abre la pantalla Data Utility.

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Almacena la nueva interpretación sobre la interpretación existente y la registra en la ranura seleccionada.

Register

Permite registrar interpretaciones.

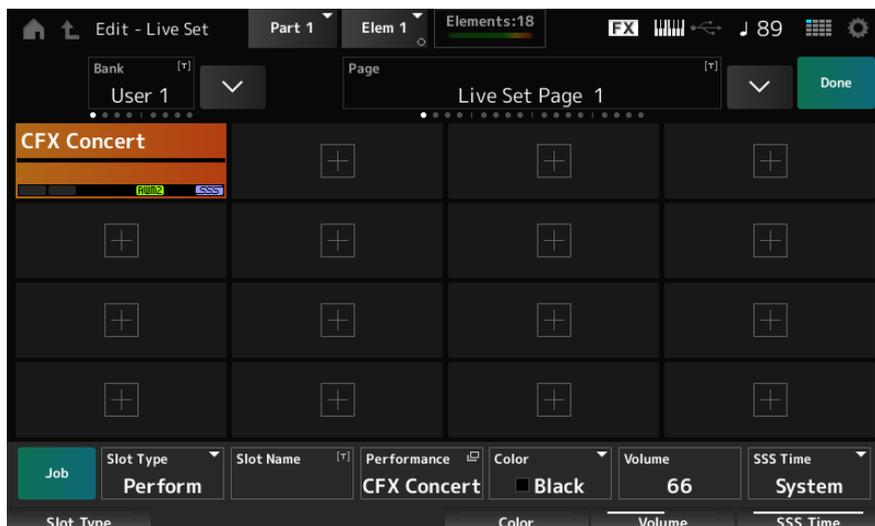
Mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], pulse Register para registrar una interpretación insertándola entre ranuras.

Live Set Edit

En la pantalla Live Set Edit, puede editar conjuntos para actuaciones.
Solo se pueden editar conjuntos para actuaciones del banco de usuario.

Operación

[LIVE SET] → [EDIT/↺]



Bank (Bank Name)

Guarda el banco de conjuntos de actuaciones seleccionado con un nombre nuevo. Se pueden utilizar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Page (Page Name)

Guarda la página de conjuntos de actuaciones seleccionada con un nombre nuevo. Se pueden utilizar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Done

Toque para cerrar Live Set Edit y abrir la pantalla Live Set.

Live Set Slot 1–16

Muestra una lista de interpretaciones registradas en el conjunto para actuaciones seleccionado.

[+] (Add)

Toque para registrar la interpretación seleccionada en esa ranura.

Job

Abre el menú Job.

- **Copy**

Activa la función de copia.

Para copiar los ajustes, seleccione una ranura desde la que copiar, toque en Copy y seleccione la ranura en la que desee copiarlos.

Ajustes: Off, On

- **Exchange**

Activa la función de intercambio.

Para intercambiar ajustes, seleccione la primera ranura, toque en Exchange y seleccione la segunda ranura.

Ajustes: Off, On

- **Delete**

Seleccione la ranura y toque en Delete para eliminar cualquier interpretación registrada y otros ajustes de la ranura.

- **Delete & Move**

Seleccione la ranura y toque en Delete & Move para eliminar cualquier interpretación registrada y otros ajustes de la ranura y mover hacia arriba las siguientes ranuras.

Slot Type

Selecciona el tipo de ranura.

Ajustes: Perform, Song, Audio, Pattern

Perform: Registra solamente la interpretación en la ranura.

Song: Registra la interpretación y la canción en la ranura.

Audio: Registra la interpretación y el archivo de audio en la ranura.

Pattern: Registra la interpretación y el patrón en la ranura.

Slot Name

Song Name

Audio Name

Pattern Name

Muestra Slot Name cuando Slot Type es Perform.

Al tocar en el nombre, se abre el teclado en pantalla, donde puede especificar un nombre para la ranura actual. Puede usar hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Cuando Slot Type es Pattern, se muestra Pattern Name; cuando es Song, se muestra Song Name; y cuando es Audio, se muestra Audio Name. Se muestra el patrón, la canción o el audio registrados. Cuando se toca en el nombre, se abre la pantalla Utility Load. Tras ello, puede seleccionar el patrón, la canción o el audio que desee registrar.

Performance (Performance Name)

Muestra el nombre de la interpretación registrada en la ranura seleccionada.

Toque para abrir la pantalla Performance Category Search.

Color

Establece el color de la ranura seleccionada.

Ajustes: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume

Establece el volumen de la interpretación registrada en la ranura seleccionada.

SSS Time

Ajusta el valor de SSS Time de la ranura seleccionada. Si establece SSS Time, aunque cambie a otra interpretación mientras toca, si el sonido tocado se ha establecido en Note Off, el sonido se reducirá progresivamente transcurrido el tiempo establecido.

Ajustes: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Reproducción del patrón, la canción o el archivo de audio desde la pantalla Live Set

Operación

[LIVE SET] (o toque en el icono LIVE SET del panel superior) → seleccione el banco de usuario → seleccione la ranura → botón [▶] (Reproducir)

NOTA

- La interpretación y la ranura no se pueden cambiar mientras el patrón o la canción se reproduce. Si intenta cambiarlos, aparecerá un mensaje de error.
- Si se pulsa el botón [▶] (Reproducir) mientras se reproduce el patrón, la canción o el archivo de audio, se abrirá la pantalla de reproducción del patrón, la canción o el archivo de audio.

Pantallas Utility

La pantalla Utility sirve para configurar aspectos comunes a todo el instrumento.

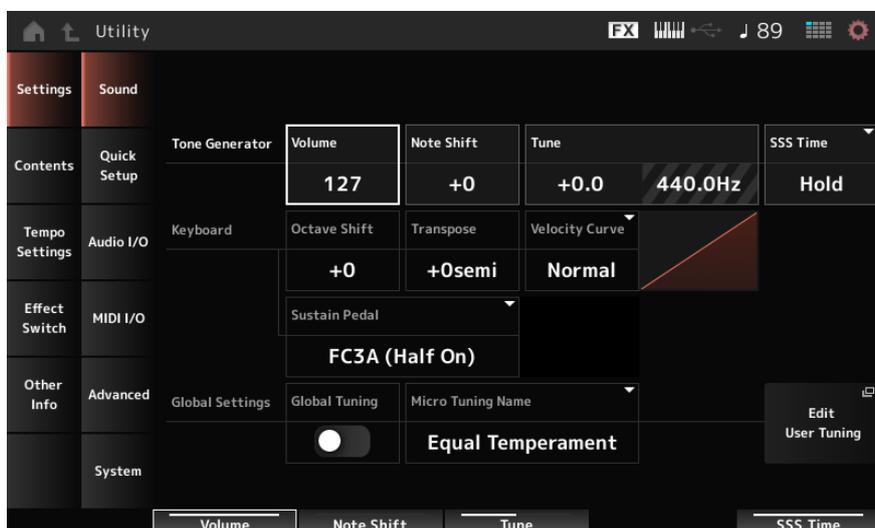
Settings

Sound

La pantalla Sound sirve para configurar la salida de sonido del instrumento.

Operación

[UTILITY] → Settings → Sound



Tone Generator Volume

Establece el volumen general de la salida de sonido del instrumento.

Ajustes: 0–127

Tone Generator Note Shift

Ajusta el tono del sonido general producido por el bloque generador de tonos del instrumento en semitonos.

Ajustes: –24–+0–+24

Tone Generator Tune

Ajusta la afinación del sonido general producido por el bloque generador de tonos del instrumento en semitonos. Puede ajustar con precisión el tono en centésimas.

Ajustes: –102.4–+0.0–+102.3

SSS Time

Ajusta el valor de SSS Time del sonido general producido por el bloque generador de tonos del instrumento. Cuando se selecciona, se aplica el valor de SSS Time de las ranuras Live Set Slot.

Ajustes: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Keyboard Octave Shift

Cambia el tono del teclado en octavas. Este parámetro está vinculado a los botones [OCTAVE] del panel superior.

Ajustes: -3--+0--+3

NOTA

El ajuste Keyboard Octave Shift se establecerá en 0 la próxima vez que inicie el programa.

Keyboard Transpose

Cambia el tono del teclado en semitonos.

Ajustes: -11semi a +0semi a +11semi

NOTA

- Si el tono se sale del registro (C-2 a G8) que se puede reproducir en la sección de fuente de sonido de la unidad, se emitirá una nota un octava más alta (o más baja).
- El ajuste Keyboard Transpose se establecerá en +0semi la próxima vez que se inicie el programa.

Keyboard Velocity Curve

Establece la curva de velocidad a fin de determinar cómo se expresa la velocidad en relación con la fuerza con la que se tocan las teclas.

El eje horizontal del gráfico que se muestra en la pantalla del instrumento indica la fuerza con la que se tocan las teclas y el eje vertical indica la velocidad de salida de las teclas.

Ajustes: Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

Normal: La curva más común, en la que la fuerza y la velocidad de la pulsación de tecla son proporcionales

Soft 1: Aumenta la respuesta

Soft 2: Curva entre Soft 1 y Normal

Hard 1: Reduce la respuesta

Hard 2: Curva entre Hard 1 y Normal

Wide: Una curva que suprime la velocidad al tocar con suavidad y la hace más pronunciada al tocar con fuerza. Proporciona una sensación de rango dinámico más amplio.

Fixed: Se utiliza cuando se desea crear una fuente de sonido de velocidad constante con independencia de la fuerza con que se pulsen las teclas. El valor establecido en Keyboard Fixed Velocity se utiliza como valor de velocidad

Keyboard Fixed Velocity

Envía una velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la intensidad con la que se toquen las teclas.

Este parámetro solo es válido si el parámetro Keyboard Velocity Curve se establece en Fixed.

Ajustes: 1-127

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Selecciona el tipo de interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [SUSTAIN] del panel posterior.

• FC3, FC3A (función de medio pedal habilitada)

Seleccione FC3A (Half On). Si no necesita utilizar la función de medio pedal, seleccione FC3A (Half Off).

• FC4, FC4A, FC5

Seleccione FC4A o FC5. La función de medio pedal no está disponible con FC4, FC4A y FC5.

• Pedal con polaridad inversa

Seleccione Reverse Polarity. La función de medio pedal no está disponible.

Ajustes: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

NOTA

Si se utilizan cambios de control desde el dispositivo MIDI externo para utilizar la función de medio pedal al tocar, el ajuste Sustain Pedal (Sustain Pedal Select) no es necesario.

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Si este parámetro está activado, los ajustes de microafinación de la configuración global tienen prioridad sobre los ajustes de microafinación de cada parte de la interpretación. Se aplica a todas las partes, excepto a la parte de percusión.

Ajustes: Off, On

NOTA

El ajuste Global Tuning (Global Micro Tuning Switch) se establecerá en Off la próxima vez que se inicie el programa.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Muestra el nombre de la microafinación seleccionada. Si toca en el nombre, puede acceder al menú para seleccionar la microafinación.

Ajustes: **Preset:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3

User: Init Tuning1–8

Library: Nombre de biblioteca (cuando se ha cargado un archivo de biblioteca)

Root (Global Micro Tuning Root)

Establece la nota fundamental de microafinación. Este parámetro no se muestra si el tipo seleccionado en Micro Tuning Name no requiere una nota fundamental.

Ajustes: C–B

Edit User Tuning

Abre la pantalla de ajustes User Micro Tuning.

Quick Setup

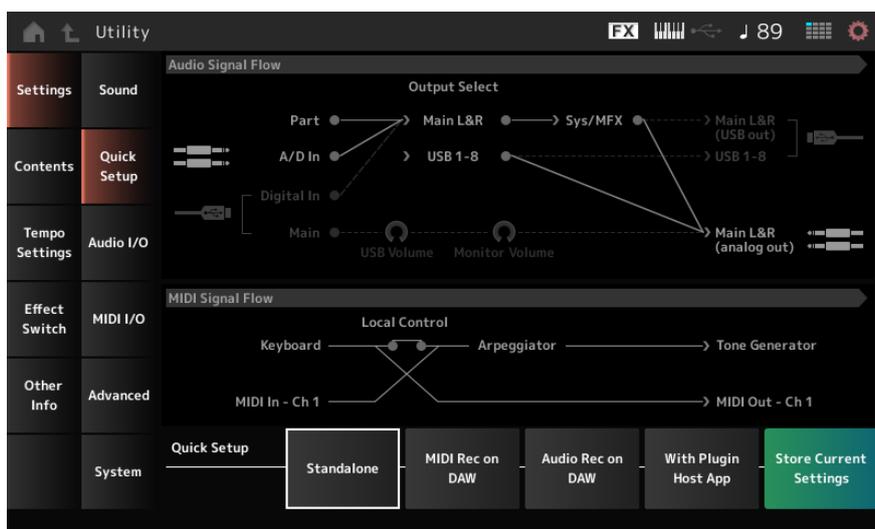
Esta función permite establecer todos los ajustes necesarios para conectar el dispositivo externo a los valores óptimos, tan solo seleccionando un grupo de ajustes.

Se pueden configurar los parámetros de varias pantallas de ajustes a la vez a fin de lograr la finalidad deseada.

Operación

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



Audio Signal Flow

Muestra el diagrama de flujo de señales de audio actual.

El flujo de señales refleja los cambios en función de la conexión en el terminal [USB TO HOST] y de otros ajustes del instrumento.

MIDI Signal Flow

Muestra el diagrama de flujo de señales MIDI actual.

El diagrama de flujo de señales cambia en función de los ajustes del instrumento.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Selecciona Quick Setup.

Ajustes: Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

Los parámetros almacenados en cada configuración rápida son los siguientes:

Ajustes de audio	Direct Monitor
Ajustes de MIDI	Local Control
Ajustes de interpretación	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Consulte Audio I/O para obtener los parámetros de ajuste del audio y MIDI I/O para obtener los parámetros de ajuste de MIDI.

Ajustes iniciales de Quick Setup

• Standalone

Ajustes para usar el instrumento por sí mismo y para operar el dispositivo externo desde el instrumento

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• MIDI Rec on DAW

Ajustes para grabar la interpretación en MIDI en el software DAW.

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	Desactivado	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• Audio Rec on DAW

Ajustes para grabar cada parte del generador de tonos interno en el software DAW como una pista de audio individual.

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Desactivado	On	Different for each Part	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• With Plugin Host App

Ajustes para usar el generador de tonos interno con un complemento de generador de sonido en un ordenador.

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–5: On Part 6–8: Desactivado	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

Store Current Settings

Puede almacenar los ajustes actuales en cualquiera de las configuraciones Setup No.1–3 de Quick Setup.

Audio I/O

En la pantalla Audio I/O, se puede configurar la entrada y la salida de la señal de audio.

Operación

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



Audio Signal Flow

Muestra el diagrama de flujo de señales de audio actual.

El flujo de señales refleja los cambios en función de la conexión en el terminal USB [TO HOST] y de otros ajustes del instrumento.

A/D Input (A/D Input Gain)

Establece la ganancia de entrada del conector A/D INPUT en Mic o en Line.

Ajustes: Mic, Line

Mic: Pensado para usarse en un dispositivo con un nivel de salida bajo, como un micrófono.

Line: Pensado para usarse en un dispositivo con un nivel de salida alto, como un sintetizador o un dispositivo de audio.

NOTA

Puede conectar una guitarra o un bajo que tenga una pastilla activa. Por otra parte, cuando use una pastilla pasiva, conecte el instrumento a través de una unidad de efectos o una caja directa.

USB Volume (USB Input Volume)

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

Ajustes: 0–127

NOTA

El volumen de entrada de USB se almacena como ajuste del sistema, no de interpretación.

Direct Monitor

Establece la salida de señal de audio de los canales Main L&R, USB Main o USB 1–8 en el dispositivo externo (por ejemplo, un ordenador) para que también se reproduzcan desde este instrumento (monitorización directa).

Si esta opción está activada, la salida de las señales de audio a los canales Main L&R, USB Main y USB 1–8 se transmitirá también a las tomas OUTPUT [L/MONO] y [R] y la toma [PHONES] del instrumento. Cuando no hay una conexión USB, esto se activa automáticamente.

Ajustes: Off, On

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Establece la ganancia de salida de las tomas OUTPUT [L/MONO] y [R].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Establece la ganancia de salida del canal Main L&R del terminal USB [TO HOST].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-8 (USB Individual Output Gain)

Establece la ganancia de salida de los canales 1-8 del terminal USB [TO HOST].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Monitor Volume

Se abre la pantalla Monitor Volume.

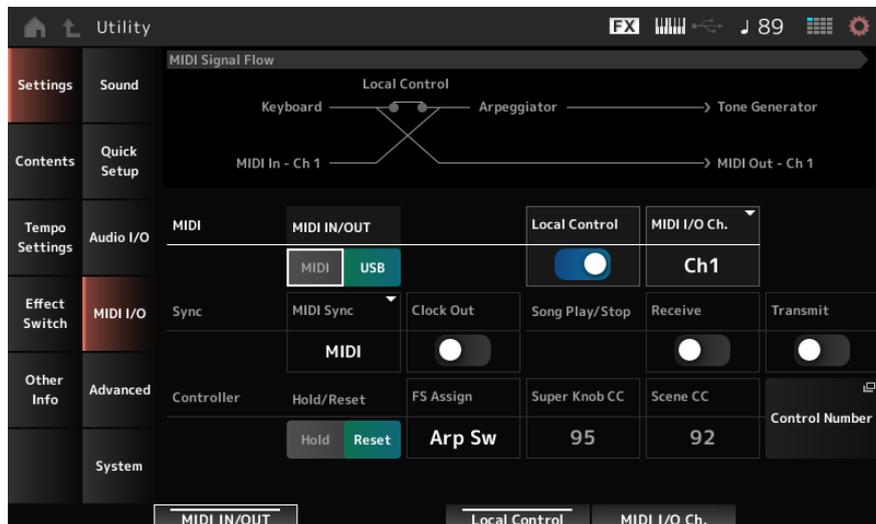
MIDI I/O (E/S MIDI)

La entrada y salida MIDI se configuran en la pantalla MIDI I/O.

Operación

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Toque en el icono Quick Setup



MIDI Signal Flow

Muestra el diagrama de flujo de señales MIDI actual. El diagrama de flujo cambia en función de los ajustes del instrumento.

Si toca cerca del selector Local Control en el flujo de señal MIDI, puede activar o desactivar Local Control.

MIDI IN/OUT

Selecciona los terminales para transmitir y recibir mensajes MIDI.

