

MOTIF ES6

MOTIF ES7

MOTIF ES8

Introducción

Enhorabuena y gracias por adquirir el Sintetizador de Producción Musical MOTIF ES6, ES7 o ES8 de Yamaha. Ahora es el propietario del instrumento más completo y el sintetizador de mayor versatilidad y capacidad del planeta, y muy probablemente el que mejor suena.

Nos hemos esforzado por integrar todos nuestros conocimientos en tecnología de sintetizadores y creación musical en un solo instrumento, y lo hemos conseguido. El nuevo MOTIF ES no sólo pondrá a su disposición los sonidos y ritmos más actuales, junto a la posibilidad de componer y muestrear por su cuenta, sino también las herramientas más útiles y sencillas para reproducir, combinar y controlar esos sonidos y ritmos. Y en tiempo real, mientras se interpretan...

Tómese el tiempo necesario para leer detenidamente este manual, una guía repleta de información sobre la forma de aprovechar el máximo un instrumento tan excepcional.

Adelante y que lo disfrute.

Accesorios

Se incluyen los siguientes elementos con el MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8.

Revíselos para comprobar que no falta nada.

- Cable de alimentación
- CD-ROM x 3
- Manual de uso (este manual)
- Lista de datos
- Guía de instalación

Acerca de los CD-ROM incluidos

Con el MOTIF ES se facilitan los tres CD-ROM siguientes:

• TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Este CD-ROM contiene software especial para el instrumento.

Incluye la última versión de SQ01 (V2), un secuenciador/mezclador de audio/MIDI con todas las funciones de producción musical, además de Voice Editor, con herramientas completas e intuitivas de edición de sonido, y Multi Part Editor, para editar los parámetros de mezcla de las canciones y patrones.

Si desea conocer más detalles, consulte la guía de instalación adjunta o los manuales en línea facilitados con el software.

• Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Este CD-ROM contiene diversos tipos de datos para usar con el MOTIF ES. Si desea información sobre su contenido, consulte el archivo List del CD-ROM. Puede usar los datos cargándolos en el modo de archivo (File). Inserte el disco en una unidad de CD-ROM* conectada al terminal USB TO DEVICE vía USB y ejecute la operación de carga (Load). También puede acceder a los datos desde un dispositivo de almacenamiento USB (por ejemplo, un disco duro) o desde una tarjeta SmartMedia (insertada en la ranura CARD) en que se hayan copiado los datos.

Si desea más detalles sobre la forma de cargar cada tipo de datos, consulte las siguientes páginas:

- | | | |
|--------------------------|-----|-------------------|
| • Extensión de voz: | W7V | página 87 |
| • Extensión de patrón: | W7P | página 133 |
| • Extensión archivo WAV: | WAV | páginas 100 y 109 |

* Si desea información sobre los dispositivos USB (nombre de modelo, etc.) que pueden usarse con el MOTIF ES, consulte la página 29.

NOTA

Si va a cargar archivos WAV de audio, asegúrese de haber instalado módulos DIMM en el instrumento. (Información sobre compatibilidad DIMM en la página 289.) Así mismo, cuando cargue datos de voz de este CD-ROM, asegúrese de haber instalado los módulos DIMM, ya que los datos de voz contienen formas de onda de usuario. Si no están instalados los módulos DIMM, aparecerá un mensaje de error cuando intente cargar un archivo WAV o datos de voz de este CD-ROM.

• TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System

Este CD-ROM contiene diversas aplicaciones informáticas, tales como Voice Editor para editar voces de las tarjetas Plug-in opcionales. Más información en el archivo "Readme" del CD-ROM.

- Está terminantemente prohibida la copia de datos de secuencias musicales o de archivos de audio digital de uso comercial, excepto para uso personal.

Características principales

- 7 Amplia variedad de voces plenas de dinamismo y autenticidad. Utilice la función de búsqueda de categoría para recuperar al instante los sonidos deseados según el tipo de instrumento. **Pág. 60**
- 7 El modo de actuación (Performance) le permite combinar cuatro voces diferentes, en capas o en una división de teclado. **Pág. 67**
- 7 Secuenciador de muestreo integrado—combinación de audio y grabación MIDI sin fisuras. **Pág. 172**
 - Completas funciones de grabación y edición de muestras con capacidad hasta 512 MB de memoria (con los módulos DIMM opcionales). **Pág. 289**
 - Su amplia compatibilidad de datos le permite cargar archivos AIFF y WAV, así como muestras y datos de programas o voces de otros *samplers*, como los de la serie A de Yamaha. **Pág. 100**
 - Función de remuestreo de gran utilidad para capturar directamente el sonido del propio MOTIF. Toque melodías, *riffs* y ritmos de su cosecha, y utilícelos como muestras. **Pág. 99**
 - La exclusiva función de fragmentación (Slice) descompone automáticamente los ritmos y *riffs* del usuario en tiempos y notas individuales. Así podrá manipular los componentes de los bucles de muestra como datos MIDI, facilitándole los cambios de tempo e incluso del *feeling* rítmico sin influir en el tono ni en la calidad de sonido. **Pág. 107**
- 7 Excepcional procesamiento de efectos, con reverberación (20 tipos), chorus (49 tipos), ocho bloques de inserción independientes, cada uno a su vez con dos bloques (total 116 tipos), efecto global (8 tipos), y un ecualizador digital (EQ parcial de 3 bandas y general de 5 bandas). **Pág. 177**
- 7 Completo control en tiempo real con cuatro mandos y cuatro deslizantes, para ajustar filtros, niveles, efectos, EG, etc. sobre la marcha. **Pág. 50**
- 7 Las funciones del modo de patrón le permiten trabajar las secciones rítmicas y los *riffs* como elementos individuales, que a su vez podrá combinar fácil e intuitivamente en tiempo real para crear pistas de ritmos completas. **Pág. 106**
- 7 Además de voces de usuario en el modo Voice, podrá crear voces de mezcla especiales para canciones y patrones. Estas voces pueden editarse y guardarse en los modos Song/Pattern, lo que simplifica enormemente la creación de voces para las canciones y patrones. **Pág. 105**
- 7 La versátil función Arpeggio reproduce una gran diversidad de frases secuenciadas en respuesta a las teclas que se toquen. Resulta especialmente útil con las voces de batería, toda vez que le permite activar fácilmente diversos patrones de ritmo con una sola pulsación, proporcionando inspiración instantánea para crear e interpretar canciones. Si se usa con voces normales, la frase de arpeggio cambiará en armonía con los acordes que se toquen, brindando un control intuitivo sobre los patrones mientras se componen o ejecutan. Los arpeggios pueden activarse no sólo en función de las teclas que se toquen, sino de la fuerza que se aplique — para multiplicar aún más la capacidad interpretativa. **Pág. 66**

- 7 Una vez recopiladas todas las muestras, bucles, datos MIDI y patrones necesarios para la canción, utilice la cadena de patrones para organizar las piezas en tiempo real. Este método manual favorece como nunca la creatividad y las dotes compositivas. **Pág. 115**
- 7 La escena de canción es otra excelente herramienta que le permite tomar “instantáneas” de los ajustes actuales de la pista del secuenciador (panorámico, volumen, silenciamiento, etc.). Luego, durante la reproducción o la grabación, simplemente tendrá que alternar entre las escenas para aplicar cambios dinámicos e instantáneos. **Pág. 123**
- 7 El modo Máster le permite usar el MOTIF ES como controlador de teclado maestro (con zonas independientes), o para reconfigurar fácilmente el instrumento en las aplicaciones de directo, alternando entre la reproducción de voces/actuaciones y canciones/patrones. **Pág. 136**
- 7 Interfaz excepcionalmente sencilla con botones en dos niveles: [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] **Pág. 47**
- 7 Control remoto para gestionar su software de secuenciación preferido desde los controles del panel. Silencie pistas, controle el transporte (reproducción, parada, grabación, etc.), mezcle las pistas de audio y MIDI (hasta 16) con los mandos y deslizantes del instrumento, panoramice las pistas, aplique ecualización o personalice los envíos de efectos. Todo ello sin tocar el ratón. **Pág. 147**
- 7 Las tres ranuras del sistema Plug-in de síntesis modular le permitirán ampliar el MOTIF ES con un sintetizador o un motor de procesamiento del sonido totalmente nuevos. Estas tarjetas Plug-in ponen a su disposición más voces, efectos, polifonía y partes instrumentales. Además, las voces Plug-in especiales ya están programadas y almacenadas en el MOTIF ES, listas para la reproducción en cuanto se instale la tarjeta apropiada. **Pág. 74**
- 7 Completo panel posterior de entradas y salidas para disponer de la máxima flexibilidad de interconexión. Por ejemplo, salidas asignables, entradas A/D, MIDI, dos conectores USB y una ranura de tarjeta de memoria. También puede instalarse una tarjeta opcional AIEB2 o mLAN16E. **Pág. 105**
- 7 La interfaz mLAN es especialmente útil porque permite transferir datos MIDI y de audio digital a través de un único cable de banda ancha. **Pág. 39**
- 7 El instrumento incorpora dos terminales USB: USB TO HOST para la conexión a un ordenador, y USB TO DEVICE para la conexión a dispositivos de almacenamiento (disco duro, disco *flash*). **Pág. 29**
- 7 Software incluido: el CD-ROM que se adjunta con el instrumento (Tools for MOTIF ES) incorpora diversos programas de gran simplicidad y utilidad para usar el MOTIF ES con un ordenador. Voice Editor ofrece completas y sencillas funciones y parámetros de edición, y Multi Part Editor permite editar de forma intuitiva los parámetros de mezcla de canción o patrón desde la pantalla del ordenador. **Pág. 142**

Cómo usar este manual

Controles y conectoresPágina 16
Consulte esta sección para conocer los botones, controles y conectores del MOTIF ES.

ConfiguraciónPágina 26
Antes de consultar cualquier otra parte del manual, le recomendamos que lea ésta para familiarizarse con el uso de su nuevo MOTIF ES.

Índice de aplicacionesPágina 9
Este índice especial se organiza no por palabras sueltas sino por funciones y aplicaciones, para poder localizar fácil y rápidamente el método con el que ejecutar una operación concreta o consultar un tema de interés.

Estructura básicaPágina 154
Aquí encontrará una descripción detallada de las principales funciones y características del instrumento, y cómo se relacionan entre sí.

Funcionamiento básicoPágina 45
Esta sección le introduce en los modelos operativos básicos del instrumento, tales como la edición de valores y los ajustes.

Guía rápidaPágina 55
En esta sección se ofrece un recorrido guiado por las distintas funciones del instrumento, así como ejemplos prácticos.

ReferenciaPágina 188
Es la enciclopedia del MOTIF ES. Aquí se explican en profundidad los parámetros, ajustes, funciones, características, modos y operaciones del instrumento.

Solución de problemasPágina 279
Si el instrumento no funciona como se espera o surge algún problema de sonido u operativo, consulte esta sección antes de llamar al distribuidor o centro de servicio Yamaha. La mayoría de los problemas y sus soluciones se tratan aquí de manera sencilla y comprensible.

ApéndicePágina 275

Lista de datos (cuaderno adjunto)

Incluye varias listas importantes, por ejemplo de voces, frases de patrones predefinidos, efectos, formato de datos MIDI y la tabla de implementación MIDI.

Guía de instalación (cuaderno adjunto)

En ella encontrará instrucciones para la instalación en el ordenador de los programas facilitados (en el CD-ROM "TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8")

En la pantalla LCD aparecerán distintas páginas y menús dependiendo del modo o función seleccionada. A lo largo del manual se utilizan flechas para indicar brevemente el proceso de selección de determinadas pantallas y funciones. Las instrucciones del ejemplo inferior indican 1) pulsar el botón [VOICE], 2) seleccionar una voz normal, 3) pulsar el botón [EDIT], 4) seleccionar un elemento, 5) pulsar el botón [F1] OSC, y 6) pulsar el botón [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] – Selección de elemento → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

NOTA

Si en la pantalla aparece un mensaje de confirmación (página 52) o una ventana de función de control (página 50), pulse [EXIT] para cerrar la indicación y siga las instrucciones como en el ejemplo anterior. De igual manera, pulse REMOTE [ON/OFF] para salir del modo Remote Control y después siga las instrucciones como en el ejemplo anterior cuando el MOTIF ES se encuentre en el modo de control remoto.

- * Apple y Macintosh son marcas comerciales de Apple Computer, Inc.
- * Windows es marca comercial registrada de Microsoft © Corporation.
- * El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.
- * Las figuras y pantallas que aparecen en este manual poseen exclusivamente un carácter ilustrativo, por lo que pueden diferir de alguna manera de las visualizadas en el instrumento.

Esta sección ofrece información detallada sobre el instrumento, como por ejemplo las especificaciones y una lista de mensajes de alerta, además de instrucciones para la instalación de equipos opcionales (módulos DIMM, AIEB2, mLAN8E y tarjetas Plug-in).

Índice de aplicaciones

Audición del MOTIF ES

- Audición de la canción o patrón de demostraciónPágina 55
- Audición de cadena de canciónPágina 59
- Audición de cadena de patrónPágina 115
- Audición de arpeggioPáginas 66 (Voice), 70 (Performance), 105 (Song/Pattern)

Interpretación al teclado

- Selección de una voz y reproducción al tecladoPáginas 60 (Voice), 102 (Song/Pattern)
- Selección de una voz de la tarjeta Plug-in y reproducción al tecladoPáginas 75 (Voice), 121 (Song/Pattern)
- Selección de una actuación y reproducción al tecladoPágina 67
- Uso del instrumento como teclado maestroPágina 136
- Activación del metrónomo [SONG] o [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = allPágina 262
- División del teclado — márgenes superior e inferior de las vocesPáginas 70 (Performance), 141 (Master)
- Superposición de dos voces (partes)Páginas 70 (Performance), 141 (Master)

Selección de programas y configuración en el MOTIF ES

- Selección de una vozPáginas 60 (Voice), 102 (Song/Pattern)
 - Uso de la función de búsqueda por categoríaPágina 62
 - Selección de una actuaciónPágina 67
 - Selección de una canciónPágina 56
 - Selección de un patrónPágina 57
 - Selección de una secciónPágina 57
 - Selección de una frase y asignación a una pista de patrónPágina 113
 - Selección de plantilla de mezcla para una canción o patrónPágina 103
 - Selección de un MásterPágina 136
 - Selección de tipo de arpeggioPáginas 66 (Voice), 70 (Performance), 105 (Song/Pattern)
 - Selección de forma de ondaPágina 174
 - Selección de tipo de filtroPágina 209
 - Selección de tipo de efecto
 - Selección de tipo de reverberación, chorus o inserción
 - [VOICE] – Selección de voz - [F3] EFFECTPágina 194
 - [PERFORM] – Selección de actuación - [F3] EFFECT - [SF1] CONNECTPágina 215
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [F3] EFFECT - [SF1] CONNECTPágina 235
 - Selección de tipo de efecto general
 - [VOICE] - [UTILITY] - [F3] VOICE - [SF2] MEFPágina 262
 - [PERFORM] – Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEF - [SF3] MEFPágina 214
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] MEQ/MEF - [SF2] MEFPágina 234
 - Selección de tipo de ecualización general
 - [VOICE] - [UTILITY] - [F3] VOICE - [SF1] MEQPágina 262
 - [PERFORM] – Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEF - [SF2] MEQPágina 214
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEF - [SF1] MEQPágina 234
- ## Uso de los controladores
- Organización y estructura de los controladoresPágina 154
 - Asignación de funciones a los controladores para cada voz (Controller Set)Página 155
 - Asignación de números de cambio de control a cada controladorPágina 156
 - Ajuste del margen de inflexión de tono
 - [VOICE] – Selección de voz - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF5] OTHER - PB Upper/PB LowerPágina 190
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte [F1] VOICE - [SF5] OTHER - PB Upper/PB LowerPágina 235
 - Comprobación de los parámetros asignados al control de los mandosPáginas 81 (Voice), 90 (Performance), 129 (Song/Pattern)
 - Comprobación de los parámetros asignados al control del deslizante (CS)Página 140
 - Uso de un pedal para sustainPágina 42
 - Inicio/parada de canción o patrón pisando un pedal conmutador
 - [UTILITY] - [F4] CTL ASN - [SF3] FT SWPágina 263
 - Cambio de voz o actuación pisando un pedal conmutador
 - [UTILITY] - [F4] CTL ASN - [SF3] FT SWPágina 263
 - Activación o desactivación de arpeggio pisando un pedal conmutador
 - [UTILITY] - [F4] CTL ASN - [SF3] FT SWPágina 263

- **Respuesta del sonido a un controlador de soplo**
[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - BCCurvePágina 260
- **Conservación del efecto de un controlador (rueda de modulación, etc.) aunque se cambie la voz**
[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER - CtrlReset = holdPágina 261

Sonido únicamente de la parte o voz especificada

- **Activación o desactivación de cada elemento en el modo Voice Edit**Página 79
- **Uso u omisión de cada elemento en el modo Voice Edit**
[VOICE] - [EDIT] - Selección de elemento - [F1] OSC - [SF1] WAVE - ElementSw = on/offPágina 195
- **Uso u omisión de cada parte en el modo Performance**
[PERFORM] - Selección de actuación [EDIT] - Selección de parte - [F1] VOICE - [SF1] VOICE - PartSw = on/offPágina 216
- **Activación o desactivación de cada pista (parte) de una canción o patrón**Página 58
- **Desactivación o silenciamiento de la reproducción de una parte de canción o patrón mediante la desactivación del canal de recepción**
[SONG] o [PATTERN] - Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] - Selección de parte [F1] VOICE - [SF2] MODE - ReceiveChPágina 235

Ajuste del volumen o nivel de salida

- **Global**
Ajuste de la salida de volumen general[MASTER VOLUME]Página 18
Ajuste del volumen total del bloque de generador de tonos interno del instrumento
[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - VolumePágina 260
Ajuste de la ganancia de salida de cada conector Output[UTILITY] - [F2] I/O - [SF2] OUTPUTPágina 261
- **En el modo de voz**
Ajuste del balance de volumen de los elementos de una voz normal con los deslizantes de control
[VOICE] - Selección de voz normal - [EDIT] - Selección de elemento - [F4] AMP - [SF1] LVL/PAN - LevelPágina 81
Ajuste del volumen total para la voz seleccionada (común a todos los elementos/teclas)
[VOICE] - Selección de voz [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUTPUT - VolumePágina 190
- **En el modo de actuación**
Ajuste del balance de volumen de las partes de una actuación editada, usando los deslizantes de control
[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - Selección de parte - [F2] OUTPUT - [SF1] VOL/PAN - Volume ...Página 91
Ajuste del volumen total para la actuación seleccionada (común a todas las partes)
[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEQ - [SF1] OUT - VolumePágina 213
Ajuste del volumen de la entrada de audio (de un micrófono o equipo de audio externo)
[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON] - [F5] AUDIO IN - [SF1] OUTPUT - VolumePágina 215
- **En el modo de canción o de patrón**
Ajuste del balance de volumen de las partes de una canción editada, usando los deslizantes de control
[SONG] o [PATTERN] - Selección de canción/patrón - [MIXING] - Selección de parte [F1] VOL/PAN - VOLUMEPágina 130
Ajuste del volumen de la entrada de audio (de un micrófono o equipo de audio externo)
[SONG] o [PATTERN] - Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F5] AUDIOIN - [SF1] OUTPUT - VolumePágina 235

Entrada de sonido desde un micrófono, instrumento u otro dispositivo de audio

- **Acerca de la organización de las partes de entrada de audio**Página 165
- **Conexión de un micrófono al terminal A/D INPUT** [UTILITY] - [F2] I/O - [SF1] INPUT - Mic/line = micPágina 72
- **Conexión de un equipo de audio al terminal A/D INPUT** [UTILITY] - [F2] I/O - [SF1] INPUT - Mic/line = linePágina 73
- **Ajuste de parámetros relacionados con la entrada de audio**
[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON] - [F5] AUDIO INPágina 214
[SONG] o [PATTERN] - Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F5] AUDIO INPágina 235
- **Muestreo (grabación) de audio de un micrófono**Página 94
- **Muestreo (grabación) de otro dispositivo de audio**Página 98
- **Aplicación del efecto de armonía vocal al sonido del micrófono usando la tarjeta Plug-in PLG100-VH**Página 78

Uso de tarjetas Plug-in

- **Instalación de una tarjeta Plug-in**Página 283
- **Comprobación de que una tarjeta Plug-in está correctamente instalada** [UTILITY] - [F6] PLUG - [SF1] STATUSPágina 75
- **Comprobación del puerto de recepción de la tarjeta Plug-in instalada** [UTILITY] - PLUG - [SF2] MIDIPágina 75
- **Selección y reproducción de una voz de una tarjeta Plug-in de parte simple (PLG150-AN, PLG-150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, etc.)** Páginas 75 (Voice), 121 (Song/Pattern)
- **Reproducción de una canción XG usando la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG**Página 77
- **Aplicación del efecto de armonía vocal al sonido del micrófono usando la tarjeta Plug-in PLG150-VH**Página 78

Creación de datos

- **Creación de una voz**
 - Creación de una voz normal en el modo Voice EditPágina 79
 - Creación de una voz de batería en el modo Voice EditPágina 82
 - Creación de una voz Plug-in en el modo Voice EditPágina 84
 - Creación de una voz normal o de batería con la función de muestreo (Sampling)Página 94
 - Creación de una voz de muestra con la función SamplingPágina 107
 - Creación de una voz normal o de batería importando un archivo WAV o AIFFPágina 100
 - Creación de una voz de muestra importando un archivo WAV o AIFFPágina 109
 - Creación de una voz de mezcla especial para una canción o patrónPágina 105
- **Creación de una actuación**Página 87
- **Creación de una canción**
 - Grabación de la interpretación al teclado en una pista de canción (grabación en tiempo real)Página 118
 - Grabación sobre el material existente en una pista de canción (reemplazándolo) — *Punch-in*
[SONG] - [●] (Record) - [F1] SETUP - Type = punchPágina 119
 - Grabación de material adicional en una pista de canción (sin borrar el material existente) — *Overdubbing*
[SONG] - [●] (Record) - [F1] SETUP - Type = punchPágina 119
 - Activación de un metrónomo durante la grabación [SONG] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF1] CLICK - Mode = recPágina 262
 - Grabación de una canción usando una actuaciónPágina 120
 - Grabación de una canción usando los sonidos de una tarjeta Plug-inPágina 121
 - Uso de la función de grabación por pasos [SONG] - [●] (Record) - [F1] SETUP - Type = stepPágina 238
 - Edición de eventos MIDI en cada pista de una canción ya grabada [SONG] - [EDIT] - Selección de pistaPágina 124
 - Inserción de información de cambio de tempo en medio de la canción .. [SONG] - [EDIT] - [F4] TR SELPágina 125
 - Inserción de información de cambio de voz
[SONG] - [EDIT] - Selección de pista - Inserción de MSB/LSB de selección de banco y cambio de programaPágina 225
 - Edición de los ajustes de mezcla de canción, como el volumen de cada parte ... [SONG] - [MIXING]Página 127
 - Uso de operaciones (“Jobs”) prácticas, tales como copia, borrado o cuantización
[SONG] - [JOB] - Selección de operaciónPágina 126
- **Creación de un patrón**
 - Asignación de una frase predefinida a cada pista de un patrón (función Patch)Página 113
 - Grabación (muestreo) del ritmo favorito (audio) en una pista de patrón para crear una frasePágina 107
 - Importación de un archivo WAV o AIFF en una pista de patrón para crear una frasePágina 109
 - Grabación de la interpretación al teclado en una pista de patrón para crear una frasePágina 110
 - Grabación de un nuevo patrón rítmico de arpegio en una pista de patrónPágina 112
 - Activación del metrónomo durante la grabación .. [PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF1] CLICK - Mode = recPágina 262
 - Uso de la función de grabación por pasos [PATTERN] - [●] (Record) - [F1] SETUP - Type = step ...Página 238
 - Edición de eventos MIDI en cada pista de un patrón ya grabado [PATTERN] - [EDIT] - Selección de pista ...Página 124
 - Edición de los ajustes de mezcla de patrón, como el volumen de cada parte [PATTERN] - [MIXING] ...Página 127
 - Uso de operaciones (“Jobs”) prácticas, tales como copia, borrado o cuantización .. [PATTERN] - [JOB] -
Selección de operaciónPágina 126
 - Programación de una secuencia de la sección para crear una cadena de patrones [PATTERN] - [F6] CHAIN ...Página 115
 - Conversión de una cadena de patrones en datos de canción
[PATTERN] - Selección de patrón - [F6] CHAIN - [EDIT] - [F3] SONGPágina 117
- **Creación de un Máster**Página 136
- **Creación de un arpegio**Página 130
- **Creación de una forma de onda**Página 94

Almacenamiento de los datos creados

- **Almacenamiento de una voz editada en la memoria interna (Flash ROM) y almacenamiento de todas las voces de la memoria interna en un dispositivo SmartMedia/USB**Página 85
- **Almacenamiento de una actuación editada en la memoria interna (Flash ROM) y almacenamiento de todas las actuaciones de la memoria interna en un dispositivo SmartMedia/USB**Página 91
- **Almacenamiento de los datos de canción o patrón**
 - Almacenamiento de los ajustes de mezcla de canción o de patrón en la memoria interna (DRAM)Página 131
 - Almacenamiento de todos los datos de canción o patrón en un dispositivo SmartMedia/USBPágina 132
- **Almacenamiento de los ajustes de mezcla en la memoria interna (Flash ROM) como plantilla**Página 104
- **Almacenamiento de un máster editado en la memoria interna (Flash ROM) y almacenamiento de todos los másteres de la memoria interna en un dispositivo SmartMedia/USB**Página 137
- **Almacenamiento de todos los arpegios de la memoria interna (Flash ROM) en un dispositivo SmartMedia/USB**Página 269
- **Almacenamiento de todas las formas de onda de la memoria interna (Flash ROM) en un dispositivo SmartMedia/USB**Página 97

Asignación de nombre a los datos creadosPágina 53

Recuperación de datos perdidos

- **Voz**
 - Comparación de la voz anterior a la edición con la recién editada (función Compare)Página 80
 - Recuperación de una voz editada pero no guardada (cuando se ha seleccionado otra voz) — Función Recall ...Página 82
- **Actuación**
 - Comparación de la actuación anterior a la edición con la recién editada (función Compare)Página 89
 - Recuperación de una actuación editada pero no guardada (cuando se ha seleccionado otra actuación) — Función Recall Página 91
- **Canción/patrón**
 - Cancelación de los cambios realizados en la última sesión, tales como grabación u operaciones, para restablecer los datos a su estado anterior
 - [SONG] o [PATTERN] - [JOB] - [F1] UNDOPágina 127
 - Comparación de los ajustes de mezcla anteriores a la edición con los recién editados (función Compare)Página 129
 - Recuperación de los ajustes de mezcla editados pero no guardados (cuando se ha seleccionado otra mezcla) — Función RecallPágina 129

Inicialización

- Reinicio de la memoria de usuario a sus ajustes originales de fábricaPágina 44
- Formateo de una tarjeta SmartMediaPágina 268
- Inicialización de la voz editada[VOICE] - [JOB] - [F1] INITPágina 208
- Inicialización de la actuación editada[PERFORM] - [JOB] - [F1] INITPágina 219
- Inicialización del máster editado[MASTER] - [JOB] - [F1] INITPágina 273
- Inicialización de los ajustes de mezcla de canción editados[SONG] - [MIXING] - [JOB] - [F1] INITPágina 236
- Inicialización de los ajustes de mezcla de patrón editados . [PATTERN] - [MIXING] - [JOB] - [F1] INITPágina 248

Ajustes relacionados con el tono (afinación, desplazamiento de nota, etc.)

- **Global**
 - Cambio del ajuste de octava del teclado[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF2] KBD – OctavePágina 63
 - Desplazamiento ascendente o descendente de nota en el teclado[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF2] KBD – TransposePágina 63
 - Desplazamiento ascendente o descendente de nota en el bloque del generador de tonos[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG – NoteShiftPágina 260
 - Ajuste de la afinación con otros instrumentos[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG – TunePágina 260
- **En el modo de voz**
 - Ajuste del sistema de afinación para la voz
 - [VOICE] – Selección de voz - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF2] PLY MODE - M.TuningNo.Página 190
 - Ajuste del tono de cada elemento de la voz editada, en semitonos
 - [VOICE] – Selección de voz [EDIT] – Selección de elemento [F2] PITCH - [SF1] TUNE – CoarsePágina 196
 - Ajuste exacto del tono de cada elemento de la voz editada
 - [VOICE] – Selección de voz [EDIT] – Selección de elemento [F2] PITCH - [SF1] TUNE – TunePágina 196
 - Ajuste de todas las notas (teclas) al mismo tono
 - [VOICE] – Selección de voz [EDIT] – Selección de elemento [F2] PITCH - [SF4] KEY FLW - PitchSens = 0.Página 197
- **En el modo de actuación**
 - Desplazamiento de nota ascendente o descendente para cada parte de la actuación editada
 - [PERFORM] – Selección de actuación - [EDIT] – Selección de parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE – NoteShiftPágina 218
 - Ajuste exacto del tono de cada parte de la actuación editada
 - [PERFORM] – Selección de actuación - [EDIT] – Selección de parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE – DetunePágina 218
- **En el modo de canción o de patrón**
 - Desplazamiento de nota ascendente o descendente para cada parte de la canción o patrón actual
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte [F4] TONE - [SF1] TUNE – NoteShiftPágina 236
 - Ajuste exacto del tono de cada parte de la canción o patrón actual
 - [SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte [F4] TONE - [SF1] TUNE – DetunePágina 236
- **En el modo Máster**
 - Desplazamiento ascendente o descendente de la octava del teclado para cada zona del máster editado
 - [MASTER] – Selección de máster - [F2] MEMORY - ZoneSwitch = on - [EDIT] – Selección de zona - [F2] NOTE – OctavePágina 272
 - Ajuste exacto del tono del teclado para cada zona del máster editado
 - [MASTER] – Selección de máster - [F2] MEMORY - ZoneSwitch = on - [EDIT] – Selección de zona - [F2] NOTE – TransposePágina 272

Conexión a un ordenador o instrumento MIDI externo

- Selección del conector (MIDI, USB TO HOST, mLAN) que se usará como entrada/salida MIDI
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER - MIDI IN/OUTPágina 265
- Uso de los sonidos del MOTIF ES para reproducir canciones desde un secuenciador MIDIPágina 36
- Activación o desactivación de la recepción de datos en bloque
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - RevBulk = on/protectPágina 264
- Activación sólo del generador de tonos MIDI externo y desactivación del generador de tonos interno
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - LocalCtrl = offPágina 264
- Sincronización con un instrumento MIDI externo u ordenador
Uso del MOTIF ES como maestro MIDI
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = outPágina 36
Uso del MOTIF ES como esclavo MIDI
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = inPágina 36
Uso del MOTIF ES como esclavo MTC
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = inPágina 37
- Desincronización con el instrumento MIDI externo u ordenador
Mantenimiento de la reproducción normal en un secuenciador MIDI externo, incluso iniciando o parando la reproducción de canción o patrón en el MOTIF ES
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = internal, Seqctrl = offPágina 264
Mantenimiento de la reproducción normal de canción o patrón en el MOTIF ES, incluso iniciando o parando la reproducción en un secuenciador MIDI externo
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - Seqctrl = offPágina 264
- Sincronización de la velocidad de onda LFO de la voz con un instrumento MIDI externo u ordenador
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = MIDIPágina 264
[VOICE] – Selección de voz normal - [EDIT] - [COMMON] - [F5] LFO - [SF1] WAVE - TempoSync = onPágina 193
- Selección de los eventos MIDI que se transmitirán o reconocerán a través de los conectores MIDI, USB TO HOST y mLAN [SONG] o [PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF2] FILTERPágina 262
- Ajuste del canal de transmisión MIDI
Ajuste del canal de transmisión MIDI del teclado en el modo de voz o de actuación
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH – KBDTransChPágina 64
Ajuste del canal y puerto de transmisión MIDI para cada pista de una canción o patrón
[SONG] o [PATTERN] – Selección de canción o patrón - [F3] TRACK - [SF1] CHANNELPágina 221
Ajuste del canal de transmisión MIDI de la reproducción de arpeggio
[UTILITY] - [F3] VOICE - [SF3] ARP CH – TransmitChPágina 262
- Ajuste del canal de recepción MIDI
Ajuste del canal de recepción MIDI del teclado en el modo de voz o de actuación
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH – BasicRcvChPágina 263
Ajuste del canal de recepción MIDI para cada parte de una canción o patrón
[SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte [F1] VOICE - [SF2] MODE – ReceiveChPágina 235
- Ajuste de parámetros para la transmisión y reconocimiento de mensajes de cambio de programa
Activación o desactivación del envío de mensajes de selección de banco y cambio de programa cuando se selecciona una voz o actuación
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - BankSel, PgmChangePágina 264
Activación o desactivación de la selección de voces/actuaciones del MOTIF ES desde un dispositivo MIDI externo
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - BankSel, PgmChangePágina 264
[SONG] o [PATTERN] – Selección de canción/patrón - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte [F5] RCV SW - BankSel, PgmChangePágina 235
Ajuste de parámetros para que los mensajes MIDI generados durante la reproducción de canción o patrón no se transmitan vía MIDI
[SONG] o [PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF2] FILTERPágina 262
- Asignación de la reproducción de pista para sonar en un generador de tonos interno o externo
[SONG] o [PATTERN] – Selección de canción o patrón - [F3] TRACK - [SF2] OUT SWPágina 222

Otros consejos

- Carga automática del archivo especificado del dispositivo SmartMedia/USB cuando se enciende la unidadPágina 135
- Ajuste automático de modo cuando se enciende la unidad
[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER – PowerOnModePágina 261
- Ajuste de un conector de salida individual a cada tecla de las voces de batería o a cada parte de la actuación, canción o patrónPágina 31

Índice

Introducción	6	Guía rápida — Reproducción del MOTIF ES	55
Accesorios	6	Reproducción de las canciones y patrones de demostración	55
Características principales	7	Interpretación al teclado (en el modo Voice Play)	60
Cómo usar este manual	8	Selección de una voz	60
		Uso de los controladores	64
		Uso de la función de arpegio	66
Índice de aplicaciones	9	Interpretación al teclado (en el modo Performance Play)	67
		Selección de una actuación	67
Controles y conectores	16	Uso de los controladores	69
Panel frontal	16	Uso de la función de arpegio	70
Panel posterior	22	Asignación de las voces deseadas a cada parte	70
		Uso del sonido de la entrada A/D	72
Configuración	26	Uso de la tarjeta Plug-in	74
Alimentación	26	Tarjetas Plug-in disponibles	74
Acerca del almacenamiento de datos en tarjetas SmartMedia y dispositivos USB	27	Uso de una tarjeta Plug-in de parte simple	75
Datos que se pierden y datos que se conservan cuando se apaga la unidad	27	Uso de una tarjeta Plug-in de parte múltiple	77
Uso de tarjetas SmartMedia™	28	Uso de una tarjeta Plug-in de efectos	78
Uso de dispositivos de almacenamiento USB	29		
Conexiones	31	Guía rápida — Curso avanzado	79
Conexión a equipos de audio externos	31	Edición de una voz	79
Conexión de instrumentos MIDI externos	34	Edición de voces normales	79
Conexión a un ordenador	38	Edición de voces de batería	82
Conexión de varios controladores	42	Edición de voces Plug-in	85
		Almacenamiento de la voz creada	85
Encendido/apagado	43	Edición de una actuación	87
Procedimiento de encendido	43	Almacenamiento de la actuación creada	91
Encendido/apagado del MOTIF ES	43	Creación de una voz con la función Sampling	94
Reinicio de la memoria de usuario a sus ajustes originales de fábrica	44	Muestreo de la voz del usuario con un micrófono y creación de una voz normal	94
		Muestreo de un dispositivo de audio para crear una voz de batería	98
		Creación de una canción en el MOTIF ES	102
Funcionamiento básico	45	Grabación de la actuación al teclado	102
Modos	45	Creación de un patrón	106
Estructura de modos	45	Creación de una frase grabando un patrón de ritmo en una pista	106
Tabla de modos	46	Uso de la función Groove	114
Funciones y subfunciones	47	Creación de sección y cadena de patrones	115
Selección de un programa	47	Creación de una canción	117
Movimiento del cursor y parámetros de ajuste	49	Almacenamiento de la canción o patrón creado	131
Mando (KN) y deslizador de control (CS)	50	Almacenamiento de los ajustes editados de mezcla de canción o de patrón en la memoria interna (DRAM)	131
Mando (KN)	50	Uso como teclado maestro	136
Deslizador de control (CS)	51	Selección de un máster	136
Acerca de las funciones de edición	51	Almacenamiento en un máster	137
Indicador de edición	51	Uso de zonas (teclado)	137
Función de comparación	52		
Función de recuperación de edición	52	Guía rápida — Aplicaciones de ordenador.	142
Mensaje de confirmación	52	Configuración	142
Pantalla de información	53	Control del instrumento desde un ordenador	143
Ajustes de nota (tecla)	53	Uso de un secuenciador para reproducir varias voces en el MOTIF ES	143
Asignación de nombre	53	Uso de Multi Part Editor para crear y editar ajustes de mezcla	44
		Uso de Voice Editor para crear y editar una voz	145
		Uso de TWE Wave Editor para editar muestras	146
		Control de un ordenador desde el instrumento	147
		Configuración para control remoto	148
		Funciones asignadas a los botones del panel en el modo Remote Control	50

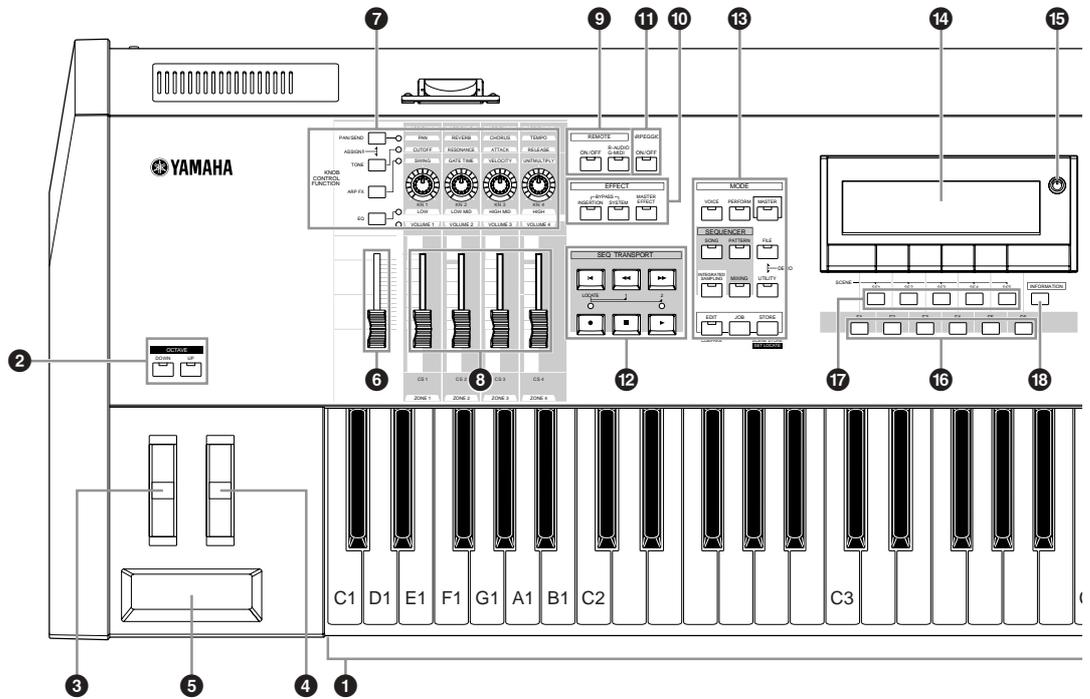
Estructura básica	154
Estructura interna (descripción general del sistema) ..	154
Bloque de controlador	154
Bloque de generador de tonos	157
Bloque de secuenciador	165
Bloque de muestreo	172
Bloque de efectos	177
Acerca de MIDI	181
Canales MIDI	181
Mensajes MIDI transmitidos y reconocidos por este sintetizador	181
Gestión de memoria interna y archivos	185
Mantenimiento de los datos	185
Referencia	188
Modo de voz	188
Modo de reproducción de voces	188
Modo de edición de voces	189
Modo de almacenamiento de voces	208
Modo de operaciones de voz	208
Modo de actuación	212
Modo de reproducción de actuaciones	212
Modo de edición de actuaciones	213
Modo de operaciones de actuación	219
Modo de almacenamiento de actuaciones	220
Modo de canción	221
Modo de reproducción de canciones	221
Modo de grabación de canciones	222
Modo de edición de canciones	225
Modo de operaciones de canción	226
Modo de mezcla de canciones	233
Modo de edición de mezcla de canciones	234
Modo de operaciones de mezcla de canciones	236
Modo de almacenamiento de mezcla de canciones	237
Modo de patrón	241
Modo de reproducción de patrones	241
Modo de grabación de patrones	243
Modo de edición de patrones	244
Modo de operaciones de patrón	244
Modo de mezcla de patrones	248
Modo de edición de mezcla de patrones	248
Modo de operaciones de mezcla de patrones	248
Modo de almacenamiento de mezcla de patrones	248
Modo de voces de mezcla	249
Modo de edición de voces de mezcla	249
Modo de almacenamiento de voces de mezcla	250
Modo de operaciones de voz de mezcla	250
Modo de muestreo	251
Modo de grabación de muestras	251
Modo de edición de muestras	255
Modo de operaciones de muestras	256
Modo de utilidades	260
Modo de utilidades	260
Modo de operaciones de utilidades	265
Modo de archivo	266
Modo de archivo	266
Modo Máster	271
Modo de reproducción de másteres	271
Modo de edición de másteres	271
Modo de operaciones de máster	273
Modo de almacenamiento de másteres	274

Apéndice	275
Pantallas de información	275
Mensajes de pantalla	277
Solución de problemas	279
Instalación de hardware opcional	282
Dispositivos disponibles	282
Posiciones de instalación	282
Precauciones durante la instalación	282
Instalación de tarjeta Plug-in opcional	283
Instalación de la tarjeta Plug-in	283
Instalación de tarjetas AIEB2 o mLAN16E opcionales	285
Instalación de módulos DIMM	289
Glosario	290
Especificaciones	292
Índice alfabético	294

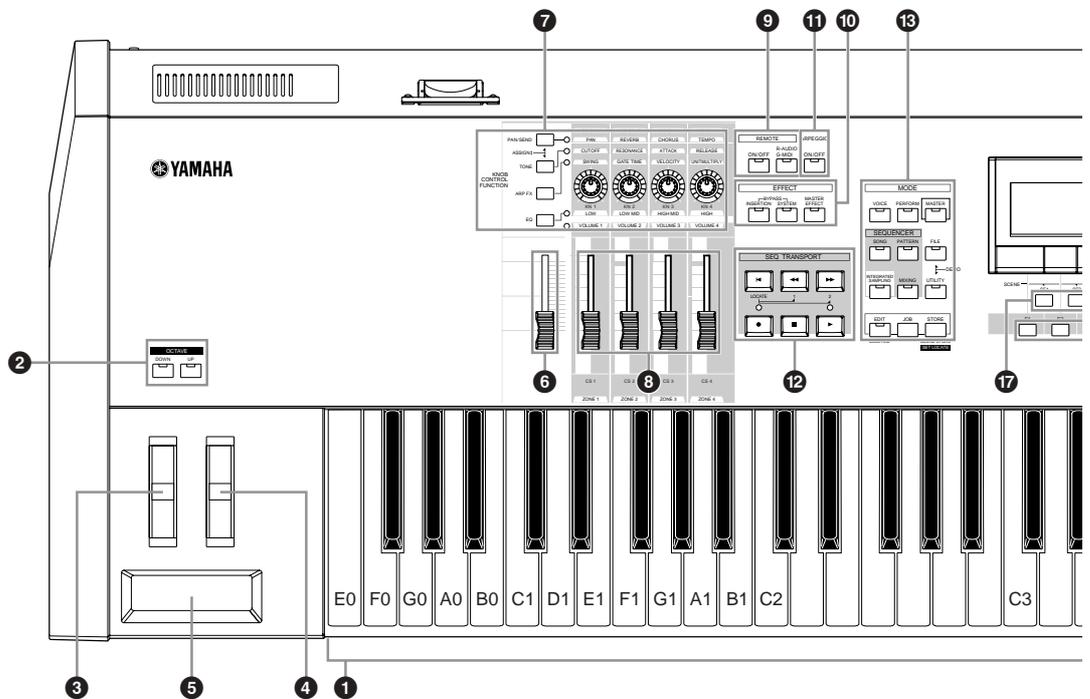
Controles y Conectores

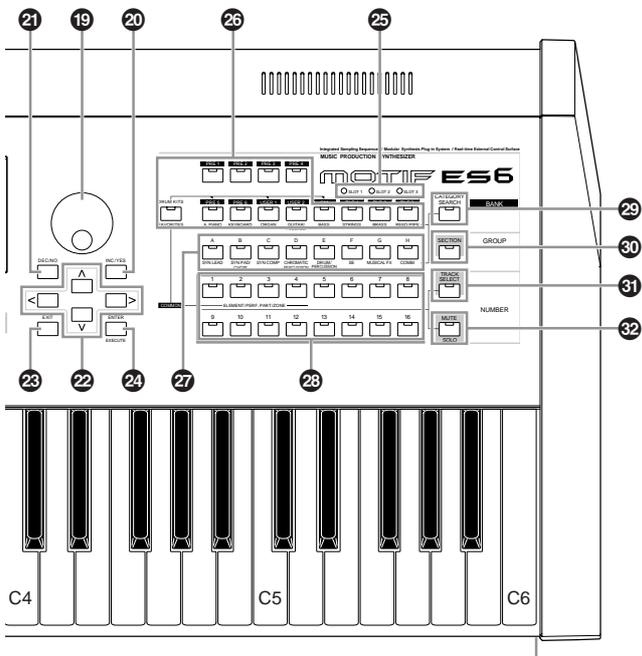
Panel Frontal

MOTIF ES6

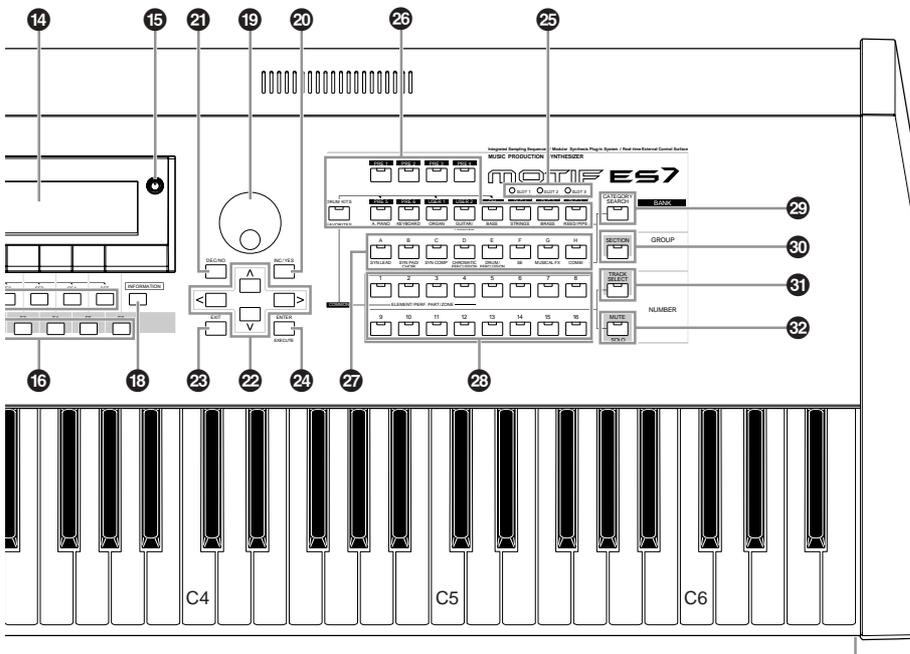


MOTIF ES7

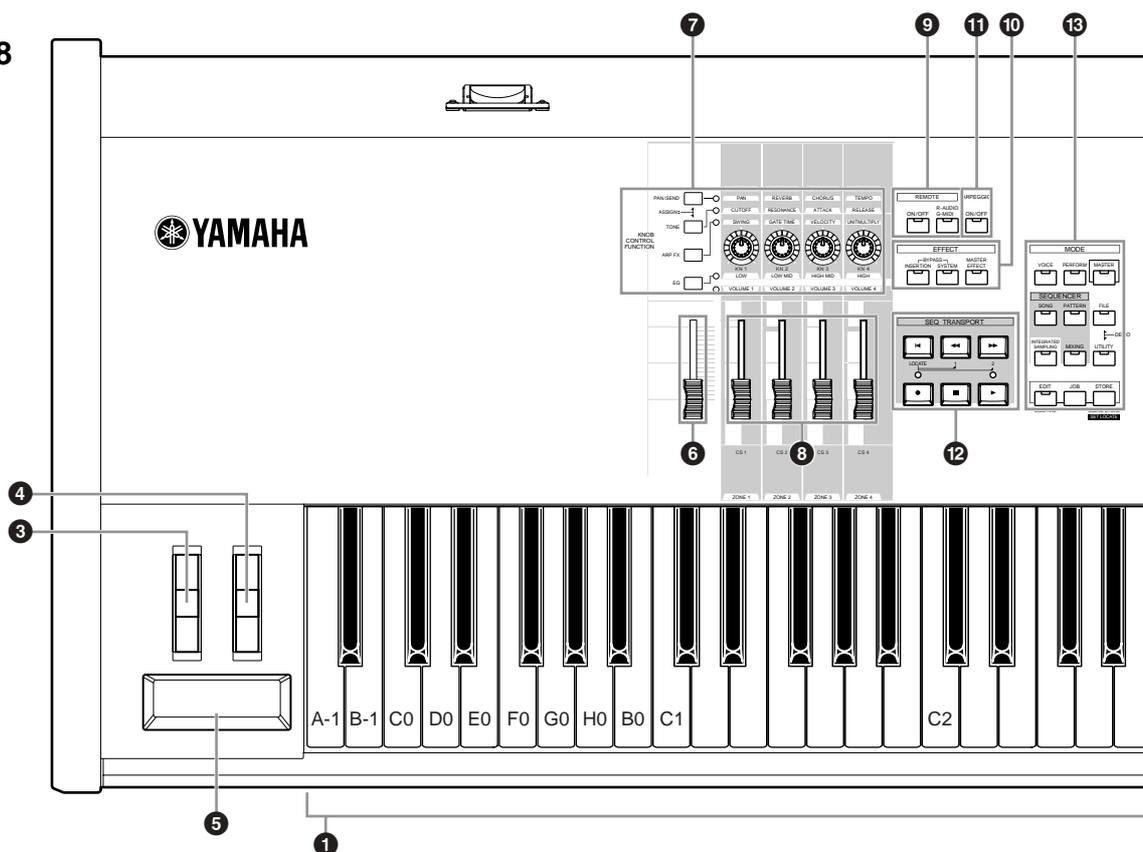




NOTA Si están apagados los botones [OCTAVE], cada tecla se corresponde con el nombre de nota mostrado en las ilustraciones. Consulte esta ilustración cuando configure parámetros que tienen valores de nombre de nota, por ejemplo Note Limit (límite de nota).



MOTIF ES8

**1 Teclado**

El teclado del MOTIF ES6 tiene 61 teclas, el del MOTIF ES7 tiene 76 y el del MOTIF ES8, 88 teclas. Todos ellos disponen de respuesta a la pulsación, tanto inicial como posterior (aftertouch). Con la pulsación inicial, el instrumento detecta la fuerza con que se tocan las teclas y utiliza la información para reproducir el sonido de distintas maneras, según la voz seleccionada. Con la presión posterior a la pulsación (o aftertouch), el instrumento detecta la presión que se aplica a las teclas mientras se toca, y utiliza la información para reproducir el sonido de distintas maneras, según la voz seleccionada.

Además se pueden asignar distintas funciones al aftertouch con cada voz.

2 Botones OCTAVE [UP] y [DOWN] Página 63

Utilice estos botones para cambiar el margen de notas del teclado. Si desea restablecer el ajuste de octava normal, pulse ambos botones al mismo tiempo.

(NOTA)

Como su teclado es extendido, el MOTIF ES8 no incorpora botones OCTAVE.

3 Rueda de inflexión de tono Página 64

Controla el efecto de inflexión de tono. También puede asignar otras funciones a este controlador.

4 Rueda de modulación Página 64

Controla el efecto de modulación. También puede asignar otras funciones a este controlador.

5 Controlador de cinta Página 65

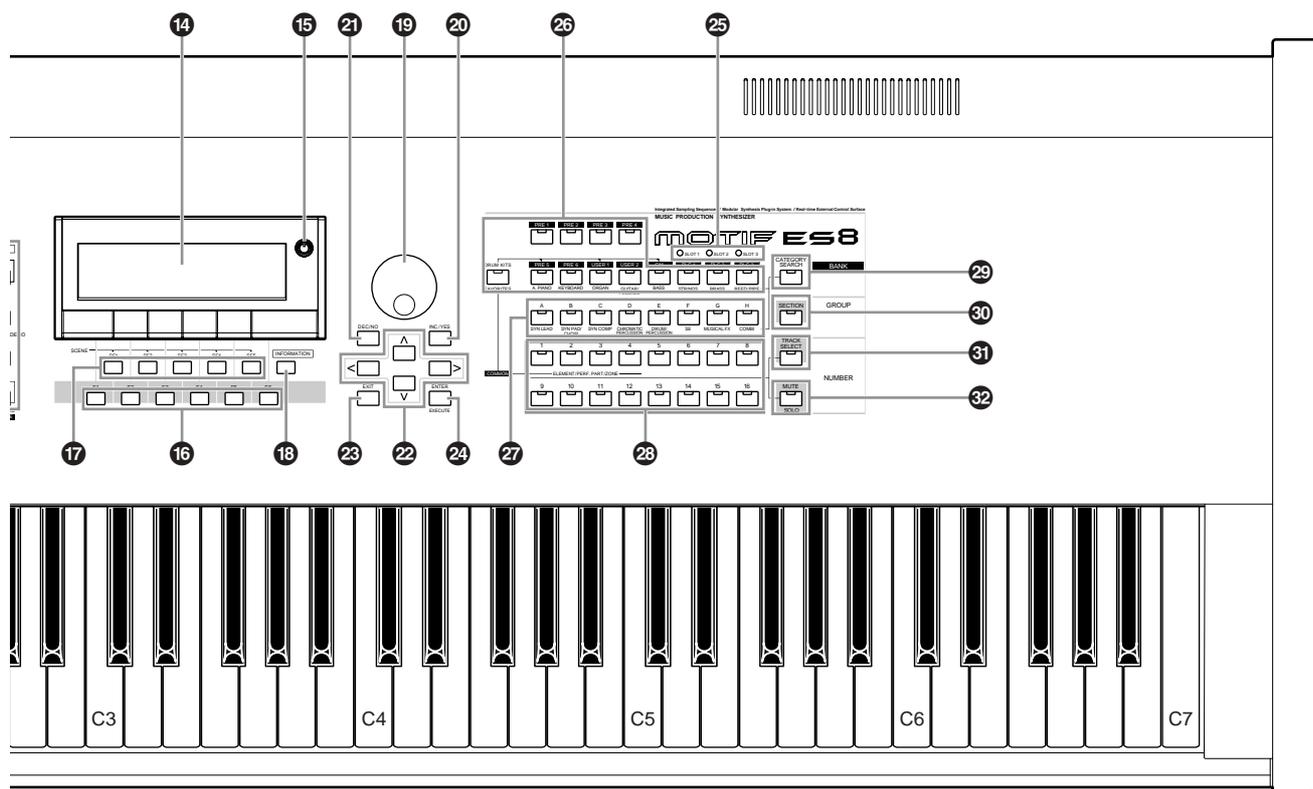
Este controlador es sensible a la pulsación, y se utiliza deslizando el dedo levemente por su superficie, en sentido lateral. También puede asignar otras funciones a este controlador.

6 MASTER VOLUME - volumen general

Ajusta el volumen global del sonido en su salida por los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior y por la toma de auriculares (PHONES).

7 Cuatro botones KNOB CONTROL FUNCTION y cuatro mandos Página 50

Estos cuatro mandos poseen una gran versatilidad y le permiten ajustar diversos aspectos o parámetros de la voz seleccionada. Utilice los botones [KNOB CONTROL FUNCTION] para cambiar el grupo de parámetros asignado a los mandos. El diodo correspondiente iluminado indicará qué grupo de parámetros está activo.



Si [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF2] KBD - Octave está ajustado a "0", cada tecla se corresponde con el nombre de nota mostrado en las ilustraciones. Consulte esta ilustración cuando ajuste el nombre de nota de un parámetro como Note Limit.

8 [CS1] - [CS4] (deslizantes de control) Página 51

Estos deslizantes controlan el volumen de los cuatro elementos que componen una voz normal en el modo Voice, el volumen de cuatro partes en el modo Performance, el volumen de cuatro partes incluida la actual en los modos Song y Pattern, y el volumen de cuatro zonas en el modo Master.

[NOTA] Si todos los deslizantes de control se ajustan al mínimo, es posible que no oiga ningún sonido del instrumento, ni siquiera cuando toque el teclado o reproduzca una canción o patrón. En tal caso, eleve los deslizantes a un nivel adecuado.

[NOTA] El deslizante [MASTER VOLUME] ajusta el nivel de salida del instrumento. Por su parte, el deslizante de control ajusta el valor de volumen MIDI para el elemento o parte correspondiente.

8 Botones REMOTE Página 147

El modo Remote le permite controlar el software de secuenciador del ordenador desde los controles del panel del instrumento. Accione el botón [ON/OFF] para acceder al modo Remote. Puede usar el botón [R-AUDIO/G-MIDI] para alternar el control entre las pistas de audio (indicador rojo) y las pistas MIDI (indicador verde), cuando los modos A o B están ajustados a "General" ([UTILITY] - [F4] CTL ASN - [SF4] REMOTE).

[NOTA] Si ajusta el parámetro MIDI IN/OUT a "MIDI" ([UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER), o ajusta los modos A y B a "off" ([UTILITY] - [F4] CTL ASN - [SF4] REMOTE), no podrá acceder al modo Remote aunque pulse el botón REMOTE [ON/OFF]. Seleccione valores apropiados para estos parámetros (página 148) y después acceda al modo Remote.

10 Botones EFFECT Página 177

Esta exhaustiva sección del instrumento ofrece efectos de inserción (ocho grupos, con dos unidades por grupo), efectos de sistema (reverberación y chorus), y efectos globales. Los efectos se pueden aplicar a las voces reproducidas por el teclado y a la reproducción de canciones y patrones. Estos tres botones le permiten activar y desactivar los bloques de efectos correspondientes (según aparecen rotulados en el panel) con una simple pulsación. Recuerde que los botones [INSERTION] y [SYSTEM] son interruptores de puenteo, mientras que el botón [MASTER EFFECT] es un interruptor conmutador (activado/desactivado). La distinción es importante: cuando el indicador de [INSERTION] o [SYSTEM] está encendido, el efecto está desactivado (o puenteado). En cambio con [MASTER EFFECT] es al contrario: si el indicador está iluminado, significa que el efecto global está activado. Además, para acceder a la pantalla de ajuste de los efectos globales, deberá mantener pulsado el botón [MASTER EFFECT] uno o dos segundos.

10 Botón [ARPEGGIO ON/OFF] Página 66

Pulse este botón para activar o desactivar la reproducción del arpeggio en cada voz, actuación, canción o patrón. No obstante, si el interruptor de arpeggio de la parte seleccionada se desactiva en el modo de actuación, canción o patrón, este botón no tendrá ningún efecto.

- 12 Botones SEQ TRANSPORT** **Página 56**
Estos botones controlan la grabación y reproducción de los datos de secuencia de canción o patrón.
- Botón [◀] (principio)**
Retrocede instantáneamente al principio de la canción o patrón actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).
- Botón [◀◀] (retroceso)**
Pulse brevemente este botón para retroceder un compás, o manténgalo pulsado para retroceder de forma continua.
- Botón [▶▶](avance)**
Pulse brevemente este botón para avanzar un compás, o manténgalo pulsado para avanzar continuamente.
- Botón [●] (grabación)**
Pulse este botón para activar la grabación (canción o frase de patrón). (El indicador se ilumina.)
- Botón [■] (parada)**
Pulse este botón para detener la grabación o reproducción.
- Botón [▶] (reproducción)**
Pulse este botón para iniciar la reproducción desde el punto actual de la canción o patrón. Durante la grabación o reproducción, el indicador parpadea al tiempo actual.
- 13 Botones MODE** **Página 45**
Estos botones seleccionan los modos operativos (por ejemplo, el modo de voz).
- 14 Pantalla LCD**
La amplia pantalla (LCD) retroiluminada ofrece los parámetros y valores relacionados con la operación o modo seleccionado en ese momento.
- 15 Control de contraste de la pantalla** **Página 43**
Utilice este control para optimizar la legibilidad de la pantalla de cristal líquido.
- 16 [F1] - [F6] (botones de función)** **Página 47**
Estos botones activan las funciones correspondientes indicadas en la pantalla. En el nivel de organización de la pantalla, estas funciones [F] se localizan un nivel por debajo de los modos.
- 17 [SF1] - [SF5] (botones de subfunción)** **Página 47**
Estos botones activan las subfunciones correspondientes indicadas en la pantalla. En el nivel de organización de la pantalla, estas subfunciones [SF] se localizan un nivel por debajo de las funciones [F]. También pueden usarse para almacenar o recuperar el tipo de arpegio en el modo de reproducción y en el modo de grabación de canciones o patrones. Y además pueden usarse para almacenar/recuperar la escena de canción (página 123) en los modos de reproducción de canción, grabación de canción y grabación de cadena de patrones.
- 18 Botón [INFORMATION]** **Página 53**
Activa una función especial de “ayuda” con información sobre el modo actual. Para ir a la pantalla anterior se puede pulsar este botón de nuevo o cualquier otro botón.
Según la pantalla seleccionada, este botón se puede usar para abrir una ventana de introducción de caracteres (página 54), de introducción de números (página 49), de selección de longitudes de nota (página 49), o de selección de teclas o nombres de notas (página 53).
- 19 Rueda de datos** **Página 49**
Se utiliza para editar el parámetro seleccionado. Aumente el valor girando la rueda a la derecha (sentido horario), y disminúyalo hacia la izquierda (antihorario). Si se selecciona un parámetro con un amplio margen de valores, puede cambiarlos en pasos más largos girando rápidamente la rueda.
- 20 Botón [INC/YES]** **Página 49**
Aumenta el valor del parámetro seleccionado. También se usa para ejecutar una operación (“job”) y para confirmar una orden de almacenamiento.
- 21 Botón [DEC/NO]** **Página 49**
Reduce el valor del parámetro seleccionado. También se usa para cancelar una operación (“job”) o una orden de almacenamiento.
- NOTA** También puede usar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para recorrer rápidamente los valores del parámetro en saltos de diez unidades, especialmente los parámetros de márgenes amplios. Mantenga pulsado uno de los botones (el de la dirección en la que desea avanzar), y al mismo tiempo pulse el otro. Por ejemplo, para saltar en dirección de avance, mantenga pulsado [INC/YES] y pulse [DEC/NO].
- 22 Botones de cursor** **Página 49**
Estos botones sirven para desplazar el “cursor” por la pantalla a la hora de resaltar y seleccionar los distintos parámetros.
- 23 Botón [EXIT]** **Página 46**
Los menús y las pantallas de este sintetizador se organizan en una estructura jerárquica.
Pulse este botón para salir de la pantalla actual y regresar al nivel anterior.
- 24 Botón [ENTER]**
Utilice este botón para ejecutar una operación (“job”) o confirmar una orden de almacenamiento. También se usa para introducir un número cuando se selecciona una memoria o banco con las voces o las actuaciones. En el modo de archivo, use este botón para descender al nivel inferior inmediato del directorio seleccionado.

25 Indicadores SLOT 1-3 **Página 284**

Estos tres indicadores luminosos sirven para conocer el estado de instalación de las tarjetas Plug-in.
Si la tarjeta se ha instalado correctamente, se iluminará el indicador SLOT correspondiente.
La tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1, no así en las ranuras 2 y 3.
La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) sólo puede instalarse en la ranura 3, no así en las ranuras 1 y 2.

26 Botones BANK **Página 60**

Cada botón selecciona un banco de voces o actuaciones.
Si el botón [CATEGORY SEARCH] está activado, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada (rotulada debajo de cada uno de ellos). Si se activa el botón [SECTION] en el modo de patrón, estos botones se usan para seleccionar la sección deseada.

27 Botones GROUP [A] - [H] **Página 48**

Cada botón selecciona un grupo de voces o actuaciones.
Si el botón [CATEGORY SEARCH] está activado, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada (rotulada debajo de cada uno de ellos). Si se activa el botón [SECTION] en el modo de patrón, estos botones se usan para seleccionar la sección deseada.

28 Botones NUMBER [1] - [16] **Página 48**

El uso de estos botones depende de si están activados o no los botones [TRACK SELECT] y [MUTE].

	Funciones de los botones NUMBER [1] - [16]		
	Si [TRACK SELECT] está activado	Si [MUTE] está activado	Si tanto [TRACK SELECT] como [MUTE] están desactivados
Modo de reproducción de voces	Ajuste de canal de transmisión del teclado	—	Selección de voz, conforme a los grupos A - H
Modo de edición de voces	Selección de elementos (1 - 4) y ajuste de silenciamiento de elementos (9 - 12)	—	—
Modo de reproducción de actuaciones	Ajuste de canal de transmisión del teclado	Ajuste de silenciamiento de parte de actuación (1 - 4)	Selección de actuación o voz (si el cursor está sobre el nombre de voz), conforme a los grupos A - H
Modo de edición de actuaciones	Selección de parte de actuación (1-4)	—	—
Modo de reproducción de másteres	Ajuste de canal de transmisión del teclado (si se memoriza el modo de voz o actuación en el máster actual), o selección de pista de canción o patrón (si se memoriza el modo de canción o patrón en el máster actual)	—	Selección de máster, conforme a los grupos A - H
Modo de edición de másteres	Selección de zona (1 - 4)	—	—
Modo de reproducción de canción/patrón	Selección de pista de canción/patrón	Ajuste de silenciamiento de pista de canción/patrón	Selección de canción/patrón, conforme a los grupos A - H
Modo de mezcla de canción/patrón	Selección de parte de canción/patrón	Ajuste de silenciamiento de canción/patrón	—
Modo de edición de mezcla	Selección de elemento (1 - 4) y ajuste de silenciamiento de elemento (9 - 12)	—	—

29 Botón [CATEGORY SEARCH] **Página 62**

Con este botón activado en el modo de actuación, la fila inferior de botones [BANK] (rotulados A.PIANO - REED/PIPE debajo) y los botones [GROUP] podrán usarse para seleccionar la categoría de actuaciones.
Con este botón activado en otro modo, la fila inferior de botones [BANK] (rotulados A.PIANO - REED/PIPE debajo) y los botones [GROUP] podrán usarse para seleccionar la categoría de voces.

30 Botón [SECTION] **Página 56**

Con este botón activado en el modo de patrón, los botones GROUP [A] - [H] pueden usarse para seleccionar las secciones de patrón A - H, y los botones [PRE5] - [PLG3] del grupo BANK para seleccionar las secciones de patrón I - P.

31 Botón [TRACK SELECT] **Página 58**

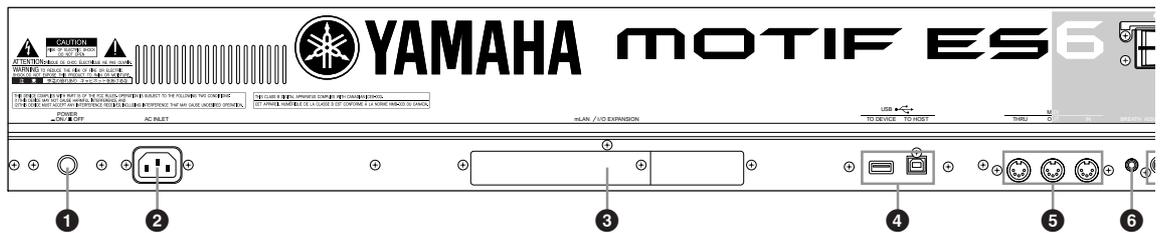
Si activa este botón en el modo de canción o de patrón, habilitará los botones NUMBER [1] - [16] para la selección de las pistas de canción/patrón correspondientes. El estado activado/desactivado de este botón afecta a los botones NUMBER [1] - [16] de diferentes maneras, según el modo seleccionado. (Véase 28 “Botones NUMBER [1] - [16]”, más arriba.)

32 Botón [MUTE] **Página 58**

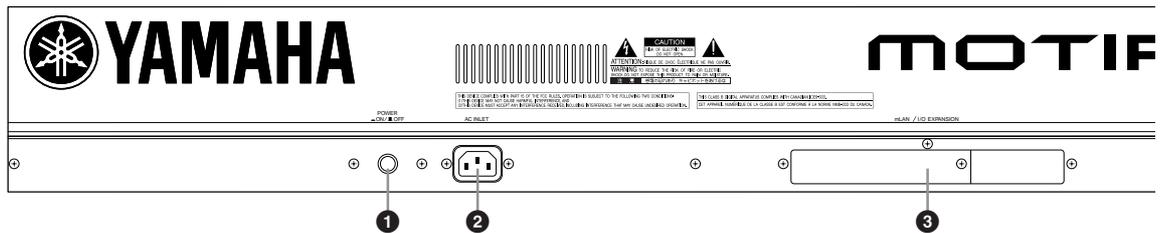
Si activa este botón en el modo de canción o de patrón, habilitará los botones NUMBER [1] - [16] para silenciar las pistas de canción/patrón correspondientes.
Pulse uno de los botones numéricos [1] - [16] mientras mantiene presionado éste para aislar (función “solo”) la pista correspondiente de la canción o patrón actual.
El estado activado/desactivado de este botón afecta a los botones NUMBER [1] - [16] de diferentes maneras, según el modo seleccionado. (Véase 28 “Botones NUMBER [1] - [16]”, más arriba.)

Panel posterior

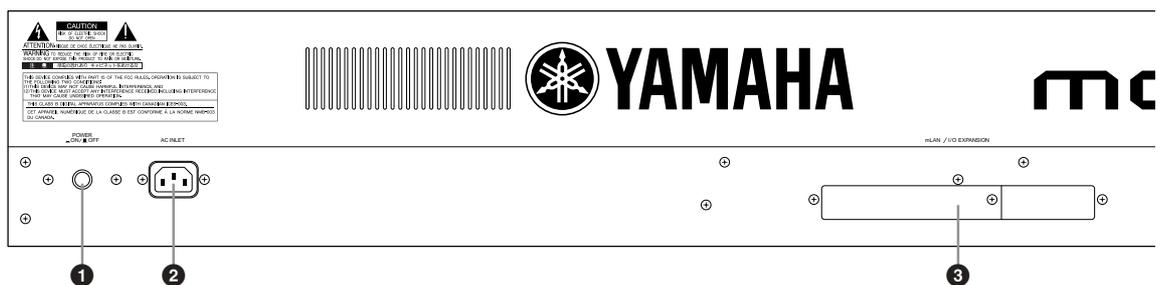
MOTIF ES6

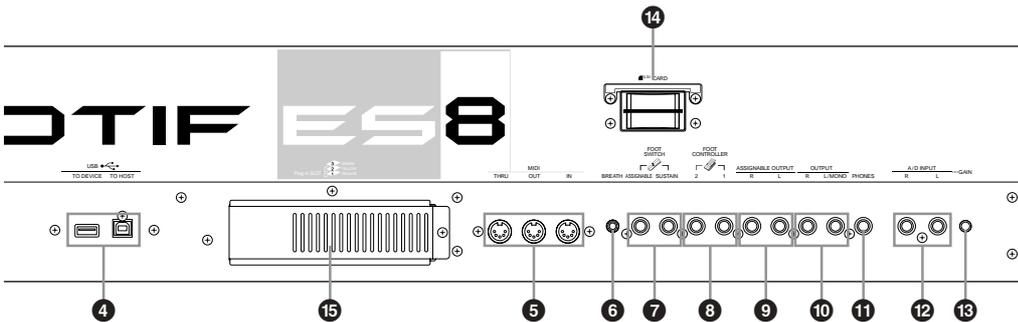
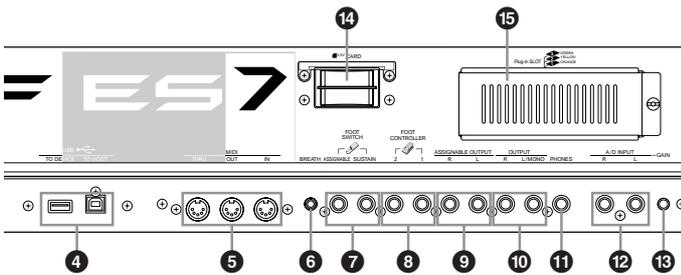
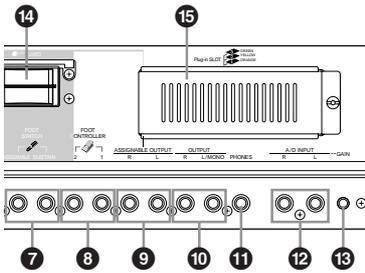


MOTIF ES7



MOTIF ES8





1 Interruptor POWER **Página 43**

Este interruptor enciende (ON) y apaga (OFF) la unidad.

2 AC INLET (conector del cable de alimentación)**Página 26**

Conecte el cable de alimentación (c.a.) a esta entrada antes que a la toma de corriente. Utilice exclusivamente el cable de alimentación facilitado con el instrumento. Si el cable suministrado se extravía o resulta dañado y debe reemplazarse, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha. El uso de un repuesto inadecuado podría entrañar el riesgo de incendio o descarga eléctrica.

3 Cubierta de tarjeta de expansión mLAN (mLAN16E) o I/O (AIEB2)**Página 25**

Este instrumento admite la instalación de una tarjeta de expansión mLAN (mLAN16E) o de expansión de entrada/salida (AIEB2), a la venta por separado. Con la tarjeta mLAN16E, podrá conectar fácil y cómodamente el MOTIF ES a otros instrumentos o dispositivos compatibles con mLAN.

La tarjeta de expansión AIEB2 amplía las posibilidades de entrada y salida digital con conectores tanto ópticos como digitales. Además, la tarjeta incluye tres pares de salidas estéreo asignables (seis conectores analógicos).

4 Conectores USB **Página 25**

Este instrumento incorpora dos tipos de conectores USB en el panel posterior: USB TO HOST y USB TO DEVICE. El terminal USB TO HOST se usa para conectar el instrumento al ordenador mediante un cable USB. La conexión USB entre el instrumento y el ordenador sólo puede utilizarse para la transferencia de datos MIDI.

No pueden enviarse datos de audio a través de USB. El terminal USB TO DEVICE se usa para conectar este instrumento a un dispositivo de almacenamiento USB (unidad de disco duro, unidad de CD-ROM, unidad MO, disco *flash*, etc.) a través de un cable USB. Así podrá guardar los datos creados en este instrumento en el dispositivo USB externo, y cargar datos del dispositivo USB externo en el instrumento. Las operaciones de almacenamiento y carga se pueden realizar en el modo de archivo (File).

n Si desea más detalles sobre USB, consulte la página 29.