Ajustes: MIDI, USB

MIDI Thru

Especifica si se utiliza el terminal MIDI [OUT] como terminal MIDI Thru.

Ajustes: Off, On

Local Control

Activa o desactiva el control local.

Cuando Local Control está desactivado, el bloque de controladores del instrumento y el bloque generador de tonos se desconectan y no se produce sonido cuando se toca el teclado.

Sin embargo, sea cual sea este ajuste, los datos de interpretación al teclado de este instrumento se transmiten como mensajes MIDI. Además, los mensajes de entrada MIDI se procesan en el bloque generador de tonos.

Ajustes: Off, On

MIDI I/O Channel

Establece el canal MIDI de entrada y salida de Common y la parte donde Keyboard Control Switch se va a activar.

Ajustes: Ch1–Ch16

MIDI Sync

Establece los parámetros relativos a la sincronización con el dispositivo externo conectado.

Seleccione el reloj interno de este instrumento o el reloj MIDI externo del software DAW en el ordenador o el dispositivo MIDI externo, o bien la entrada de señal de audio de las tomas A/D INPUT para reproducir los arpeggios, el secuenciador de movimiento, canciones y patrones.

Ajustes: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: Sincroniza con el reloj interno. Para usar este instrumento solo o como origen de reloj principal de otros dispositivos con los que sincronizar.

MIDI: Sincroniza con el reloj MIDI del dispositivo MIDI externo. Para usar el dispositivo externo como origen de reloj principal.

A/D In (ABS): Actúa extrayendo el tempo de la entrada de señal de audio del terminal A/D INPUT mediante la función Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Establece los mensajes de reloj MIDI que se van a transmitir.

Ajustes: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Recibe los mensajes MIDI para iniciar y detener la canción.

Ajustes: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Transmite los mensajes MIDI para iniciar y detener la canción.

Ajustes: Off, On

Controller Hold/Reset

Establece si se utilizan los ajustes actuales de los controladores, como la rueda de modulación, la pulsación posterior, el controlador de pedal y el controlador de viento (Hold), o se restablecen sus ajustes iniciales correspondientes (Reset) cuando cambie entre interpretaciones.

Ajustes: Hold, Reset

Si se establece en Reset, los controladores se restablecerán cuando cambie entre interpretaciones según se describe aquí:

Cambio de tono	Centro
Rueda de modulación	Mínimo
Pulsación posterior	Mínimo
Controlador de pedal	Máximo
Interruptor de pedal	Desactivado
Controlador de cinta	Centro
Controlador de viento	Máximo
Expresión	Máximo
Selectores asignables 1 y 2	Desactivado
Botón [KEYBOARD HOLD] (mantenimiento de teclado)	Desactivado
Cada línea del secuenciador de movimiento	Cuando el valor de Motion Seq Polarity de la línea se ha establecido en Unipolar: el valor es 0 (mínimo) Cuando el valor de Motion Seq Polarity de la línea se ha establecido en Bipolar: el valor es 64 (central)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Establece el número de cambio de control generado por la operación del interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Cuando este instrumento recibe un mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí desde el dispositivo MIDI externo, el instrumento actuará como si se hubiera accionado el interruptor de pedal.

Ajustes: Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Establece el número de cambio de control que se genera a raíz de la operación del mando principal.

Cuando este instrumento recibe el mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí desde el dispositivo externo, el instrumento actuará como si se hubiera accionado el mando principal.

Ajustes: Off, 1–95

NOTA

Cuando este parámetro se establece en Off, se usan mensajes exclusivos del sistema (SysEx) para gestionar los mensajes MIDI.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Establece el número de cambio de control generado cuando se cambia entre escenas.

Además, la escena cambiará cuando se reciba del dispositivo MIDI externo un mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control establecido aquí.

Ajustes: Off, 1–95

NOTA

- En función del número de cambio de control, se seleccionará una de las escenas 1 a 8.
0–15: Escena 1, 16–31: Escena 2, 32–47: Escena 3, 48–63: Escena 4, 64–79: Escena 5, 80–95: Escena 6, 96–111: Escena 7, 112–127: Escena 8
- Si los números de Super Knob CC y de Scene CC se han establecidos en el mismo valor, aparece un signo de exclamación delante del número. En ese caso, el cambio de control de escena tiene prioridad y el cambio de control del mando principal se desactiva.

Control Number

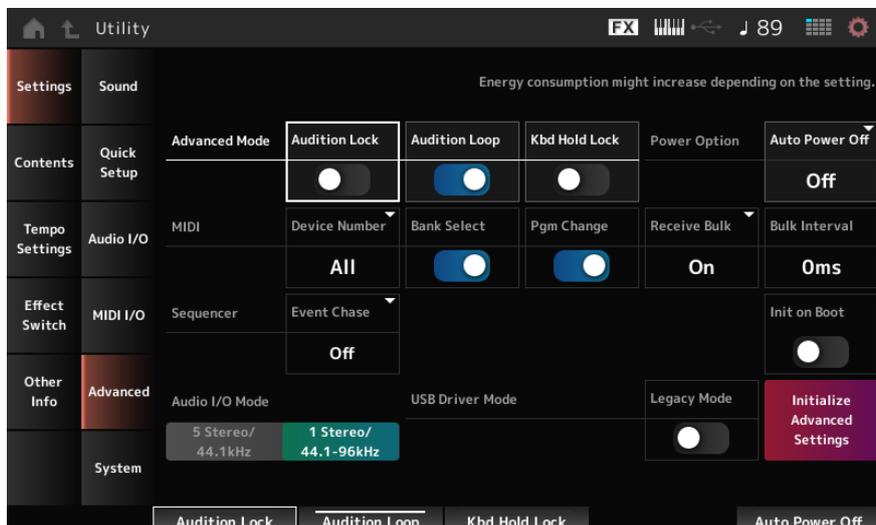
Abre Control → Control Number en la pantalla Common Edit.

Advanced

En la pantalla Advanced, se pueden establecer los ajustes detallados del instrumento.

Operación

[UTILITY] → Settings → Advanced



Audition Lock

Activa o desactiva el bloqueo de audición. Si está activado, la función de audición se desactiva.

Ajustes: Off, On

Audition Loop

Cuando este parámetro está activado, la frase de audición se reproducirá en bucle.

Cuando se desactiva, la reproducción de la frase de audición se detendrá automáticamente una vez que se haya reproducido hasta el final.

Ajustes: Off, On

Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Activa o desactiva la función Keyboard Hold. Si está activado, la función Keyboard Hold se desactiva.

Funciona en combinación con el botón [KEYBOARD HOLD].

Ajustes: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Para evitar un consumo de electricidad innecesario en caso de dejarse encendida la unidad por accidente, la función Auto Power Off (apagado automático) la apaga automáticamente si no se utiliza durante un determinado periodo de tiempo.

Aquí se puede establecer el tiempo que debe transcurrir hasta que el instrumento se apaga automáticamente.

Ajustes: Off (Auto Power Off desactivado), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

Device Number

Establece el número del dispositivo MIDI. Para enviar y recibir mensajes exclusivos del sistema (como los relativos al volcado masivo de datos o a cambios de parámetros) hacia y desde un dispositivo MIDI externo, este número se debe establecer de forma que coincida con el número de dispositivo del otro dispositivo.

Ajustes: 1–16, All, Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Establece la recepción y transmisión de mensajes de selección de banco entre el instrumento y el dispositivo MIDI externo. Cuando está activado, el instrumento recibirá o reconocerá los mensajes de selección de banco enviados desde el dispositivo MIDI externo.

Ajustes: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Establece la recepción y transmisión de mensajes de cambio de programa entre el instrumento y el dispositivo MIDI externo.

Cuando está activado, el instrumento recibirá o reconocerá los mensajes de cambio de programa enviados desde el dispositivo MIDI externo.

Ajustes: Off, On

Receive Bulk

Establece la recepción de mensajes de volcado masivo de datos.

Ajustes: Protect (No recibir), On (Recibir)

Bulk Interval

Establece el intervalo de tiempo de transmisión de datos masivos cuando este instrumento recibe el mensaje de solicitud de transmisión masiva desde el dispositivo externo.

Ajustes: 0–900ms

Sequencer Event Chase (Song Event Chase)

Garantiza el correcto reconocimiento de determinados eventos especificados cuando, por ejemplo, se reproduce una canción desde la mitad o cuando se usan operaciones de avance (avance rápido) y retroceso (rebobinado).

Los eventos configurados con MIDI Event Chase funcionarán correctamente con las operaciones de avance y retroceso.

Ajustes: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Establece si los datos del usuario se inicializan (On) o no (Off) al iniciar.

Ajustes: Off, On

Audio I/O Mode

Cambia el modo de la salida de señales de audio procedentes del terminal USB [TO HOST].

El instrumento debe reiniciarse para que este ajuste surta efecto.

Ajustes: 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–192kHz

5 Stereo/44.1kHz: Hasta 10 canales (5 canales estéreo) con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz

1 Stereo/44.1-192kHz: Hasta 2 canales (1 canal estéreo) con una frecuencia de muestreo de entre 44,1 kHz y 192 kHz

NOTA

Cuando se establece en 1 Stereo/44.1-192kHz, las frecuencias disponibles son: 44.1/48/96/192kHz.

Legacy Mode

Ajuste la opción en On si desea utilizar MIDI 1.0 en lugar de MIDI 2.0.

El instrumento debe reiniciarse para que este ajuste surta efecto.

Ajustes: Off, On

Initialize Advanced Settings

Inicializa los ajustes de la pantalla Advanced.

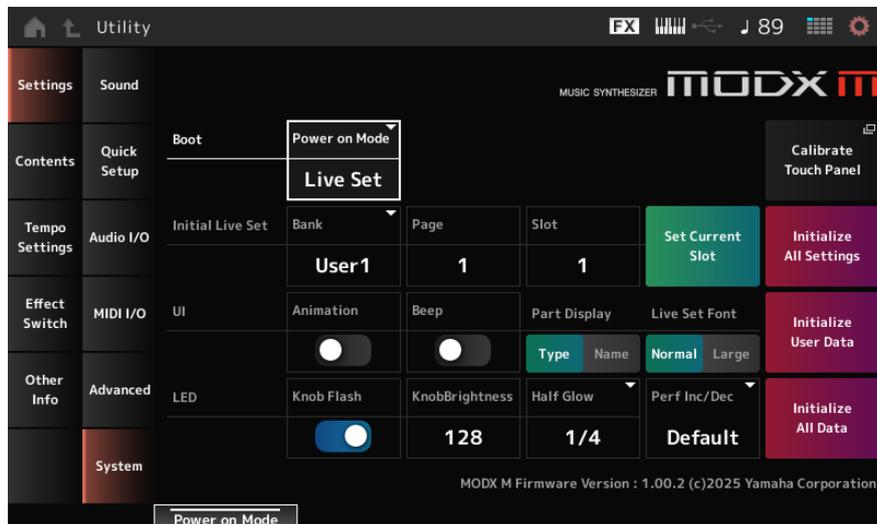
System

En la pantalla System, se pueden configurar los parámetros relacionados con todo el instrumento.

Operación

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ ajuste Calibrate Touch Panel)



Power on Mode

Establece la pantalla que va a aparecer cuando se encienda el instrumento.

Ajustes: Perform, Live Set

Calibrate Touch Panel

Abre la pantalla de calibración de la pantalla táctil. Use este ajuste cuando la pantalla táctil no responda correctamente.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Si Power on Mode se ha establecido en Live Set, este parámetro determina qué ranura de conjunto para actuaciones se seleccionará inmediatamente tras el inicio.

NOTA

La ranura también se puede configurar si se selecciona una interpretación en la pantalla Live Set, se abre esta pantalla y luego se toca en el botón Set Current Slot.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Establece la interpretación actual en la ranura del conjunto para actuaciones seleccionada tras el inicio.

Initialize All Settings

Inicializa todos los ajustes de la pantalla Utility.

Animation

Establece si la animación está activada o desactivada cuando la pantalla cambia.

Ajustes: Off, On

Beep

Activa o desactiva el sonido de funcionamiento de la pantalla táctil.

Ajustes: Off, On

Part Display

Establece el valor de Part Name de forma que refleje la categoría y el tipo de parte, o solo el nombre de la parte.

Ajustes: Type, Name

Live Set Font

Determina el tamaño de fuente de los nombres de contenidos y de categorías en la pantalla Live Set y en la pantalla Category Search.

Ajustes: Normal, Large

Initialize User Data

Inicializa todos los datos en el área de usuario de la memoria de usuario (interpretaciones, secuencias de movimiento, conjuntos para actuaciones, etc.) y todos los ajustes de la pantalla Utility.

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Activa o desactiva el parpadeo del mando principal.

Ajustes: Off, On

KnobBrightness

Establece el brillo de la iluminación del mando principal.

Ajustes: 0–128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)

Controla la atenuación de los indicadores luminosos de los botones.

Ajustes: Off, 1/4, 1/2

Perf Inc/Dec

Establece cómo se cambia de interpretación en la pantalla Home.

Ajustes: Default, Live Set

Default: Realiza el cambio en el orden de la lista de interpretaciones de la pantalla Performance Category Search.

Live Set: Realiza el cambio en el orden de las ranuras de conjuntos para actuaciones.

Initialize All Data

Inicializa todos los datos en la memoria del usuario y todos los ajustes de la pantalla Utility.

Product Info

Muestra la versión de firmware del instrumento.

AVISO

La inicialización sobrescribe todos los datos de destino y los ajustes del sistema con los valores de fábrica.

Tenga cuidado de no perder datos importantes. También se recomienda guardar previamente los ajustes necesarios en una unidad flash USB.

Contents

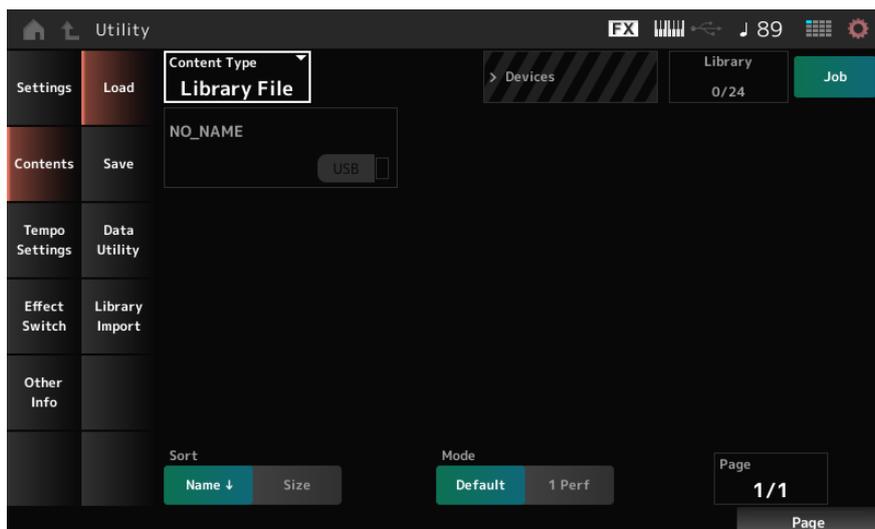
Load

Los archivos y los datos internos se cargan mediante la Load.

Operación

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



Content Type

Todos los datos, o un conjunto de datos específico, se cargan desde un mismo archivo guardado en una unidad flash USB o una configuración almacenada en el instrumento. Aquí puede seleccionar qué conjunto de datos de un archivo desea cargar.

Los ajustes disponibles varían según la ruta que decida usar para abrir la pantalla.

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

Tipo de contenido	Tipo de dispositivo	Extensión de archivo	Descripción
User File	Archivo	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	<ul style="list-style-type: none">Los archivos de usuario guardados en una unidad USB se cargan en el área de usuario de la memoria de usuario.Cuando el archivo de usuario se divide, los archivos tanto .Y2U como .Y2W deben guardarse en la unidad USB.Un archivo de usuario contiene los ajustes siguientes. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings (solo .Y2U), Quick Setup (solo .Y2U)
Library File	Archivo	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	<ul style="list-style-type: none">Los archivos de biblioteca guardados en una unidad USB se cargan en el área de biblioteca de la memoria de usuario.Si un archivo de biblioteca se divide, los archivos tanto .Y2L como .Y2M deben guardarse en la unidad USB.Un archivo de biblioteca contiene los ajustes siguientes. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (1 bank only), Microtuning, Waveform, Audition

Tipo de contenido	Tipo de dispositivo	Extensión de archivo	Descripción
Backup File	Archivo	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	<ul style="list-style-type: none"> Los archivos de copia de seguridad guardados en una unidad USB se cargan en la memoria del usuario. Un archivo de copia de seguridad incluye todo lo que hay en las áreas de usuario y biblioteca, así como canciones y patrones. Si un archivo de copia de seguridad se divide, los archivos tanto .Y2A como .Y2B deben guardarse en la unidad USB.
Song&Perf (Song & Performance)	Datos internos		<ul style="list-style-type: none"> Solo se carga la canción especificada de las canciones almacenadas en el área de usuario de la memoria de usuario. Se pueden cargar tanto secuencias MIDI como interpretaciones.
Song	Datos internos		<ul style="list-style-type: none"> Solo se carga la canción especificada de las canciones almacenadas en el área de usuario de la memoria de usuario. Solo se pueden cargar secuencias MIDI.
.mid File	Archivo	.MID	Se cargan los archivos MIDI estándar (SMF) guardados en una unidad USB (ya sea con el formato 0 o el formato 1).
.wav File	Archivo	.WAV	Se cargan los archivos de audio guardados en una unidad USB.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Datos internos		<ul style="list-style-type: none"> Solo se carga el patrón especificado de los patrones almacenados en el área de usuario de la memoria de usuario. Se pueden cargar tanto secuencias MIDI como interpretaciones.
Pattern	Datos internos		<ul style="list-style-type: none"> Solo se carga el patrón especificado de los patrones almacenados en el área de usuario de la memoria de usuario. Solo se pueden cargar secuencias MIDI.
Audio File*	Archivo	.WAV .AIF	Se cargan los archivos de audio guardados en una unidad USB como formas de onda. Ejemplo: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → seleccione Part → seleccione Element → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Datos internos		Solo se carga la secuencia especificada de las secuencias de movimiento almacenadas (guardadas) en el área de usuario de la memoria de usuario.
Smart Morph*	Datos internos		Solo se cargan los datos de Smart Morph desde la interpretación guardada (almacenada) en el área de usuario de la memoria de usuario.

NOTA

Los tipos de contenido marcados con un asterisco (*) no se muestran cuando esta pantalla se abre desde la pantalla Utility.

Parent Folder Name

Current Folder Name

Indica el nombre de la carpeta principal y el nombre de la carpeta actual.

Si se toca en el nombre de la carpeta principal, pasa a ser la carpeta actual.

Job

Establece si la función de trabajo está activada o desactivada.

Cuando este parámetro está activado, si toca en el archivo, carpeta o contenido actual, se abrirán los menús contextuales Rename o Delete.

Si toca en la unidad USB conectada, se abre el menú contextual Format.

Ajustes: Off, On

Free Storage

Indica la capacidad utilizada y la capacidad total del almacenamiento seleccionado.

La indicación varía en función del tipo de contenido.

Selección de carpeta y archivo

Indica las carpetas y los archivos dentro de la carpeta actual.

Sort

Establece el orden de los archivos en File select.

Ajustes: Name, Size, Date, Default (según el tipo de contenido)

Name: Ordena por nombre. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (A a Z). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente.

Size: Organiza por orden de tamaño de los datos. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera ascendente (de más pequeño a más grande). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera descendente. No es válido para los tipos de contenido Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

Date: Ordena por la fecha en que se almacenó el ajuste. La flecha hacia abajo indica que la lista está ordenada de manera descendente (de más nuevo a más antiguo). La flecha hacia arriba indica que la lista está ordenada de manera ascendente. Este ajuste solo está disponible cuando el tipo de contenido es Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

Default: Ordena de manera ascendente por el número de contenido. Este ajuste solo está disponible cuando el tipo de contenido es Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq, Smart Morph

Mode

Selecciona el modo de carga.

Solo se muestra para User File o Library File.

Ajustes: Default, 1 Perf

Default: Carga todas las interpretaciones

1 Perf: Carga solo la interpretación especificada

Key (Center Key)

Seleccione la tecla a la que se asignará el archivo WAV o AIFF cargado.

Este ajuste se muestra solo con los archivos de audio.

Ajustes: Keyboard Select (C-2 -G8), All

Keyboard Select

Establece si Center Key se actualiza mediante una operación del teclado.

Este ajuste se muestra solo con los archivos de audio.

Page

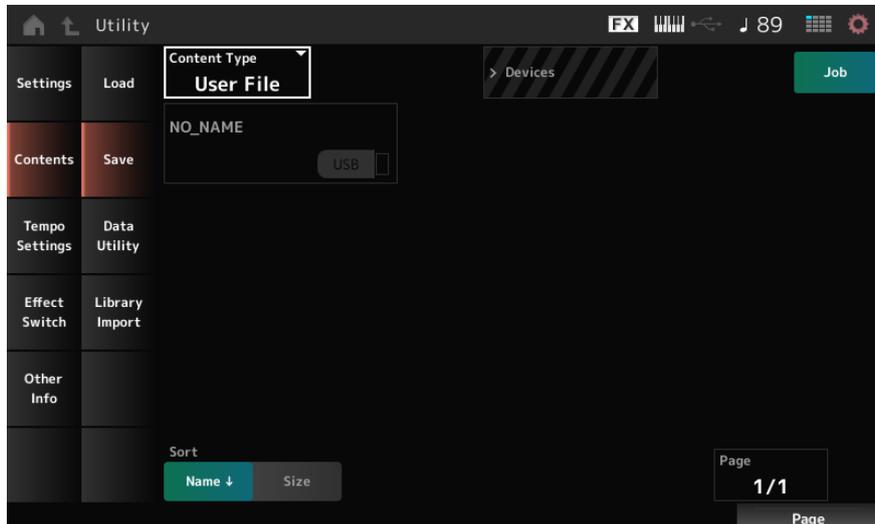
Si los archivos que aparecen en la selección de archivos no caben en una misma página, aparece un botón de desplazamiento que permite seleccionar una página. Si lo prefiere, puede usar un mando de la pantalla para seleccionar una página.

Save

En la pantalla Save, puede guardar archivos y datos internos.
Esta pantalla es básicamente la misma que la pantalla Load.

Operación

[UTILITY] → Contents → Save



Content Type

Se puede recuperar la totalidad o una parte concreta de los datos almacenados en una unidad USB y cargarlos en el instrumento.

Aquí puede establecer qué datos almacenar o guardar.

Los ajustes disponibles varían según la ruta que decida usar para abrir la pantalla.

Ajustes: En la siguiente tabla, se muestran los tipos de contenido que se pueden almacenar o guardar.

Tipo de contenido	Tipo de dispositivo	Extensión de archivo	Descripción
Performance	Datos internos		Guarda (almacena) la interpretación en el área de usuario de la memoria del usuario.
User File	Archivo	.Y2U (.Y2W)	<ul style="list-style-type: none">Los ajustes guardados (almacenados) en el área de usuario de la memoria de usuario se guardan en una unidad USB como un archivo de usuario.Un archivo de usuario contiene los ajustes siguientes: Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings, Quick SetupCuando el tamaño del archivo supera los 2 GB y el archivo se ha dividido, tanto .Y2U como .Y2W deben tratarse como un único conjunto.
Library File	Archivo	.Y2L (.Y2M)	<ul style="list-style-type: none">Los ajustes guardados (almacenados) en el área de biblioteca de la memoria de usuario se guardan en una unidad USB como un archivo de biblioteca.Los ajustes contenidos en el archivo de biblioteca son los siguientes (los mismos que en el archivo de usuario, salvo los ajustes de utilidad): Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (1 bank only), Microtuning, Waveform, AuditionCuando el tamaño del archivo supera los 2 GB y el archivo se ha dividido, tanto .Y2L como .Y2M deben tratarse como un único conjunto.

Tipo de contenido	Tipo de dispositivo	Extensión de archivo	Descripción
Backup File	Archivo	.Y2A (.Y2B)	<ul style="list-style-type: none"> • Los ajustes guardados en el área de usuario de la memoria de usuario se guardan en una unidad USB como un archivo de copia de seguridad. • Un archivo de copia de seguridad incluye todo lo que hay en las áreas de usuario y biblioteca, así como canciones y patrones. • Cuando el tamaño del archivo supera los 2 GB y el archivo se ha dividido, tanto .Y2A como .Y2B deben tratarse como un único conjunto.
.mid File	Archivo	.MID	Los datos MIDI almacenados en las áreas de canciones y patrones de la memoria de usuario se guardan en una unidad USB como un archivo MIDI estándar (SMF, solo con el formato 1).
Motion Seq (Motion Sequence)*	Datos internos		Almacena (guarda) en el área de usuario la secuencia de movimiento que se está editando.

NOTA

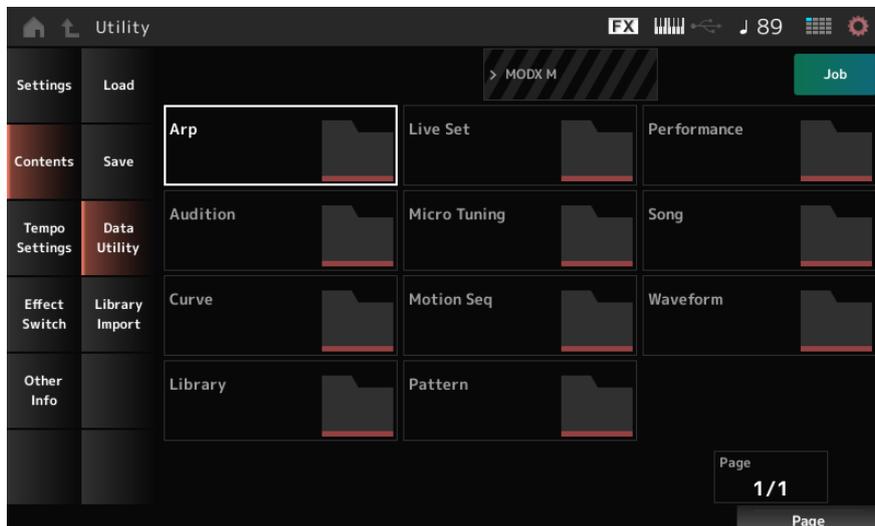
Los tipos de contenido marcados con un asterisco (*) no se muestran cuando esta pantalla se abre desde la pantalla Utility.

Data Utility

En la pantalla Data Utility, se pueden gestionar los archivos y datos contenidos en la memoria de usuario. Esta pantalla es básicamente la misma que la pantalla Load.

Operación

[UTILITY] → Contents → Data Utility



Folder select

Muestra los tipos de contenido de la memoria de usuario como carpetas. Toque en la carpeta para abrir:

Tipo de contenido: Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

Content Select

Si toca en el contenido, se abre el menú contextual Rename, Delete.

Si Job está activado, se muestran los tres elementos siguientes.

Select All

Selecciona todo el contenido de la carpeta.

Se muestra cuando no se ha seleccionado nada.

Unselect All

Anula la selección de todo el contenido de la carpeta.

Se muestra cuando se ha seleccionado algún contenido.

Delete

Borra todo el contenido seleccionado.

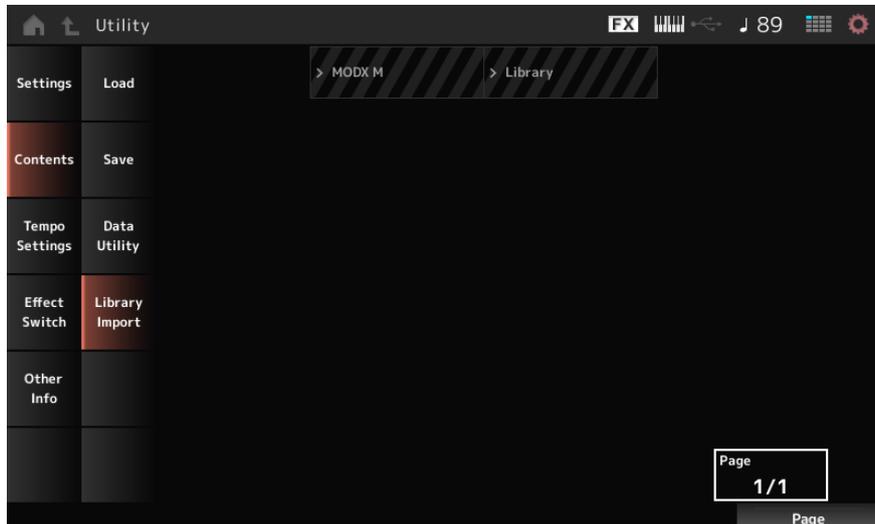
Se muestra cuando se ha seleccionado algún contenido.

Library Import

Esta función selecciona una interpretación concreta de la biblioteca y la copia en el banco del usuario.
Esta pantalla es básicamente la misma que la pantalla Load.

Operación

[UTILITY] → Contents → Library Import



Select All

Selecciona todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca actual.
Se muestra solo si no se ha seleccionado ninguna interpretación.

Unselect All

Anula la selección de todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca actual.
Se muestra solo si se ha seleccionado una interpretación.

Import to User Bank

Copia en el banco de usuario la interpretación seleccionada.
Cuando se lleva a cabo esta operación, las formas de onda, arpeggios, curvas, microafinación y audiciones del usuario utilizadas en la interpretación seleccionada también se copian en el banco de usuario.
Se muestra solo si se ha seleccionado una interpretación.

Tempo Settings

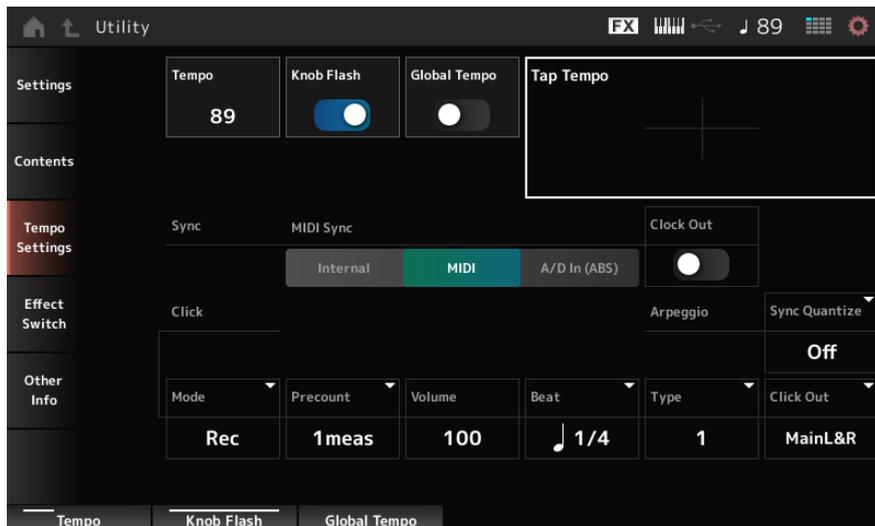
En la pantalla Tempo Settings, se pueden configurar los parámetros relacionados con el tempo y la sincronización.

Operación

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Toque en el icono TEMPO SETTINGS



Tempo

Establece el tempo de la interpretación.

Si MIDI Sync se ha establecido en MIDI o A/D In (ABS) y se ha sincronizado con un dispositivo externo, se muestra Ex.Tempo en lugar del valor del ajuste.

Ajustes: 5–300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Activa o desactiva el parpadeo del mando principal.

Ajustes: Off, On

Global Tempo

Cuando este parámetro está desactivado, se utiliza un ajuste de tempo para cada interpretación.

Cuando está activado, el tempo actual se conserva aunque se cambie de interpretación.

Ajustes: Off, On

Tap Tempo

Si toca en esta área o pulsa (toca) el botón [ENTER] mientras está presente el cursor, puede establecer el tempo en función de la velocidad de los toques o las pulsaciones.

También puede utilizar el botón [TEMPO/TAP] para ajustar el tempo de la misma manera.

Sin embargo, este parámetro no está disponible si MIDI Sync se ha establecido en MIDI y el instrumento está configurado para sincronizarse con un dispositivo externo.

NOTA

Si MIDI Sync se ha establecido en "A/D In (ABS)", se cambia el tempo y el toque actúa como principio del tiempo.

MIDI Sync

Establece los parámetros relativos a la sincronización con el dispositivo externo conectado.

Puede seleccionar si desea reproducir los arpeggios, el secuenciador de movimiento y las canciones usando el reloj interno del instrumento o el reloj externo, el software DAW o los dispositivos MIDI conectados a esta unidad, o bien la entrada de las señales de audio procedentes del terminal A/D INPUT.

Ajustes: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: Sincroniza con el reloj interno. Para usar este instrumento solo o como origen de reloj principal de otros dispositivos.

MIDI: Sincroniza con el reloj MIDI del dispositivo MIDI externo. Para usar el dispositivo externo como origen de reloj principal.

A/D In (ABS): Actúa extrayendo el tempo de la entrada de señal de audio del terminal A/D INPUT mediante la función Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Establece los mensajes de reloj MIDI que se van a transmitir.

Ajustes: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Sincroniza para iniciar el siguiente arpeggio cuando se reproduce un arpeggio en varias partes. Si se establece en Off, los arpeggios se reproducen cuando la parte se toca en el teclado.

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

Mode (Click Mode)

Permite establecer el momento en el que se reproducirá el sonido del metrónomo.

Ajustes: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: No se reproduce ningún sonido del metrónomo.

Rec: El sonido del metrónomo se reproduce durante la grabación de una canción o un patrón.

Rec/Play: El sonido del metrónomo se reproduce durante la grabación y la reproducción de una canción o un patrón.

Always: El sonido del metrónomo se reproduce siempre.

NOTA

El sonido del metrónomo se reproduce mediante un generador de tonos interno, por lo que consume una parte de la salida de sonido simultánea.

Precount (Click Precount)

Establece el número de compases de entrada desde el momento en que se pulsa el botón [▶] (Reproducir) hasta que la grabación comienza realmente al grabar una canción o un patrón.

Ajustes: Off, la grabación comienza en cuanto se pulsa el botón [▶] (Reproducir); 1meas–8meas

Volume (Click Volume)

Establece el volumen del sonido del metrónomo.

Ajustes: 0–127

Beat (Click Beat)

Establece el ritmo al que se reproduce el sonido del metrónomo.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 (corcheas), 1/4 (negras), 1/2 (blancas), Whole (redondas)

Type (Click Type)

Selecciona el tipo de sonido del metrónomo.

Ajustes: 1–10

Click Out (Click Output Select)

Establece el destino de salida del sonido del metrónomo.

Ajustes: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: Envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO] y OUTPUT [R].

USB Stereo: Envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 a los canales 7 y 8) al terminal USB [TO HOST].

USB mono: Envía la salida en mono (canales 1-8) al terminal USB [TO HOST].

NOTA

A continuación se muestran los ajustes de compatibilidad de datos con el MONTAGE M. Se consideran Off al establecerlos.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Effect Switch

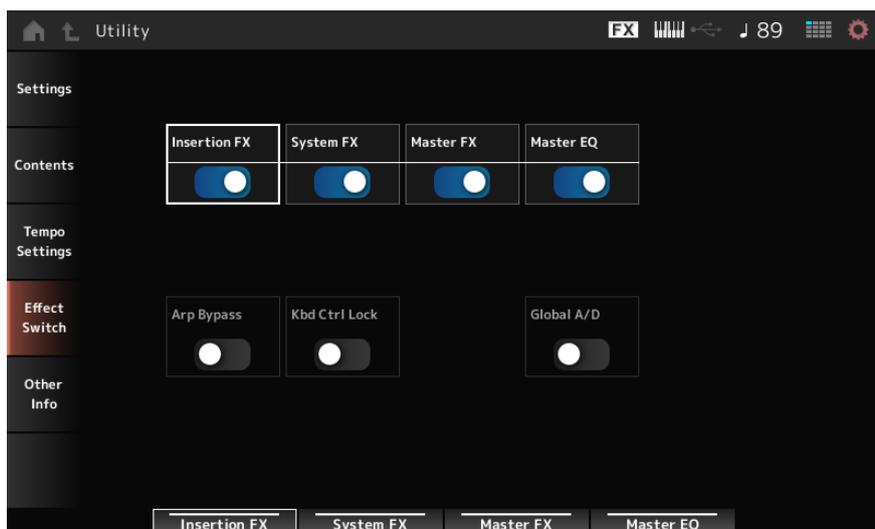
En la pantalla Effect Switch, se pueden configurar los parámetros relacionados con la omisión de efectos. Los ajustes de esta pantalla no se guardan (almacenan), por lo que se restablecen a los valores predeterminados cuando el instrumento se reinicia.

Operación

[UTILITY] → Effect Switch

Toque en el icono EFFECT (FX)

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (Insertion Effect)

Activa o desactiva el efecto de inserción.