USB

USB son las siglas de Universal Serial Bus (bus serie universal), una interfaz en serie para la conexión de un ordenador a los dispositivos periféricos. Las transferencias de datos son mucho más rápidas que con las conexiones de puerto serie convencionales.

4 Conectores MIDI/IN/OUT/THRU **Página 34**

La entrada MIDI IN recibe datos de control o actuación de otro dispositivo MIDI, por ejemplo un secuenciador externo. El terminal de retransmisión MIDI THRU simplemente dirige los datos MIDI recibidos (por MIDI IN) a los dispositivos conectados, posibilitando el sencillo encadenamiento de otros instrumentos MIDI.

La salida MIDI OUT transmite todos los datos de control, actuación y reproducción desde el MOTIF hacia otro dispositivo MIDI, por ejemplo un secuenciador externo.

6 Conector BREATH **Página 42**

Conecte aquí un controlador de soplido Yamaha BC3 opcional para disponer de capacidad expresiva de control de la respiración.

7 Conectores FOOT SWITCH **Página 42**

Aquí se conectan unos pedales conmutadores opcionales FC4 o FC5.

Si se conecta al terminal SUSTAIN, el pedal conmutador controlará el sustain. Si se conecta a ASSIGNABLE, podrá controlar diversas funciones asignables.

8 Conectores FOOT CONTROLLER **Página 42**

Aquí se conectan unos pedales controladores opcionales (FC7, etc.).

Cada terminal le permite controlar de forma continua una de las distintas funciones asignables, tales como el volumen, tonalidad, altura tonal u otros aspectos del sonido.

9 Conectores ASSIGNABLE OUT L y R **Página 31**

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde este instrumento por estos conectores de tipo *jack* (1/4" fono monoaural).

Estas salidas son independientes de la principal (conectores L/MONO y R, a continuación), y pueden asignarse libremente a las teclas de las voces de batería y a las partes. Así podrá dirigir los sonidos o voces específicas para su procesamiento en una unidad de efectos externa.

Las partes que se pueden asignar a estos terminales son las siguientes:

- Tecla de voz de batería a la que esté asignado el instrumento de batería o percusión **Página 203**
- Cualquier parte de una actuación* **Página 218**
- Cualquier parte de una canción* **Página 235**
- Cualquier parte de un patrón* **Página 235**

* Incluida la parte de entrada de audio

10 Conectores OUTPUT L/MONO y R **Página 31**

Las señales de audio de nivel de línea se envían por estos conectores fono de tipo *jack*.

Para la salida monoaural, utilice sólo el conector L/MONO.

11 Conector PHONES **Página 31**

Para la conexión de una pareja de auriculares estéreo.

12 Conectores A/D INPUT **Página 33**

Las señales de audio externas se pueden enviar por estos conectores de tipo *jack* (1/4" fono monoaurales).

A estos terminales se pueden conectar diferentes dispositivos (micrófono, guitarra, bajo, reproductor de CD, sintetizador), y su señal de entrada de audio podrá sonar como la parte AUDIO IN de la actuación, canción o patrón.

En el modo Sampling, estos terminales se utilizan para capturar los datos de audio en forma de muestras. Con señales estéreo (por ejemplo, de un equipo de audio), utilice ambos conectores. Con señales mono (micrófono, guitarra), utilice sólo el izquierdo L.

13 Mando GAIN

Página 73

Se utiliza para ajustar la ganancia de entrada del sonido recibido en A/D INPUT (véase más arriba). Dependiendo del dispositivo conectado (micrófono, reproductor de CD, etc.), es posible que tenga que ajustar este mando al nivel óptimo.

14 CARD (ranura de tarjeta)

Página 27

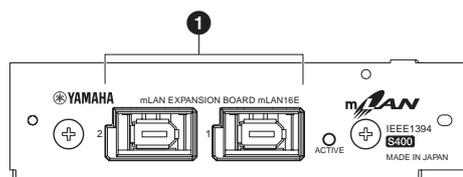
Inserte aquí una tarjeta (de memoria) SmartMedia para transferir datos en ambas direcciones. Lea atentamente las precauciones sobre el uso de la tarjeta SmartMedia (página 28) antes de insertarla.

15 Cubierta de tarjeta Plug-in

Página 283

La instalación de una tarjeta Plug-in opcional le permite ampliar considerablemente el muestrario de sonidos del instrumento. Pueden instalarse hasta tres tarjetas en el panel posterior.

■ Si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E:

**1 Conector mLAN (IEEE1394) 1, 2**

Conexión de dispositivos mLAN o compatibles con IEEE1394 (FireWire) mediante cables estándar IEEE1394 (6 contactos).



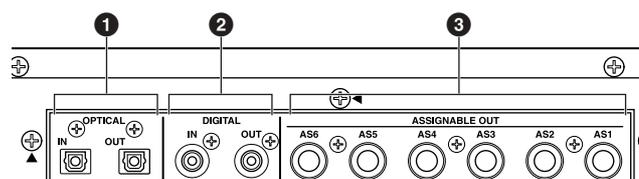
Acerca de mLAN

“mLAN” es una red digital diseñada para aplicaciones musicales. Utiliza y amplía el bus serie de alto rendimiento IEEE 1394, estándar industrial. Más detalles en el manual de instrucciones de la tarjeta mLAN16E.

* El nombre “mLAN” y su logotipo (véase arriba) son marcas comerciales.

NOTA La salida de audio digital a través del conector mLAN está fijada a una resolución de 24 bits/44,1 kHz.

■ Si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2:

**1 Conectores OPTICAL IN, OUT Páginas 33, 34**

Utilice estos terminales para recibir y enviar señales digitales a través de cables de fibra óptica. Puede usar la entrada OPTICAL IN para grabar una señal digital con frecuencias de 48 kHz, 44,1 kHz o 32 kHz. La salida OPTICAL OUT envía una señal digital de 44,1 kHz.

2 Conectores DIGITAL IN, OUT Páginas 33, 34

Utilice estos terminales para recibir y enviar señales digitales a través de un cable coaxial (conector RCA). El formato de la señal digital es CD/DAT (S/P DIF). Puede usar la entrada DIGITAL IN para grabar una señal digital con frecuencias de 48 kHz, 44,1 kHz o 32 kHz. La salida OPTICAL OUT envía una señal digital de 44,1 kHz.

3 Conectores DIGITAL IN, OUT Página 31

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde este instrumento por estos conectores de tipo *jack* (1/4" fono monoaural).

Estas salidas son independientes de la principal (conectores L/MONO y R, a continuación), y pueden asignarse libremente a las teclas de las voces de batería y a las partes. Así podrá dirigir los sonidos o voces específicas para su procesamiento en una unidad de efectos externa.

Las partes que se pueden asignar a estos terminales son las siguientes:

- Tecla de voz de batería a la que esté asignado el instrumento de batería o percusión Página 203
- Cualquier parte de una actuación* Página 218
- Cualquier parte de una canción* Página 235
- Cualquier parte de un patrón* Página 235

* Incluida la parte de entrada de audio

NOTA La salida de audio digital a través de OPTICAL OUT o DIGITAL OUT puede cambiarse entre 20 y 24 bits de resolución en la pantalla [UTILITY] - [F2] I/O - [SF2] OUTPUT.

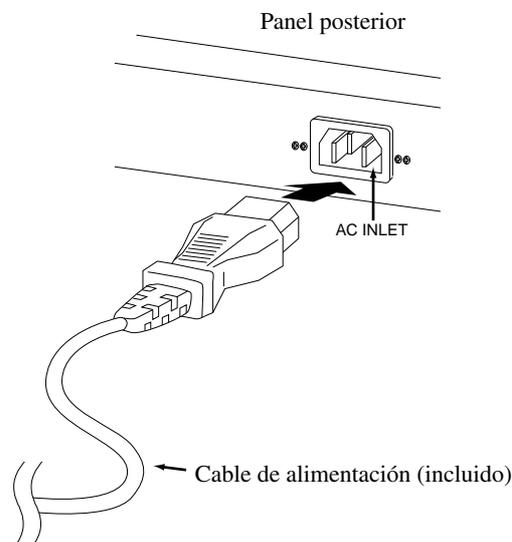
No obstante, la frecuencia está fijada en 44,1 kHz.

Configuración

Lea atentamente este capítulo antes de usar su nuevo MOTIF ES.

En esta sección se explica cómo conectar el MOTIF ES a una fuente de alimentación (c.a.), a los equipos de audio y MIDI, y a un sistema informático. Encienda el MOTIF ES únicamente después de haber realizado todas las conexiones necesarias (página 43).

Alimentación



- 1** Compruebe que el interruptor POWER del MOTIF ES está en la posición de apagado (OFF).
- 2** Conecte el cable de alimentación (incluido) al terminal AC INLET del panel posterior del instrumento.
- 3** Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de corriente (c.a.). Asegúrese de que el MOTIF ES cumple los requisitos de tensión del país o región en el que se usa.

⚠ ADVERTENCIA

Compruebe que el MOTIF ES está preparado para la tensión de red de la zona en la que se va a utilizar (véase el panel posterior). La conexión de la unidad a un suministro de corriente indebido puede ocasionar serios daños en los circuitos internos y entrañar un riesgo de descarga eléctrica.

⚠ ADVERTENCIA

Utilice únicamente el cable de alimentación facilitado con el MOTIF ES. Si el cable suministrado se extravía o resulta dañado y debe reemplazarse, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha. El uso de un repuesto inadecuado podría entrañar el riesgo de incendio o descarga eléctrica.

⚠ ADVERTENCIA

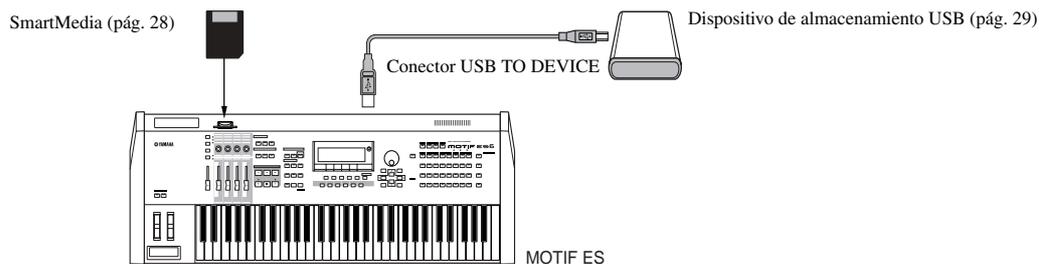
El tipo de cable de alimentación suministrado con el MOTIF ES puede diferir en función del país de compra (es posible que incluya una tercera patilla de puesta a tierra). La conexión indebida del conductor de tierra puede suponer el riesgo de descarga eléctrica. No modifique NUNCA el conector suministrado con el MOTIF ES. Si el conector no encaja en la toma, encargue la instalación de una base apropiada a un electricista cualificado. No utilice un adaptador de conexión que anule el conductor de tierra.

Sobre el almacenamiento de datos en tarjetas SmartMedia y dispositivos de almacenamiento USB

Al utilizar este instrumento para hacer música, creará una gran variedad de datos: datos de voz (incluidas voces, actuaciones, etc.), datos de secuencia MIDI (canciones, patrones, arpeggios) y datos de forma de onda (con la función de muestreo).

Es natural que desee almacenar estos datos por seguridad y para su uso en un futuro, así que el instrumento incorpora diversas opciones de almacenamiento. Puede guardar los datos en una tarjeta SmartMedia (insertada en la ranura de tarjetas) o en un dispositivo de almacenamiento USB (conectado al terminal USB TO DEVICE). Puede recuperar los datos con la función de carga. Las operaciones de almacenamiento y carga se realizan desde el modo de archivo (véase la página 266).

Tenga en cuenta que ciertos tipos de datos se perderán cuando apague la unidad y por tanto deberá guardarlos previamente. Al disponer de diversas opciones de almacenamiento (tarjeta SmartMedia, disco duro, disco flash, etc.) siempre deberá tener formateado y a mano el soporte apropiado ANTES de iniciar la creación o edición de los datos.



NOTA La operación de guardar/cargar del modo de archivo puede ejecutarse entre la tarjeta SmartMedia insertada en la ranura CARD del panel posterior y el instrumento, o entre el dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE y el instrumento. Tenga en cuenta que la operación de almacenamiento/carga del modo de archivo no puede ejecutarse entre la tarjeta SmartMedia insertada en la ranura CARD del panel posterior y el dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE. En resumen, los datos pueden almacenarse o cargarse entre el soporte de almacenamiento y el instrumento, pero no entre dos dispositivos de almacenamiento.

Pérdida y conservación de datos al apagar la unidad

La tabla siguiente ofrece una lista con los tipos de datos que pueden crearse en el instrumento y las posiciones de memoria interna en que pueden almacenarse temporal o permanentemente.

⚠ PRECAUCIÓN

Compruebe antes de apagar la unidad que ha guardado en SmartMedia o dispositivo USB los datos existentes en DRAM; en caso contrario perderá dichos datos.

Tipos de datos	Página	Modo en que se crean los datos	Tipos de memoria interna en que se almacenan los datos
Voz	79	Voice	Flash ROM
Voz de mezcla	105	Mixing Voice	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Actuación	87	Performance	Flash ROM
Canción*	117	Song	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Cadena de canción	59	Song Chain	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Patrón*	106	Pattern	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Cadena de patrón	115	Pattern Chain	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Frase (patrón)	110	Pattern	DRAM . Se perderán al apagar la unidad.
Arpeggio	130	Song, Pattern	Flash ROM
Máster	136	Master	Flash ROM
Forma de onda**	94	Sampling	DIMM (DRAM) . Se perderán al apagar la unidad.
Plantilla de mezcla***	103	Song Mixing, Pattern Mixing	Flash ROM
Ajustes de sistema	185	Utility	Flash ROM

* Incluye los ajustes de mezcla (páginas 103, 127)

** Si crea las voces de usuario o voces de muestra con las funciones de muestreo (Sampling), las formas de onda correspondientes serán guardadas automáticamente al guardar los datos de voz de usuario o los datos de canción/patrón en SmartMedia o dispositivo USB.

*** Las operaciones de mezcla de canción o mezcla de patrón pueden almacenarse como datos de canción/patrón y como plantilla de mezcla (Mixing Template) (que no están asociadas con una canción/patrón determinado).

NOTA Para conocer más detalles sobre los tipos de datos que puede crear en este instrumento, posiciones de la memoria interna en que se almacenan y tipos de archivo que resultan de la operación de guardar (en SmartMedia o dispositivo USB) los datos creados, consulte la sección "Estructura de la memoria" (página 186).

⚠ PRECAUCIÓN

Pueden guardarse hasta 128 MB de datos en una tarjeta SmartMedia insertada en la ranura CARD del panel posterior. Yamaha recomienda utilizar un dispositivo USB de gran capacidad por si desea almacenar más de 128 MB de datos, especialmente si tiene instalados DIMM opcionales (página 289) y está utilizando la función de muestreo.

Uso de las tarjetas SmartMedia™*

Maneje las tarjetas SmartMedia con cuidado y adopte las precauciones que se indican a continuación.

* SmartMedia es marca registrada de Toshiba Corporation.

■ Tipo de tarjeta compatible SmartMedia

Pueden utilizarse las tarjetas 3.3V (3 V). Las tarjetas SmartMedia del tipo 5V no son compatibles con este instrumento.

■ Capacidad de memoria

Existen siete tipos de tarjetas SmartMedia: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB. Tenga en cuenta que sólo deberán utilizarse tarjetas SmartMedia conformes a la norma SSFDC (con el logotipo SmartMedia).

■ Inserción/extracción de las tarjetas SmartMedia

Inserción de una tarjeta SmartMedia

Inserte la tarjeta SmartMedia (con la cara de contacto dorada hacia abajo) en la ranura de tarjetas con cuidado y decisión, hasta el fondo. Asimismo, no inserte en la ranura nada que no sea una tarjeta SmartMedia apropiada.

Extracción de una tarjeta SmartMedia

Antes de retirar la tarjeta SmartMedia, asegúrese de que no se está utilizando la tarjeta o que el instrumento esté accediendo a ella. Tire suavemente con la mano de la tarjeta SmartMedia. Si se está realizando alguna operación* con la tarjeta, en la pantalla del instrumento aparecerá un mensaje indicándolo.

* Aquí se incluyen todas las operaciones de almacenamiento, carga, formateo, eliminación y creación de operaciones del menú que se efectúan con la tarjeta SmartMedia. Tenga también en cuenta que el instrumento, si está encendido, accederá automáticamente a la tarjeta en el momento de su inserción para comprobar el tipo de soporte.

PRECAUCIÓN

No intente nunca extraer la tarjeta SmartMedia o apagar la unidad durante las operaciones de acceso. Puede ocasionar pérdidas de datos en el instrumento o en la tarjeta, e incluso daños en la propia tarjeta.

■ Formateo de las tarjetas SmartMedia

Antes de utilizar una tarjeta SmartMedia con el instrumento, deberá formatearla. Una vez formateada habrán desaparecido los datos que contenía. Asegúrese antes de que la tarjeta no contiene ningún dato importante.

NOTA

Es posible que las tarjetas SmartMedia formateadas con el instrumento no puedan utilizarse con otros instrumentos o dispositivos.

■ Acerca de las tarjetas SmartMedia

Maneje las tarjetas SmartMedia con cuidado

- Las tarjetas SmartMedia son muy sensibles y la electricidad estática puede dañarlas. Antes de manejar una tarjeta SmartMedia, elimine la electricidad estática de su cuerpo tocando un objeto de metal, como el pomo de una puerta o unas persianas de aluminio.
- Retire la tarjeta SmartMedia de la ranura CARD si no va a utilizarla durante un periodo prolongado.
- No exponga la tarjeta SmartMedia a la luz directa del sol, a bajas o altas temperaturas extremas, a ambientes demasiado húmedos o polvorientos, ni permita que entre en contacto con líquidos.
- No coloque ningún objeto pesado sobre una tarjeta SmartMedia, ni la doble ni someta a ninguna presión.
- No toque nunca el contacto dorado con los dedos o deje que entre en contacto con una superficie metálica o dura.
- No exponga la tarjeta SmartMedia a campos magnéticos como los generados por televisores, altavoces, motores, etc., ya que estos campos pueden borrar total o parcialmente los datos contenidos en la tarjeta, imposibilitando su lectura.
- No adhiera a una tarjeta SmartMedia nada que no sea las etiquetas suministradas. Asegúrese también de colocar las etiquetas en el espacio indicado.

Protección de los datos (protección contra escritura)

Para evitar borrar accidentalmente algún dato importante, aplique el sello de protección –suministrado junto a la tarjeta SmartMedia– en el espacio circular señalado en la tarjeta. Si va a almacenar datos en la tarjeta, retire el sello. No reutilice un sello usado; podría no adherirse perfectamente a la tarjeta y desprenderse en el interior de la ranura.

■ Protección de seguridad de los datos

Para mayor seguridad, Yamaha recomienda guardar copia de los datos importantes en dos tarjetas SmartMedia distintas. De este modo, siempre dispondrá de una copia de seguridad en caso de pérdida o si una de las tarjetas sufre cualquier tipo de daño.

■ Bloqueo antirrobo

Este instrumento dispone para la tarjeta SmartMedia de un bloqueo antirrobo. Si lo considera necesario, instale el bloqueo en el instrumento.

Para instalar el bloqueo antirrobo:

- 1 Retire la pieza metálica con un destornillador de estrella.
- 2 Dé la vuelta a esta pieza y colóquela en la nueva posición.

Uso de los dispositivos de almacenamiento USB

Al utilizar este tipo de dispositivos, asegúrese de conectarlos al terminal USB TO DEVICE, y tome las precauciones que se indican a continuación:

Dispositivos compatibles USB

Conecte solamente un dispositivo de almacenamiento USB (disco duro, CD-ROM, disco flash y otras unidades) al terminal USB TO DEVICE. No pueden utilizarse otros dispositivos, tales como un teclado de ordenador o un ratón.

Se pueden utilizar tanto los tipos de alimentación bus (alimentados por el dispositivo anfitrión) o autoalimentado (con pilas o red).

El MOTIF ES no admite necesariamente todos los dispositivos de almacenamiento USB disponibles comercialmente. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los dispositivos USB que usted adquiera. Antes de adquirir uno, consulte a su distribuidor Yamaha o a un distribuidor Yamaha autorizado (al final del manual encontrará una lista), o acceda a la siguiente página:

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

NOTA

Aunque las unidades CD-R/W pueden utilizarse para cargar datos en el instrumento, no pueden usarse para almacenar datos. No obstante, puede transferir los datos a un ordenador y guardar los datos en un CD utilizando la unidad CD-R/W del ordenador.

Formateo de los soportes de almacenamiento USB

Al conectar un dispositivo –o insertar un soporte– de almacenamiento USB, en la pantalla LCD puede aparecer el mensaje “Disk or card unformatted” indicando que el dispositivo o el soporte deben formatearse para ser utilizados. Ejecute la operación de formateo en el modo de archivo (página 268).

Precauciones al utilizar el conector USB TO DEVICE

⚠ PRECAUCIÓN

- **No encienda o apague el dispositivo de almacenamiento USB, ni conecte o desconecte el cable USB, si el dispositivo USB es del tipo autoalimentado; el sintetizador podría quedarse “colgado”.**
- **Mientras el instrumento esté accediendo a los datos (en las operaciones de almacenamiento, carga y eliminación del modo de archivo, por ejemplo) NO desconecte el cable USB, NO retire el soporte del dispositivo, y NO apague ninguna de las unidades para no provocar daños en los datos de cualquiera de los dispositivos.**

Protección de los datos (protección contra escritura)

Para evitar el borrado accidental de algún dato importante, aplique la protección contra escritura suministrada con todos los dispositivos o soportes de almacenamiento.

Si va a guardar datos en un dispositivo USB, retire antes la protección contra escritura.

Tipos de conectores USB

Hay dos tipos distintos de conectores USB, ambos situados en el panel posterior del instrumento. Procure no confundirlos.

Conector USB TO HOST

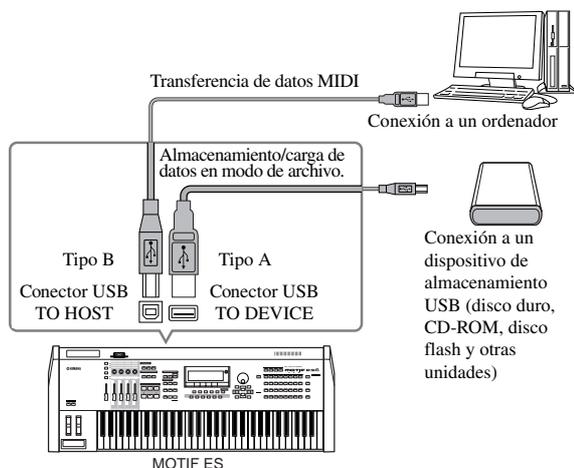
Este tipo se utiliza para conectar el instrumento a un ordenador y permite transferir los datos MIDI entre los dispositivos. A diferencia de MIDI, USB puede manejar múltiples puertos con un único cable.

Los cables USB poseen conectores distintos en sus extremos: el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A al ordenador y el tipo B al terminal USB TO HOST.

Conector USB TO DEVICE

Este tipo se utiliza para conectar el instrumento a un dispositivo de almacenamiento USB y permite almacenar en el dispositivo conectado los datos creados, así como cargar datos de dicho dispositivo. Las operaciones de almacenamiento y carga se ejecutan desde el modo de archivo.

Los cables USB poseen conectores distintos en sus extremos: el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A al terminal USB TO HOST y el tipo B al dispositivo USB.



NOTA El ordenador no podrá acceder al dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE del MOTIF ES, aunque se conecte como se indica arriba. Sólo desde el modo de archivo del propio instrumento podrá acceder a los datos del dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE.

NOTA Aunque el MOTIF ES admite el estándar USB 1.1, también podrá conectar y utilizar un dispositivo de almacenamiento USB 2.0. No obstante, tenga en cuenta que la velocidad de transferencia será la propia de USB 1.1.

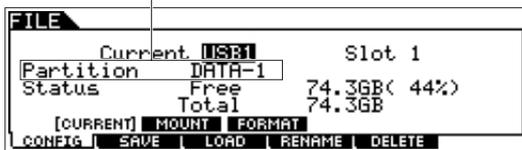
Ajustes básicos para el uso de SmartMedia o dispositivo USB

- 1** Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo File.
- 2** Pulse el botón [SF1] CURRENT para comprobar qué dispositivo está seleccionado.

Si en Current (actual) está seleccionado “CARD”
El instrumento reconocerá la tarjeta SmartMedia insertada en la ranura CARD.

Si en Current está seleccionado “USB”
El instrumento reconocerá el dispositivo de almacenamiento USB.

Etiqueta de volumen del dispositivo seleccionado



- 3** Seleccione “CARD” en Current si desea acceder a la tarjeta SmartMedia, o “USB” para acceder al dispositivo de almacenamiento USB.

Si el dispositivo de almacenamiento USB admite diversos tipos de soporte, tendrá que especificar el número de ranura (Slot) después de seleccionar “USB” en Current. Para ver los soportes correspondientes a cada número USB (1 ó 2) y a cada número de ranura, observe en esta ventana los ajustes de etiqueta de volumen o de partición.

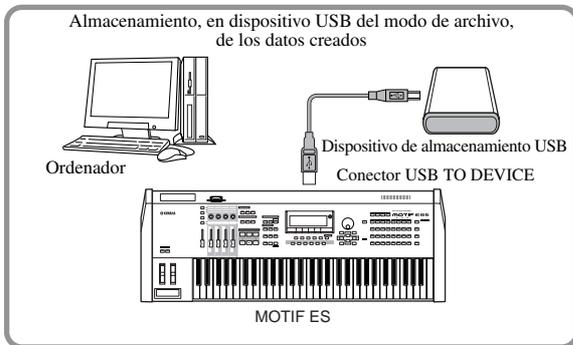
Una vez realizados estos ajustes, podrá ejecutar el resto de las operaciones de archivo (en las pestañas inferiores, a las que accederá con los botones [F2] - [F5]).

NOTA Al conectar un dispositivo de almacenamiento USB o insertar un soporte, en la pantalla LCD puede aparecer el mensaje “Disk or card unformatted”, indicando que el dispositivo o el soporte deben formatearse para poder ser utilizados. Ejecute la operación de formateo desde el modo de archivo (página 268).

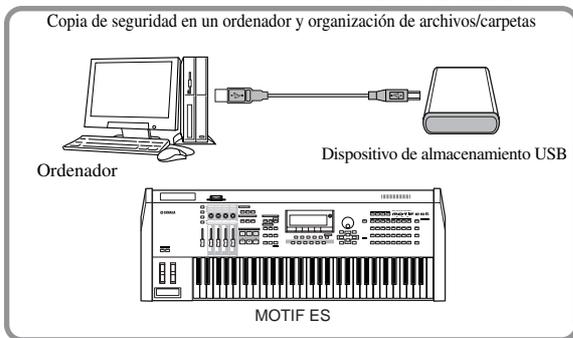
CONSEJO Copias de seguridad de los datos en el ordenador

• Almacenamiento de las copias de seguridad de los datos del MOTIF ES en el ordenador

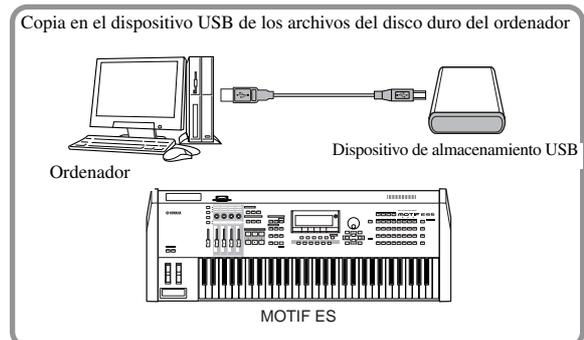
Una vez guardados los datos en la tarjeta SmartMedia o en el dispositivo de almacenamiento USB, puede copiarlos en el disco duro del ordenador, archivarlos y organizar los archivos como desee. Simplemente vuelva a conectar el dispositivo como se indica a continuación.



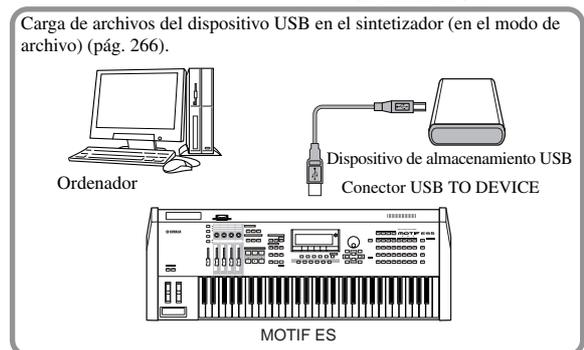
Desconecte el dispositivo USB del sintetizador y conéctelo al ordenador



NOTA Aunque en este ejemplo aparezca conectado un dispositivo de almacenamiento USB, también puede hacer las copias de seguridad de los datos creados y guardados en una tarjeta SmartMedia insertada en la ranura CARD del panel posterior.



Desconecte el dispositivo USB del sintetizador y conéctelo al SINTETIZADOR



Conexiones

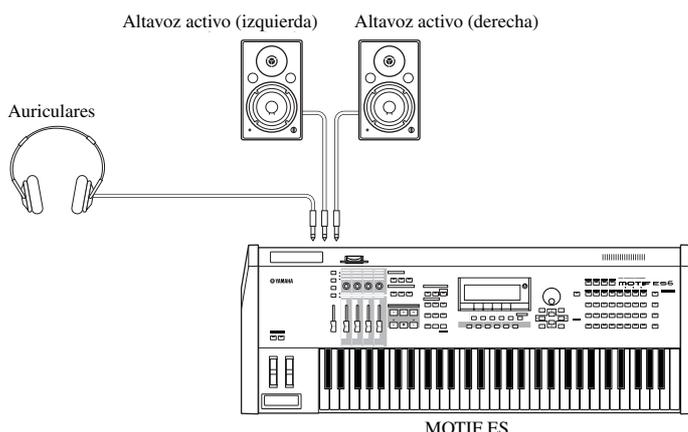
Conexión equipos de audio externos

El MOTIF ES no incorpora altavoces, por lo que necesitará un equipo de audio externo o un juego de altavoces estéreo para oír el sonido producido. Las siguientes ilustraciones muestran diversos ejemplos de conexión, entre los que tendrá que elegir el que más se asemeje a la configuración deseada.

Audio Output = Salida de audio

■ Conexión de altavoces activos estéreo (salida analógica)

Para disfrutar de una reproducción óptima y precisa de la riqueza de sonidos del instrumento, utilice una pareja de altavoces activos. Conecte los altavoces a los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior.



NOTA Si va a utilizar un solo altavoz activo, conéctelo al terminal OUTPUT L/MONO del panel posterior.

■ Conexión de una mesa de mezclas

La unidad dispone de otras salidas de audio además de los terminales OUTPUT (L/MONO y R). Conecte estas salidas a una mesa de mezclas para controlar por separado las salidas analógicas de las teclas de batería o de las partes (actuación, canción o patrón). Puede ampliar las capacidades de salida instalando la tarjeta opcional de E/S (AIEB2) o mLAN16E. Con la AIEB2 añadirá seis terminales OUTPUT adicionales, en tanto que la mLAN16E ampliará las posibilidades con otras catorce salidas digitales, a través de un único juego de conector y cable FireWire (IEEE 1394). Si desea más detalles sobre las asignaciones entre partes y salidas, consulte la siguiente tabla.

Envío de notas (teclas) individuales de una voz de batería	Se define con el parámetro OutputSel (véase selección abajo) como datos de voz de batería. [VOICE] → Selección de voz de batería → [EDIT] → Selección de tecla de batería → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel Este ajuste está disponible para la parte cuyo parámetro OutputSel está ajustado como "drum" en otro modo (p. ej., actuación o canción).	Página 203
Envío de partes individuales de una actuación	Se define con el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [PERFORM] → Selección de actuación → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel La asignación de una parte de entrada de audio de una actuación a una salida se realiza en el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [PERFORM] → Selección de actuación → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Página 218
Envío de partes individuales de una canción	Se define con el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [SONG] → Selección de canción → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel La asignación de una parte de entrada de audio de una canción a una salida se realiza en el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [SONG] → Selección de canción → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Página 235
Envío de partes individuales de un patrón	Se define con el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [SONG] → Selección de canción → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel La asignación de una parte de entrada de audio de una canción a una salida se realiza en el parámetro OutputSel (véase selección abajo). [SONG] → Selección de canción → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Página 235

Los siguientes ajustes pueden realizarse desde las páginas de parámetros arriba indicadas.

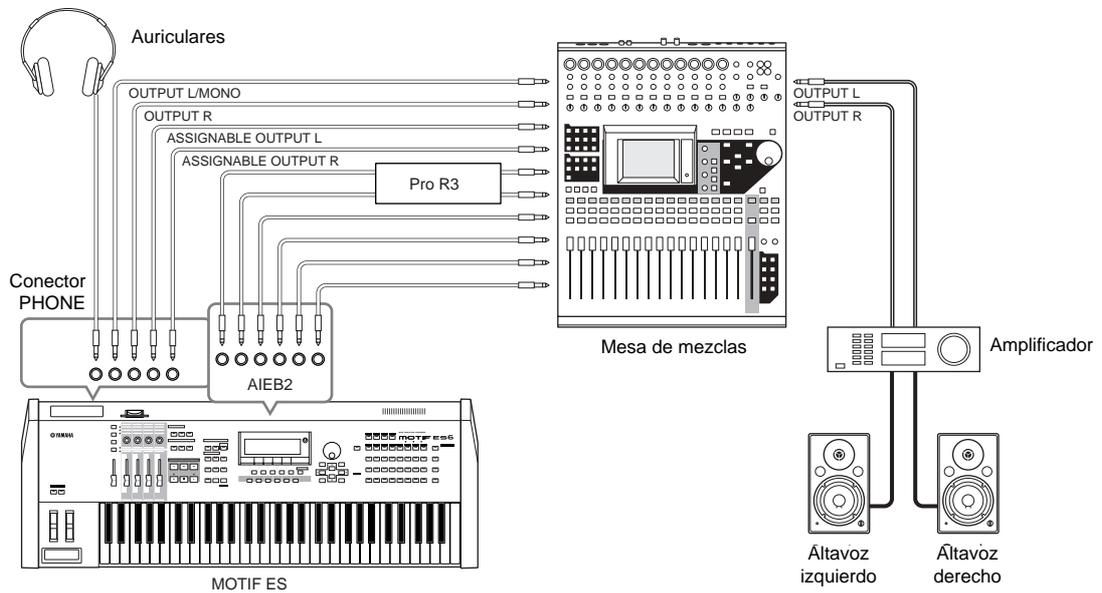
Pantalla	Salida	Estéreo/Mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo L y R
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: izq., 2: der.) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: izq., 4: der.) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: izq., 6: der.) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: izq., 8: der.) **
as9&10	ASSIGNABLE OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: izq., 10: der.) **
as11&12	ASSIGNABLE OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: izq., 12: der.) **
as13&14	ASSIGNABLE OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: izq., 14: der.) **

Pantalla	Salida	Estéreo/Mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono *
:	:	:
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono *
as7	ASSIGNABLE OUTPUT 7	Mono **
:	:	:
as14	ASSIGNABLE OUTPUT 14	Mono **

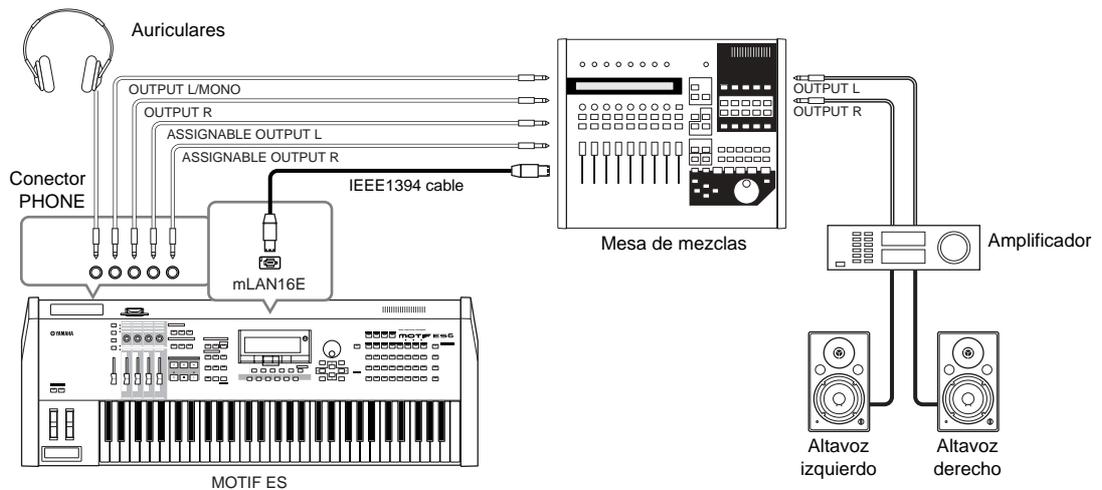
* Disponible sólo cuando se han instalado las tarjetas opcionales AIEB2 o mLAN16E.

** Disponible únicamente si se ha instalado la tarjeta mLAN16E opcional.

Ejemplo de conexión con la tarjeta AIEB2 opcional instalada (salida analógica)



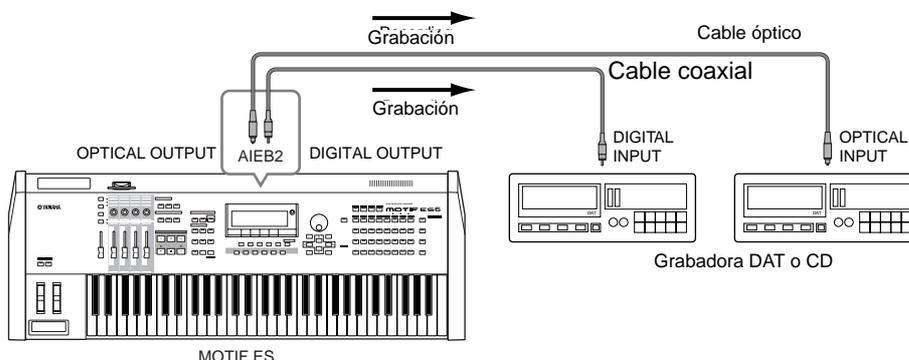
Ejemplo de conexión con la tarjeta mLAN16E opcional instalada (salida digital y analógica)



- NOTA** Acerca de los terminales de salida principales y asignables
- La conexión de unos auriculares a la toma PHONES no afecta a la salida de sonido por OUTPUT L/MONO y R. El sonido monitorizado por los auriculares es idéntico al de los terminales OUTPUT L/MONO y R.
 - Las partes que se asignen a los terminales ASSIGNABLE OUTPUT (incluidos los opcionales de AIEB2 o mLAN16E) no se enviarán por OUTPUT L/MONO y R ni por PHONES.
 - Los efectos de sistema (reverberación, chorus), la ecualización general y el efecto global no se aplican al sonido enviado por los terminales ASSIGNABLE OUTPUT (incluidos los opcionales AIEB2 o mLAN16E). (Sólo se aplican la EQ de parte y el efecto de inserción.)

Salida digital utilizando la tarjeta opcional AIEB2

Si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2 en el panel posterior, el sonido transmitido por los terminales OUTPUT en analógico también puede enviarse en digital por los terminales OPTICAL OUTPUT y DIGITAL OUTPUT. A través de estas salidas digitales, podrá grabar la interpretación al teclado o la reproducción de canción o patrón de este sintetizador en un soporte externo (p. ej., grabadora de MD) con una calidad de sonido excepcional.



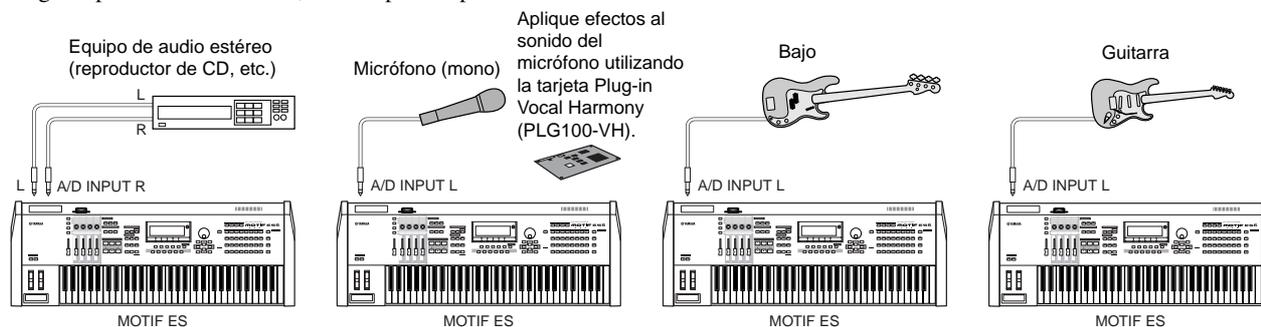
NOTA La resolución de salida digital de la tarjeta AIEB2 instalada puede ajustarse en el modo de utilidades de la siguiente forma:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT Página 261

Entrada de Audio

Conexión de un micrófono u otro equipo de audio a los terminales A/D INPUT (entrada analógica)

A los terminales A/D INPUT pueden conectarse instrumentos o equipos de audio externos, tales como un micrófono, guitarra, bajo, reproductor de CD, o incluso otro sintetizador o teclado. Este sonido podrá usarse como entrada para la parte AUDIO IN en los modos de actuación, canción o patrón, y pueden servir para crear muestras con la función Sampling (página 172). Con una tarjeta Plug-in opcional PLG100-VH, incluso puede aplicar un efecto automático de armonía vocal al sonido del micrófono.



NOTA Dependiendo de los equipos conectados, cambie a su gusto los parámetros en el modo de utilidades, siguiendo este procedimiento:

- Si el nivel de salida del equipo conectado (micrófono, guitarra, bajo) es reducido:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic

- Si el nivel de salida del equipo conectado (sintetizador, teclado, reproductor de CD) es alto:

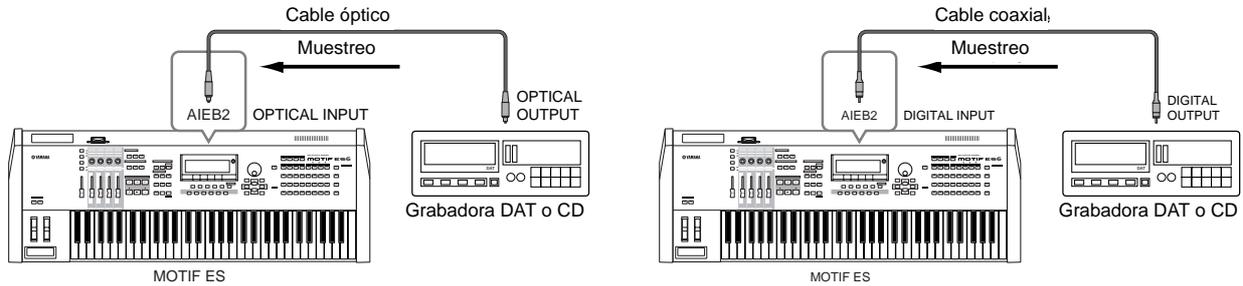
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

NOTA Una vez realizadas estas conexiones, es posible que tenga que ajustar la ganancia de entrada de la fuente de audio con el mando GAIN (página 73).

NOTA El sonido de entrada de audio no está disponible en el modo de voz porque este modo no dispone de parte AUDIO IN.

■ Entrada digital utilizando la tarjeta opcional AIEB2)

Si instala la tarjeta de expansión opcional de E/S AIEB2, podrá grabar directamente audio digital de fuentes tales como un reproductor de CD o platina DAT. Para maximizar la compatibilidad y la flexibilidad, la tarjeta AIEB2 incluye dos tipos de entrada diferentes: OPTICAL (fibra óptica) y DIGITAL (cable coaxial).

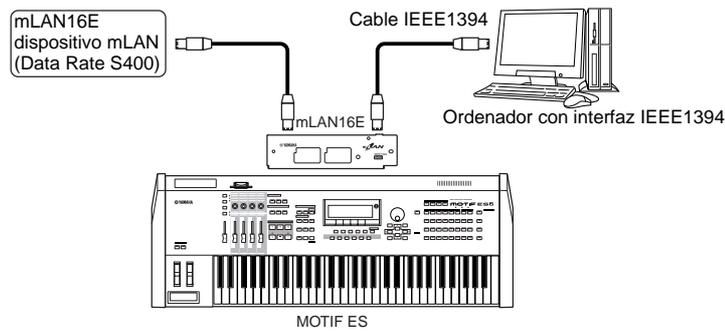


NOTA Puede usarse cualquiera de los conectores (OPTICAL o DIGITAL), aunque no los dos al mismo tiempo. Seleccione en el modo de utilidades el conector que desea utilizar para la entrada digital, siguiendo este procedimiento:

[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital Page 261

Entrada digital utilizando la tarjeta opcional mLAN16E

La tarjeta opcional mLAN16E le permite conectar este instrumento a un dispositivo mLAN u ordenador, para poner a su disposición la transferencia a alta velocidad de datos MIDI y de audio entre dispositivos con una única conexión de cable IEEE 1394.



Conexión de instrumentos MIDI externos

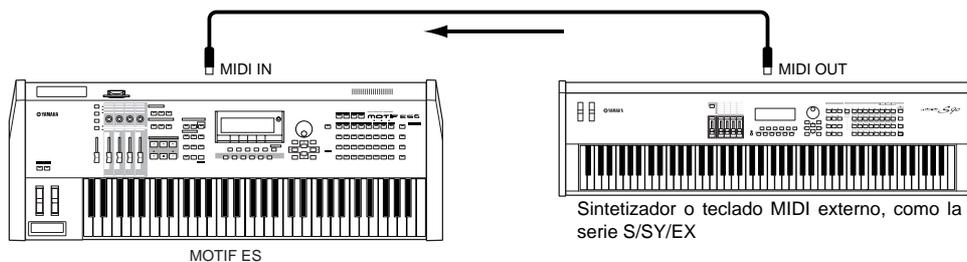
Con un cable MIDI estándar (no incluido), podrá conectar un equipo MIDI externo y controlarlo desde el MOTIF ES. Igualmente, puede usar un dispositivo MIDI externo (por ejemplo, un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos del MOTIF ES. A continuación se ofrecen varios ejemplos de conexión MIDI, entre los que deberá elegir el más parecido a la configuración deseada.

NOTA Puede usarse cualquiera de estas interfaces para la transmisión y recepción de datos MIDI: conectores MIDI, conector mLAN (con una tarjeta opcional mLAN16E instalada), o conector USB. Sin embargo, no podrán utilizarse al mismo tiempo. Seleccione en el modo de utilidades el conector que desea utilizar para la transferencia de datos MIDI, siguiendo este procedimiento:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

Control desde un teclado MIDI externo

Utilice un teclado externo para seleccionar y reproducir voces del MOTIF ES.



Canales de transmisión y recepción MIDI

Asegúrese de que coincide el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo con el canal de recepción MIDI del MOTIF ES. Si desea detalles sobre el ajuste de canal de transmisión MIDI del instrumento externo, consulte su manual de instrucciones.

Si desea detalles sobre el ajuste de canal de recepción MIDI del MOTIF ES, compruebe los siguientes puntos:

En el modo de voz o actuación (usando el MOTIF ES como generador de tonos monotímbrico)

Compruebe el canal de recepción MIDI básico como se indica a continuación.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Si es necesario, cambie este parámetro al mismo número de canal de transmisión MIDI del instrumento externo.

En el modo de canción o patrón (usando el MOTIF ES como generador de tonos multitímbrico)

Compruebe el canal de recepción MIDI de cada parte de la canción o patrón, siguiendo este procedimiento:

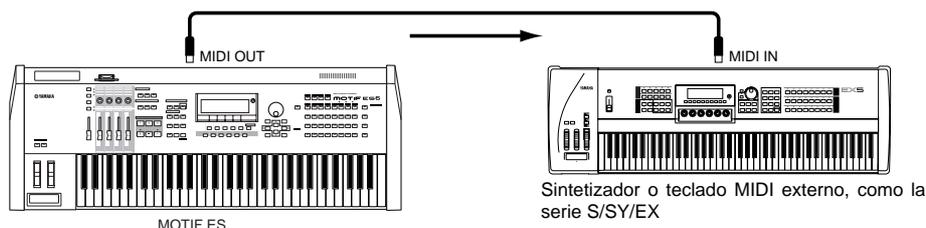
[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Cambie los ajustes de las partes deseadas para que coincidan con los ajustes de canal de transmisión MIDI del instrumento externo. Observe que todas las partes cuyo canal de recepción MIDI coincida con el canal de transmisión MIDI del instrumento externo serán reproducidas cuando toque el teclado.

NOTA Las funciones del generador de tonos interno diferirán según se haya seleccionado el modo de voz o actuación (monotímbrico, reproducción de teclado) o el modo de canción o patrón (multitímbrico, reproducción de secuenciador). Encontrará más información en la página 163.

Control de un teclado MIDI externo desde este sintetizador

Esta conexión le permite oír el sonido en un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo de generador de tonos, etc.) cuando toque el MOTIF ES o reproduzca una canción o patrón del MOTIF ES. Use esta conexión si desea oír el sonido a través del otro instrumento además del MOTIF ES.



Consejo División del sonido entre el MOTIF ES y un generador de tonos externo a través del canal MIDI (parte 1)

Con los ejemplos de conexión ofrecidos, puede tocar ambos instrumentos y hacer que reproduzcan partes diferentes, por ejemplo que su interpretación al teclado suene en el instrumento externo y que la canción o patrón reproduzca los sonidos del MOTIF ES. Compruebe los siguientes puntos:

En el modo de voz o de actuación

Puede revisar el canal de transmisión MIDI en el ángulo derecho de la pantalla [F1] PLAY del modo de reproducción de voces o de actuaciones.

Si es preciso, puede cambiar el canal de transmisión MIDI accionando el botón [TRACK SELECT] e introduciendo el valor deseado con los botones [NUMBER].

Cuando quiera que sólo suene el generador de tonos externo, ajuste Master Volume a "0" o desactive ("off") la opción Local Control siguiendo este procedimiento:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Si desea detalles sobre el ajuste de canal de recepción MIDI del instrumento externo, consulte su manual de instrucciones.

En el modo de canción o de patrón

Puede comprobar el canal de transmisión MIDI de cada pista de la canción o patrón actual siguiendo este procedimiento: Cambie este ajuste a su conveniencia.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

También puede definir el destino de la salida (generador de tonos MIDI interno o externo) para cada pista en la siguiente pantalla:

[SONG] or [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

En este caso, deberá ajustar el generador de tonos MIDI externo para el funcionamiento multitímbrico y especificar el canal de recepción MIDI para cada parte.

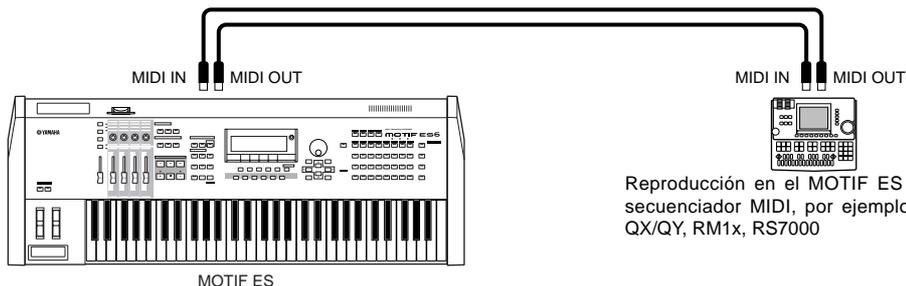
Si desea más información, consulte el manual de uso del generador de tonos MIDI externo.

Otra alternativa es dividir la interpretación al teclado y asignarla a diferentes canales MIDI con los ajustes Zone del modo Master. (Véase la página 137.)

NOTA Las funciones del generador de tonos interno diferirán según se haya seleccionado el modo de voz o actuación (monotímbrico, reproducción de teclado) o el modo de canción o patrón (multitímbrico, reproducción de secuenciador). Encontrará más información en la página 163.

■ Grabación y reproducción mediante un secuenciador MIDI externo

En este ejemplo de conexión, los datos de canción del secuenciador MIDI externo reproducen los sonidos del generador de tonos del MOTIF ES. Los datos de canción externos también pueden grabarse en pistas de canción o patrón del MOTIF ES.



Reproducción en el MOTIF ES desde un secuenciador MIDI, por ejemplo las serie QX/QY, RM1x, RS7000

En este caso, asegúrese de que el MOTIF ES se encuentra en el modo de canción o de patrón. Si el instrumento está en el modo de voz o de actuación en el que no se reconocen los mensajes MIDI multicanal, los datos de secuencia externos (que contienen información multicanal) no se reproducirán correctamente en el MOTIF ES. Además, es posible que tenga que realizar algunos ajustes de sincronización MIDI (véase a continuación).

Sincronización con un instrumento MIDI externo (maestro y esclavo)

Las canciones y patrones de este instrumento pueden sincronizarse con la reproducción de un secuenciador MIDI externo. Para ello, un dispositivo debe configurarse para el funcionamiento con el reloj interno, y el otro (así como el resto de dispositivos que se vayan a controlar) con el reloj externo. El dispositivo ajustado con el reloj interno servirá de referencia para todos los equipos conectados, y se denomina instrumento “maestro”. Los dispositivos conectados, ajustados por el reloj externo, se denominan “esclavos”.

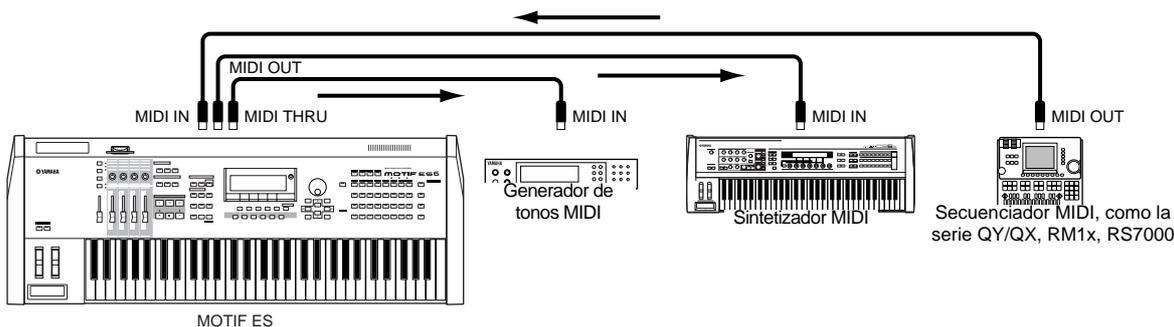
Cuando grabe datos de reproducción del secuenciador MIDI externo en una canción o patrón del MOTIF ES como en el anterior ejemplo de conexión, deberá asegurarse de ajustar el parámetro de sincronización MIDI al reloj externo en el modo de utilidades, siguiendo este procedimiento:

```
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI
```

NOTA Si desea más información sobre la forma de grabar los datos de reproducción de un secuenciador MIDI externo en una canción del MOTIF ES, consulte la página 143.

■ Control de otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU

Si dispone de más sintetizadores y generadores de tonos que puertos MIDI, puede usar el terminal de retransmisión MIDI THRU para conectar y controlar dispositivos adicionales. En este caso, los datos de reproducción de un secuenciador MIDI se utilizan para reproducir los sonidos de otro instrumento MIDI (conectado a MIDI THRU) además de los del MOTIF ES. El terminal MIDI THRU simplemente redirige los datos MIDI recibidos (por MIDI IN) al instrumento conectado.



En este caso, asegúrese de que el MOTIF ES se encuentra en el modo de canción o de patrón. Si el instrumento está en el modo de voz o de actuación en el que no se reconocen los mensajes MIDI multicanal, los datos de secuencia externos (que contienen información multicanal) no se reproducirán correctamente en el MOTIF ES. Además, es posible que tenga que realizar algunos ajustes de sincronización MIDI (véase a continuación). De igual forma, asegúrese de ajustar el generador de tonos MIDI (conectado a MIDI THRU) al modo multitímbrico.

También deberá ajustar los parámetros relacionados con la sincronización MIDI del MOTIF ES para el uso del reloj externo. Utilice la siguiente pantalla:

```
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI
```

Consejo División del sonido entre el MOTIF ES y un generador de tonos externo a través del canal MIDI (parte 2)

En este ejemplo de conexión, puede dividir la reproducción de secuencia entre el MOTIF ES y otro instrumento conectado a MIDI THRU, para que suenen partes diferentes en cada uno.
 Por ejemplo, en el MOTIF ES asigne las partes de canción/patrón a los canales de recepción MIDI 1 a 9 por el siguiente procedimiento, y desactive el resto de las partes (las que no quiere que suenen).

[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

En el generador de tonos MIDI conectado, asigne las partes que desea que suenen a los canales de recepción MIDI 10 a 16, y desactive el resto de las partes (para que no suenen).

■ **Uso de una interfaz mLAN (con una tarjeta opcional mLAN16E instalada)**

El ejemplo de conexión de la página 32 le permite transferir mensajes MIDI además de datos de audio. La conexión mLAN (página 39) le permite transferir datos tanto de audio como MIDI entre el MOTIF ES y un ordenador.

■ **Conexión a una MTR (grabadora multipistas)**

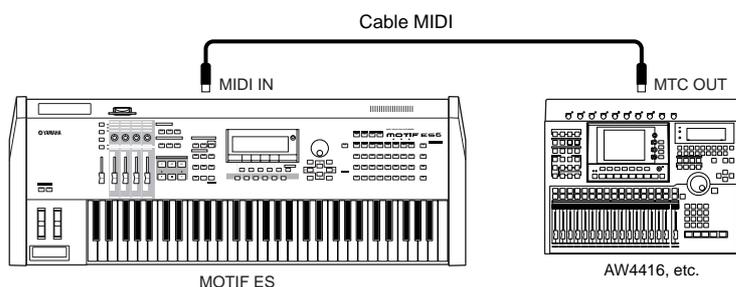
Este sintetizador puede recibir MTC (códigos de tiempo MIDI) y transmitir MMC (control de dispositivos MIDI), de manera que se puede producir música sincronizándolo a un multipistas compatible con MTC o MMC.
 Se pueden usar dos tipos de control MTR (como se ilustra a continuación) ajustando MIDI Sync a MTC en el modo de utilidades, siguiendo este procedimiento:

[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

NOTA MTC y MMC sólo están disponibles en el modo de canción.

• **Sincronización del MOTIF ES con la señal MTC de una MTR externa**

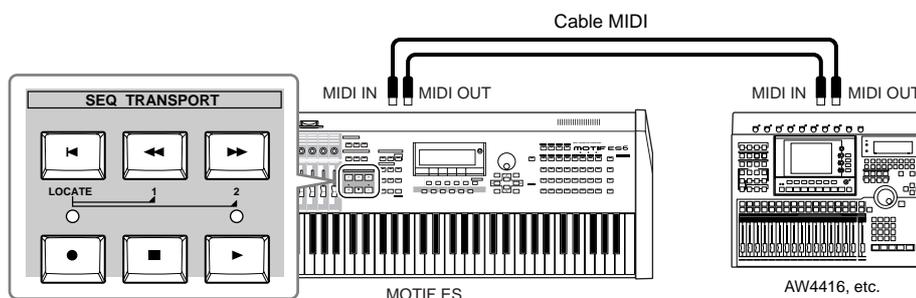
Una vez recibida la señal MTC transmitida por la grabadora multipistas al activar la reproducción MTR, la canción del MOTIF ES se iniciará en cuanto transcurra el tiempo MTC Start Offset (configurado en la pantalla [UTILITY]). [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MTC StartOffset en el modo de utilidades).



NOTA El código de tiempo MIDI (MTC) permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye los datos correspondientes a horas, minutos, segundos y fracciones. El MOTIF ES no transmite MTC. Se necesitará un instrumento como el Yamaha AW4416 como MTC maestro.

• **Control de una MTR utilizando el MMC transmitido desde el MOTIF ES**

Si desea controlar el inicio/parada y el avance/retroceso de una grabadora multipistas compatible con MMC, puede utilizar los botones SEQ TRANSPORT del panel frontal de este sintetizador para transmitir mensajes MMC a través de MIDI.



NOTA MMC (control de dispositivos MIDI) permite el control remoto de grabadoras multipistas, secuenciadores MIDI, etc. Una grabadora multipistas compatible con MMC, por ejemplo, responderá automáticamente a las órdenes de inicio, parada, avance rápido y retroceso cursadas en el secuenciador de control, manteniendo alineadas las reproducciones del secuenciador y la grabadora.

Conexión a un ordenador

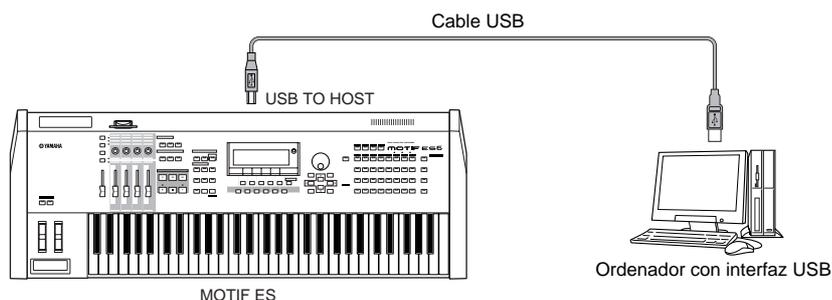
La conexión de este instrumento a un ordenador a través de MIDI abre todo un mundo de posibilidades musicales, desde el uso de software de secuenciador para grabar y reproducir composiciones con los sonidos del MOTIF ES hasta la utilización del programa Voice Editor facilitado para crear y editar voces personalizadas.

NOTA Si la conexión se realiza a un Macintosh (excepto Mac OS X), asegúrese de instalar OMS en el ordenador además del software deseado (software de secuenciación, Voice Editor, etc.). Si desea más detalles, consulte la guía de instalación adjunta.

Uso de un conector USB TO HOST

Cuando utilice este método de conexión, compruebe que el siguiente parámetro está ajustado a "USB".

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



NOTA Los cables USB disponen de conectores diferentes en cada extremo: de tipo A y de tipo B. Cuando conecte este sintetizador al ordenador, utilice el tipo A para el equipo informático y el tipo B para el terminal USB TO HOST.

NOTA Cuando realice la conexión a un ordenador (Windows o Macintosh) a través de USB, asegúrese de instalar el controlador USB-MIDI en el ordenador además del software deseado (software de secuenciación, Voice Editor, etc.). Si desea más detalles, consulte la guía de instalación adjunta.

NOTA Si está usando la función Remote Control para controlar las operaciones con un secuenciador de ordenador, deberá realizar las conexiones mediante un cable USB.

Canal y puerto MIDI

Si un cable MIDI puede transferir mensajes MIDI de 16 canales al mismo tiempo, un cable USB puede hacerlo por más canales.

Los datos MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales, y este sintetizador es capaz de reproducir al mismo tiempo 16 partes individuales por estos 16 canales MIDI. No obstante, podemos superar este límite utilizando otros "puertos" MIDI, cada uno con capacidad para 16 canales.

Un cable USB admite datos MIDI por ocho puertos, lo que le permite usar hasta 128 canales (8 puertos x 16 canales) en el ordenador.

NOTA Este sintetizador puede reconocer y usar hasta tres puertos al mismo tiempo.

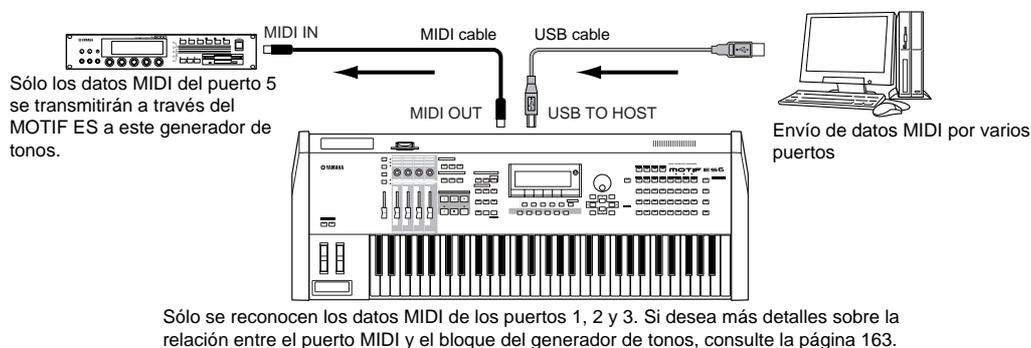
NOTA Cuando utilice una conexión USB, asegúrese de que coincidan los puertos de transmisión y recepción MIDI, así como los canales de transmisión y recepción MIDI.

Consejo Acerca del ajuste Thru Port

Los puertos MIDI pueden usarse para dividir la reproducción entre varios sintetizadores, así como para expandir la capacidad MIDI a más de dieciséis canales.

En el siguiente ejemplo, un sintetizador conectado al MOTIF ES suena con los datos MIDI recibidos a través del puerto 5, tal y como está configurado el parámetro ThruPort

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5

**Precauciones en el uso del conector USB TO HOST****⚠ PRECAUCIÓN**

Cuando conecte el ordenador al terminal USB TO HOST, procure observar los siguientes puntos:

De lo contrario, corre el riesgo de bloquear el ordenador y corromper o perder los datos. Si el ordenador o el instrumento se bloquean, apague el instrumento o reinicie el ordenador.

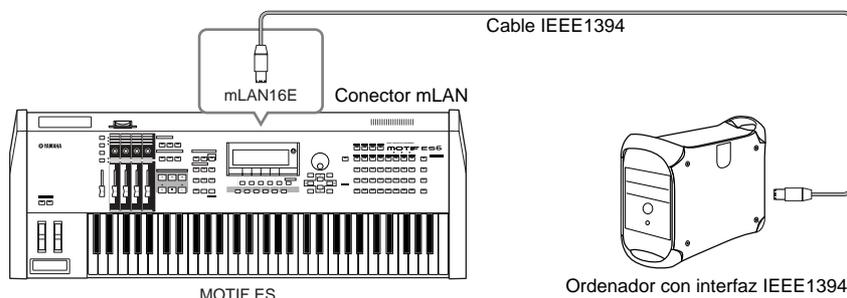
- Antes de conectar el ordenador al terminal USB TO HOST, desactive cualquier modo de ahorro energético (suspensión, desconexión automática, espera) del ordenador.
- Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador al terminal USB TO HOST.
- Proceda de la siguiente manera antes de encender o apagar el instrumento o de conectar o desconectar el cable USB en el terminal USB TO HOST.
 - Cierre cualquier aplicación que esté abierta (Voice Editor, Multi Part Editor, SQ01).
 - Compruebe que no se están transmitiendo datos desde el instrumento. (Sólo se transmiten datos tocando notas en el teclado o reproduciendo una canción.)
- Si hay conectado un dispositivo USB al instrumento, deberá esperar tres segundos o más entre estas operaciones: Cuando apague el instrumento y luego vuelva a encenderlo, así como al conectar y desconectar el cable USB.

Uso de una interfaz IEEE1394 (si se ha instalado una tarjeta opcional mLAN16E)

Si instala una interfaz opcional mLAN16E, podrá conectar un ordenador (provisto de interfaz IEEE 1394) a este instrumento a través de un único cable.

Cuando utilice este método de conexión, compruebe que el siguiente parámetro está ajustado a "mLAN".

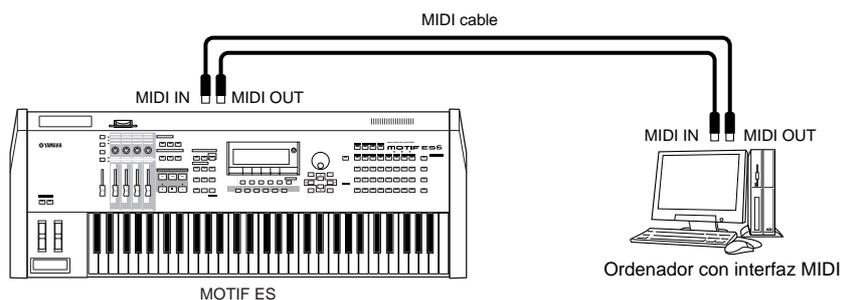
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



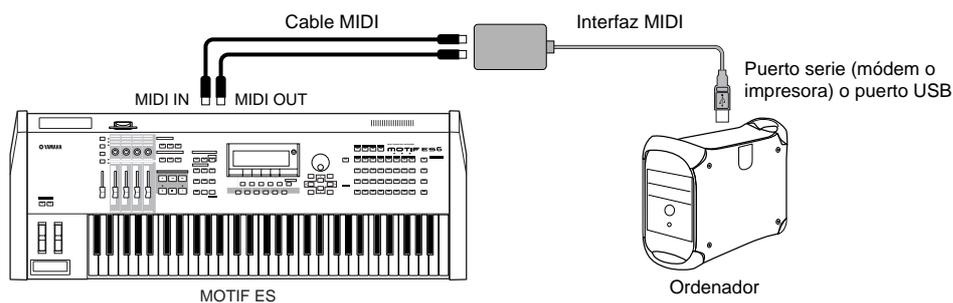
La conexión mLAN con cable IEEE1394 le permite transferir tanto datos MIDI como de audio. Por ejemplo, puede grabar la interpretación al teclado y la reproducción de canción o patrón en el disco duro del ordenador como datos de audio (página 153).

Uso de una interfaz MIDI

• Uso de la interfaz MIDI del ordenador



• Uso de la interfaz MIDI externa



NOTA Utilice la interfaz MIDI apropiada para su ordenador.

NOTA Si utiliza un ordenador con interfaz USB, procure conectar el ordenador y este sintetizador mediante USB. (La transferencia de datos es más rápida que con MIDI, y tendrá a su disposición varios puertos MIDI.)

Selección de voces desde un ordenador

Puede seleccionar voces de este instrumento desde el software de su ordenador, especificando los siguientes mensajes MIDI:

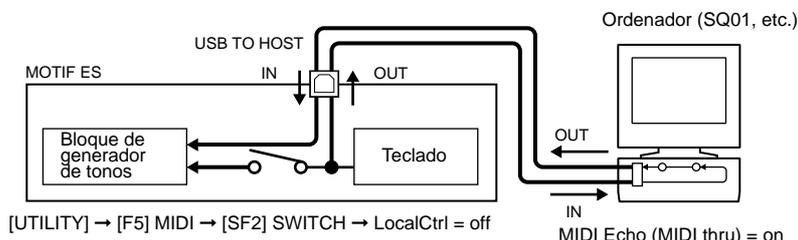
- MSB de selección de banco
- LSB de selección de banco
- Cambio de programa

Si desea detalles sobre los valores que se asignan al banco de voces / número de este sintetizador, consulte la lista de datos adjunta.

Local activado/desactivado — Conectado a un ordenador

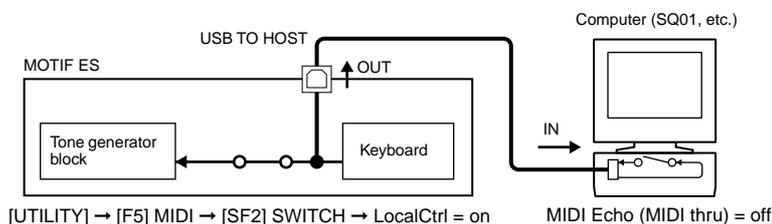
Con este sintetizador conectado a un ordenador, los datos de actuación del teclado por lo general se envían al ordenador y después retornan para activar el bloque de generador de tonos. Si Local Control en el modo de utilidades está activado, puede producirse un sonido “doble”, ya que el generador de tonos recibe datos de actuación tanto directos del teclado como del ordenador. Observe las siguientes sugerencias, si bien cada caso concreto dependerá del ordenador y el software utilizado.

• Si MIDI “Echo” (retransmisión MIDI) está activado en el software/ordenador:



NOTA Cuando transmita o reciba datos exclusivos de sistema (por ejemplo, con la función de trasvase en bloque), utilice el siguiente ejemplo de configuración, asegurándose de que esté desactivado el eco MIDI (retransmisión MIDI) del software del ordenador.

• Si MIDI “Echo” (retransmisión MIDI) está desactivado en el software/ordenador:



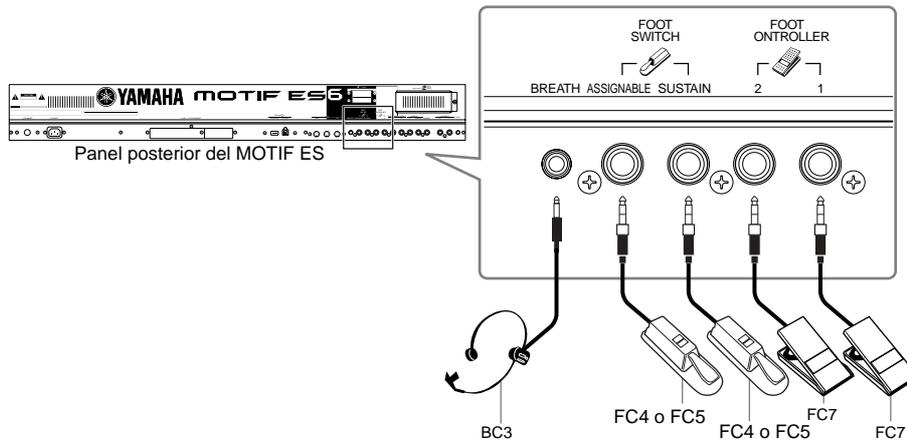
NOTA Aunque no se indique en la ilustración anterior, el MOTIF ES en realidad recibe y responde a los datos MIDI procedentes de la aplicación informática (secuenciador) con independencia del ajuste de control local del instrumento.

* El eco MIDI (“Echo”) es una función de los secuenciadores con la que recogen los datos por la entrada MIDI IN y los retransmiten íntegros por la salida MIDI OUT. En algunos programas esta función también se conoce como “MIDI Thru”.

NOTA Si desea detalles sobre el eco MIDI, consulte las instrucciones del software en cuestión.

Conexión de varios controladores

El MOTIF ES dispone de varios conectores de controlador en el panel posterior, lo que le permite gestionar por separado diversos aspectos del sonido y una gran variedad de funciones desde los controladores opcionales.



■ Controlador de soplo

Es posible conectar un controlador de soplo opcional (BC3) al terminal BREATH del panel posterior. Luego puede utilizarse para controlar un gran número de parámetros de este sintetizador, sobre todo los controlados con el soplo de un intérprete de vientos: dinámica, timbre, tono, etc. El controlador de soplo resulta especialmente indicado para conseguir una expresión realista con voces del tipo de los instrumentos de viento.

NOTA Los parámetros del controlador de soplo pueden ajustarse para cada voz (página 192).

■ Pedal conmutador (asignable)

Es posible asignar un pedal conmutador FC4 o FC5 Yamaha, conectado a las tomas FOOT SWITCH ASSIGNABLE del panel posterior, a una serie de parámetros. Resulta adecuado para controles de tipo activado/desactivado, tales como el interruptor de portamento, aumento/disminución del número de voz o actuación, inicio/parada del secuenciador y activación o desactivación del arpegiador.

NOTA El parámetro asignado al pedal conmutador se define en el modo de utilidades (página 263).

■ Pedal conmutador (sustain)

Un pedal conmutador FC4 o FC5 opcional, conectado al terminal SUSTAIN del panel posterior, le permite controlar el sustain, de gran utilidad para reproducir voces de piano y de cuerdas.