Ajustes: Off, On

System FX (System Effect)

Activa o desactiva el efecto del sistema.

Ajustes: Off, On

Master FX (Master Effect)

Activa o desactiva el efecto principal.

Ajustes: Off, On

Master EQ

Activa o desactiva el ecualizador principal.

Ajustes: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Activa o desactiva la omisión de arpeggios. Cuando este parámetro está activado, todas las operaciones de arpeggios están desactivadas.

Ajustes: Off, On

NOTA

- Cuando la opción Arp Bypass está activada, el botón [ARP] parpadea.
- Si cambia el selector de arpeggios de cada parte cuando Arp Bypass está activado, Arp Bypass se desactiva.
- Las canciones grabadas con la función de arpeggio tendrán la secuencia de arpeggios incluida en los datos. Si continúa editando los datos de la canción en el software DAW y activa Arp Bypass, se evita que el arpegiador surta efecto por duplicado.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Activa o desactiva el control de teclado.

Si está activado, el bloqueo se activa y Keyboard Control se desactiva para todas las partes. Si se desactiva, el control del teclado se desbloquea.

Resulta útil para crear o editar cada pista MIDI por separado, por ejemplo, cuando se utiliza el instrumento como un módulo de sonido multitímbrico de 16 partes con el software DAW.

Ajustes: Off, On

NOTA

Cuando Kbd Ctrl Lock está activado, si cambia el valor de Keyboard Control SW de cada parte, Kbd Ctrl Lock se desactiva.

Global A/D

Si este parámetro está activado, el volumen de la parte A/D no cambia al cambiar de interpretación, y tampoco cambian los demás parámetros relacionados con la parte A/D. Si este parámetro está desactivado, al cambiar de interpretación el volumen cambia al valor específico de la interpretación, y también cambian todos los demás parámetros relacionados con la parte A/D.

Master FX y Master EQ se activan y se desactivan a la vez.

Ajustes: Off, On

Other Info

En la pantalla Other Info, se muestra otra información.

Shift Function

Muestra la lista de operaciones de acceso directo para pulsar simultáneamente el botón [SHIFT] y otros botones.

Legal Notices

Muestra contenido como, por ejemplo, el copyright.

Pantallas que se abren al pulsar botones específicos

Bloqueo del panel

El uso de la función de bloqueo del panel impide un funcionamiento accidental durante interpretaciones en directo.

Operación

Cuando esté abierta la pantalla Home o Live Set, puse [SHIFT]+[TEMPO/TAP]

■ Operaciones válidas

Teclado, pedales, volumen principal, mando principal, rueda de inflexión de tono, rueda de modulación, controlador de cinta y desbloqueo del panel

■ Operación no válida

Todas las demás operaciones, incluidas las de la pantalla táctil

Cómo desbloquear el panel

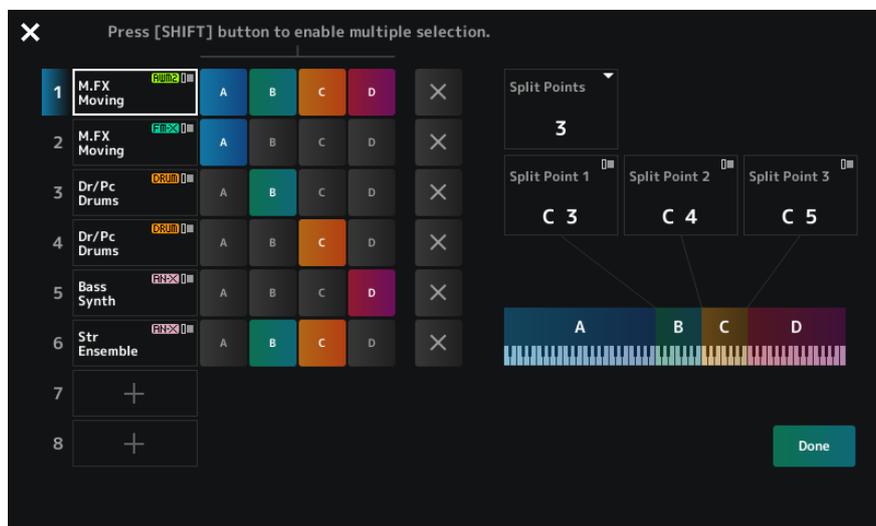
Para desbloquear el panel, mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras toca en el botón [TEMPO/TAP].

Split Job

Establece la división.

Operación

Pulse el botón [SPLIT].



Split Points

Especifica el número de puntos de división.

Ajustes: Off, 1–3

Split Point 1–3

Especifica la tecla del punto de división.

Cuando Keyboard está activado, también puede especificar la posición del punto de división mediante el teclado.

Ajustes: C#–2 – G8

Part Name

Al tocar en el nombre de la parte, se abre el menú contextual de Category Search y Delete.

[+](Add)

Toque para mostrar la pantalla Part Category Search o Performance Merge, que permite añadir una parte.

Group A–D

Pulse un botón de grupo para asignar la parte al grupo.

Toque en los botones de grupo mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para asignar una misma parte a varios grupos.

x (Cancel)

Cancela las asignaciones de grupo.

Done

Confirma los ajustes y cierra la pantalla.

NOTA

Al tocar x (cerrar) en la parte superior izquierda, se cierra la pantalla sin confirmar los ajustes, salvo que se hayan añadido, borrado o cambiado partes.

Note Range

Operación

[SHIFT] + [SPLIT]



Se muestra la vista Part - Note en la pantalla Home.

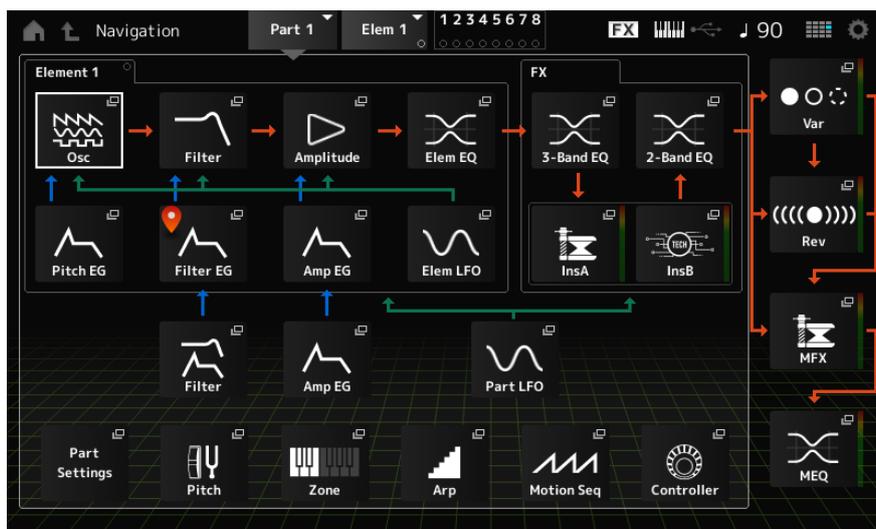
El cursor se mueve a TG Note Limit Low de la parte seleccionada y puede indicar el límite inferior del registro de notas en el teclado.

Navigation

Operación

Pulse el botón [NAVIGATION]

(Con el modo View Mode de la pantalla Home establecido en Default) Toque en Navigation que aparece en la pantalla



Al tocar en los iconos, se abren las pantallas de ajustes correspondientes.

Al pulsar el botón [NAVIGATION] mientras se está editando algo, aparece el icono de ubicación actual (📍).

En la pantalla Navigation, puede no solo ir directamente a los elementos, sino también a Part Common Filter y a Amp EG.

FX Overview

En la pantalla FX OVERVIEW se puede comprobar el estado de los ajustes de efectos, así como acceder fácilmente a las pantallas de ajustes avanzados.

Operación

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Con el modo View Mode de la pantalla Home establecido en Default) toque en Fx Overview que aparece en la pantalla



Switching Parts for display

Cambia las partes que se muestran.

Ajustes: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, A/D In

All Ins

Activa o desactiva todos los efectos de inserción (A y B).

Ajustes: Off, On

Var + Rev

Activa o desactiva los efectos de variación y reverberación.

Ajustes: Off, On

Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Abre la pantalla correspondiente de ajustes detallados.

Effect switch

Activa o desactiva cada efecto.

Ajustes: Off, On

Type

Establece el tipo de cada efecto.

Ajustes: Consulte los tipos de efectos

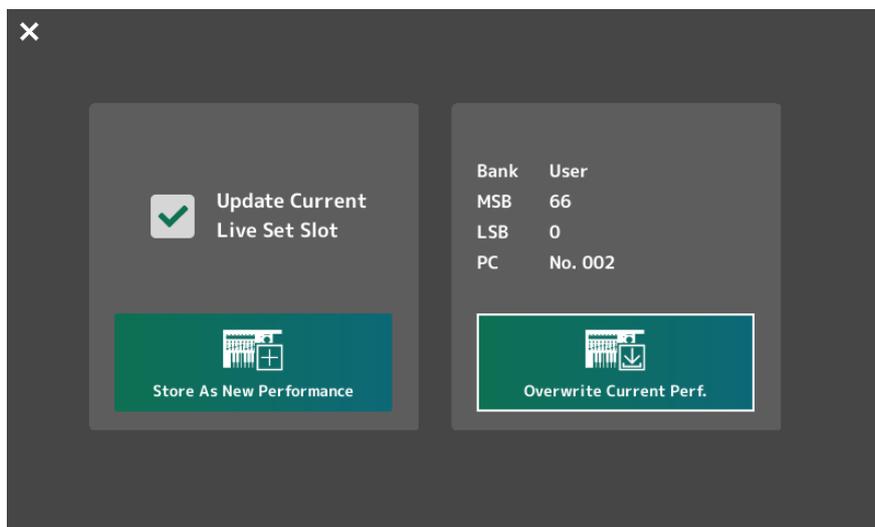
Preset

Establece el ajuste predefinido de cada efecto.

Ajustes: Consulte el documento Data List (Lista de datos)

Store

Esta es la pantalla de confirmación al guardar (almacenar) la interpretación actual en el área de usuario.



Store As New Performance

Registra como una nueva interpretación.

Update Current Live Set Slot

Cuando se selecciona una ranura en el banco de conjuntos para actuaciones, aparecerá un mensaje que confirma la actualización de la ranura del conjunto para actuaciones. Para continuar con la actualización, active la casilla de verificación y seleccione Store As New Performance.

Overwrite Current Perf.

Guarda la interpretación que se está editando sobre las configuraciones ya existentes (banco, MSB, LSB y número de cambio de programa) que se muestran en la pantalla.

Jump to Data Utility

Se muestra cuando no es posible guardar debido a un error como Performance full.

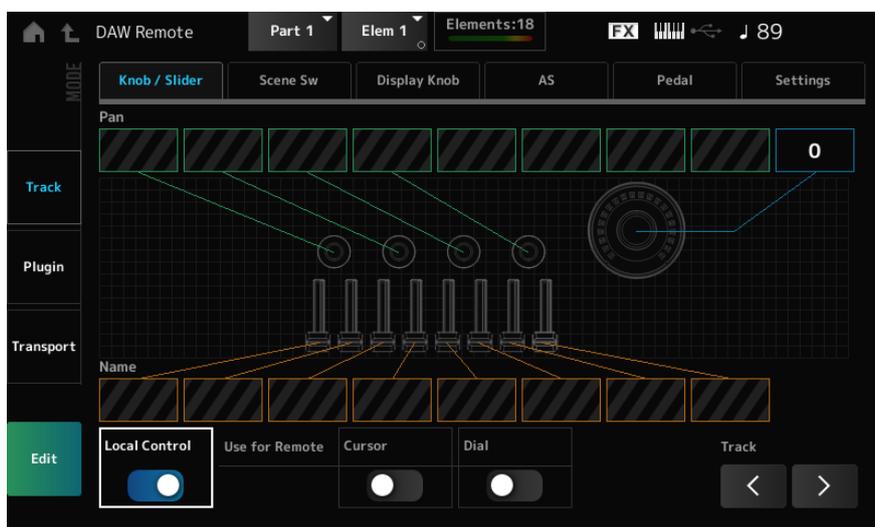
Use [UTILITY] → Contents → Data Utility para abrir la pantalla.

DAW Remote

Al pulsar el botón [DAW REMOTE], se habilita la función DAW Remote, que permite controlar cómodamente el software DAW de su elección con los controladores del instrumento.

Operación

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Seleccione la función DAW Remote de entre tres modos de funcionamiento.

Ajustes: Track, Plugin, Transport

Track: Modo para controlar varias pistas en el DAW a la vez. Las operaciones de mando y mando deslizante se envían como protocolos compatibles con Mackie Control desde el puerto 2.

Plugin: Modo para controlar un complemento específico en el DAW. Las operaciones de los mandos giratorios y deslizantes se envían como mensajes en formato CC Number para las funciones Remote remotas desde el puerto 1.

Transport: Modo para tocar el teclado mientras se reproducen los datos grabados en el DAW o grabar la interpretación al teclado en el DAW. Puede utilizar los botones de transporte del secuenciador para iniciar o detener la reproducción en el DAW. Todos los controladores, excepto los botones de transporte del secuenciador, funcionan como lo hacen normalmente.

Cambio de pantalla

Abre la pantalla de ajustes de cada controlador y la función remota.

Ajustes: Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

Local Control

Activa o desactiva el control local.

Es el mismo ajuste que puede establecer en [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Establece si se usarán el dial de datos y los botones del cursor del panel superior para controlar el DAW.

On: Para controlar el DAW.

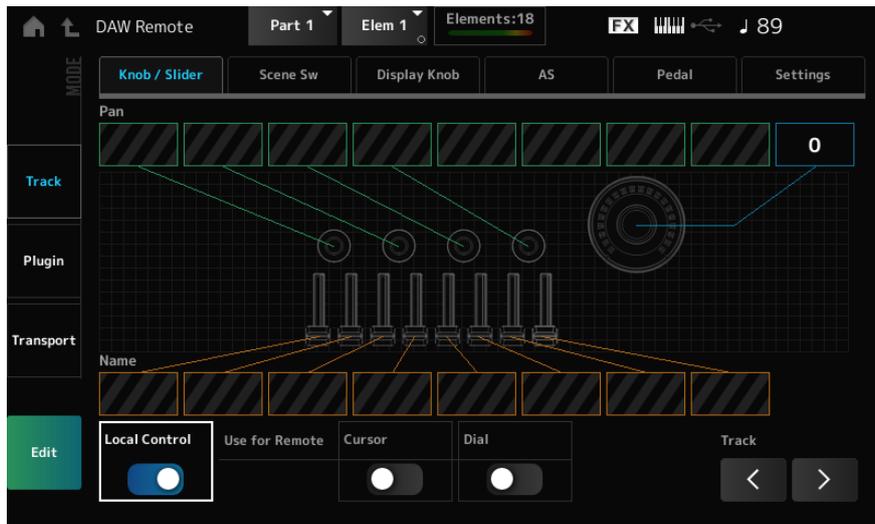
Off: Para controlar la pantalla Main en el panel superior.

Track (Track Select)

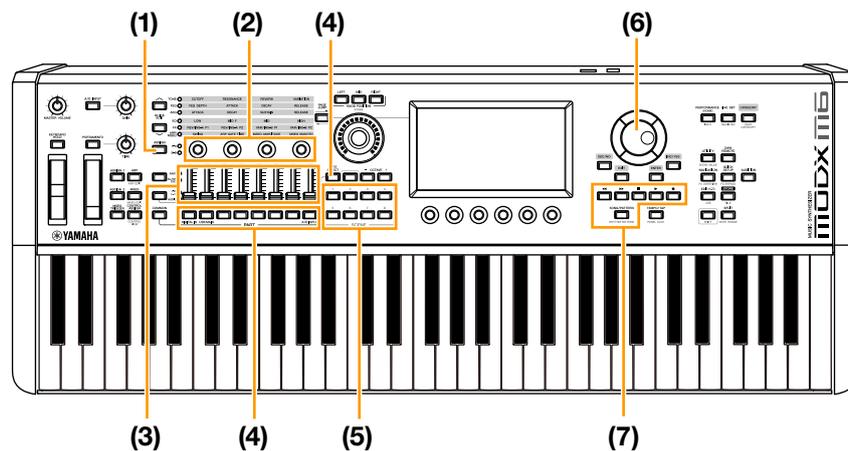
Envía la selección del grupo de pistas (ocho pistas cada vez).

Para usar controladores

■ Modo Track



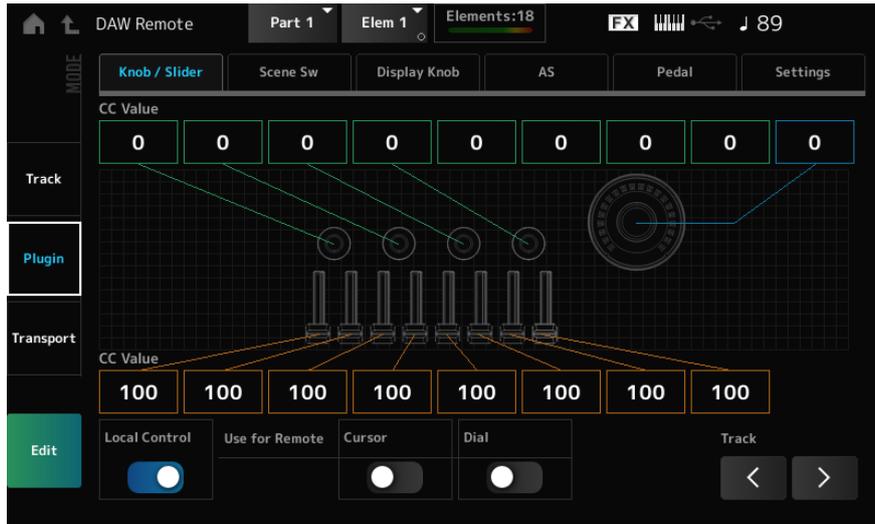
Controladores



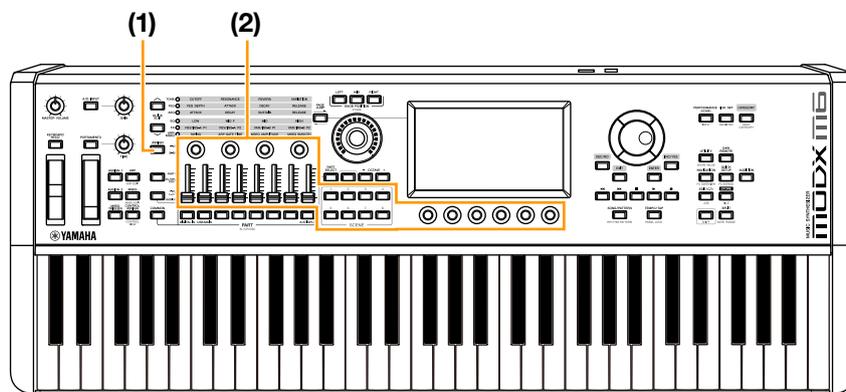
	Controladores	Funcionamiento del DAW
(1)	Botón [ASSIGN] (asignar)	Selección de la posición panorámica (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Mando 1 – 4 (5 – 8)	La posición panorámica de pista se envía desde el puerto 2
(3)	Mandos deslizantes 1-8	El volumen de pista se envía desde el puerto 2
(4)	Botón PART (parte), botón [PART SELECT] (selección de parte)	Selecciona pistas y activa o desactiva las funciones de silenciamiento y solo de las pistas seleccionadas.
(5)	Botones SCENE (escena)	Las funciones 1 a 8 se envían desde el puerto 2
(6)	Dial de datos, botones de cursor	Mueve la posición del cursor o la posición de la canción.
(7)	Botón de transporte del secuenciador. Botón [SONG/PATTERN] (canción/patrón)	Controla las acciones de transporte (grabación y reproducción).