Recuerde que algunos sonidos puede que no sean aptos en todos los casos para combinar con el pedal de sustain. Por ejemplo, con los sonidos de órgano sin caída natural, el nivel se sostendrá mientras esté pisado el pedal de sustain.

Por otra parte, hay muchos sonidos que se pueden beneficiar del sustain como el piano, que exhibe una caída natural cuando se mantiene una nota.

El uso del sustain con estos tipos de voces ofrece un sonido posterior uniforme y expresividad de control en la actuación.

NOTA El nivel de sustain del EG de la amplitud (página 162) se conservará mientras se mantenga pisado el pedal de sustain, aunque levante los dedos del teclado.

NOTA Al conector SUSTAIN no puede asignarse ninguna función que no sea el sustain.

■ Pedal controlador

Es posible asignar pedales controladores (como el FC7), conectado a a las tomas FOOT CONTROLLER del panel posterior, a una serie de parámetros de controlador. Con un pedal controlador para gestionar los parámetros, las dos manos quedan libres para tocar el teclado (o para usar otros controladores), algo excepcionalmente conveniente para las actuaciones en directo.

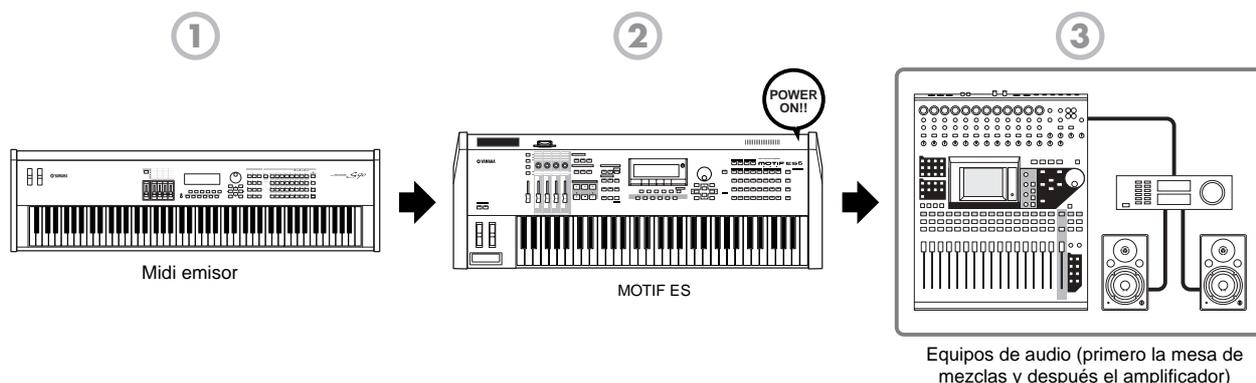
n Los parámetros del pedal controlador pueden ajustarse para cada voz (página 192).

Encendido/apagado

Procedimiento de encendido

Una vez realizadas todas las conexiones necesarias entre el MOTIF ES y el resto de equipos, asegúrese de que todos los ajustes de volumen están a cero. A continuación vaya encendiendo todos los dispositivos del sistema en el siguiente orden: MIDI maestros (envío), MIDI esclavos (recepción), equipos de audio (mesas de mezclas, amplificadores, altavoces, etc.). Así se garantizará un recorrido de señal uniforme desde el primer dispositivo hasta el último (primero MIDI, después audio). Cuando vaya a apagar el sistema, primero baje el volumen de todos los equipos de audio, y después vaya apagándolos en el orden inverso (primero los dispositivos de audio, después MIDI).

Si usa el MOTIF ES como receptor MIDI:

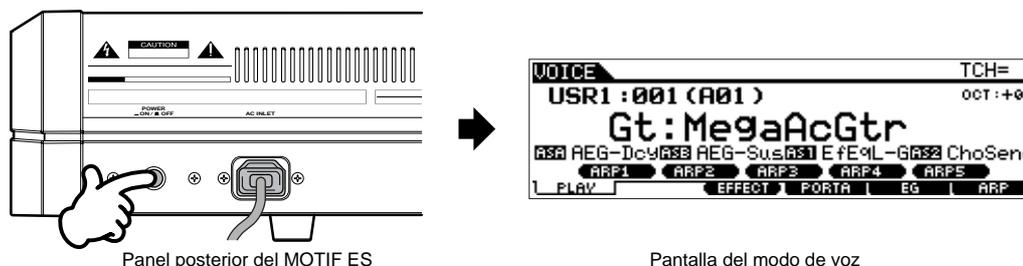


Encendido/apagado del MOTIF ES

Las siguientes descripciones son aplicables cuando hay un equipo de audio (amplificador y altavoces) conectado al MOTIF ES.

- 1 Compruebe que el equipo de audio externo está debidamente conectado al MOTIF ES. Asegúrese también de bajar a cero el volumen del MOTIF ES y del equipo de audio externo.
- 2 Pulse el interruptor POWER del panel posterior para encender el MOTIF ES.

Aparecerá la pantalla inicial (junto con el mensaje que confirma el estado de instalación de la tarjeta Plug-in), y después de unos instantes se mostrará la pantalla del modo de voz.



NOTA Como valor predeterminado de fábrica, la pantalla del modo de voz aparecerá cuando se encienda el sintetizador. Puede cambiar la pantalla inicial de encendido siguiendo este procedimiento: [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER - PowerOnMode (página 261)

- 3 Encienda el equipo de audio conectado.
- 4 Eleve el volumen del equipo de audio y del MOTIF ES gradualmente hasta un nivel razonable.
- 5 Si es necesario, ajuste la legibilidad de la pantalla LCD con el control de contraste.
- 6 Apague el MOTIF ES después de apagar el equipo de audio o bajar su volumen.

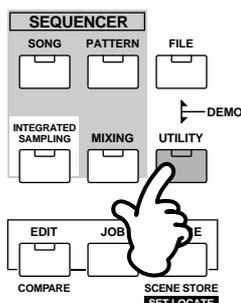
Reinicio de la memoria de usuario a sus ajustes originales de fábrica

Los ajustes originales de fábrica de la memoria de usuario del sintetizador (página 186) se pueden restablecer como se indica a continuación.

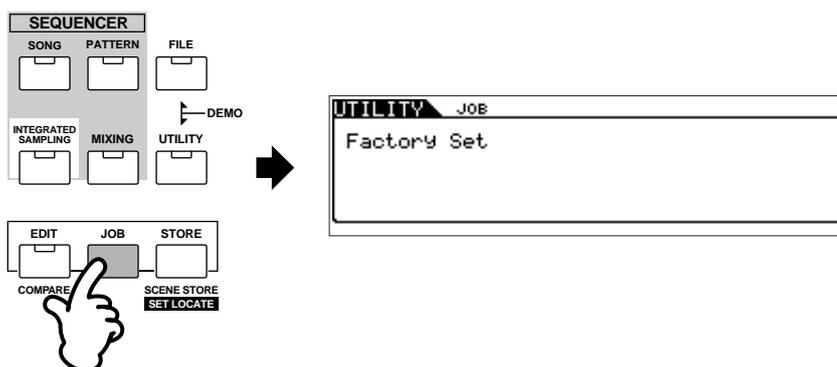
⚠ PRECAUCIÓN

Cuando se recuperen los ajustes de fábrica, se borrarán todos los ajustes de voz, actuación, canción, patrón y sistema del modo de utilidades creados por el usuario. Asegúrese de guardar todos los datos importantes en una tarjeta SmartMedia o dispositivo USB antes de ejecutar esta operación (páginas 85, 91 y 131).

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para entrar en el modo de utilidades (el indicador se ilumina).



- 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de utilidades.



- 3 Pulse el botón [ENTER]. (La pantalla pedirá confirmación.)

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

- 4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación.

Al concluir la operación aparecerá el mensaje “Completed” y regresará a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Aparecerá un mensaje “Executing...” o “Please keep power on” cuando la operación tarde algunos instantes en ejecutarse. No intente nunca apagar la unidad mientras se están grabando datos en la Flash ROM (mensaje “Executing...” o “Please keep power on”). Si lo hace, se perderán todos los datos de usuario y podría bloquear el sistema (por la corrupción de los datos de la Flash ROM). El sintetizador quizá no arranque correctamente, ni siquiera la próxima vez que lo encienda.

NOTA Todos los ajustes del modo de utilidades que estén relacionados con las tarjetas Plug-in se almacenarán únicamente en la memoria de sus respectivas tarjetas, y no en la memoria de usuario de este sintetizador. Por tanto, la operación Factory Set no puede usarse para recuperar ajustes de estas tarjetas.

Funcionamiento básico

En esta sección se explicarán los fundamentos del funcionamiento del MOTIF ES. El usuario aprenderá cuestiones básicas como la selección de modos, el acceso a diversas funciones, el cambio de ajustes y la edición de valores de los parámetros. Deberá tomarse su tiempo para familiarizarse con estas operaciones y así conseguir un control total del instrumento.

Antes de proseguir, familiarícese con los términos básicos utilizados con el MOTIF ES en la siguiente tabla.

Término	Descripción	Página
Voz	Voces de instrumentos musicales	158
Actuación	Programa en el que se combinan múltiples voces en un layer (superposición).	158
Canción	Datos de música compuestos por eventos MIDI.	166
Patrón	Datos de patrones rítmicos compuestos por eventos MIDI utilizados en la reproducción con bucle.	167
Muestreo	Función que permite grabar datos de audio (como su propia voz o sonidos de un reproductor de CD) y reproducir los sonidos igual que con cualquier otra voz del sintetizador.	172
Máster	Programa que permite registrar los ajustes de cada modo, como voz, actuación, canción y patrón.	136
Archivo	Grupo de ajustes para el almacenamiento y gestión de los datos creados	186

Modos

Estructura de los modos

El MOTIF ES está organizado en distintos modos, cada uno de los cuales cubre un grupo diferente de operaciones y funciones. Tenga en cuenta que existen dos tipos básicos de modos, según el estado del bloque del generador de tonos. El primer tipo incluye los modos de voz y de actuación, y el generador de tonos interno funciona con un solo timbre (monotimbre), lo que significa que sólo se utiliza una voz o un canal de datos MIDI. El segundo tipo incluye los modos de canción y de patrón, y el generador de tonos interno se utiliza de manera multitímbrica, lo que quiere decir que se utilizan varias voces o múltiples canales de datos MIDI. Estos dos modos contienen a su vez otros modos: el modo de muestreo y el modo de utilidades. Recuerde que las pantallas y los parámetros particulares de estos dos modos difieren según el tipo de modo (voz/actuación/canción/patrón) que se encontraba activo antes de acceder al submodo. Además de los modos antes mencionados, hay dos modos especiales. El modo máster, que permite guardar en memoria los ajustes deseados de cada modo (voz/actuación/canción/patrón) y recuperarlos instantáneamente en cualquier momento que sea necesario, con un solo botón. El modo de archivo permite gestionar los datos creados.

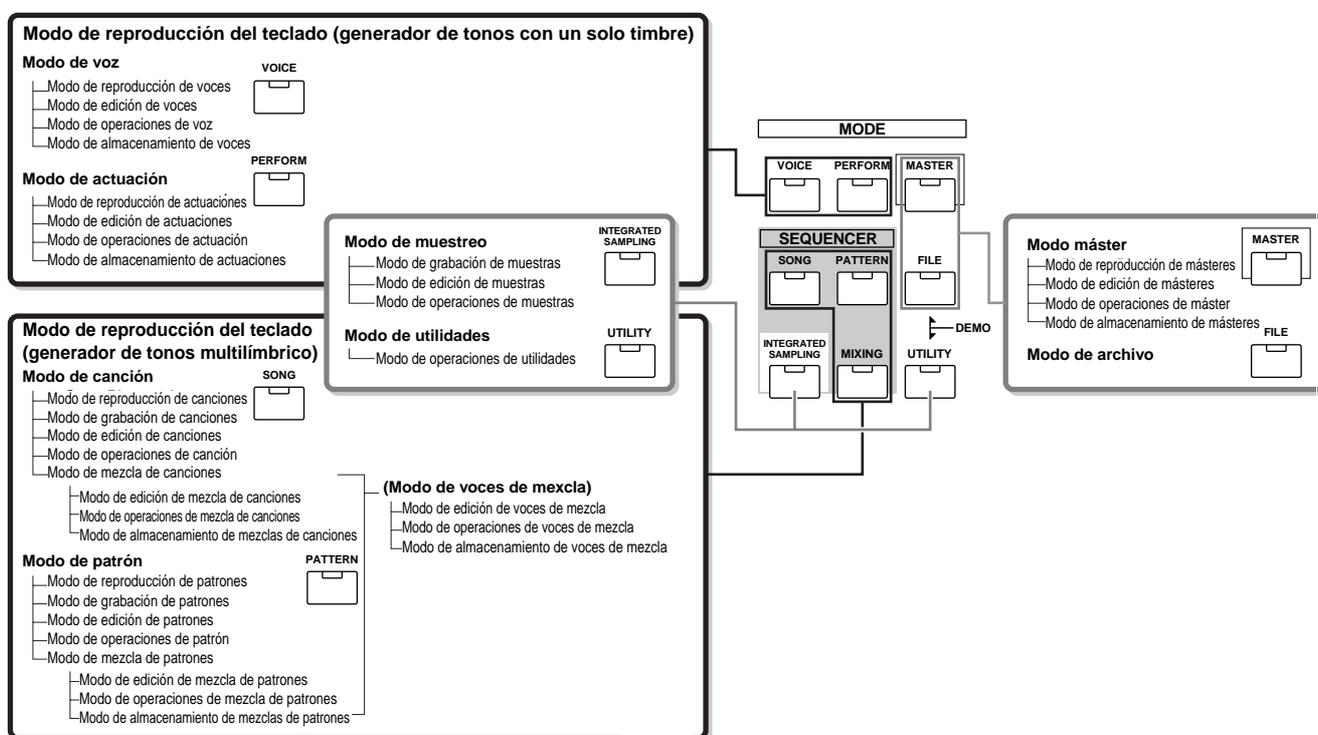


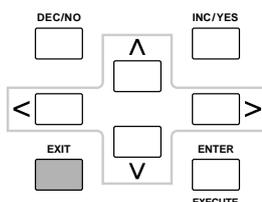
Tabla de modos

A continuación se indican las funciones de cada uno de los modos su acceso:

Modo		Función	Acceso al modo
Modo de voz	Modo de reproducción de voces	Reproducción de una voz	[VOICE]
	Modo de edición de voces	Edición/creación de una voz	[VOICE] → [EDIT]
	Modo de operaciones de voz	Inicialización de una voz, etc.	[VOICE] → [JOB]
	Modo de almacenamiento de voces	Almacenamiento de una voz en memoria	[VOICE] → [STORE]
Modo de actuación	Modo de reproducción de actuaciones	Reproducción de una actuación	[PERFORM]
	Modo de edición de actuaciones	Edición/creación de una actuación	[PERFORM] → [EDIT]
	Modo de operaciones de actuación	Inicialización de una actuación, etc.	[PERFORM] → [JOB]
	Modo de almacenamiento de actuaciones	Almacenamiento de una actuación en memoria	[PERFORM] → [STORE]
Modo de canción	Modo de reproducción de canciones	Reproducción de una canción	[SONG]
	Modo de grabación de canciones	Grabación de una canción	[SONG] → [●] (REC)
	Modo de edición de canciones	Edición de eventos MIDI de canción	[SONG] → [EDIT]
	Modo de operaciones de canción	Conversión y transformación de datos de canción	[SONG] → [JOB]
	Modo de mezcla de canciones	Ajuste de parámetros del generador de tonos	[SONG] → [MIXING]
	Modo de edición de mezcla de canciones	Ajustes detallados de parámetros del generador de tonos	[SONG] → [MIXING] → [EDIT]
	Modo de operaciones de mezcla de canciones	Inicialización de una mezcla de canciones, etc.	[SONG] → [MIXING] → [JOB]
	Modo de almac. de mezcla de canciones	Almacenamiento de una mezcla de canciones en la memoria interna	[SONG] → [MIXING] → [STORE]
Modo de patrón	Modo de reproducción de patrones	Reproducción de un patrón	[PATTERN]
	Modo de grabación de patrones	Grabación de un patrón	[PATTERN] → [●] (REC)
	Modo de edición de patrones	Edición de eventos MIDI de patrón	[PATTERN] → [EDIT]
	Modo de operaciones de patrón	Conversión y transformación de datos de patrón	[PATTERN] → [JOB]
	Modo de mezcla de patrones	Ajuste de parámetros del generador de tonos	[PATTERN] → [MIXING]
	Modo de edición de mezcla de patrones	Ajustes detallados de parámetros del generador de tonos	[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]
	Modo de oper.de mezcla de patrones	Inicialización de una mezcla de patrones, etc.	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]
	Modo de almac. de mezcla de patrones	Almacenamiento de una mezcla de patrones en la memoria interna	[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]
(Modo de voces de mezcla)	Modo de edición de voces de mezcla	Edición/creación de una voz exclusiva de canción/patrón	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED
	Modo de operaciones de voces de mezcla	Inicialización de una voz de mezcla, etc.	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]
	Modo de almacenamiento de voces de mezcla	Almacenamiento de una voz de mezcla en la memoria interna	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]
Modo de muestreo	Modo de grabación de muestras	Grabación de una muestra	[INTEGRATED SAMPLING]
	Modo de edición de muestras	Edición de una muestra	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]
	Modo de operaciones de muestras	Conversión y transformación de datos de muestra	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]
Modo de utilidades	Modo de utilidades	Ajuste de parámetros relacionados con el sistema	[UTILITY]
	Modo de operaciones de utilidades	Reajuste de la memoria de usuario a sus valores iniciales de fábrica	[UTILITY] → [JOB]
Modo de máster	Modo de reproducción de másteres	Reproducción de un máster	[MASTER]
	Modo de edición de másteres	Edición/creación un máster	[MASTER] → [EDIT]
	Modo de operaciones de máster	Inicialización de un máster, etc.	[MASTER] → [JOB]
	Modo de almacenamiento de másteres	Almacenamiento de un máster en la memoria interna	[MASTER] → [STORE]
Modo de archivo	Modo de archivo	Gestión de archivos y carpetas (directorios)	[FILE]

■ Salida de la pantalla actual

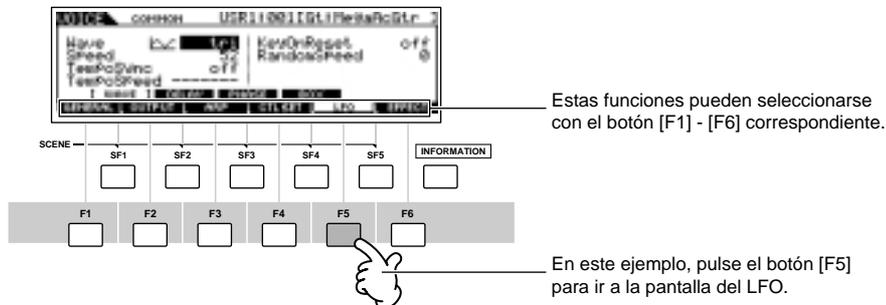
En la mayoría de operaciones y pantallas (excepto las de los modos de archivo, grabación de canciones/patrones, y control remoto), si pulsa el botón [EXIT] podrá salir de la pantalla y volver a la pantalla precedente. Puede volver a cualquiera de los modos, o sea, reproducción de voces, reproducción de actuaciones, reproducción de canciones, reproducción de patrones y reproducción de másteres, pulsando el botón [EXIT] varias veces en el modo correspondiente.



Funciones y sub-funciones

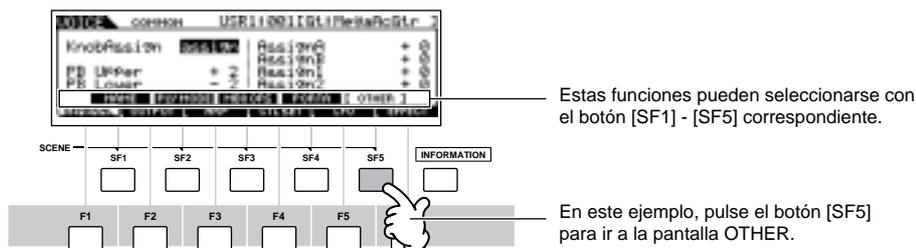
Los modos antes descritos contienen diversas pantallas, con distintos parámetros y funciones. Para navegar por estas pantallas y seleccionar una función determinada, utilice los botones [F1] - [F6]. Cuando seleccione un modo, las pantallas o los menús aparecerán directamente encima de los botones en la parte inferior de la pantalla (como se muestra a continuación).

Uso de los botones de función [F1] - [F6]



Según sea el modo actual seleccionado, dispondrá de hasta seis funciones que pueden recuperarse con los botones [F1] - [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían según el modo seleccionado.

Uso de los botones de sub-función [SF1] - [SF5]



Según sea el modo actual seleccionado, dispondrá de hasta cinco funciones (sub-funciones) que pueden recuperarse con los botones [SF1] - [SF5]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían según el modo seleccionado (algunas pantallas puede que no dispongan de ninguna sub-función para estos botones).

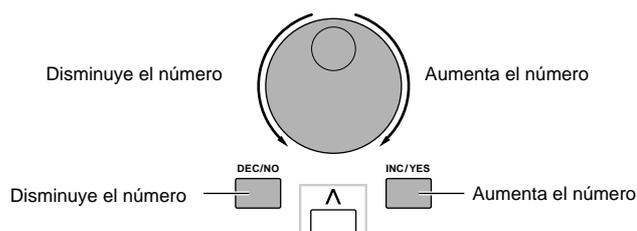
Selección de un programa

Para tocar el MOTIF ES deberá acceder a uno de sus programas, por ejemplo voz, actuación, canción, patrón o máster. Estos programas pueden seleccionarse en cada uno de los modos siguiendo el mismo procedimiento.

■ Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos

Los botones [INC/YES] y [DEC/NO] le permiten ascender o descender por los números de programa en cualquiera de los modos (voz, actuación, canción, patrón y máster).

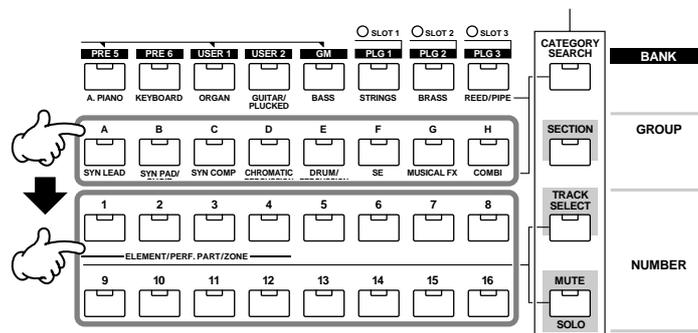
Si gira la rueda de datos a la derecha (sentido de las agujas del reloj) aumentará el número de programa, mientras que si la gira a la izquierda (sentido contrario a las manecillas del reloj), disminuirá. Este control funciona de la misma manera que los botones [INC/YES] y [DEC/NO], aunque le permite pasar por los programas más rápido.



Uso de los botones [GROUP] y [NUMBER]

Como se ilustra a continuación, es posible seleccionar un número de programa pulsando cualquiera de los botones GROUP [A] - [H] y pulsando cualquiera de los botones NUMBER [1] - [16].

Las explicaciones valen si los cuatro indicadores de botones están apagados.



NOTA La cómoda función Category Search (búsqueda de categoría) le permite localizar y seleccionar fácilmente las voces que desee por tipo.

A continuación sigue una lista con los números de programas de Voice y los grupo/números correspondientes.

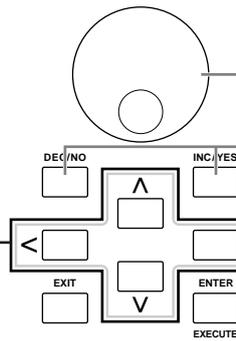
Número de programa	Grupo	Número									
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

NOTA Si selecciona una voz, deberá pulsar uno de los botones [BANK] antes de pulsar los botones [GROUP] y [NUMBER].

NOTA La cantidad de números varía según sea el programa. Por ejemplo, mientras que el margen numérico seleccionado de voz normal, actuación y máster es de 001 - 128, el margen numérico seleccionado de canción y patrón es de 001 - 064.

Movimiento del cursor y ajuste de parámetros

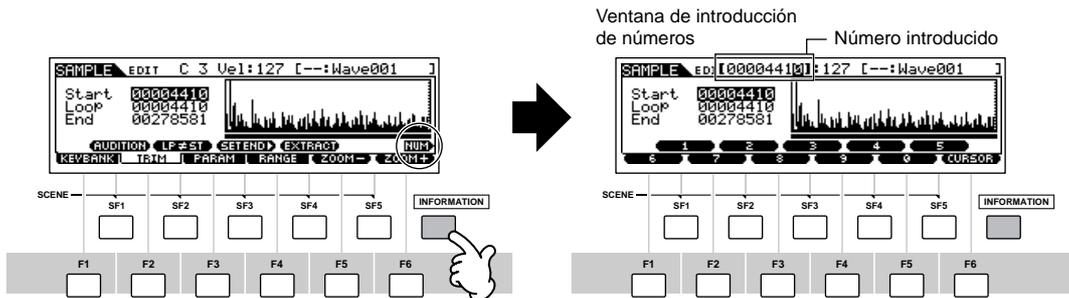
Movimiento del cursor
 Utilice estos cuatro botones para navegar por la pantalla, moviendo el cursor por los distintos elementos y parámetros seleccionables de la pantalla. Al seleccionarlo, el elemento correspondiente queda resaltado (el cursor aparece como un bloque negro con caracteres inversos). Puede cambiar el valor del elemento (parámetro) en el que esté situado el cursor con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].



Cambio (edición) de los valores del parámetro
 Si gira la rueda de datos a la derecha aumentará el valor, mientras que si lo gira a la izquierda disminuirá.
 En los parámetros con márgenes de valores grandes, puede aumentar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [INC/YES] y pulsando el botón [DEC/NO] simultáneamente.
 Para disminuir el valor en 10, siga el procedimiento inverso; mantenga pulsado el botón [DEC/NO] y pulse el [INC/YES].

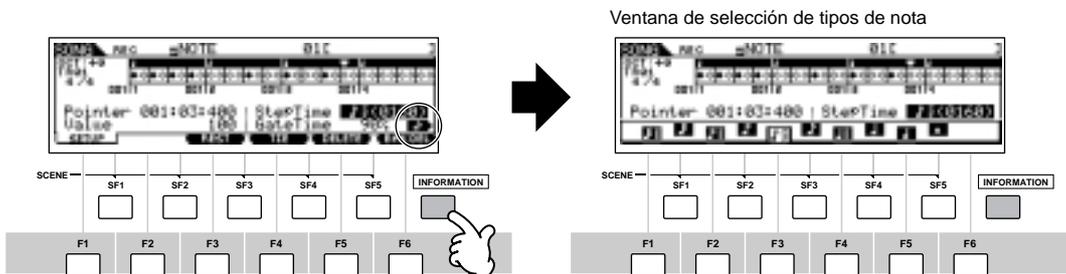
Introducción directa de un número

En los parámetros con márgenes de valores grandes (como los puntos de inicio y final de una muestra), también puede introducir el valor directamente, utilizando los botones situados debajo de la pantalla LCD como teclado numérico. Cuando el cursor esté situado sobre uno de los parámetros, aparecerá el icono [NUM] en la esquina inferior derecha de la pantalla indicando que puede acceder a la ventana de introducción de números con el botón [INFORMATION]. En esta ventana, puede introducir un número directamente con los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5]. En primer lugar, pulse el botón [F6] para que el cursor se sitúe en la posición de número introducido (entre corchetes). Mueva el cursor al dígito deseado con los botones de cursor [>] y [<] y luego introduzca el número del dígito seleccionado. Después de introducir el número, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.



Selección de un tipo de nota

Cuando el cursor está situado sobre el parámetro al que se ajusta el tipo de nota, en la esquina inferior derecha aparecerá el icono de nota indicando que puede acceder a la ventana de selección de tipo de nota (Note Type) con el botón [INFORMATION]. Es posible especificar el tipo de nota con los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5]. Después de seleccionar uno de los tipos de nota, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.



Mando giratorio (KN) y deslizador de control (CS)

Mando giratorio (KN)

Es posible cambiar las características de brillo y tono de la voz o actuación actuales en tiempo real girando los mandos durante una interpretación al teclado. El giro a la derecha aumenta el número de programa, mientras que el giro a la izquierda lo disminuye. Es posible seleccionar el grupo de funciones asignado a los mandos, entre los siete grupos siguientes pulsando el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] correspondiente.

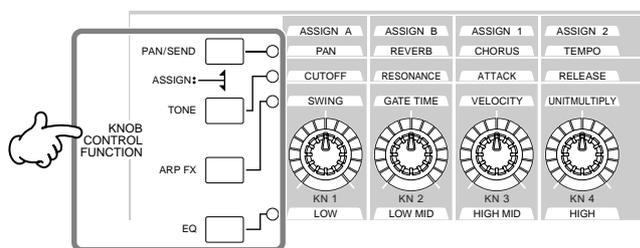
Grupos de funciones asignados a los mandos giratorios (KN)

Operación	Botón con indicador iluminado	Funciones controladas por cada mando			
		KN1 (mando 1)	KN2 (mando 2)	KN3 (mando 3)	KN4 (mando 4)
Botón [PAN/SEND] pulsado	Botón [PAN/SEND]	Panorámico (posición estéreo) de la voz/actuación	Nivel de envío de reverberación	Nivel de envío de chorus	Tiempo de la reproducción de la canción, patrón o arpegio
Botón [TONE] pulsado	Botón [TONE]	Frecuencia de corte del filtro (grado de brillo)	Resonancia (nivel de la señal en la zona de la frecuencia de corte)	Tiempo de ataque del sonido	Tiempo de abandono del sonido (tiempo de caída después de liberar la tecla)*
Botón [ARP FX] pulsado	Botón [ARP FX]	Grado de swing de la reproducción del arpegio	Tiempo de puerta (duración) de la reproducción del arpegio	Velocidad de pulsación de la reproducción del arpegio	Tiempo de reproducción del arpegio
Botón [EQ] pulsado	Botón [EQ]	Banda de graves del ecualizador maestro en el modo de voz/actuación; ecualizador de parte en el modo de canción/patrón	Banda de medios graves del ecualizador maestro en el modo de voz/actuación; banda de medios del ecualizador de parte en el modo de canción/patrón	Banda de medios agudos del ecualizador maestro en el modo de voz/actuación (no disponible en el modo de canción/patrón)	Banda de agudos del ecualizador maestro en el modo de voz/actuación; ecualizador de parte en el modo de canción/patrón
Botones [PAN/SEND] y [TONE] pulsados simultáneamente	Botón [PAN/SEND] Botón [TONE]	Función asignada en la pantalla [UTILITY] → [F2] CTLASN → [SF2] ASSIGN (página 263) del modo de utilidades		Función asignada en la pantalla [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET (página 155)	
Botones [TONE] y [ARP X] pulsados simultáneamente	Todos los botones desactivados	Función asignada para cada máster en la pantalla [MASTER] - [EDIT] - Zone selection - [F5] KN/CS (página 140)			
Botones [ARP FX] y [EQ] pulsados simultáneamente	Botón [ARP FX] Botón [EQ]	Función asignada a los parámetros de efecto maestro en la pantalla [UTILITY] - [F4] CTLASN - [SF5] MEF			

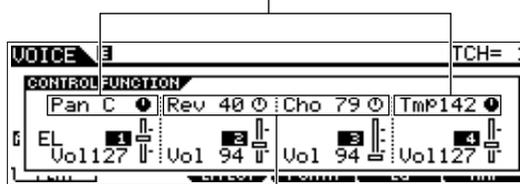
* Con las voces de batería, el efecto afecta al tiempo de abandono de todas las notas reproducidas, tanto si se mantienen como si se liberan.

** Disponible sólo cuando se activa (on) la conmutación de zona en el modo máster (página 137).

Si se pulsa cualquiera de los botones [KNOB CONTROL FUNCTION], el indicador(es) de los mismos se iluminará de acuerdo con la tabla anterior y en la pantalla aparecerá el estado de los mandos giratorios y los deslizantes de control (funciones asignadas y valores ajustados en ese momento). Cuando el indicador de un mando tenga fondo negro, significará que el mando de control del panel afectará al sonido. Cuando el indicador tiene fondo blanco, el movimiento del mando del panel no afectará al sonido hasta que alcance el valor actual (después de lo cual el indicador cambiará a fondo negro, señalando que el control es el normal).



Si se giran estos mandos el sonido resultará afectado.



Si se giran estos mandos el sonido no resultará afectado.

Deslizantes de control (CS)

Es posible ajustar el volumen de la voz o actuación interpretada al teclado, o el volumen de la parte (pista) especificada de la canción/patrón con los deslizantes de control (CS). En el modo máster, además del volumen pueden asignarse distintas funciones a estos deslizantes, cuando se ha activado el conmutación de zona (página 135).

Grupos de funciones asignadas a los deslizantes de control (CS)

Modo		Funciones controladas por cada deslizador			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Modo de voz	Cuando se selecciona una voz normal (página 60)	Volumen del elemento1	Volumen del elemento2	Volumen del elemento3	Volumen del elemento4
	Cuando se selecciona una voz de batería (página 61)	Volumen de todo el sonido de la voz (el movimiento de cualquier deslizador produce el mismo volumen)			
Modo de actuación		Volumen de la parte1	Volumen de la parte2	Volumen de la parte3	Volumen de la parte4
Modo de canción/ Modo de patrón	Cuando se seleccionan las pistas (partes) 1 - 4	Volumen de la pista (parte)1	Volumen de la pista (parte)2	Volumen de la pista (parte)3	Volumen de la pista (parte)4
	Cuando se seleccionan las pistas (partes) 5 - 8	Volumen de la pista (parte)5	Volumen de la pista (parte)6	Volumen de la pista (parte)7	Volumen de la pista (parte)8
	Cuando se seleccionan las pistas (partes) 9 - 12	Volumen de la pista (parte)9	Volumen de la pista (parte)10	Volumen de la pista (parte)11	Volumen de la pista (parte)12
	Cuando se seleccionan las pistas (partes) 13 - 16	Volumen de la pista (parte)13	Volumen de la pista (parte)14	Volumen de la pista (parte)15	Volumen de la pista (parte)16
Modo máster	Cuando se activa la conmutación de zona (página 137)	Función asignada para cada máster en la pantalla [MASTER] → [EDIT] - Zone selection → [F4] KN/CS (página 140).			

NOTA El deslizador [MASTER VOLUME] ajusta el nivel de salida general del instrumento, mientras que los deslizantes de control ajustan el volumen MIDI del elemento o parte correspondiente.

Acerca de las funciones de edición

Existen tres métodos de creación de datos: edición de parámetros (voz, actuación, etc.), grabación de datos MIDI (canción, patrón, etc.) y grabación de datos de audio (muestreo).

En esta sección se explicarán las operaciones básicas para editar los ajustes de voz, de actuación, de mezcla de canciones, mezcla de patrones y voz de mezcla.

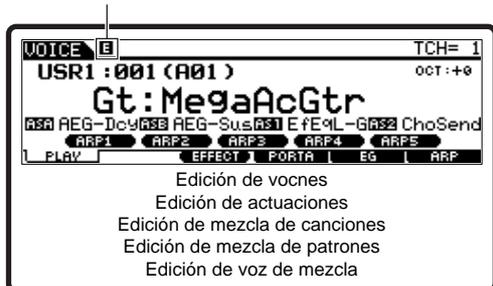
NOTA Respecto de los detalles acerca de la grabación de datos MIDI, consulte la páginas 110 (canción) y 118 (patrón). Los detalles sobre la grabación de datos de audio (para el muestreo) están en las páginas 94 y 107.

NOTA Las funciones de edición de canciones (para editar los datos de secuencia MIDI de canción) y de edición de patrones (para editar los datos de secuencia MIDI de patrón) no figuran en este apartado. Consulte la página 124.

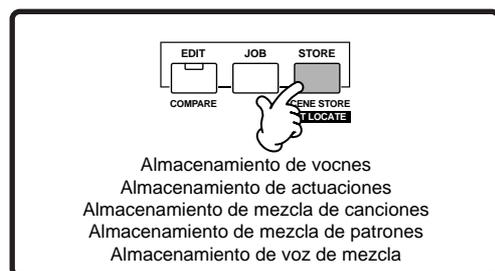
Indicador de edición

Es posible ajustar distintos parámetros con la rueda de datos, los botones [INC/YES] y [DEC/NO], los mandos giratorios y los deslizantes de control en el modo de voz (modos de reproducción y edición), modo de actuación (modos de reproducción y edición), modo de mezcla de canciones, modo de mezcla de patrones y modo voz de mezcla. Si se cambia el valor del parámetro en estos modos, en la parte superior izquierda de la pantalla LCD aparecerá el indicador de edición [E]. Este indicador señala que el programa actual se ha modificado aunque todavía no se ha almacenado. Si desea almacenar el sonido obtenido con la operación de edición, guarde el programa actual en la memoria de usuario interna del modo de almacenamiento antes de seleccionar otro programa.

Indicador de edición



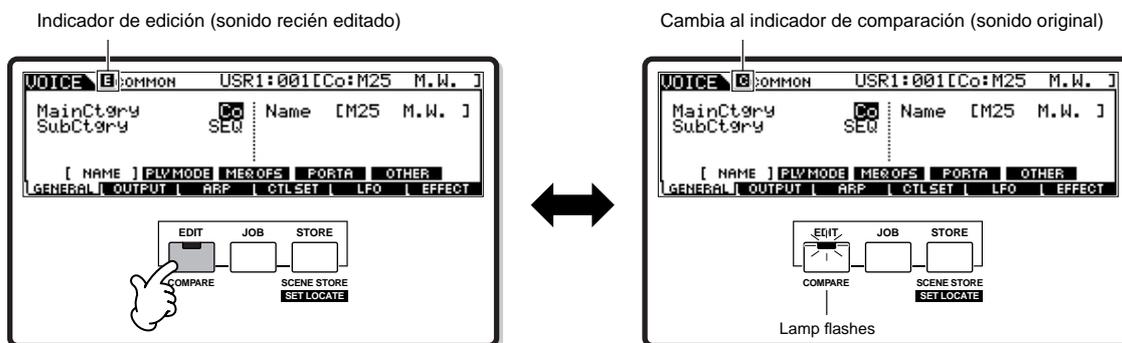
Si aparece el indicador de edición



Función Compare

Esta útil función le permite conmutar entre el sonido editado y su estado original, sin editar, permitiéndole oír la diferencia entre los dos y ver de este modo, cómo afecta la edición al sonido.

Por ejemplo, cuando se edita una voz en el modo de edición de voces, aparece el indicador de edición “E”. Si pulsa el botón [COMPARE] en este estado cambiará al sonido original, sin editar (el botón parpadea y aparecerá el indicador Compare “C”). Pulse el botón [COMPARE] otra vez para volver al sonido editado.



Función Edit Recall (recuperación de edición)

Si durante la edición de un programa selecciona un programa diferente sin antes guardar el editado, todas las ediciones que haya realizado se borrarán. Sin embargo, el programa editado se mantendrá en una posición de memoria de seguridad denominada búfer Recall (página 187). Para restablecer los datos perdidos con las últimas ediciones intactas, utilice la función de recuperación de edición en el modo de operaciones.

Modo de operaciones	Acceso a la pantalla de recuperación de edición
Voz	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Actuación	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Mezcla de canciones	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mezcla de patrones	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Voz de mezcla	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Mensaje de confirmación

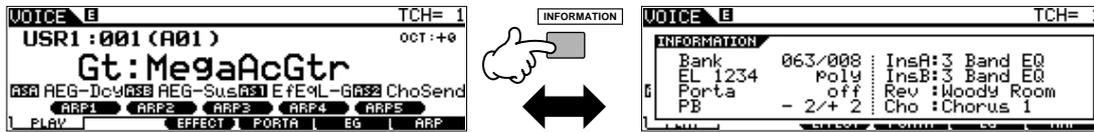
Cuando ejecute determinadas operaciones, como las de los modos de operaciones, de almacenamiento y de archivo, el MOTIF ES mostrará un mensaje de confirmación. Esto le permitirá ejecutar realmente la operación o cancelarla, si así lo desea.



Si aparece un mensaje de confirmación (como el indicado en la ilustración), pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación o pulse [DEC/NO] para cancelarla.

Pantalla de información

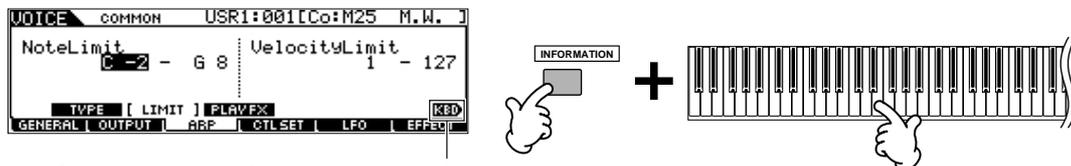
Esta función le permitirá acceder a detalles importantes sobre el modo seleccionado, sólo tiene que pulsar el botón [INFORMATION]. Por ejemplo, cuando está activo el modo de voz, podrá comprobar rápidamente la información acerca del banco de voces seleccionado, del modo de reproducción (poly o mono) que esté utilizando, los efectos aplicados, etc.



Más detalles, en la página 275

Ajustes de nota (tecla)

Existen distintos parámetros que le permiten ajustar el margen de teclas de una función, por ejemplo, configurar una división de teclado, especificando ciertos valores de nota. Puede utilizar los botones [INC/YES] o [DEC/NO] o la rueda de datos para ajustar estos parámetros o puede introducir directamente los valores desde el teclado pulsando las teclas correspondientes (como se indica a continuación).



Cuando se selecciona límite de nota, aparecerá la marca [KBD], indicando que puede utilizar el teclado para ajustar el valor. Mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la tecla correspondiente.

NOTA En la página 16 encontrará información acerca del nombre de nota asignado a cada tecla.

Asignación de nombre

Los datos creados, como la voz y el archivo almacenado en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, pueden recibir el nombre que desee. La tabla siguiente, muestra los tipos de datos a los que puede asignar un nombre, junto con las operaciones de acceso a las pantallas de asignación de nombre correspondientes.

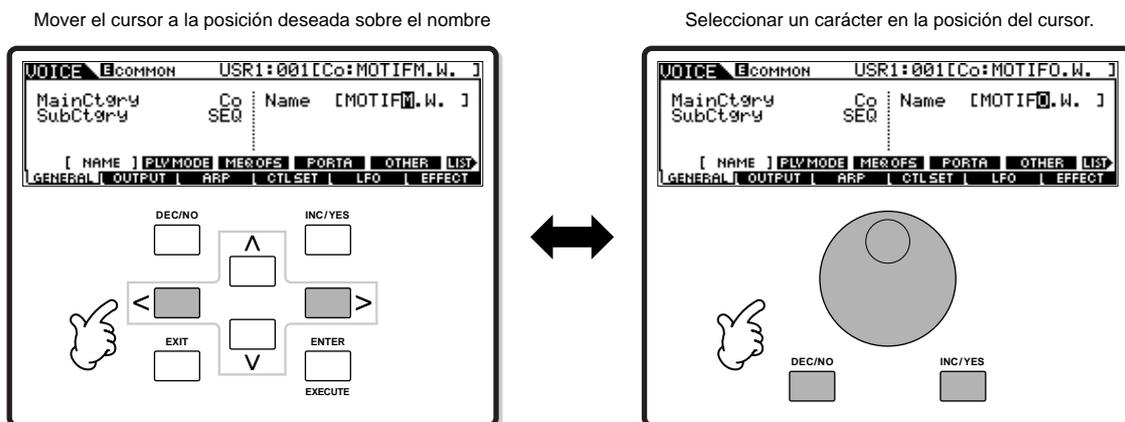
Tipos de datos a los que se puede asignar un nombre	Acceso a la pantalla de asignación de nombre	Página
Voz	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
Actuación	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
Canción	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233
Patrón	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248
Plantilla de mezcla	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
Voz de mezcla	[SONG] or [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
Frase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246
Máster	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
Forma de onda	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	259
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
Etiqueta de volumen del dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
Archivo/carpeta almacenada en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB	[FILE] → [F2] SAVE or [F4] RENAME	132

En primer lugar, acceda a la pantalla de asignación de nombres de acuerdo con la tabla anterior, luego mueva el cursor con el botón de cursor a la posición deseada e introduzca el carácter. Consulte la siguiente lista respecto de los detalles.

NOTA Puesto que el nombre del programa forma parte de los datos, asegúrese de guardar adecuadamente el programa después de asignarle un nombre.

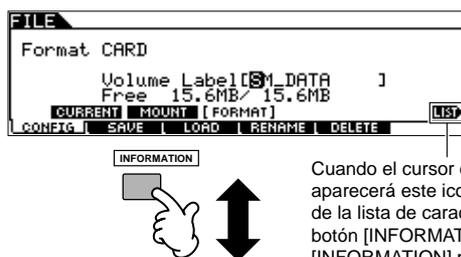
Operación básica de asignación de nombre

Como se indica a continuación, es posible ajustar el nombre repitiendo dos operaciones, mover el cursor a la posición deseada con el botón de cursor y seleccionar un carácter con la rueda de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO].

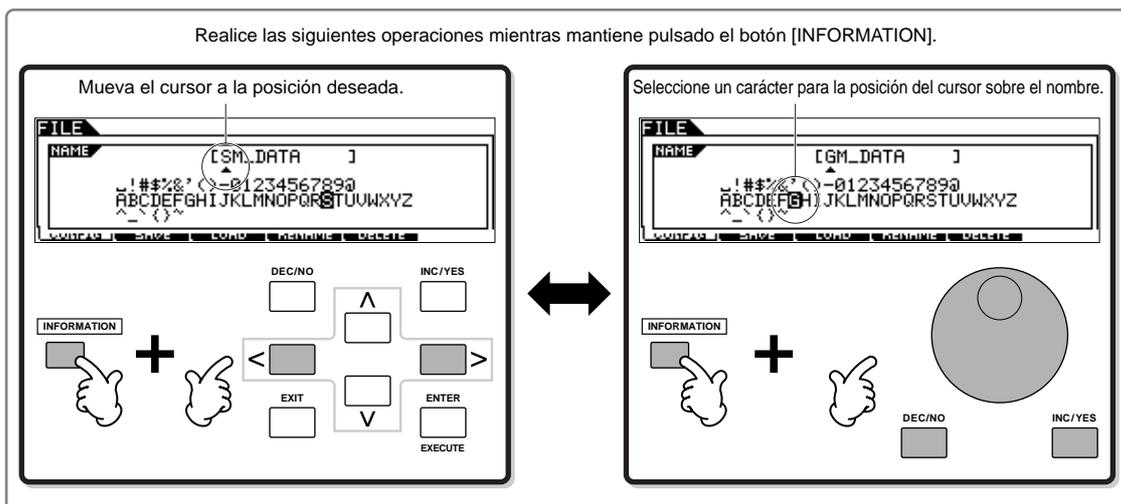


Uso de la lista de caracteres

Si encuentra complicado seleccionar los caracteres deseados con el método anterior, puede seguir este método: seleccionar los caracteres de una lista.



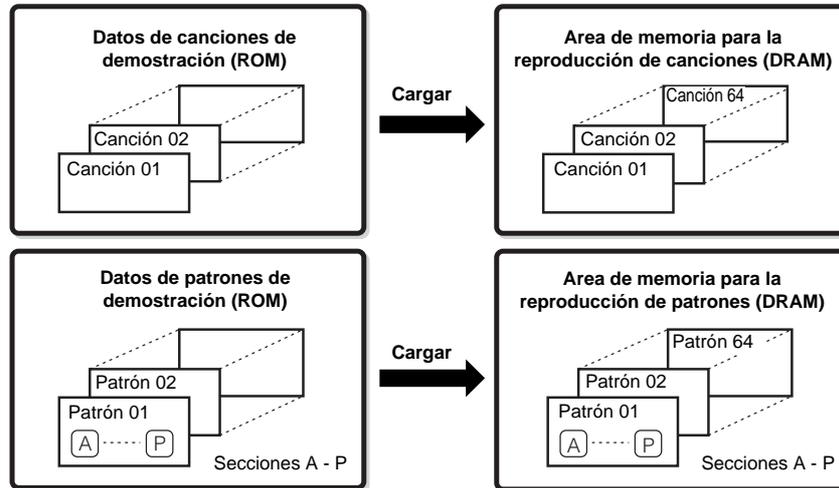
Cuando el cursor está situado en el nombre, aparecerá este icono y podrá acceder a la pantalla de la lista de caracteres manteniendo pulsado el botón [INFORMATION]. Libere el botón [INFORMATION] para volver a la pantalla original.



Guía rápida - Reproducción en el MOTIF ES

Reproducción de las canciones y patrones de demostración

Este es el mejor sitio para iniciar sus exploraciones del MOTIF ES. Las demostraciones (demos) de canciones y de patrones se han programado especialmente para que pueda escuchar los impresionantes sonidos de este instrumento o lo potente que resulta para la composición musical, actuaciones en directo y tareas de producción. Antes de reproducir los demos, deberá cargar los datos Demo (del CD-ROM suministrado) en la memoria RAM tal como se indica a continuación.



NOTA En la página 187 encontrará los detalles sobre la memoria ROM y DRAM

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando se carguen datos de canciones y patrones de demostración, el área de memoria para la reproducción se borrará y los siguientes ajustes de utilidades cambiarán para poder reproducir la canción/patrón de demostración correctamente.

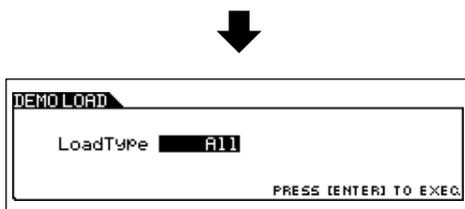
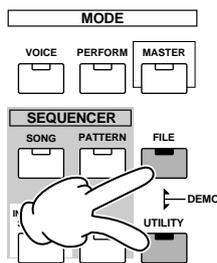
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPASS

Los datos importantes deben guardarse siempre en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

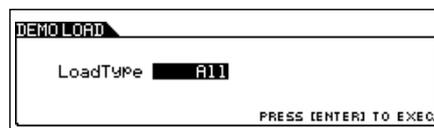
- 1 Pulse los botones [FILE] y [UTILITY] simultáneamente.



- 2 En el parámetro LoadType, seleccione "All".

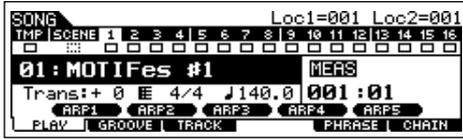
Puede seleccionar entre los tres tipos de la siguiente lista. Aquí se ha seleccionado "All".

All	Carga tanto los datos de canciones de demostración como los de patrón de demostración.
Canción	Carga sólo los datos de canciones de demostración.
Patrón	Carga sólo los datos de patrones de demostración.



3 Pulse el botón [ENTER] para cargar los datos de demostración.

Después de que se hayan cargado los datos, aparecerá automáticamente la pantalla de reproducción de canciones.

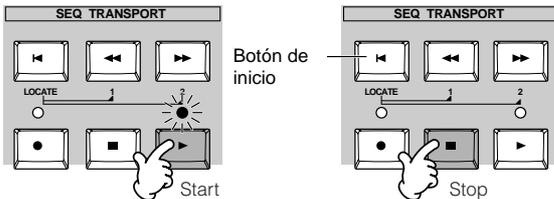


Si en el paso 2 se ha seleccionado "Pattern", aparecerá automáticamente la pantalla de reproducción de patrones, una vez que se hayan cargado los datos.

NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de ejemplo indicadas en este manual sólo cumplen funciones instructivas y que los contenidos (los nombres de canción o patrón, por ejemplo) pueden ser ligeramente diferente a los de su instrumento.

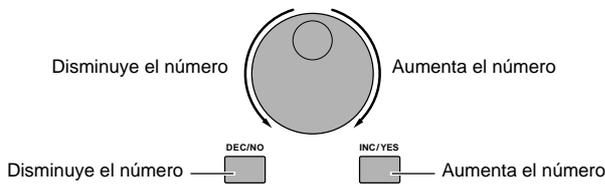
4 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la reproducción de canciones.

Cuando haya terminado la reproducción de la canción seleccionada, ésta se detendrá automáticamente. Puede detener la canción durante la reproducción con el botón [■] (Stop). Se realizará una pausa en la posición actual de la canción. Para reanudar la reproducción de la canción desde el punto de la pausa, pulse el botón [F] (Play) otra vez. Para volver inmediatamente al comienzo de la canción, pulse el botón [◀] (Top).

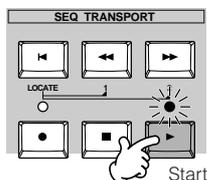


5 Seleccione y reproduzca otra canción de demostración.

Mueva el cursor a "Song Number: Name" (con los botones de cursor) y luego seleccione otra canción con la rueda de datos o con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

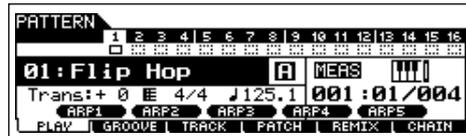
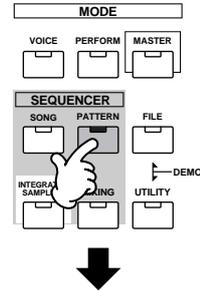


Número de canción: nombre



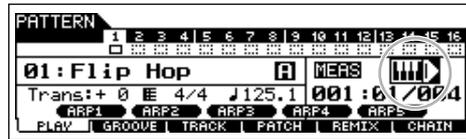
A continuación vamos a reproducir un patrón de demostración.

6 Pulse el botón [PATTERN] para acceder al modo de patrones



7 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la reproducción de patrones.

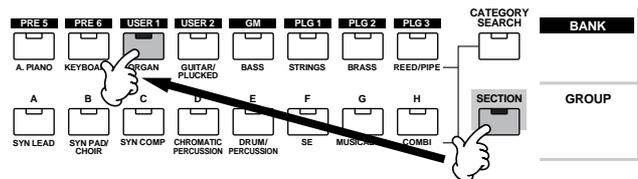
La reproducción de patrones puede iniciarse de otra manera, pulsando la nota en el teclado. Mueva el cursor al icono de teclado y pulse el botón [INC/YES] de forma que aparezca la marca **F**. En este estado, pulse cualquier tecla para iniciar la reproducción del patrón dado.



Pulse el botón [DEC/NO] con el cursor situado en el icono de teclado para desactivar la marca **F**.

8 Seleccione diferentes secciones del patrón.

Asegúrese de que el indicador [SECTION] se encuentra iluminado (pulse el botón si es necesario) y luego pulse cualquiera de los botones indicados a continuación para seleccionar y reproducir las distintas secciones incluidas en el patrón. Si pulsa los botones [A] - [H], accederá a las secciones A - H, y si pulsa los botones [PRE5] - [PLG3] accederá a las secciones I - P. Pruebe diferentes variaciones rítmicas cambiando de sección.

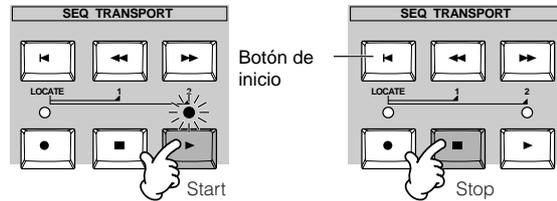


NOTA Algunas secciones del patrón de demostración puede que no tengan ningún dato. Por esta razón, si selecciona dichas secciones no se producirá sonido alguno.

9 Pulse el botón [■] (Stop) para detener la reproducción de patrones.

A diferencia de la reproducción de canciones, la reproducción de patrones continua en un bucle hasta que se pulse el botón [■] (Stop).

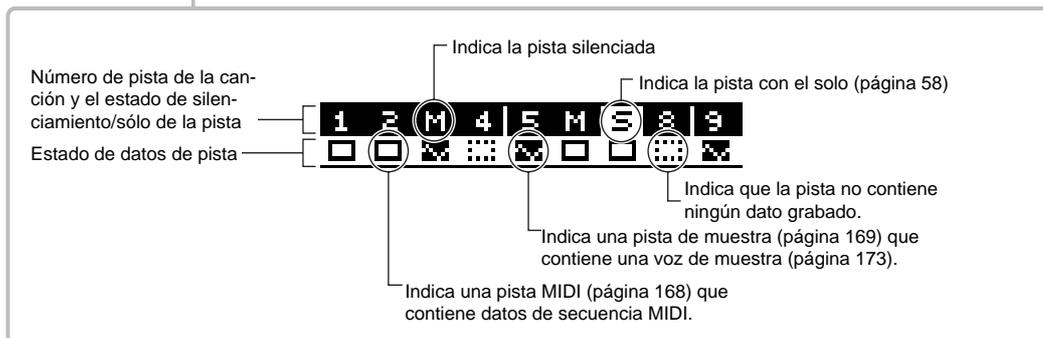
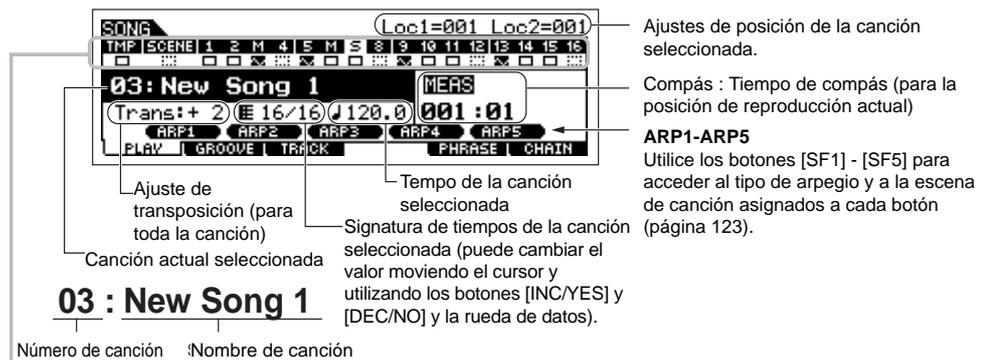
Puede detener el patrón durante la reproducción con el botón [■] (Stop). Se realizará una pausa en la posición actual del patrón. Para reanudar la reproducción del patrón desde el punto de la pausa, pulse el botón [F] (Play) otra vez. Para volver inmediatamente al comienzo del patrón, pulse el botón [◀] (Top).



10 Seleccione y reproduzca otro patrón.

La selección de patrón se realiza de la misma manera que una canción. Consulte el paso 5.

Parámetros del modo de reproducción de canciones.



Uso de silenciamiento/solo (Mute/Solo) con las pistas de canción y patrón

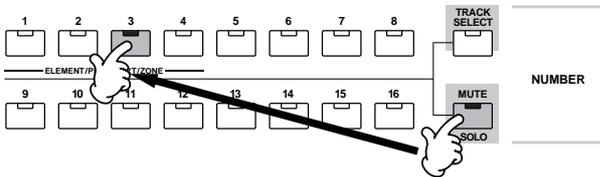
Pruebe esta función con las canciones de demostración para oír el sonido de las pistas aisladas y en diversas combinaciones.

■ Silenciamiento de una pista

1 Pulse el botón [MUTE] (se ilumina el indicador).

2 Pulse cualquiera de los botones NUMBER [1] - [16] para seleccionar el número de la pista que desea silenciar.

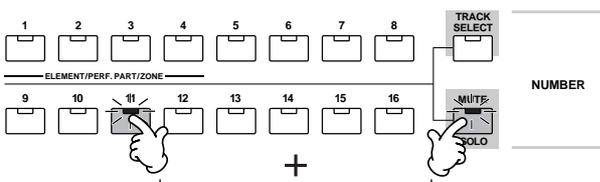
La pista correspondiente se ajustará a silenciamiento (el indicador se apaga) y no se oír ningún sonido. Al pulsar el mismo botón otra vez, se cancelará el silenciamiento de pista (el indicador se ilumina).



Para desactivar el silenciamiento, pulse el botón [MUTE] otra vez (el indicador se apaga).

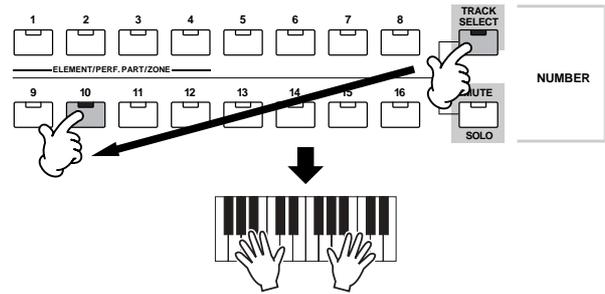
■ Para realizar el solo (aislamiento) de una pista

Mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse uno de los botones NUMBER [1] a [16] para realizar el solo de la pista correspondiente. Una vez que haya seleccionado una pista para el solo, parpadeará el indicador del botón, indicando que la función Solo está activa. Mientras está activa, podrá cambiar la pista aislada (solo) pulsando el botón NUMBER [1] a [16] correspondiente. Para cancelar la función Solo, pulse el botón [MUTE] otra vez.



Selección de una pista de canción/patrón e interpretación al teclado

Puede realizar una interpretación junto con la canción o el patrón utilizando el sonido de una pista. Por ejemplo, reproduciendo sonidos de batería/percusión en una pista de batería mientras se reproduce la canción. Pulse el botón [TRACK SELECT] para que se ilumine el indicador y seleccione una pista con los botones NUMBER [1] a [16].



Si lo desea, también puede silenciar una pista y tocar parte de la pista usted mismo. Para ello, seleccione la pista deseada como se ha descrito anteriormente y luego silencie la pista (como se ha explicado en "Silenciamiento de una pista").

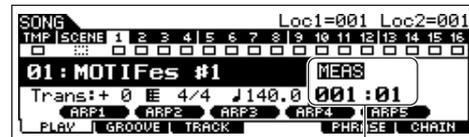
Posición de canción

El modo de reproducción de canciones dispone de una función Location que permite saltar a las partes de una canción especificadas por el usuario. Esta función le permite asignar un número de compás específico de la canción y saltar al compás asignado, tanto durante la reproducción como cuando la canción está detenida. Pueden asignarse dos posiciones.

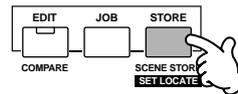
■ Asignación de posiciones

Seleccione el compás deseado de la canción grabada en el que va a asignar la posición (resalte "MEAS" y utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos). A continuación, para asignar el compás a Location 1, mantenga pulsado el botón [SET LOCATE] y pulse el botón [G] (Reverse).

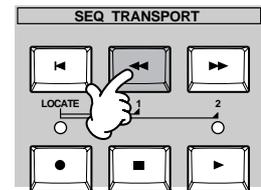
Para asignar Location 2, utilice el botón [H] (Forward).



Especifique un número de compás para registrarlo.

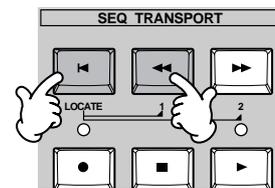


En este ejemplo, el compás seleccionado se asigna a Location 1. Los ajustes actuales de Location 1 y Location 2 aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.



■ Salto a una posición asignada

Para saltar directamente a la posición 1 o 2 asignadas, mantenga pulsado el botón [LOCATE] y pulse el botón [G] (Reverse) (para Location 1) y el botón [H] (Forward) (para Location 2).

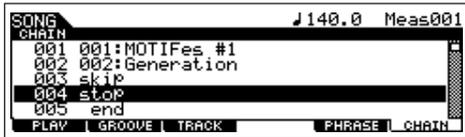


Cadena de canciones

Esta función le permite “encadenar” canciones y disponer así de una reproducción secuencial automática. En este apartado, pruebe a utilizar la cadena de canciones con las canciones de demostración.

1 Pulse el botón [F1] CHAIN para acceder a la pantalla de cadena de canciones.

En esta pantalla puede programar y reproducir sus propias secuencias de canciones.



2 Programe el orden deseado de las canciones.

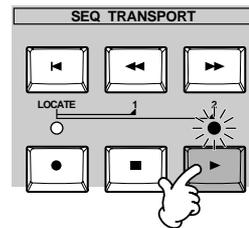
Mueva el cursor a “001” con los botones de cursor y seleccione la canción deseada con la rueda de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Igualmente, asigne las otras canciones a las posiciones 002, 003, 004, etc.

Además, en la cadena de canciones pueden ajustarse los siguientes parámetros.

skip	Salta (ignora) el número de cadena seleccionada y continua la reproducción desde el número de cadena siguiente.
stop	Detiene la reproducción de la cadena de canciones en el número de cadena actual. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones pulsando el botón [F] (Play).
end	Indica la marca final de los datos de cadena de canciones.

3 Reproduzca la cadena de canciones.

Mueva el cursor a la parte superior de la pantalla de cadena de canciones y pulse el botón [F] (Play) para iniciar la reproducción de la canción.



Cuando la cadena de canciones programada en el paso 2 llega al final, la reproducción se detiene automáticamente. Pulse el botón [■] (Stop) durante la reproducción para detener la reproducción de la cadena de canciones.

NOTA La cadena de canciones sólo puede reproducirse en la pantalla de cadena de canciones y no en las demás pantallas.

Parámetros del modo de reproducción de patrones

Patrón y sección actuales seleccionados.

Ajuste de transposición (para todo el patrón)

Signatura de tiempos del patrón seleccionado (puede cambiar el valor moviendo el cursor y utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] y la rueda de datos).

Tempo del patrón seleccionado

Cuando aparece la marca F, al pulsar cualquier nota del teclado se iniciará la reproducción del patrón (página 56).

Compás: Tiempo de compás (para la posición de reproducción actual)

ARP1-ARP5
Utilice los botones [SF1] - [SF5] para acceder al tipo de arpegio asignado a cada botón (página 123).

Número de patrón Nombre de patrón Sección

Número de pista del patrón y el estado de silenciamiento/solo de la pista

Estado de datos de pista

Indica la pista silenciada

Indica la pista aislada (página 58).

Indica que la pista no contiene ningún dato grabado (ninguna frase asignada).

Indica una pista de muestra (página 169) que contiene una voz de muestra (página 173).

Indica una pista MIDI (página 168) que contiene datos de secuencia MIDI.

Cadena de patrones

La cadena de patrones le permite unir varias secciones diferentes para armar una canción individual.

Respecto de la estructura de cadena de patrones, consulte la página 168. Si desea información acerca de la creación de datos de cadena de patrones, consulte la página 115.

Interpretación del sintetizador (en el modo de reproducción de voces)

En el modo de reproducción de voces se realiza la selección y reproducción de los sonidos (voces) del MOTIF ES.

Selección de una voz

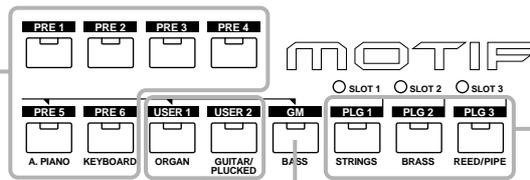
Selección de una voz normal

Las voces internas del MOTIF ES son de dos tipos: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de tipo instrumento musical afinado que pueden interpretarse en el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión y de batería asignados a notas individuales del teclado. En este apartado se explicará la selección de una voz normal.

Puede seleccionar la voz deseada en uno de los diversos bancos de voces (Preset 1-6, User 1-2, Plug-in 1-3), como se indica a continuación.

Banco de voces

Banco predefinido
Contiene las voces que equipa el instrumento.



Banco de usuario
Contiene las voces creadas por el usuario en el modo de edición de voces.

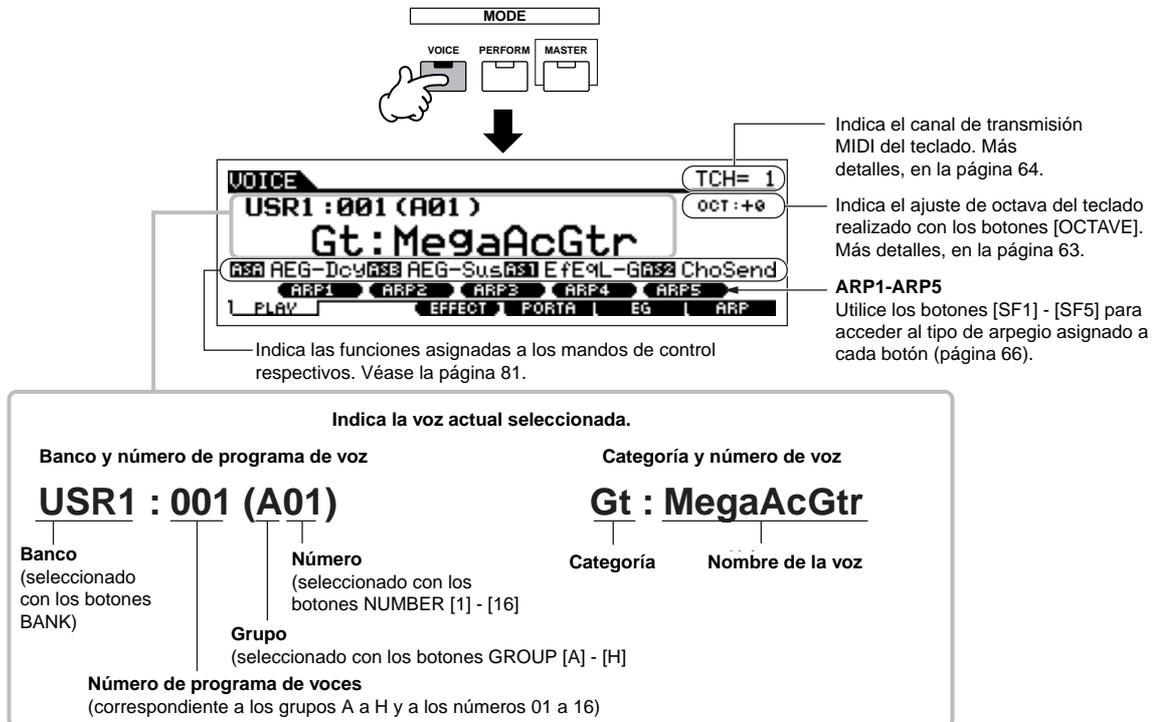
Banco GM
Contiene las voces asignadas de acuerdo con la norma GM. Más detalles, en la página 160.

Banco Plug-in
Disponible cuando se han instalado tarjetas Plug-in. Véase la página 74.

1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces.

En este estado, si toca el teclado sonará la voz indicada en la pantalla.

A continuación se explican brevemente los parámetros indicados en el modo de reproducción de voces.

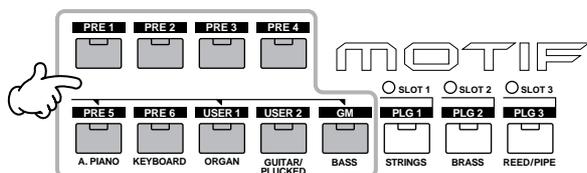


NOTA

Tenga en cuenta que las pantallas de ejemplo indicadas en este manual sólo cumplen funciones instructivas y que los contenidos (aquí el nombre de voz, por ejemplo) pueden ser ligeramente diferente a los de su instrumento.

2 Seleccione un banco de voces normales

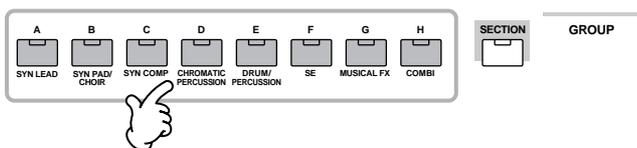
Seleccione uno de los bancos Preset 1-6, User 1-2 y GM.



Grupo	Voz
VOICE DIR	Voice
BANK PRE1 GROUP	A B C D E F G H
1 MotifGra	5 Glasgow
2 BriteGra	6 MonoGran
3 Dark Gra	7 Tacky
4 Romantic	8 Ragtime
9 Aggressi	10 HousePia
11 HomePia	12 Old Blue
13 1968	14 Mono Com
15 78rpmPia	16 Balladke

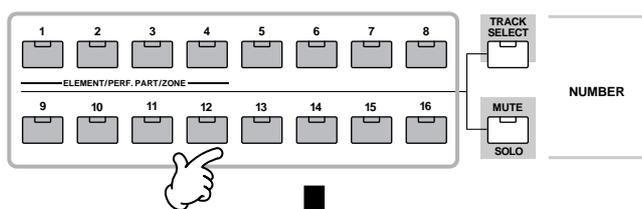
3 Seleccione un grupo de voces normales.

Las voces de cada uno de los bancos se dividen en los grupos [A] - [H]. Seleccione un grupo para ver todas las voces que pertenecen al mismo.



4 Seleccione un número de voz normal.

Pulse uno de los botones NUMBER [1] - [16].



VOICE	TCH= 1
PRE1 : 022 (B06)	OCT : +0
AP : HardCP80	
A3A REG-DeYAB3 REG-SusA31 REG-AtkA32 RevSend	
ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5	
PLAY EFFECT PORTA EG ARP	

5 Toque el teclado.



Selección de una voz de batería

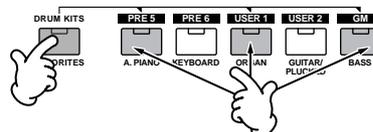
Las voces internas del MOTIF ES son de dos tipos: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de tipo instrumento musical afinado que pueden interpretarse en el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión y de batería asignados a notas individuales del teclado. En este apartado se enseñará a seleccionar una voz de batería.

1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces.

Mientras mantiene pulsado el botón [DRUM KITS], pulse uno de los botones de flecha indicados: [PRE5] (batería predefinida), [USER1] (batería de usuario) o [GM] (batería GM).

2 Seleccione un banco de voces de batería.

Mientras mantiene pulsado el botón [DRUM KITS], pulse uno de los botones de flecha indicados: [PRE5] (batería predefinida), [USER1] (batería de usuario) o [GM] (batería GM).



3 Seleccione un grupo de voces de batería.

Esta operación es básicamente igual que seleccionar una voz normal. Puede seleccionar un grupo de A a D si ha optado por el banco de batería predefinido en el paso 2. Puede seleccionar un grupo de A o B, si en el paso 2 ha elegido el banco de batería de usuario. Si en el paso 2 ha seleccionado el banco de batería GM, sólo puede disponer del grupo A.

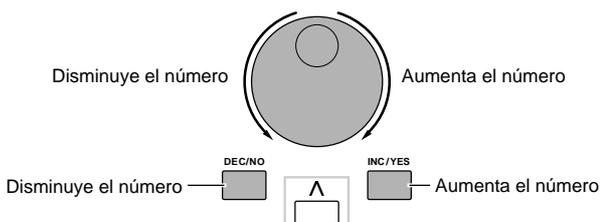
4 Seleccione un número de voz de batería.

Igual que la selección de una voz normal.

5 Toque el teclado y compruebe el instrumento que se ha asignado a cada tecla.

NOTA Los detalles acerca de la asignación de instrumento a cada tecla, los encontrará en la lista de datos adjunta.

Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos.



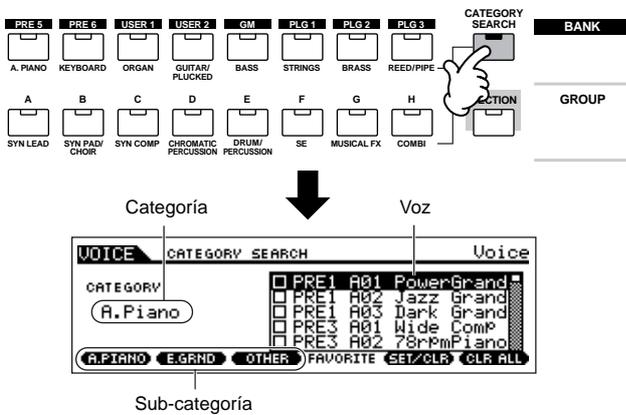
NOTA El procedimiento de selección de voces en otros modos, es distinto al antes descrito. En la página 71 encontrará los detalles sobre la selección de voces en el modo de actuación. Respecto de la selección de voces en los modos de canción y patrón, consulte la página 102.