Otros controladores están configurados para enviar mensajes de cambio de control establecidos en modo remoto.

■ Modo Plugin



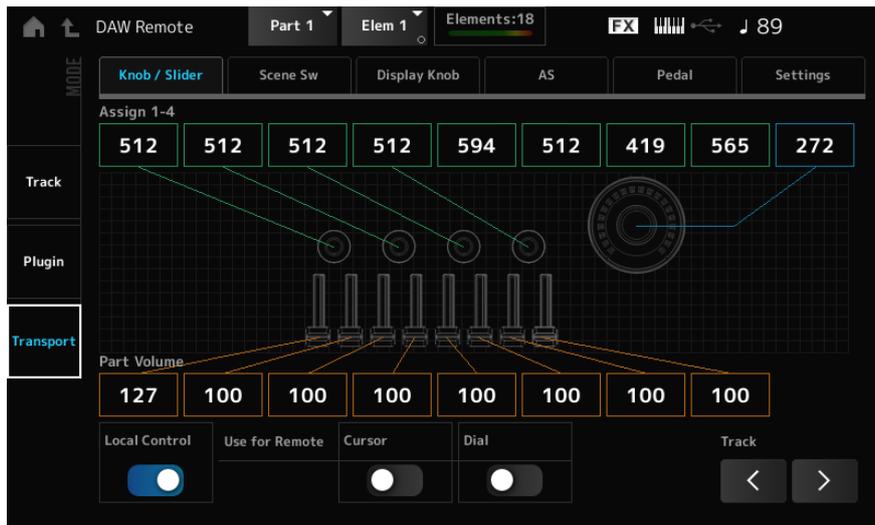
Controladores



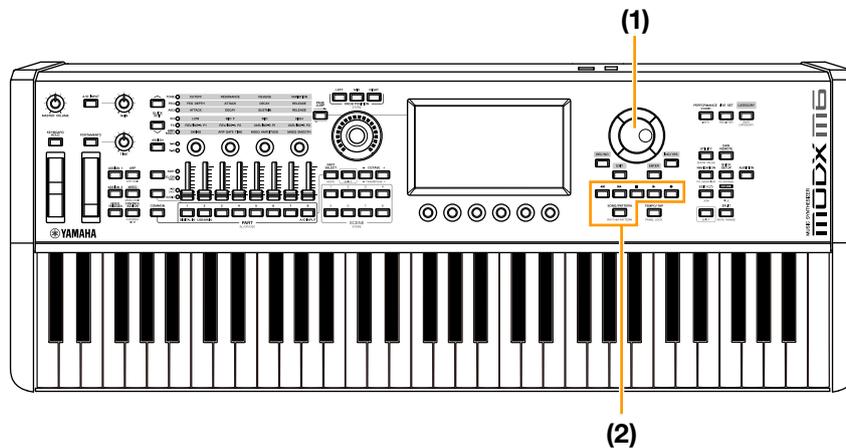
	Controladores	Funcionamiento del DAW
(1)	Botón [ASSIGN] (asignar)	Selección de mando (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Mandos giratorios 1 – 4 (5 – 8), mandos deslizantes de control 1 – 8, botón SCENE (escena), mando de pantalla	Cualquier cambio de control que se haya seleccionado. (Se envía el número de CC establecido en Edit en la pantalla DAW Remote).

Los botones PART, el botón [PART SELECT], el botón [KEYBOARD CONTROL], el dial de datos, los botones de cursor, los botones de transporte del secuenciador, los botones BANK y los botones PAGE se comportan de la misma manera que en el modo Track.

■ Modo Transport



Controladores



	Controladores	Funcionamiento del DAW
(1)	Dial de datos, botones de cursor	Mueve la posición del cursor o la posición de la canción.
(2)	Botón de transporte del secuenciador. Botón [SONG/PATTERN] (canción/patrón)	Controla las acciones de transporte (grabación y reproducción).

Otros controladores funcionan como habitualmente.

Mientras se utiliza la función Edit

Edit

Establece el mensaje de cambio de control, como el número de control y el modo de canal, que se envía desde el puerto 1.

Los ajustes en cada ficha son los siguientes:

■ Common

Local (Local Control)

Activa o desactiva el control local.

Es el mismo ajuste que puede establecer en [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Establece si se usarán el dial de datos y los botones del cursor del panel superior para controlar el DAW.

On: Para controlar el DAW.

Off: Para controlar la pantalla Main en el panel superior.

■ Knob / Slider

CC Num. (Control Change Number)

Establece el número de control de los mandos y los mandos deslizantes.

Ajustes: 1–95

■ Scene SW

Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)

Establece el número de control de los botones SCENE.

Ajustes: 1–95

Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)

Cambia el modo de funcionamiento de los botones SCENE.

Ajustes: Momentary, Latch

■ Display Knob

DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Establece el número de control de los mandos de la pantalla.

Ajustes: 1–95

AS

Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

Establece el número de control del botón [PORTAMENTO].

Ajustes: 1–95

Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

Cambia el modo de funcionamiento del botón [PORTAMENTO].

Ajustes: Momentary, Latch

Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

Establece el número de control del mando PORTAMENTO [TIME].

Ajustes: 1–95

AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)**AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)****MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

Establece los números de control de los botones [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] y [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: 1–95

Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)**Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)****MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)**

Cambia el modo de funcionamiento de los botones [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] y [MSEQ TRIGGER].

Ajustes: Momentary, Latch

■ Pedal**FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)****FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)**

Establece el número de control de los controladores de pedal 1 y 2.

Ajustes: 1–95

FS CC# (Foot Switch Control Number)

Muestra el número de control del selector de pedal.

Ajustes: 1–95

Latch/Momentary (Foot Switch Mode)

Cambia el modo de funcionamiento del selector de pedal.

Ajustes: Momentary, Latch

■ Settings**DAW**

Selecciona el DAW concreto que se va a usar con este instrumento.

Ajustes: Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

MIDI I/O Ch.

Establece el canal MIDI de entrada y salida de Common y la parte donde Keyboard Control Switch se va a activar.

El canal MIDI configurado aquí también se utiliza para enviar el mensaje de cambio de control desde DAW Remote.

Es el mismo ajuste que puede establecer en [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

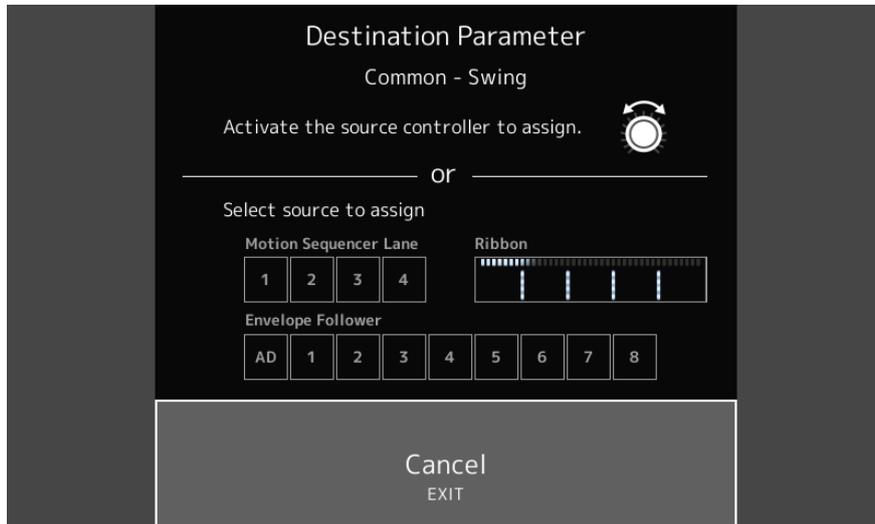
Ajustes: Ch1–Ch16

Control Assign

Registra la combinación de Source y Destination en Controller Set.

Operación

Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] mientras selecciona los parámetros que se pueden asignar al controlador de la pantalla.



Accione el controlador utilizado para ajustar el parámetro de destino o seleccione Motion Sequencer Lane, Envelope Follower o Ribbon en la pantalla.

NOTA

- Si se mueve el mando principal, pero no hay ningún mando asignable sin usar para continuar con la configuración, aparecerá un mensaje de error.
- Con un parámetro Part seleccionado, pulse el botón [COMMON] mientras acciona el mando asignable a fin de seleccionar el mando asignable para Common.

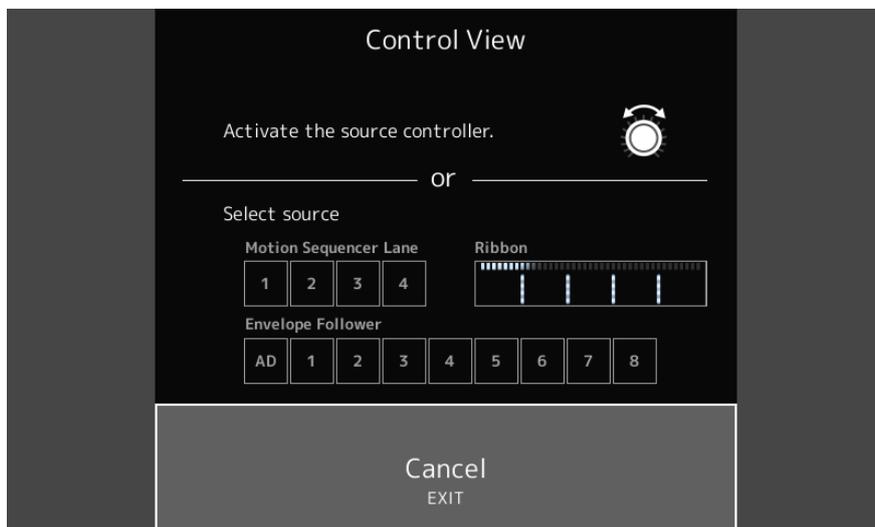
Control View

Los ajustes del controlador que se está utilizando se pueden comprobar.

Operación

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

(Con el modo View Mode de la pantalla Home establecido en Default) Toque en Control View que aparece en la pantalla.



Accione el controlador que desee comprobar o seleccione Motion Sequencer Lane, Envelope Follower o Ribbon en la pantalla. Se abre la pantalla Control Assign, en la que puede consultar la información sobre los ajustes.

7. Otra información

Tipos de efectos

No Effect	Desactiva los efectos. El sonido no se emite.
Thru	El efecto se establece en Thru. El sonido de entrada se emite sin aplicar ningún efecto.

Reverb

HD Hall	Simula la acústica natural de una sala de conciertos.
REV-X Hall	Reverberación de sala de conciertos mediante el algoritmo de reverberación REV-X.
R3 Hall	Reverberación de sala de conciertos mediante el algoritmo de reverberación del procesador de reverberación digital ProR3.
SPX Hall	Reverberación de sala de conciertos mediante del clásico SPX1000.
HD Room	Simula la acústica natural de una habitación.
REV-X Room	Reverberación de habitación mediante el algoritmo de reverberación REV-X.
R3 Room	Reverberación de habitación mediante el algoritmo de reverberación del procesador de reverberación digital ProR3.
SPX Room	Reverberación de habitación mediante del clásico SPX1000.
HD Plate	Simula una reverberación de planchas.
R3 Plate	Reverberación de planchas mediante el algoritmo de reverberación del procesador de reverberación digital ProR3.
SPX Stage	Reverberación de escenario mediante el clásico SPX1000.
Space Simulator	Permite especificar el ancho, el alto y la profundidad del tamaño de la habitación.
Gated Reverb	Produce una reverberación de compuerta.
Reverse Reverb	Produce la reproducción inversa de una reverberación de compuerta.
Shimmer Reverb	Crea efectos de espacio místicos al agregar sonidos de reverberación con cambios de tono.

Delay

Cross Delay	La realimentación del sonido retardado en cada uno de los dos canales se dirige al canal opuesto. Produce sonidos retardados alternos a derecha e izquierda.
Tempo Cross Delay	Retardo cruzado con sincronización de tempo.
Tempo Delay Mono	Retardo mono con sincronización de tempo.
Tempo Delay Stereo	Retardo estéreo con sincronización de tempo.
Control Delay	Retardo para crear sonidos de scratch cambiando la duración del retardo en tiempo real.
Delay LR	Produce dos sonidos retardados a izquierda y a derecha, con dos retardos de realimentación.
Delay LCR	Produce tres sonidos retardados a derecha, centro e izquierda.
Analog Delay Retro	Simula un retardo analógico de tipo BBD (Bucket-Brigade Device), configurado en un ajuste de retardo corto.
Analog Delay Modern	Simula un retardo analógico de tipo BBD (Bucket-Brigade Device), configurado en un ajuste de retardo largo.

Chorus

G Chorus	Crea un sonido profundo con modulación compleja.
2 Modulator	Permite configurar la modulación de tono y la modulación de amplitud. Difunde el sonido de forma natural.
SPX Chorus	Efecto de coro que utiliza un LFO de tres fases para agregar mayor modulación y amplitud al sonido.
Symphonic	Multiplexa las modulaciones para crear una mayor amplitud.
Ensemble Detune	Efecto Chorus sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

Flanger

VCM Flanger	Rebordeado con tecnología VCM.
Classic Flanger	Rebordeado con sonidos típicos envolventes.
Tempo Flanger	Rebordeado con LFO sincronizado con tempo.
Dynamic Flanger	Rebordeado que controla la modulación del retardo en tiempo real dependiendo del nivel del sonido de entrada.
Control Flanger	Permite la operación manual en lugar de LFO.

Phaser

VCM Phaser Mono	Cambiador de fase mono con tecnología VCM.
VCM Phaser Stereo	Cambiador de fase estéreo con tecnología VCM.
Tempo Phaser	Cambiador de fase con LFO sincronizado con tempo.
Dynamic Phaser	Efecto que controla la fase en tiempo real dependiendo del nivel del sonido de entrada.
Control Phaser	Permite la operación manual en lugar de LFO.

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Mueve el efecto panorámico a izquierda y derecha.
Tremolo	Crea cambios cíclicos en el volumen.
Rotary Speaker 1	Simula un altavoz rotativo.
Rotary Speaker 2	Simula un altavoz rotativo que incluye un amplificador.
VCM Rotary Speaker Classic	Efecto de altavoz rotativo estándar con tecnología VCM. Adecuado en órganos.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Efecto de altavoz rotativo con tecnología VCM. Simula el sonido distorsionado de un altavoz rotativo con un preamplificador de transistor conectado.
VCM Rotary Speaker Studio	Efecto de altavoz rotativo con tecnología VCM, con rotación tridimensional.

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simula un amplificador de guitarra.
Amp Simulator 2	Simula un amplificador de guitarra.
Comp Distortion	Combina compresor y distorsión.
Comp Distortion Delay	Combina compresor, distorsión y retardo.
U.S. Combo	Simulador de amplificador combinado americano.
Jazz Combo	Simulador de amplificador de jazz combinado.
U.S. High Gain	Simulador de amplificador americano de alta ganancia.
British Lead	Simulador de amplificador apilable británico.
Multi FX	Procesador de multiefectos de guitarra.
Small Stereo	Distorsión estéreo de los sonidos de guitarra.
British Combo	Simulador de amplificador combinado británico.
British Legend	Simulador de amplificador apilable británico.

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compresor con tecnología VCM.
Classic Compressor	Compresor simple y fácil de usar. Adecuado para instrumentos solistas.
Multi-band Comp	Divide el sonido en tres bandas y aplica el compresor por separado a esas bandas.
Uni Comp Down	Compresor con algoritmo "downward" que suprime los sonidos fuertes.
Uni Comp Up	Compresor con algoritmo "upward" que amplifica los sonidos suaves.
Parallel Comp	Compresor que aplica un procesamiento paralelo de los sonidos comprimidos y de los sonidos sin procesar.

Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah con tecnología VCM. Crea cambios cíclicos en la frecuencia central del filtro.
VCM Touch Wah	Touch Wah con tecnología VCM. Cambia la frecuencia central del filtro dependiendo del nivel del sonido de entrada.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah con tecnología VCM. Cambia la frecuencia central del filtro mediante el accionamiento de controladores, como un pedal.

Lo-Fi

Lo-Fi	Degrada la calidad de audio de la entrada de audio para obtener un sonido de baja fidelidad.
Noisy	Agrega ruido al sonido.
Digital Turntable	Agrega ruido de tocadiscos al sonido.
Bit Crusher	Produce distorsión reduciendo la resolución o el ancho de banda del sonido digital.