Uso de la función de búsqueda de categoría

El MOTIF ES dispone de una función de búsqueda de categoría que le permite un rápido acceso a los sonidos deseados, independientemente de su ubicación en un banco. Sólo tiene que seleccionar una categoría de voces, como A. PIANO o SINTH LEAD, y podrá conocer todas las voces relacionadas, una por una, y oír las si lo desea. Si ha instalado una tarjeta Plug-in en el sintetizador, las voces se incluirán automáticamente en la búsqueda. Además, puede utilizar la categoría especial Favorites para guardar las voces más usadas.

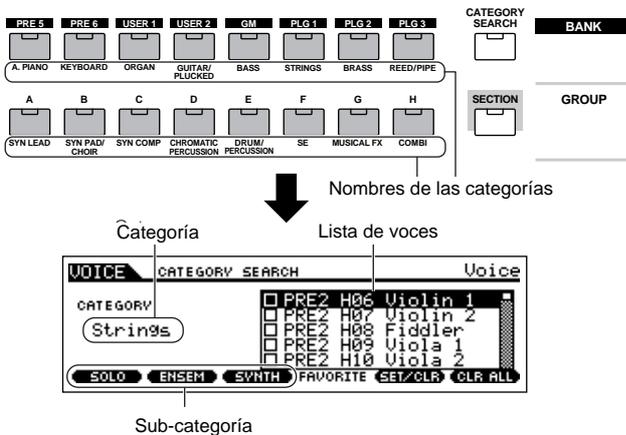
1 Active la función de búsqueda de categoría con el botón [CATEGORY SEARCH].

Con el botón iluminado, puede usar los botones BANK y GROUP para especificar la categoría. Pulse de nuevo [CATEGORY SEARCH] para desactivar esta función.



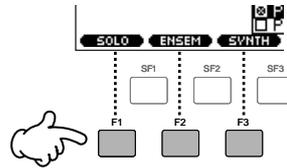
2 Seleccione una categoría

Pulse uno de los botones BANK y GROUP para acceder al nombre de la categoría y a la lista de voces. Se seleccionará la primera voz de esta categoría.



Todas las categorías se dividen en dos o tres subcategorías para facilitar aún más la selección.

Los nombres de las subcategorías se indican en la parte inferior de la pantalla Category Search. Pulse los botones [F1] - [F3] para seleccionar la primera voz de la sub—categoría correspondiente.

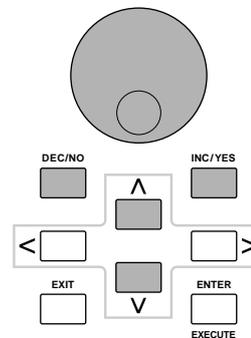


NOTA Alternativamente, puede seleccionar las categorías con los botones de cursor resaltando el nombre de la categoría en la pantalla y luego utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos para seleccionar la categoría. A continuación, mueva el cursor a la lista de voces situada en la parte derecha de la pantalla para seleccionar la voz (véase el paso 3).

NOTA Algunas voces, como las voces de usuario, puede que no se registren en ninguna categoría. Puede buscar estas voces ajustando la categoría a "-----".

3 Seleccione una voz de la lista de voces de la pantalla.

Muévase por las voces disponibles con la rueda de datos. También puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o los botones de cursor [^]/[V].



4 Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] para desactivar esta función y volver a la pantalla original.

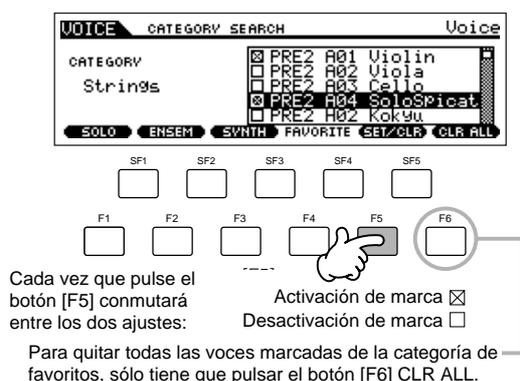
NOTA También puede utilizar los botones [ENTER] o [EXIT] para salir de la función de categoría.

■ Categoría de favoritos (Favorite Category)

Utilice esta práctica función para guardar todas sus voces preferidas en un solo sitio de fácil acceso, y recupérelas con el botón [FAVORITES]. Seleccione una voz de la categoría deseada e introdúzcala en la categoría de favoritos. De esta manera, puede acceder a todas las voces más utilizadas sin tener que pasar por otras categorías, muy útil en las actuaciones en directo.

- 1 Active la función de búsqueda de categoría con el botón [CATEGORY SEARCH].
- 2 Especifique la categoría y la sub-categoría y luego seleccione una voz (página 62).
- 3 Registre la voz seleccionada en el paso 2 en la categoría de favoritos con el botón [F5] SET/CLR para marcar el cuadro situado junto al nombre de la voz.

Puede quitar la marca pulsando el botón [F5] otra vez.



- 4 Si lo desea, asigne otras voces a la categoría de favoritos repitiendo los pasos 2 y 3.
- 5 Pulse el botón [FAVORITES] para ver las voces asignadas a la categoría de favoritos en el paso 2 y 3.

Puede utilizar los botones [F5] SET/CLR y [F6] CLR ALL en esta pantalla para registrar o quitar las voces de la categoría de favoritos.



- 6 Pulse el botón [FAVORITES] otra vez para volver a la pantalla de búsqueda de categoría.

- 7 Cuando pulse el botón [CATEGORY SEARCH] para salir de la pantalla de búsqueda de categoría, los ajustes de categoría de favoritos se guardarán automáticamente en la memoria interna Flash ROM.

⚠ PRECAUCIÓN

Asegúrese de llevar a cabo el paso 7. Los ajustes realizados en los pasos 3 y 4 se perderán al apagar la unidad si no ha ejecutado el paso 7.

⚠ PRECAUCIÓN

No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos (por ejemplo, voz) en la memoria Flash ROM (mientras visualice un mensaje "Please keep power on"). Si lo hace puede que el sistema se bloquee (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM) y no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda, además de perder todos los datos de usuario.

Ajuste de octava del teclado (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Algunas veces, al reproducir una voz, deseará tocar en un margen de tono más grave o más agudo. Por ejemplo, es posible que desee bajar el tono para obtener notas más graves o subir el tono para producir notas más agudas en los solos. Con los controles Octave Up/Down podrá realizar esta operación de manera rápida y sencilla. Cada vez que pulse el botón [OCTAVE UP] del panel, el tono general de la voz subirá una octava. De igual manera, cada vez que pulse el botón [OCTAVE DOWN] el tono bajará una octava. El margen es de -3 a +3, siendo 0 el tono normal. Cuando seleccione Octave Up, se iluminará la luz del botón [OCTAVE UP], y si selecciona Octave Down, lo hará el botón [OCTAVE DOWN]. El ajuste actual de octava se visualizará en la parte superior derecha de la pantalla. En cualquier momento podrá restablecer el tono normal (0) pulsando simultáneamente [OCTAVE UP] y [OCTAVE DOWN] (las dos luces se apagarán).

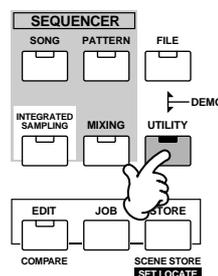


NOTA El ajuste de octava realizado aquí se reflejará automáticamente en el parámetro de octava idéntico del modo de utilidades [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Este ajuste está disponible en todos los modos.

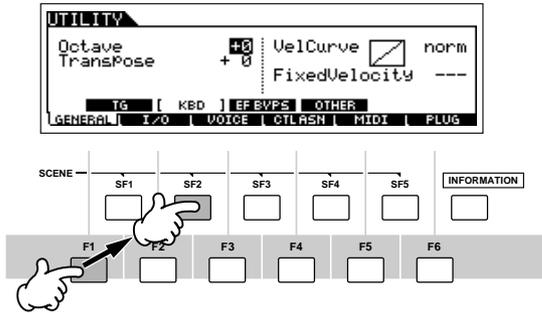
CONSEJO Ajuste de transposición del teclado

Puede ajustar el alcance del cambio, en semitonos, de margen del teclado hacia arriba o hacia abajo así como el ajuste de octava.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidades.



2 Pulse el botón [F1] GENERAL y luego el botón [SF2] KBD.



3 Mueva el cursor a "Transpose" con el botón respectivo.

4 Cambie el valor de transposición con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos.

5 Pulse el botón [STORE] para guardar el ajuste de transposición en la memoria interna Flash ROM.

! PRECAUCIÓN

No olvide llevar a cabo el paso 5. Si no lo hace, se perderán los ajustes realizados en el paso 4.

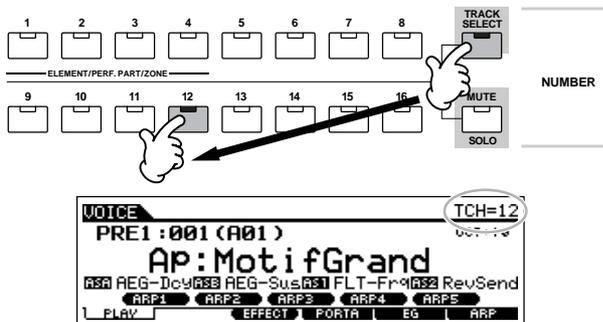
! PRECAUCIÓN

No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos (por ejemplo, voz) en la memoria Flash ROM (mientras visualice un mensaje "Please keep power on"). Si lo hace puede que el sistema se bloquee (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM) y no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda, además de perder todos los datos de usuario.

(NOTA) El ajuste de transposición está disponible en todos los modos.

Ajuste del canal de transmisión MIDI del teclado.

Esta función resulta particularmente útil para grabar en un secuenciador externo o para controlar otro instrumento por MIDI. Le permitirá cambiar sencillamente el canal de transmisión con sólo pulsar un par de botones. Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego pulse el botón NUMBER [1] - [16] correspondiente. El ajuste de canal de transmisión aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla.

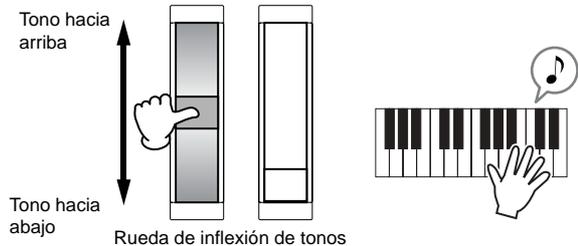


(NOTA) También es posible ajustar el canal de transmisión MIDI del teclado en el modo de utilidades ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Este parámetro está disponible para los modos de voz y actuación, pero no para los modos de canción y patrón.

Uso de los controladores

Rueda de inflexión de tono

Utilice la rueda de inflexión de tono para ligar las notas hacia arriba (mueva la rueda hacia delante) o hacia abajo (mueva la rueda hacia atrás) mientras toca el teclado. Esta rueda vuelve automáticamente a su posición central, y al tono natural, al liberarla. Pruebe la rueda de inflexión de tono mientras pulsa una nota en el teclado.



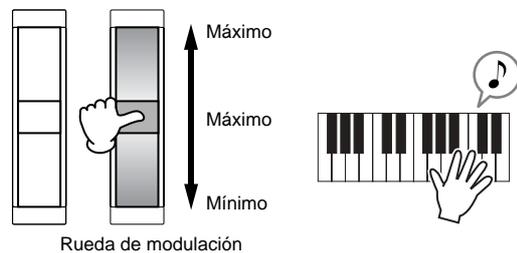
(NOTA) Cada una de las voces predefinidas tiene su propio ajuste de margen de inflexión de tono programado en fábrica. Este ajuste, para cada voz, puede cambiarse en la pantalla [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER y almacenarse como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces. En esta pantalla, también puede invertir la función de inflexión de tono, de forma que al mover la rueda hacia arriba bajará el tono y al moverla hacia abajo subirá.

(NOTA) En la pantalla [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [SF4] CTL SET pueden asignarse a la rueda de inflexión de tono otras funciones, aparte de la mencionada. Estas asignaciones pueden guardarse como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces. Incluso si se asigna una función diferente a esta rueda, la función de inflexión de tono estará disponible y se seguirán generando mensajes de inflexión de tono al mover la rueda.

(NOTA) La rueda de inflexión de tono genera los mismos mensajes MIDI para los otros dispositivos, independientemente de las asignaciones realizadas en el modo de edición de voces.

Rueda de modulación

Aun cuando la rueda de modulación se utiliza para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Mientras mayor sea el movimiento hacia arriba de la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Pruebe la rueda de modulación con distintas voces predefinidas mientras toca el teclado.



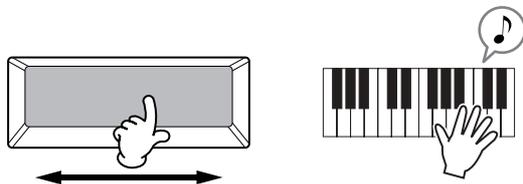
(NOTA) Para evitar aplicar accidentalmente efectos a las voces actuales, procure ajustar la rueda de modulación al mínimo antes de comenzar a tocar.

(NOTA) En la pantalla [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET puede asignarse diversas funciones a la rueda de modulación. Las asignaciones pueden guardarse como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces.

(NOTA) La rueda de modulación genera los mismos mensajes MIDI para los otros dispositivos, independientemente de las asignaciones realizadas en el modo de edición de voces.

Controlador de cinta

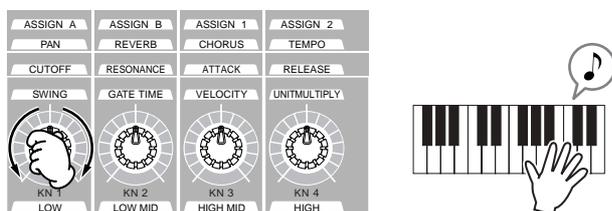
El controlador de cinta es sensible a la pulsación y se controla pasando el dedo lateralmente por la superficie. A cada voz predefinidas se han asignado distintas funciones. Pruebe el controlador de cinta con diversas voces predefinidas mientras toca el teclado.



NOTA Puede ajustar el controlador de cinta para que controle diferentes funciones de los dispositivos MIDI externos conectados al MOTIF ES con las funciones asignadas al propio instrumento. También puede determinar si el valor del controlador de cinta volverá al centro o permanecerá en el punto en el que haya liberado el dedo. Los dos ajustes se realizan en el modo de utilidades ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN).

Mandos giratorios (KN)

Estos mandos le permiten cambiar en tiempo real diversos aspectos del sonido de la voz, mientras toca. Gire el mando a la derecha para aumentar el valor y a la izquierda para disminuirlo. Para cada voz predefinida se han asignado distintas funciones a los cuatro mandos. Pruebe los mandos con diversas voces predefinidas mientras toca el teclado.

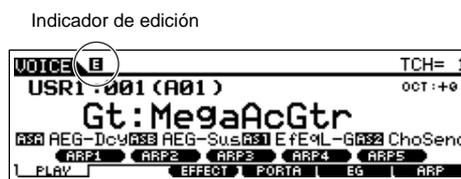


Puede cambiar el grupo particular de funciones o parámetros al que se asignarán los mandos pulsando cualquiera de los botones [KNOB CONTROL FUNCTION]. En la página 81 encontrará los detalles.

NOTA En determinadas situaciones, el uso de los mandos puede que no ocasione ningún cambio del sonido. Si desea más información, consulte la página 50 de la sección de funcionamiento básico.

Indicador de edición

Si altera los mandos en el modo de voz, cambiará directamente los parámetros de la voz. Si cambia cualquiera de los parámetros de voz, en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá el indicador de edición [E] (Edit). Indica que la voz actual se ha modificado, aunque no se ha almacenado todavía.



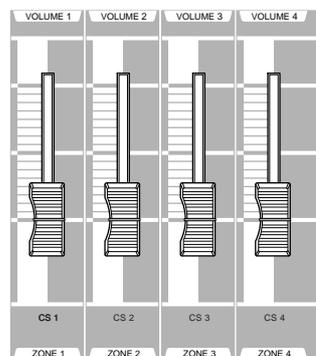
Si está satisfecho con los resultados de la edición y el sonido obtenido, puede guardar los cambios como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces (página 85).

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otra voz durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y se perderán todos los datos editados. Se aconseja guardar todos los datos de voz editados en el modo de almacenamiento de voces (página 85). En el caso de perder los datos de voz editados puede recuperarlos con la función de recuperación de edición (página 82).

Deslizantes de control (CS)

En el modo de voz, los cuatro deslizantes de control le permiten ajustar de manera independiente los niveles de los elementos de una voz normal o las teclas de voz de batería. Si se selecciona una voz normal, podrá ajustar el balance de volumen entre los cuatro elementos.



NOTA El uso accidental de los deslizantes puede ocasionar falta de sonido. En este caso, mueva los deslizantes hacia arriba.

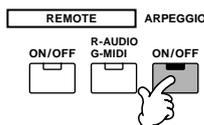
Uso de la función de arpeggio

Esta función le permite activar patrones de ritmo, riffs y frases utilizados por la voz actual con sólo tocar las notas en el teclado. Puesto que las voces predefinidas disponen de sus propios tipos de arpeggio preasignados, sólo deberá tendrá que seleccionar la voz deseada y activar la función de arpeggio. Pruebe a seleccionar diferentes voces y compruebe los distintos tipos de arpeggio.

(NOTA) Si desea conocer los detalles acerca de los arpeggios, consulte la página 169.

1 Pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF] para activar el arpeggio.

Para ciertas voces, la simple selección de la voz activará el arpeggio.



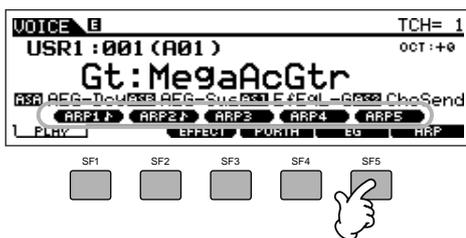
2 Toque una nota(s) en el teclado para activar la reproducción del arpeggio.

El patrón de ritmo o frase particular que se reproduzca dependerá de las notas o acordes interpretados, así como del tipo de arpeggio seleccionado. Consulte los detalles en la página 169 de la sección de funcionamiento básico.

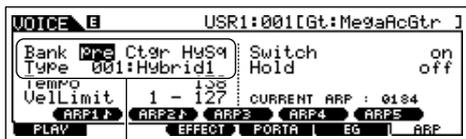


■ Cambio del tipo de arpeggio durante la interpretación al teclado

Cada una de las voces predefinidas tiene asignado un tipo de arpeggio diferente para cada uno de los botones [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5. Cuando en la pantalla aparezca un icono de nota musical a la derecha del número de arpeggio (véase a continuación), se asignará un tipo de arpeggio al botón correspondiente. Pruebe distintos tipos de arpeggio pulsando los botones [SF1] a [SF5].



Puede confirmar el tipo de arpeggio actual seleccionado en la pantalla [F6] ARP.



Tipo de arpeggio actual seleccionado

Bank	Indica "pre (predefinido)" o "usr (usuario)"
Ctgr	Consulte la página 169
Type	Consulte la lista de datos adjunta.

Registre sus tipos de arpeggios preferidos en los botones [SF1] - [SF5].

Puede cambiar los ajustes de fábrica y asignar cualquier tipo de arpeggio que desee a los botones [SF1] - [SF5]. La indicación del arpeggio seleccionado quedará resaltada en color blanco. Si dos botones comparten el mismo tipo, los dos aparecerán en color blanco. Los ajustes pueden guardarse como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces.

1 Pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF] para activar el arpeggio.

2 Seleccione el tipo de arpeggio en la pantalla [VOICE] → [F6] ARP.

3 Mantenga pulsado el botón [STORE] y pulse uno de los botones [SF1] - [SF5].

El tipo de arpeggio actual se asignará al botón pulsado. Si realiza esta operación con el indicador de [ARPEGGIO ON/OFF] apagado, no se asignará ningún tipo de arpeggio al botón pulsado.

4 Repita los pasos 2 y 3 si es necesario.

5 Pulse y libere el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de voces y guarde el ajuste como voz de usuario (página 85).

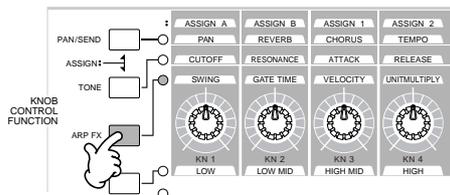
(NOTA) Tenga en cuenta que si pulsa y libera el botón [STORE] SIN pulsar uno de los botones [SF1] - [SF5] accederá automáticamente al modo de almacenamiento de voces, en lugar de guardar el tipo de arpeggio.

■ Control de la reproducción de arpeggio con los mandos giratorios

Puede ajustar los parámetros relacionados con el arpeggio, como el volumen y el tempo, girando los mandos. Si está satisfecho con los resultados, puede guardar los cambios como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces.

1 Pulse el botón KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX] (se iluminará el indicador).

Cuando seleccione algunas voces, el indicador se iluminará automáticamente.



2 Mueva los mandos mientras se reproduce el arpeggio.

En la página 81 encontrará los detalles sobre las funciones que controla cada mando cuando está iluminado el indicador [ARP FX].

3 Si está satisfecho con los resultados, puede guardar los cambios como voz de usuario en el modo de almacenamiento de voces (página 85).

Reproducción en el teclado (en el modo de reproducción de actuaciones)

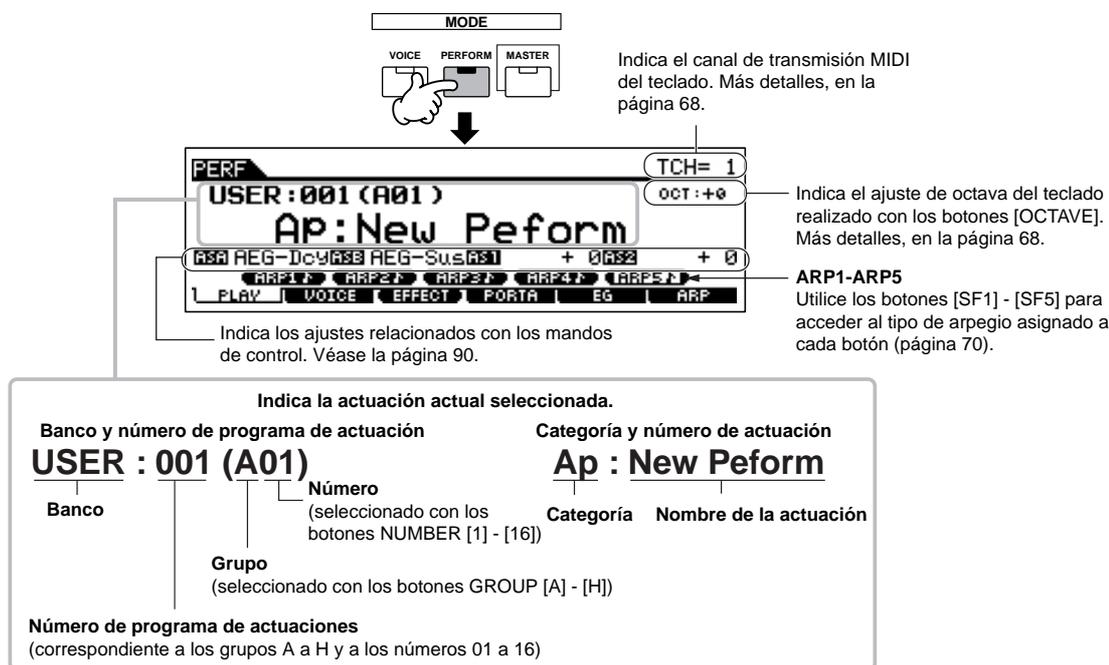
Al igual que en el modo de reproducción de voces, el modo de reproducción de actuaciones es dónde se seleccionan y reproducen los sonidos de instrumento del MOTIF ES. En una actuación, puede mezclar varias voces diferentes en un layer (superposición), o dividir las a lo largo del teclado, o incluso configurar una combinación de layer/división. Cada actuación puede contener hasta cuatro partes diferentes.

Selección de una actuación

En la memoria interna de usuario (Flash ROM) dispone de 128 actuaciones (1banco). En el modo de reproducción de actuaciones puede seleccionar y reproducir actuaciones de usuario individuales. Puesto que sólo hay un banco de actuaciones, no será necesario seleccionar un banco de actuaciones.

1 Pulse el botón [PERFORM] para acceder al modo de reproducción de actuaciones.

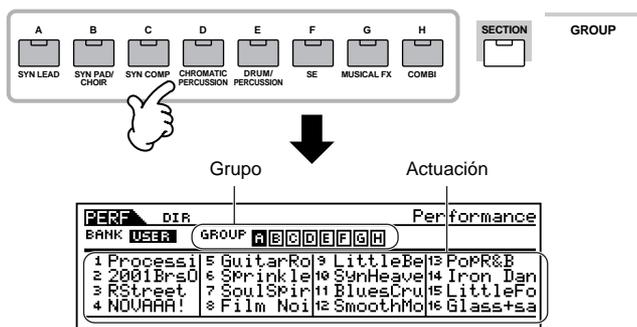
Una vez en este modo, si toca el teclado sonará la actuación indicada en la pantalla. A continuación se explican brevemente los parámetros del modo de reproducción de actuaciones.



NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de ejemplo indicadas en este manual sólo cumplen funciones instructivas y que los contenidos (aquí el nombre de actuación, por ejemplo) pueden ser ligeramente diferente a los de su instrumento.

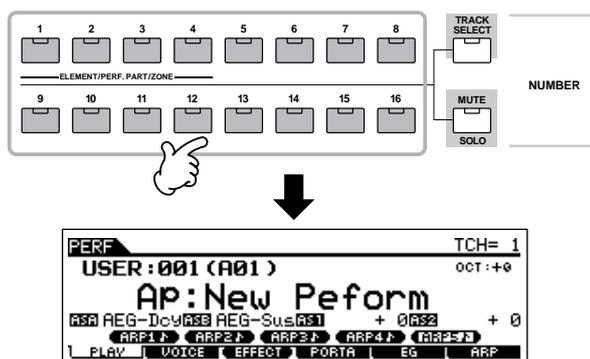
2 Seleccione un grupo de actuaciones

Las actuaciones se dividen en los grupos [A] - [H]. Seleccione un grupo para ver una lista de las actuaciones.



3 Seleccione un número de actuación

Pulse uno de los botones NUMBER [1] - [16+].

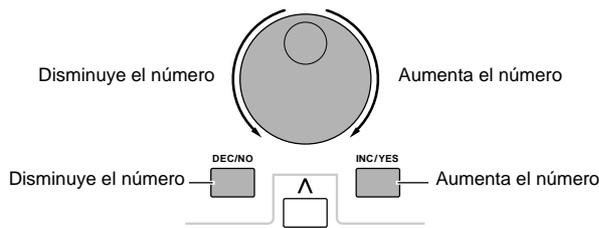


4 Toque el teclado.



Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos.

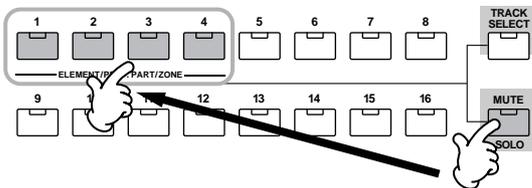
En lugar de utilizar los botones BANK/NUMBER descritos en el paso 2 y 3, puede seleccionar una actuación con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos..



Silenciamiento/solo de parte de actuación

Cada actuación puede contener un máximo de cuatro partes, cada una de las cuales puede activarse o desactivarse independientemente.

El silenciamiento o el solo de las partes se realiza de la misma manera que con las pistas de una canción/patrón. Véase la página 58.



Uso de la función de búsqueda de categoría

Al igual que en el modo de reproducción de voces, puede utilizar las funciones de búsqueda de categoría y de categoría de favoritos en el modo de reproducción de actuaciones. Encontrará los detalles acerca del uso de las funciones en la página 62.

Ajuste de octava del teclado (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

Al igual que en el modo de reproducción de voces, puede utilizar los botones [OCTAVE UP/DOWN] para cambiar el tono del teclado en octavas ascendentes o descendentes.

NOTA El ajuste de octava realizado aquí se reflejará automáticamente en el parámetro de octava idéntico del modo de utilidades ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Este ajuste está disponible en todos los modos.

CONSEJO Ajuste de transposición del teclado

Al igual que en el modo de reproducción de voces, puede ajustar la cantidad de semitonos en que va cambiar el margen del teclado de manera ascendente o descendente, en el modo de utilidades.

NOTA El ajuste de transposición está disponible en todos los modos.

Ajuste del canal de transmisión MIDI del teclado

Como en el modo de reproducción de voces, puede cambiar el canal de transmisión MIDI del teclado. Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego pulse el botón NUMBER [1] - [16] correspondiente. El ajuste de canal de transmisión aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla.

NOTA También puede ajustar el canal de transmisión MIDI en el modo de utilidades ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Este parámetro está disponible para los modos de voz y actuación, pero no para los modos de canción y patrón.

Uso de los controladores

Rueda de inflexión de tono

Básicamente igual que en el modo de reproducción de voces (página 64).

- NOTA** El ajuste de margen de inflexión de tono depende del ajuste (realizado en el modo de voz) de la voz asignada a cada parte.
- NOTA** Las funciones asignadas a la rueda de inflexión de tono dependen del ajuste (realizado en el modo de voz) de la voz asignada a cada parte.
- NOTA** Incluso si se asigna una función diferente a la rueda, la inflexión de tono sigue disponible y se siguen generando mensajes de inflexión de tono cada vez que se mueva.

Rueda de modulación

Básicamente igual que en el modo de reproducción de voces (página 64).

- NOTA** Para evitar aplicar accidentalmente efectos a la voz actual, asegúrese de ajustar la rueda de modulación al mínimo antes de comenzar a tocar.
- NOTA** Las funciones asignadas a la rueda de modulación dependen del ajuste (realizado en el modo de voz) de la voz asignada a cada parte.
- NOTA** El uso de la rueda de modulación genera los mismos mensajes MIDI a los dispositivos externos, independientemente de las asignaciones realizadas en el modo de edición de voces.

Controlador de cinta

Básicamente igual que en el modo de reproducción de voces (página 64).

- NOTA** Las funciones asignadas al controlador de cinta dependen del ajuste (realizado en el modo de voz) de la voz asignada a cada parte.
- NOTA** Puede ajustar el controlador de cinta para que controle funciones diferentes de los dispositivos MIDI externos con las funciones asignadas a la actuación en el propio instrumento. También puede determinar si el valor del controlador de cinta volverá al centro para cada actuación o permanecerá en el punto en el que haya liberado el dedo. Los dos ajustes se realizan en el modo de edición de actuaciones ([PERFORM] → Performance selection - [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN).

Mandos giratorios (KN)

Estos mandos le permiten cambiar en tiempo real diversos aspectos del sonido de la actuación, mientras toca. Gire el mando a la derecha para aumentar el valor y a la izquierda para disminuirlo. Para cada actuación se han asignado distintas funciones a los cuatro mandos. Pruebe los mandos con diversas actuaciones mientras toca el teclado.

Puede cambiar el grupo particular de funciones o parámetros al que se asignarán los mandos, pulsando cualquiera de los botones [KNOB CONTROL FUNCTION]. En la página 90 encontrará los detalles

- NOTA** En determinadas situaciones, el uso de los mandos puede que no ocasione ningún cambio del sonido. Si desea más información, consulte la página 50 de la sección de funcionamiento básico.

Indicador de edición

Si altera los mandos en el modo de actuación, cambiará directamente los parámetros de la actuación. Si cambia cualquiera de los parámetros de canción, en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá el indicador de edición [E] (Edit). Indica que la actuación actual se ha modificado, aunque no se ha almacenado todavía.

Indicador de edición



Si está satisfecho con los resultados de la edición y el sonido obtenido, puede guardar los cambios como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91).

⚠ PRECAUCIÓN

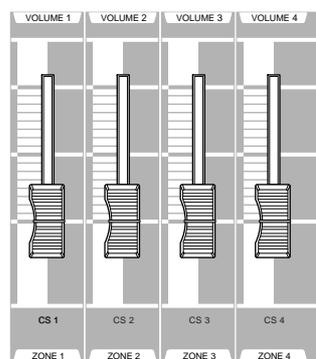
Si selecciona otra actuación durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y se perderán todos los datos editados. Se aconseja guardar todos los datos de actuación editados en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91). En el caso de perder los datos de actuación editados puede recuperarlos con la función de recuperación de edición (página 91).

⚠ PRECAUCIÓN

De fábrica, este sintetizador contiene un completo grupo de 128 actuaciones de usuario especialmente programadas, en el banco de usuario. Puede editar y guardar estas actuaciones, y reemplazarlas en el modo de almacenamiento de actuaciones. También puede restablecer sus valores originales de fábrica pulsando el botón [ENTER] en la pantalla [UTILITY] - [JOB] (página 44).

Deslizantes de control

En el modo de actuación, los cuatro deslizantes de control le permiten ajustar de manera independiente los niveles de los elementos de una actuación. Puede ajustar el balance de volumen entre los cuatro elementos.



- NOTA** El uso accidental de los deslizantes puede ocasionar falta de sonido. En este caso, mueva los deslizantes hacia arriba.

- NOTA** En determinadas situaciones, el uso de los mandos puede que no ocasione ningún cambio del sonido. Si desea más información, consulte la página 50 de la sección de funcionamiento básico.

Uso de la función de arpeggio

Al igual que en el modo de voz, la función de arpeggio puede utilizarse en el modo de actuación.

En este modo, puede realizar ajustes de reproducción de arpeggios independientes para cada parte de la actuación, incluyendo la activación y desactivación, así como el tipo de arpeggio y los parámetros relacionados con el mismo. Esto significa que podrá ajustar la actuación de manera que una o todas las partes puedan utilizarse para activar la reproducción del arpeggio. Una aplicación útil sería asignar una voz de batería a una parte y usar la reproducción de arpeggios sólo en esa parte, por lo que podría hacer que se reproduzca un acompañamiento de patrón rítmico mientras usted interpreta otra voz.

Como las actuaciones predefinidas ya tienen sus propios tipos de arpeggio preasignados, sólo tendrá que seleccionar la actuación deseada y activar la función de arpeggio. Pruebe a seleccionar diferentes actuaciones y compruebe los distintos tipos de arpeggio.

NOTA No pueden reproducirse diferentes tipos de arpeggio para cada parte.

NOTA Si desea más detalles acerca de los arpeggios, consulte la página 169.

■ Cambio del tipo de arpeggio durante una interpretación

Al igual que el modo de reproducción de voces (página 66), el modo de reproducción de actuaciones le permite utilizar los botones [SF1] - [SF5] para asignar tipos de arpeggio y luego recuperarlos.

El tipo de arpeggio de la actuación actual puede seleccionarse en la pantalla [PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] [F3] ARP.

Si asigna el tipo de arpeggio deseado a los botones [SF1] - [SF5], guarde los ajustes como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91).

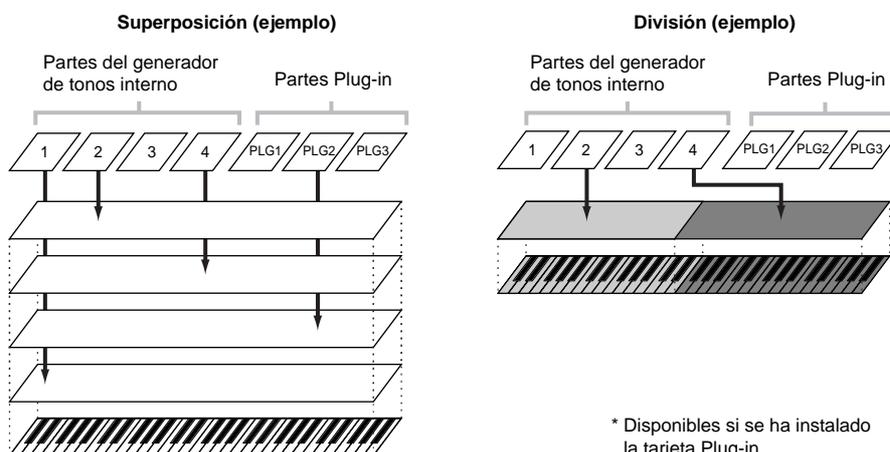
■ Control de la reproducción de arpeggios con los mandos giratorios

Con estos mandos puede ajustar parámetros relacionados con los arpeggios, como el volumen y el tempo. Si está satisfecho con las modificaciones realizadas y el sonido resultante, puede guardar los cambios como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones. Si desea más información sobre el uso de los mandos, consulte el modo de reproducción de voces (página 66).

Asignación de las voces deseadas a cada parte

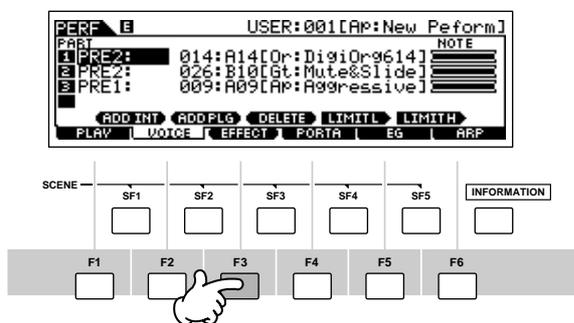
Las actuaciones constan de un máximo de cuatro partes (voces), seleccionadas de las partes 1-4 del generador de tonos interno y de las partes Plug-in 1-3.

Puede crear una actuación superponiendo varias voces y asignando voces diferentes a márgenes independientes del teclado. De esta manera podrá guardar hasta 128 actuaciones originales editadas en la memoria de usuario interna.



1 Pulse el botón [F2] VOICE en el modo de reproducción de actuaciones.

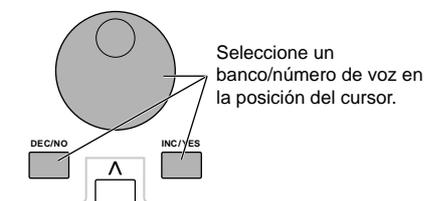
Accederá a una lista que indica la voz asignada a cada parte de la actuación actual.



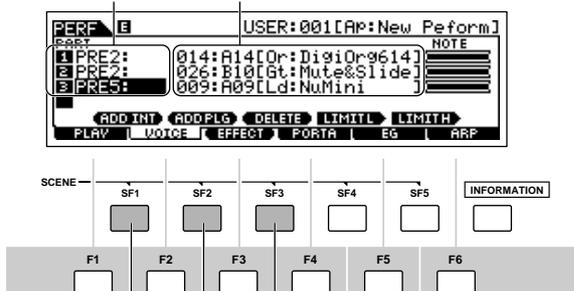
2 Asigne la voz deseada a cada parte.

Mueva el cursor a la parte deseada. Si ya ha asignado una voz a la parte seleccionada, cambie el banco de voces o el número de voz con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Si no ha asignado ninguna voz a la parte seleccionada, pulse los botones [SF1] ADD INT o [SF2] ADD PLG para ejecutar la asignación y luego cambie el banco o el número.

También puede seleccionar un banco/número de voz con los botones BANK, GROUP y NUMBER (página 60).



Banco de voces Número de voz



Asigne una voz interna a la parte seleccionada

Borre la asignación de voz de la parte seleccionada

Asigne una voz Plug-in a la parte seleccionada (disponible si se ha instalado la tarjeta Plug-in)

NOTA Las voces de la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG no puede asignarse a las partes de actuación.

Quando se asigne una voz interna a una parte, podrá disponerse de los siguientes bancos de voces.

PRE1 (predefinido1) - PRE6 (predefinido6)	Bancos predefinidos 1 - 6 de la voz normal. Corresponden a los botones [PRE 1] - [PRE 6] del modo de voz.
USER1 - USER2	Bancos de usuario 1 - 2 de la voz normal. Corresponden a los botones [USER 1] - [USER 2] del modo de voz.
GM	Banco de voces GM normales. Corresponde al botón [GM] del modo de voz.
PDR (Batería predefinida)	Banco de predefinidos de la voz de batería. Corresponde a pulsar los botones [DRUM KITS] y [PRE 5] simultáneamente.
GMPDR (Batería GM)	Banco de voces de batería. Corresponde a pulsar los botones [DRUM KITS] y [GM] simultáneamente.
UDR (Batería de usuario)	Banco de usuario de la voz de batería. Corresponde a pulsar los botones [DRUM KITS] y [USER] simultáneamente.

Quando se asigne una voz de tarjeta Plug-in a una parte, los bancos de voces disponibles diferirán según la tarjeta Plug-in que se haya instalado. Los detalles podrá encontrarlos en el manual de uso de la tarjeta Plug-in.

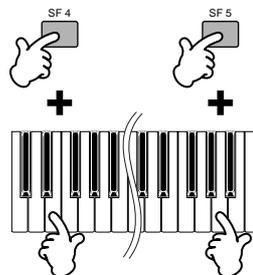
3 Especifique el margen de nota de cada parte, según corresponda.

Puede ajustar la nota más baja del margen en el que sonará la voz de la parte seleccionada pulsando simultáneamente el botón [SF4] y la tecla deseada. Para ajustar la nota más alta pulse el botón [SF5] y la tecla deseada.



Límite inferior de nota

Límite superior de nota



4 Cambie el volumen de cada parte y ajuste el balance relativo de las cuatro partes con los deslizantes de control.

5 Guarde los ajustes como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones.

Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de actuaciones, seleccione el número de actuación de destino y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. En la página 91 encontrará los detalles acerca del almacenamiento de actuaciones.

Uso de la entrada de sonido A/D

Uno de los grandes beneficios del modo de actuación es que puede asignar el sonido de la entrada A/D (su voz recogida por un micrófono, una guitarra, un bajo, etc.) como una de las cuatro partes de una actuación. Para esta parte pueden ajustarse distintos parámetros, como el volumen, el panorámico y los efectos, y mezclar y enviar el sonido de la parte junto con las demás partes. Estos parámetros se ajustan y se guardan en el modo de almacenamiento de actuaciones para cada actuación.

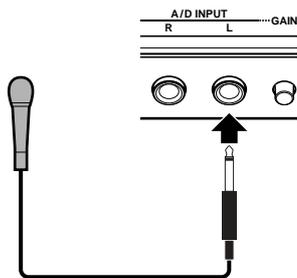
NOTA La parte de entrada de audio también está disponible en los modos de canción/patrón, aunque no está disponible para el modo de voz. El procedimiento y las explicaciones siguientes también son válidos para los modos de canción y de patrón. Los parámetros relacionados con el micrófono (correspondientes al paso 8) de cada canción o patrón se editan en los modos de mezcla de canciones y de mezcla de patrones.

Conexión de un micrófono al terminal A/D INPUT

Esta explicación es válida, sobre todo, para equipos de nivel bajo, como micrófonos, guitarras y bajos.

1 Asegúrese de apagar el MOTIF ES y ajustar el mando GAIN del panel posterior al mínimo.

2 Conecte el micrófono al terminal A/D INPUT del panel posterior.

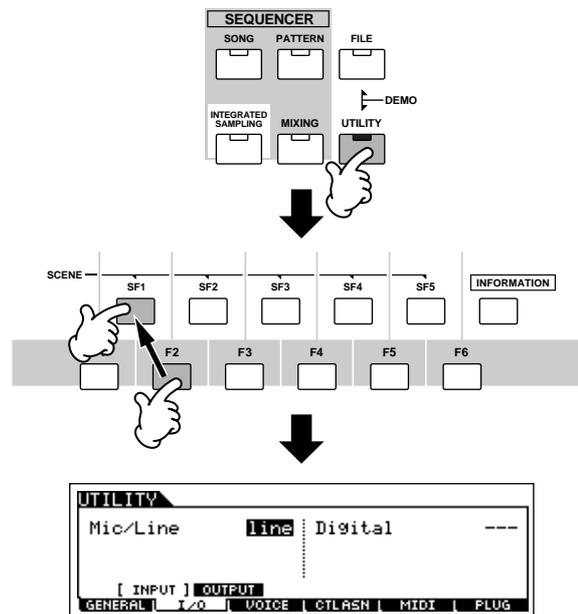


NOTA Se recomienda un micrófono dinámico normal (el MOTIF ES no es compatible con micrófonos de condensador de alimentación phantom).

Encienda el MOTIF ES.

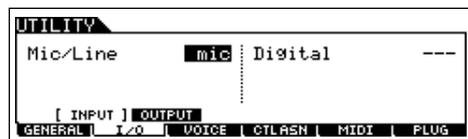
Pulse el botón [PERFORM] para acceder al modo de reproducción de actuaciones y seleccione la actuación deseada.

5 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidades, a continuación el botón [F2] I/O y luego [SF1] INPUT.



6 Ajuste Mic/Line a "mic".

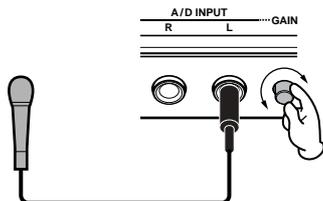
Mueva el cursor al parámetro "Mic/Line" con el botón de cursor y seleccione "mic" con el botón [INC/YES], [DEC/NO] o la rueda de datos.



NOTA Cuando el nivel de salida del equipo conectado (como un micrófono, una guitarra o un bajo) se bajo, ajuste el parámetro a "mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado (como un sintetizador, un lector de CD) sea alto, ajuste el parámetro a "line".

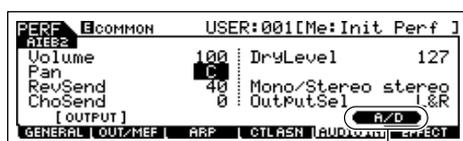
NOTA Este ajuste está disponible para todos los modos. Si desea guardar el ajuste, pulse el botón [STORE].

- 7** Ajuste el nivel de entrada del micrófono con el mando GAIN del panel posterior.



- 8** Ajuste los parámetros relacionados con la entrada de audio en la pantalla AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [SF5] AUDIO IN).

Los detalles sobre los parámetros los encontrará en la página 214 de la sección de referencia.



Cuando haya instalado las tarjetas opcionales AIEB2 o mLAN16E, el menú [F5] AUDIO IN tendrá dos indicaciones: "A/D" y "AIEB2" o "mLAN16E". En este ejemplo pulse el botón [SF5] para acceder a la pantalla A/D.

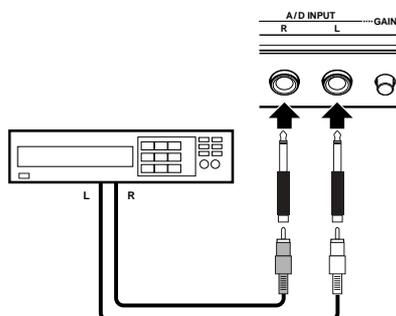
- 9** Guarde los ajustes como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91).

Conexión de un equipo de audio al terminal A/D INPUT

La explicación siguiente es válida, especialmente, para equipos de audio de nivel alto, como un reproductores de CD, sintetizadores y otros teclados.

- 1** Asegúrese de apagar el MOTIF ES y el equipo de audio correspondiente.

- 2** Conecte el equipo de audio al terminal A/D INPUT del panel posterior.



- 3** Encienda el equipo de audio conectado y luego el MOTIF ES.

- 4** Pulse el botón [PERFORM] para acceder al modo de reproducción de actuaciones y seleccione la actuación deseada.

- 5** Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidades, a continuación el botón [F2] I/O y luego [SF1] INPUT.

- 6** Ajuste Mic/Line a "line".

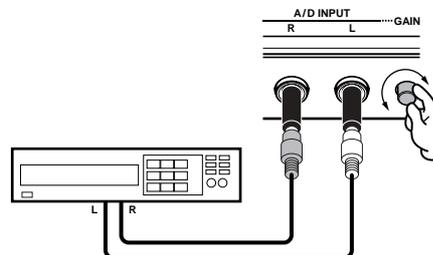
Mueva el cursor al parámetro "Mic/Line" con el botón de cursor y seleccione "line" con el botón [INC/YES], [DEC/NO] o la rueda de datos.



NOTA Cuando el nivel de salida del equipo conectado (como un micrófono, una guitarra o un bajo) sea bajo, ajuste el parámetro a "mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado (como un sintetizador, un lector de CD) sea alto, ajuste el parámetro a "line".

NOTA Este ajuste está disponible para todos los modos. Si desea guardar el ajuste, pulse el botón [STORE].

Ajuste el nivel de entrada del equipo de audio con el mando GAIN del panel posterior.



- 8** Ajuste los parámetros relacionados con la entrada de audio en la pantalla AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [SF5] AUDIO IN).

Los detalles sobre los parámetros los encontrará en la página 214 de la sección de referencia. Cuando haya instalado las tarjetas opcionales AIEB2 o mLAN16E, pulse el botón [SF5] para acceder a la pantalla A/D.

Guarde los ajustes como actuación de usuario en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91).

NOTA Las señales de entrada de audio del conector OPTICAL INPUT y DIGITAL INPUT (cuando se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2) o del conector mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E) también pueden tratarse como partes de entrada de audio. Consulte la página 165 respecto de los detalles.

Uso de la tarjeta Plug-in

Las tarjetas Plug-in le permiten disponer de una mayor flexibilidad y capacidad de sonido. Cuando se han instalado, se integran de manera impecable y transparente dentro del sistema del MOTIF ES, lo que significa que podrá utilizar sus sonidos y funciones exactamente igual que si se hubieran colocado en el sintetizador de fábrica.

A continuación se describen las tarjetas disponibles para este sintetizador y que pueden instalarse en el mismo.

En el MOTIF ES pueden instalarse hasta tres tarjetas Plug-in. Estas tarjetas no sólo ofrecen más voces; también son completos generadores de tono en sí mismas, que pueden editarse y que amplían las especificaciones de nivel del sistema, como la polifonía máxima. Además, permiten utilizar sistemas de síntesis diferentes, aparte del AWM2. El usuario puede reproducir las voces Plug-in igual que las voces normales y utilizarlas como partes de una canción, patrón o actuación.

El MOTIF ES es compatible con el sistema Plug-in de síntesis modular (véase a continuación).

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Acerca del SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR

El sistema Plug-in de síntesis modular de Yamaha amplía y actualiza enormemente las posibilidades de sintetizadores, generadores de tonos y tarjetas compatibles con este sistema. El sistema le permite aprovechar las ventajas de la sofisticada tecnología de sintetizador y de efectos para mantenerse al día con los rápidos y múltiples avances producidos en la producción de música moderna.

Tarjetas Plug-in disponibles

Hay tres tipos de tarjetas Plug-in compatibles con el sistema Plug-in de síntesis modular: tarjetas Plug-in de parte individual, Plug-in multiparte y Plug-in de efectos. Con ellas podrá construir un sistema propio basado en los sonidos que necesite.

Tarjetas Plug-in individuales

Estas tarjetas le permiten disponer de un sintetizador totalmente diferente o de un generador de tonos de un timbre (página 162) y reproducir sus voces con una sola parte del MOTIF ES. Algunas tarjetas permiten utilizar sistemas de síntesis diferentes, aparte del AWM2.

● Tarjeta Plug-in de modelado físico analógico (PLG150-AN)

En la síntesis de modelado físico analógico (AN), se utiliza lo último en tecnología digital para reproducir el sonido de sintetizadores analógicos. Con esta tarjeta, dispondrá de control en tiempo real sobre la reproducción de sonidos de sintetizadores clásicos, así como los últimos sonidos de la música de clubbing actual.

● Tarjeta Plug-in de piano (PLG150-PF)

Una impresionante memoria de forma de ondas dedicadas a la reproducción de sonidos de piano. La tarjeta ofrece 136 sonidos estéreo, incluyendo una serie de pianos acústicos y eléctricos, y polifonía de 64 notas. Incluso podrá instalar dos tarjetas para duplicar la polifonía a 128 notas.

● Tarjeta Plug-in DX/TX avanzada (PLG150-DX)

Tarjeta que incluye los sonidos del DX7. A diferencia de los generadores de tonos basados en PCM, esta tarjeta utiliza el potente sistema de síntesis FM, el mismo de la serie de sintetizadores DX, con el que dispondrá de un potencial de modelado del sonido extraordinariamente versátil y dinámico. Los sonidos son compatibles con los del DX7, y la tarjeta incluso puede recibir datos del DX7 mediante un trasvase de datos en bloque.

● Tarjeta Plug-in de acústica virtual (PLG150-VL)

Con la síntesis de acústica virtual (VL), los sonidos de instrumentos reales se modelan (simulan) en tiempo real, proporcionando un grado de realismo que no puede conseguirse con las técnicas de síntesis basadas en PCM. Cuando se reproducen estos sonidos con un controlador de soplo MIDI (opcional) podrá incluso capturar parte del feeling físico de los instrumentos de viento.

● Tarjetas Plug-in de batería (PLG150-DR) y de percusión (PLG150-PC)

Una vez conectada e instalada, las tarjetas PLG150-DR/PLG150-PC se convierte de una fuente de sonido adicional impecable de AWM2 para un sintetizador o un generador de tonos anfitrión, con un total de 88 voces de batería/percusión. Gracias a la capacidad de procesamiento de efectos incorporados, las tarjetas PLG150-DR/PLG150-PC dispone de dos bloques de efectos independientes: inserción y reverberación, que pueden aplicarse a cada uno de los kits.

Tarjeta Plug-in multiparte

Estas tarjetas permiten añadir al MOTIF ES un generador de tonos multitímbrico independiente (página 162), ampliando la capacidad de voces y de polifonía del instrumento con dieciséis partes de instrumentos independientes.

● Tarjeta Plug-in XG (PLG100-XG)

Esta tarjeta es un generador de sonidos XG de 16 partes. Con la gran variedad de sonidos y de efectos de esta tarjeta podrá reproducir brillantemente archivos de canciones XG/GM.

Tarjeta Plug-in de efectos

Estas tarjetas le permite añadir al sintetizador anfitrión un bloque de efectos totalmente diferente.

● Tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH)

Con esta tarjeta podrá agregar armonías a las partes seleccionadas, con cuatro tipos de efectos. Las partes de chorus para las voces pueden crearse automáticamente a partir de acordes preparados y almacenados como datos MIDI. También puede utilizarse este sintetizador como un vocoder conectando un micrófono y utilizándolo mientras se toca el teclado.

Uso de una tarjeta Plug-in de parte individual

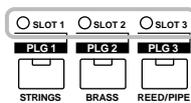
Instale cualquiera de las tarjetas Plug-in de parte individual, como las PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR y PLG150-PC al MOTIF ES y reproduzca la voz Plug-in en el modo de reproducción de voces.

1 Después de apagar el MOTIF ES, instale la tarjeta Plug-in de parte individual en el instrumento.

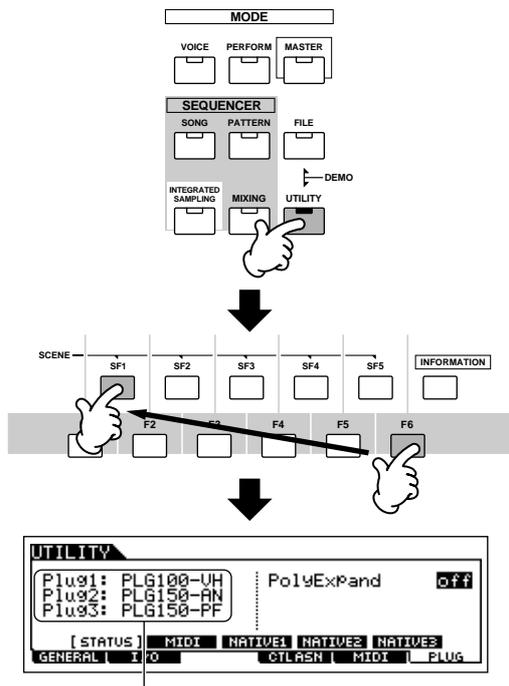
Véase la página 283.

2 Encienda el MOTIF ES.

A continuación se iluminará el indicador de ranura correspondiente situado en la parte superior derecha del panel frontal. El indicador señalará que la tarjeta se ha instalado correctamente.

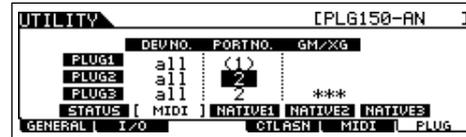


3 Compruebe el estado de las tarjetas Plug-in instaladas en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



Se visualiza el nombre de la tarjeta Plug-in instalada.

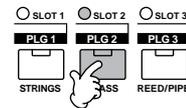
4 Ajuste el puerto MIDI de la tarjeta Plug-in a "2" o "3" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



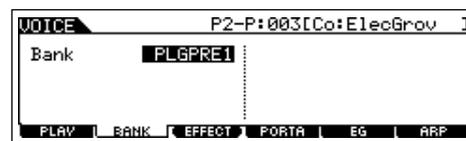
NOTA Si se ajusta el número de puerto MIDI a "1" u "off", la voz Plug-in puede que suene simultáneamente con la voz interna al reproducir datos de canción o patrón. Para evitarlo asegúrese de que el puerto MIDI se ha ajustado a "2" o "3", especialmente si se utilizan los modos de canción o patrón. Para evitar problemas similares, si instala una tarjeta Plug-in de parte individual y una tarjeta Plug-in multiparte, ajuste las tarjetas a números de puerto MIDI diferentes.

5 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces y seleccione una voz Plug-in.

La selección de una voz individual se realiza del mismo modo que una voz normal (página 60), excepto que se seleccionará uno de los bancos PLG (Plug-in). Pulse el botón PLG que corresponda a la ranura en la que se ha instalado la tarjeta Plug-in.



También deberá seleccionar un banco de la tarjeta Plug-in. Pulse el botón [F2] BANK para acceder a la pantalla de selección de banco de tarjeta Plug-in y luego seleccione el banco deseado.



NOTA Si desea conocer los detalles de la estructura de banco de cada tarjeta Plug-in, consulte el manual de uso de cada tarjeta. Respecto del banco PLGPRE (Plug-in predefinido), consulte la lista de voces Plug-in. Acerca del banco de voces de tarjeta visualizado como "035/000", consulte el mapa/lista de voces. Los bancos PLGUSR (Plug-in de usuario) contienen las voces que haya editado y guardado como voces de usuario.

6 Toque el teclado.



NOTA La interpretación de voces de los bancos de usuario Plug-in (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR) no producirá ningún sonido, si la tarjeta Plug-in se acaba de instalar. Estos bancos están disponibles sólo después de editar una voz Plug-in y guardarla como voz Plug-in de usuario.

Voces Plug-in y voces de tarjeta

Las voces de una tarjeta Plug-in de parte individual instalada en el MOTIF ES puede dividirse en dos tipos: voces de tarjeta y voces Plug-in. Las voces de tarjeta son voces de la tarjeta Plug-in sin procesar, sin alterar, el “material básico” utilizado para las voces Plug-in. Las voces Plug-in, de otro lado, son voces de tarjeta editadas, voces que se han programado especialmente para utilizarse con el sintetizador anfitrión.

Puesto que el MOTIF ES incluye voces Plug-in predefinidas para todas las tarjetas Plug-in, es posible recuperar y reproducir las voces correspondientes para cada tarjeta inmediatamente después de instalarlas.

NOTA Las voces Plug-in pueden editarse en el modo de edición de voces.

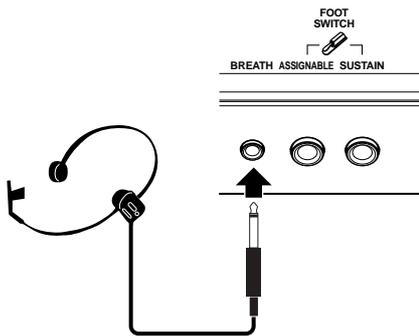
NOTA Las voces de tarjeta pueden editarse con el software suministrado para cada tarjeta Plug-in.

CONSEJO Reproducción del sonido de PLG150-VL con el controlador de soplido

Con la síntesis de acústica virtual (VA), la PLG150-VL dispone de los sonidos de instrumentos reales modelados (simulados) en tiempo real, ofreciendo un grado de realismo que no puede conseguirse con las técnicas de síntesis basadas en PCM. Cuando reproduzca estos sonidos con un controlador de soplido adicional, podrá incluso capturar parte del feeling físico de los instrumentos de viento.

1 Instale la tarjeta PLG150-VL en el MOTIF ES.

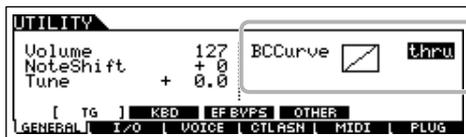
2 Conecte el controlador de soplido BC3 en el terminal BREATH del panel posterior (página 42).



3 Encienda el MOTIF ES.

4 Ajuste los parámetros relacionados con la tarjeta Plug-in en el modo de utilidades, correspondiente a los pasos 3 y 4 de las instrucciones de la página anterior.

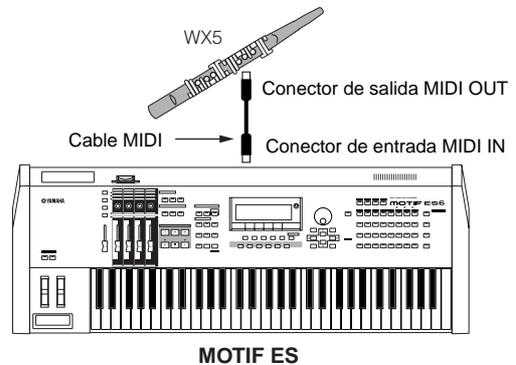
5 Ajuste la curva del controlador de soplido con el parámetro [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → [BCCurve (página 260).



6 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces y luego seleccione una voz Plug-in de la tarjeta PLG150-VL.

7 Reproduzca la voz y sople en el controlador de soplido para cambiar expresivamente el sonido.

También puede utilizar el controlador de soplido MIDI WX5 para reproducir la voz Plug-in de la tarjeta PLG150-VL. Conecte el WX5 al MOTIF ES con un cable MIDI.



Uso de una tarjeta Plug-in multiparte

En esta sección, se explicará la reproducción de una canción en formato XG con una tarjeta Plug-in PLG100-XG. Desde luego, para aprovechar al máximo estas instrucciones, deberá disponer de datos de canción XG (archivo MIDI estándar) guardados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.

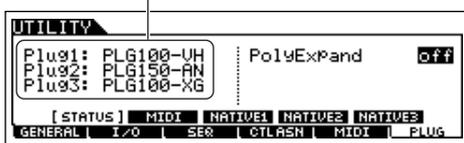
- 1 Después de apagar el MOTIF ES, instale la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG en la ranura 3 del sintetizador.

Véase la página 283 respecto de los detalles.

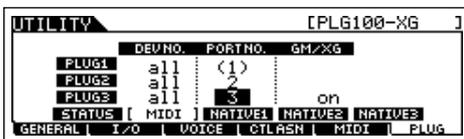
- 2 Encienda el MOTIF ES.

- 3 Compruebe el estado de las tarjetas Plug-in instaladas en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

Se visualiza el nombre de la tarjeta Plug-in instalada.



- 4 Ajuste el puerto MIDI de la tarjeta PLG100-XG a "2" o "3" en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



NOTA Si se ajusta el número de puerto MIDI a "1" u "off", la voz Plug-in puede que suene simultáneamente con la voz interna al reproducir datos de canción o patrón. Para evitarlo asegúrese de que el puerto MIDI se ha ajustado a "2" o "3", especialmente si se utilizan los modos de canción o patrón. Para evitar problemas similares, si instala una tarjeta Plug-in de parte individual y la tarjeta PLG100-XG, ajuste las tarjetas a números de puerto MIDI diferentes.

- 5 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones y luego pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo.

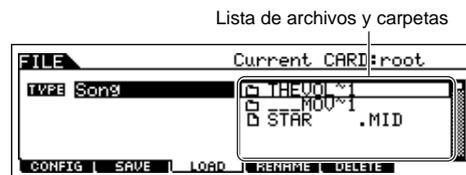
- 6 Cargue el archivo de canción XG (archivo MIDI estándar) del dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB en el MOTIF ES, en la pantalla [FILE] → [F3] LOAD, como se describe en las instrucciones siguientes.

- 1 Inserte una tarjeta SmartMedia que contenga los archivos de canción XG en la ranura CARD, o utilice un dispositivo de almacenamiento USB (conectado al terminal USB TO DEVICE) que contenga los archivos de canción XG correspondientes.

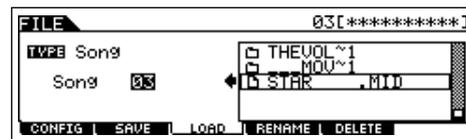
- 2 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego ajuste los parámetros básicos.

Consulte "Ajustes básicos para uso de una tarjeta SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB, en la página 30.

- 3 Ajuste el parámetro [FILE] - [F3] LOAD - TYPE a "Song".



- 4 Mueva el cursor a la lista de archivos que va a cargar, seleccione el archivo deseado y luego pulse el botón [ENTER].



- 5 Especifique el número de canción de destino y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de carga.

⚠ PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador borra y reemplaza automáticamente cualquier dato existente en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar cualquier dato importante en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB antes de realizar una operación de carga.

- 7 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones y luego seleccione el número de canción en el que se va a cargar el archivo de canción XG.

- 8 Ajuste el puerto de transmisión MIDI de todas las pistas al número especificado en el paso 4, en la pantalla [SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL.



Ajuste los puertos de transmisión MIDI.

- 9 Pulse el botón [F] para reproducir la canción XG.

Uso de una tarjeta Plug-in de efectos

En la explicación del ejemplo siguiente se utiliza la tarjeta Plug-in de armonía vocal PLG100-VH para aplicar efectos de armonía al sonido recibido por el micrófono, en el modo de actuación.

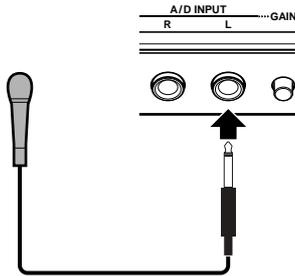
NOTA Para las canciones o patrones, los parámetros relacionados con la tarjeta Plug-in de efectos (que corresponden al paso 6) pueden editarse en los modos de mezcla de canciones o de mezcla de patrones.

NOTA Tenga en cuenta que la tarjeta Plug-in de efectos no puede utilizarse en el modo de voz.

1 Después de apagar el MOTIF ES, instale la tarjeta Plug-in de efectos PLG100-VH en la ranura 1.

Véase la página 283 respecto de los detalles.

2 Conecte el micrófono en el terminal A/D INPUT del panel posterior (página 72).



NOTA Se recomienda un micrófono dinámico normal (el MOTIF ES no es compatible con micrófonos de condensador de alimentación phantom).

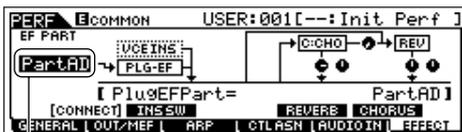
3 Encienda el MOTIF ES.

4 Pulse el botón [PERFORM] para acceder al modo de reproducción de actuaciones, seleccione la actuación deseada y luego ajuste los parámetros relacionados con el micrófono.

Respecto de los detalles, consulte los pasos #4 - 9 en la página 72.

5 Compruebe el estado de las tarjetas Plug-in instaladas en la pantalla [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

6 Seleccione "PartAD" como la parte a la que se aplicará el efecto de inserción Plug-in en la pantalla CONNECT ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).

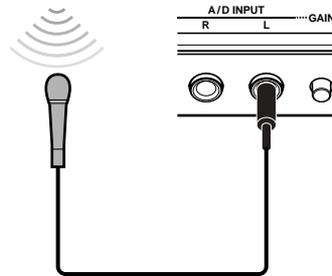


Move the cursor here, then select the Part.

7 Ajuste los parámetros relacionados (como el tipo de efecto, etc.) en la pantalla de efectos Plug-in ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Respecto de los detalles, consulte el manual de uso de la tarjeta PLG100-VH.

8 Cante o hable por el micrófono para comprobar el sonido del efecto y realice los ajustes necesarios.



9 Si lo desea, guarde los ajustes del sonido del micrófono y de la PLG100-VH como actuación en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 91).

Guía rápida – Curso avanzado

Edición de una voz

El modo Voice Edit (edición de voces) ([VOICE] - [EDIT]) le provee de completas herramientas para la creación de sus propias voces originales, bien sea partiendo de cero, cambiando los sonidos básicos o alterando los distintos parámetros de voz. Cree sonidos personalizados recuperando una voz predefinida y editándola cómo desee. Los parámetros disponibles y los métodos de edición difieren según el tipo de voz.

● Normal Voice Edit (edición de voces normales)

Una voz normal consta de hasta cuatro elementos. Para la edición de voces existen dos tipos de pantallas: las de Common Edit (Edición común), para la edición de parámetros comunes a todos los elementos, y las de edición de elementos individuales.

● Drum Voice Edit (edición de voces de batería)

Las voces de batería constan de distintas ondas y/o voces normales, cada una de las cuales se asigna a notas del teclado, desde C0 (Do0) hasta C6 (Do6). Para la edición de voces de batería existen dos tipos de pantallas: las de Common Edit (edición común), para la edición de parámetros comunes a todas las teclas (elementos) de batería de la voz, y las de edición de teclas (elementos) individuales.

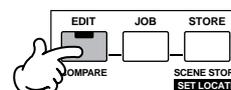
● Plug-in Voice Edit (edición de voces Plug-in)

En esencia, es igual a la edición de voces normales. La única diferencia es que con las voces Plug-in sólo puede editarse un elemento.

Normal Voice Edit (edición de voces normales)

1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de voz y a continuación seleccione la voz normal que va a editar.

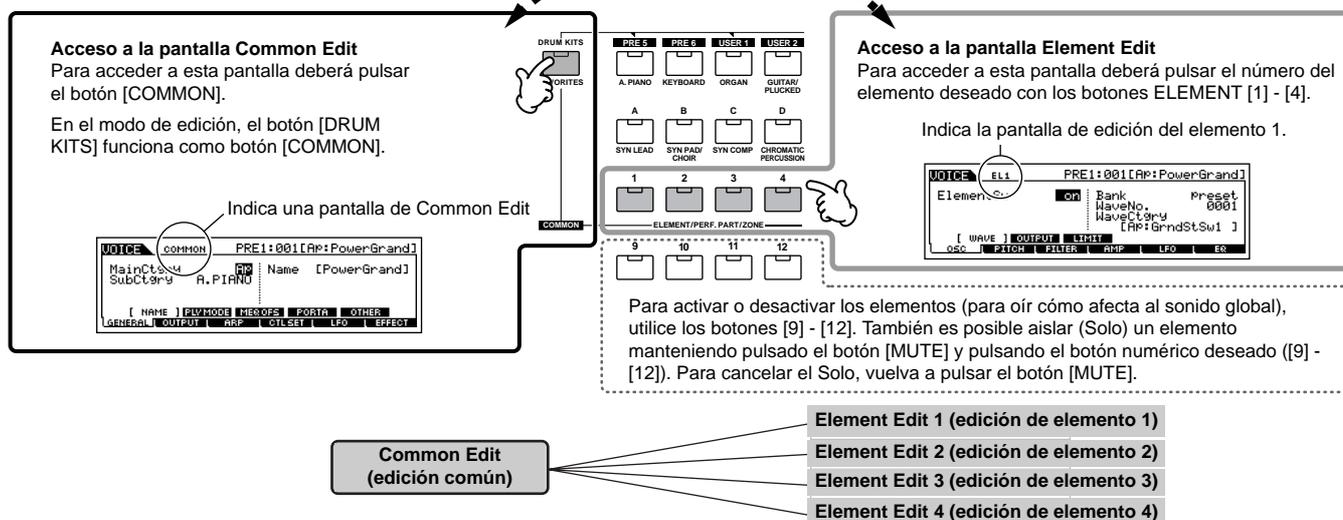
2 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de voces.



3 Acceda a la pantalla Common Edit o Element Edit.

Si desea editar los sonidos de constituyen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como oscilador, tono, filtro, amplitud y EG (Generador de envolvente) acceda a la pantalla Element Edit. Si desea editar parámetros de carácter general relacionados con la voz global y su procesamiento, como arpegio, controlador y efectos, acceda a la pantalla Common Edit.

En el modo de edición de voces, puede conmutar entre las pantallas Common Edit y Element Edit, como se indica a continuación.



4

Seleccione el menú que desee editar con los botones [F1] → [F6] y [SF1] → [SF5] y luego edite los parámetros.

A continuación se ofrece una breve descripción de los parámetros principales de una voz.

● Parámetros básicos para crear un sonido

Selección de elemento → [F1] - [F6]

Si desea editar los parámetros básicos de la voz que generan el sonido y los que le dan forma, como oscilador, tono, filtro, amplitud y EG (generador de envolvente), utilice la pantalla de edición común.

[F1] OSC (Oscilador)	páginas 160, 195
[F2] PITCH	páginas 160, 196
[F3] FILTER	páginas 161, 197
[F4] AMP (Amplitud)	páginas 162, 199
[F5] LFO	páginas 162, 201
[F6] EQ (Ecuador)	páginas 178, 201

● Parámetros relacionados con los efectos

.....Páginas 177 y 194

[COMMON] → [F6] EFFECT

Los efectos utilizan DSP (procesamiento digital de señal) para alterar y realzar el sonido de una voz. Los efectos se aplican en las etapas finales de la edición, permitiéndole cambiar el sonido de la voz creada a voluntad. La pantalla Common Edit le permite editar los parámetros relacionados con el efecto.

● Parámetros relacionados con los controladores

.....Páginas 155 y 192

Para cada voz es posible asignar diversas funciones a los controladores internos, como a la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación, el controlador de cinta, los mandos giratorios [ASSIGN1 y 2), el aftertouch del teclado y a los controladores opcionales conectados, como un pedal conmutador, un pedal controlador o un controlador de soplido. Estos ajustes pueden editarse en la pantalla Common Edit.

● Parámetros relacionados con los arpeggios

.....Páginas 169 y 191

[COMMON] → [F3] ARP (arpeggio)

Para cada voz es posible ajustar los parámetros relacionados con el arpeggio, como el tipo de arpeggio y el tempo de reproducción. Estos parámetros se editan en la pantalla Common Edit.

5

Repita los pasos 3 y 4, si lo desea.

6

Asigne un nombre a la voz normal editada.

Introduzca un nombre para la voz en la pantalla NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] [NAME]). Consulte las instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.



Introduzca el nombre de la voz deseada.

7

Almacene la voz editada en la memoria de usuario interna (página 187).

La voz editada puede guardarse en el modo de almacenamiento de voces. En la página 85 encontrará los detalles.

8

Si lo desea, guarde las voces editadas y almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

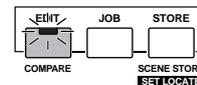
Tenga en cuenta que los datos de la voz editada se almacenan en la memoria de usuario interna (Flash ROM), incluso cuando se apaga la unidad. Por tanto, no es necesario guardar los datos en una tarjeta SmartMedia u otro dispositivo; sin embargo, quizás desee guardarlos en otro soporte, por razones de seguridad o de organización. Encontrará más información en la página 85.

Función Compare

Esta función le permite conmutar entre la voz editada y la original, sin editar, permitiéndole oír la diferencia entre las dos y ver de este modo, cómo afecta la edición al sonido.

1 En el modo de edición de voces (indicador [EDIT] iluminado), pulse el botón [EDIT] de manera que el indicador parpadee.

El indicador [C] aparecerá en la parte superior de la pantalla (en lugar del indicador [E]) y se recuperará la voz original, sin editar, para su monitorización.



2 Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función "Compare" y restablecer los ajustes de la voz editada.

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

NOTA Mientras esté activo Compare, no es posible realizar la edición de la voz.

CONSEJO Edición de una voz con los mandos giratorios

Los cuatro mandos situados en la parte superior del instrumento no sólo cumplen la función de alterar el sonido durante su interpretación, sino que también pueden utilizarse para editar una voz, tanto en el modo de reproducción de voces como en el de edición de voces.

● Cuando está activado el indicador [PAN/SEND]:

PAN	Determina la posición panorámica estéreo de la voz	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F2] OUTPUT → Pan	Página 190
REVERB (reverberación)	Determina la cantidad de reverberación que se aplicará a la voz.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F2] OUTPUT → RevSend	Página 191
CHORUS (chorus)	Determina la cantidad de chorus que se aplicará a la voz.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Página 191
TEMPO (tempo)	Determina el tempo del arpeggio asignado a la voz actualmente seleccionada.	[VOICE] → Selección de voces → [F6] ARP → Tempo	Página 189

● Cuando está activado el indicador [TONE]:

CUTOFF (corte)	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro para ajustar el brillo del tono	[VOICE] → Selección de voces → [F5] EG → CUTOFF	Página 189
RESONANCE (resonancia)	Refuerza o atenúa el nivel del área situada alrededor de la frecuencia de corte del filtro.	[VOICE] → Selección de voces → [F5] EG → RESO	Página 189
ATTACK (ataque)	Determina el tiempo de ataque del sonido. Por ejemplo, puede ajustar una voz de cuerdas para que el volumen del sonido aumente gradualmente ajustando un tiempo de ataque lento; sólo tiene que girar este mando a la derecha.	[VOICE] → Selección de voces → [F5] EG → ATK (AEG)	Página 189
RELEASE (abandono)	Determina el tiempo de abandono del sonido. Si gira el mando a la derecha, ajustará un tiempo de abandono prolongado y (según sea la voz seleccionada) el sonido tendrá sustain después de liberar la tecla. Para producir un abandono brusco, en el que el sonido se corte abruptamente, ajuste un tiempo de abandono corto.	[VOICE] → Selección de voces → [F5] EG → REL (AEG)	Página 189

(NOTA) Los ajustes anteriores se aplican como compensaciones de los ajustes de AEG y FEG en el modo de edición de voces.

● Cuando está activado el indicador [ARP FX]:

SWING	Ajusta la sensación de swing en la reproducción del arpeggio.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX Swing	Página 192
GATE TIME (tiempo de puerta)	Ajusta el tiempo de puerta (extensión) de las notas del arpeggio.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX GateTimeRate	Página 192
VELOCITY (vel. de pulsación)	Ajusta la velocidad de pulsación de las notas del arpeggio.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX VelocityRate	Página 192
UNITMULTIPLY (multip. de unid.)	Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en base al tempo.	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX UnitMultiply	Página 192

● Cuando está activado el indicador [EQ]:

LO	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias graves del ecualizador maestro (Master EQ).	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Página 190
LO MID	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias medias graves del ecualizador maestro (Master EQ).	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Página 190
HI MID	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias medias agudas del ecualizador maestro (Master EQ).	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Página 190
HI	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias agudas del ecualizador maestro (Master EQ).	[VOICE] → Selección de voces → [EDIT] → [COMMOM] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Página 190

(NOTA) Los ajustes anteriores se aplican como compensaciones de los ajustes de EQ en la pantalla [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● Cuando están activados los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] (pulsándolos simultáneamente):

ASSIGN A	Ajusta parámetros asignados a estos mandos giratorios en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Página 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Ajusta parámetros asignados a estos mandos giratorios en la pantalla [VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	Página 192
ASSIGN 2		

(NOTA) Además de las funciones anteriores, los parámetros relacionados con Master Effect (ajustados en la pantalla [UTILITY] → [F3] VOICE) → [SF2] MEF pueden asignarse a estos cuatro mandos pulsando simultáneamente los botones [ARP FX] y [EQ]. Los parámetros concretos asignados a los cuatro mandos pueden ajustarse en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

CONSEJO Edición de una voz con los deslizantes de control (CS)

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → Element selection → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

En el modo de voz, los cuatro deslizantes de control le permitirán ajustar independientemente los niveles de los elementos de una voz normal o de las teclas de voces de batería.

(NOTA) El uso accidental de los deslizantes puede ocasionar que no se produzca ningún sonido. En este caso, mueva los mandos hacia arriba.

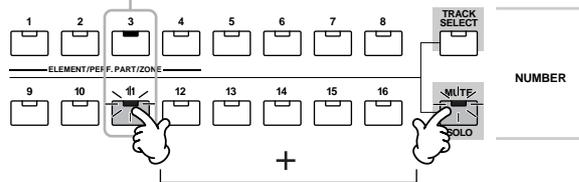
Para realizar el solo de un elemento durante la edición

Esta función resulta útil para aislar el sonido de un solo elemento y conseguir así que la edición resulte más sencilla.

- 1 En el modo de edición de voces normales mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse simultáneamente los botones NUMBER [9] a [12] para realizar el solo del elemento correspondiente.**

Una vez que haya seleccionado el elemento del solo, el indicador del botón [MUTE] comenzará a parpadear para indicar que la función Solo está activada y que únicamente podrá editarse el elemento seleccionado.

En este ejemplo sólo se activará y podrá editarse el elemento 3.



- 2 Para realizar el solo de otro elemento, sólo tiene que pulsar el botón numérico correspondiente [9] - [12].**

- 3 Para abandonar la función Solo, pulse el botón [MUTE] otra vez.**

Edit Recall (recuperación de edición)

Si edita una voz y selecciona una voz diferente sin antes almacenar la voz editada, toda la edición que haya realizado se borrará. En este caso, puede utilizar la función Edit Recall para restablecer la voz con la última edición intacta.

- 1 Pulse el botón [JOB] en el modo de voz para acceder al modo de operaciones de voz.**

- 2 Pulse el botón [F2] RECALL para acceder a la pantalla Recall.**

- 3 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación).**

Si desea cancelar la operación pulse el botón [DEC/NO].

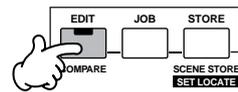
- 4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar Edit Recall y recuperar la voz.**

Drum Voice Edit (edición de voces de batería)

- 1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de voz y luego seleccione una voz de batería para editarla.**

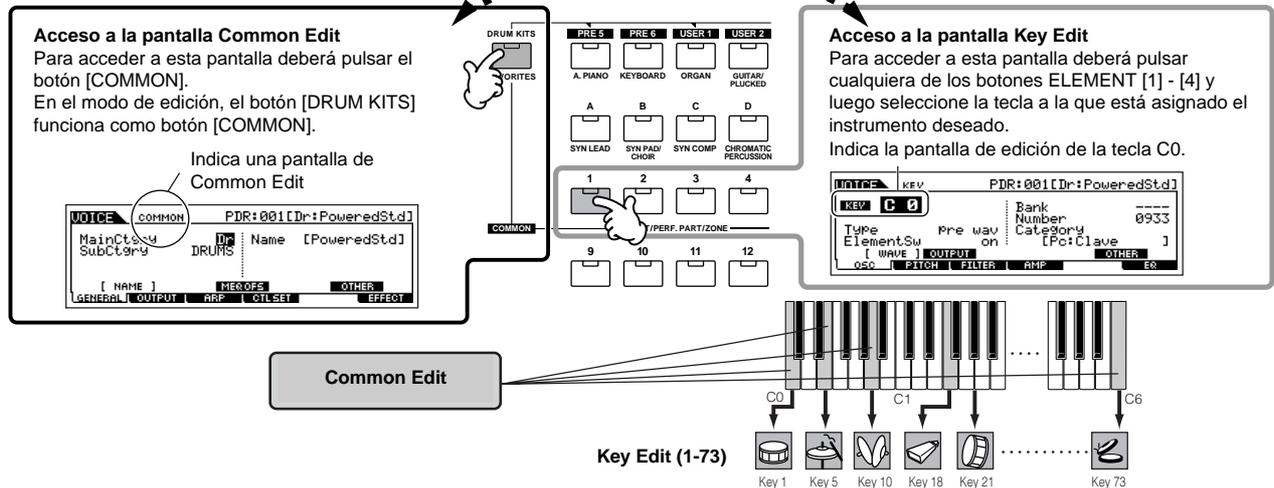
- 2 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de voz.**

- 3 Acceda a la pantalla Common Edit o Key Edit.**



Si desea editar los sonidos que constituyen una voz de batería y los parámetros básicos que determinan el sonido, como oscilador, tono, filtro, amplitud y EG (generador de envolvente) acceda a la pantalla Key Edit. Si desea editar parámetros de carácter general relacionados con la voz de batería global y su procesamiento, como arpeggio, controlador y efectos, acceda a la pantalla Common Edit.

En el modo de edición de voces, puede conmutar entre las pantallas Common Edit y Element Edit, como se indica a continuación.



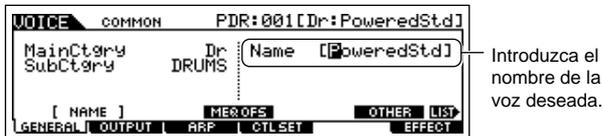
- 4** Seleccione el menú que desee editar con los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] y luego edite los parámetros.

Los parámetros disponibles son, en esencia, los mismos que los de la edición de voces normales (página 80). Lo que se denomina Key Edit en la voz de batería corresponde a Element Edit en la voz normal. Tenga en cuenta que los parámetros LFO no están disponibles para la voz de batería.

- 5** Repita los pasos 3 y 4 si es necesario.

- 6** Asigne un nombre a la voz de batería editada.

Introduzca un nombre para la voz en la pantalla NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] [NAME]). Consulte las instrucciones detalladas sobre la asignación de nombre a una voz en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.



- 7** Almacene la voz editada en la memoria de usuario interna (página 186).

La voz editada puede guardarse en el modo de almacenamiento de voces. En la página 85 encontrará los detalles.

- 8** Si lo desea, guarde las voces editadas y almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

Tenga en cuenta que los datos de la voz editada se almacenan en la memoria de usuario interna (Flash ROM), incluso cuando se apaga la unidad. Por tanto, no es necesario guardar los datos en una tarjeta SmartMedia u otro dispositivo; sin embargo, quizás desee guardarlos en otro soporte, por razones de seguridad o de organización. Encontrará más información en la página 85.

CONSEJO Asignación de instrumentos de batería/percusión a teclas individuales

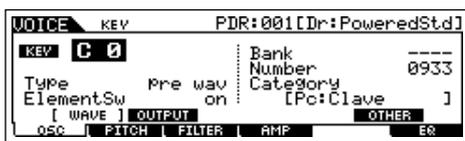
[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] - Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE

En el modo de edición de voces de batería, podrá crear sus propios kits de batería asignando sonidos de instrumentos específicos a teclas individuales, en cualquier orden, y editar parámetros detallados para el sonido de cada tecla.

- 1** Acceda a la pantalla Key Edit en el modo de edición de voces.

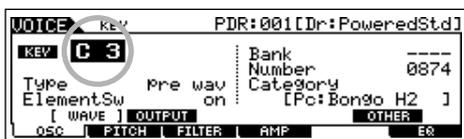
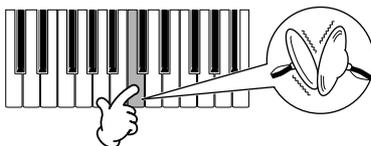
Remítase al paso 3 de la página 82.

- 2** Acceda a la pantalla [F1] OSC - [SF1] WAVE.



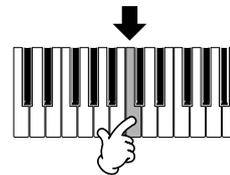
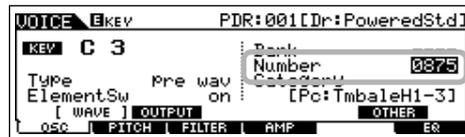
- 3** Pulse la tecla a la que desea asignar un sonido.

En ese momento sonará el instrumento de batería que esté asignado a la tecla pulsada.



- 4** Seleccione la forma de onda deseada que va a asignar.

Mueva el cursor a "Number" y cambie el valor con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. A continuación pulse la tecla ajustada en el paso 3 otra vez para confirmar el sonido del instrumento seleccionado.



También puede seleccionar una categoría de sonido diferente (percusión, o incluso un sonido de voz normal) llevando el cursor a "Category" y cambiando el ajuste.

- 5** Cree su propio kit de batería siguiendo los pasos 3 y 4.

- 6** Almacene el kit de batería creado como voz de batería en la memoria de usuario.

La voz editada puede guardarse en el modo de almacenamiento de voces. En la página 85 encontrará los detalles.

- 7** Si lo desea, guarde las voces editadas y almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

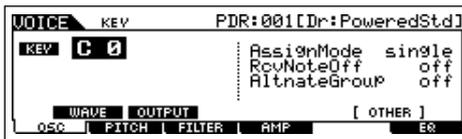
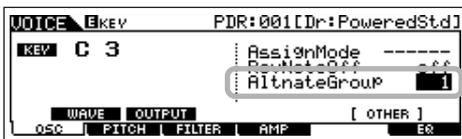
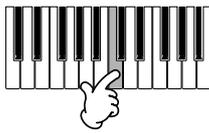
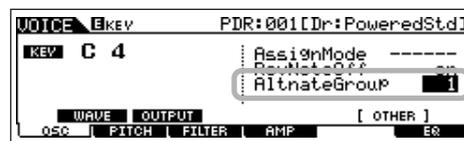
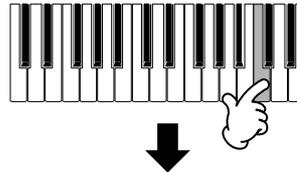
CONSEJO Ajuste de una tecla de batería para sonidos de charles abierto y cerrado independientes.

[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

En una batería auténtica, es físicamente imposible tocar simultáneamente algunos sonidos, como los charles abierto y cerrado. Es posible evitar que los instrumentos de batería se reproduzcan simultáneamente asignándolos al mismo grupo alternativo (Alternate Group). Las voces de batería predefinidas incluyen muchas asignaciones de grupo alternativo, para conseguir así un sonido más auténtico y natural. Cuando cree una voz partiendo de cero, puede utilizar esta función, ya sea para obtener un sonido auténtico o para crear efectos especiales.

1 Acceda a la pantalla Key Edit del modo de edición de voces.

Remítase al paso 3 de la página 82.

2 Acceda a la pantalla [F1] OSC → [SF5] OTHER.**3** Pulse la tecla que corresponda a “Hi-Hat Open” (charles abierto) y ajuste Alternate Group a “1”.**4** Pulse la tecla que corresponda a “Hi-Hat Close” (charles cerrado) y ajústela al mismo Alternate Group (1) del paso 3.**5** Confirme si ha ajustado correctamente el grupo alternativo.

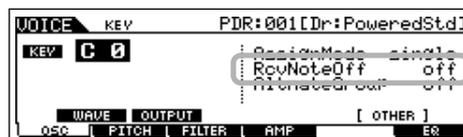
Inmediatamente después de pulsar la tecla “Hi-Hat Open”, pulse la tecla “Hi-Hat Close”. Al pulsar la segunda tecla, la primera dejará de sonar.

Puesto que los ajustes anteriores van incluidos en los datos de voz de batería, guárdelos como Drum Voice en el modo Voice Store (Almacenamiento de voces).

CONSEJO Determinar la respuesta de la voz de batería a la liberación de la tecla

[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Es posible determinar si la tecla de batería seleccionada responderá o no a los mensajes MIDI de nota desactivada (Note Off). Ajustar el parámetro Receive Note Off a “off” puede ser útil para sonidos de platos y demás sonidos sostenidos. Con ello, los sonidos seleccionados tendrán un sustain que durará lo que su caída natural, incluso si se libera la nota, o hasta que se reciba el mensaje de nota desactivada. Si se ajusta el parámetro a “on”, el sonido se detendrá inmediatamente al liberar la nota o al recibir un mensaje de nota desactivada.

**CONSEJO** Selección del conector de salida para cada tecla (instrumento de batería/percusión)

[VOICE] → Drum Voice selection → [EDIT] → Key selection → [F1] OSC → [SF5] → OutputSel

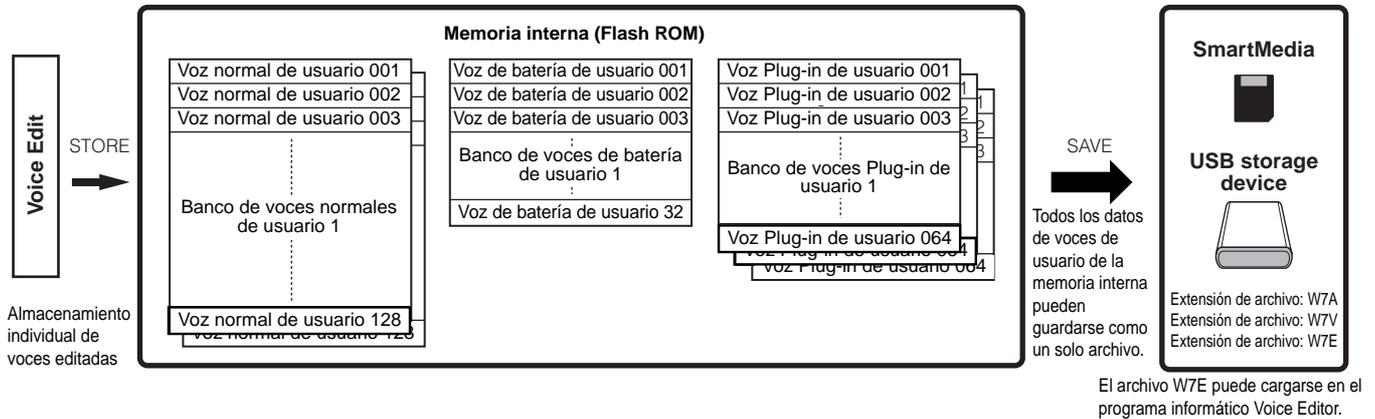
Es posible cambiar el terminal de salida del panel posterior para la señal de tecla de batería individual. Esta función resulta útil cuando se desea aplicar un efecto externo (conectado a la unidad) al instrumento de batería específico. Encontrará más detalles en la página 31.

Plug-in Voice Edit (edición de voces Plug-in)

Las voces Plug-in (disponibles al instalar tarjetas Plug-in opcionales al instrumento) pueden editarse de la misma manera que con la edición de voces normales (página 79). A diferencia de las voces normales, con estas voces sólo se puede editar un elemento. Además, algunos de los parámetros puede que no estén disponibles. Consulte la página 205 de la sección de referencia.

Almacenamiento de la voz creada

Para poder almacenar (guardar) la voz son necesario dos pasos, almacenar la voz editada en la memoria interna y guardar las voces almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.



Tenga en cuenta que los datos de voz editados se guardan en la memoria de usuario interna (Flash ROM), incluso cuando se apaga la unidad. Por tanto, no es necesario guardar los datos en una tarjeta SmartMedia u otro dispositivo; sin embargo, quizás desee guardarlos en otro soporte, por razones de seguridad o de organización mediante la operación Save. Encontrará más información en la página 86.

Almacenamiento de la voz editada como voz de usuario en la memoria interna

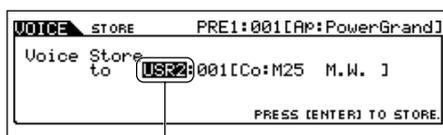
[VOICE] → [STORE]

- Después de editar la voz, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de voces.

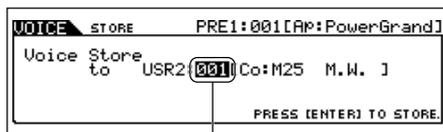
Procure ejecutar la operación Store antes de seleccionar otra voz.

- Seleccione la memoria de voz de destino.

Seleccione un banco de usuario (“USR1” o “USR2”) al almacenar una voz normal, “UDR” al guardar una voz de batería y “PI-U” - “PI-3” al almacenar una voz Plug-in) y el número de voz deseado con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].



Seleccione un banco de usuario.



Seleccione un número de voz.

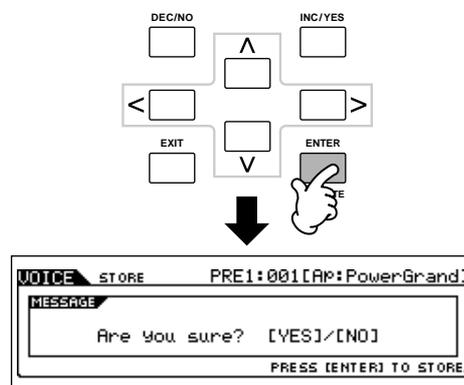
⚠ PRECAUCIÓN

Cuando ejecute la operación Store, los ajustes anteriores de la memoria de destino se borrarán. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB aparte.

- Pulse el botón [ENTER].

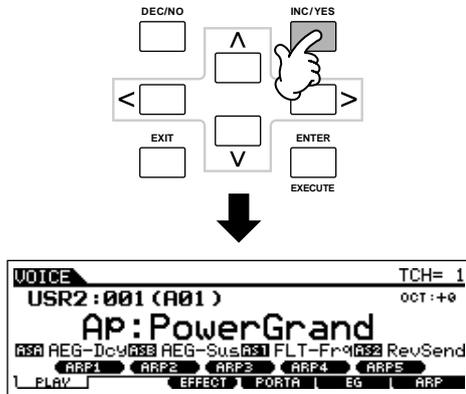
En la pantalla se solicitará una confirmación.

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



4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Después de almacenar la voz, aparecerá un mensaje "Completed" y volverá a la pantalla de reproducción de voces (Voice Play).



⚠ PRECAUCIÓN

Tenga en cuenta que la operación Store puede que tarde algo de tiempo en realizarse, en cuyo caso se visualizará un mensaje "Executing..." o "Please keep power on" (en ejecución o mantenga la unidad encendida). No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM y se visualice uno de los mensajes mencionados. Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otra voz sin guardar la actual, la voz que esté editando se perderá. Procure guardar la voz editada antes de seleccionar otra voz.

Almacenamiento de las voces editadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB

[FILE] → [F2] SAVE

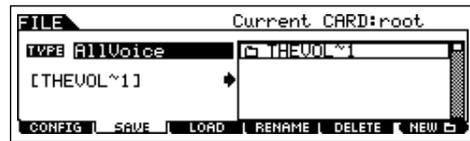
Tanto si guarda los datos en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia como USB, el procedimiento es el mismo. Inserte la tarjeta SmartMedia (en la ranura CARD) o conecte el dispositivo USB y siga las instrucciones indicadas.

1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo File y luego realice los ajustes básicos.

Consulte "Ajustes básicos para el uso de dispositivos de almacenamiento SmartMedia/USB", en la página 30.

2 Pulse el botón [F2] SAVE para acceder a la pantalla de almacenamiento.

3 En el parámetro Type seleccione la opción "All Voice".

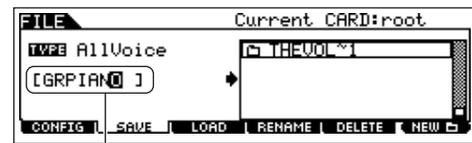


Mueva el cursor a TYPE y luego seleccione un tipo de archivo con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Para el almacenamiento de voces dispone de tres tipos de archivos. Aquí deberá seleccionar "All Voice".

All	Cuando seleccione este tipo, ejecute la operación de almacenamiento para guardar todos los datos creados, incluyendo las voces de usuario como un solo archivo (extensión W7A).
All Voice	Cuando seleccione este tipo, ejecute la operación de almacenamiento para guardar todas las voces de usuario como un solo archivo (extensión W7V).
Voice Editor	Cuando seleccione este tipo, ejecute la operación de almacenamiento para guardar todas las voces de usuario como un solo archivo (extensión W7E), que podrán exportarse al programa Voice Editor incluido en el CD-ROM.

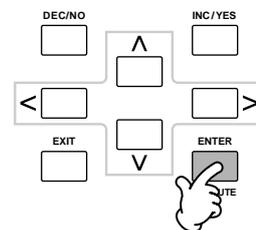
4 Introduzca un nombre de archivo.

Mueva el cursor a la posición de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.



Nombre de archivo

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Save.



Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

⚠ PRECAUCIÓN

Durante el almacenamiento de los datos siga estas precauciones:

- * No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- * No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- * No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos implicados.

■ Carga de datos de voz desde un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB

[FILE] → [F3] LOAD

En la sección anterior hemos guardado datos de voces como un archivo "All Voice" en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB. En este apartado, vamos a recuperar los datos de voz y a cargarlos en el instrumento mediante la operación de carga (Load).

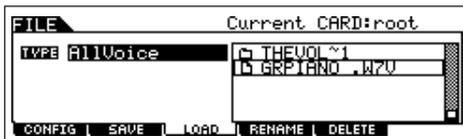
1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte "Ajustes básicos para el uso de dispositivos de almacenamiento SmartMedia/USB", en la página 30.

2 Pulse el botón [F3] LOAD para acceder a la pantalla Load.

3 Seleccione el tipo de archivo que va a cargar.

El archivo guardado en la operación de la página anterior contiene todas las voces de usuario. Si desea cargar todas las voces de usuario, en Type seleccione "All Voice". Si lo que desea es cargar sólo una voz particular, ajuste Type a "Voice".



4 Seleccione un archivo ([F]) para cargarlo.

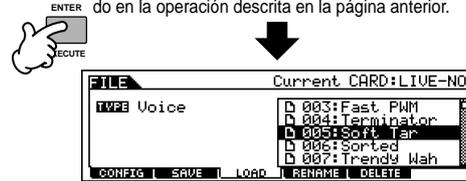
Mueva el cursor al archivo (extensión W7V) guardado en la operación de la página anterior. Si ha seleccionado el tipo "AllVoice" en el paso 3, vaya al paso 5. Si ha seleccionado "Voice" en el paso 3, ejecute las operaciones del cuadro siguiente cuadro y luego vaya al paso 5.

Si ha seleccionado el tipo "Voice":

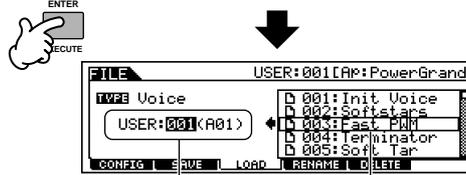
En este caso, podrá especificar y cargar la voz específica de un archivo (extensión W7V o W7A).



Mueva el cursor al archivo (extensión W7V) guardado en la operación descrita en la página anterior.



En la pantalla aparece una lista con todas las voces del archivo. Mueva el cursor a la voz deseada.



Seleccione la voz deseada que va a cargar.

Seleccione el banco de voces/número de voz.

⚠ PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador borrará y reemplazará automáticamente todo dato existente en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar las operaciones de carga.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Load.

Después de haber cargado los datos, en la pantalla aparecerá un mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

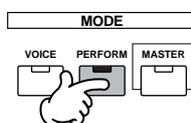
⚠ PRECAUCIÓN

- * No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- * No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- * No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos implicados.

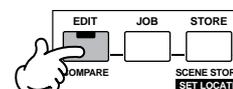
Edición de una actuación

El modo de edición de actuaciones ([PERFORM] - [EDIT]) le permite crear sus propias actuaciones, con hasta cuatro partes (voces) diferentes, editando los distintos parámetros. Las voces pueden seleccionarse desde el generador de tonos interno o desde tarjetas Plug-in instaladas. Después de asignar diferentes voces a márgenes independientes del teclado, edite los parámetros detallados en el modo Performance Edit.

1 Pulse el botón [PERFORM] para acceder al modo de actuación y luego seleccione una actuación para editarla.



2 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de actuaciones.



3 Acceda a la pantalla Common Edit o Part Edit.

Utilice Part Edit para editar los parámetros de partes individuales y Common Edit para los parámetros de todas las partes.

Desde el modo de edición de voces, puede alternar entre las pantallas de edición común y edición de parte como se indica a continuación.

Acceso a la pantalla Common Edit
Para acceder a esta pantalla deberá pulsar el botón [COMMON].

En el modo de edición, el botón [DRUM KITS] funciona como botón [COMMON].

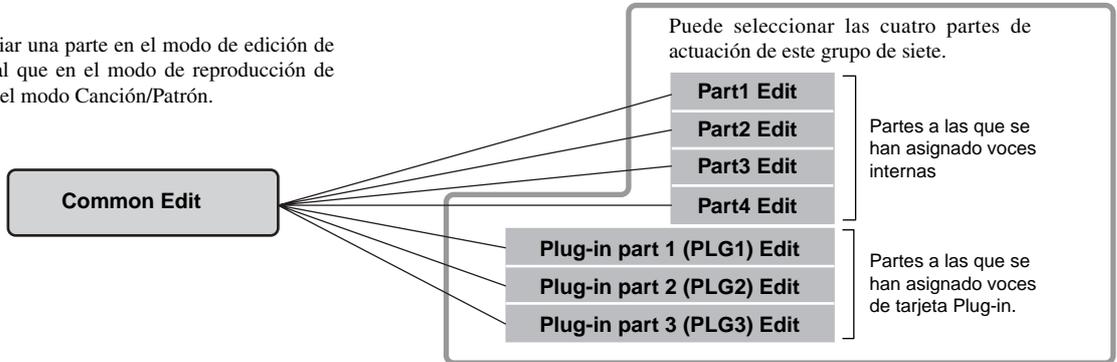
Indica una pantalla de Common Edit

Acceso a la pantalla Part Edit
Para acceder a esta pantalla deberá pulsar el número de parte deseado con los botones PERF. PART [1] - [4] y luego seleccione la tecla a la que está asignado el instrumento deseado.

Indica la pantalla de edición de la parte 1.

Para alternar entre las pantallas de partes 1 - 4 y partes Plug-in 1 - 3, pulse el botón [F6].

NOTA Es posible silenciar una parte en el modo de edición de actuaciones, igual que en el modo de reproducción de actuaciones o en el modo Canción/Patrón.



4 Seleccione el menú que desea editar con los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] y luego edite los parámetros.

A continuación se hace una breve descripción de los principales parámetros de actuación.

● Parámetros de la voz asignada a cada partePágina 216

Part selection → [F1] VOICE

La voz asignada a cada parte y su margen de notas también puede ajustarse en el modo de reproducción de actuaciones (página 71). Además de los parámetros disponibles en este modo, el modo de edición de actuaciones también le permite ajustar Portamento (ligado del tono) y Arpeggio Switch (que determina si el arpeggio reproducirá una parte específica o no).

● Parámetros básicos para elaborar el sonidoPágina 218

Part selection → [F4] TONE

Si desea editar los parámetros básicos del sintetizador, como tono, filtro y amplitud, utilice la pantalla Part Edit.

● Parámetros relacionados con la parte de introducción de audioPágina 214

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

La entrada de señales audio por el terminal A/D INPUT (o por las entradas adicionales de audio) pueden tratarse como una parte de introducción de audio. Es posible aplicar diversos parámetros, como ajustes de volumen, de panorámico y de efectos, al igual que con el resto de las partes. Los parámetros relacionados con la parte de introducción de audio (Audio Input Part) pueden editarse en Common Edit para cada actuación.

● Parámetros relacionados con los terminales OUTPUT de cada partePágina 218

Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

Es posible asignar la voz de cada parte individual para que se emita por un terminal de salida específico del panel posterior. Esta función resulta útil cuando desee enviar una parte específica a un altavoz independiente o procesarla con su efecto externo preferido.

● **Parámetros relacionados con los efectos**
Página 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Efecto maestro)

Los efectos utilizan DSP (procesamiento digital de señal) para alterar y realzar el sonido de una actuación. La pantalla Common Edit le permite editar los parámetros relacionados con el efecto.

● **Parámetros relacionados con la ecualización maestra**Páginas 178 y 214

Estos parámetros le permiten utilizar el ecualizador maestro (Master EQ) de 5 bandas para procesar el sonido global de la actuación. Máster EQ, además posee parámetros individuales de curva de EQ para las bandas grave y aguda, así como frecuencia, ganancia y controles de ecualización (Q) para cada banda.

● **Parámetros relacionados con los controladores**
Páginas 155 y 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Asignación de controlador)

Para cada actuación, es posible asignar el número de cambio de control a controladores internos como el controlador de cinta, los mandos giratorios (ASSIGN1 y 2), el aftertouch del teclado y a controladores opcionales conectados a la unidad, como un pedal controlador y un controlador de soplo.

NOTA Las funciones asignadas a controladores dependen de los ajustes de la voz de cada parte editados en el modo de edición de voces.

● **Parámetros relacionados con arpeggios**
Páginas 169 y 214

Para cada actuación, es posible ajustar los parámetros relacionados con los arpeggios, como el tipo de arpeggio y el tempo de reproducción. Estos parámetros pueden editarse en la pantalla Common Edit.

5 Repita los pasos 3 y 4, si es necesario.

6 Asigne un nombre a la actuación editada.

Introduzca un nombre a la actuación en la pantalla NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Consulte las instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

Introduzca el nombre de la actuación deseada.



7 Almacene la actuación editada en la memoria de usuario interna (página 186).

La actuación editada puede guardarse en el modo de almacenamiento de actuaciones. En la página 91 encontrará los detalles.

8 Si lo desea, guarde las actuaciones editadas y almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

Tenga en cuenta que los datos de la actuación editada se almacenan en la memoria de usuario interna (Flash ROM), incluso cuando se apaga la unidad. Por tanto, no es necesario guardar los datos en una tarjeta SmartMedia u otro dispositivo; sin embargo, quizás desee guardarlos en otro soporte, por razones de seguridad o de organización. Encontrará más información en la página 91.

Función Compare

Al igual que en el modo de edición de voces, también puede utilizar la función Compare en el modo de edición de actuaciones. Esta función le permite conmutar entre la voz editada y la original, sin editar, permitiéndole oír la diferencia entre las dos y ver de este modo, cómo afecta la edición al sonido.

1 En el modo de edición de actuaciones (indicador [EDIT] iluminado), pulse el botón [EDIT] de manera que el indicador parpadee.

El indicador [C] aparecerá en la parte superior de la pantalla (en lugar del indicador [E]) y se recuperará la actuación original, sin editar, para su monitorización.

2 Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función "Compare" y restablecer los ajustes de la actuación editada.

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

NOTA Mientras está activo Compare, no es posible realizar la edición de la actuación.

CONSEJO Edición de una actuación con los mandos giratorios

Los cuatro mandos situados en la parte superior izquierda del instrumento no sólo sirven para alterar el sonido durante la actuación, sino también para editar una actuación, ya sea en el modo de reproducción de actuaciones o el modo de edición de actuaciones.

● Cuando está activado el indicador [PAN/SEND]:

PAN	Determina la posición panorámica estéreo de la actuación	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Page 213
REVERB (reverberación)	Determina la cantidad de reverberación que se aplicará a la actuación.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Page 213
CHORUS (chorus)	Determina la cantidad de chorus que se aplicará a la actuación.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Page 213
TEMPO (tempo)	Determina el tempo del arpeggio asignado a la actuación actualmente seleccionada.	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP → Tempo	Page 213

● Cuando está activado el indicador [TONE]:

CUTOFF (corte)	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro para ajustar el brillo del tono.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → CUTOFF	Page 213 Page 213
RESONANCE (resonancia)	Refuerza o atenúa el nivel del área situada alrededor de la frecuencia de corte del filtro.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → RESO	Page 213
ATTACK (ataque)	Determina el tiempo de ataque del sonido. Por ejemplo, puede ajustar una actuación de cuerdas para que el volumen del sonido aumente gradualmente ajustando un tiempo de ataque lento; sólo tiene que girar este mando a la derecha.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → ATK (AEG)	Page 213
RELEASE (abandono)	Determina el tiempo de abandono del sonido. Si gira el mando a la derecha, ajustará un tiempo de abandono prolongado y (según sea la voz asignada a la actuación seleccionada) el sonido tendrá sustain después de liberar la tecla. Para producir un abandono brusco, en el que el sonido se corte abruptamente, ajuste un tiempo de abandono corto.	[PERFORM] → Performance selection → [F5] EG → REL (AEG)	Page 213

NOTA Los ajustes anteriores se aplican como compensaciones de los ajustes de AEG y FEG en el modo de edición de actuaciones.

● Cuando está activado el indicador [ARP FX]:

SWING	Ajusta la sensación de swing de la reproducción del arpeggio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Page 214
GATE TIME (tiempo de puerta)	Ajusta el tiempo de puerta (extensión) de las notas del arpeggio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Page 214
VELOCITY (vel. de pulsación)	Ajusta la velocidad de pulsación de las notas del arpeggio.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Page 214
UNITMULTIPLY (multip. de unidades)	Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en base al tempo.	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Page 214

● Cuando está activado el indicador [EQ]:

LO	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias graves del ecualizador maestro (Master EQ).	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Page 213
LO MID	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias medias graves del ecualizador maestro (Master EQ).	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Page 213
HI MID	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias medias agudas del ecualizador maestro (Master EQ).	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Page 213
HI	Determina la cantidad de realce o atenuación aplicada a la banda de frecuencias agudas del ecualizador maestro (Master EQ).	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Page 213

NOTA Los ajustes anteriores se aplican para compensar la ecualización configurada en la pantalla [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master EQ).

● Cuando están activados los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] (pulsándolos simultáneamente):

ASSIGN A	Ajusta parámetros asignados a estos mandos giratorios en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Page 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Depende de los ajustes de la voz asignada a la actuación seleccionada.	Page 192
ASSIGN 2		

NOTA Además de las funciones anteriores, los parámetros relacionados con Master Effect (ajustados en la pantalla [PERFORM] → Performance selection → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF) pueden asignarse a estos cuatro mandos pulsando simultáneamente los botones [ARP FX] y [EQ]. Los parámetros concretos asignados a los cuatro mandos pueden ajustarse en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

CONSEJO Edición de una actuación con los deslizantes de control (CS)

[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

En el modo de actuación, los cuatro deslizantes de control permiten ajustar independientemente los niveles de las partes (voces), con los que se puede controlar el balance general de las partes.

NOTA El uso accidental de los deslizantes puede ocasionar que no se produzca ningún sonido. En este caso, mueva los deslizantes hacia arriba.

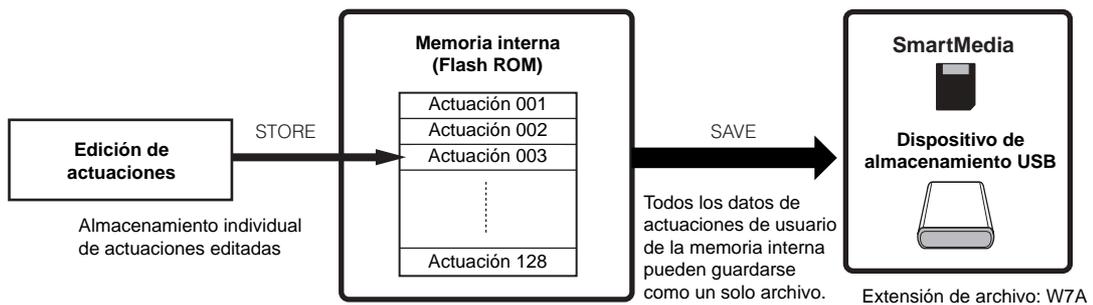
Edit Recall (recuperación de edición)

Si edita una actuación y selecciona una actuación diferente sin antes almacenar la actuación editada, toda la edición que haya realizado se borrará. En este caso, puede utilizar la función Edit Recall para restablecer la actuación con la última edición intacta.

- 1** Pulse el botón [JOB] en el modo de actuación para acceder al modo de operaciones de actuación.
- 2** Pulse el botón [F2] RECALL para acceder a la pantalla Recall.
- 3** Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación).
Si desea cancelar la operación pulse el botón [DEC/NO].
- 4** Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar Edit Recall y recuperar la voz.

Almacenamiento de la actuación creada

Para poder almacenar (guardar) la actuación son necesario dos pasos, almacenar la actuación editada en la memoria interna y guardar las actuaciones almacenadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.



Tenga en cuenta que los datos de actuación editados se guardan en la memoria de usuario interna (Flash ROM), incluso cuando se apaga la unidad. Por tanto, no es necesario guardar los datos en una tarjeta SmartMedia u otro dispositivo; sin embargo, quizás desee guardarlos en otro soporte, por razones de seguridad o de organización, mediante la operación Save

Almacenamiento de la actuación editada como actuación de usuario en la memoria interna

[PERFORM] → [STORE]

- 1** Después de editar la actuación, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de actuaciones.

Procure ejecutar la operación Store antes de seleccionar otra actuación.

- 2** Seleccione la memoria de actuación de destino.

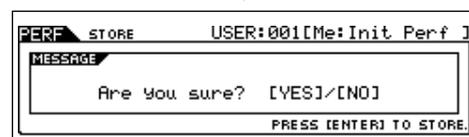
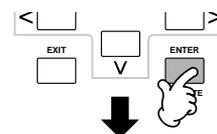
Seleccione un número de actuación con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

**PRECAUCIÓN**

Cuando ejecute la operación Store, los ajustes presentes en la memoria de destino se borrarán. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB aparte.

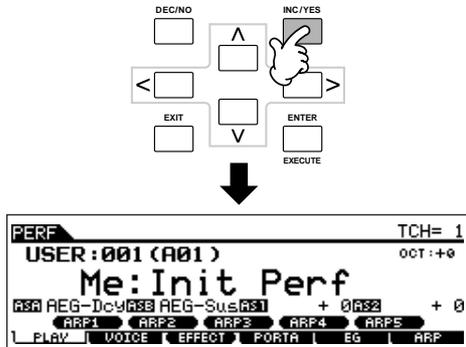
- 3** Pulse el botón [ENTER].

En la pantalla se solicitará una confirmación. Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].



4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Después de almacenar la actuación, aparecerá un mensaje "Completed" y volverá a la pantalla de reproducción de actuaciones (Performance Play).



⚠ PRECAUCIÓN

Tenga en cuenta que la operación Store puede que tarde algo de tiempo en realizarse, en cuyo caso se visualizará un mensaje "Executing..." o "Please keep power on" (en ejecución o mantenga la unidad encendida). No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM y se visualice uno de los mensajes mencionados. Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otra actuación sin guardar la actual, la actuación que esté editando se perderá. Procure guardar la actuación editada antes de seleccionar otra actuación.

Almacenamiento de las actuaciones editadas en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB

[FILE] → [F2] SAVE

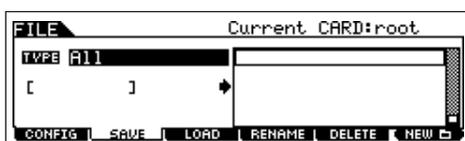
Tanto si guarda los datos en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia como USB, el procedimiento es el mismo. Inserte la tarjeta SmartMedia (en la ranura CARD) o conecte el dispositivo USB y observe las siguientes instrucciones.

1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte "Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB", en la página 30.

2 Pulse el botón [F2] SAVE para acceder a la pantalla Save.

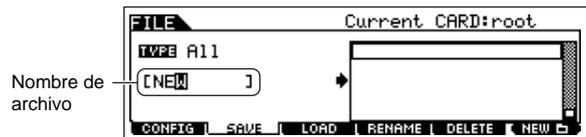
3 En el parámetro Type, seleccione la opción "All".



Mueva el cursor a TYPE y luego seleccione un tipo de archivo con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Si Type está ajustado a "All", ejecute la operación de almacenamiento para guardar todos los datos creados, incluyendo la actuación y las voces asignadas a ella, como un solo archivo (extensión: W7).

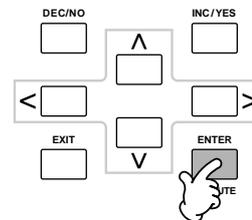
4 Introduzca un nombre de archivo.

Mueva el cursor al sitio de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.



Nombre de archivo

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Save.



Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

⚠ PRECAUCIÓN

Durante el almacenamiento de los datos siga estas precauciones:

- * No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- * No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- * No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos conectados.

■ Carga de datos de actuación desde un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB

[FILE] → [F3] LOAD

En la sección anterior hemos guardado datos de actuaciones como un archivo "All" (extensión: W7A) en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB. En este apartado, vamos a recuperar los datos de actuación y a cargarlos en el instrumento mediante la operación de carga (Load).

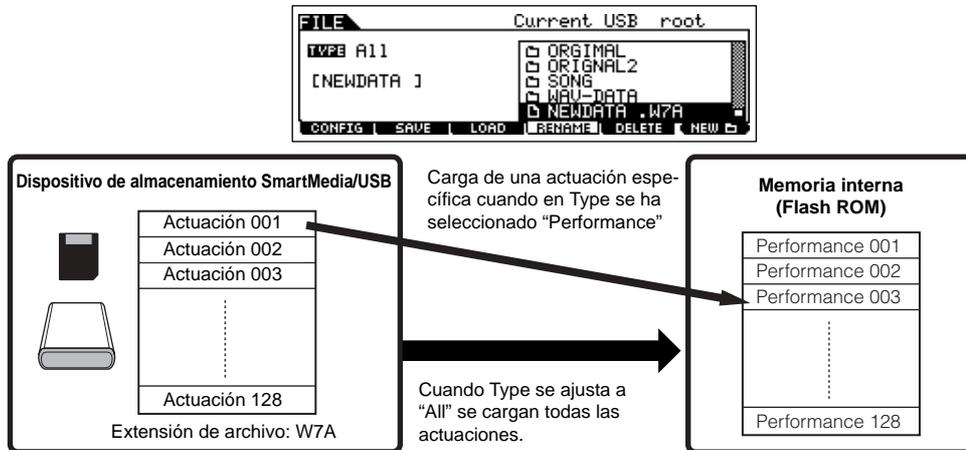
1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte "Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o dispositivos de almacenamiento USB", en la página 30.

2 Pulse el botón [F3] LOAD para acceder a la pantalla Load.

3 Seleccione el tipo de archivo que va a cargar.

El archivo guardado en la operación de la página anterior contiene todas las actuaciones. Si desea cargar todas las actuaciones, ajuste Type a "All". En este caso, se cargarán, en el paso 5 siguiente, todos los datos que pueden crearse en el MOTIF ES. Si lo que desea es cargar sólo una actuación particular, en Type seleccione "Performance".



⚠ PRECAUCIÓN

Cuando Type (tipo de archivo) se ajusta a "All" y se ejecuta la operación de carga, se cargarán todos los datos que pueden crearse en el MOTIF ES. Esto implica que todo dato anterior de la memoria de usuario se borrará, y se perderá, automáticamente. Asegúrese de guardar todo dato importante en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB antes de realizar las operaciones de carga, sobre todo cuando ajuste Type a "All".

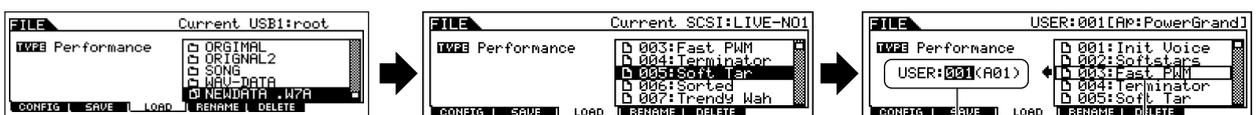
NOTA Cuando Type (tipo de archivo) se ajusta a "Performance" y se ejecuta la operación de carga, puede que el sonido de las actuaciones no se reproduzca correctamente si las voces de usuario asignadas a las actuaciones almacenadas en el archivo se han editado y, por tanto, cambiado.

4 Seleccione un archivo (📁) para cargarlo.

Mueva el cursor al archivo (extensión W7A) guardado en la operación de la página anterior. Si ha ajustado el tipo a "All" en el paso 3, vaya al paso 5. Si ha ajustado Type a "Performance" en el paso 3, ejecute las operaciones en el cuadro siguiente y luego vaya al paso 5.

Cuando en Type se ha selecciona "Performance":

En este caso, podrá especificar y cargar la actuación específica de un archivo (extensión W7A).



Mueva el cursor al archivo (extensión W7A) guardado en la operación descrita en la página anterior.



En la pantalla aparece una lista con todas las actuaciones del archivo. Mueva el cursor a la actuación deseada.



Seleccione la actuación deseada que va a cargar. Seleccione el número de actuación de destino.

⚠ PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador borrará y reemplazará automáticamente todo dato existente en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar las operaciones de carga.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Load.

Después de haber cargado los datos, en la pantalla aparecerá un mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

- * No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- * No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- * No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos conectados.

Creación de una voz con la función de muestreo

El muestreo (sampling) es una potente función que le permite incorporar sus propios sonidos, su voz, un instrumento, ritmos, efectos de sonidos especiales, etc., al sistema del sintetizador e interpretar tales sonidos igual que cualquier otra voz. Estos sonidos, los datos de audio capturados con la función de muestreo, se denominan “muestras”.

Los datos creados con el muestreo difieren según el modo al que acceda desde el modo Sampling, el modo de voz/actuación o el modo de canción/patrón. En este apartado, se describirá el uso de esta función desde el modo de voz/actuación en la creación de una voz de usuario.

NOTA Encontrará más instrucciones acerca de la función de muestreo del modo de canción/patrón en la página 173.

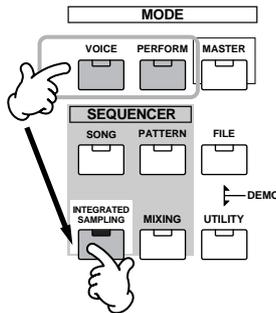
IMPORTANTE Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse los módulos DIMM en el instrumento. Encontrará más detalles sobre la instalación de estos módulos en la página 289.

Muestreo de su voz con un micrófono y creación de una voz normal

1 Conecte un micrófono al instrumento.

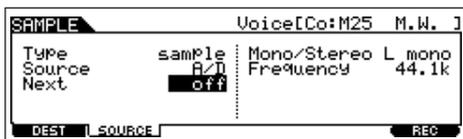
Siga los pasos 1 - 8 de la página 72.

2 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo de voz o de actuación para acceder al modo de muestreo.



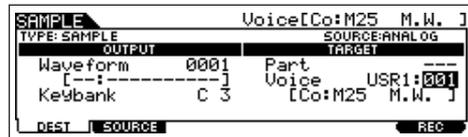
3 Pulse el botón [F2] SOURCE para acceder a la pantalla de ajustes de la fuente de muestreo y luego ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Tipo: sample
Fuente: A/D
Siguiente: off
Mono/estéreo: L mono
Frecuencia: 44,1k



Si desea más detalles acerca de cada parámetro, consulte la página 251.

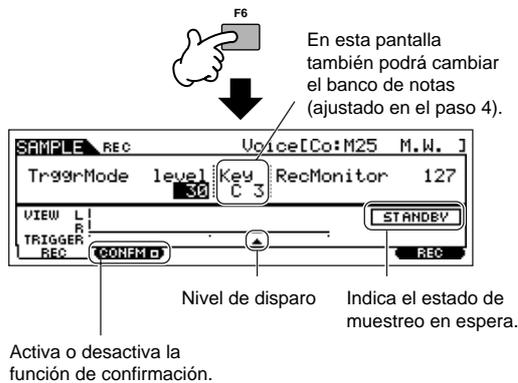
4 Pulse el botón [F1] DEST para acceder a la pantalla de ajustes del destino de la muestra y luego ajuste los parámetros como se de indica a continuación.



Waveform	Determina el número de forma de onda. Seleccione un número que no tenga ningún dato (se indicará [...: ...]). En la página 173 encontrará los detalles sobre las formas de onda.
Keybank	En este ejemplo, seleccione la opción "C3". Después de terminar el muestreo, podrá oír el sonido muestreado pulsando la nota ajustada. En la página 173, encontrará los detalles sobre el banco de notas.
Part	Disponible al acceder al modo de muestreo desde el modo de actuación. Este parámetro determina la parte de actuación a la que se asignará la voz creada con el muestreo.
Voice	Seleccione la opción "USR1" o "USR2" (uno de los bancos de voces normales de usuario) y luego seleccione un número de voz de usuario normal. Después de finalizar el muestreo, podrá oír la voz creada seleccionando el número de voz seleccionado.

NOTA Si se desactiva ("off") el parámetro voz, no podrá reproducir el sonido muestreado como voz después de finalizar esta operación. Sin embargo, podrá acceder al sonido muestreado seleccionando un forma de onda. Encontrará más detalles sobre la selección de formas de ondas en .

- 5** Pulse el botón [F6] REC para acceder a la pantalla de grabación de muestreo (muestreo en espera) y luego ajuste los parámetros según corresponda.



● Ajuste de la función de confirmación

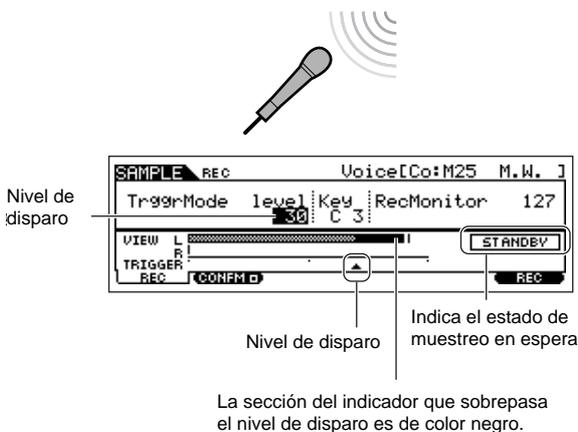
Cuando se activa la función [F2] CONFM (confirmación) (aparece) , podrá escuchar la muestra recién grabada y volver a grabarla si no está satisfecho con los resultados. Aquí, active el botón [F2] CONFM.

● Ajuste del modo de disparo

Este modo le permite determinar el inicio del muestreo. Por ejemplo, puede iniciarlo pulsando el botón o cuando la reproducción de canciones/patrones llegue al punto especificado. Aquí, ajuste TrgrMode (modo de disparo) a "level", lo que le permitirá iniciar el muestreo en cuanto el nivel del micrófono sobrepase el nivel de disparo especificado.

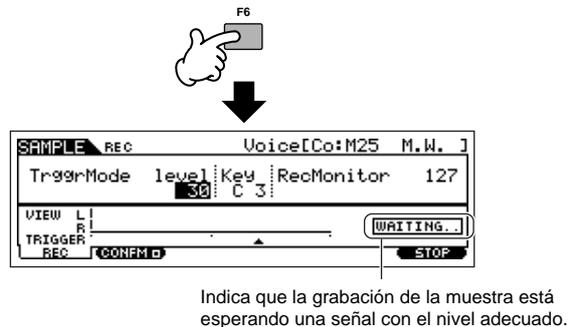
● Ajuste del nivel de disparo

Cuando se haya ajustado el modo de disparo a "level", también deberá ajustar el nivel de disparo (Trigger Level). Esto determina el momento de inicio real del muestreo, según el nivel de la señal de entrada (en este caso, su voz). Mientras canta con el micrófono, observe el movimiento del indicador de nivel y cuándo sobrepasa la flecha del nivel de disparo. Si es necesario, seleccione el valor de nivel de disparo y utilice la rueda de datos para cambiarlo, moviendo la flecha hacia abajo o hacia arriba según corresponda.



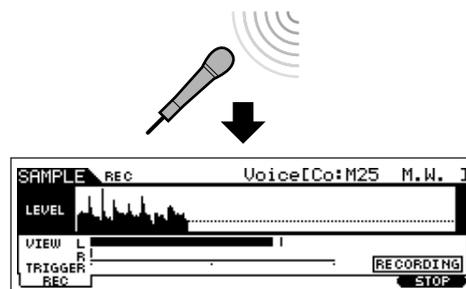
- 6** Pulse el botón [F6] REC otra vez para activar la espera de disparo de muestreo (Sampling Trigger Waiting).

De esta manera, la grabación de muestra queda en espera de una señal que exceda el nivel de disparo.

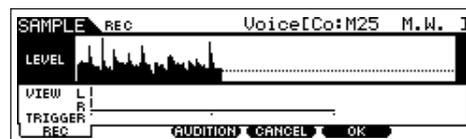


- 7** Cante con el micrófono para que se inicie el muestreo.

Cante con el micrófono (quizás desee ajustar el tono de su voz a la nota C3, seleccionada en el paso 4). El muestreo se iniciará en cuanto se reciba una señal de entrada que sobrepase el nivel de disparo especificado.



- 8** Pulse el botón [F6] STOP para detener el muestreo y luego compruebe los resultados.

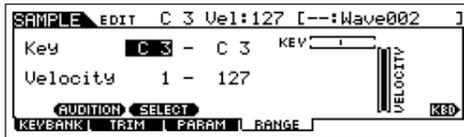
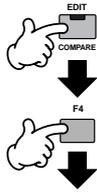


Pulse el botón [F3] AUDITION para oír el sonido muestreado. Si no está satisfecho con los resultados y desea intentarlo otra vez, pulse el botón [F4] CANCEL para volver a la pantalla de muestreo en espera realice el muestreo desde el paso 5. Si esta vez está satisfecho, pulse el botón [F5] OK para guardar el sonido muestreado como "sample" y vuelva a la pantalla [F1] DEST o [F2] SOURCE.

Tenga en cuenta que si se ha desactivado la función de confirmación en el paso 5, la pantalla indicada anteriormente no aparecerá al detener el muestreo. En su lugar, al detener el muestreo volverá directamente a la pantalla [F1] DEST o [F2] SOURCE.

9

Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de muestreo y luego pulse el botón [F4] RANGE para acceder a la pantalla de ajuste de margen.



10

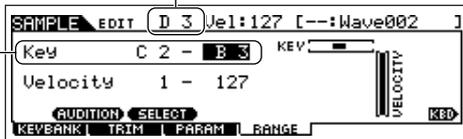
Ajuste el margen de teclas en el que sonará la muestra.

Después del muestreo, la muestra se asignará sólo la tecla que haya seleccionado en el paso 4 como "KeyBank". En esta pantalla podrá ampliar el margen de teclas en el que sonará la muestra. En este ejemplo, ajuste el margen de teclas a C2 - B3 (Do2 a Si3).

Indica la tecla original de la muestra seleccionada. Si desea seleccionar una muestra diferente, acceda a la pantalla [F1] KEYBANK y luego pulse una tecla distinta mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION].

Ajuste el margen de teclas

Utilice la rueda de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO] o pulse la tecla mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION].



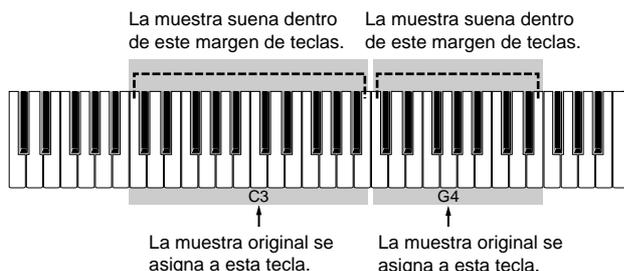
Toque el teclado dentro del margen de teclas seleccionado anteriormente.

A continuación sonará la voz (su voz) muestreada, siguiendo el tono de las notas interpretadas.

11

Repita los pasos 4 a 10 para añadir otra muestra a la misma voz (forma de onda).

Por ejemplo, en el paso 4 seleccione la opción "G4" del banco de teclas, cante con el micrófono como se indica en el paso 7 (en el tono G4, si es necesario) y ajuste el margen de teclas a C4-E5 en el paso 10. La muestra se asignará a las teclas en la manera indicada a continuación.



Cuando toque la muestra desde el teclado, mientras más lejos se encuentren las muestras de la tecla original, menos natural sonará. Por esta razón, debe realizar múltiples muestras y múltiples márgenes de teclas, para que cada margen de teclas sea más corto y por tanto las muestras suenen más naturales.

12

Guarde la voz de usuario recién creada en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia o USB.

Consulte "Almacenamiento de una muestra", página 97.



PRECAUCIÓN

Los datos de muestra grabados (editados) se guardan temporalmente en el módulo DIMM (página 187). Debido a que los datos de este módulo se pierden al apagar la unidad, siempre debe guardar cualquier dato del módulo en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de apagar el instrumento.

Acerca de las muestras, bancos de teclas, formas de onda y las voces

Comprender los términos relacionados con el muestreo le ayudará a entender mejor esta función y su utilización. Tenga en cuenta la jerarquía en este ejemplo y su relación con el muestreo. La fuente de audio (es decir, su voz), se inicia como muestra, forma parte de un banco de teclas, que constituye una forma de onda, y que se utiliza para crear una voz.

● **Muestra**

El sonido obtenido con la función de muestreo se denomina "muestra" (sample).

● **Banco de teclas**

Para poder tocar la muestra en el teclado, debe asignarse a las notas del mismo. En primer lugar, asigne la muestra a una tecla determinada durante el muestreo (paso 4, página 94) y luego amplíe el margen de teclas en el que sonará la muestra (paso 10, página 96). El margen de teclas y el margen de velocidades de pulsación en el que sonará la muestra se denomina "banco de teclas" (Key Bank). En el paso 10 habrá visto cómo se ajusta el margen de teclas. En la misma pantalla, también podrá ajustar el margen de velocidades de pulsación. Con estos dos parámetros, ya puede crear un banco de teclas.

● **Forma de onda**

El grupo de bancos de teclas al que se asignan los datos de la muestra se denomina "forma de onda" (Waveform). La forma de onda se asigna a cada uno de los elementos de una voz normal. En el paso 11 habrá visto cómo se añaden bancos de teclas de uno en uno para crear una forma de onda.

● **Voz**

Después de completar una forma de onda, puede crear un elemento aplicando distintos parámetros de elaboración del sonido como tono, filtro, amplitud y otros como efectos y ecualizador al elemento. Por último, combine cuatro elementos (cada uno con su propia forma de onda) para crear una voz normal.

NOTA

Es posible seleccionar y oír la forma de onda creada con la función de muestreo, así como todas las formas de ondas predefinidas, en la pantalla WAVE ([VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE).

Almacenamiento de una muestra [FILE] → [F2] SAVE

Asigne las muestras obtenidas con la función de muestreo a márgenes de teclas específicos para crear una forma de onda. Debido a que los datos de formas de ondas que incluyen muestras almacenadas temporalmente en un módulo DIMM (página 187) se pierden al apagar la unidad, debe guardar siempre los datos de formas de ondas o de muestras en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia o USB antes de apagar el instrumento. Para guardar una muestra asignada a una forma de onda pueden utilizarse los cuatro métodos siguientes. Ejecute la operación de almacenamiento en el modo de archivo.

⚠ PRECAUCIÓN

- No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos conectados.

● Almacenamiento como voz de usuario

Cuando guarde una voz de usuario que contiene muestras, todos los datos relacionados, la forma de onda asignada a la voz, las muestras asignadas a la forma de onda, así como la propia voz de usuario, se almacenarán juntos de manera automática. Inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conecte el dispositivo USB al sintetizador y siga las instrucciones indicadas a continuación.

1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte los "Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB", en la página 30.

2 Pulse el botón [SAVE] para acceder a la pantalla respectiva.**3 En el parámetro TYPE seleccione "All" o "AllVoice"**

Cuando seleccione "All", ejecute la operación de almacenamiento para guardar todos los datos creados, incluyendo las voces de usuario como un solo archivo. Cuando seleccione "AllVoice", ejecute la operación para guardar todas las voces de usuario, incluyendo las formas de ondas asignadas a elementos de voces normales o a teclas de voces de batería como un solo archivo.

4 Introduzca un nombre de archivo.

Mueva el cursor al sitio de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

● Almacenamiento como forma de onda

Cuando guarde una forma de onda que constituya una voz, todas las muestras asignadas a la forma de onda se almacenarán juntas de manera automática. El procedimiento es el mismo que el descrito en "Almacenamiento de una voz de usuario", excepto que en el paso 3 la opción seleccionada para Type es "AllWaveform".

● Almacenamiento como archivo WAV

Es posible seleccionar una muestra de una forma de onda y guardarla como archivo WAV (formato de audio Windows). Inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conecte un dispositivo de almacenamiento USB al sintetizador y siga estas instrucciones.

1 Seleccione una voz que contenga la muestra que desea guardar en el modo de reproducción de voces, luego pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y realice los ajustes básicos.

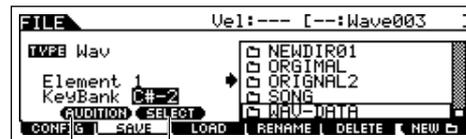
Consulte los "Ajustes básicos para el uso de una tarjeta SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB", en la página 30.

2 En la pantalla [F2] SAVE seleccione "Wav" o "AllVoice" para el parámetro TYPE**3 Introduzca un nombre de archivo.**

Mueva el cursor al sitio de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

4 Pulse el botón [ENTER] y luego seleccione la muestra que desea guardar.**Cuando en el paso 1 se selecciona una voz normal:**

Especifique el elemento y el banco de teclas para recuperar la muestra asignada a la voz seleccionada. Podrá oír la muestra pulsando el botón [SF1] AUDITION. Recorra las muestras hasta encontrar la que busca.

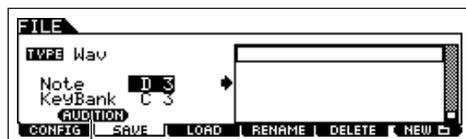


Sólo está disponible cuando el cursor esté situado en el banco de teclas. Cada vez que pulse el botón [SF2] recuperará un banco de teclas diferente, asignado a un margen de velocidad de pulsación específico (para la misma tecla).

Puede oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1] (función de audición).

Cuando en el paso 1 se selecciona una voz de batería:

Especifique la nota y el banco de teclas para recuperar la muestra asignada a la voz de batería seleccionada. Podrá oír la muestra pulsando el botón [SF1] AUDITION. Recorra las muestras hasta encontrar la que busca.



Puede oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1] (función de audición).

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

● Almacenamiento como archivo AIFF

Es posible seleccionar una muestra determinada de una forma de onda y guardarla como archivo AIFF (formato de audio Macintosh). El procedimiento es el mismo que el indicado en "Almacenamiento de un archivo WAV", excepto que en el paso 2 Type se ajusta a "AIFF".

Muestreo del sonido de un dispositivo de audio para crear una voz de batería

En apartado de la página 94 habrá aprendido a grabar una muestra con un micrófono. En éste aprenderá a grabar muestras de un dispositivo de audio, como un reproductor de CD o de MD y a utilizar las muestras para crear una voz de batería.

IMPORTANTE Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse los módulos DIMM en el instrumento. Encontrará más detalles sobre la instalación de estos módulos en la página 289.

1 Conecte un dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.) al instrumento.

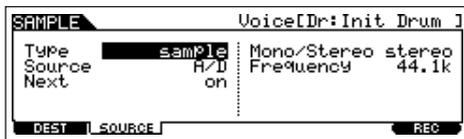
Siga los pasos 1 - 8 de la página 73.

2 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo de voz o de actuación para acceder al modo de muestreo.

3 Pulse el botón [F2] SOURCE para acceder a la pantalla de ajustes de la fuente de muestreo y luego ajuste los parámetros como se indica a continuación.

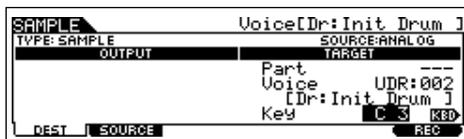
Tipo: sample
Fuente: A/D
Siguiente: on
Mono/estéreo: estéreo
Frecuencia: 44,1k

Cuando cree una voz de batería compuesta por muchas muestras individuales, querrá grabar una muestra rápidamente, asignarla a una tecla y luego pasar a la siguiente nota. Para conseguirlo de manera sencilla, active ("on") el parámetro Next (siguiente)



Si desea más detalles acerca de cada parámetro, consulte la página 251.

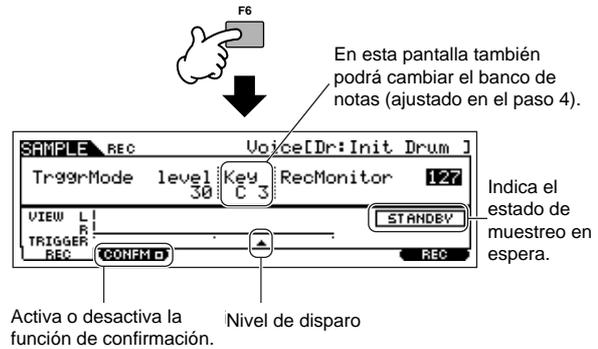
4 Pulse el botón [F1] DEST para acceder a la pantalla de ajustes del destino de la muestra y luego ajuste los parámetros como se de indica a continuación.



Part	Disponible al acceder al modo de muestreo desde el modo de actuación. Este parámetro determina la parte de actuación a la que se asignará la voz creada con el muestreo.
Voice	Seleccione la opción "UDR" (banco de voces de batería de usuario) y luego seleccione un número de voz batería de usuario. Después de finalizar el muestreo, podrá oír la voz creada seleccionando el número de voz seleccionado.
Key	En este ejemplo, seleccione la opción "C3". Después de terminar el muestreo, podrá oír el sonido muestreado pulsando la nota ajustada.

NOTA Si se desactiva ("off") el parámetro voz, no podrá reproducir el sonido muestreado como voz al finalizar esta operación. Sin embargo, podrá acceder al sonido muestreado seleccionando una forma de onda. Encontrará más detalles sobre la selección de formas de ondas en 174.

5 Pulse el botón [F6] REC para acceder a la pantalla de grabación de muestreo (muestreo en espera) y luego ajuste los parámetros según corresponda.



● Ajuste de la función de confirmación

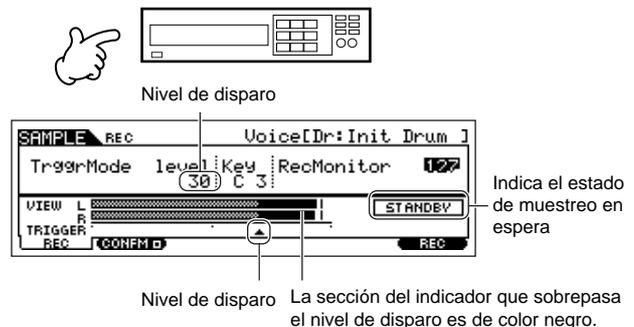
Cuando se activa la función [F2] CONFM (confirmación) (aparece) , podrá escuchar la muestra recién grabada y volver a grabarla si no está satisfecho con los resultados. Aquí, active el botón [F2] CONFM.

● Ajuste del modo de disparo

Este modo le permite determinar el inicio del muestreo. Por ejemplo, puede iniciarlo pulsando el botón o cuando la reproducción de canciones/patrones llegue al punto especificado. Aquí, ajuste TrggrMode (modo de disparo) a "level", lo que le permitirá iniciar el muestreo en cuanto el nivel del micrófono sobrepase el nivel de disparo especificado.

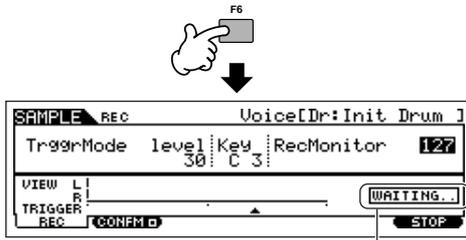
● Ajuste del nivel de disparo

Cuando se haya ajustado el modo de disparo a "level", también deberá ajustar el nivel de disparo (Trigger Level). Esto determina el momento de inicio real del muestreo, según el nivel de la señal de entrada del dispositivo de audio. Mientras se reproduce el sonido, observe el movimiento del indicador de nivel y cuándo sobrepasa la flecha del nivel de disparo. Si es necesario, seleccione el valor de nivel de disparo y utilice la rueda de datos para cambiarlo, moviendo la flecha hacia abajo o hacia arriba según corresponda.



6 Pulse el botón [F6] REC otra vez para activar la espera de disparo de muestreo (Sampling Trigger Waiting).

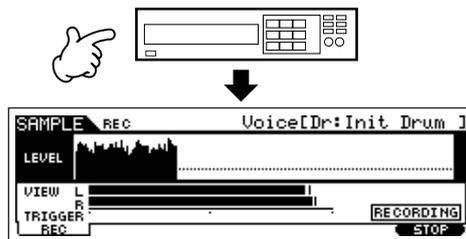
De esta manera, la grabación de muestra queda en espera de una señal que exceda el nivel de disparo.



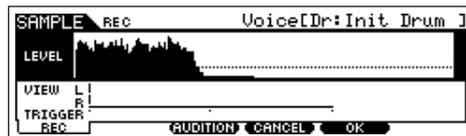
Indica que la grabación de la muestra está esperando una señal con el nivel adecuado.

7 Inicie el dispositivo de audio externo.

El muestreo se iniciará en cuanto se reciba una señal de entrada que sobrepase el nivel de disparo especificado.



8 Pulse el botón [F6] STOP para detener el muestreo y luego detenga el dispositivo de audio externo.



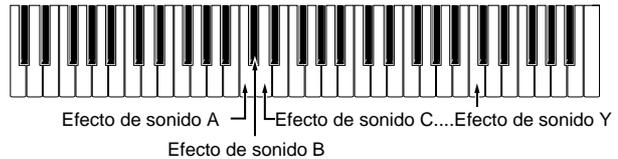
Pulse el botón [F3] AUDITION para oír el sonido muestreado. Si no está satisfecho con los resultados y desea intentarlo otra vez, pulse el botón [F4] CANCEL para volver a la pantalla de muestreo en espera realice el muestreo desde el paso 5. Si esta vez está satisfecho, pulse el botón [F5] OK para guardar el sonido muestreado como "sample" y vuelva a la pantalla de muestreo en espera.

Tenga en cuenta que si se ha desactivado la función de confirmación en el paso 5, la pantalla indicada anteriormente no aparecerá al detener el muestreo. En su lugar, al detener el muestreo volverá directamente a la pantalla de muestreo en espera.

9 Repita los pasos 5 a 8 para asignar muestras adicionales a las notas y crear la voz de batería.

En el paso 7 seleccione un sonido diferente (de un CD por ejemplo) para cada muestra. Aunque la tecla se ajustará automáticamente al nombre de la nota que sigue, en orden ascendente, a la recién asignada, es posible cambiarla en el paso 5.

Repitiendo los pasos 5 a 8, podrá crear una voz de batería en la que cada tecla accione un sonido diferente (como se indica a continuación).



10 Guarde la voz de usuario recién creada en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia o USB.

Consulte "Almacenamiento de una muestra", página 97.

⚠ PRECAUCIÓN

Los datos de muestra grabados (editados) se guardan temporalmente en el módulo DIMM (página 187). Debido a que los datos de este módulo se pierden al apagar la unidad, siempre debe guardar cualquier dato del módulo en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de apagar el instrumento.

Ejemplos de fuentes de muestreo

Los siguientes ejemplos son algunas de las distintas fuentes de audio que pueden utilizarse como punto de partida para sus muestras y voces de muestras.

● Voces con efectos

Si instala tarjeta Plug-in PLG100-VH, podrá aplicar un efecto de armonía vocal a su voz y muestrear todo el sonido procesado. Después de ajustar los parámetros relacionados con la PLG100-VH según "Uso de una tarjeta Plug-in" (página 78), ejecute la operación de muestreo.

● Sonido de un instrumento compatible con mLAN

Después del ajuste de la página 34, ejecute la operación de muestreo. Debe ajustar el parámetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source a "mLAN1-4".

● Guitarra o bajo eléctricos

También es posible muestrear instrumentos eléctricos como guitarras y bajos por el terminal A/D INPUT. Después del ajuste de la página 33, ejecute la operación de muestreo. Debe ajustar el parámetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source a "A/D".