Tech

Ring Modulator	Cambia la entrada a un sonido metálico.
Dynamic Ring Modulator	El parámetro OSC Freq del modulador de anillo se controla en tiempo real dependiendo del nivel del sonido de entrada.
Dynamic Filter	La frecuencia de corte del filtro se controla en tiempo real dependiendo del nivel del sonido de entrada.
Auto Synth	Resintetiza la señal de entrada mediante retardo y modulación.
Spiralizer P	Filtro especial basado en cambiador de fase con cambios de tono ascendentes o descendentes aparentemente interminables.
Tempo Spiralizer P	Efecto spiralizer con LFO sincronizado con tempo.
Spiralizer F	Filtro especial basado en rebordeado con cambios de tono ascendentes o descendentes aparentemente interminables.
Tempo Spiralizer F	Efecto spiralizer con LFO sincronizado con tempo.
Isolator	Controla el volumen de cada banda mediante el uso de un filtro potente.
Slice	Trocea el generador de envolventes de amplitud del sonido de entrada.
Tech Modulation	Aplica una modulación especial.
Control Filter	Filtro que permite la operación manual de la frecuencia de corte.
Vinyl Break	Hace que el tono baje poco a poco para crear un efecto de sonido de un tocadiscos detenido manualmente o el apagado del dispositivo.
Beat Repeat (even)	Crea tiempos mecánicos reproduciendo de forma reiterada los sonidos muestreados. La duración de la repetición se especifica como una fracción del tiempo usando un número par como denominador, por ejemplo, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, etc.
Beat Repeat (triplet)	Crea tiempos mecánicos reproduciendo de forma reiterada los sonidos muestreados. La duración de la repetición se especifica como una fracción del tiempo con múltiplos de tres como denominador, por ejemplo, 1/3, 1/6, 1/12, etc.
Beat Repeat (even+tri.)	Crea tiempos mecánicos reproduciendo de forma reiterada los sonidos muestreados. Contiene ajustes tanto de números pares como de múltiplos de tres.
Beat Repeat (free)	Crea tiempos mecánicos reproduciendo de forma reiterada los sonidos muestreados. La duración de la repetición se especifica como un número decimal.

Misc

VCM EQ 501	Ecuador de 5 bandas con tecnología VCM.
Presence	Da una mayor presencia sonora al sonido de entrada.
Harmonic Enhancer	Agrega armónicos para resaltar el sonido de entrada.
Stereophonic Optimizer	Ajusta la posición de estéreo del campo de sonido.
Talking Modulator	Resintetiza el sonido de entrada para crear formantes de tipo vocal.
Wave Folder	Controla los armónicos para crear un sonido rico que cambia con el tiempo.
VCM Mini Filter	Filtro que agrega espesor y profundidad al sonido. Simula un circuito de sintetizador analógico.
VCM Mini Booster	Amplificador con características distintivas. Simula un circuito de sintetizador analógico.
Damper Resonance	Simula la resonancia de las notas de cuerdas sin presionar de un piano acústico.
Pitch Change	Cambia el tono del sonido de entrada.
Early Reflection	Efecto creado mediante el aislamiento las primeras reflexiones de la reverberación.
Vocoder	Extrae las características del sonido del micrófono y las aplica a la parte que se interpreta al teclado. El sonido del instrumento cambia y suena como una voz robótica.
NoiseGate+Comp+Eq	Contiene los ajustes de puerta de ruido, compresor y ecualizador de 3 bandas. Adecuado sobre todo para voces.

Parámetros de efectos

A

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Desplaza la fase del EG de amplitud.
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Establece la profundidad de la modulación de la amplitud.
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Establece la velocidad de modulación de la amplitud.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Establece la fase de la modulación de amplitud del canal derecho.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Establece la fase de la modulación de amplitud entre los canales L (izquierdo) y R (derecho).
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Establece la velocidad de modulación de la amplitud.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Selecciona la onda para modular la amplitud.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Selecciona la onda para modular la amplitud.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Selecciona el tipo de amplificador que se va a simular.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Aporta las características del rebordeado analógico al sonido.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Establece el tiempo que el compresor tarda en alcanzar el máximo.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Establece el tiempo que el efecto wah tarda en aplicarse.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece el tiempo de ataque del seguidor de envolvente.
		Beat Repeat	Establece el tiempo de Attack (ataque) de Gate (compuerta) aplicado al sonido en su conjunto.

B

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Balance	Balance	U.S. Combo	Ajusta el equilibrio entre graves y agudos.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajusta la calidad del tono de los graves.
Bit	Bit	Bit Crusher	Reduce la precisión en bits.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Establece cómo se aplica el parámetro Word Length al sonido.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Establece el nivel del ajuste Side que sigue al valor de Mid cuando M/S está activado.
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Establece el valor de Gain de los BPF 1-10 del efecto Vocoder.
Break	Break	Vinyl Break	Activa Break.
Brilliant	Brilliant	British Combo	Ajusta el volumen del sonido para el que los graves se cortan.

C

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Selecciona el tipo de coro.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Establece la frecuencia del sonido del metrónomo que se va a repetir.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Establece el nivel del metrónomo.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Establece el nivel de distorsión de la herramienta de corte que determina el nivel máximo al que limitar la onda.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Selecciona la señal a la que se aplica el efecto de la herramienta de corte.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Establece la modulación de fase fija.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Establece el tiempo de liberación (el tiempo que tarda el efecto de compresor en desaparecer) usado habitualmente en tres bandas.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el tiempo durante el que se aplicará el compresor.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Ajusta el nivel de salida del compresor.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el nivel de salida del compresor.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Establece la proporción del compresor.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el tiempo que transcurre hasta que el efecto del compresor desaparece.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Ajusta el tiempo de sostenido del compresor.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Activa o desactiva el compresor.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el nivel de entrada del efecto que se va a aplicar.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Establece el umbral (o el nivel de entrada mínimo) de aplicación del compresor.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Establece en qué medida se aplica el compresor.
Control Type	Control Type	Control Delay	Si se establece en Normal, el efecto de retardo siempre se aplica al sonido. Si se establece en Scratch, el efecto de retardo no se aplica si el valor del controlador 0 se establece en Delay Time. El retardo se aplica a otros casos.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Establece el balance del sonido con variación de tono en la primera ruta y el sonido con tono en la segunda ruta que se va a enviar a la ruta opuesta para la realimentación del sonido con variación de tono.
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Establece cómo se reduce la precisión en bits.
Cut	Cut	British Combo	Establece la curva de velocidad al final del sonido.
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Corta las frecuencias altas.
		VCM Mini Filter	Establece la frecuencia de corte del filtro del sonido del efecto.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Establece la frecuencia de corte del filtro.

D

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Establece la cantidad de resonancia del pedal del piano.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Controla el modo en que disminuye el sonido de reverberación.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Ajusta la profundidad o cantidad del efecto establecido en Delay Sw.
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Establece el nivel de entrada al retardo.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Establece el nivel del sonido retardado.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Establece el nivel del sonido retardado del canal central.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Establece el nivel de mezcla del sonido retardado.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Establece el valor de compensación de la modulación del retardo.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Establece el tipo de retardo o de modulación.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Especifica la duración del retardo en la duración de la nota.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Establece la duración del retardo.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Establece la duración del retardo del canal central.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Establece la duración del retardo del canal izquierdo.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Establece el tiempo de retardo para que el sonido que entra por la izquierda salga por la derecha.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Establece la duración del retardo del canal derecho.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Establece el tiempo de retardo para que el sonido que entra por la derecha salga por la izquierda.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Establece la compensación de la duración del retardo del canal derecho.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Establece la densidad de la reverberación.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Establece la densidad de las reflexiones.
Depth	Depth	Space Simulator	Establece la profundidad del espacio simulado.
		VCM Flanger	Establece la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Establece el valor de amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación de fase.
		Jazz Combo	Establece la profundidad del coro o vibrato.
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Establece el dispositivo para crear sonidos de distorsión.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Establece la difusión de la reverberación.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Establece la difusión del efecto seleccionado.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece la dirección de la modulación controlada por el seguidor de envolvente.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece la dirección de la variación de tono.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Controla la cantidad de distorsión.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Cambia el tipo de ecualizador para ajustar la calidad del tono de la distorsión.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Ajusta la calidad del tono de cada tipo de distorsión.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Establece el tipo de distorsión.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Ajusta la calidad del tono de la distorsión.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Establece el tipo de distorsión.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Establece el nivel de distorsión.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Establece la frecuencia Mid/High que dividir en tres bandas.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Establece la frecuencia Low/Mid que dividir en tres bandas.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Establece el nivel mínimo de la sección troceada.
Divide Type	Divide Type	Slice	Especifica el tiempo para trocear por duración de nota.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece el nivel de distorsión.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Establece el nivel del efecto.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Establece la profundidad de la modulación generada por la rotación del cuerno (agudos).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Establece la profundidad de la modulación generada por la rotación del rotor (altavoz de graves).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Establece el nivel del sonido sin efectos.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Establece la frecuencia de corte usando el filtro de paso bajo aplicado al sonido sin efectos.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Establece el nivel del sonido sin efectos.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	Establece el balance del sonido sin efectos y del sonido con efectos.

E

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Edge	Edge	Comp Distortion	Establece la curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Establece el cambio de las características de frecuencia alta.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Establece la frecuencia de corte de EQ1 (Low Shelving).
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Establece la ganancia de EQ1 (Low Shelving).
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Establece la frecuencia central de EQ2.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Establece la ganancia de EQ2.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Establece Q de EQ2.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Establece la frecuencia central de EQ3.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Establece la ganancia de EQ3.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Establece Q de EQ3.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Establece la frecuencia central de EQ4.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Establece la ganancia de EQ4.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Establece Q de EQ4.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Establece la frecuencia de corte de EQ5 (High Shelving).
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Establece la ganancia de EQ5 (High Shelving).
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Establece la frecuencia que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
		VCM Mini Booster	Establece la frecuencia del ecualizador establecido en Type.
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Establece la ganancia que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Establece la frecuencia de la banda alta que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Establece la ganancia de la banda alta que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Establece la frecuencia de la banda baja que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Establece la ganancia de la banda baja que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Establece la frecuencia de la banda intermedia que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Establece la ganancia de la banda intermedia que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Establece la anchura de la banda intermedia que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Establece la anchura que aumentar o reducir mediante el uso del ecualizador.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Establece el balance de nivel de los sonidos de las primeras reflexiones y de la reverberación.

F

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Establece la profundidad del efecto panorámico en las partes delantera y trasera (disponible cuando PAN Direction se ha establecido en L Turn o R Turn).
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Establece la compensación de la atenuación de los agudos en el canal derecho.
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Ajusta la atenuación del sonido de alta frecuencia mediante el sonido de realimentación. Cuanto menor sea el valor, más rápida será la atenuación de los sonidos de alta frecuencia.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Establece la compensación de la cantidad de realimentación del canal derecho.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Establece la duración de la realimentación del retardo izquierdo.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Establece la duración de la realimentación del retardo derecho.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece el nivel de la señal de salida devuelta al bloque de efectos.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Establece el nivel de realimentación del retardo inicial.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Establece el nivel del sonido de retardo que se enviará de vuelta a la entrada (la fase se invierte para los valores negativos).
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Establece el nivel de realimentación del sonido retardado.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Establece el nivel de la salida de señal procedente del cambiador de fase y devuelta a la entrada (la fase se invierte para los valores negativos).
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Establece el nivel de realimentación del sonido retardado en la primera ruta.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Establece el nivel de realimentación del sonido retardado en la segunda ruta.
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Establece la duración de retardo de la realimentación.
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Selecciona el tipo de efecto.
		Dynamic Filter, Control Filter	Establece el tipo de filtro.
		Beat Repeat	Establece el tipo de filtro del sonido del efecto.
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Afina con precisión el tono en la primera ruta.
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Afina con precisión el tono en la segunda ruta.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Establece el valor del retardo (el valor de Comb Filter de la modulación de retardo).
Fold	Fold	Wave Folder	Distorsiona el sonido.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Selecciona el nivel de distorsión.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Suma el valor de compensación a la frecuencia de corte del BPF para la entrada del sonido del instrumento.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Cambia la frecuencia de corte de cada BPF para la entrada del sonido del instrumento.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Si este parámetro está activado, el ritmo se repite.

G

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Gain	Gain	U.S. High Gain	Establece la ganancia del preamplificador.
		VCM Mini Booster	Ajusta el valor de Gain de ShelfEQ.
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Cambia la ganancia del amplificador de potencia.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Establece el nivel de Gain máximo.
Gate Time	Gate Time	Slice	Establece el tiempo de compuerta de un fragmento troceado.
		Beat Repeat	Establece el tiempo de Gate de todo el sonido.

H

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Height	Height	Space Simulator	Establece la altura del espacio simulado.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Ajusta la atenuación de la banda alta.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Establece el tiempo durante el que el compresor se aplicará a la banda alta.
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Corta la banda alta.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Establece el nivel de salida de la banda alta.
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda High después del ajuste del sonido estéreo (canal L).
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda High después del ajuste del sonido estéreo (canal R).
High Level	High Level	Isolator	Establece el nivel de la banda alta.
High Mute	High Mute	Isolator	Cambia el estado de silencio de la banda alta.
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Ajusta la proporción de las frecuencias altas.
		Multi Band Comp	Establece la relación de compresión de la banda alta.
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Establece el nivel de entrada mínimo de aplicación del efecto en la banda alta.
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Ajusta la calidad del tono en una frecuencia superior de lo establecido en el ajuste Treble.
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece cómo cambia la rotación del cuerno (agudos) de Slow a Fast.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece cómo cambia la rotación del cuerno (agudos) de Fast a Slow.
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del cuerno (agudos) del ajuste Fast.
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece el volumen del cuerno (agudos).
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del cuerno (agudos) del ajuste Slow.
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Establece el tiempo de transición para que la velocidad de rotación del cuerno (agudos) cambie de Slow a Fast.
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Establece la frecuencia baja que cortar usando el filtro de paso alto (HPF).
		Vocoder	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso alto que se aplica a la entrada de sonido del micrófono.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Establece en qué medida se mezcla la salida del filtro de paso alto con la salida del Vocoder.

I

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Establece el tiempo de retardo de las primeras reflexiones.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Establece la duración del retardo de la primera serie de efectos.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Establece la duración del retardo de la segunda serie de efectos.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Establece la duración del retardo del canal izquierdo.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Establece la duración del retardo del canal derecho.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Establece el nivel de entrada.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Selecciona si el sonido de entrada es mono o estéreo.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Selecciona una entrada.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Establece el nivel de entrada del sonido del instrumento.

K

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Establece la curva en torno a Threshold. Cuanto mayor es el valor, más superficial es la curva.

L

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Establece la profundidad del efecto panorámico a izquierda y derecha.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Establece la diferencia del retardo a derecha e izquierda para crear amplitud.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Establece una duración de retardo adicional aplicada al sonido retardado especificado por una duración de nota.
Length	Length	Beat Repeat	Establece la duración de una repetición.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece el valor de compensación añadido a la salida del seguidor de envolvente.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Establece la profundidad de la modulación.
		Tempo Phaser	Establece la profundidad de la modulación de fase.
		Wave Folder	Ajuste de la profundidad del efecto LFO.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Ajusta la forma del LFO.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Establece la frecuencia de la modulación.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Especifica la velocidad de modulación según la duración de la nota.
		Auto Pan	Establece la frecuencia del efecto panorámico automático.
		Wave Folder	Ajusta la velocidad LFO.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Selecciona la onda de la modulación.
		Auto Pan	Establece la curva de efecto panorámico.
		VCM Auto Wah	Selecciona la onda: sinusoidal o cuadrada.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Establece la atenuación de las primeras reflexiones.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Cuantifica el tiempo para cambiar el parámetro Length.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Establece el tiempo durante el que el compresor se aplicará a la banda baja.
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Corta la banda baja.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Establece el nivel de salida de la banda baja.
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Low después del ajuste del sonido estéreo (canal L).
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Low después del ajuste del sonido estéreo (canal R).
Low Level	Low Level	Isolator	Establece el nivel de la banda baja.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Cambia el estado de silencio de la banda baja.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Establece el ajuste de las frecuencias bajas.
		Multi Band Comp	Establece la relación de compresión de la banda baja.
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Establece el nivel de entrada mínimo de aplicación del efecto en la banda baja.
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Establece el valor máximo del margen variable del filtro wah.
		Control Flanger	Establece el valor máximo del margen variable de Flanger Control.
		Control Phaser	Establece el valor máximo del margen variable de Phase Control.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Establece el margen de frecuencias altas que cortar usando el filtro de paso bajo.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Agrega características a la entrada del filtro de paso bajo.

M

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
M/S	M/S	Bit Crusher	Cuando este parámetro está activado, cada sonido ubicado en el centro, a izquierda y a derecha cambia individualmente.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Ajusta el nivel de la señal que se emite desde el compresor.
Manual	Manual	VCM Flanger	Establece el valor de compensación de la modulación del retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Establece el valor de compensación de la modulación de fase.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Ajusta la ganancia del amplificador de potencia.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Establece el nivel de entrada del micrófono.
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece el ángulo izquierdo/derecho del micrófono para extraer el sonido de la salida.
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Off: La salida del HPF y la salida de Noise Generator siempre pasan. On: La salida del HPF y la salida de Noise Generator pasan si hay entrada de audio del sonido del instrumento.
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Establece la posición relativa del micrófono respecto al altavoz.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Establece la calidad del tono de la banda intermedia.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid1 después del ajuste del sonido estéreo (canal L).
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid1 después del ajuste del sonido estéreo (canal R).
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid2 después del ajuste del sonido estéreo (canal L).
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid2 después del ajuste del sonido estéreo (canal R).
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid3 después del ajuste del sonido estéreo (canal L).
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Establece la ganancia resultante de la banda Mid3 después del ajuste del sonido estéreo (canal R).
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Establece el tiempo durante el que el compresor se aplicará a la banda intermedia.
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Corta las frecuencias intermedias.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Establece el nivel de salida de la banda intermedia.
Mid Level	Mid Level	Isolator	Establece el nivel de las frecuencias intermedias.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Cambia el estado de silencio de las frecuencias intermedias.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Establece la relación de compresión de la banda intermedia.
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Ajusta la gama de frecuencias a partir de la cual se cortan las frecuencias intermedias.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Establece el nivel de entrada mínimo de aplicación del efecto en la banda intermedia.
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Establece el ancho de banda para cortar las frecuencias intermedias.
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Establece el volumen del sonido del efecto.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Establece el nivel del sonido del efecto mezclado con el sonido con efectos.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Establece la profundidad de la modulación.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Establece la profundidad de los cambios cíclicos en el volumen.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Establece la compensación de la profundidad de la modulación del canal R.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Establece el nivel de realimentación de la modulación.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Establece el nivel de ganancia de la modulación.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido modulado.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Agrega características al sonido modulado mediante el filtro de paso bajo.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Establece el equilibrio de la mezcla del sonido modulado.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Establece la diferencia de fase L/R (izquierda/derecha) de la onda modulada.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Establece la velocidad de modulación.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Selecciona el tipo de onda de la modulación.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Establece un elemento para cambiar el tipo de cambiador de fase o, más específicamente, el factor para formar el efecto de cambiador de fase.
		British Combo	Cambia el preamplificador.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Establece el nivel del modulador.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Establece cuánto tiempo se tarda en cambiar al sonido especificado por el parámetro Vowel.