● Audio digital

Si ha instalado la interfaz AIEB2 al instrumento, podrá conectarlo a la salida digital de una platina DAT o de un reproductor de CD/MD y grabar directamente audio digital para obtener la mejor calidad de sonido posible. Encontrará los detalles sobre la instalación de la interfaz AIEB2 en la página 285; respecto de los detalles acerca de la conexión de dispositivos de audio digital, consulte la página 34. Cuando ejecute la AIEB2, deberá ajustar el parámetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source a "AIEB2".

● Remuestreo del MOTIF ES

También es posible remuestrear todo lo que se interprete en el propio MOTIF ES, riffs, ritmos, melodías, colchones de acordes de múltiples layers, etc. Debe ajustar el parámetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source a "resample".

● Archivos de audio WAV o AIFF

Los datos de audio creados y editados en un ordenador también pueden utilizarse para muestrear. En la página siguiente encontrará los detalles.

CONSEJO Carga de archivos de audio WAV o AIFF para crear una forma de onda o voz

Cualquier dato creado y editado en un ordenador y guardado en el formato WAV o AIFF también puede utilizarse como material de muestras en el MOTIF ES. Configure el soporte que contiene los archivos WAV/AIFF deseados (es decir, inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conecte un dispositivo de almacenamiento USB) y luego siga las instrucciones indicadas a continuación.

IMPORTANTE Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse los módulos DIMM en el instrumento. Encontrará más detalles sobre la instalación de estos módulos en la página 289. Según el tamaño de los datos de audio (muestras) obtenidos con la función de muestreo, quizás no pueda guardar todos los datos deseados en una tarjeta SmartMedia (capacidad máxima: 128MB). Por esta razón, se recomienda utilizar un dispositivo de almacenamiento USB de gran capacidad para los datos muestreados.

NOTA Las instrucciones siguientes son válidas si accede al modo de archivo desde el modo de voz. Si accede al modo de archivo desde el modo de actuación, las instrucciones serán las mismas, excepto que deberá determinar el número de actuación de destino y la parte en el paso 4.

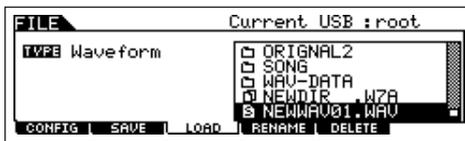
1 En el modo de voz, pulse el botón [FILE] para acceder al modo correspondiente y luego realice los ajustes.

Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB”, página 30.

2 Pulse el botón [F3] LOAD para acceder a la pantalla de carga.

3 Seleccione el archivo que desea cargar.

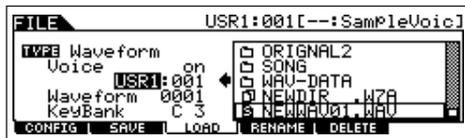
Seleccione “Waveform” en el parámetro Type. Este ajuste le permite seleccionar y cargar una forma de onda específica de un archivo (extensión: W7W) almacenado como “AllWaveform” o cargar un archivo WAV/AIFF como forma de onda.



4 Seleccione el archivo () que va a cargar y especifique el destino.

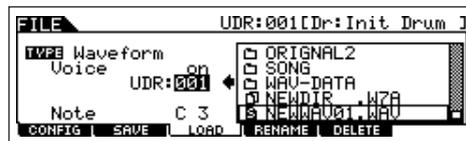
Si mueve el cursor a un archivo WAV (extensión: WAV) o AIFF (extensión: AIFF), en la pantalla aparecerá automáticamente el parámetro de destino.

Cuando se asigna un archivo WAV/AIFF a una voz normal:



Voice	Cuando está activado (“on”), podrá cargar y asignar un archivo WAV/AIFF a la voz de destino ajustada (apartado siguiente).
USR1:001 (A01)	Disponible cuando Voice está activado (“on”) (apartado anterior). Seleccione “USR1” o “USR2” como banco de voces normales de destino y seleccione un número de voz de destino.
Waveform	Determina el número de forma de onda de destino.
KeyBank	Determina el banco de teclas de destino de la forma de onda ajustada en el apartado anterior.

Cuando se asigna un archivo WAV/AIFF a una voz de batería:



Voice	Cuando está activado (“on”), podrá cargar y asignar un archivo WAV/AIFF a la voz de destino ajustada (apartado siguiente).
USR1:001 (A01)	Disponible cuando Voice está activado (“on”) (apartado anterior). Seleccione “UDR” como banco de voces de batería de destino y seleccione un número de voz de destino.
Note	Determina la tecla de destino de la voz de batería ajustada en el apartado anterior.

PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador borrará y reemplazará automáticamente todo dato existente en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar las operaciones de carga.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Load.

Después de haber cargado los datos, en la pantalla aparecerá un mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.

PRECAUCIÓN

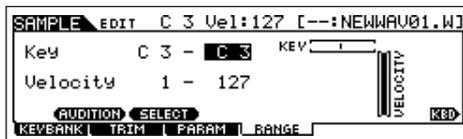
Mientras se guardan los datos, asegúrese de observar las siguientes precauciones:

- No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos conectados.

6 Dependiendo de si está creando una voz normal o una voz de batería, siga las instrucciones correspondientes indicadas a continuación.

Cuando cree una voz normal en los pasos 4-5

Después de acceder al modo de edición de muestreo ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]), pulse el botón [F1] KEYBANK para acceder a la pantalla de banco de teclas. En esta pantalla, seleccione una forma de onda y el banco de teclas. Para especificar el banco de teclas, mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la nota deseada en el teclado. Para seleccionar formas de ondas asignadas a velocidades de pulsación diferentes, mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse [SF2] SELECT.

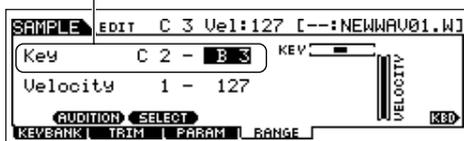


Después de seleccionar una forma de onda y el banco de teclas, pulse el botón [F4] RANGE].

Una vez cargada la muestra en el paso 5, sólo sonará si se toca la nota especificada en el paso 4. En esta pantalla, además, puede ampliar el margen de notas en el que sonará la muestra que haya cargado.

Determine el margen de teclas.

Utilice la rueda de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO] o pulse la nota en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION].



Toque el teclado en el margen de teclas ajustado anteriormente.

Podrá oír que la muestra que haya cargado sigue a los tonos de las notas interpretadas.

Cuando se crea una voz de batería en los pasos 4-5

Repitiendo los pasos 5 a 8 podrá crear una voz de batería en la que cada tecla acciona un sonido diferente (como se indica a continuación).

Después de crear la voz normal o de batería, vaya al paso 7.



Efecto de sonido A Efecto de sonido B Efecto de sonido C...Efecto de sonido Y

7 Toque voz creada mediante la operación Load.

Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces y luego seleccione el número de voz ajustado en el paso 4.

Creación de una canción en el MOTIF ES

El MOTIF ES es una máquina de producción musical muy completa y de gran potencia en la que todas las funciones del instrumento se unen de manera impecable para la creación de canciones. En este apartado aprenderá a aprovechar al máximo las funciones relacionadas con el secuenciador, principalmente con los modos de canción y de patrón.

Esta sección es bastante detallada y completa. Sin embargo, en vez de seguirla paso a paso e intentar utilizar cada una de las funciones en una sola canción, considérela como una guía o un trampolín que le ayudará a explorar el aparato en el futuro.

Grabación de una interpretación al teclado

Generalmente, se comienza a grabar una canción o un patrón tocando una voz en el teclado. Puesto que el instrumento está ajustado para un funcionamiento multitímbrico (página 162), la voz que toque y grabe dependerá de los ajustes de voz de la canción o patrón realizados en la mezcla, que se describe a continuación.

Selección de una voz

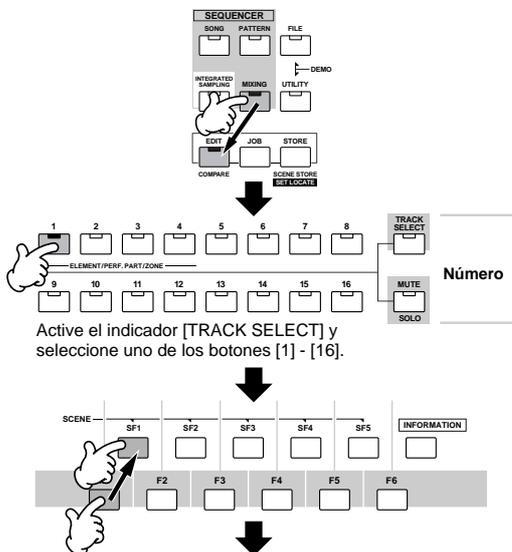
La selección de una voz para grabarla es diferente a seleccionar una voz para tocarla. Los ajustes de voz del modo de canción/patrón se realizan en la mezcla de canciones/mezcla de patrones.

1 Pulse el botón [SONG]/[PATTERN] para acceder al modo de canción/patrón y luego seleccione un número de canción/patrón.

Consulte las instrucciones de la página 56 sobre selección de una canción o patrón.

2 Acceda al modo de edición de mezclas ([MIXING] → [EDIT]) y luego seleccione una parte (pista) y acceda a la pantalla ([F1] VOICE → [SF1] VOICE).

Si desea más información acerca de la selección de una pista de canción o de patrón, consulte la página 58.



Indica el número de parte. Las partes 01-16 son partes del generador de tonos interno. Las partes 17-32 son partes del generador de tonos de la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG. Las partes PLG01-03 son las partes del generador de tonos de la tarjeta Plug-in de parte individual. Tenga en cuenta que las instrucciones del ejemplo sólo contemplan el generador de tonos interno.

Pulse el botón [F6] para conmutar entre la pantalla de las partes 01-16, 17-32 y PLG1-3.



3 Seleccione una voz siguiendo las instrucciones indicadas a continuación.

- Mueva el cursor a “Bank” y seleccione el banco de voces deseado con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

PRE1 (Preset1) - PRE6 (Preset6)	Bancos predefinidos 1 a 6 de la voz normal. Corresponden a los botones [PRE1] - [PRE6] del modo de voz.
USER1 - USER2	Bancos de usuario 1 - 2 de la voz normal. Corresponden a los botones [USER1] - [USER2] del modo de voz.
GM	Bancos de voces normales GM. Corresponde al botón [GM] del modo de voz.
PDR (Preset Drum)	Banco predefinido de la voz de batería. Equivale a pulsar simultáneamente los botones [DRUM KITS] y [PRE5].
GMDR (GM Drum)	Banco de la voz de batería GM. Equivale a pulsar simultáneamente los botones [DRUM KITS] y [GM].
UDR (User Drum)	Banco de usuario de la voz de batería. Equivale a pulsar simultáneamente los botones [DRUM KITS] y [USER1].
SMPL (Sample Voice)	Indica el banco de las voces de muestras creadas con la función de muestreo (página 173).
MIXC (Mixing Voice)	Banco para las voces de mezcla (página 105) del modo de canción/patrón.

- Mueva el cursor a “Number” y seleccione la voz deseada con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Consulte la lista de datos adjunta.

NOTA Si el indicador luminoso [TRACK SELECT] está desactivado, las voces normales pueden seleccionarse según las instrucciones de la página 60.

NOTA Excepto para las voces de muestras y las voces de mezcla, en esta pantalla también es posible utilizar la búsqueda de categoría (página 62).

NOTA La voz de cada parte de la canción o patrón también puede seleccionarse en la pantalla [SONG] → Song selection → [MIXING] → [F2] VOICE, o en la pantalla [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [F2] VOICE. En esta pantalla también es posible utilizar la búsqueda de categoría (página 62).

NOTA Si desea información acerca de la manera de seleccionar una voz de una tarjeta Plug-in en el modo de canción/patrón, consulte la página 121.

4 Toque el teclado para confirmar la voz seleccionada.

5 Repita los pasos 2 a 4 para realizar los ajustes (ajustes de mezcla) de cada parte (pista).

6 Si lo desea, haga una copia de seguridad de los ajustes de voz (mezcla) realizados.

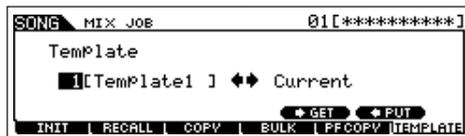
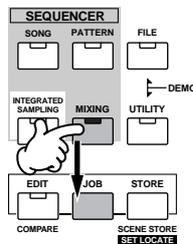
- En primer lugar, guarde los ajustes de voz como mezcla de canciones/patrones. Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de mezcla de canciones/patrones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento (página 131).
- A continuación, guarde la mezcla de canciones como un archivo para todas las canciones creadas en el instrumento antes de apagarlo. Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego ejecute la operación Save siguiendo las instrucciones descritas en la página 132.

Selección de una plantilla de mezcla

He aquí una herramienta enormemente útil para la creación de canciones/patrones. El MOTIF ES dispone de 32 plantillas de mezcla diferentes para utilizar con una canción o patrón, cada una preprogramada para una gran variedad de estilos y aplicaciones musicales. Sólo tiene que girar la rueda de datos a la plantilla que se acerque más al tipo de canción o patrón que desee crear, cambie los ajustes a voluntad y luego inicie la grabación. Esta es una forma rápida, sencilla e inspiradora de plasmar sus ideas.

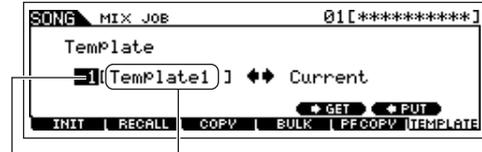
1 Pulse el botón [SONG]/[PATTERN] para acceder al modo de canción/patrón y luego seleccione un número de canción/patrón.

2 Acceda a la pantalla de selección de plantillas e mezcla en el modo de operaciones de mezcla de canciones ([MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE).



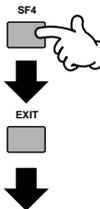
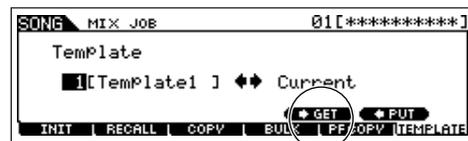
3 Mueva el cursor al sitio de número de plantilla y luego seleccione una plantilla de mezcla.

Seleccione un número de plantilla con la rueda de datos o los botones [INC/YES] o [DEC/NO]. Si desea más detalles, consulte la lista de plantillas de mezcla en la lista de datos adjunta.

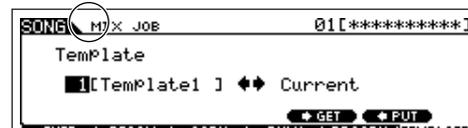


Número de plantilla Nombre de plantilla

4 Pulse el botón [SF4] para acceder a la plantilla de mezcla seleccionada para la canción.



Aparecerá el indicador de edición.



5 Toque el teclado para comprobar los ajustes de mezcla, especialmente las voces.

Puede confirmar los ajustes de voz de las partes seleccionando las pistas de una en una y tocando el teclado con cada una. Si desea comprobar los ajustes al detalle, acceda a cada una de las pantallas del modo de mezcla de canciones y del modo de edición de mezcla de canciones y compruébelas.

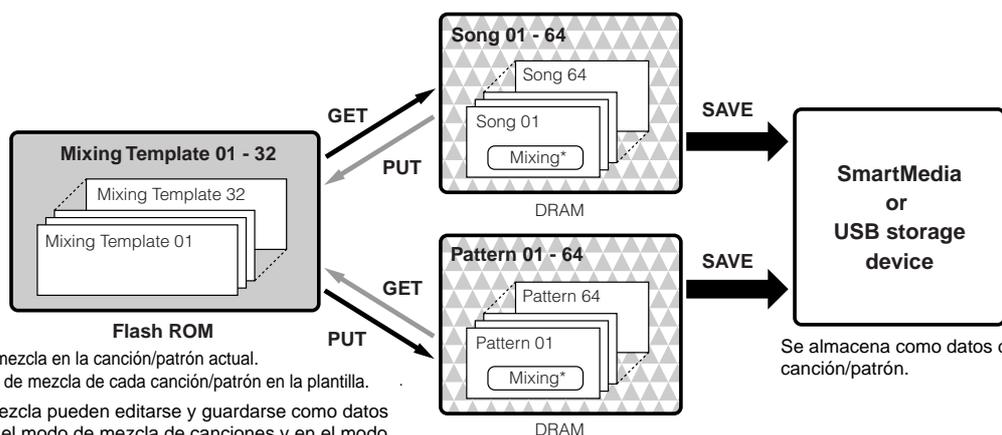
6 Cambie los ajustes de mezcla si lo desea.

Cambie los parámetros de mezcla, especialmente las voces, para que se adapten a la canción que desea crear. Encontrará más detalles acerca del modo de edición de mezcla en la página 127.

7 Si lo desea, realice una copia de seguridad de los ajustes de mezcla realizados.

- En primer lugar, guarde los ajustes de voz como mezcla de canciones/patrones. Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de mezcla de canciones/patrones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento (página 131).
- A continuación, guarde la mezcla de canciones como un archivo para todas las canciones creadas en el instrumento antes de apagarlo. Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego ejecute la operación Save siguiendo las instrucciones descritas en la página 132.

Los ajustes de mezcla realizados pueden guardarse como una plantilla, pudiendo así crear sus propias configuraciones de mezcla/voz personalizadas para utilizarlas en la grabación de canciones. Pulse el botón [SF5] PUT en el paso 4 para guardar los ajustes en el número de plantilla de destino (actual). La ilustración siguiente muestra la estructura de la memoria de mezcla.



GETCarga la plantilla de mezcla en la canción/patrón actual.

PUTAlmacena los ajustes de mezcla de cada canción/patrón en la plantilla.

* Los parámetros de mezcla pueden editarse y guardarse como datos de canción/patrón en el modo de mezcla de canciones y en el modo de mezcla de patrones.

⚠ PRECAUCIÓN

En tanto que los datos de la plantilla de mezcla se guardan en la memoria Flash ROM, los datos de canción y de patrón, incluyendo los ajustes de mezcla, se guardan en DRAM. Debido a que los datos contenidos en la memoria DRAM se pierden al apagar el aparato, guarde siempre los datos de esta memoria en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar el instrumento.

⚠ PRECAUCIÓN

El programa de mezcla editado se perderá al seleccionar una canción/patrón diferente o al pasar a otro modo sin guardarlo en una plantilla o almacenarlo en la canción/patrón actual. Además, el sólo hecho de reproducir la canción/patrón o de recibir mensajes MIDI desde un instrumento externo puede cambiar el programa de mezcla actual. Asegúrese de guardar el programa de mezcla antes de realizar estas operaciones.

Uso de controladores

Al igual que en el modo de voz/actuación, en el modo de canción/patrón también pueden utilizarse los controladores del instrumento, es decir, la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación, el controlador de cinta y los deslizantes de control.

NOTA La rueda de inflexión de tono, del modo de canción/patrón, puede ajustarse para cada canción/patrón en la edición de mezcla. Es posible cambiar los ajustes con los parámetros PB superior/inferior ([SONG] o [PATTERN] → Song o Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower).

NOTA Las funciones asignadas a la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación, el controlador de cinta y los mandos giratorios (ASSIGN1 y 2) del modo de canción/patrón dependen de los ajustes (realizados en el modo de voz) de la voz asignada a cada una de las partes de mezcla.

NOTA Las funciones asignadas a los mandos giratorios (ASSIGN A y B) pueden ajustarse en la pantalla [UTILITY] → [[F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.

NOTA Es posible ajustar el controlador de cinta para que controle distintas funciones de los dispositivos MIDI externos conectados al MOTIF ES, con las funciones asignadas en la mezcla de canciones/patrones para el propio instrumento. Además, es posible determinar si el valor del controlador de cinta volverá al centro, o se quedará en el punto en el que se haya liberado el dedo. Estos dos ajustes pueden realizarse en el modo de edición de mezcla de canciones/patrones ([SONG] o [PATTERN] → Song o Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN).

NOTA Si desea información acerca de los deslizantes de control del modo del canción/patrón, consulte la página 130.

Indicador de edición

Mover los mandos en el modo de canción o de patrón cambiará directamente los parámetros de mezcla de canciones/patrones. Si se cambia cualquier de los parámetros de mezcla de canciones/patrones, aparecerá el indicador de edición [E] (Edit) en la parte superior izquierda de la pantalla. Indica que se ha modificado la mezcla de canciones/patrones actual, aunque todavía no se ha guardado. Si está satisfecho con los cambios realizados y con el sonido resultante, puede guardar los cambios como una mezcla de canciones/patrones en el modo de almacenamiento de mezcla de canciones/patrones (página 131).

NOTA El indicador de edición [E] también aparecerá en las siguientes situaciones, incluso aunque no se estén editando los parámetros de mezcla.

- La reproducción de datos de canción (tanto de este instrumento como de un secuenciador MIDI externo) que cambie los ajustes, como las voces.
- El acceso a la plantilla de mezcla.

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otra canción/patrón durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y todas las ediciones realizadas se perderán. Se recomienda guardar los datos de mezcla de canciones/patrones editados en el modo de edición de mezcla de canciones/patrones (página 131). Incluso si pierde los datos editados, podrá recuperarlos con la función de recuperación de edición (página 128).

Uso de la función de arpeggio

Al igual que en el modo de voz/actuación, en el modo de canción/patrón también es posible utilizar la reproducción de arpeggios.

- 1 Active ("on") el parámetro ArpSwitch de la parte actual ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE).

Este parámetro puede activarse simultáneamente para más de una parte, aunque sólo si las partes tienen los mismos ajustes de canal de recepción MIDI.

- 2 Seleccione un tipo de arpeggio ([SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

- 3 Con el indicador luminoso [ARPEGGIO ON/OFF] encendido, pulse cualquier nota en el teclado para activar (disparar) la reproducción de arpeggios.

NOTA Al igual que en los modos de voz y de actuación, los modos de canción y de patrón le permiten registrar el tipo de arpeggio deseado en los botones [SF1] - [SF5].

NOTA Los parámetros relacionados con el arpeggio (como tipo, etc.) están incluidos en los datos de mezcla de canciones/patrones.

Uso del sonido de la entrada de audio

Al igual que en el modo de actuación, la entrada de audio puede utilizarse como parte de audio en los ajustes de mezcla del modo de canción/patrón. Los parámetros relacionados pueden ajustarse mediante la siguiente operación: [SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN.

Creación de voces de mezcla exclusivas para canciones o patrones

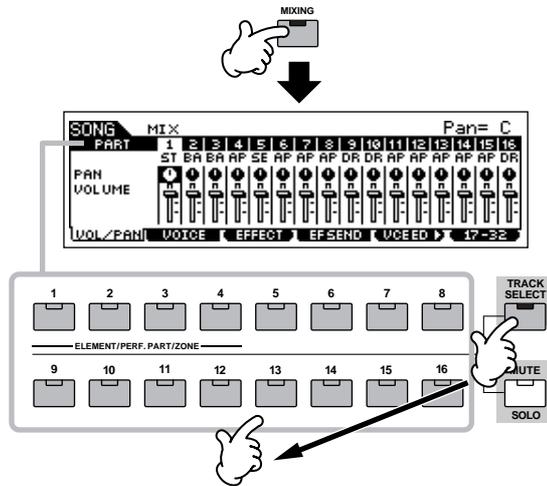
Si asigna voces de usuario a la canción o patrón y después las edita (en el modo Voice Edit), es posible que las voces suenen distinto de lo esperado. Esta útil función le permite crear voces de mezcla especiales para las canciones y patrones, de manera que se garantiza su reproducción tal y como fueron editadas para la canción o patrón.

NOTA Sólo las voces normales pueden crearse/editarse como voces de mezcla.

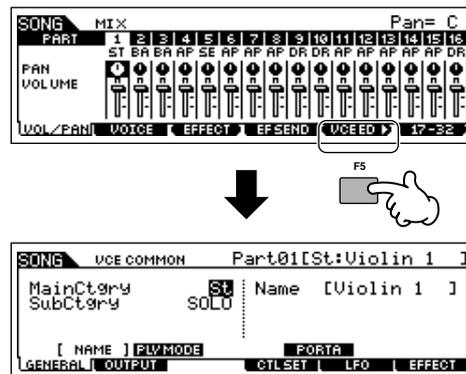
- 1 Pulse uno de los botones [SONG]/[PATTERN] para acceder al modo de canción/patrón y luego seleccione la canción/patrón que desee para editar los ajustes de mezcla.

Consulte las instrucciones para seleccionar una canción o patrón, página 56.

- 2 Pulse el botón [MIXING] (se iluminará el indicador) para acceder al modo de mezcla de canciones/patrones y luego seleccione la parte que contenga la voz deseada.



- 3 Pulse el botón [F5] VCE ED (edición de voces) para acceder al modo de edición de voces de mezcla.



NOTA Podrá acceder al modo de edición de voces de mezcla, sólo si ha asignado una voz normal a la parte actual.

- 4 Acceda a la pantalla de edición común o de edición de elemento, según corresponda.

Estas pantallas son las mismas que en el modo de voz. Consulte la página 79.

- 5 Seleccione el menú deseado que va a editar, pulsando los botones [F1] - [F5] y [SF1] - [SF5] y luego proceda a editar los parámetros.

Los parámetros y procedimientos para editarlos son los mismos que en el modo de edición de voces, página 80.

- 6 Repita los pasos 4 y 5, según corresponda.

7 Asigne un nombre a la voz de mezcla.

Introduzca un nombre en la pantalla [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME.

Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

8 Guarde la voz de mezcla editada en la memoria de usuario interna.

1 Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de voces de mezcla.

2 Ajuste el banco de voces de destino a [MIXV] y seleccione el número de voz de destino.



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

NOTA Es posible guardar la voz editada en el modo de edición de voces de mezcla como voz de usuario normal de usuario ajustando el banco de voces a "USR1" o "USR2".

9 Guarde la mezcla de canciones/patrones en la memoria de usuario interna.

Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver a los modos de mezcla de canciones/patrones, pulse el botón [STORE] para acceder a los modos de almacenamiento de canciones/mezcla de patrones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento (página 131).

10 Guarde los datos de canción/patrón en una tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo (página 132) antes de apagar el instrumento.

⚠ PRECAUCIÓN

Las voces de mezcla se asignan a partes de la canción/patrón y se guardan en la memoria DRAM interna. Debido a que los datos residentes en esta memoria se pierden al apagar el aparato, deberá guardar todo dato de la memoria DRAM en una tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar la unidad.

Creación de un patrón

Al crear una canción, uno de los aspectos primordiales es el ritmo. Casi siempre es lo primero con lo que se empieza ya que proporciona una base al resto de la música. El modo de patrón le ofrece las herramientas necesarias para crear los patrones de ritmo del acompañamiento de la canción. En este apartado se describen brevemente los pasos básicos para el uso de patrones en la creación de una canción.

- 1) En el modo de patrón, cree y encadene las frases que se utilizarán en el acompañamiento y en la canción.
- 2) Convierta los datos de patrón en una canción.
- 3) En el modo de canción, grabe una melodía en una pista aparte de la canción.

En esta sección vamos a explicar en detalle el primero de estos pasos.

⚠ PRECAUCIÓN

Los datos de patrón (frase) creados se guardan temporalmente en la memoria DRAM (página 187). Debido a que los datos residentes en esta memoria se pierden al apagar el aparato, deberá guardar todo dato de la memoria DRAM en una tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar la unidad.

Creación de una frase grabando un patrón de ritmo en una pista

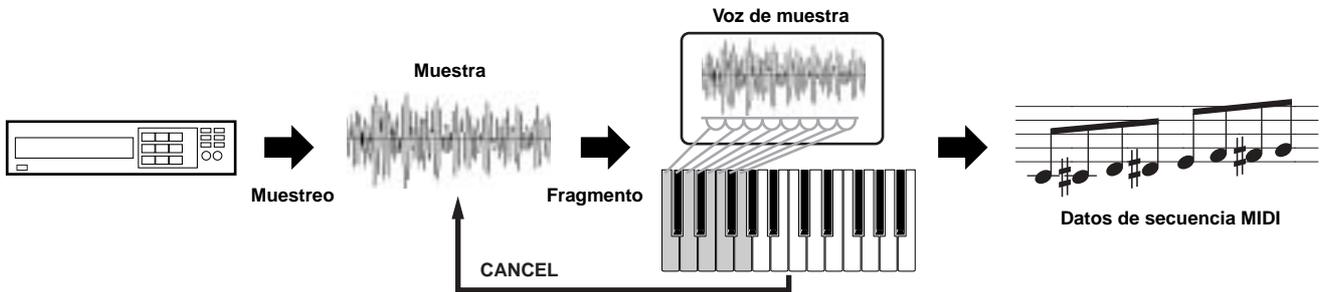
En las siguientes secciones aprenderá diferentes métodos de creación de datos de patrón (también denominados "frases", el material básico de un patrón) en una pista individual. A continuación se explican cinco métodos.

- Muestreo de un bucle de ritmo (datos de audio) en una pista de patrónPágina 107
- Carga de un archivo WAV/AIFF en una pista de patrónPágina 109
- Grabación de una interpretación al teclado en una pista de patrónPágina 110
- Grabación de un patrón de ritmo creado con la reproducción de arpeggios en una pista de patrónPágina 112
- Asignación de una frase preprogramada en una pista de patrónPágina 113

Los primeros dos métodos implican el uso de datos de audio (creados con el muestreo o importados desde otro dispositivo) y datos MIDI. Tenga en cuenta que para utilizar datos de audio, deben instalarse módulos DIMM (página 289). Los otros tres sólo utilizan datos MIDI.

■ Muestreo de un bucle de ritmo (datos de audio) en una pista de patrón

Con este método, podrá grabar bucles de batería y patrones de ritmos de un CD en el MOTIF ES mediante la función de muestreo, luego fragmentar la muestra en componentes independientes y asignar los fragmentos a teclas diferentes. Esta potente función le permitirá adaptar el ritmo muestreado a prácticamente cualquier tempo sin expandir ni comprimir el audio, puesto que cada “golpe” se convierte en una nota MIDI independiente.

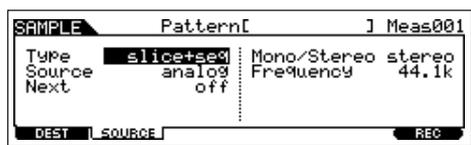


IMPORTANTE Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse módulos DIMM en el instrumento. Si desea los detalles sobre la instalación de estos módulos, consulte la página 289.

1 Conecte un dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.) al instrumento.
Siga los pasos 1 - 8 de la página 73, reemplazando los pasos 4 y 8 por las instrucciones siguientes. En el paso 4, pulse el botón [PATTERN] para acceder al modo de patrón y luego seleccione un número de patrón y una sección para crearlos. En el paso 8, ajuste los parámetros relacionados en la pantalla [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [SF5] AUDIO.

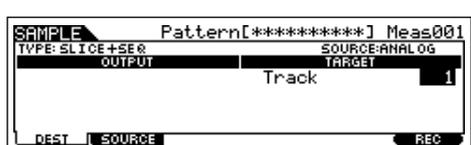
2 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] del modo de reproducción de patrones para acceder al modo de muestreo.

3 Pulse el botón [F2] SOURCE para acceder a la pantalla de ajustes de la fuente de muestreo y luego ajuste los parámetros como se indica a continuación.
Tipo: slice+seq
Fuente: A/D
Siguiente: off
Mono/estéreo: estéreo
Frecuencia: 44,1k



Si desea más detalles acerca de cada parámetro, consulte la página 253.

4 Pulse el botón [F1] DEST para acceder a la pantalla de ajustes del destino del muestreo y luego ajuste los parámetros como se de indica a continuación.

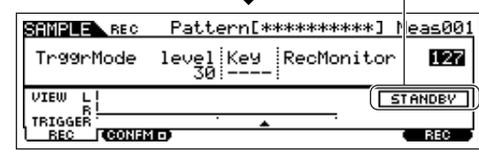
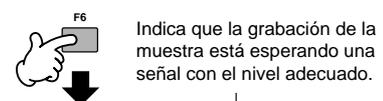


Pista	Determina la pista de patrón a la que se asignará la voz de muestra
--------------	---

5 Pulse el botón [F6] REC para acceder a la pantalla de grabación de muestreo (muestreo en espera) y luego ajuste TrgrMode a “level” y ajuste el valor correspondiente del nivel de disparo.
Consulte el paso 5 de la página 98.

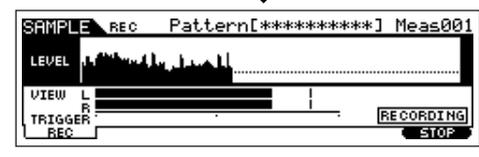
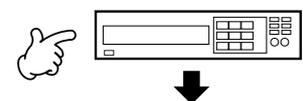
6 Pulse el botón [F6] REC otra vez para activar la espera de disparo de muestreo.

De esta manera, la grabación de muestra queda en espera de una señal que exceda el nivel de disparo.



7 Inicie el dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.).

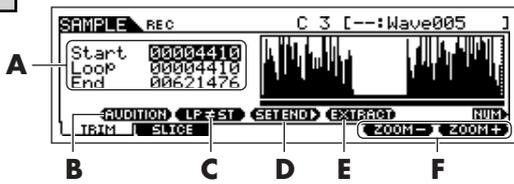
El muestreo se iniciará en cuanto se reciba una señal de entrada que sobrepase el nivel de disparo especificado.



8 Pulse el botón [F6] STOP para detener el muestreo.

Pulse el botón [F6] STOP en el punto en el que desee que la grabación de la muestra se detenga y a continuación aparecerá automáticamente la pantalla Slice (fragmentación). Después de interrumpir la grabación, detenga la reproducción del dispositivo de audio externo.

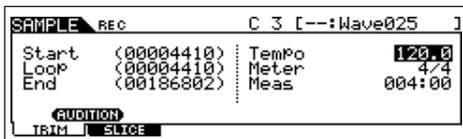
9 Edite los datos de la muestra en la pantalla [F1] TRIM.



A	Estos parámetros determinan la porción de la muestra que se va a utilizar
B	Pulse el botón [SF1] AUDITION para oír la muestra grabada, según los ajustes de esta pantalla.
C	Cuando la indicación de menú sea "LP(ST)", Start (punto de inicio) y Loop (punto de inicio de muestra) compartirán la misma dirección, lo que significa que los dos cambiarán simultáneamente, incluso si se cambia sólo uno de ellos. Si pulsa el botón [SF2] en estas condiciones, el menú cambiará de "LP(ST)" a "LP(ST)". Cuando la indicación del menú sea "LP(ST)", Start y Loop podrán cambiarse independientemente. Si se pulsa el botón [SF2] en esta estado, el valor de dirección de Start se copiará en el de Loop, con lo que los dos compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también cambiará de "LP(ST)" a "LP(ST)".
D	Véase a continuación.
E	Pulse el botón [SF4] EXTRACT para borrar todos los datos de muestreo innecesarios (situados delante del punto de inicio y después del punto final).
F	Pulse los botones [F5] y [F6] para alejar o acercar (zoom) la pantalla de ondas.

- 1 Pulse el botón [SF1] AUDITION para oír la muestra grabada.**
- 2 Ajuste los puntos de inicio y final de la porción de la muestra que va a utilizar.**

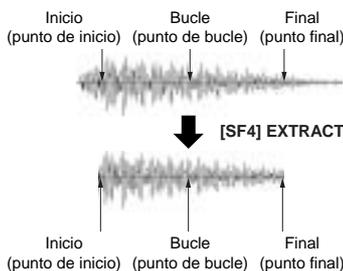
El parámetro "Start" determina el inicio real de la muestra (permitiéndole cortar sonidos indeseados del comienzo), mientras que el parámetro "End" determina el final de la muestra (permitiéndole cortar sonidos indeseados del final). Si pulsa el botón [SF3] SET END accederá a la pantalla en la que podrá realizar ediciones rítmicamente exactas del punto final.



Muchos CD comerciales de muestras/bucles, incluyen información sobre el tempo y la métrica de bucles específicos. Utilice esta información para realizar los ajustes y conseguir una reproducción correcta.

Después de ajustar los parámetros (parte superior derecha), pulse el botón [ENTER] para determinar automáticamente el punto final adecuado. Oiga la muestra editada pulsando el botón [SF1] AUDITION. Si está satisfecho con los resultados, pulse el botón [F6] OK. Si no lo está y desea continuar con la edición, pulse [F5] CANCEL.

- 3 Una vez que haya recortado la muestra anterior, quizás desee borrar las porciones no deseadas del sonido (antes y después de los puntos de inicio/final) para ahorrar espacio en memoria. Pulse el botón [SF4] EXTRACT para borrar este exceso de datos.**



- 4 Pulse el botón [F2] SLICE para acceder a la pantalla respectiva.**

10 Ejecute la operación de fragmentación en la pantalla [F2] SLICE.

- 1 Ajuste los parámetros indicados a continuación.**

Measure	Determina el número de compases que se reconocen en la muestra.
Meter	Determina la métrica rítmica que se reconoce en la muestra.

Ajuste otros parámetros si es necesario, consultando la página 254.

- 2 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación) y luego pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la fragmentación.**

- 3 Confirme el resultado de la operación.**

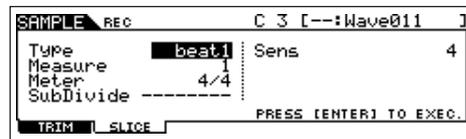
Toque las teclas asignadas por orden (C3, C#3, D3, etc.) para oír los fragmentos individuales de la muestra.

Para oír cómo sonará el patrón resultante al reproducir datos de secuencia MIDI, pulse el botón [SF1] AUDITION.

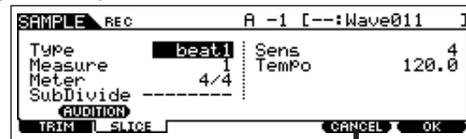
- 4 Si está satisfecho con los resultados de la operación Slice, pulse el botón [F6] OK.**

Si no lo está y desea seguir con la edición, pulse el botón [F5] CANCEL e intente la operación otra vez desde el paso 10-1.

Pantalla de fragmentación (antes de ejecutar la fragmentación)



Pantalla de fragmentación (después de ejecutar la fragmentación) Botón [ENTER]



[F5] Botón CANCEL

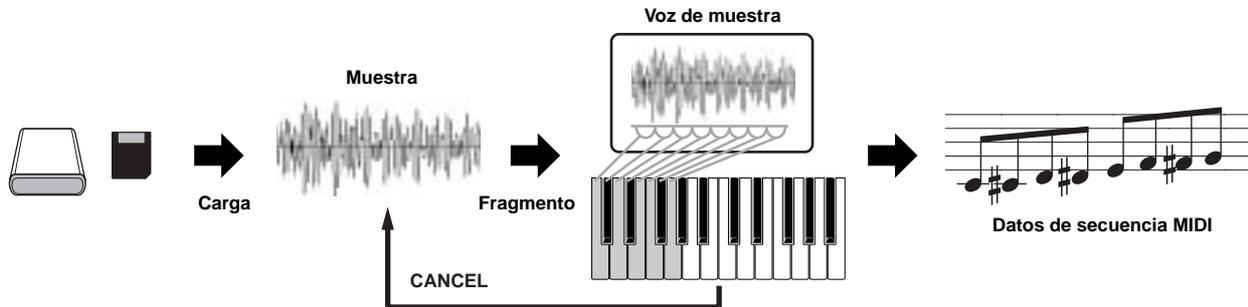
- 11 Vuelva al modo de reproducción de patrones pulsando los botones [PATTERN] o [EXIT].**

- 12 Pulse el botón [F] (Play) para reproducir el patrón creado.**

- 13 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar el aparato.**

■ Carga de un archivo WAV/AIFF en una pista de patrón

Los datos de audio creados y almacenados en el formato común de audio informático WAV o AIFF pueden cargarse y usarse en el instrumento con la función Slice para dividir la muestra y asignar los fragmentos a diferentes notas MIDI, lo que le permite adaptar el ritmo muestreado a prácticamente cualquier tempo. Configure el soporte que contiene los archivos de audio WAV/AIFF deseados (es decir, inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conecte un dispositivo de almacenamiento USB) y luego siga las instrucciones indicadas a continuación.



IMPORTANTE

Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse los módulos DIMM en el instrumento. Encontrará más detalles sobre la instalación de estos módulos en la página 289. Según el tamaño de los datos de audio (muestras) obtenidos con la función de muestreo, quizás no pueda guardar todos los datos deseados en una tarjeta SmartMedia (capacidad máxima: 128MB). Por esta razón, se recomienda utilizar un dispositivo de almacenamiento USB de gran capacidad para los datos muestreados.

1

En el modo de patrón, seleccione un patrón y una sección para crearla, pulse el botón [FILE] para acceder al modo correspondiente y luego realice los ajustes básicos.

Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB”, página 30.

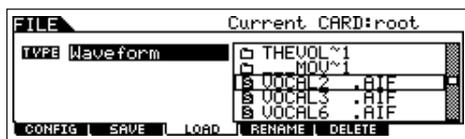
2

Pulse el botón [F3] LOAD para acceder a la pantalla de carga.

3

Seleccione el archivo que desea cargar.

Seleccione “Waveform” en el parámetro Type. Este ajuste le permite seleccionar y cargar una forma de onda específica de un archivo (extensión: W7W) almacenado como “AllWaveform” o cargar un archivo WAV/AIFF como forma de onda.

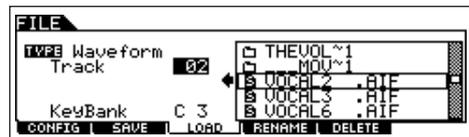


4

Seleccione el archivo (□) que va a cargar y especifique el destino.

Si mueve el cursor a un archivo WAV (extensión: WAV) o AIFF (extensión: AIFF), en la pantalla aparecerá automáticamente el parámetro de destino.

Track	Determina el número de pista de destino del patrón actual.
KeyBank	Determina la tecla a la que se asignará el archivo cargado. Inmediatamente después de la carga podrá oír el sonido del archivo pulsando la tecla ajustada.



⚠ PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador borrará y reemplazará automáticamente todo dato existente en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar las operaciones de carga.

5

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

Después de haber cargado los datos, en la pantalla aparecerá un mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

- No extraiga ni expulse el soporte del dispositivo (SmartMedia o USB).
- No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos conectados.

6

Pulse la tecla ajustada en el paso 4 para el parámetro KeyBank para confirmar el sonido del archivo cargado.

7

Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] y luego [JOB] para acceder al modo de operaciones de muestreo.

8 Acceda a la pantalla de operaciones de fragmentación.

Pulse el botón [F1] KEYBANK, mueva el cursor a "12:Slice" y luego pulse el botón [ENTER].

9 Ejecute la operación Slice.

1 Ajuste los parámetros siguientes.

Measure	Determina el número de compases que se reconocen en la muestra.
Meter	Determina la métrica rítmica que se reconoce en la muestra.
LowestKey	Determina la nota más baja (primera nota MIDI) desde la que se asignarán, por orden, los fragmentos de la muestra.

Ajuste otros parámetros si es necesario, consultando la página 258.

2 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación) y luego pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la fragmentación.

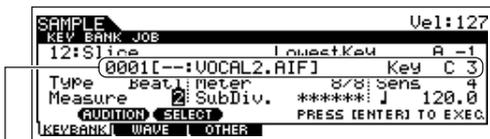
3 Confirme el resultado de la operación.

Toque las teclas asignadas por orden (desde la asignada en el paso 9-1) para oír los fragmentos individuales de la muestra. Para oír cómo sonará el patrón resultante al reproducir datos de secuencia MIDI, pulse el botón [SF1] AUDITION.

4 Si está satisfecho con los resultados de la operación Slice, pulse el botón [F6] OK.

Si no lo está y desea seguir con la edición, pulse el botón [F5] CANCEL e intente la operación otra vez desde el paso 9-1.

Pantalla de fragmentación (antes de ejecutar la fragmentación)



Indica la forma de onda y el banco de teclas que contienen la muestra a la que se aplicará la operación. En este caso, no será necesario cambiar los ajustes puesto que ya se ajustaron al cargar los datos.

Botón [ENTER]

Pantalla de fragmentación (después de ejecutar la fragmentación)



[F5] Botón CANCEL

10 Vuelva al modo de reproducción de patrones pulsando los botones [PATTERN] o [EXIT].

11 Pulse el botón [F] (Play) para reproducir el patrón creado.

12 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132).

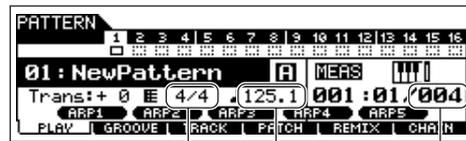
Grabación de una interpretación al teclado en una pista de patrón

1 En el modo de reproducción de patrones, seleccione un patrón y una sección para crearlos.

2 Ajuste los parámetros de mezcla (incluyendo los de voz) siguiendo las instrucciones de las páginas 127 - 128.

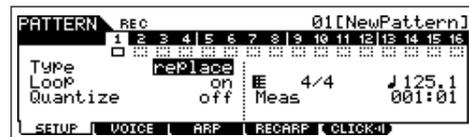
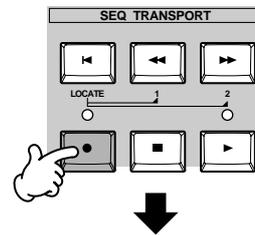
Después de acceder al modo de grabación podrá realizar cambios en los ajustes de voz (en el paso 4). Sin embargo, si intenta realizar ajustes detallados en los parámetros de mezcla, deberá hacerlos antes de activar la grabación.

3 Ajuste la métrica (signatura de tiempos), el tempo y la duración del patrón.

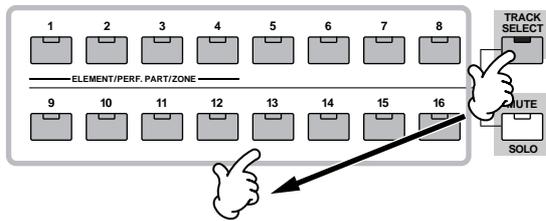


Métrica (signatura de tiempos) Tempo Duración del patrón

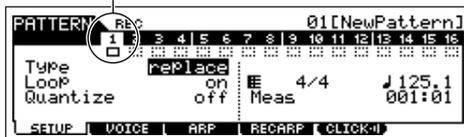
4 Pulse el botón (●) (Record) para acceder al modo de grabación de patrones.



- 5** Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego seleccione la pista deseada con los botones numéricos [1] - [16].



Pista de grabación



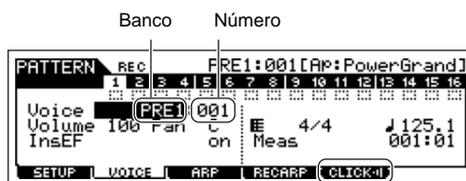
- 6** Ajuste los parámetros relacionados con la grabación en la pantalla [F1] SETUP.

Seleccione "overdub" en Type y luego active ("on") el bucle. Estos ajustes le permitirán repetir la grabación de patrones formando un "bucle" y grabar eventos de nota adicionales sin borrar los datos ya grabados.

Ajuste otros parámetros si es necesario. Consulte los detalles en la página 243.

- 7** Ajuste los parámetros relacionados con la voz que desee utilizar durante la grabación en la pantalla [F2] VOICE.

Acceda a la pantalla de ajuste de una voz con el botón [F2] VOICE. Si ya ha realizado los ajustes de voz/mezcla en el paso 2 anterior, no será necesario hacer ajustes en esta pantalla.

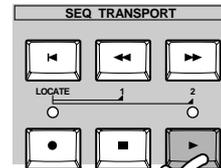


Este parámetro le permite activar/desactivar el sonido de la claqueta (metrónomo) durante la grabación (botón [F5]).

- 8** Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación.

Cuando seleccione una voz de batería, por ejemplo, pruebe a grabar el patrón de ritmo indicado a continuación.

Como se indica en este ejemplo, las notas que puede grabar se reproducirán desde la repetición siguiente (bucle), permitiéndole grabar mientras oye el material grabado previamente.



Inicio de la grabación

La grabación real se inicia después de un compás.



Primera vuelta del bucle

Bass Drum

↓

Segunda vuelta del bucle

Snare Drum
Bass Drum

↓

Tercera vuelta del bucle

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

- 9** Pulse el botón [■] (Stop) para detener la grabación.

Al hacerlo, saldrá del modo de grabación de patrones para ir al modo de reproducción de patrones.

- 10** Pulse el botón [F] (Play) para oír la frase recién grabada.

- 11** Grabe diferentes frases en otras pistas repitiendo los pasos 4 a 10.

- 12** Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

■ **Grabación de un patrón de ritmo creado con la reproducción de arpeggios en una pista de patrones.**

La función de arpeggio constituye una fuente inagotable de inspiración creativa, poniendo al alcance de sus manos una enorme variedad de patrones de ritmo, riffs y frases, patrones que cambian según sean las notas interpretadas. Una vez que encuentre los patrones que le gustan y que desearía utilizar en una canción, podrá grabarlos en una pista de patrones.

1 En el modo de patrón, seleccione un patrón y una sección para crearlos.

2 Ajuste los parámetros de mezcla (incluyendo los de voz) siguiendo las instrucciones de las páginas 127 y 128.

Podrá realizar cambios en los ajustes de voz después de acceder al modo de grabación (en el paso 5). Sin embargo, si trata de realizar ajustes detallados en los parámetros de mezcla, deberá hacerlo antes de activar la grabación.

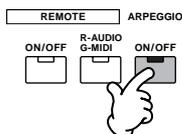
3 Toque con las funciones de arpeggio y busque un patrón/frase de ritmo que le agrade.

1 Acceda al modo de edición de mezcla [MIXING] → [EDIT], seleccione la parte deseada (pista que va a grabar) y luego pulse el botón [F1] VOICE seguido de [SF2] MODE.

2 Active (“on”) el parámetro ArpSwitch (interruptor de arpeggio).

3 Acceda a la pantalla de selección de tipo de arpeggio ([COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

4 Seleccione el tipo de arpeggio deseado en la pantalla [SF1] TYPE y luego pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (se iluminará el indicador).



Seleccione el tipo y banco de arpeggios.



Pruebe distintos tipos de arpeggio y también juegue con los diversos parámetros de las pantallas [SF1] - [SF4]. Cuando encuentre un ritmo o una frase que le agrade y desee utilizar, vaya al paso 4.

4 Vuelva al modo de reproducciones de patrones y luego ajuste la métrica, el tempo y la duración del patrón actual.

5 Pulse el botón [●] (Record) para acceder al modo de grabación de patrones.

6 Seleccione la pista deseada en la que desea grabar ([1+ - [16]).

Encontrar los detalles acerca de la selección de una pista en la página 58.

7 Ajuste los parámetros relacionados con la grabación en la pantalla [F1] SETUP.

Seleccione “replace” en Type, y “off” en Loop. Ajuste otros parámetros si es necesario. Consulte los detalles en la página 243.

8 Ajuste los parámetros relacionados con la voz que desee utilizar durante la grabación en la pantalla [F2] VOICE.

Acceda a la pantalla de ajuste de una voz con el botón [F2] VOICE. Si ya ha realizado los ajustes de voz/mezcla en el paso 2 anterior, no será necesario hacer ajustes en esta pantalla.

9 Ajuste los parámetros relacionados con el arpeggio que desee utilizar durante la grabación en la pantalla [F3] ARP.

Acceda a la pantalla de ajuste de una voz con el botón [F3] ARP. Si ya ha realizado los ajustes de arpeggio en el modo de edición de mezcla en el paso 3 anterior, no será necesario hacer ajustes en esta pantalla.

10 Active (“on”) el parámetro RecArp en la pantalla [F4] RECARP.

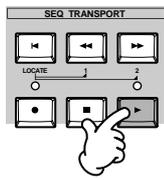


Cuando está activado este parámetro, los datos de reproducción de arpeggios se grabarán en una pista como datos de secuencia MIDI.

11 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación.

Durante la grabación, toque la nota o notas necesarias para disparar el arpeggio seleccionado en el paso 3.

Inicio de la grabación



La grabación actual se inicia después de un compás.

Reproducción de arpeggios



La grabación se detiene automáticamente cuando la reproducción de arpeggios llega al final, puesto que Loop está desactivado ("off").

12 Active el indicador de [ARPEGGIO ON/OFF] y pulse el botón [F] (Play) para oír la frase recién grabada.

13 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

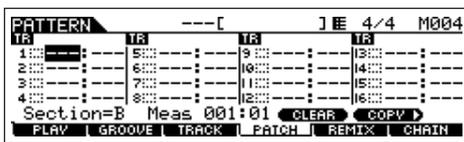
■ Asignación de una frase preprogramada a una pista de patrones.

El modo de patrón dispone también de una versátil función Patch que le permite asignar a cada pista "frases" rítmicas preprogramadas simples (de una pista) a cada una de las pistas. Utilice las frases predefinidas especiales de la memoria interna, o cree sus propias frases de usuario, grabando o cargando los datos de patrón del CD-ROM incluido (librería de sonidos para MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8). Utilice la función de asignación de frases para armar sus patrones originales, hasta un máximo de 16 pistas.

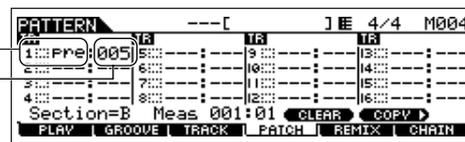
1 En el modo de reproducción de patrones, seleccione un patrón y una sección para crearlos.

2 Pulse el botón [F4] PATCH para acceder a la pantalla Patch.

3 Seleccione una pista y asigne una frase a la pista.



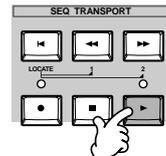
Indica la categoría de las frases predefinidas.
Indica el número de la frase.



Seleccione una pista



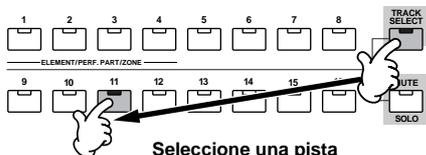
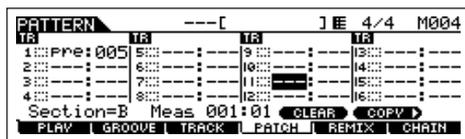
Seleccione una frase predefinida



Reproduzca el patrón para confirmar la frase asignada.

4 Seleccione otra pista y asígnele una frase de usuario.

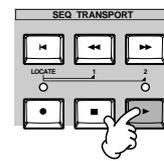
El instrumento dispone de una capacidad total de 256 frases de usuario. Tenga en cuenta que estas frases están vacías y no contienen ningún dato.



Seleccione una pista



Seleccione una frase de usuario



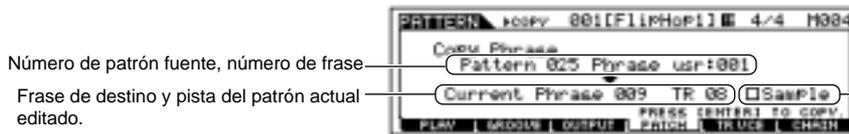
Reproduzca el patrón para confirmar la frase asignada.

5 Seleccione una pista diferente y copie la frase de usuario de otro patrón en la pista del patrón seleccionado.

Las frases de usuario que pueden asignarse con la función Patch se limitan a las contenidas en el patrón seleccionado. Para copiar frases de otros patrones y utilizarlas en el patrón actual siga las instrucciones indicadas a continuación.

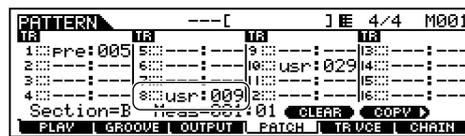
1 En el modo [F4] PATCH, pulse el botón [SF5] COPY para acceder a la pantalla de copia de frases.

2 En primer lugar, especifique el número de patrón fuente y el número de frase, así como el número de frase de destino (patrón actual) y el número de pista. A continuación, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.



Si se marca este cuadro, las voces de muestra asignadas a la frase fuente se copiarán en la frase de destino como voces de muestras y se asignarán a las pistas correspondientes del patrón seleccionado.

3 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla [F4] PATCH y luego marque la frase asignada con el botón [F] (Play) para reproducir el patrón.



6 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

Uso de la función Groove

Esta función permite ajustar el tono, el tiempo, la duración y la velocidad de pulsación de las notas de una pista determinada por medio de una rejilla de semicorcheas, de un compás, para crear “grooves” interesantes, únicos, algo que no sería posible con una programación exacta, de tipo secuenciador.

NOTA Los ajustes de Groove se aplican a todos los compases del patrón actual. Tenga en cuenta que no es posible aplicar ajustes de Groove diferentes a cada compás.

NOTA La función Groove afecta a la reproducción de patrones sin cambiar realmente los datos de secuencia MIDI L(creados con las funciones de grabación, muestreo, cargas de archivos y Patch). Los ajustes de Groove son tratados de manera diferente a los datos de secuencia MIDI. Consulte la página 167.

1 En el modo de reproducción de patrones, seleccione un patrón y una sección a los que se aplicará el Groove.

2 Pulse el botón [F2] GROOVE para acceder a la pantalla Groove.

3 Seleccione la pista deseada y ajuste los parámetros de Groove.

Seleccione una pista.

Ajuste cada uno de los parámetros.

Reproduzca el patrón para comprobar el resultado de los ajustes de Groove.

NOTA Puede editar los parámetros de Groove en tiempo real durante la reproducción.

Mueva el cursor al parámetro y al punto de rejilla deseado y ajuste el valor de compensación.

NOTE OFST (compensación de nota)	Sube o baja el tono de la nota(s) de la rejilla seleccionada en semitonos.
CLOCK SFT (desplazamiento de reloj)	Desplaza el tiempo de las notas de la rejilla seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.
GATE OFST (compensación de tiempo de puerta)	Alarga o acorta las notas de la rejilla seleccionada en incrementos de reloj.
VELO OFST (compensación de velocidad de pulsación)	Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de las notas de la rejilla seleccionada.

- 4** Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

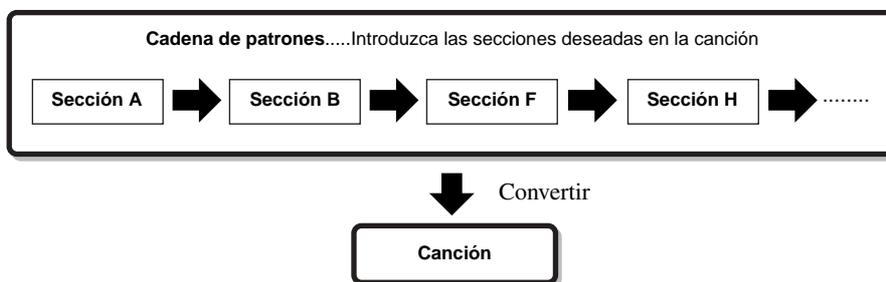
CONSEJO Uso de los ajustes de Groove para cambiar los datos de patrón.

Grid Groove es una función de reproducción únicamente, que procesa los datos grabados de un patrón sin cambiarlo realmente. Es decir, los datos originales (creados con las funciones de grabación, muestreo, carga de archivos y Patch) permanecen intactos. Si desea que los ajustes de Grid Groove sean permanentes y cambiar los datos, utilice el parámetro Normalize Play Effect en las operaciones de patrón ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect). Especifique en esta pantalla la pista que va a cambiar de acuerdo con los ajustes de Groove y pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

Creación de una sección y de una cadena de patrones

■ Creación de una sección

Cada uno de los patrones está compuesto por 16 secciones (A - H) que pueden utilizarse como variaciones de patrón. Cree las variaciones de patrón de ritmo o secciones que desea utilizar como acompañamiento de su nueva canción. Después de haber creado las secciones, podrá encadenarlas en cualquier orden deseado, para montar una parte de apoyo de la canción, sobre la que podrá grabar una línea melódica y otras partes, en el modo de grabación de canciones.



NOTA La activación/desactivación de mezcla de patrones, Groove y voz de frase (voz de pista) (página 167) no pueden ajustarse de forma independiente para cada sección, sino que se aplican a todas las secciones.

⚠ PRECAUCIÓN

Las mismas frases de usuario pueden asignarse a secciones diferentes dentro de un patrón. Tenga en cuenta, sin embargo, que los datos de sección cambiarán automáticamente si se cambia otra sección que comparta la misma frase de usuario. Por ejemplo, si ha asignado una frase de usuario determinada a las secciones A y D y cambia la frase de usuario de la sección A, la misma frase de usuario también cambiará en la sección D.

■ Creación de una cadena de patrones cambiando una sección mientras se reproduce un patrón

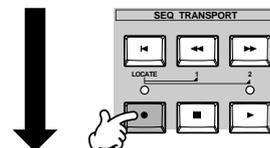
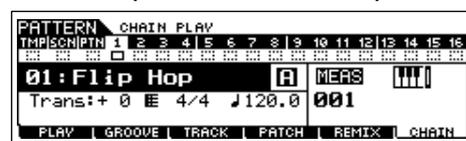
El cambio de secciones, el silenciamiento de pistas, los cambios de escena/silenciamiento y los cambios de tempo, pueden grabarse en tiempo real igual que la cadena de patrones.

- 1** En el modo de reproducción de patrones seleccione un patrón para el que ya se hayan creado datos.
- 2** Pulse el botón [F6] CHAIN para acceder a la pantalla de reproducción de cadenas de patrones.
- 3** Pulse el botón [●] (REC) para acceder al modo de grabación de cadenas de patrones y luego ajuste los parámetros básicos.

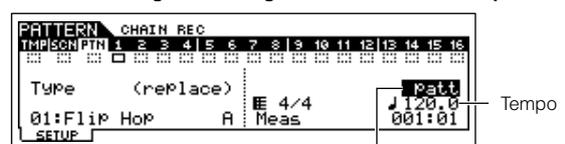
En el modo de configuración de grabación de cadenas de patrones, podrá ajustar la pista de grabación y del tempo. Dispondrá de tres tipos de pistas de cadenas de patrones. La pista de tempo permite grabar los cambios de tempo de la cadena, y la pista de escena permite grabar la activación/desactivación de pistas.

La pista de patrones ("patt") permite grabar cambios de sección en los puntos de compás de la canción que desee.

Pantalla de reproducción de cadenas de patrones



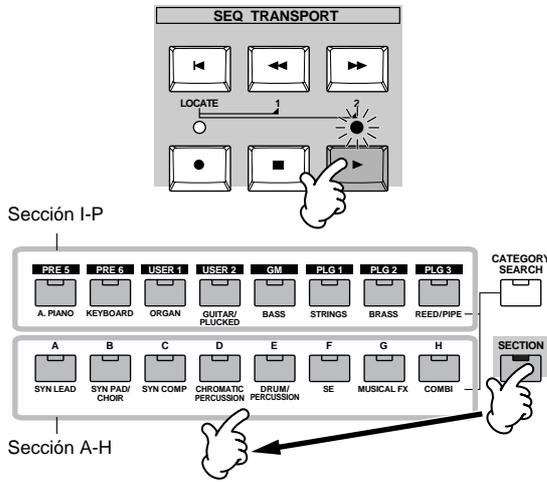
Pantalla de configuración de grabación de cadenas de patrones



Seleccione la opción "Patt" en la pista de grabación e introduzca las secciones en los compases deseados.

4 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación y reproducir el patrón.

Cambie la sección en los puntos deseados, mientras se reproduce el patrón.



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

El funcionamiento volverá a la pantalla Pattern Chain.

6 Pulse el botón [F] (Play) para oír la cadena de patrones grabada.

7 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

También es posible grabar la pista de tiempo y la pista de escena si se desea. Cuando se ajusta la pista de grabación a "tempo", mueva el cursor al valor de tiempo (durante la grabación, en el paso 4) lky utilice la rueda de datos y los botones [INC/YES]/[DEC/NO] para cambiar el tiempo mientras se reproduce la cadena. Cuando la pista de grabación se ajusta a "scene", pulse el botón [MUTE] (se iluminará el indicador) y utilice los botones numéricos [1] - [16] para activar o desactivar cada una de las pistas, según se desee, durante la grabación.

Edición de una cadena de patrones

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

1 En el modo de reproducción de patrones, seleccione un patrón para que el que ya se hayan creado datos.

2 Pulse el botón [F6] CHAIN para acceder a la pantalla de reproducción de cadenas de patrones.

3 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de cadena de patrones y luego edite cada una de las pistas de la cadena.

Edición de pista de patrones

Introduzca la sección deseada (A - P) o la marca final con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Botón [F4]

Pulse el botón [F6] para borrar el evento situado en la posición del cursor.

Edición de pistas de escena

Botón [F4]

Botón [F4]

Pulse el botón [F5] para insertar el evento situado en la posición del cursor.

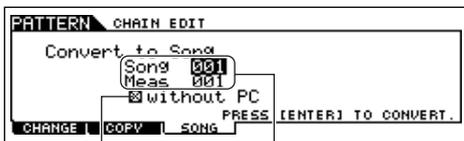
Pulse el botón [F6] para borrar el evento situado en la posición del cursor.

4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de reproducción de cadenas de patrones y luego pulse el botón [F] (Play) para oír la cadena editada.

5 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

■ **Conversión de una cadena de patrones en datos de canción**

- 1** En el modo de reproducción de patrones, seleccione un patrón para el que ya se hayan creado datos de cadena de patrones.
- 2** Pulse el botón [F6] CHAIN para acceder a la pantalla de reproducción de cadenas de patrones.
- 3** Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de cadena de patrones.
- 4** Pulse el botón [F3] SONG para acceder a la pantalla "Convert to Song" y luego especifique la canción de destino.



Número de canción de destino y número del compás inicial

Si se marca este cuadro, los mensajes de cambio de programa de los datos de secuencia MIDI no se copiarán.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de conversión.

Los datos de cadena de patrones se convertirán en datos de canción y se copiarán en el primer compás de la canción de destino.

PRECAUCIÓN

Esta operación borra y reemplaza cualquier dato existente en la canción de destino.

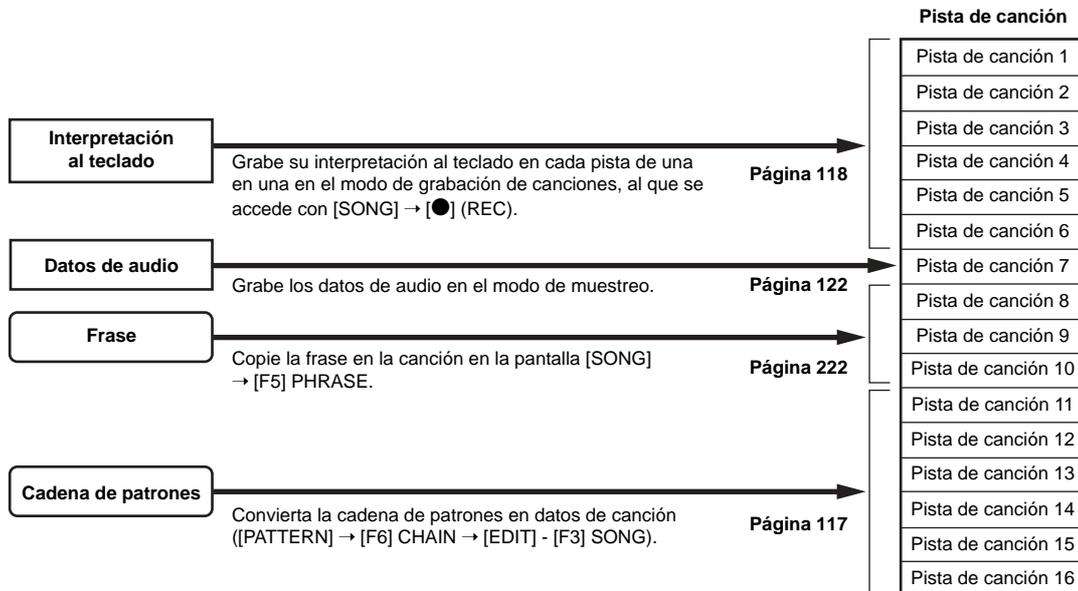
6 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

PRECAUCIÓN

Los datos de canción creados se guardan temporalmente en la memoria DRAM (página 187). Debido a que los datos contenidos en la memoria DRAM se pierden al apagar el aparato, guarde siempre los datos de esta memoria en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar el instrumento.

Creación de una canción

La tabla siguiente ilustra el procedimiento básico de creación de una canción con los distintos métodos y funciones descritos en este manual. Ahora que ya ha armado las pistas de fondo de la canción (convirtiendo las frases o cadenas de patrones en datos de canción), ya puede grabar las partes de melodía encima de ellas.



PRECAUCIÓN

Los datos de canción creados se guardan temporalmente en la memoria DRAM (página 187). Debido a que los datos contenidos en la memoria DRAM se pierden al apagar el aparato, guarde siempre los datos de esta memoria en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar el instrumento.

Grabación con el teclado en una pista de canción (en el modo de grabación de canciones)

■ Grabación de una interpretación al teclado en una pista vacía (Replace)

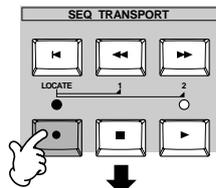
Utilice el método de grabación Replace (reemplazo) para grabar su interpretación al teclado en una pista vacía reemplazando una pista ya grabada con nuevos datos.

1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione una canción para crearla.

2 Ajuste los parámetros de mezcla (incluyendo los de voz) siguiendo las instrucciones de las páginas 103 y 104.

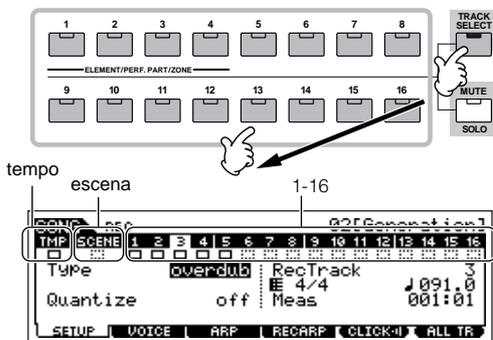
Después de acceder al modo de grabación podrá realizar cambios en los ajustes de voz (en el paso 3). Sin embargo, si intenta realizar ajustes detallados en los parámetros de mezcla, deberá hacerlos antes de activar la grabación.

3 Pulse el botón (●) (Record) para acceder al modo de grabación de canciones.



4 Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego seleccione la pista deseada con los botones numéricos [1] - [16].

Los datos de canción se dividen en tres tipos (escena, tiempo y patrón), cada uno de ellos con sus propias pistas independientes. La pista de escena contiene cambios de escenas de canción (página 123), y la pista de tiempo contiene cambios de tiempo de reproducción. Las pistas de canción (1 - 16) contienen los datos de nota reales. Como va a grabar una melodía con el teclado, seleccione una de las pistas con los botones [1] - [16].



NOTA Cuando se ajusta RecTrack a "multi", es posible grabar simultáneamente múltiples canales de datos MIDI (hasta 16 canales) en las 16 pistas. Consulte los detalles en la página 143.

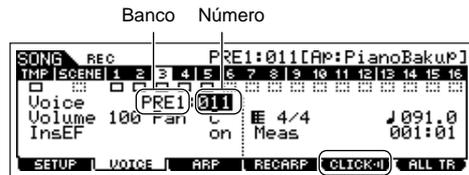
5 Ajuste los parámetros relacionados con la grabación en la pantalla [F1] SETUP.

Seleccione "replace" en Type.

Ajuste otros parámetros si es necesario. Consulte los detalles en la página 222.

6 Ajuste los parámetros relacionados con la voz que desee utilizar durante la grabación en la pantalla [F2] VOICE.

Acceda a la pantalla de ajuste de una voz con el botón [F2] VOICE. Si ya ha realizado los ajustes de voz/mezcla en el paso 2 anterior, no será necesario hacer ajustes en esta pantalla.

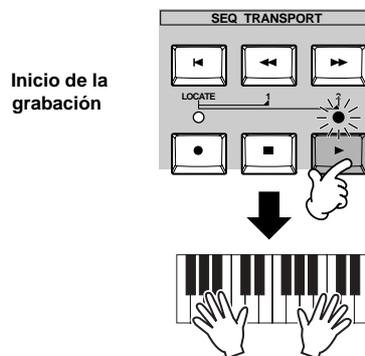


Este parámetro le permite activar/desactivar el sonido de la claqueta (metrónomo) durante la grabación (botón [F5]).

NOTA Los ajustes que no son de nota (como los de voz, volumen y panorámico) realizados al comienzo de una canción no se graban como datos de secuencia MIDI sino como datos de configuración de mezcla. Sin embargo, cuando se graban estos ajustes hacia la mitad de una canción, se graban como parte de los datos de secuencia MIDI.

7 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación.

Oiga la reproducción de las pistas ya grabadas y toque (grabe) el teclado mientras las oye.



La grabación real se inicia después de un compás.

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

Al hacerlo, saldrá del modo de grabación de patrones para ir al modo de reproducción de patrones.

9 Pulse el botón [F] (Play) para oír la canción recién grabada.

10 Grabe partes de melodía adicionales en otras pistas repitiendo los pasos 3 a 9.

11 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

■ Regrabación de una parte específica de una canción (Punch in/Out).

Utilice el método de grabación Punch In/Out para grabar sólo sobre una parte específica de la pista. En las instrucciones del ejemplo, grabará los compases tres a cinco de una canción ya grabada.

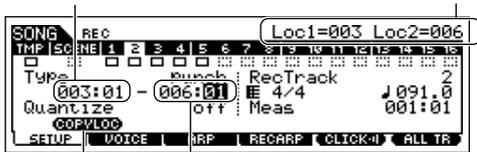
- 1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione una canción para crearla.
- 2 Pulse el botón (●) (Record) para acceder al modo de grabación de canciones.
- 3 Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego seleccione la pista deseada con los botones numéricos [1] - [16].
- 4 Ajuste los parámetros relacionados con la grabación en la pantalla [F1] SETUP.

Seleccione "punch" en Type y especifique la zona que va a grabar otra vez.

Ajuste otros parámetros si es necesario. Consulte los detalles en la página 222.

Inicio de la grabación por inserción (compás de inicio de la grabación : tiempo del compás)

La reproducción de la pista de grabación se desactiva a partir de este punto y en ella se grabará la interpretación al teclado. **Ajuste de posición (página 58)**

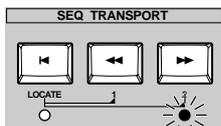


Final de la grabación por inserción (compás final de la grabación : tiempo del compás)

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

Pulse [SF1] COPY LOC para asignar los números de compases registrados en las posiciones (Loc 1 y Loc 2) de los puntos de inicio y final de la grabación por inserción.

- 5 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación.



Inicio de la reproducción

Cuando la reproducción de la canción llegue al punto de inicio de la grabación por inserción, toque el teclado.

- 6 Pulse el botón [■] (Stop) para detener la grabación después de que la reproducción de la canción llegue al punto de final de la grabación por inserción.
- 7 Pulse el botón [F] (Play) para oír la parte que acaba de grabar.

- 8 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

NOTA La grabación Punch In/Out sólo está disponible en el modo de grabación de canciones. No está disponible en el modo de grabación de patrones.

■ Grabación de notas adicionales en una pista ya grabada (Overdub)

Utilice el método de grabación Overdub cuando desee agregar datos en una pista que ya contiene datos. Resulta útil no sólo para grabar más notas en una pista sino también para añadir datos de elaboración del sonido, que no son de nota, como los de los mandos giratorios y del controlador de cinta.

- 1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione una canción para crearla.

- 2 Pulse el botón (●) (Record) para acceder al modo de grabación de canciones.

- 3 Pulse el botón [TRACK SELECT] (se iluminará el indicador) y luego seleccione la pista deseada con los botones numéricos [1] - [16].

- 4 Ajuste los parámetros relacionados con la grabación en la pantalla [F1] SETUP.

Seleccione "overdub" en Type.

Ajuste otros parámetros si es necesario. Consulte los detalles en la página 222.



- 5 Pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación.

A continuación se iniciará la reproducción y las notas (o datos de controlador) interpretadas se añadirán a los datos existentes.

- 6 Pulse el botón [■] (Stop) para detener la grabación después de que la reproducción de la canción llegue al punto de final de la grabación por inserción.

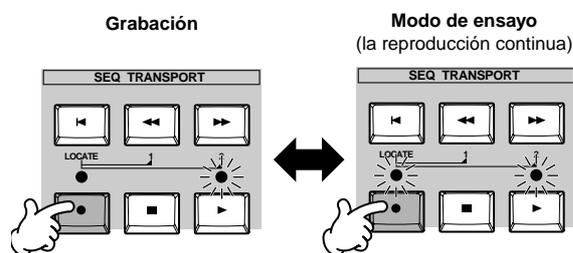
- 7 Pulse el botón [F] (Play) para oír la parte que acaba de grabar.

- 8 Guarde los datos de patrón creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

CONSEJO Ensayo de partes antes de grabar

El MOTIF ES dispone en la grabación de un modo Rehearsal (ensayo) que permite desactivar temporalmente la grabación para practicar una parte o probar distintas ideas (mientras se oyen las demás pistas) sin grabarlas.

Para desactivar temporalmente el modo de grabación y acceder al modo de ensayo, sólo tiene que pulsar el botón [●] (Record) durante la grabación en tiempo real; el indicador [●] (Record) parpadeará y la reproducción seguirá sin interrupciones, aunque sin que se graben datos. Para volver al modo de grabación, pulse el botón [●] (Record) otra vez, el indicador [●] (Record) se iluminará de manera continua. Puede repetir el procedimiento tantas veces como desee, pulsando el botón [■] (Stop) para cancelar el modo de ensayo. El indicador del botón de grabación indica el estado grabación/ensayo: iluminado de manera continua indica grabación mientras que si parpadea indica ensayo.

**CONSEJO** Inserte el evento de cambio de tempo en el medio de la canción

Para cambiar el tempo en el medio de una canción ya grabada, puede utilizar los tres métodos siguiente.

● Uso de la pista de tempo

Inicie la grabación después de seleccionar “replace” en el parámetro Type, “tempo” en el de RecTrack y de mover el cursor al valor de tempo ajustado en el paso 4 de la página 118. Durante la grabación, cambie el valor de tempo mientras oye la reproducción de la canción.

● Song Edit (edición de canciones)

En el modo de reproducción de canciones, pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de canciones. Seleccione la pista de tempo (TMP) pulsando el botón [F4] TR SEL una o dos veces y luego cambie el valor de tempo o inserte un nuevo valor con el botón [F5] INSERT. En la página 124 encontrará los detalles sobre la edición de canciones.

● Step Recording (grabación por pasos)

En el paso 4 de la página 118, ajuste el parámetro Type a “step” y RecTrack a “tempo” y luego pulse el botón [F] (Play) para iniciar la grabación por pasos. Después de mover el cursor a “Value”, mueva el puntero de canción con el botón [H] (Forward) y cambie el valor de tempo en el punto deseado.

CONSEJO Grabación de canciones mediante una actuación

Si tiene una actuación preferida o una que encaje bien con la canción que va a grabar, puede copiar determinados ajustes, de hasta cuatro partes de la actuación, en los ajustes de mezcla de canciones que esté editando.

- 1 Acceda al modo de operaciones de mezcla de canciones ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).
- 2 Pulse el botón [F5] PF COPY para acceder a la pantalla de copia de actuaciones.
- 3 Ajuste los parámetros necesarios en la pantalla [F5] PF COPY y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

Seleccione una actuación fuente.

Marque los cuadros de los parámetros deseados.



Las partes de mezcla de destino aparecerán automáticamente. Los números de parte visualizados difieren según sea la actuación fuente. Si la actuación fuente contiene cuatro partes, se visualizará “1, 2, 3, 4”.

- 4 Pulse el botón [SONG] para volver al modo de reproducción de canciones, luego seleccione la pista 1 y toque el teclado.

Compruebe si el sonido que oye es el mismo que el de la actuación fuente o no.

- 5 Grabe su interpretación al teclado en la pista 1.

- 6 Guarde la mezcla de canciones en la pantalla [SONG] → [MIXING] → [STORE].

Los ajustes copiados de la actuación deben almacenarse como datos de mezcla de canciones.

- 7 Guarde los datos de canción creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

NOTA Estas indicaciones también valen para el modo de patrón.

CONSEJO Step Recording

Las explicaciones de esta guía rápida se han enfocado a la grabación en tiempo real. Sin embargo, también puede disponerse del método de grabación por pasos, que permite grabar una canción introduciendo notas y eventos de manera individual, parecido a la escritura de una partitura. Algo que resulta especialmente útil para grabar pasajes difíciles o imposibles de tocar. La grabación por pasos puede realizarse ajustando Type a “step” en la pantalla [F1] SETUP del modo de grabación de canciones. Si desea más detalles acerca de la grabación por pasos, consulte la página 238.

NOTA La grabación por pasos puede utilizarse tanto en el modo de grabación de canciones como en el de grabación de patrones.

CONSEJO Grabación de canciones con voces Plug-in

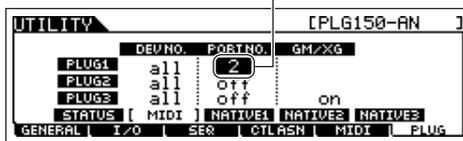
En este apartado se describe el uso de voces de una tarjeta Plug-in de parte individual, opcional (como las tarjetas PLG150-AN, PLG150-PF y PLG150 DX), en la grabación de una canción.

1 ~ 4

Instale una tarjeta Plug-in de parte individual en el instrumento y luego siga los pasos 1 a 4 de la página 75 para ajustar los parámetros necesarios.

En el paso 4, ajuste PORT.NO (número de puerto) a "2" o "3". Tenga en cuenta que si también ha instalado la tarjeta Plug-in multiparte, las tarjetas deberán ajustarse a números diferentes.

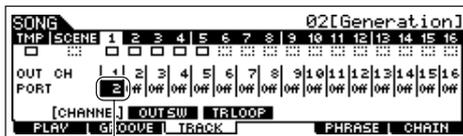
Cuando haya instalado una tarjeta Plug-in de parte individual en la ranura 1, mueva el cursor a esta posición y luego ajuste el número de puerto.



5 Acceda al modo de reproducción de canciones y a la pantalla de ajustes de salida MIDI ([SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

6 Seleccione la pista que va a grabar, procurando que el número de pista sea el mismo que el de la ranura en la que se ha instalado la tarjeta Plug-in, y luego ajuste el número de puerto.

El número de la pista debe coincidir con el número de la ranura, y el número de puerto debe ser el mismo que el del paso 4.



Cuando haya instalado una tarjeta Plug-in de parte individual en la ranura 1, mueva el cursor a esta posición y luego ajuste el número de puerto.

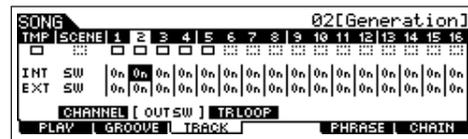
7 Seleccione una voz de la tarjeta Plug-in instalada.

Acceda al modo de edición de mezclas ([MIXING] → [EDIT] → Part selection). Pulse el botón [F6] una o dos veces para acceder a la pantalla de las partes de la tarjeta Plug-in (partes PLG) como se indica más adelante (página 164). A continuación, pulse el botón [TRACK SELECT] (indicador iluminado) y seleccione la parte PLG de la ranura 1 con el botón [1]. Por último, pulse el botón [F1] VOICE, seguido de [SF1] VOICE y luego seleccione la voz deseada de la tarjeta Plug-in.



Cuando toque el teclado, deberá oír la voz seleccionada de la tarjeta Plug-in. Si esta voz no suena como se espera, compruebe los siguientes puntos.

- **Asegúrese de que OUT CH (canal de salida) de la pista coincide con el canal de recepción de la parte correspondiente del generador de tonos.** Compruebe ReceiveCh (canal de recepción MIDI) de la pantalla a la que se accede con el botón [SF2] MODE de la pantalla anterior, y luego compruebe OUT CH (canal de salida MIDI) de la pista 1 de la pantalla indicada en el paso 6. Los dos canales deben ser iguales.
- **Asegúrese de que el generador de tonos de destino está ajustado a interno, no a externo.** Compruebe los ajustes de la pantalla a la que se accede con el botón [F1] PLAY → [SF2] OUT CH. El interruptor INT SW de la pista correspondiente (1 en este caso) debe estar activado ("on").



8 Grabe su interpretación al teclado con la voz Plug-in en la pista 1.

9 Guarde los ajustes de mezcla de canciones en la pantalla [SONG] → [MIXING] → [STORE] (página 131).

Los ajustes relacionados con la voz de la tarjeta Plug-in deben guardarse como datos de mezcla de canciones.

10 Guarde los datos de canción creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 131) antes de apagar la unidad.

NOTA Las indicaciones anteriores también valen para el modo de patrón.

Uso de la función Groove

Al igual que en el modo de reproducción de patrones, la función Groove también está disponible en el modo de reproducción de canciones.

Si desea conocer los detalles, consulte la explicación de Groove del modo de reproducción de patrones (página 114).

1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione la canción a la que se aplicarán los ajustes de Groove.

2 Pulse el botón [F2] GROOVE para acceder a la pantalla de ajustes Groove.

3 Seleccione una pista y luego realice los ajustes.

4 Guarde los datos de canción creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

⚠ PRECAUCIÓN

Los datos de patrón (frase) creados se guardan temporalmente en la memoria DRAM (página 187). Debido a que los datos residentes en esta memoria se pierden al apagar el aparato, deberá guardar todo dato de la memoria DRAM en una tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo antes de apagar la unidad.

Muestreo de un sonido mediante una sola operación en una pista de canción

El MOTIF ES le permite muestrear material de audio incluso mientras se reproduce una canción. Esta función le permite incorporar rápida y fácilmente muestras a su canción, a medida que las necesite, por ejemplo, capturando breves efectos de sonido de un CD, o grabando frases vocales de acompañamiento con un micrófono. Este tipo de sonido puede agregarse a la canción como se desee, e incluso puede alinearse con el tiempo después de grabar la canción en el modo de edición de canciones.

IMPORTANTE Para poder utilizar la función de muestreo, deben instalarse módulos DIMM en el instrumento. Encontrará los detalles sobre la instalación de estos módulos en la página 289.

1 Conecte un dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.) al instrumento.

Siga los pasos 1 a 8 de la página 73, substituyendo las instrucciones de los pasos 4 y 8.

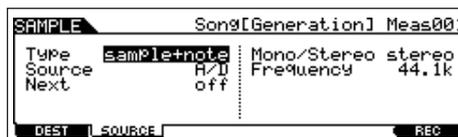
En el paso 4, pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones y luego seleccione una canción para crearla.

En el paso 8, ajuste los parámetros relacionados en la pantalla AUDIO IN ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

2 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo de voz o de actuación para acceder al modo de muestreo.

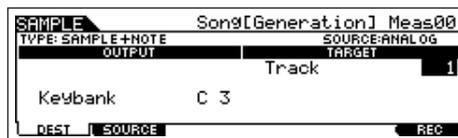
3 Pulse el botón [F2] SOURCE para acceder a la pantalla de ajustes de la fuente de muestreo y luego ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Tipo: sample+note
Fuente: A/D
Siguiente: off
Mono/estéreo: estéreo
Frecuencia: 44,1k



Si desea más detalles acerca de cada parámetro, consulte la página 253.

4 Pulse el botón [F1] DEST para acceder a la pantalla de ajustes del destino de la muestra y luego ajuste los parámetros como se indica a continuación.



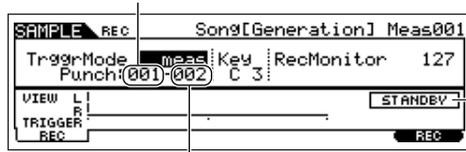
Track	Este parámetro determina la pista de canción a la que se asignará la voz de muestra.
Keybank	Determina la nota a la que se asignará la muestra.

5 Pulse el botón [F6] REC para acceder a la pantalla de grabación de muestras (muestreo en espera) y luego ajuste los parámetros según corresponda.

Ajuste TrggrMode (modo de disparo) a "meas" y luego especifique el compás de inicio de grabación por inserción (en el que se iniciará automáticamente el muestreo) y el compás de final de grabación por inserción (en el que el muestreo finalizará automáticamente).

Punch In measure

Número de compás en el que se iniciará automáticamente el muestreo



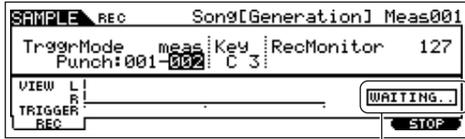
Punch Out measure

Número de compás en el que finalizará automáticamente el muestreo

Indica el estado de muestreo en espera.

6 Pulse el botón [F6] REC otra vez para activar la espera de inicio de grabación por inserción (Punch In Waiting).

De esta manera, la grabación de muestra queda en espera de que la reproducción de canciones/patrones llegue al compás especificado de inicio de grabación por inserción.

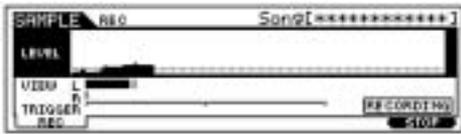


Indica que la grabación de la muestra está esperando que la reproducción de canciones/patrones llegue al compás de inicio de grabación por inserción especificado.

7 Pulse el botón [F] para iniciar la reproducción de canciones.

8 Ponga en marcha el dispositivo de audio externo cuando la canción llegue al punto de inicio de la inserción (cuando comience realmente el muestreo).

A continuación se grabará audio en el instrumento.



9 Detenga el equipo de audio cuando la canción llegue al punto final de la grabación por inserción.

El funcionamiento volverá a la pantalla [F1] DEST o [F2] SOURCE.

Pulse la nota ajustada en KeyBank en el paso 3 para comprobar la muestra grabada.

10 Pulse el botón [SONG] o [EXIT] para volver al modo de reproducción de canciones.

11 Pulse el botón [F] (Play) para reproducir la canción.

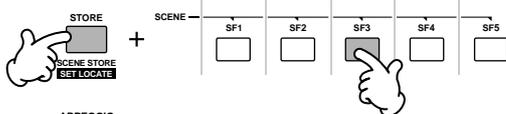
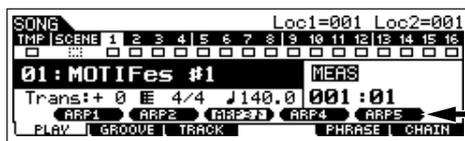
Oiga la canción (con la reproducción sonará automáticamente la muestra) y compruebe que el tiempo está bien. Si no está satisfecho con el tiempo, puede ajustarlo en el modo de edición de canciones. Encontrará los detalles sobre edición de canciones en la página 124.

12 Guarde los datos de canción en una tarjeta SmartMedia o dispositivo USB desde el modo de archivo (página 132) antes de apagar la unidad.

Registro simultáneo de un tipo de escena de canción y de arpeggio en los botones [SF1] - [SF5]

Los tipos Song Scene y Arpeggio puede registrarse en los botones [SF1] - [SF5] (cuando aparecen los elementos del menú ARP1 - ARP5 en la parte inferior de la pantalla). Estos ajustes se guardan como datos de canción. Escena de canción es una potente función que le permite guardar cinco "instantáneas" diferentes de importantes parámetros relacionados con la canción, incluyendo transposición, tempo, silenciamiento de pista y los controles básicos de sonido/mezcla (todos ajustes de parámetros controlables con los mandos giratorios [PAN/SEND] o [TONE] (indicadores iluminados), y los deslizantes de control. La función de arpeggio y los tipos de arpeggio se tratan en detalle en el modo de voz, página 66. Es posible acceder a los dos tipos simultáneamente pulsando uno de los botones [SF1] - [SF5] (cuando aparecen ARP1 - ARP5 en la parte inferior de la pantalla y en el modo de canción).

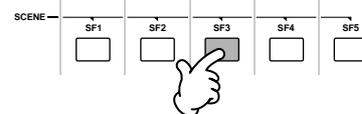
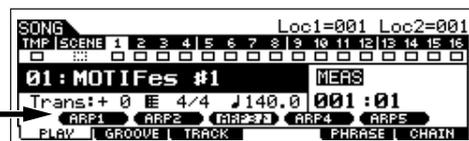
● Registro simultáneo de un tipo de escena de canción y de arpeggio en los botones [SF1] - [SF5]



Mantenga pulsado el botón [STORE] y pulse uno de los botones [SF1] - [SF5].



● Recuperación de un tipo de escena de canción y de arpeggio en los botones [SF1] - [SF5]



En el modo de canción, puede registrar simultáneamente el tipo de escena de canción y de arpeggio en los botones [SF1] - [SF5], sólo cuando aparecen los menús ARP1 - ARP5 en la parte inferior de la pantalla.

■ Recuperación de un tipo de escena de canción y de arpegio durante la grabación

Los menús ARP1 - ARP5 también aparecen en la pantalla [F3] ARP del modo de grabación de canciones así como también en la pantalla [F1] PLAY del modo de reproducción de canciones. Indican que puede cambiar la escena de canción y el tipo de arpegio simultáneamente durante la grabación de canciones en la pantalla [F3] ARP.

■ Grabación de cambios de escena de canción en una canción

Cada canción contiene una pista de escena en la que puede grabar cambios de escena. Cuando seleccione “scene” en el parámetro RecTrack del paso 4, página 118, podrá grabar cambios de escena en cualquier pantalla (incluso aquellas en las que ARP1 - ARP5 no aparecen) pulsado el botón [SF1] - [SF5] durante la grabación.

[NOTA] Las indicaciones sobre arpegio también valen para el modo de patrón

[NOTA] Al igual que en el modo de voz y el modo de actuación, los tipos de arpegio sólo pueden registrarse en los botones [SF1] - [SF5] cuando se ha desactivado el botón [ARPEGGIO ON/OFF].

[NOTA] Si desea conocer los detalles sobre la selección de un tipo de arpegio en el modo de canción/patrón, consulte la página 106.

Edición de la canción grabada

El modo de edición de canciones y el modo de operaciones de canción pueden utilizarse para editar o cambiar los datos de la canción ya grabada.

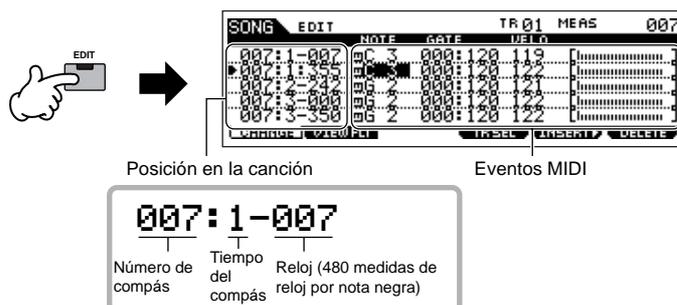
El modo de edición de canciones le permite cambiar los datos grabados e insertar nuevos datos, si fuera necesario. Esto incluye tanto los datos de nota como los que no son de nota, como cambios de programa (voz) y mensajes de cambio de control MIDI. El modo de operaciones de canción, de otro lado, dispone de una completa paleta de herramientas que pueden utilizarse para transformar los datos grabados, como pulir el tiempo (cuantización), transponer, cambiar la velocidad de pulsación de las notas, modificación de la duración de las notas y otras operaciones útiles para alterar el sonido. Además, incluye una variedad de operaciones como copia o borrado de datos. La mayoría de estas operaciones pueden realizarse tanto en una pista completa como en un margen de compases de una pista.

[NOTA] Estas explicaciones también valen para el modo de patrón.

■ Edición de los datos de canción grabado con eventos MIDI (en el modo de edición de canciones)

1 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones y luego seleccione la canción para editarla.

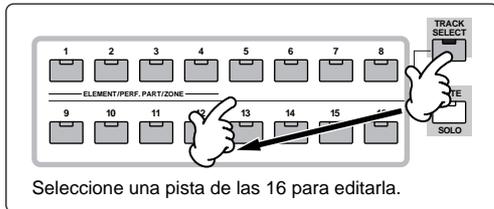
2 Acceda al modo de edición de canciones con el botón [EDIT] (indicador iluminado) y luego pulse el botón [F1] CHANGE para acceder a la pantalla de lista de eventos MIDI.



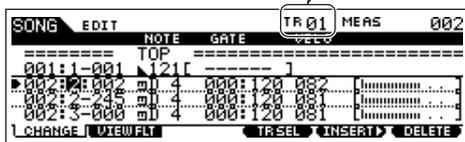
3 Seleccione una pista para editarla.

Seleccione uno de los tres tipos de pistas disponibles de con el botón [F4] TR SEL (selección de pista). Cada vez que pulse el botón alternará entre los tipos de pista.

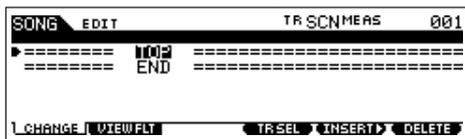
Para seleccionar una de las pistas de patrones (1-16) asegúrese de que ha seleccionado la pantalla de edición de pistas (véase a continuación) y luego active el botón [TRACK SELECT] y pulse cualquiera de los botones [1] - [16].



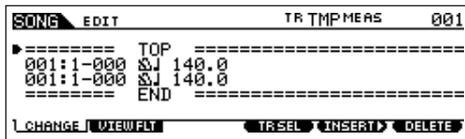
Pantalla de edición de las pistas 1 - 16.



Pantalla de edición de pistas de escena.



Pantalla de edición de pistas de tiempo.



[F4] button

4 Edite los eventos MIDI de la canción.

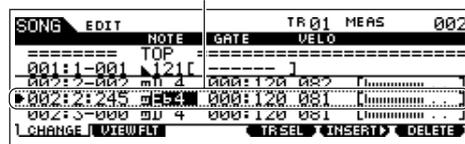
● Edición/borrado de eventos previos

Para editar datos de la lista de eventos, utilice los botones de cursor arriba/abajo para resaltar el evento específico que desee editar y utilice el cursor izquierda/derecha para resaltar el tipo de datos o parámetro que va a editar. A continuación, cambie los valores necesarios con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

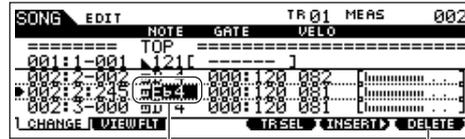
En la pantalla parpadeará la línea completa del evento editado. Pulse el botón [ENTER] para introducir realmente los datos (la línea del evento editado dejará de parpadear). Para cancelar una edición sólo tiene que resaltar una nueva posición sin pulsar el botón [ENTER].

Pulse el botón [F5] para borrar el evento situado en la posición actual.

Cuando cambie el valor, la línea completa parpadeará en la pantalla indicando que se está editando y que todavía no se ha fijado.



Botón [ENTER]

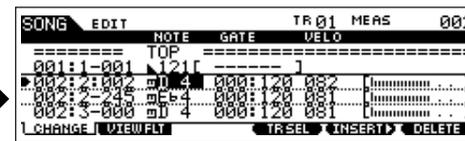


Este valor se ha fijado como datos.

Pulse el botón [F6] para borrar el evento situado en la posición actual.

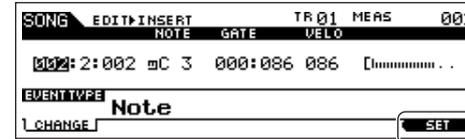
● Inserción de nuevos eventos

Para insertar un evento, utilice los botones de cursor arriba/abajo para resaltar un evento situado en el punto deseado del compás de la pista, tiempo y reloj. Esta es la posición en la que se insertará el nuevo evento. Luego siga los pasos indicados.



Pulse el botón [F1] o [EXIT] para cancelar y volver a la pantalla principal de la lista de eventos.

Botón [F5]

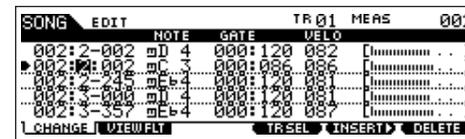


Pulse el botón [F6] para insertar realmente el evento indicado en la pantalla y permanecer en la pantalla. Si desea insertar el tipo de evento indicado en la pantalla varias veces, utilice el botón [F6] SET o [EXIT] para volver a la pantalla principal de la lista de eventos

Botón [F1] o botón [EXIT]



Pulse el botón [ENTER] para insertar realmente el evento y volver a la pantalla principal de la lista de eventos.



En la pantalla de la lista de eventos puede editar diversos tipos de eventos, como voz, volumen y panorámico, así como eventos de nota. Esto significa que podría, por ejemplo, introducir cambios en el medio de una canción, incluso si la pista se ha grabado sólo con una voz.

[NOTA] Si desea detalles acerca de los eventos MIDI incluidos en la pantalla de la lista de eventos, consulte la página 225.

[NOTA] Si le parece que la pantalla está demasiado desordenada, puede filtrar ciertos tipos de eventos con View Filter. Sólo hay que pulsar el botón [F2] VIEW FLT y seleccionar los tipos de eventos que desea que aparezcan en pantalla. Encontrará los detalles en la página 225.

5 Pulse el botón [F] (Play) para oír los datos editados

Puesto que la canción puede reproducirse en el modo de edición de canciones, es posible oír y comprobar instantáneamente los cambios realizados durante la edición. Si desea oír sólo la pista que está editando, utilice la función solo (página 58).

6 Edite otras pistas repitiendo los pasos 3 a 5.

7 Después de la edición, pulse el botón [SONG] para volver al modo de reproducción de canciones.

8 Guarde los datos de canción creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

■ Transformación de los datos grabados y otras operaciones, modo de operaciones de canción

El modo de operaciones de canción dispone de una gran variedad de operaciones para cambiar y trabajar con los datos de canción. Prácticamente todas las operaciones comparten el mismo procedimiento, por lo que sólo vamos a explicar una de ellas, cuantización, que permite pulir el tiempo de una pista previamente grabada.

En el ejemplo siguiente, este pasaje musical se ha escrito con valores de negra y de corchea exactos.



Aunque piense que ha grabado el pasaje de manera precisa, la interpretación real puede que se encuentre ligeramente por delante o por detrás del tiempo del compás (¡o se pueden dar las dos circunstancias!). Quantize le permite alinear todas las notas de una pista para que el tiempo sea absolutamente exacto respecto del valor de la nota especificada.

1 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducciones de canciones y luego seleccione una canción a la que se va a aplicar la operación.

2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de canción.

Tal como se indica a continuación, las operaciones se dividen en seis grupos principales, cada uno de los cuales se selecciona con los botones [F1] - [F6].

Indica la lista de operaciones. Puesto que no pueden visualizarse todas las operaciones simultáneamente, deberá utilizar los botones de cursor para mover la pantalla y buscar la operación deseada.



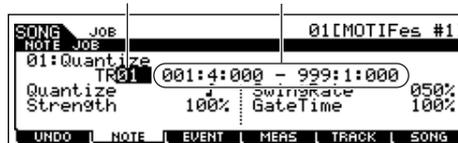
[F1] UNDO	Funciones deshacer (cancelación de la operación ejecutada)/Rehacer (recuperación de la operación ejecutada).
[F2] NOTE	Operaciones de datos de nota.
[F3] EVENT	Operaciones de evento
[F4] MEAS	Operaciones de compás
[F5] TRACK	Operaciones de pista
[F6] SONG	Operaciones de canción

3 Pulse el botón [F2] NOTE, mueva el cursor a "01: Quantize" y luego pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla de operaciones de cuantización.

4 Ajuste los parámetros correspondientes de las operaciones.

Después de especificar la pista y el margen sobre el que se va a aplicar la operación, ajuste Quantize a "(♪)" (corchea) de acuerdo con el ejemplo de notación anterior. Ajuste Strength a "100%", SwingRate a "0,50%" y GateTime a "100%". Consulte la página 227 respecto de estos parámetros.

Pista a la que se aplicará la operación Margen al que se aplicará la operación



NOTA Ajuste el valor Quantize para que se corresponda con las notas de menor valor de la pista con la que esté trabajando. Por ejemplo, si los datos se han grabado con notas negras y corcheas, utilice la corchea como valor de cuantización.

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

Después de que haya terminado la operación, aparecerá un mensaje "Completed" y la operación volverá a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando una operación tarda algo de tiempo en ejecutarse aparece el mensaje "Executing...". no apague nunca el aparato mientras se está ejecutando la operación. Si lo hace, perderá todos los datos de usuario.

6 Pulse el botón [SONG] para volver al modo de reproducción de canciones y luego pulse [F] para oír la canción a la que se ha aplicado la operación.

Si está satisfecho con los resultados de la operación, vaya al paso 7. Si no lo está, ejecute la operación UNDO en la pantalla [F1] UNDO del modo de operaciones de canción para restablecer los datos a su estado anterior y luego pruebe realice la operación otra vez (desde el paso 4). Los detalles sobre la operación Undo los encontrará en la página siguiente.

7 Guarde los datos de canción creados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132) antes de apagar la unidad.

Además de Quantize, en el modo de operaciones de canción (página 226) y en el modo de operaciones de patrón (página 244) encontrará otras operaciones útiles.

CONSEJO Uso de las funciones deshacer/rehacer

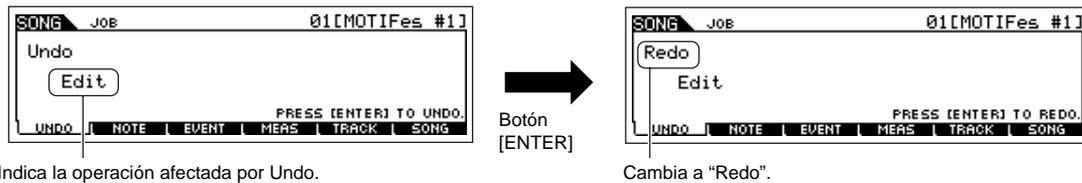
Si no está satisfecho con los resultados de una operación recién ejecutada, o desea oír la diferencia del sonido antes y después de realizar la operación, puede utilizar las funciones deshacer y rehacer. Después de cambiar los datos con una operación particular, repita los pasos 1 - según sus deseos.

1 Pulse el botón [SONG] para volver al modo de reproducción de canciones y luego pulse el botón [F] para oír la canción cambiada al realizar la operación.

Esto le permitirá comprobar los resultados de la operación.

2 Después de detener la canción, pulse el botón [JOB] seguido de [F1] UNDO para acceder a la pantalla deshacer.

Los datos de la canción se restablecerán a su estado anterior.

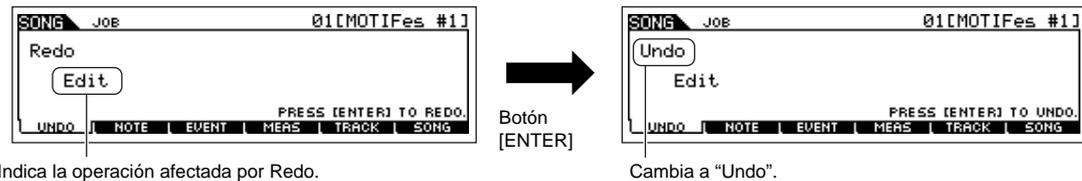


3 Pulse el botón [SONG] para volver al modo de reproducción de canciones y luego pulse el botón [F] (Play) para reproducir la canción.

Esto le permitirá comprobar el sonido antes de realizar los cambios con la operación.

4 Después de detener la canción, pulse el botón [JOB] seguido del botón [UNDO] para acceder a la pantalla deshacer. Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación rehacer.

Esto le permitirá "rehacer" la operación, restableciendo los cambios realizados antes de la operación Undo del paso 2.



NOTA Undo/Redo se aplica a la operación más reciente (operaciones, edición, grabación, etc.)

NOTA La operación Undo/Redo también está disponible en el modo de operaciones de patrón.

Edición de parámetros de mezcla para completar una canción (en el modo de mezcla/edición de mezclas)

En este último paso (aparte de guardar la tarea previa, que vamos a tratar a continuación), puede mezclar las pistas con la función mezcla de canciones, ajustando el balance del volumen y del panorámico de todas las partes y alterando los niveles de los efectos.

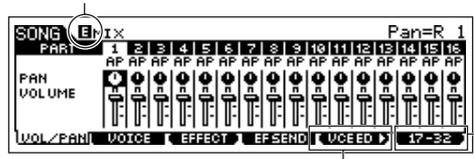
NOTA Estas explicaciones también valen para el modo de patrón.

1 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones y luego seleccione una canción para la que se hayan realizado ediciones de mezcla.

2 Acceda al modo de mezcla de canciones con el botón [MIXING] (indicador iluminado).

Seleccione el menú que desea editar con los botones [F1] - [F4] y luego edite los parámetros de cada pantalla.

Si altera un parámetro, aparecerá el indicador [E] en la parte superior izquierda de la pantalla.



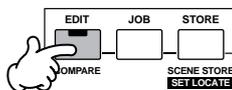
Pulse el botón [F6] para conmutar entre la pantalla de las partes 01-16 (para el generador de tonos interno), 17-32 (para la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG) y PLG1-3 (para la tarjeta Plug-in de parte individual).

Pulse el botón [F5] VCE ED para acceder al modo de edición de voces de mezcla (página 105).

También puede utilizar el modo de mezcla de canciones para la mezcla de muestras. Si desea información acerca de los parámetros disponibles, consulte la página 233.

Si desea editar los parámetros de mezcla más detalladamente, acceda al modo de edición de mezclas de canciones.

3 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de mezclas de canciones.



4 Acceda a la pantalla de edición común o a la de edición de parte.

Utilice la edición de parte para editar los parámetros de cada parte. Utilice la edición común para editar los parámetros de todas las partes.

En el modo de edición de mezclas de canciones, puede conmutar entre las pantallas de edición común y de edición de elementos, como se indica a continuación.

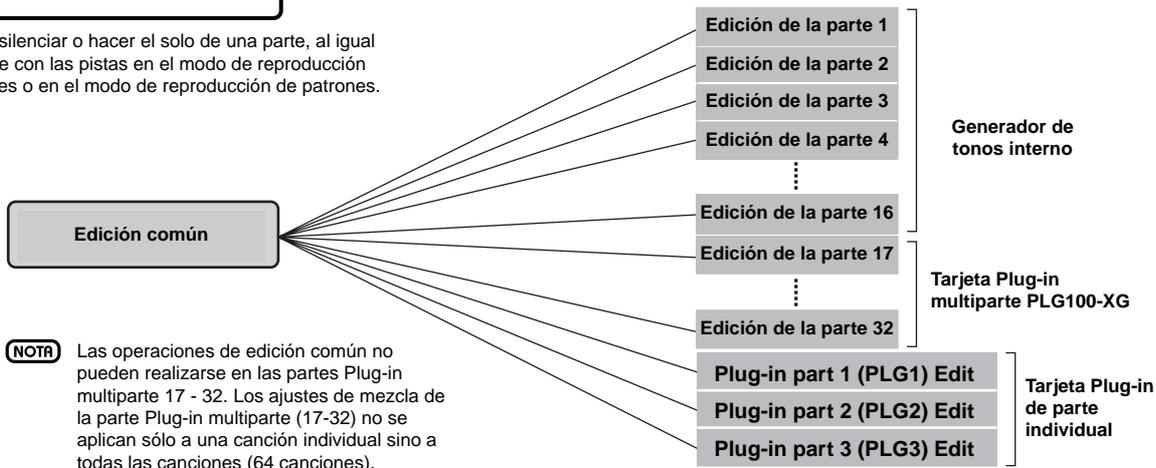
Acceso a la pantalla de edición común
Pulse el botón [COMMON] para acceder a la pantalla de edición común.
En el modo de edición, el botón [DRUM KITS] hace las veces de botón [COMMON].

Indica una pantalla de edición común.

Acceso a la pantalla de edición de parte
Pulse el botón PART [1] - [16] para acceder a la pantalla de edición de parte.
Indica la pantalla de edición de la parte 1

Para conmutar entre las pantallas de las partes 1 - 16, 17 - 32 y PLG1 - 3, pulse el botón [F6].

NOTA Es posible silenciar o hacer el solo de una parte, al igual que se hace con las pistas en el modo de reproducción de canciones o en el modo de reproducción de patrones.



NOTA Las operaciones de edición común no pueden realizarse en las partes Plug-in multiparte 17 - 32. Los ajustes de mezcla de la parte Plug-in multiparte (17-32) no se aplican sólo a una canción individual sino a todas las canciones (64 canciones).

5 Seleccione el menú que desee editar con los botones [F1] - [F5] y [SF1] - [SF5] y luego edite los parámetros en cada una de las pantallas.

Consulte la página 234 respecto de los parámetros disponibles.

6 Repita los pasos 4 y 5, según sea necesario.

7 Guarde los ajustes de mezcla de canciones en la memoria de usuario interna (DRAM).

Después de pulsar el botón [EXIT] para volver al modo de mezcla de canciones, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de mezclas de canciones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Store (página 131).

8 Antes de apagar la unidad, guarde los ajustes de mezcla de canciones almacenados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132).

CONSEJO Edición de una mezcla con los mandos giratorios (en el modo de canción o de patrón)

Los cuatro mandos situados en la parte superior izquierda del instrumento pueden utilizarse para alterar los ajustes de mezcla de canciones/patrones durante la reproducción (en el modo de reproducción de canción/reproducción de patrón). Es más, puede utilizarlos para editar los ajustes de mezcla en los modos de edición de mezclas de canciones/mezclas de patrones.

Los detalles acerca de los parámetros editados con los mandos giratorios los encontrará en las indicaciones del modo de actuación (página 90).

● Cuando está iluminado el indicador [PAN/SEND]:

PAN	[[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] - [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Página 235
REVERB (reverberación)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend.	Página 235
CHORUS (chorus)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend.	Página 235
TEMPO (tempo)	Tempo de la canción/patrón actual.	Páginas 57 y 59

● Cuando está activado el indicador [TONE]:

CUTOFF (corte)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff.	Página 236
RESONANCE f (Resonancia)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance.	Página 236
ATTACK (ataque)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] AEG → Attack.	Página 236
RELEASE (abandono)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F4] TONE → [SF2] AEG → Release.	Página 236

● Cuando está activado el indicador [ARP FX]:

SWING	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing.	Página 234
GATE TIME (tiempo de puerta)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Gate TimeRate.	Página 234
VELOCITY (vel. de pulsación)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate.	Página 234
UNITMULTIPLY (multip. de unid.)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply.	Página 234

● Cuando está activado el indicador [EQ]:

LO	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ → Low Gain.	Página 236
LO MID	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ → Mid Gain.	Página 236
HI MID	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ → High Gain.	Página 236

● Cuando se activan los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] (pulsándolos simultáneamente):

ASSIGN A	Ajusta parámetros asignados a estos mandos giratorios en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Página 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Depende de los ajustes de la voz asignados a la parte actual seleccionada.	Página 192
ASSIGN 2		

NOTA Además de las funciones anteriores, los parámetros relacionados con Master Effect ([SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) pueden asignarse a estos cuatro mandos y los mandos pueden utilizarse para estas asignaciones pulsando simultáneamente los botones [ARP FX] y [EQ]. Los parámetros concretos asignados a los cuatro mandos pueden ajustarse en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

Función Compare y recuperación de ediciones (en el modo de canción/modo de patrón)

Igual que en el modo de voz y en el modo de actuación. Consulte las páginas 80 y 82.

CONSEJO Edición de una mezcla con los deslizantes de control (en el modo de canción/modo de patrón)

[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

En el modo de canción/patrón, los cuatro deslizantes le permiten ajustar individualmente los niveles de las partes (voces), con lo que podrá controlar el balance global de las cuatro partes.

NOTA El uso accidental de los deslizantes puede ocasionar la ausencia de sonido. En este caso, mueva los deslizantes hacia arriba.

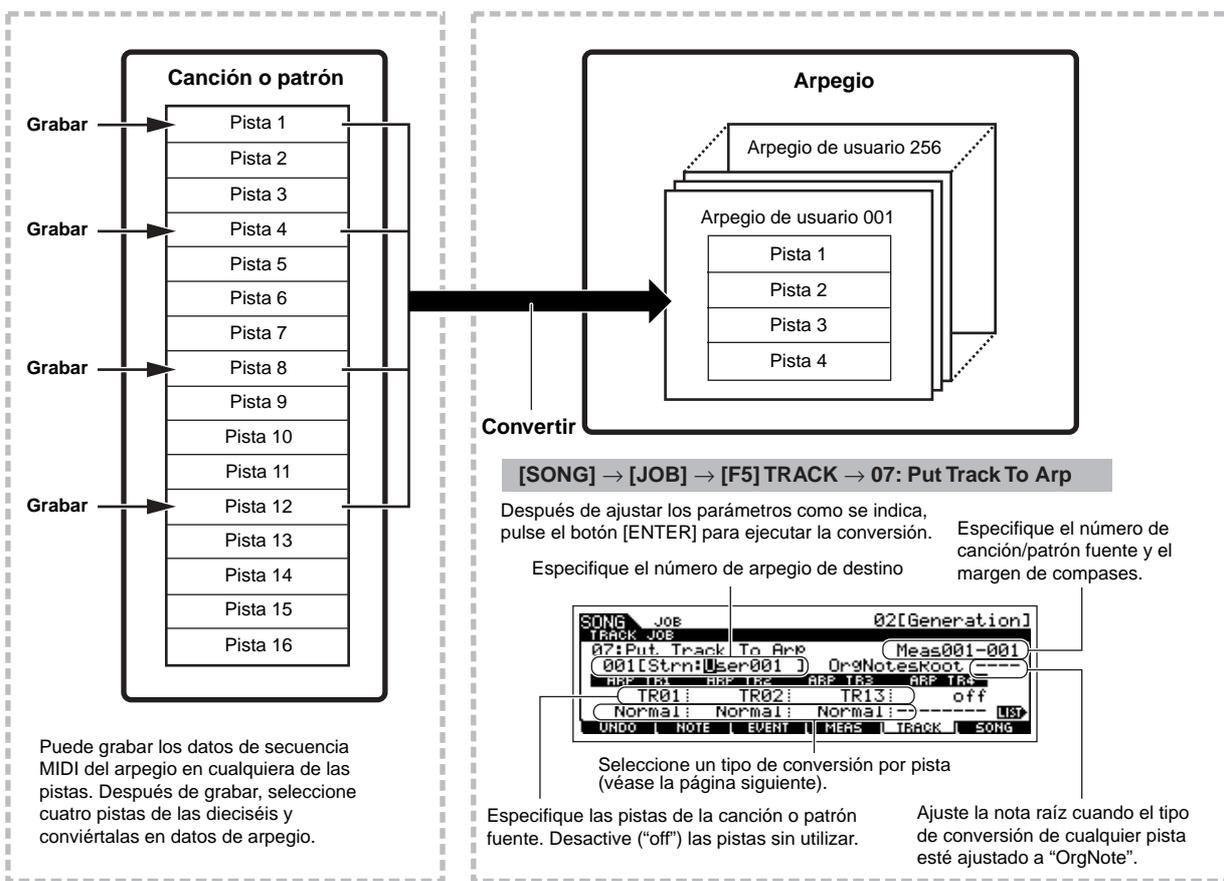
CONSEJO Creación de un arpeggio

Además de utilizar los arpeggios predefinidos, también puede crear sus propios datos de arpeggio.

En realidad, no existe ninguna operación directa para grabar los arpeggios. En primer lugar, debe grabar una frase en una pista de canción o de patrón. A continuación, utilice la función de operaciones de canción o de patrón para convertir los datos en datos de arpeggio.

1 Grabar los datos de secuencia MIDI que va a utilizar como base del arpeggio en una canción o patrón.

2 Convierta los datos de secuencia MIDI (grabados en la canción o patrón) en datos de arpeggio.



Puede grabar los datos de secuencia MIDI del arpeggio en cualquiera de las pistas. Después de grabar, seleccione cuatro pistas de las dieciséis y conviértalas en datos de arpeggio.

Después de ajustar los parámetros como se indica, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la conversión. Especifique el número de canción/patrón fuente y el margen de compases.

Especifique las pistas de la canción o patrón fuente. Desactive ("off") las pistas sin utilizar. Ajuste la nota raíz cuando el tipo de conversión de cualquier pista esté ajustado a "OrgNote".

■ Determinar la conversión de datos de canción/patrón en un arpeggio – tipo de conversión

Los datos de secuencia MIDI (pistas de canción/patrón) pueden convertirse en datos de arpeggio de tres maneras, según los tipos de conversión. Estos tipos también pueden seleccionarse independientemente para cada pista de destino, lo que ofrece una enorme flexibilidad y control de interpretación.

Normal	El arpeggio se reproduce utilizando sólo la nota reproducida y sus octavas.
Fixed	La interpretación de cualquier nota(s) activará los mismos datos de secuencia MIDI.
OrgNote (Notas originales)	Básicamente, es igual a "Fixed", excepto que las notas de la reproducción del arpeggio difieren según sea el acorde interpretado.

Grabe los datos de secuencia MIDI en una pista de canción o de patrón, consultando las instrucciones anteriores de este capítulo. Los ejemplos siguientes se utilizan como referencia.

● Creación de un patrón de ritmo (con una voz de batería)

Track 1	Grabe un patrón de ritmo básico con diversos instrumentos de batería.	→ Convierta mediante "Fixed"
Track 2 - 4	Grabe un patrón de ritmo diferente con un instrumento de batería específico en cada pista.	→ Convierta mediante "Normal"

● Creación de una línea de bajo (con una voz normal)

Track 1	Grabe una línea de bajo con una tecla específica (root).	→ Convierta mediante "OrgNote" después que se ajuste OrgNotesRoot
Track 2 - 4		→ Off

● Creación de una guitarra de acompañamiento (con una megavoz del teclado)

Track 1	Grabe una parte de guitarra de acompañamiento con una tecla específica (root).	→ Convierta mediante "Normal" después que se ajuste OrgNotesRoot.
Track 2	Grabe un ritmo diferente con uno de los sonidos "especiales", como amortiguamiento con el dedo o ruido de arañazos de vinilo.	→ Convierta mediante "Fixed".
Track 3 - 4		→ Off

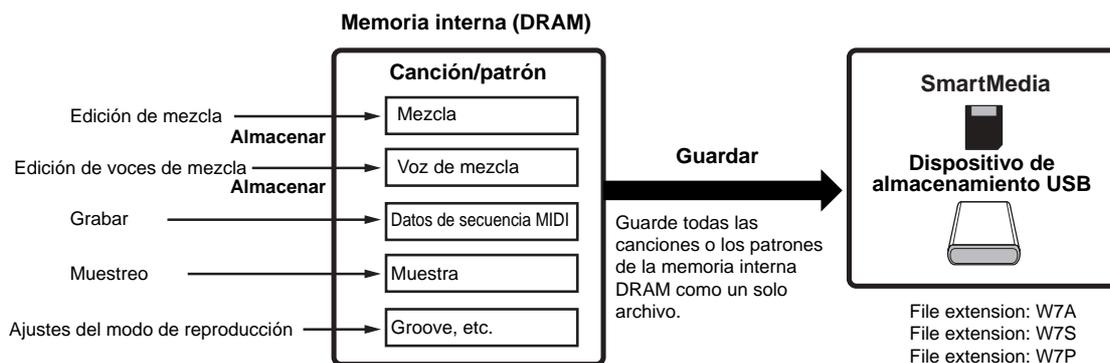
NOTA En la pista de arpegio pueden grabarse hasta 16 números de nota únicos (no se aplica a múltiples casos del mismo número de nota). Si se han grabado más de 16 números de nota diferentes en los datos de secuencia MIDI, la operación Convert reducirá las notas que exceden del límite. Por esta razón, debe tener cuidado de grabar no más de 16 notas diferentes al crear un arpegio, especialmente cuando se utilizan las cuatro pistas.

■ Tipo de conversión que determina la forma en que se convierten los datos de canción/patrón en datos de arpegio

Los datos de arpegio creados siguiendo las instrucciones anteriores se guardan en la memoria interna Flash ROM, lo que significa que no se perderán, incluso si apaga la unidad. Cuando guarde datos de arpegio en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB, ajuste el tipo de archivo (TYPE) a "All" o "UsrArp" en el paso 3, descrito en la página 132.

Almacenamiento de la canción/patrón creados

Los datos de canción/patrón creados se guardan en la memoria DRAM (página 187). Como los datos de la memoria DRAM se pierden al apagar el instrumento, deberá guardarlos en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar la unidad. Tenga en cuenta que los ajustes de mezcla editados deben almacenarse antes de guardarlos en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.



Almacenamiento de los ajustes de mezcla de canciones/patrones editados en la memoria interna (DRAM)

[MIXING] → [STORE]

Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de mezclas de canciones/mezcla de patrones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento. Los ajustes de mezcla se guardan, en realidad, en la canción/patrón con la operación Store.

⚠ PRECAUCIÓN

El programa actual editado se perderá al seleccionar una canción/patrón diferentes o al acceder a otro modo sin haberlo guardado en la canción/patrón actual. Además, el mero hecho de reproducir la canción/patrón o recibir cualquier mensaje MIDI de un instrumento MIDI externo pueden cambiar el programa de mezcla actual. Asegúrese de guardar el programa de mezcla antes de ejecutar estas operaciones.

Almacenamiento de los datos de canción/patrón en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB

[FILE] → [F2] SAVE

⚠ PRECAUCIÓN

Los datos de canción, patrón y muestra grabados (editados) se guardan temporalmente en el módulo DIMM (página 187). Debido a que los datos de este módulo se pierden al apagar la unidad, siempre debe guardar cualquier dato del módulo en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de apagar el instrumento.

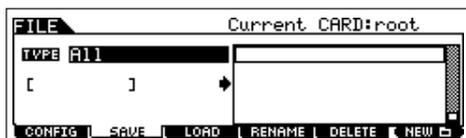
Después de insertar una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o de conectar el dispositivo de almacenamiento USB al sintetizador, siga las instrucciones indicadas a continuación.

1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo USB”, página 30.

2 Pulse el botón [SAVE] para acceder a la pantalla de almacenamiento.

3 En el parámetro Type, seleccione la opción “All”.



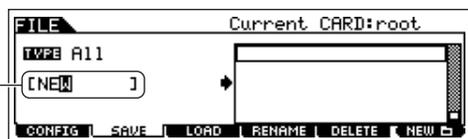
Mueva el cursor a TYPE y luego ajuste el tipo de archivo con la rueda de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO]. Puede seleccionar uno de los cuatro tipos de archivo siguientes para guardar los datos de canción o de patrón. En este ejemplo, seleccione “All” ya que se han creado distintas clases de datos para completar una canción.

All	Todos los datos de la memoria de usuario interna del sintetizador son tratados como un solo archivo (extensión: W7A), y pueden guardarse en una tarjeta de memoria SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.
All Song	Todos los datos de canciones de usuario de la memoria de usuario interna del sintetizador (DRAM) son tratados como un solo archivo (extensión: W7S), y pueden guardarse en una tarjeta SmartMedia o en dispositivo de almacenamiento USB. Tenga en cuenta que las voces de muestra y las formas de ondas asignadas, creadas con la función de muestreo del modo de canción, también se guardan juntas.
All Pattern	Todos los datos de patrones de usuario de la memoria de usuario interna del sintetizador son tratados como un solo archivo (DRAM), y pueden guardarse en una tarjeta SmartMedia o en dispositivo de almacenamiento USB. Tenga en cuenta que las voces de muestra y las formas de ondas asignadas, creadas con la función de muestreo del modo de canción, también se guardan juntas.
SMF	Los datos de pista de secuencia (1-16) y de pista de tiempo de la canción o patrón creados en el modo de canción/patrón pueden guardarse en una tarjeta de memoria SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB como datos de archivo MIDI estándar (Formato 0).

4 Introduzca un nombre de archivo

Mueva el cursor a la posición de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

Posición de introducción de nombre de archivo



5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Save.

Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

Después de que se hayan guardado los datos, aparecerá el mensaje “Completed” y el funcionamiento volverá a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

- Durante el almacenamiento de los datos siga estas precauciones:
- No extraiga ni expulse el medio del dispositivo (SmartMedia o USB).
- No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
- No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos implicados.

Almacenamiento de una canción o de una sección de patrón como archivo MIDI estándar (SMF)

Después de insertar una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o de conectar el dispositivo de almacenamiento USB al sintetizador, siga las instrucciones indicadas a continuación.

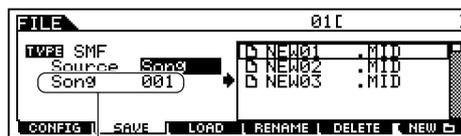
1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo USB”, página 30.

2 Pulse el botón [SAVE] para acceder a la pantalla de almacenamiento.

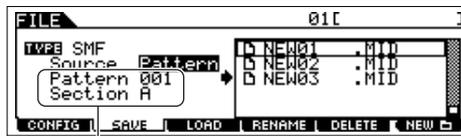
3 En el parámetro Type, seleccione la opción “SMF”.

Quando se guarde una canción como SMF:



Seleccione un número de canción

Quando se guarde una patrón como SMF:



Seleccione un número y una sección del patrón

4 Introduzca un nombre de archivo

Mueva el cursor a la posición de introducción de nombres de archivo y luego introduzca un nombre. Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Save.

Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla. Después de que se hayan guardado los datos, aparecerá el mensaje “Completed” y el funcionamiento volverá a la pantalla original.

NOTA Cuando cargue un archivo SMF (archivo MIDI estándar), ajuste el tipo de archivo a “Song” o “Pattern”.

NOTA En el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, sólo pueden guardarse como datos de archivo MIDI estándar (formato 0) los datos de pista de secuencia (1-16) y de la pista de tiempo de una canción/patrón, creados en el modo de canción/patrón. Los ajustes de mezcla no se guardan en un archivo MIDI estándar. Si desea guardar toda la canción o patrón, que incluya los ajustes de mezcla, seleccione la opción “All”, “AllSong” o “AllPattern” en el parámetro Type.

Almacenamiento de una voz de muestra como archivo WAV/AIFF

Después de insertar una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conectar el dispositivo USB al instrumento, proceda de la siguiente manera:

1 En el modo de canción o de patrón, seleccione una canción/patrón que incluya la muestra deseada, pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo USB”, página 30.

2 Pulse el botón [SAVE] para acceder a la pantalla de almacenamiento.

3 En el parámetro Type, seleccione la opción “Wav” o “Aiff”, pulse el botón [ENTER] y luego seleccione la muestra para guardarla.

Seleccione la pista que contiene la muestra que va a guardar.



Puede oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1] (función de audición).

Sólo está disponible cuando el cursor esté situado en el banco de teclas. Cada vez que pulse el botón [SF2] recuperará, uno a uno, los bancos de teclas asignados a márgenes de velocidad de pulsación específicos de la tecla seleccionada.

4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Save.

Si va a borrar un archivo ya existente, en la pantalla se solicitará una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que borrará el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla.

Después de que se hayan guardado los datos, aparecerá el mensaje “Completed” y el funcionamiento volverá a la pantalla original.

Carga de un archivo guardado en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.

[FILE] → [F3] LOAD

Estas instrucciones explican los pasos a seguir para recuperar datos guardados como tipo de archivo “All (extensión: W7A)”, descrito en la página 132, en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB y transferirlos al instrumento mediante la operación de carga.

⚠ PRECAUCIÓN

La carga de un archivo (extensión: W7A) en este sintetizador, borra y reemplaza automáticamente todos los datos de la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar cualquier operación de carga.

NOTA Si desea seleccionar y cargar una forma de onda determinada en el archivo (extensión: W7A), acceda al modo de archivo (paso 1) después de ejecutar las siguientes operaciones:

- Acceda al modo de voz si desea asignar la forma de onda a una voz
- Seleccione una actuación en el modo de actuación si desea asignar la forma de onda a una parte de la actuación.
- Seleccione una canción en el modo de canción si desea asignar la forma de onda a una parte de la canción.
- Seleccione un patrón en el modo de patrón si desea asignar la forma de onda a una parte de la patrón.

NOTA Si desea seleccionar y cargar una forma de voz de muestra en el archivo (extensión: W7A), acceda al modo de archivo (paso 1) después de ejecutar las siguientes operaciones:

- Seleccione una canción en el modo de canción si desea asignar la voz de muestra a una canción.
- Seleccione un patrón en el modo de patrón si desea asignar la voz de muestra a un patrón.

1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo y luego realice los ajustes básicos.

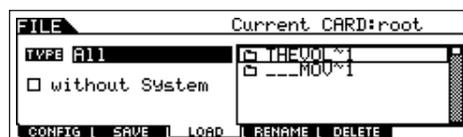
Consulte “Ajustes básicos para el uso de tarjetas SmartMedia o de un dispositivo USB”, página 30.

2 Pulse el botón [F3] LOAD para acceder a la pantalla de carga.

3 Seleccione un tipo de archivo para cargarlo.

Puede cargar el archivo (extensión: W7A) guardado como “All” seleccionando uno de los tipos de archivo siguientes.

All	Todos los datos del archivo guardados en una tarjeta de memoria SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB como tipo “All” pueden cargarse y recuperarse en el MOTIF ES.
Voice	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES una voz determinada de un archivo.
Performance	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES una actuación determinada de un archivo.
Song	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES una canción determinada de un archivo.
Pattern	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES un patrón determinado de un archivo.
Waveform	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES una forma de onda determinada de un archivo.
Sample Voice	Es posible seleccionar y cargar individualmente en el MOTIF ES una voz de muestra determinada de un archivo.



4 Seleccione una archivo (📁) para cargarlo.

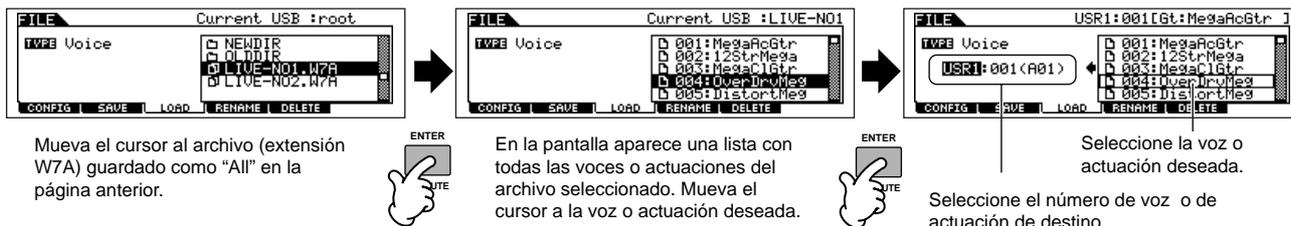
Mueva el cursor al archivo (extensión: W7A) que se ha guardado como "All" en la página anterior.

Cuando en Type se ha seleccionado "All", dirjase al paso 5.

Cuando en Type se ha hecho una selección distinta a "All", siga las instrucciones indicadas y luego dirjase al paso 5.

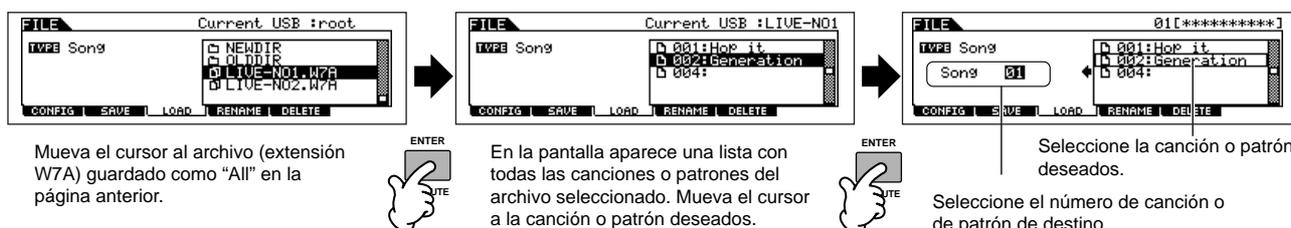
● Cuando en Type se ha seleccionado "Voice" o "Performance":

En este caso, podrá seleccionar y cargar la voz o la actuación especificada del archivo (extensión W7A) en este instrumento.



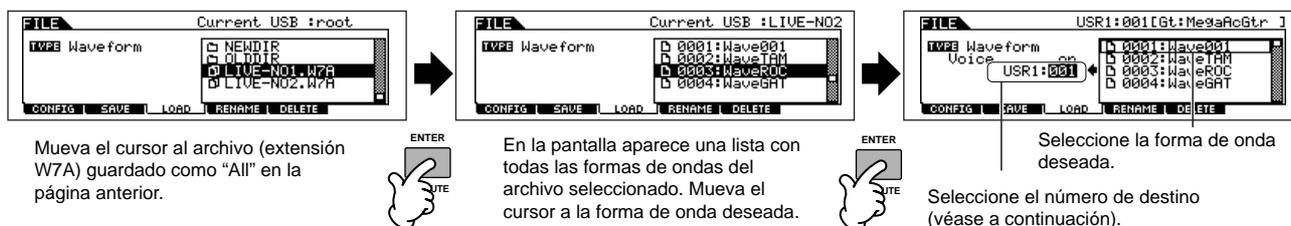
● Cuando en Type se ha seleccionado "Song" o "Pattern":

En este caso, podrá seleccionar y cargar la voz o el patrón especificados del archivo (extensión W7A) en este instrumento.



● Cuando en Type se ha seleccionado "Waveform":

En este caso, podrá seleccionar y cargar una forma de onda especificada del archivo (extensión W7A) en este instrumento.

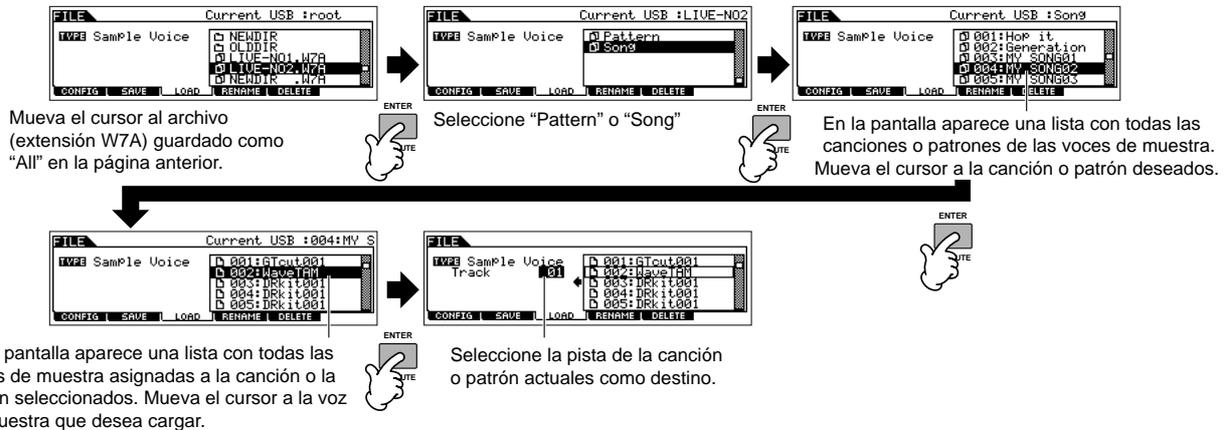


En este caso, el destino difiere según el modo seleccionado antes de acceder al modo de archivo.

Cuando se accede al modo de archivo desde el modo de voz:	Ajuste el banco de voces y el número de voz como destino.
Cuando se accede al modo de archivo desde el modo de actuación:	Ajuste la parte de la actuación y luego ajuste el banco/número de voces de la parte como destino.
Cuando se accede al modo de archivo desde el modo de canción/patrón:	Ajuste la pista de la canción/patrón actuales como destino.

● Cuando en Type se ha seleccionado “Sample Voice”:

Sólo cuando se accede al modo de archivo desde el modo de canción/patrón, podrá seleccionarse y cargarse una voz de muestra determinada del archivo (extensión: W7A) en este instrumento.



PRECAUCIÓN

La carga de datos en este sintetizador, borra y reemplaza automáticamente todos los datos de la memoria de usuario. Asegúrese de guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar operaciones de carga.

5 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de carga.

Después de que haya terminado la operación, aparecerá un mensaje "Completed" y la operación volverá a la pantalla original.

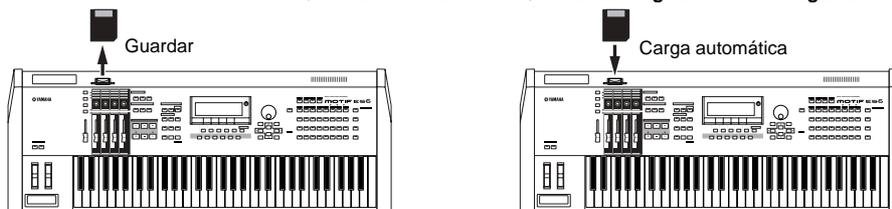
PRECAUCIÓN

- Durante el almacenamiento de los datos siga estas precauciones:
- * No extraiga ni expulse el medio del dispositivo (SmartMedia o USB).
 - * No desenchufe ni desconecte nunca ninguno de los dispositivos.
 - * No apague la alimentación del MOTIF ES ni de los dispositivos implicados.

CONSEJO Ajuste de un archivo específico para que se cargue automáticamente al encender el aparato.

El MOTIF ES es muy sencillo de utilizar y en él se pueden crear voces, actuaciones, patrones y canciones. Sin embargo, hay veces en las que la creación y la edición de datos puede llevar varias sesiones. En casos así, puede resultarle cómodo que el instrumento cargue los archivos correspondientes al encenderlo, y así poder reanudar la sesión de edición sin problemas.

Guarde los datos después de editarlos. → Apague el instrumento → La próxima vez que encienda el instrumento, los archivos guardados se cargarán automáticamente.



NOTA Los tipos de archivo que pueden cargarse automáticamente son "All", "Plugin All Bulk 1", "Plugin All Bulk 2" y "Plugin All Bulk 3".

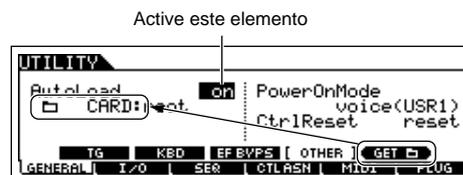
1 Cambie los nombres de los archivos que desee que se carguen automáticamente al encender el aparato, tal como se describe a continuación, y guárdelos juntos en una carpeta individual.

Tipo de archivo	Nombre de archivo
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1(ranura 1)	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 1(ranura 2)	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 1(ranura 3)	AUTOLD3.W7B

Cuando termine de asignar nombres a los archivos, mantenga seleccionada la carpeta correspondiente en la pantalla y continúe en el paso 2.

1 Acceda al modo de utilidades y luego a la pantalla de carga automática (Auto Load) ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3 Active "Auto Load" y pulse el botón [SF5] GET. El dispositivo y la carpeta seleccionados en el paso 1 (la carpeta que contiene los archivos de la carga automática) se registran como ruta de Auto Load.



4 Pulse el botón [STORE] para guardar el ajuste de Auto Load.

Uso de un teclado maestro

El MOTIF ES dispone de tantas funciones y operaciones diferentes que puede resultar difícil localizar y recuperar una función deseada. Aquí es dónde aparece la utilidad de la función máster. Puede utilizarla para memorizar las operaciones más habituales de cada modo y recuperarlas instantáneamente en el momento en que las necesite, con sólo pulsar un botón. Este sintetizador dispone de espacio para un total de 128 ajustes maestros de usuario.

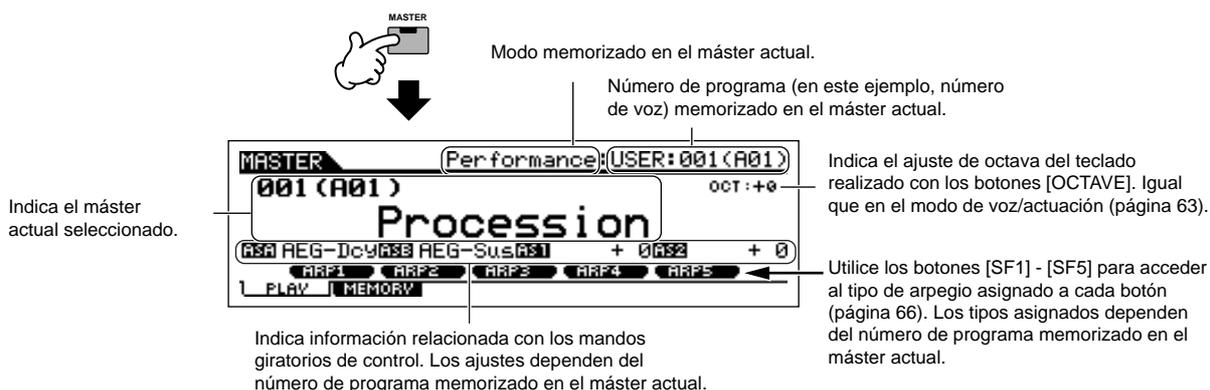
Número de máster	Ejemplos de ajustes		
	Modo memorizado	Número de programa memorizado	Conmutación de zona*
001	Modo voz	Número de voz 102 (Preset 1)	Off
002	Modo voz	Número de voz 088 (Preset 3)	Off
003	Modo voz	Número de voz 049 (Preset 2)	Off
004	Modo voz	Número de voz 092 (Preset 2)	Off
005	Modo de actuación	Número de actuación 044	Off
:	:	:	:
127	Modo de patrón	Número de patrón 061	On
128	Modo de canción	Número de canción	On

* Consulte la página 137 acerca de "Conmutación de zona"

Selección de un máster

El MOTIF ES dispone de 128 másteres especialmente programados, almacenados en la memoria interna de usuario (Flash ROM). Pruebe algunos de ellos en este momento.

1 Pulse el botón [MASTER] para acceder al modo de reproducción de másteres.

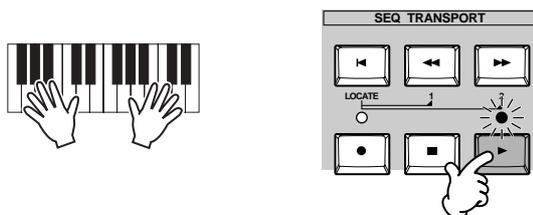


2 Seleccione un máster.

La selección de un máster se realiza prácticamente de la misma manera que la selección de una voz. Puesto que sólo hay un banco para los másteres, no es necesario seleccionar un banco de másteres.

3 Reproduzca el programa de máster seleccionado.

Cuando modo está ajustado a voz o actuación, toque el teclado.
 Cuando modo está ajustado a canción o patrón, pulse el botón [F] (Play).



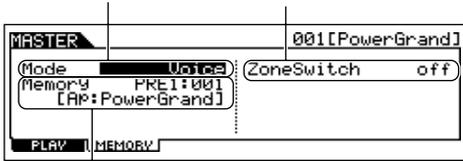
Memorización de un máster

1 Seleccione un máster para crearlo.

2 Pulse el botón [F2] MEMORY para acceder a la pantalla de ajuste del modo.

3 Ajuste el modo, el número de programa y la activación/desactivación de la conmutación de zona (página 138) que desea memorizar en el máster.

Determina el modo al que se accede al seleccionar el número de máster. Active o desactive la conmutación de zona.



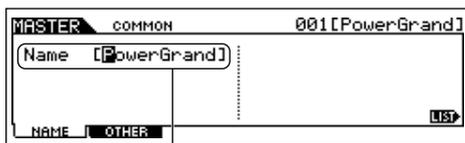
Determina el número de programa al que se accede al seleccionar el máster.

Cuando el modo está ajustado a voz	Seleccione un banco de voces y un número de voz.
Cuando el modo está ajustado a actuación	Seleccione un número de canción.
Cuando el modo está ajustado a patrón	Seleccione un número de patrón.

4 Asigne un nombre al máster editado.

Introduzca un nombre en la pantalla [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.



Introduzca un nombre de máster.

5 Guarde el máster editado en la memoria interna de usuario.

1 Pulse el botón [STORE] para acceder al modo Master Store.

2 Seleccione el máster de destino con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

⚠ PRECAUCIÓN

Al ejecutar la operación de almacenamiento, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados. Los datos importantes deben guardarse siempre, como copia de seguridad, en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.

3 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación).

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

4 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento.

⚠ PRECAUCIÓN

Tenga en cuenta que la operación Store puede que tarde algo de tiempo en realizarse, en cuyo caso se visualizará un mensaje "Executing..." o "Please keep power on" (en ejecución o mantenga la unidad encendida). No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM y se visualice uno de los mensajes mencionados. Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otro máster sin guardar el actual, el máster que esté editando se perderá. Procure guardar el máster editado antes de seleccionar otro máster.

6 Si es necesario, guarde los másteres editados y almacenados en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB.

Encontrará los detalles en la página 132. En el parámetro tipo de archivo, seleccione la opción "All".

Utilización de zonas (zonas del teclado)

En el modo máster, puede dividir el teclado en cuatro zonas independientes. A cada zona pueden asignarse diferentes canales MIDI y diferentes funciones de los mandos y deslizantes de control. Con ello es posible controlar simultáneamente varias partes del generador de tonos multitimbrico con un solo teclado, o controlar las voces de un instrumento MIDI externo por varios canales diferentes, además de las voces internas del propio MOTIF ES, permitiéndole utilizar el MOTIF ES para realizar la tarea de varios teclados. Es posible ajustar los parámetros relacionados con las cuatro zonas en el modo de edición de másteres, y guardar los ajustes como un máster de usuario.

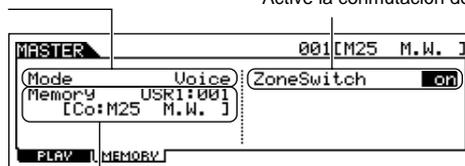
1 Seleccione un máster para crearlo.

2 Pulse el botón [F2] MEMORY para acceder a la pantalla de ajuste del modo.

3 Después de ajustar el modo y el número de programa que desea memorizar en el máster, active ("on") la conmutación de zona (Zone Switch).

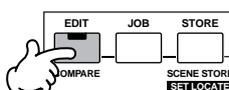
Determina el modo al que se accede al seleccionar el número de máster.

Active la conmutación de zona ("on").



Determina el número de programa al que se accede al seleccionar el máster.

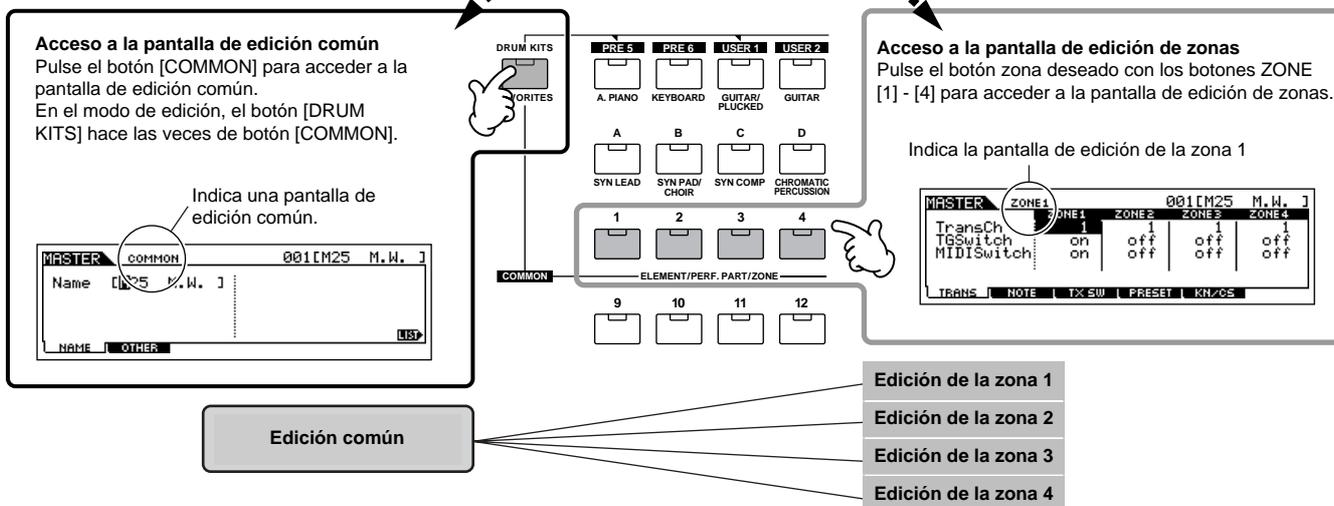
4 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de másteres.