N

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la cantidad de ruido de fondo.
	Noise Level	Vocoder	Establece el nivel de la entrada de ruido.
		Digital Turntable	Establece el nivel de ruido.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Establece la resonancia del filtro de paso bajo aplicado al ruido.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Activa o desactiva el ruido de fondo.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Establece la calidad del tono del ruido.
Normal	Normal	British Combo	Ajusta el volumen del sonido con una respuesta de ecualización plana.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el tiempo durante el que se aplicará la puerta de ruido.
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el tiempo durante el que la puerta de ruido va a estar inactiva.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Establece el nivel de entrada mínimo al que se aplicará la puerta de ruido.
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Establece la frecuencia de corte usando el filtro de paso bajo aplicado al ruido.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Establece la profundidad de la modulación de ruido.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Establece la velocidad de la modulación de ruido.

O

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece el valor del tono inicial en semitonos.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece el tiempo de transición para que el valor de compensación cambie al nuevo valor.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Activa o desactiva el aislador.
		Stereophonic Optimizer	Activa o desactiva el efecto.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Establece la frecuencia para modular la onda de entrada.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Ajusta con precisión la frecuencia para modular la onda de entrada.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Establece el nivel de salida.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Establece el nivel de salida del filtro.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Establece el nivel de salida.
		Vocoder	Establece el nivel de salida del Vocoder.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Establece el nivel de salida en la primera ruta.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Establece el nivel de salida en la segunda ruta.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Establece el nivel de distorsión.

P

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Establece el efecto panorámico en la primera ruta.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Establece el efecto panorámico en la segunda ruta.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Establece el nivel mínimo del EG de amplitud aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Establece el tipo de EG de amplitud aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Establece la profundidad del efecto panorámico.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Establece el tipo de efecto panorámico automático.
Pan Type	Pan Type	Slice	Establece el tipo de efecto panorámico.
Panning	Panning	Jazz Combo	Establece la amplitud del coro o vibrato.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Controla la frecuencia de corte del filtro wah.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Establece la profundidad de la modulación de fase.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Establece la diferencia de fase L/R (izquierda/derecha) de la onda modulada. (No hay diferencia de fase a 0 grados o con el valor 64).
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Establece cómo se restablece la fase inicial de LFO.
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Establece el valor de compensación de la modulación de fase.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Establece el tipo de cambiador de fase.
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Establece el tono de la primera ruta en semitonos.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Establece el tono de la segunda ruta en semitonos.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Establece el balance de volumen del sonido con variación de tono en la primera ruta y del sonido con variación de tono en la segunda ruta.
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Establece el valor de compensación del retardo del sonido con variación de tono en la primera ruta y del sonido con variación de tono en la segunda ruta.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Establece el efecto panorámico del sonido con variación de tono en la primera ruta y del sonido con variación de tono en la segunda ruta.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Establece que el tono se cambie de forma gradual en cada repetición.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Establece cómo resuena el sonido.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Establece la velocidad de reproducción.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Establece la profundidad de la modulación del tono.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso alto que sigue el compresor.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso alto antes de que se aplique la modulación.
Preamp	Preamp	British Lead	Establece la ganancia del preamplificador.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Establece el tiempo de retardo de las primeras reflexiones.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para cortar la alta frecuencia.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Agrega características a la entrada del filtro de paso bajo.
Presence	Presence	Presence	Establece el nivel del efecto.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Aumenta las frecuencias altas.

R

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Establece el balance del volumen del cuerno (agudos) y el rotor (altavoz de graves).
Random	Random	Beat Repeat	Crea una repetición aleatoria.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Establece la proporción del compresor.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Establece el tiempo que transcurre hasta que el efecto del compresor desaparece.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece la curva de liberación del seguidor de envolvente.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece el tiempo de liberación del seguidor de envolvente.
		Beat Repeat	Establece el tiempo de Release (ataque) de Gate (compuerta) aplicado al sonido en su conjunto.
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Activa o desactiva la repetición.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Agrega características al filtro.
		Beat Repeat	Establece la resonancia del filtro del sonido del efecto.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Establece el valor de compensación de la resonancia.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Establece el ciclo para reactivar Repeat (repetición).
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Establece el tiempo de retardo desde las primeras reflexiones hasta la reverberación.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Establece la duración de la reverberación.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Ajusta el tamaño del espacio.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del rotor (altavoz de graves) para cambiar de Slow a Fast.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del rotor (altavoz de graves) para cambiar de Fast a Slow.
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del rotor (altavoz de graves) del ajuste Fast.
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece el volumen del rotor (altavoz de graves).
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece la velocidad de rotación del rotor (altavoz de graves) del ajuste Slow.
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Establece el tiempo de transición para que la velocidad de rotación del rotor (altavoz de graves) cambie de Slow a Fast.
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Establece el tiempo de Attack (ataque) de Gate (compuerta) aplicado al sonido en su conjunto.
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Establece el tiempo de Gate de todo el sonido.
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Cuando este parámetro está activado, el sonido se repite al principio del compás establecido en el secuenciador integrado.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Establece el tiempo de Release (ataque) de Gate (compuerta) aplicado al sonido en su conjunto.

S

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Reduce el valor de Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Controla la frecuencia de muestreo.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Establece la frecuencia del ecualizador utilizado para detectar el nivel del compresor.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Establece la ganancia del ecualizador utilizado para detectar el nivel del compresor.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Establece el ajuste Q del ecualizador utilizado para detectar el nivel del compresor.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece cómo crear cambios cuando Step Mode se ha establecido en Scale.
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Especifica la anchura de variación en semitonos cuando Step Mode se ha establecido en Semitone.
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Establece el nivel de la señal sin efectos enviada al efecto de ruido.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece la sensibilidad de la modulación que se aplica al cambio de entrada.
		VCM Touch Wah	Establece la sensibilidad del cambio del filtro wah que se aplica al cambio de entrada.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Ajusta la velocidad del secuenciador integrado.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Ajusta la profundidad del efecto en el secuenciador incorporado.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Selecciona el patrón en el secuenciador integrado.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Establece el modo para restablecer el secuenciador integrado.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Cambia el comportamiento del secuenciador integrado.
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Ajusta el nivel de realimentación del sonido con variación de tono.
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Ajusta el nivel del sonido con variación de tono.
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso alto para cortar la frecuencia baja del sonido con variación de tono.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Establece la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para cortar la frecuencia alta del sonido con variación de tono.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Reduce la precisión en bits de la cadena lateral.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Activa o desactiva la ganancia del ecualizador utilizado para detectar el nivel del compresor.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Establece el nivel de la entrada al circuito de control de la cadena lateral.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Reduce el ajuste Sample Rate de Side.
Size	Size	Shimmer Reverb	Establece el tamaño aparente del espacio de la reverberación.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Establece el nivel del ajuste Side que sigue al valor de Mid cuando M/S está activado.
Space Type	Space Type	Space Simulator	Selecciona el tipo de simulación de espacio.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Potencia las características del mueble de altavoz.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Selecciona el tipo de simulación del altavoz.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Establece el tipo de altavoz.
Speed	Speed	VCM Flanger	Establece la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Establece la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación de la fase.
		VCM Auto Wah	Ajusta la velocidad LFO.
		Vinyl Break	Establece el tiempo durante el cual se detendrá el sonido.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Ajusta con precisión la velocidad.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Cambia la velocidad de rotación (Slow/Fast).
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Cambia la velocidad de rotación (Slow/Stop/Fast).
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Activa o desactiva el LFO.

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece la velocidad del cambio de tono.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece el ciclo estándar para cambiar el tono en pasos.
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Establece cómo se amplía el sonido.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Establece el número de pasos del controlador de fase.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece que el tono cambie continuamente (suavemente) o en pasos.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Establece el tiempo de transición para que el tono cambie en pasos.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Reduce el valor de Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Controla la frecuencia de muestreo.

T

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Crea diversos cambios a la textura del efecto.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Establece el nivel de entrada del efecto que se va a aplicar.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Establece el nivel mínimo en el que se inicia el seguidor de envolvente.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Crea un cambio gradual en la duración de tiempo con cada repetición.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Establece el control de tono.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Cambia la característica del control de tono.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Establece la velocidad de transición para cambiar el ajuste Delay Time actual al nuevo valor de Delay Time.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajusta la calidad del tono de los agudos.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Selecciona el tipo de rebordeado.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Selecciona el tipo de wah.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Selecciona el tipo de reflexión.
		US High Gain, British Lead	Selecciona el tipo de amplificador.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Establece el carácter del retardo.
		Parallel Compressor	Establece el tipo de compresor.
		Mini Filter, Mini Boost	Establece el tipo de filtro.

U

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Establece el valor máximo del margen variable del filtro wah.
		Control Flanger	Establece el valor máximo del margen variable de Flanger Control.
		Control Phaser	Establece el valor máximo del margen variable de Phase Control.

V

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Ajusta la velocidad del vibrato. Disponible si Chorus se ha establecido en Vib.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Establece el valor de ataque de la salida del Vocoder.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Establece el valor de liberación de la salida del Vocoder.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Establece el nivel del preamplificador.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Selecciona un tipo de vocal.

W

Nombre en pantalla	Nombre del parámetro	Tipos de efectos al usar el parámetro	Descripción
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Establece la posición del pedal wah.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Establece el tipo de wah.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Establece el tipo de pared del espacio simulado. Los valores más altos producen reflexiones más difusas.
Width	Width	Space Simulator	Establece la anchura del espacio simulado.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Ajusta el balance estéreo de la banda High.
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Ajusta el balance estéreo de la banda Low.
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Ajusta el balance estéreo de la banda Mid1.
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Ajusta el balance estéreo de la banda Mid2.
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Ajusta el balance estéreo de la banda Mid3.
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Establece la resolución del sonido o cómo de poco preciso es.

Métodos abreviados y operaciones especiales

Además de las operaciones de método abreviado en las que se utiliza el botón [SHIFT], etc., también se pueden realizar operaciones especiales pulsando un botón dos veces o manteniéndolo pulsado.

Métodos abreviados

Operación	Función
[SHIFT] + Mandos del 1 al 4 (del 5 al 8)	Cambia el mando al modo de alta precisión (ralentiza los cambios de valores). Resulta útil para ajustar un valor con precisión.
[SHIFT] + [EDIT/↶]	Abre la pantalla Copy/Exchange.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registra en el botón KNOB POSITION [LEFT] el valor de Assign 1–8 asignado al mando.
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registra en el botón KNOB POSITION [MID] el valor de Assign 1–8 asignado al mando.
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registra en el botón KNOB POSITION [RIGHT] el valor Assign 1–8 asignado al mando.
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Cambia los parámetros que se pueden cambiar mediante el botón [QUICK EDIT] de modo que coincidan con los parámetros mostrados en la pantalla.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Activa los botones PART para activar o desactivar el ajuste de silenciamiento.
[SHIFT] + grupo de Parts [1–8/9–16]	Permite que mandos deslizantes y los botones PART alternen entre las partes 9 a 16.
[SHIFT] + [COMMON]	Selecciona el ajuste Common de elementos, operadores y osciladores.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Selecciona un elemento del 1 al 8, un operador del 1 al 8, un oscilador del 1 al 3 y el ajuste Noise.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Establece el valor de transposición en -1 (reducción).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Establece el valor de transposición en +1 (aumento).
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Establece el valor de transposición en 0 (restablecimiento).
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Registra la escena creada en uno de los botones SCENE [1]–[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Establece el valor del parámetro seleccionado en -10 (reducción). Vuelve a la página anterior en la pantalla Live Set.
[SHIFT] + [INC/YES]	Establece el valor del parámetro seleccionado en +10 (aumento). Se desplaza a la siguiente página en la pantalla Live Set.
[SHIFT] + [ARP]	Abre la pantalla Arp Edit.
[SHIFT] + [MSEQ]	Abre la pantalla Motion Seq Edit.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Abre la pantalla Control View.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Abre la pantalla info (pantalla property) (solo la pantalla Home)
[SHIFT] + [LIVE SET]	Se desplaza a la pantalla Live Set Register.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Abre la pantalla Part Category Search de la parte seleccionada.
[SHIFT] + [UTILITY]	Muestra el valor del parámetro.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Abre la pantalla FX Overview.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Abre la pantalla Effect Switch.
[SHIFT] + [STORE]	Abre la pantalla Load.
[SHIFT] + [SPLIT]	Abre la pantalla Home con la vista Part-Note.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Abre la pantalla Rhythm Pattern.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Activa o desactiva la función de bloqueo del panel (solo en la pantalla Home o en la pantalla Live Set).
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Abre la pantalla Audio In Mixing.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Abre la pantalla Pitch Edit.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Abre la pantalla Control Settings.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Permite seleccionar Calibration Touch Panel.
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Restablece el desplazamiento de octava.

Otras operaciones

Operación	Función
Pulsar rápidamente el botón PART dos veces	Cambia entre Internal y External. Cuando se cambia a External, el nombre de la parte se muestra en azul.
Mantener pulsado el botón [CATEGORY]	Restablece Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) en All.

Lista de mensajes

Mensaje	Descripción	Operación necesaria
** library will be overwritten.	Ya hay cargado un archivo de biblioteca con el mismo nombre al intentar cargar una biblioteca. Los datos existentes se sobrescribirán cuando se carguen los nuevos datos. En vez de "***", se muestra el nombre del archivo de biblioteca que está intentando cargar.	
** Control Assign full.	No se ha podido realizar la operación porque no hay ningún conjunto de controladores disponible. En vez de "***", se muestra el nombre de la parte que está intentando agregar al conjunto de controladores.	Elimine el conjunto de controladores innecesario y vuelva a realizar la operación.
** will be deleted.	Los datos se eliminarán como resultado de esta operación.	
** will be loaded to Pattern.	El archivo .mid se cargará en el patrón.	
** will be loaded to Song.	El archivo .mid se cargará en la canción.	
** will be loaded.	El archivo se cargará.	
** will be overwritten.	Al guardar, la interpretación, el archivo, la carpeta o la configuración rápida con el mismo nombre ya existe. Los datos se sobrescribirán al guardar. En vez de "***", se muestra el nombre de la interpretación, el archivo, la carpeta o la configuración rápida que está intentando guardar.	
Activate the source controller to assign.	Puede asignar parámetros al controlador que se dispone a usar.	Use el controlador que desea asignar.
Advanced settings will be initialized.	Inicializa los ajustes de [UTILITY] → Settings → ficha Advanced.	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Restaura la configuración predeterminada de fábrica.	También se recomienda guardar previamente los ajustes que desea conservar en una unidad flash USB.
All data is initialized upon power-on.	El instrumento se ha configurado para restaurar los valores predeterminados de fábrica cuando dicho instrumento se encienda.	
All data will be overwritten by **	Cuando la carga se realice, se sobrescribirán todos los datos. En vez de "***", se muestra el nombre del archivo de copia de seguridad que está intentando cargar.	
All Favorite Marks will be cleared.	Se eliminarán todas las marcas de favorito.	
All settings will be initialized. User data is kept.	Los ajustes del instrumento se inicializarán. Los datos de usuario no se eliminarán.	
All sound will be stopped during optimization.	La memoria interna se restaurará.	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	El área de usuario en la memoria de usuario se inicializará.	También se recomienda guardar previamente los ajustes que desea conservar en una unidad flash USB.
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypass está deshabilitado.	
Arpeggio full.	No se ha podido realizar la operación porque el espacio de Arpeggio está lleno.	Elimine los datos de User Arpeggio innecesarios desde esta ruta: [UTILITY] → Contents → pantalla Data Utility.

Mensaje	Descripción	Operación necesaria
Assignable knob full.	No se ha podido realizar la operación porque todos los mandos asignables están en uso en el conjunto del controlador.	Elimine cualquier conjunto de controladores innecesario que tenga un mando asignable establecido como origen y vuelva a realizar la operación.
Audio file is not found.	No se puede encontrar el archivo de audio especificado.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	La grabación de audio se ha detenido automáticamente porque la unidad flash USB está llena.	Utilice una nueva unidad flash USB o elimine archivos innecesarios e intente realizar esta operación de nuevo.
Audition full.	No se ha podido realizar la operación porque el espacio para datos de User Audition está lleno.	Elimine los datos de User Audition innecesarios desde esta ruta: [UTILITY] → Contents → pantalla Data Utility.
Auto power off disabled.	La función Auto Power Off se ha desactivado.	
Bulk data protected.	No se pueden recibir datos por lotes debido al ajuste.	
Can't process.	La operación solicitada no se puede procesar.	
Can't register unstored performance.	La interpretación no se puede registrar en el conjunto para actuaciones porque aún no se ha establecido el número de banco o de programa que se está editando.	
Completed.	Se ha realizado la operación especificada de carga, almacenamiento, formateo u otro trabajo.	
Connecting to USB device...	La unidad flash USB se está conectando al instrumento.	
Converting Pattern to Song.	El patrón se está convirtiendo.	
CPU Fan Error	El ventilador de refrigeración integrado se ha detenido.	Esto puede hacer que la temperatura interna aumente y que el instrumento deje de funcionar. Haga una copia de seguridad de todos los datos necesarios de inmediato, apague el instrumento y póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha.
Current user data will be overwritten by **.	Los datos del usuario ya existen en el destino del archivo que se va a cargar. Si continúa, los datos de usuario existentes se sobrescribirán. En vez de "***", se muestra el nombre del archivo de usuario que está intentando cargar.	
Curve full	No se ha podido realizar la operación porque el espacio para datos de User Curve está lleno.	Elimine los datos de User Curve innecesarios desde esta ruta: [UTILITY] → Contents → pantalla Data Utility.
Data memory full.	(Al cargar un archivo de biblioteca) Los datos de contenido de la biblioteca no se pueden guardar porque la memoria del instrumento está llena.	
Device number is off.	No se pueden enviar o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo está desactivado.	
Device number mismatch.	No se pueden enviar o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo no coincide.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	No se puede ejecutar la operación porque no queda espacio en la interpretación creada mediante Divide Drum Track.	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Se creará una nueva interpretación mediante Divide Drum Track. Esta operación no se puede deshacer.	
File is not found.	No hay archivos para el tipo seleccionado.	

Mensaje	Descripción	Operación necesaria
File or folder already exists.	Ya existe un archivo o una carpeta con el mismo nombre.	
File or folder path is too long.	El archivo o la carpeta especificados no se puede abrir porque el nombre de la ruta es demasiado largo.	
Folder is not empty.	Está intentando eliminar una carpeta que contiene datos.	
Folder is too deep.	La carpeta no se puede abrir porque se encuentra a demasiada profundidad en la jerarquía de carpetas.	
Illegal bulk data.	Se ha producido un error al recibir datos por lotes o solicitud por lotes.	
Illegal file name.	El nombre de archivo no es válido.	
Illegal file.	El archivo especificado no se puede tratar ni cargar en este instrumento.	
Illegal parameters.	Se han especificado parámetros incorrectos.	
Illegal sample data.	Los datos de muestra especificados no son compatibles.	
Illegal smart morph data.	Los datos de Smart Morph especificados no son compatibles.	
Keybank full.	Durante la carga, el número total de bancos de teclas supera el número máximo.	
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lock está deshabilitado.	
Knob value stored.	El valor de Knob Value se ha guardado.	
Library full.	El número total de bibliotecas supera el número máximo.	
Micro Tuning full.	No se ha podido ejecutar la operación porque el espacio para datos de User Micro Tuning está lleno.	Elimine los datos de User Micro Tuning innecesarios desde esta ruta: [UTILITY] → Contents → pantalla Data Utility.
MIDI buffer full.	No se ha podido procesar porque se ha recibido una cantidad excesiva de datos MIDI a la vez.	
MIDI checksum error.	La suma de comprobación del mensaje exclusivo del sistema recibido es incorrecta.	
No data.	No hay datos en la pista seleccionada o en el intervalo especificado. Seleccione el intervalo de nuevo.	
No read/write authority to the file.	No hay permisos de lectura ni escritura en este archivo.	
Note ranges will be initialized.	El intervalo de notas se inicializará.	
Now initializing all data...	Se están restaurando los ajustes de fábrica.	
Now initializing...	Algunos datos se están inicializando.	
Now loading...	El archivo se está cargando.	
Now receiving MIDI bulk data...	El instrumento está recibiendo datos de lotes MIDI.	
Now saving...	El archivo se está guardando.	
Now transmitting MIDI bulk data...	El instrumento está enviando datos de lotes MIDI.	
Panel unlocked.	El bloqueo del panel se ha desactivado.	
Part *** will be overwritten.	Ya existe una parte en el destino de la copia. Si la operación continúa, la parte existente se sobrescribirá en el destino de la copia.	

Mensaje	Descripción	Operación necesaria
Part full.	La pantalla Rhythm Pattern no ha podido abrirse porque no había partes disponibles.	Elimine las partes innecesarias y vuelva a realizar la operación.
Pattern full.	No se ha podido realizar la operación porque el patrón está lleno.	
Pattern will be converted to Song.	El patrón se convertirá en una canción.	
Performance data in *** will be loaded.	Se cargarán los datos de Performance Data en el archivo de un modelo anterior.	
Performance full.	No se ha podido realizar la operación porque el espacio de Performance está lleno.	
Please connect USB device.	Conecte una unidad flash USB.	
Please keep power on.	Se están escribiendo datos en la memoria Flash ROM.	No apague el instrumento mientras aparezca este mensaje. Si el instrumento se apaga mientras este mensaje está en pantalla, se pueden perder datos de usuario o dañar el sistema, lo que impedirá que el sistema se inicie correctamente la próxima vez que se encienda el instrumento.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Reinicie el instrumento para habilitar los cambios en los ajustes de entrada y salida de audio.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Reinicie el instrumento para habilitar los cambios en los ajustes del modo de controlador USB.	
Please reboot to maintain internal memory.	Reinicie el instrumento para reparar la memoria del instrumento.	
Please stop audio play/rec.	Detenga la grabación o la reproducción de audio y vuelva a intentarlo.	
Please stop sequencer.	Detenga el secuenciador (patrón o canción) y vuelva a intentarlo.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Guarde el patrón antes de cambiar el modo de reproducción en cadena.	
Please wait...	Procesando.	Espere.
Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.	El bloqueo del panel se ha activado. Pulse [SHIFT] + [TEMPO/TAP] para desbloquear el panel.	
Quick Setup ** is loaded.	Quick Setup se ha cargado.	
Recall latest edits.	Recupera los datos de interpretación editados por última vez y los coloca en el búfer de edición.	
Redo **.	Vuelve a realizar la operación (Redo) que se había deshecho. En vez de "***", se muestra el nombre de la operación.	
Sample is protected.	La muestra está protegida y no se puede modificar.	
Sample is too long.	El tamaño de la muestra es demasiado grande y no se puede cargar.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Para registrar una función en una escena, el ajuste Memory (Memory Switch) de la función debe estar activado de antemano.	Abra la pantalla desde esta ruta: [PERFORMANCE (HOME)] → Scene. A continuación, active el selector.
Undo **.	Cancela (deshace) la acción inmediatamente anterior (Undo). En vez de "***", se muestra el nombre de la operación.	
Unsupported USB device.	Este dispositivo USB no es compatible con este instrumento.	

Mensaje	Descripción	Operación necesaria
USB connection terminated.	La unidad flash USB se ha apagado debido a un pico de corriente anómalo.	Desconecte la unidad flash USB y luego pulse cualquier botón del panel superior.
USB device is full.	La unidad de memoria flash USB está llena y los archivos no se pueden guardar.	Utilice una nueva unidad flash USB o elimine archivos innecesarios e intente realizar esta operación de nuevo.
USB device is write-protected.	La unidad flash USB que se está usando está protegida contra escritura.	
USB device read/write error.	Se ha producido un error durante la lectura/escritura en la unidad flash USB.	
USB device will be formatted.	La unidad flash USB se formateará.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	Los datos de User Audition existentes se sobrescribirán con los de la canción guardada en este momento.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	VCM Rotary se puede utilizar solamente con la parte 1. No se puede utilizar con otras partes.	
Voice data in *** will be loaded.	Se cargarán los datos de Voice Data en el archivo de un modelo anterior.	
Waveform full.	El número total de formas de onda supera el número máximo.	

Resolución de problemas

No hay sonido. El sonido no es el que debería. Cuando se produce un problema como este, asegúrese de consultar la sección de solución de problemas antes de suponer que el producto está defectuoso.

Muchos problemas se pueden resolver usando Initialize All Data después de hacer una copia de seguridad de los datos en unan unidad flash USB.

Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha.

La respuesta de la pantalla táctil es deficiente

- **¿Está el cursor justo en la ubicación en la que ha tocado en la pantalla táctil?**

Si no, calibre la pantalla táctil.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

No hay sonido

- **¿Los mandos deslizantes del 1 al 8 se encuentran en el ajuste mínimo?**

Pruebe a mover los mandos deslizantes del 1 al 8 para modificar su posición.

- **¿Hay amplificadores, altavoces o auriculares conectados al instrumento?**

Dado que este instrumento no tiene altavoces integrados, es necesario conectar amplificadores, altavoces o auriculares para escuchar cualquier sonido.

- **¿Este instrumento está encendido y tiene todos los dispositivos conectados?**

- **¿Ha realizado todos los ajustes de nivel oportunos, incluidos el volumen principal del instrumento y los ajustes de volumen del dispositivo conectado?**

Si hay un controlador de pedal conectado a la toma FOOT CONTROLLER, pruebe a moverlo.

- **¿El control local está desactivado?**

Cuando Local Control está desactivado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **¿Se ha seleccionado una parte que está en blanco?**

Si así es, asigne un sonido a la parte o bien seleccione otra parte.

- **¿Está activado el selector de silenciamiento de cada parte?**

Cuando el selector de silenciamiento está activado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → Mute

- **¿El selector Keyboard Control Switch de cada parte está desactivado?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → Keyboard Control Switch

- **¿La opción Arp Play Only de la parte seleccionada está activada?**

Cuando la opción Arp Play Only está activada, la parte correspondiente solo produce sonido cuando se reproducen arpeggios.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **¿Los ajustes de volumen o de expresión MIDI son demasiados bajos cuando se usa el controlador externo?**

- **¿Son adecuados los ajustes de efectos y de filtro?**

Si está utilizando un filtro, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunos ajustes pueden filtrar completamente todo el sonido.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶↷] → Effect

Partes normales (AWM2) y partes de percusión

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Element o Drum Key → Filter

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect

Partes normales (FM-X) y partes normales (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Filter / Amp

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect

- **¿Está seleccionado Vocoder como tipo de efecto de inserción de la parte?**

Si es así, ajuste los parámetros relacionados con las tomas A/D INPUT en los valores adecuados y, a continuación, interprete al teclado mientras habla o canta al micrófono conectado al instrumento. Compruebe que el mando A/D INPUT [GAIN] del panel superior se ha establecido en un valor distinto de 0.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶↷] → Audio In

- **¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen o de nivel?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Part Settings → Dry Level

Partes normales (AWM2) y partes de percusión

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Element o seleccione Drum Key → Amplitude → Level/Pan → Level

Partes normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Operator → Level → Level

Para una parte normal (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Oscillator → OSC/Tune → Out Level

- **¿Los ajustes de selector de elementos, margen de sonoridad, límite de velocidad y compensación de velocidad son correctos?**

Partes normales (AWM2) y partes de percusión

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Element o seleccione Drum Key → Osc/Tune

Partes normales (FM-X) y partes normales (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings

- **¿Está activado el selector de silenciamiento de cada elemento u operador de la parte?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part Common → Element, Operator u Oscillator en la barra de navegación
- **Con una parte normal (FM-X), ¿el nivel de portador se ha establecido en “0”?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → seleccione Operator → Level → Level
- **¿Está desactivado el ajuste de salida de cada parte?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings → Part Output
- **¿Son adecuados los ajustes de controlador?**
Cuando Destination se ha establecido en Volume o en Cutoff, no se produce ningún sonido según el ajuste y el estado del controlador.
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign

No llega sonido desde las tomas A/D INPUT

- **¿Está activado el micrófono conectado?**
- **¿Hay un micrófono dinámico conectado al instrumento?**
- **¿Está bien conectado el cable entre el micrófono o el equipo de audio y el instrumento?**
- **¿El mando A/D INPUT [GAIN] está girado al mínimo?**
- **¿Está activado (encendido) el botón [A/D INPUT]?**
- **Compruebe si la conexión de cable a las tomas A/D INPUT coincide con los ajustes de Mono/Stereo de la toma.**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode
- **¿Los ajustes de Mic o Line son correctos?**
Establezca este ajuste en Mic si se conecta un micrófono u otro dispositivo con un nivel de salida bajo. Establezca este ajuste en Line si se conecta un dispositivo de audio, un instrumento electrónico o cualquier dispositivo con un nivel de entrada alto.
[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input
- **¿El ajuste de volumen de la parte de entrada A/D está demasiado bajo?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing → A/D In Volume
- **¿El ajuste de efectos de la parte de entrada A/D es adecuado?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing
- **¿El ajuste de salida de la parte de entrada A/D es adecuado?**
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select
- **Compruebe si está seleccionado el efecto Vocoder.**
Si se ha seleccionado el efecto Vocoder como efecto de inserción, el sonido de entrada del conector A/D INPUT podría no producir ningún sonido salvo cuando se toque el teclado.
[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing

La reproducción continúa sin interrupción

- Si el botón [KEYBOARD HOLD] está activado, pruebe a desactivarlo.
- Si el botón [ARP] está activado, pruebe a desactivarlo.
- En la pantalla Pattern/Song/Audio, pulse el botón [■] (Parar).
- Si un efecto de sonido (por ejemplo, un retardo) continúa y no para, cambie la configuración del efecto o seleccione otra interpretación.
- Si el sonido del metrónomo continúa, compruebe el siguiente ajuste.

Cuando está ajustado en Always, el sonido del metrónomo siempre suena. Establezca este parámetro en un valor distinto de Always.

[UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

Sonido distorsionado

- ¿El volumen está demasiado alto?

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[UTILITY] → Settings → Audio I/O

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings → Volume

Partes normales (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Element → Amplitude → Level/Pan → Level

Partes de percusión

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Key → Level/Pan → Level

Partes normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Operator → Level → Level

Para una parte normal (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → seleccione Oscillator → OSC/Tune → Out Level

El sonido se corta

- ¿Supera todo el sonido la polifonía máxima?

- AWM2 (formas de onda predefinidas): 128 sonidos (formas de onda tanto estereofónicas como monoaurales)
- AWM2 (formas de onda de usuario o de biblioteca): 128 sonidos (formas de onda tanto estereofónicas como monoaurales)
- FM-X: 128
- AN-X: 12

Las notas suenan de una en una

- **Compruebe si el modo de generación de tonos se ha establecido en Mono.**

Si desea tocar acordes, establezca este parámetro en Poly.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

Tono incorrecto

- **¿El ajuste de la afinación se aleja demasiado del 0?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **¿El desplazamiento de notas (Note Shift) o la desafinación de cada parte se ha establecido en un valor distinto de 0?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Si la parte está desafinada, ¿se ha seleccionado un temperamento especial en el ajuste de microafinación?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **¿Ha establecido un temperamento especial en Global Tuning?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Si la parte produce un tono incorrecto, ¿el parámetro LFO Pitch Modulation Depth se ha establecido en un valor demasiado alto?**

Partes normales (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → seleccione Element → Element LFO → Pitch Mod

Partes normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

Para una parte normal (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Si la parte está desafinada, ¿los valores de afinación poco precisa y de afinación precisa están desalineados?**

Partes normales (AWM2) y partes de percusión

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Element o seleccione Drum Key → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Element o seleccione Drum Key → Osc/Tune → Fine

Partes normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → seleccione Operator → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → seleccione Operator → Form/Freq → Fine

- **Si la parte está desafinada, ¿el destino del controlador se ha establecido en afinación?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **En una parte AN-X, ¿el parámetro Voltage Drift se ha establecido en un valor excesivo?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

No se aplica ningún efecto

Compruebe los ajustes de efectos mediante [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **¿Está el selector de efectos desactivado?**

[UTILITY] → Effect Switch

- **¿Los valores de transmisión de variación y de transmisión de reverberación se han establecido en el nivel mínimo?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Rev Send

- **¿Los valores de retorno de variación y de retorno de reverberación se han establecido en el nivel mínimo?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Common → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Rev Return

- **¿El efecto de inserción de todos los elementos o todas las teclas de la parte se ha establecido en Thru?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Connect o Element 1-8

- **(En efectos del sistema) ¿El tipo de efecto seleccionado en cada efecto se ha establecido en No Effect?**

- **(En efectos de inserción) ¿El tipo de efecto seleccionado en cada efecto se ha establecido en Thru?**

- **¿La configuración del selector de inserción es adecuada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Effect → Ins A o Ins B

El arpeggio no se puede iniciar

- **¿El botón [ARP] está activado?**

Compruebe el número de partes en las que está activado el selector de arpeggio. Se pueden reproducir arpeggios de hasta ocho partes a la vez.

- **¿Son correctos los ajustes de límite de nota de arpeggio y límite de velocidad?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Arpeggio → Common

- **¿El parámetro Arpeggio Type se ha establecido en Off?**

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Arpeggio → Individual → Name

- **Compruebe los ajustes del selector de arpeggio de cada parte.**

Cuando el selector de arpeggio está desactivado, el arpeggio no se reproducirá aun cuando se active el botón [ARP] del panel superior.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶] → Arpeggio → Common, Individual o Advanced → Arp Part

El arpeggio no se puede detener

- Si no puede detener la reproducción del arpeggio levantando el dedo de la tecla, cambie el ajuste del selector de arpeggio sostenido (Arpeggio Hold) a Off.

[PERFORMANCE (HOME)] → seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Arpeggio → Common → Hold

- Desactive el botón [KEYBOARD HOLD] del panel superior.

La reproducción de un patrón o de una canción no comienza al pulsar el botón [▶] (Reproducir)

- ¿El patrón o la canción seleccionado contiene datos?

El audio del patrón o de la canción no se puede grabar

- ¿Hay espacio disponible en la memoria para grabar un patrón o una canción?

El espacio en memoria del instrumento puede contener hasta 128 patrones y 128 canciones. Si intenta grabar más de 128 canciones o patrones, aparecerá un mensaje Song full para indicar que el espacio de grabación está lleno y no se podrán realizar más grabaciones.

La comunicación de datos entre el instrumento y el ordenador conectado no funciona correctamente

- ¿Es adecuado el ajuste de puerto del ordenador?
- ¿Ha seleccionado el terminal correcto (MIDI o USB) en la pantalla Utility?

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

La transmisión o recepción de datos de volcado masivo MIDI no funciona correctamente

- ¿Receive Bulk está protegido?

Establezca MIDI Receive Bulk en On.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk

- Para habilitar la recepción de datos grabados utilizando la función de volcado masivo de este instrumento, tanto la transmisión como la recepción deben tener configurado el mismo número de dispositivo.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- ¿El dispositivo MIDI conectado tiene configurado el mismo número de dispositivo?

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

No se puede guardar en la unidad flash USB

- **¿La unidad flash USB está protegida contra escritura?**
- **¿Hay espacio libre suficiente en la unidad flash USB?**

Abra la pantalla Content y establezca el dispositivo en una unidad flash USB. Compruebe que el espacio de almacenamiento libre que se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla es 0,0 KB.

[UTILITY] → Contents → Save

- **¿Está utilizando una unidad flash USB que se ha confirmado que funciona con este instrumento?**

Consulte la siguiente URL para ver la lista de dispositivos USB que se ha confirmado que funcionan con este instrumento.

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

En la pantalla, hay algunos puntos negros (sin iluminar) o blancos (siempre iluminados)

Se trata de una característica de color de las pantallas LCD y no de una deficiencia.

Restablecimiento de los ajustes predeterminados de fábrica (Initialize All Data)

AVISO

Cuando se ejecuta la función Initialize All Data, todas las interpretaciones y las canciones almacenadas en la memoria de usuario, así como los ajustes de todo el instrumento de la pantalla Utility se restauran a sus valores predeterminados. Se recomienda guardar previamente todos los datos importantes que desee conservar en una unidad flash USB.

1. Abra la pantalla de ajustes mediante esta ruta: [UTILITY] → Settings → System.

Se abrirá la pantalla de ajustes de todo el instrumento.

2. Toque en Initialize All Data.

Se abre la pantalla de confirmación.

Para cancelar la operación, toque en el botón Cancel(NO) de la pantalla o pulse el botón [DEC/NO] del panel superior.

3. Toque en el botón Initialize(YES) de la pantalla o pulse el botón [INC/YES] del panel superior.

Se lleva a cabo la operación de inicialización de todos los datos.