5 Acceda a la pantalla de edición común o de edición de zona.

Utilice la edición de zona para editar los parámetros de cada zona y la edición común para editar los parámetros de todas las zonas.

En el modo de edición de másteres de canciones, puede conmutar entre las pantallas de edición común y de edición de zonas, como se indica a continuación.



6 Seleccione el menú que desee editar con los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] y luego edite los parámetros.

Consulte la página siguiente respecto de los detalles y de algunos ejemplos de ajuste.

7 Asigne un nombre al máster editado.

Introduzca un nombre en la pantalla [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME.

Encontrará instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre en la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

8 Guarde el máster editado en la memoria interna de usuario.

Encontrará los detalles en el paso 5-6 de la página 137.

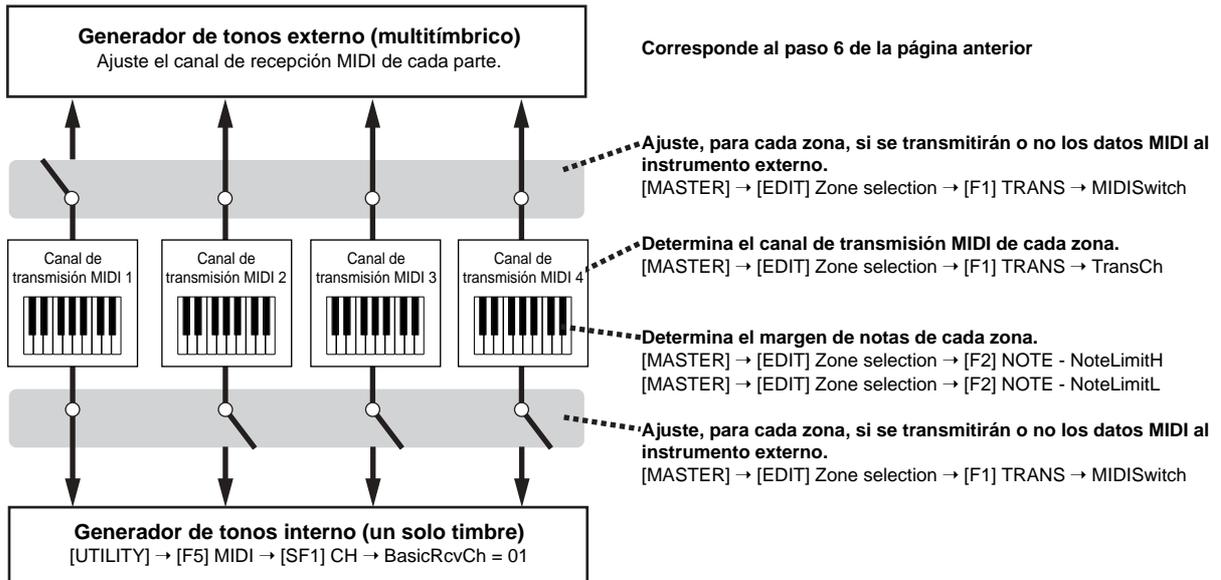
Uso de las zonas con un generador de tonos externo

Los dos ejemplos siguientes ilustran el uso de las zonas, tanto con el generador de tonos interno como con uno externo. Estas instrucciones corresponden al paso 6 de la página anterior.

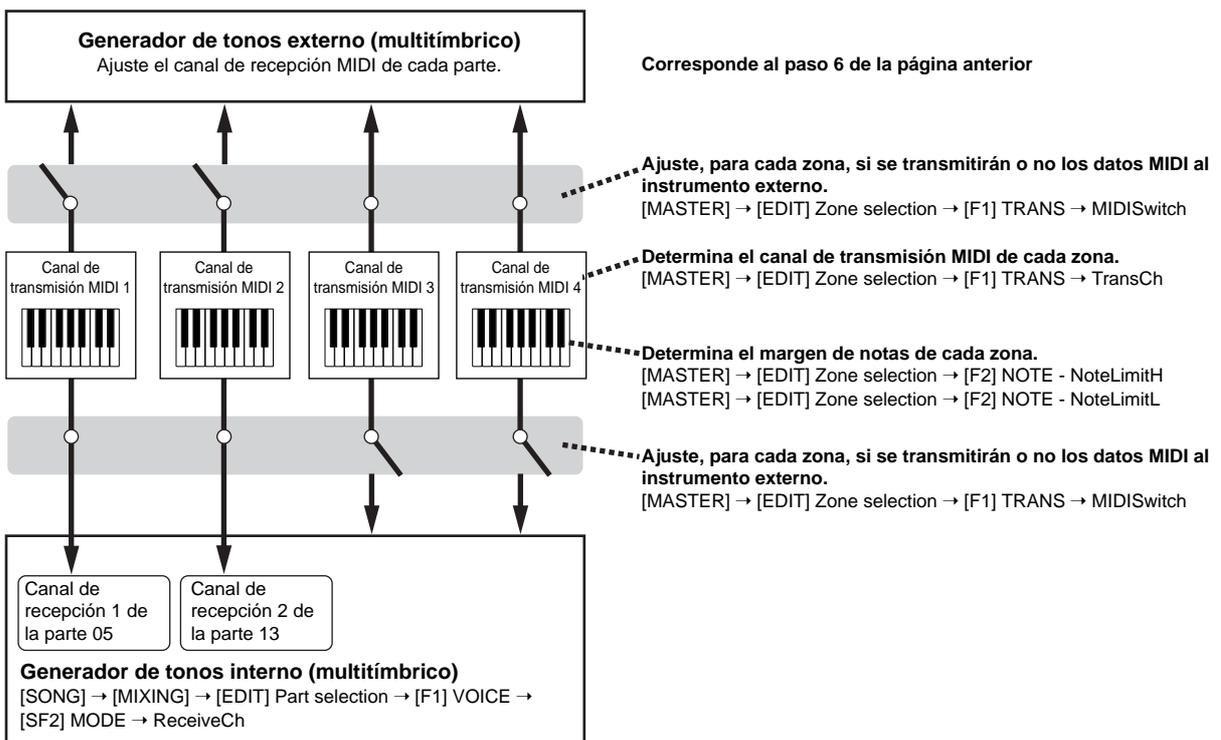
NOTA Aunque en el ejemplo se utilizan las cuatro zonas, puede utilizar cualquier número de zonas (dos, tres o cuatro). Los ajustes se realizan con el parámetro MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F1] TRANS → MIDISwitch) y el parámetro TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F1] TRANS → TGSwitch).

NOTA En estos ejemplos, las zonas se asignan a áreas diferentes del teclado. Sin embargo, también pueden asignarse dos o más zonas a la misma área en un layer, en la pantalla NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE).

■ Ajustes de máster con el modo de voz/actuación (modo de generador de tonos de un solo timbre)



■ Ajustes de máster con el modo de canción/patrón (modo de generador de tonos multitímbrico)



Asignación de números de control a los mandos/deslizantes de cada zona

En la pantalla KN/CS del modo de edición de másteres, puede determinar cómo afectaran los mandos de control a cada zona. Esto le permite especificar un número de cambio de control MIDI independiente para cada mando y para cada deslizador. Ajuste los parámetros tal como se indica a continuación. Corresponde al paso 6 de la página 138.

Todos los indicadores se desactivan ajustando el parámetro [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → KnobSlider a "zona".

	ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
PAN/SEND	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
ASSIGN	CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
TONE	SWING	GATE TIME	VELOCITY	UNITMULTIPLY
ARP FX	KN 1 LOW	KN 2 LOW MID	KN 3 HIGH MID	KN 4 HIGH
EQ	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4

	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

Puede determinar qué números de cambio de control se utilizarán para los mandos y deslizantes de cada zona en la pantalla [MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F5] KM/CS.

En el ejemplo anterior, los mandos de control para todas las zonas se han ajustado a 10 (Pan) y los deslizantes a 11 (Expression). De esta manera, puede controlar la posición estéreo de cada zona con el mando correspondiente, y utilizar los deslizantes para ajustar el balance del volumen relativo entre las zonas.

CONSEJO Configuración de las zonas maestras como Split o Layer.

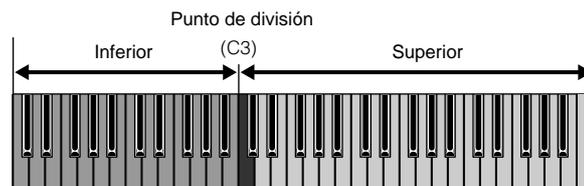
Esta operación le permite determinar si las zonas del máster seleccionado van a utilizarse en una división (Split) o en una superposición (Layer). El margen de notas de cada zona puede determinarse ajustando los parámetros NoteLimitH y NoteLimitL en la pantalla NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Zone selection → [F2] NOTE).

(NOTA) En esta explicación se utilizan las zonas 1 y 2.

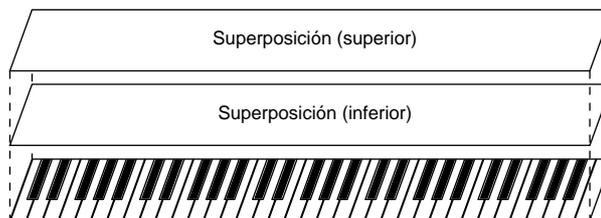
- 1 En el modo de reproducción de másteres, pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de máster.
- 2 Pulse el botón [F1] INT para acceder a la pantalla Initialize.
- 3 Quite la marca del cuadro "All" con el botón [DEC/NO] y marque el cuadro "Zone".
- 4 En Type, seleccione "Split" o "Layer".

**Cuando en Type se ha seleccionado "Split".**

Ajuste UpperCh (canal de transmisión MIDI del margen superior), LowerCh (canal de transmisión MIDI del margen inferior) y Split Point (que separa el teclado en margen superior y margen inferior).

**Cuando en Type se ha seleccionado "Layer".**

Ajuste UpperCh (canal de transmisión MIDI de la zona 1) y LowerCh (canal de transmisión MIDI de la zona 2).

**5 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla se solicitará una confirmación).**

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

5 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación.

Después de que concluya la operación, aparecerá el mensaje "Completed" y el funcionamiento volverá a la pantalla original.

! PRECAUCIÓN

Tenga en cuenta que la operación Store puede que tarde algo de tiempo en realizarse, en cuyo caso se visualizará un mensaje "Executing..." o "Please keep power on" (en ejecución o mantenga la unidad encendida). No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM y se visualice uno de los mensajes mencionados. Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

Guía rápida - aplicaciones informáticas

Aunque el MOTIF ES es un instrumento potente por derecho propio y puede utilizarse muy eficazmente para la creación y edición de música, también está diseñado para interactuar de manera sencilla y completa con un sistema informático. En este apartado, vamos a configurar el instrumento con un ordenador (por USB) y a utilizarlo con el software incluido en el CD-ROM suministrado "Tools for MOTIF ES".

NOTA Si desea información sobre la instalación del software y los requisitos mínimos del sistema, consulte la guía de instalación adjunta.

NOTA Respecto del uso de cada programa, consulte la documentación correspondiente (manual PDF o Ayuda en línea)

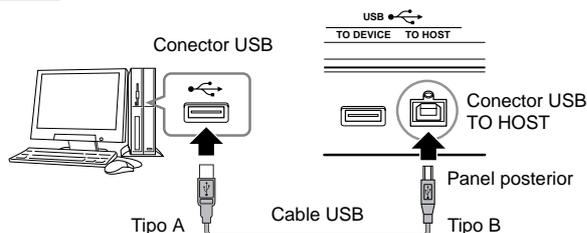
NOTA Si instala una tarjeta mLAN16E opcional y utiliza la conexión mLAN con su ordenador, podrá transferir datos de audio y MIDI entre los dispositivos por el mismo cable mLAN. Véase la página 39.

Configuración

1 Confirme los requisitos mínimos de sistema del software que desee utilizar.

- Respecto del software del CD-ROM "Tools for MOTIF ES" incluido (Voice Editor, controlador USB MIDI, etc.), consulte la guía de instalación adjunta.
- Respecto de los demás programas, consulte el manual o la documentación respectiva.

2 Conecte el ordenador al instrumento con un cable USB.



NOTA también es posible conectar el instrumento a un ordenador mediante cables MIDI (página 40) o un cable IEEE 1394 (página 39).

3 Inicie el ordenador e inserte el CD-ROM "Tools for MOTIF ES" en la unidad de CD del ordenador.

4 Encienda el MOTIF ES.

5 Instale el controlador USB MIDI en el ordenador.

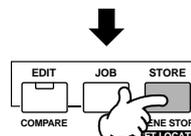
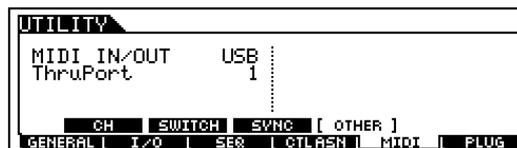
- En un ordenador bajo Windows, puede que aparezca el asistente de instalación de nuevo hardware en la pantalla. En este caso, instale el controlador siguiendo las instrucciones en pantalla. Encontrará los detalles en la guía de instalación adjunta.
- En un ordenador Macintosh, instale OMS y luego instale el controlador USB MIDI. Consulte la guía de instalación adjunta.

NOTA Si ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E y conecta el instrumento a un ordenador con un cable IEEE 1394, deberá instalar el controlador mLAN.

6 Instale el software deseado en el ordenador.

- Para instalar el software del CD-ROM "Tools for MOTIF ES" (Voice Editor, SQ01, etc.), consulte la guía de instalación adjunta.
- Para instalar otros programas, consulte el manual o la documentación correspondiente.

7 Ajuste el parámetro MIDI IN/OUT a "USB" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER y luego pulse el botón [ENTER] para guardar los ajustes de utilidades.



⚠ PRECAUCIÓN

Los ajustes del modo de utilidades se guardan como ajustes de sistema en la memoria interna Flash ROM. No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM (mensaje "Please keep power on" en pantalla). Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

Control del instrumento desde un ordenador

Uso de un secuenciador para reproducir múltiples voces en el MOTIF ES

El programa de secuenciación SQ1 incluido en el CD-ROM, le permite crear y editar datos de canción multiparte, que pueden reproducirse con los sonidos del MOTIF ES.

- 1** Siga las instrucciones descritas en "Configuración para uso de un ordenador" (página 142) y luego instale SQ1 en el ordenador.

Consulte la guía de instalación adjunta.

- 2** Inicie el SQ1 en el ordenador y luego ajuste todos los parámetros relacionados con MIDI, incluyendo la sincronización.

Encontrará los detalles acerca de los ajustes MIDI en la guía de instalación adjunta.

Si desea detalles sobre los ajustes de sincronización, consulte la ayuda en línea del SQ1.

- 3** Abra el archivo de canción deseado en el SQ1.

En los menús "Files" del SQ1, seleccione "Open" para acceder al cuadro de diálogos. A continuación, seleccione el archivo de canción deseado.

- 4** Ajuste el parámetro MIDI Sync a "MIDI" y SeqCtrl a "in" en la pantalla SYNC ([UTILITY → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Estos ajustes permiten que las canciones y los patrones comiencen, se reproduzcan y se detengan en exacta sincronía con el dispositivo externo de control (en este caso, el secuenciador del ordenador).

- 5** Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de canción.

- 6** Inicie la reproducción de la canción en el SQ1.

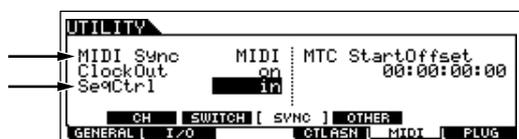
Haga clic en el botón [F] (Play) del SQ1 para iniciar la canción seleccionada.

CONSEJO Grabación de datos de canción de un secuenciador en el MOTIF ES

Si tiene datos de secuencia MIDI en el ordenador y desea utilizarlos como una canción en el MOTIF ES, puede reproducir los datos en un secuenciador MIDI (como el SQ1) y grabarlos en el MOTIF ES.

- 1** Siga las instrucciones descritas en "Configuración para uso de un ordenador" (página 142).
- 2** Inicie el SQ1 en el ordenador y luego ajuste todos los parámetros relacionados con MIDI, incluyendo la sincronización.
Encontrará los detalles acerca de los ajustes MIDI en la guía de instalación adjunta.
Si desea detalles sobre los ajustes de sincronización, consulte la ayuda en línea del SQ1.
- 3** Abra el archivo de canción deseado en el SQ1.
En los menús "Files" del SQ1, seleccione "Open" para acceder al cuadro de diálogos. A continuación, seleccione el archivo de canción deseado.
- 4** Ajuste el parámetro MIDI Sync a "MIDI" y SeqCtrl a "in" en la pantalla SYNC ([UTILITY → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Estos ajustes permiten que las canciones y los patrones comiencen, se reproduzcan y se detengan en exacta sincronía con el SQ1.



- 5** Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de canción y luego seleccione la canción que va a grabar.

- 6** Pulse el botón [RECORD] (Record) para acceder al modo de grabación de canciones.

- 7** Ajuste el parámetro RecTrack a "multi".
Este ajuste permite grabar simultáneamente los datos de secuencia MIDI en 16 pistas.

- 8** Inicie la reproducción de la canción en el SQ1.
Automáticamente y al mismo tiempo, se iniciará la grabación de la canción en el MOTIF ES.

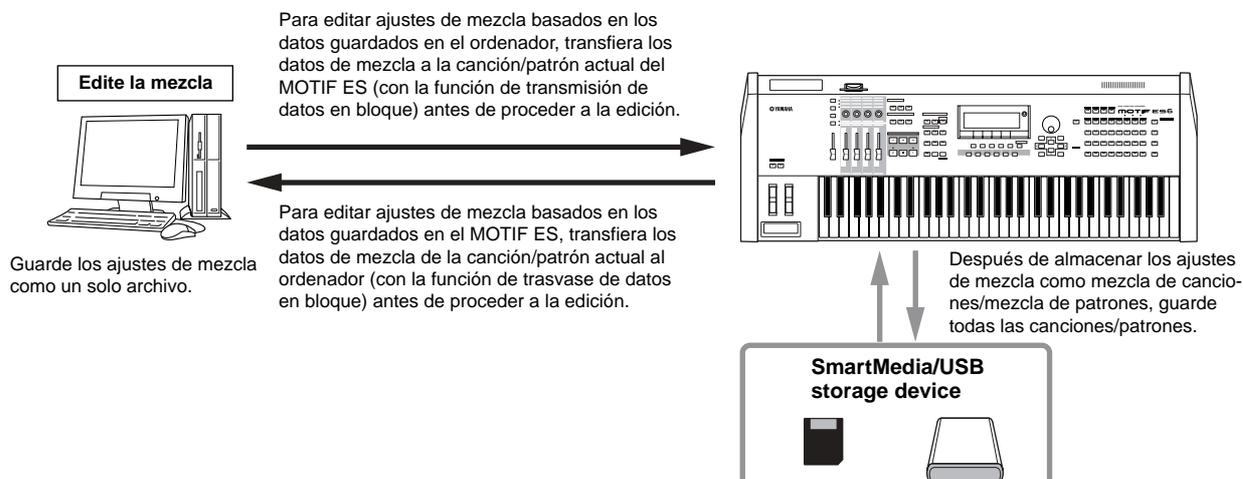
- 9** Detenga la reproducción de la canción en el SQ1.
Automáticamente y al mismo tiempo se detendrá la grabación de la canción en el MOTIF ES.

- 10** Guarde la canción grabada en el MOTIF ES.

Antes de seleccionar una canción diferente, guarde los ajustes de mezcla como datos de canción (página 131). Antes de apagar la unidad, guarde la canción grabada en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB (página 132).

Uso del editor multiparte para crear/editar ajustes de mezcla

El software Multi Part Editor (incluido en el CD-ROM) dispone de una intuitiva manera de crear y editar los ajustes de mezcla de la canción o patrón actual seleccionados. Gracias a la interfaz gráfica, de fácil comprensión, podrá editar prácticamente todos los parámetros de mezcla directamente desde el ordenador, utilizando el ratón para ajustar los mandos, deslizantes y botones virtuales e introduciendo los valores con el teclado del ordenador.



NOTA Si desea asignar una voz de usuario a una parte, transfiera los datos de la voz de usuario del MOTIF ES al ordenador (con la función de trasvase de datos en bloque) antes de editar los parámetros en el editor multiparte.

NOTA Las partes a las que se han asignado las voces de mezcla no pueden editarse con el editor multiparte.

1 Siga las instrucciones descritas en "Configuración para uso de un ordenador" (página 142).

Encontrará los detalles acerca de la instalación del editor multiparte en la guía de instalación adjunta.

2 Acceda al modo de canción o de patrón en el MOTIF ES y luego seleccione la canción o el patrón deseados.

3 Inicie el editor multiparte en el ordenador.

Consulte el manual PDF del editor multiparte.

4 Ajuste los parámetros MIDI del editor multiparte.

Consulte el manual PDF del editor multiparte.

5 Edite los parámetros en el editor multiparte para crear su mezcla original.

Consulte el manual PDF del editor multiparte.

6 Compruebe los resultados de la edición reproduciendo la canción/patrón o tocando el teclado del MOTIF ES.

7 Guarde los ajustes de mezcla editados en la mezcla de canciones/patrones actual.

Pulse el botón [MIXING] y luego [STORE] para acceder al modo de mezcla de canciones/patrones y luego pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de almacenamiento.

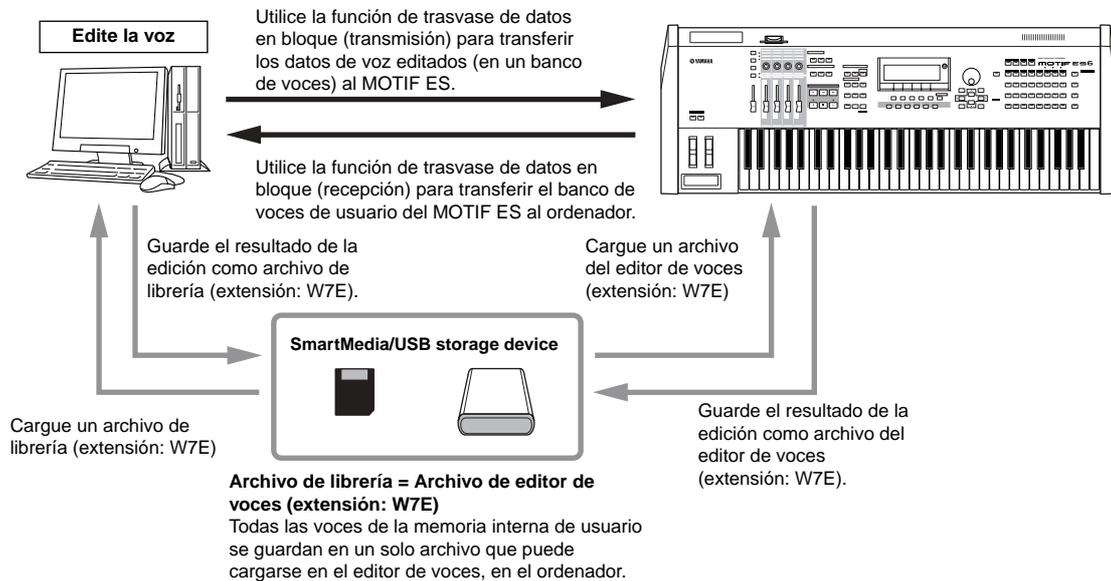
8 Guarde todas las canciones o patrones en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.

NOTA Puede guardar los ajustes como plantilla de mezcla. Consulte la página 132.

9 Guarde también los datos editados como archivo del editor multiparte en el disco duro de su ordenador.

Uso del editor de voces para crear/editar una voz

El software Multi Part Editor (incluido en el CD-ROM) dispone de una intuitiva manera de crear y editar los ajustes de mezcla de la canción o patrón actual seleccionados. Gracias a la interfaz gráfica, de fácil comprensión, podrá editar prácticamente todos los parámetros de mezcla directamente desde el ordenador, utilizando el ratón para ajustar los mandos, deslizantes y botones virtuales e introduciendo los valores con el teclado del ordenador.



1 Siga las instrucciones descritas en "Configuración para uso de un ordenador" (página 142).

Encontrará los detalles acerca de la instalación del editor de voces en la guía de instalación adjunta.

2 Acceda al modo de voz del MOTIF ES e inicie el editor de voces en el ordenador.

Consulte el manual PDF del editor de voces.

3 Ajuste los parámetros MIDI del editor de voces.

Consulte el manual PDF del editor de voces.

4 Acceda a los datos de voces que va a editar en el editor de voces.

Cree un archivo de librería nuevo o abra un archivo de librería existente. Para editar los datos contenidos en el MOTIF ES, utilice la función de trasvase de datos en bloque (recepción) para transferir los datos de voces de usuario al ordenador. Consulte el manual PDF del editor de voces respecto de los detalles.

5 Edite los parámetros en el editor de voces para crear su voz original.

Consulte el manual PDF del editor de voces.

6 Después de editar la voz, guarde los datos y luego transféralos al MOTIF ES con la función de trasvase de datos en bloque (transmisión) en el editor.

Consulte el manual PDF del editor de voces.

! PRECAUCIÓN

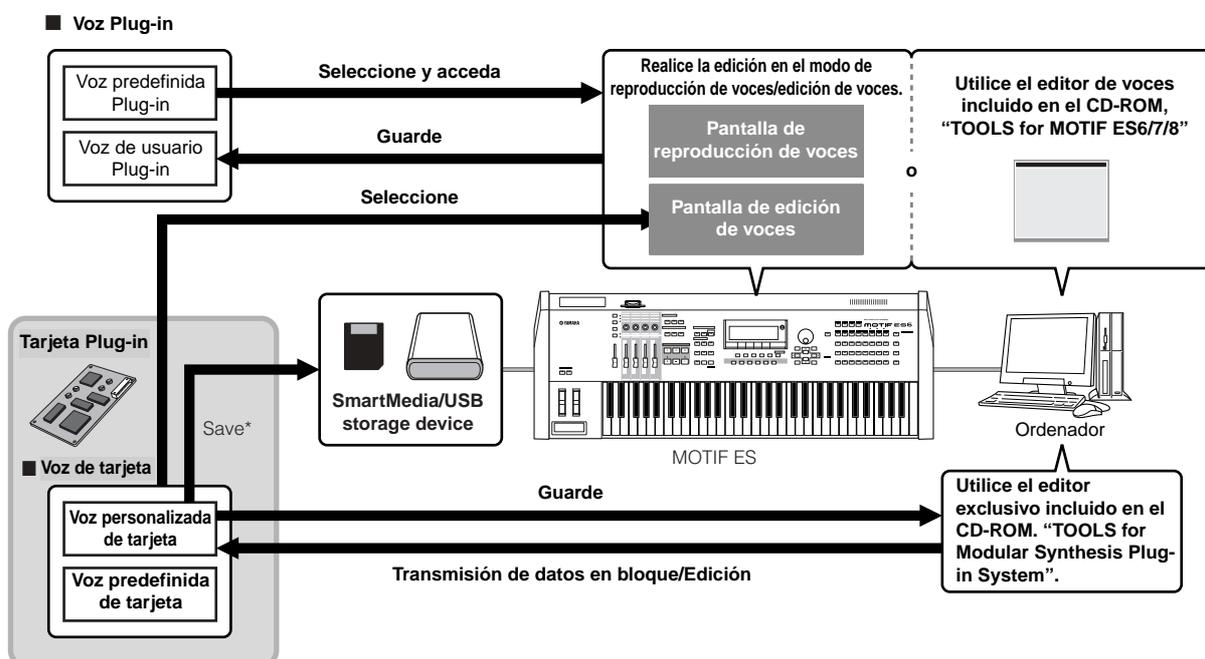
La transmisión de datos en bloque desde el ordenador al MOTIF ES borrará los datos del banco de voces de destino del MOTIF ES. Si desea mantener las voces del banco de voces de destino, guarde los datos de voz en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB antes de realizar el trasvase de datos en bloque.

7 Guarde los datos editados como archivo de librería en el disco duro de su ordenador.

8 Compruebe los resultados de la edición seleccionando la voz de usuario y tocando el teclado en el modo de reproducción de voces.

Edición de voces Plug-in y voces de tarjeta

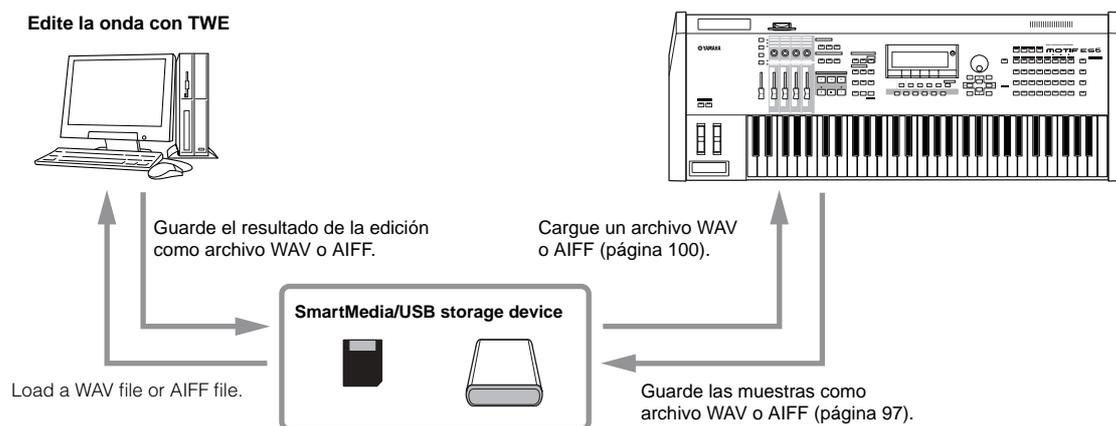
Como se ha descrito en la página 76, las voces de una tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF ES pueden dividirse en dos tipos: voces de tarjeta y voces Plug-in. Las voces Plug-in pueden editarse en el modo de edición de voces del MOTIF ES o pueden editarse con el editor de voces del ordenador. Las voces de tarjeta, sin embargo, se editan con el software editor exclusivo incluido en el CD-ROM suministrado "TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System".



* Ajuste el tipo de archivo a Plugin All Bulk 1, 2 o 3 (extensión: W2B)

Uso del editor de ondas TWE para editar muestras

El software de edición de ondas TWE (incluido en el CD-ROM) permite editar audio en el ordenador y guardarlo como muestras para utilizarlo en el MOTIF ES. Gracias a la interfaz gráfica, se fácil comprensión, es posible editar prácticamente todos los parámetros de onda directamente desde el ordenador.



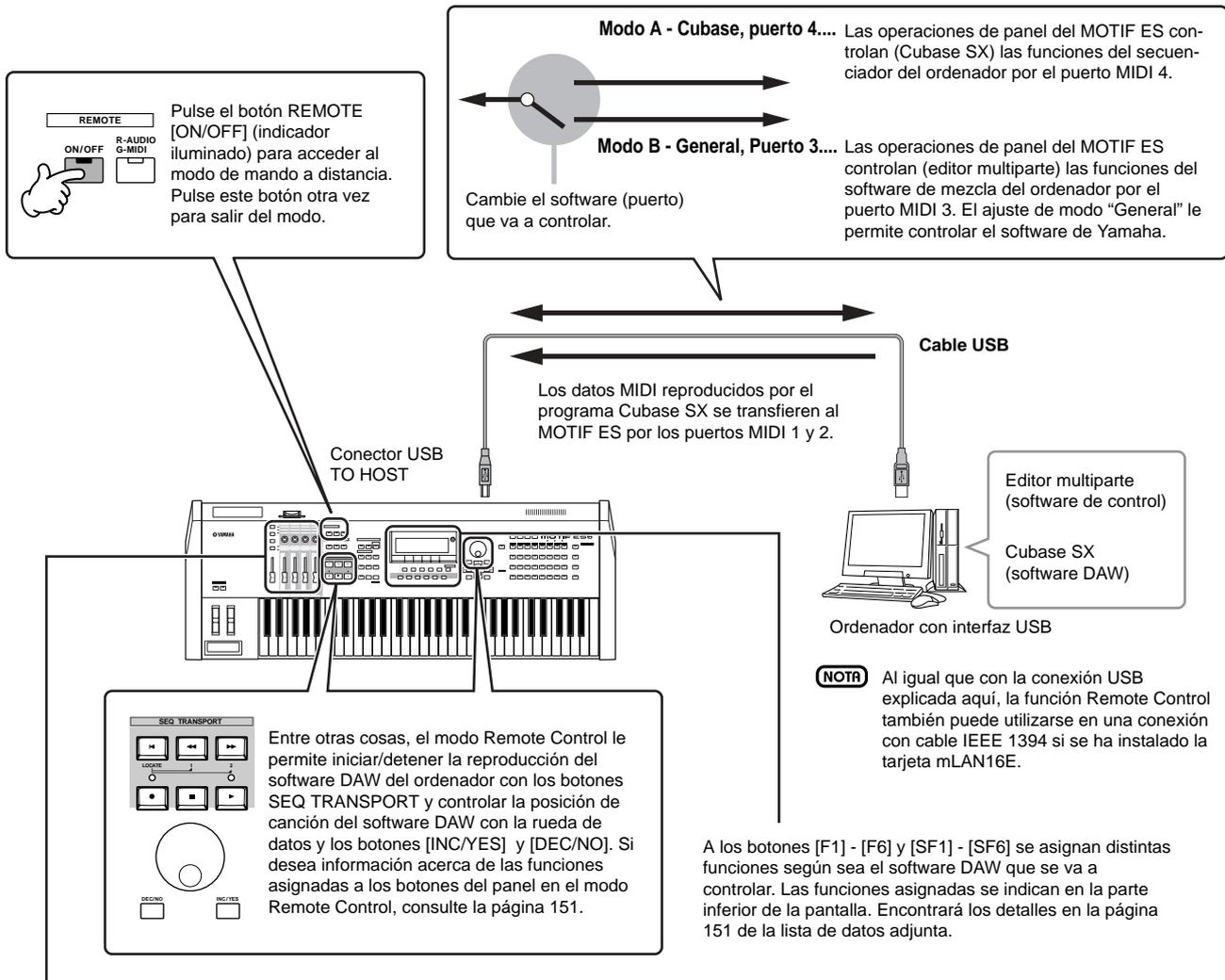
NOTA Si desea información sobre la instalación del TWE y los requisitos mínimos del sistema, consulte la guía de instalación adjunta.

NOTA Respecto del uso del TWE, consulte el manual del TWE (formato PDF) contenido en el CD-ROM.

Control de un ordenador desde el instrumento

Como habrá visto en los apartados anteriores, el MOTIF ES puede controlarse desde un ordenador. En esta sección veremos el caso opuesto, cómo controla el MOTIF ES el funcionamiento del software de música/audio del ordenador. Esta potente función le permite controlar dos programas diferentes con los mandos giratorios, los deslizantes y los botones del panel del MOTIF ES, en lugar del ratón y el teclado del ordenador. El MOTIF ES puede utilizarse para controlar el software de una estación de trabajo de audio digital (DAW), como Cubase SX y SONAR, así como el programa editor multiparte (incluido en el CD-ROM suministrado). La función Remote Control (mando a distancia) del instrumento emula a la de controladores de hardware populares, Mackie Control, Logic Control y Yamaha 01X.

Como se ilustra en el siguiente ejemplo, el MOTIF ES utiliza dos de los cuatro puertos USB disponibles para controlar dos programas diferentes, mientras que los dos puertos restantes se ocupan de los datos de secuencia MIDI.



Las funciones de los ocho mandos giratorios/mandos deslizantes (faders) de los programas Mackie Control, Logic Control y 01X se asignan a los cuatro mandos/deslizantes del MOTIF ES. Si pulsa el botón **[SF5]** cambiarán las funciones del grupo que se asignan a los cuatro mandos/deslizantes.

Los ocho mandos giratorios de Mackie Control, Logic Control y 01X también pueden utilizarse como conmutadores. Sin embargo, puesto que los cuatro mandos del MOTIF ES no disponen de la capacidad de conmutación, en su lugar se utilizan los botones **[PRE1] - [PRE4]**. Mientras que los ocho mandos giratorios de los dispositivos emulados, tienen un control giratorio "sin fin", los cuatro mandos del MOTIF ES se detienen en los puntos mínimo y máximo. Para algunos parámetros esto quiere decir que el valor no podrá ajustarse pasado unos puntos determinados. En este caso, puede utilizar la rueda de datos para ajustar el valor como desee. La rueda de datos está activa para el parámetro correspondiente al último mando giratorio que se haya girado.

■ Software informático que puede controlarse desde el instrumento

* Windows

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor para el MOTIF-RACK
Multi Part Editor para el MOTIF ES6/7/8

* Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

Configuración para Remote Control

Configuración en el MOTIF ES

- 1 Ajuste el parámetro MIDI IN/OUT a “USB” ([UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER. Cuando conecte el ordenador al MOTIF ES mediante mLAN (con la tarjeta opcional mLAN16E instalada), ajuste el parámetro a “mLAN”.
- 2 Acceda a la pantalla de configuración de mando a distancia con el botón [F4] CTL ASN seguido del botón [SF4] REMOTE.
- 3 Ajuste el software que va a controlar y el número de puerto, consultando la ilustración de la página anterior.



- 4 Pulse el botón [ENTER] para acceder a los ajustes realizados en el paso 3.
- 5 Pulse el botón [ENTER] para guardar los ajustes realizados en los pasos 1 y 4.

⚠ PRECAUCIÓN

Los ajustes del modo de utilidades se guardan en la memoria interna de usuario (Flash ROM) con el botón [STORE]. Tenga en cuenta que los ajustes se perderán si apaga el aparato sin ejecutar la operación de almacenamiento.

⚠ PRECAUCIÓN

Los ajustes del modo de utilidades se guardan como ajustes de sistema en la memoria interna Flash ROM. No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM (mensaje “Please keep power on” en pantalla). Si lo hace, se producirá la pérdida de todos los datos de usuario y puede que el sistema se cuelgue (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocurrir que el MOTIF ES no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda.

Configuración en el ordenador

- 1 Después de seguir las instrucciones “Configuración para uso de un ordenador” (página 147), instale el software deseado en el ordenador.

Si desea más detalles acerca del software de Yamaha incluido en el CD-ROM, consulte la guía de instalación adjunta.

- 2 Acceda al modo de canción o de patrón del MOTIF ES y luego inicie el software del ordenador.

Encontrará las instrucciones sobre cómo iniciar el software en la documentación correspondiente.

- 3 Ajuste los parámetros relacionados con MIDI y con Remote Control del software del ordenador.

Ajuste el puerto MIDI, consultando la ilustración de la página anterior.

Si desea más detalles, consulte la documentación correspondiente del software particular. Las instrucciones sobre la configuración de los distintos software figuran en la página siguiente.

■ Cubase SX

- 1 Abra el menú [Devices] y seleccione [Device Setup] para acceder a la ventana "Device Setup" (configuración de dispositivos).
- 2 Haga clic en la ficha [Add/Remove] y agregue "Mackie Control".
- 3 Seleccione el dispositivo Mackie Control y haga clic en la ficha [Setup].
- 4 Cuando en el parámetro puerto seleccione "4", por ejemplo, en el paso 3 de "Configuración en el MOTIF ES", ajuste la entrada MIDI a "YAMAHA USB IN 0-4" y la salida MIDI a "YAMAHA USB OUT 0-4".

NOTA Las funciones de los botones del dispositivo Mackie Control se asignan a los botones del MOTIF ES, con la excepción de UserA y UserB (FootSw), que no son compatibles con el MOTIF ES.

■ SONAR

- 1 Abra el menú [Options] y seleccione [MIDI Devices] para acceder a la ventana "MIDI Devices".
- 2 Cuando en el parámetro puerto seleccione "4", por ejemplo, en el paso 3 de "Configuración en el MOTIF ES", agregue "YAMAHA USB IN 0-4" a las "entradas" y "YAMAHA USB OUT 0-4" a las "salidas".
- 3 Abra el menú [Options] y seleccione [Control Surfaces] para acceder a la ventana de "Control Surface" (superficie de control).
- 4 Haga clic en el icono "New", seleccione "Mackie Control" y luego ajuste el puerto de entrada a "YAMAHA USB IN 0-4" y el puerto de salida a "YAMAHA USB OUT 0-4" (por ejemplo, cuando se ajusta puerto a "4" en el paso 3 de "Configuración en el MOTIF ES").

■ Digital Performer

- 1 Abra el menú [Basics] y seleccione [Control Surface Setup] para acceder a la ventana "Control Surface Setup" (configuración de superficie de control).
- 2 Seleccione "Mackie Control" en la sección de controladores.
Si no está disponible Mackie Control en esta sección, consulte las siguientes instrucciones complementarias.
- 3 En el cuadro en el que se ajusta "Unit" y "MIDI", seleccione "Mackie Control" para la sección "Unit" y el puerto MIDI para la sección "MIDI".

Cuando no pueda seleccionarse "Mackie Control" en el paso 2:

- 1) Descargue el software Plug-in Mackie Control en el sitio web www.motu.com y guárdelo en su disco duro.
- 2) Mueva el archivo Mackie Control a la carpeta "Plug-ins" incluida en la carpeta en la que se ha instalado Digital Performer.
- 3) Inicie Digital Performer.

■ Logic

Si se enciende el MOTIF ES antes de iniciar Logic.

- 1 Ajuste el software que ha de controlarse a "Logic" en el modo de utilidades y luego acceda al modo Remote Control.

2 Inicie Logic en el ordenador.

Logic reconocerá automáticamente el MOTIF ES y realizará los ajustes correspondientes.

Si se inicia Logic antes de encender el MOTIF ES:

- 1 Inicie Logic en el ordenador y luego encienda el MOTIF ES.

Si ya ha ajustado el software a "Logic" en el paso 2 en el modo de utilidades, no será necesario el paso 2 puesto que Logic reconocerá automáticamente el MOTIF ES y realizará los ajustes correspondientes.

- 2 En el modo de utilidades, seleccione la opción "Logic" para el software que vaya a controlar, y después acceda al modo Remote Control.

Logic reconoce automáticamente el MOTIF ES y efectúa los ajustes necesarios.

Si, por alguna razón, Logic no reconoce el MOTIF, siga estas instrucciones.

- 1) Seleccione [Option] - [Preference] - [Control Surface] - [Install] en el menú.

- 2) Busque Logic Control en la ventana a la que ha accedido en el paso 1.

Si la búsqueda tiene éxito, Logic reconocerá el MOTIF ES y realizará los ajustes necesarios automáticamente.

Si Logic sigue sin reconocer el MOTIF ES después de la búsqueda anterior, siga estas instrucciones.

- 1) Seleccione [Option] → [Preference] → [Control Surface] - [Install] en el menú.

- 2) Agregue Logic Control en la ventana a la que ha accedido en el paso 1.

- 3) Especifique el puerto de entrada y el de salida en la ventana CONTROL SURFACE SETUP, a la que ha accedido en el paso 2.

■ SQ1

Si desea información sobre el ajuste del puerto MIDI, consulte la guía de instalación adjunta; respecto al uso de Remote Control, siga las instrucciones indicadas a continuación.

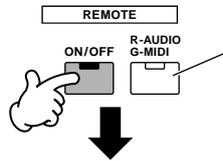
- 1 Seleccione [Setup] → [Remote Control] para acceder a la ventana Remote Control Setup.

- 2 Seleccione "01X" como modo y luego ajuste el dispositivo de entrada/dispositivo de salida al número de puerto correspondiente.

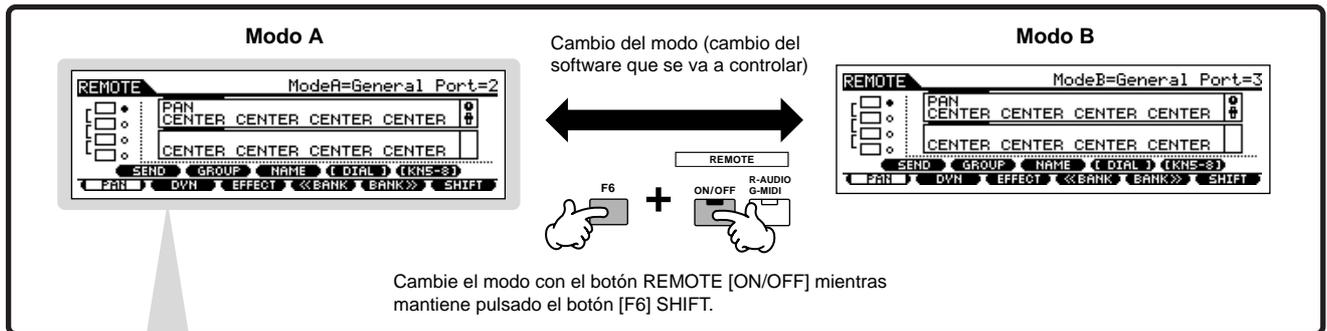
Funciones asignadas a los botones del panel en el modo Remote Control

Para acceder al modo Remote Control, pulse el botón REMOTE [ON/OFF] (indicador iluminado). A continuación aparecerá la pantalla REMOTE (como las que se indican en la ilustración) y se activarán los controles del panel para el funcionamiento a distancia del software del ordenador (sus funciones normales se desactivan).

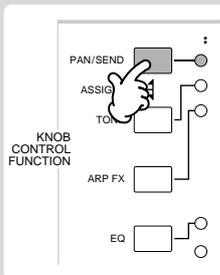
Pulse el botón otra vez para salir del modo Remote Control.



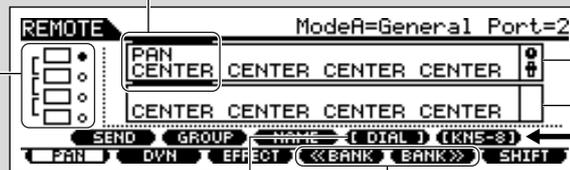
Este botón está disponible cuando se ajusta el modo a "General" y se utiliza para conmutar entre la edición de las pistas de audio (el indicador se pone en rojo) y las pistas MIDI del software de secuenciación (el indicador se pone en verde).



Pulse el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] para cambiar las funciones asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] (parte inferior de la pantalla). Consulte la lista de datos adjunta.

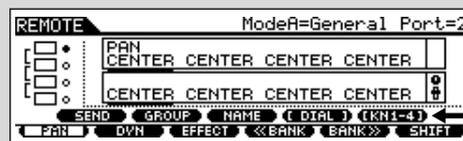


Este es el cursor que indica la pista/parte actual editada con los mandos/deslizantes. El control del mando/deslizantes mueve el cursor a la pista/parte correspondiente de manera automática. También es posible mover el cursor con los botones de cursor [<] y [>].



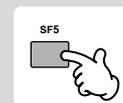
Cuando aquí aparecen [<<BANK] y [BANK]>>, podrá utilizar los botones [F4] y [F5] para cambiar el banco de ocho pistas/partes (indicadas en la pantalla) para controlarlos.

El control del mando puede que cambie el menú [SF4] para que indique [DIAL]. Cuando aparece [DIAL], la función del último accionado se asigna a la rueda de datos y a los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Si desea restablecer las funciones originales (control de posición de canción), pulse el botón [SF4] para borrar el menú [DIAL].



Los parámetros y sus valores controlados por los mandos/deslizantes aparecen en dos filas, en los cuadros.

NOTE Los nombres de los parámetros se indican de acuerdo con la información transferida desde el software DAW del ordenador. Los caracteres puede que estén truncados según sea el software DAW o el lenguaje del sistema operativo del ordenador.



Para conmutar el cursor entre la fila superior e inferior, pulse el botón [SF5].

En el apartado siguiente se explica qué funciones de secuenciador se asignan a qué controles del panel en el modo Remote Control.

■ Botones SEQ TRANSPORT

El modo Remote Control le permite iniciar/detener la reproducción del software DAW del ordenador con los botones SEQ TRANSPORT y controlar la posición de canción del software DAW con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

NOTA Cuando aparezca el cursor en cualquier pista/parte de los cuadros de las dos filas de la pantalla LCD, la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] funcionarán como el último mando que se haya accionado y no se podrán utilizar para controlar la posición de canción. Para restablecerlos al control de posición de canción original, pulse los botones [←/→] varias veces o pulse el botón [SF4] (si aparece el menú [DIAL]) para borrar el cursor.

■ Mando, rueda de datos y botones [PRE1] - [PRE4]

Las funciones de los ocho mandos de Mackie Control, Logic Control y 01X se asignan a los cuatro mandos del MOTIF ES. Si pulsa el botón [SF5] cambiará las funciones (1 - 4 o 5 - 8) que se asignan a los cuatro mandos. Cuando aparecen [←BANK] [BANK→] en la pantalla, puede utilizar los botones [F4] y [F5] para cambiar el banco de las ocho pistas/partes (indicadas en la pantalla) que se van a controlar.

Los ocho mandos de Mackie Control, Logic Control y 01X también pueden utilizarse como conmutadores. No obstante, puesto que los cuatro mandos del MOTIF ES no disponen de capacidad de conmutación, en su lugar se utilizan los botones [PRE1] - [PRE4]. Por cuestiones de comodidad, la función de conmutación correspondiente al último mando accionado, también se asignará automáticamente al botón [ENTER].

Mientras que los ocho mandos de los dispositivos emulados tienen un control "sin fin", los cuatro mandos del MOTIF ES se detienen en los puntos mínimos y máximo. Para algunos parámetros esto quiere decir que el valor no podrá ajustarse pasado unos puntos determinados. En este caso, puede utilizar la rueda de datos para ajustar el valor como desee. La rueda de datos está activa para el parámetro correspondiente al último mando giratorio que se ha girado.

NOTA Para restablecer la función de la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] al control de posición de canción original, pulse el botón [SF4] (si aparece el menú [DIAL]) para borrar el cursor.

■ Deslizantes de control

Las funciones de los ocho deslizantes de Mackie Control, Logic Control y 01X se asignan a los cuatro deslizantes del MOTIF ES. Si pulsa el botón [SF5] cambiará las funciones (1 - 4 o 5 - 8) que se asignan a los cuatro deslizantes. Cuando aparecen [←BANK] [BANK→] en la pantalla, puede utilizar los botones [F4] y [F5] para cambiar el banco de las ocho pistas/partes (indicadas en la pantalla) que se va a controlar.

■ Botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5]

Las funciones asignadas a estos botones dependen del modo seleccionado (A o B) y el software particular utilizado (como se ha ajustado en el paso 3 de "Configuración en el MOTIF ES", página 148).

Cuando en Mode se selecciona "General", los botones se asignan para que realicen las mismas funciones que los botones del panel del 01X, y controlar los distintos programas de música/audio de Yamaha. Los nombres correspondientes de los botones del panel del 01X también aparecen en la parte inferior de la pantalla del MOTIF ES.

Cuando en Mode se selecciona "Logic", estos botones se asignan para que realicen las mismas funciones que los botones del panel de Logic Control, y controlar Logic en el ordenador. Los nombres correspondientes de los botones del panel de Logic Control también aparecen en la parte inferior de la pantalla del MOTIF ES.

Cuando en Mode se selecciona "Cubase" o "SONAR" o "D.Perf", estos botones se asignan para que realicen las mismas funciones que los botones del panel de Mackie Control, y controlar el software correspondiente el ordenador. Los nombres correspondientes de los botones del panel de Mackie Control también aparecen en la parte inferior de la pantalla del MOTIF ES.

La asignación de funciones puede cambiarse con los botones [KNOB CONTROL FUNCTION].

Las tablas de asignación de funciones de los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5] para cada software DAW se facilitan en la lista de datos adjunta.

NOTA Entre las funciones asignadas a los botones [F1] - [F6] y [SF1] - [SF5], las funciones indicadas entre corchetes (como [DIAL]) no están relacionadas con Mackie Control, Logic Control o 01X, sino que son exclusivas del MOTIF ES.

■ Rueda de datos y botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Aunque la rueda de datos y los botones [INC/YES]/[DEC/NO] son, generalmente, para cambiar la posición de canción del software DAW, al girar uno de los botones en el MOTIF ES, la función de control asignada al mando en particular también se asignará automáticamente a estos controles del panel y aparecerá el menú [DIAL] (en el botón [SF4]). En estas condiciones, los controladores no pueden utilizarse para controlar la posición de canción. Para restablecer la función de la rueda de datos y de los botones [INC/YES] y [DEC/NO] al control de posición de canción original, pulse el botón [SF4] (si aparece el menú [DIAL]) para borrar el menú [DIAL].

■ Cursor y botones [←] y [→]

Si se mueve el cursor izquierda/derecha, podrá cambiarse la pista o la parte que se va a controlar con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Por ejemplo, cuando el cursor se encuentra en el cuadro superior de la pantalla, si pulsa el botón de cursor [.] podrá moverse por las columnas sucesivas (1, 2, 3, 4...). después de 4, el cursor se oculta y vuelve a 1. Cuando aparece el cursor en la pantalla, el parámetro sobre el que se encuentre podrá editarse con la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Cuando el cursor está oculto, la rueda de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] pueden utilizarse para su función normal, el control de posición de canción.

■ Cursor [^] Y [v]

Cuando se selecciona "General" en Mode, los botones de cursor [^]/[v] realizan la misma función que los botones de DISPLAY [^]/[v] del 01X.

Cuando el ajuste de Mode es distinto a "General", los botones de cursor [^]/[v] realizan la misma función que los botones de cursor [^]/[v] de Mackie Control y Logic Control.

■ Botón [EXIT]

Cuando se selecciona "General" en Mode, este botón realiza la misma función que el botón [SHIFT] del 01X. Cuando el ajuste de Mode es distinto a "General", el botón no tiene ninguna función de control.

■ Botón BANK, GROUP y NUMBER

Estos botones se asignan para que realicen las mismas funciones que los botones situados sobre los deslizantes (faders) del 01X, Mackie Control y Logic Control.

Botones [PRE1] - [PRE4]	Los ocho botones del 01X, Mackie Control y Logic Control también pueden utilizarse como conmutadores. Sin embargo, puesto que los cuatro mandos del MOTIF ES no tienen capacidad de conmutación, en su lugar se utilizan los botones [PRE1] - [PRE4].
Botones [PRE5] - [PLG3]	Las funciones de los ocho botones [REC/RDY] de Mackie Control, Logic Control se asignan a estos botones. Tenga en cuenta que estos botones no están disponibles cuando en Mode se ha seleccionado "General".
Botones [A] - [H] Botones [A] - [H]	Las funciones de los ocho botones [SOLO] de Mackie Control, Logic Control se asignan a estos botones. Tenga en cuenta que estos botones no están disponibles cuando en Mode se ha seleccionado "General".
Botones [1] - [8] y [TRACK SELECT]	Cuando se selecciona "General" en Mode, las funciones de los nueve botones [SEL] del 01X se asignan a estos botones. Cuando el ajuste de Mode es distinto a "General", la función de los ocho botones [MUTE] de Mackie Control y Logic Control se asignan a los botones [1] - [8].
Botones [9] - [16] y [MUTE]	Cuando se selecciona "General" en Mode, las funciones de los nueve botones [ON] del 01X se asignan a estos botones. Cuando el ajuste de Mode es distinto a "General", la función de los ocho botones [SELECT] de Mackie Control y Logic Control se asignan a los botones [9] - [16].

Comprobación de las asignaciones de Remote Control

En caso de que no esté seguro de qué funciones de software se han asignado a un control particular del panel del MOTIF ES, esta útil función le permitirá comprobarlo rápidamente en la pantalla.

- 1 En el modo Remote Control, pulse el botón [INFORMATION] para acceder a la pantalla de información, que indica la función del último botón pulsado.**
- 2 Pulse el botón para el que desea comprobar la asignación.**



La pantalla indicada aparecerá al pulsar el botón [F] (Play) de SEQ TRANSPORT. De esta manera, podrá comprobar la asignación de control de cada botón, con sólo pulsarlo.

- 3 Pulse el botón [INFORMATION] otra vez para volver al modo Remote Control.**

NOTA Mientras aparezca información en la pantalla, los botones del panel no podrán utilizarse para controlar el software del ordenador.

Grabación de los sonidos del MOTIF ES en un ordenador mediante mLAN

Si utiliza la interfaz opcional mLAN16E y una conexión con cable IEEE1394, podrá grabar audio multipista del MOTIF ES en un programa DAW (estación de trabajo de audio digital), compatible con mLAN, instalado en el ordenador. Podrá transferir datos de audio de canciones multiparte del MOTIF ES a la aplicación DAW para proseguir con la edición y guardarla en el disco duro de su ordenador.

En las instrucciones del siguiente ejemplo, la reproducción de canciones o la interpretación al teclado en el modo de canción, podrá grabarse en el ordenador, en las pistas individuales de la aplicación DAW.



Configuración para conectar el ordenador al MOTIF ES mediante mLAN

Configuración en el MOTIF ES

- 1 Instale la tarjeta opcional mLAN16E en el MOTIF ES (página 288).
- 2 Después de encender el aparato, ajuste el parámetro MIDI IN/OUT a "mLAN" ([UTILITY] → [[F5] MIDI → [SF4] OTHER).
- 3 Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de canción y seleccione la canción que desee reproducir, o los ajustes de mezcla particular que desee utilizar.
- 4 Active ("on") el parámetro MonitorSw ([UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT

Cuando se activa este parámetro, la salida de la señal de audio enviada por mLAN al ordenador también será enviada al equipo de audio externo por los terminales principales OUTPUT L/MONO y R. Así podrá monitorizar el sonido enviado al ordenador con unos auriculares.

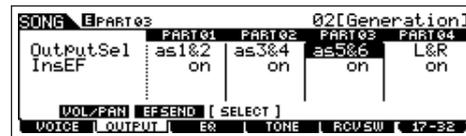


- 5 Determine el conector de salida o el canal de la señal de audio de cada parte.

Realice los ajustes del parámetro OutputSel ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] Part selection → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT). Por ejemplo, ajuste el parámetro OutputSel de la parte 1 a "as1&2", de la parte 2 a "as3&4" y de la parte 3 a "as5&6".

Estos ajustes indican los terminales de salida hardware de la tarjeta opcional AIEB2, si se ha instalado este dispositivo. Cuando se ha instalado la tarjeta mLAN16E,

los ajustes indican los distintos canales de audio dentro de una sola conexión mLAN.



Configuración en el ordenador

- 1 Conecte el ordenador al MOTIF ES con un cable IEEE1394.
- 2 Instale todo el software necesario en el ordenador, incluyendo el controlador mLAN. Consulte la documentación correspondiente de mLAN16E.
- 3 Instale un secuenciador de audio o aplicación DAW compatibles con mLAN en el ordenador. Consulte la guía de instalación adjunta si desea información acerca de la instalación de aplicaciones de Yamaha compatibles con mLAN.
- 4 Ajuste los parámetros de audio en el software DAW. Consulte la documentación correspondiente del software particular.

Ejecución de la grabación en el disco duro

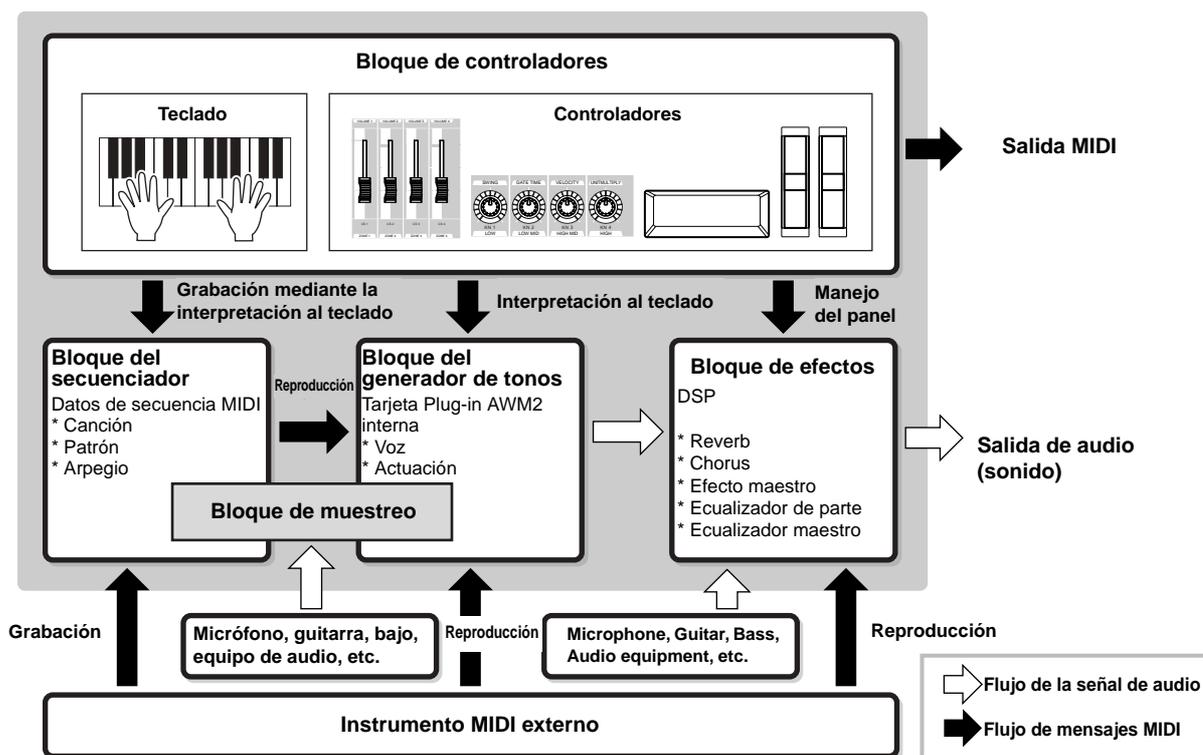
Después de completar la configuración descrita anteriormente, pruebe a grabar una interpretación al teclado en el disco duro del ordenador con el software DAW. Los detalles sobre esta operación los encontrará en la documentación correspondiente del software.

Estructura básica

Este apartado le ofrece una visión general, muy sencilla de comprender, del MOTIF ES, su amplia gama de sofisticadas funciones, como las de control MIDI y de actuación y su cómodo sistema de gestión de archivos de los datos originales que haya creado con el instrumento.

Estructura interna (visión general del sistema)

El MOTIF ES está constituido por varios bloques, como se indica a continuación.



Bloque de controladores

Este bloque consta del teclado, las ruedas de inflexión de tono y de modulación, el controlador de cinta, los mandos giratorios, los deslizantes de control, etc.

El teclado en sí no genera ningún sonido, sino que transmite la activación/desactivación de nota, la velocidad de pulsación y demás información (mensajes MIDI) al bloque del generador de tonos del sintetizador, al tocar las notas en el teclado. Los controladores también transmiten mensajes MIDI.

El bloque del generador de tonos del sintetizador produce el sonido según los mensajes MIDI transmitidos por el teclado y los controladores.

Controladores compatibles con el MOTIF ES

Los controladores que pueden utilizarse con este sintetizador y las páginas de referencias son las siguientes:

● Controladores que equipa el MOTIF ES

Teclado (pulsación inicial, aftertouch (presión posterior a la pulsación)	página 18
Rueda de inflexión de tono	página 64
Rueda de modulación	página 64
Controlador de cinta	página 65
Mando giratorio (KN)	página 50
Deslizante de control (CS)	página 51

● Controladores (de venta aparte) que pueden conectarse en el panel posterior del MOTIF ES

Pedal controlador	página 42
Pedal conmutador	página 42
Controlador de soplido	página 42

Parámetros relacionados con los controladores en cada uno de los modos

La tabla siguiente muestra las operaciones de acceso a los parámetros relacionados con los controladores en cada uno de los modos. Los parámetros del pedal conmutador y de los mandos de asignación A y B (Assign Knobs A/B) valen para todo el instrumento, independientemente del programa seleccionado (voz/actuación/canción/patrón).

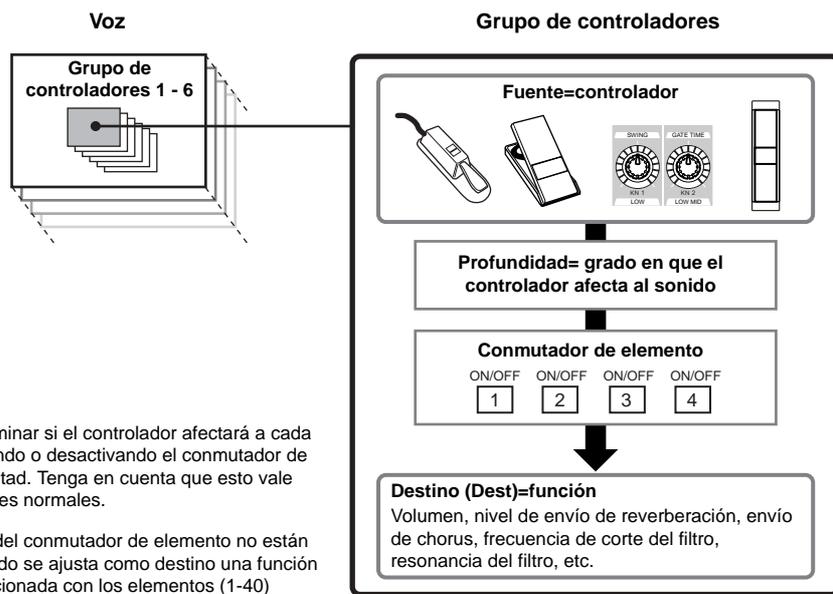
Modo de voz	Grupo de controladores (para cada una de las voces)	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	Véase a continuación
	Asignación del número de cambio de control a cada uno de los controladores (para todas las voces)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	Página 262
Modo de actuación	Asignación del número de cambio de control a cada uno de los controladores (para cada una de las actuaciones)	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMOM] → [F4] CTL ASN	Página 214
Modo de canción	Asignación del número de cambio de control a cada uno de los controladores (para cada mezcla de canciones)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMOM] → [F4] CTL ASN	Página 234
Modo de patrón	Asignación del número de cambio de control a cada uno de los controladores (para cada mezcla de patrones).	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMOM] → [F4] CTL ASN	Página 248
Todos los modos	Asignación de la función y del número de cambio de control al mando de asignación A/B	[UTILITY] → [F4] CTL SET → [SF2] ASSIGN	Página 263
	Asignación de la función y del número de cambio de control al pedal conmutador (conectado al terminal ASSIGNABLE)	[UTILITY] → [F4] CTL SET → [SF2] ASSIGN	Página 263

Grupo de controladores

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET

Página 192

Aparte de los parámetros de control de fábrica, los controladores del instrumento, como las ruedas de inflexión de tono y de modulación, pueden asignarse a diferentes parámetros. Por ejemplo, podría asignar Resonance a la rueda de modulación y hacer que Aftertouch aplique vibrato. Estos ajustes, válidos para todos los controladores se denominan “Grupo de controladores” y pueden crearse hasta seis de tales grupos para cada voz.



NOTA Es posible determinar si el controlador afectará a cada elemento, activando o desactivando el conmutador de elemento a voluntad. Tenga en cuenta que esto vale sólo para las voces normales.

NOTA Los parámetros del conmutador de elemento no están disponibles cuando se ajusta como destino una función que no está relacionada con los elementos (1-40)

● Fuente y destino

“Fuente” hace referencia al controlador hardware y “destino” al parámetro o función que se controla. El usuario dispone de una gran variedad de parámetros de destino, muchos más que los de la lista anterior. Si desea una lista completa de los parámetros de destino, consulte la lista de datos adjunta,

● Uso de una fuente para controlar varios destinos

Por ejemplo, ajuste el parámetro Source de Control Set 1 a MW (rueda de modulación) y el parámetro Destination a ELFO-PM (profundidad de modulación del tono del LFO del elemento). A continuación ajuste el parámetro Source de Control Set 2 a también a MW, pero Destination a ELM-PAN (panorámico del elemento). Además, deberá especificar el elemento que se va a controlar y también la profundidad (grado) de control.

En este ejemplo, al mover la rueda de modulación hacia arriba, el grado de modulación del tono aumentará y el elemento se panoramizará de izquierda a derecha. De esta manera, puede hacer que el sonido cambie de varias maneras diferentes, con el ajustes de un solo controlador.

● Uso de varias fuentes para controlar un destino

Por ejemplo, ajuste el parámetro Source de Control Set 1 a MW (rueda de modulación) y el parámetro Destination a ELFO-PM (profundidad de modulación del tono del LFO del elemento). A continuación ajuste el parámetro Source de Control Set 2 a FC (pedal controlador) y el parámetro Destination a también a ELFO-PM.

Ahora, la modulación del tono se asignará tanto a la rueda de modulación como al pedal controlador. De esta manera, podrá hacer que varios controladores diferentes afecten al mismo aspecto del sonido. Esto puede resultar útil en situaciones de actuaciones en directo, lo que le permite utilizar cualquiera de los varios controladores, según el que resulte adecuado en un momento dado.

NOTA El grupo de controladores editado en el modo de edición de voces está disponible cuando la voz correspondiente se ha seleccionado en el modo de actuación, en el modo de canción y en el modo de patrón.

NOTA La función asignada al controlador con la función grupo de controladores puede aplicarse sólo al bloque de generador de tonos interno. El accionamiento del controlador transmitirá el mensaje MIDI (número de cambio de control asignado, apartado siguiente) al instrumento MIDI externo.

Asignación de números de cambio de control a los controladores

Las funciones asignadas a los controladores con la función grupo de controladores (Controller Set), puede aplicarse sólo al bloque de generador de tonos interno. Para los instrumentos MIDI externos conectados, el uso de los controladores generará mensajes de cambio de control MIDI, tal como se indica en la tabla siguiente.

Controlador	Mensaje MIDI generado	Pantalla
Aftertouch	Aftertouch de canal(DnH)	
Rueda de inflexión de tono	Inflexión de tono (EnH)	
Rueda de modulación	Cambio de control (BnH, 01H)	
Pedal conmutador (conectado al terminal SUSTAIN)*	Cambio de control	
Mando ASSIGN A, B*	Cambio de control (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Pedal conmutador (conectado al terminal ASSIGNABLE)*	Cambio de control (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Controlador de cinta	Cambio de control (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
Mando ASSIGN 1, 2		[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F4]CTL ASN
Pedal controlador 1, 2		[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4]CTL ASN
Controlador de soplido		[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4]CTL ASN

* Estos controladores no se utilizan con la función grupo de controladores

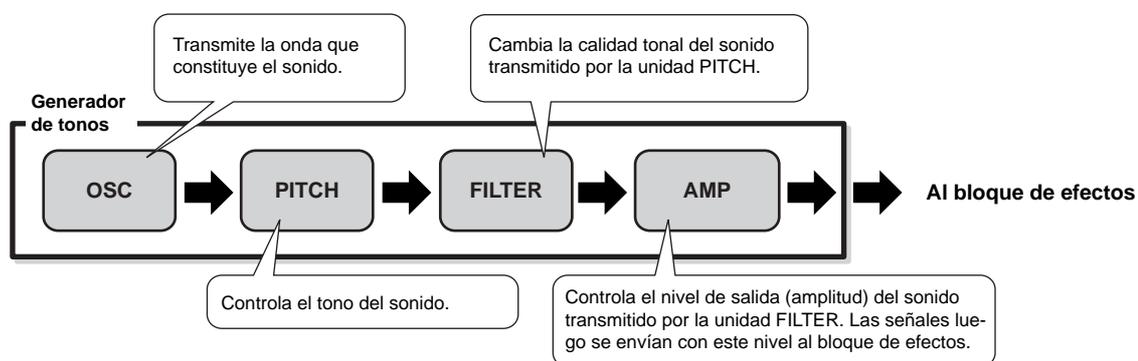
Como se ha indicado anteriormente, el aftertouch del teclado, la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación y el pedal conmutador conectado al terminal SUSTAIN, se han diseñado con un propósito particular, y, al utilizarlos envían mensajes de cambio de control MIDI predefinidos, independientemente de la ubicación de su grupo de control dentro del sintetizador. Por ejemplo, cuando se asigna la función panorámico a la rueda de inflexión de tono con el grupo de controladores, el uso de la rueda de inflexión de tono aplicará la función panorámico al generador de tonos interno y transmitirá mensajes de inflexión de tono al instrumento MIDI externo.

El uso de otros controladores transmitirá mensajes de cambio de control, ajustados en la pantalla anterior, al instrumento MIDI externo mientras que aplicará las funciones ajustadas con el grupo de controladores al bloque del generador de tonos interno.

También puede configurar un controlador para que envíe un tipo de mensajes de control al generador de tonos interno del sintetizador y al mismo tiempo envíe otro tipo de mensajes al instrumento MIDI externo. Por ejemplo, en un grupo de controladores puede asignar Resonance al mando ASSIGN 1. A continuación, en el modo de utilidades, podría asignar el número de cambio de control 1 (modulación) al mismo mando. Luego, al girar el mando, la resonancia se aplicará al sonido del generador de tonos interno; sin embargo, al mismo tiempo, se transmitirán mensajes de modulación al instrumento MIDI externo.

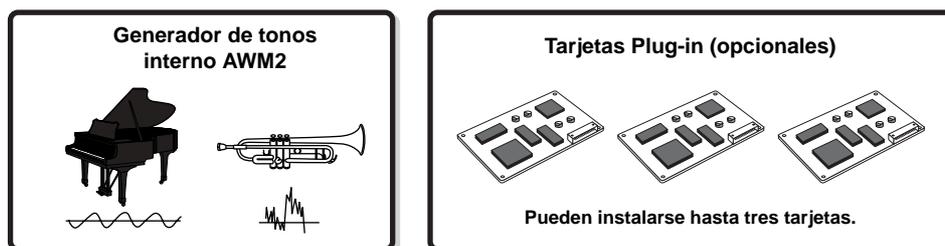
Bloque del generador de tonos

El bloque del generador de tonos es lo que en realidad produce el sonido, en respuesta a los mensajes MIDI generados al tocar el teclado, al utilizar los controladores y con la reproducción del secuenciador (canción/patrón/arpeggio).



Generador de tonos interno AWM2 y tarjetas Plug-in opcionales

El bloque del generador de tonos de este sintetizador consta de una fuente de sonido AWM2 y de tarjetas Plug-in opcionales.



● AWM2 (memoria de ondas avanzada 2)

AWM2 es un sistema de síntesis basado en ondas muestreadas (material sonoro) y utilizado en muchos sintetizadores de Yamaha. Para disponer de un realismo extra, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de formas de ondas de instrumentos reales. Es más, puede aplicarse una amplia variedad de parámetros de generador de envolvente, filtro, modulación y otros parámetros a la forma de onda básica.

Puede crear sus propias ondas con un micrófono o un equipo de audio externo mediante la función de muestreo. Las muestras son luego guardadas en la memoria interna (DRAM) y pueden utilizarse igual que las ondas predefinidas.

● Tarjeta Plug-in

Si desea conocer los detalles acerca de las tarjetas Plug-in opcionales para disponer de más sonidos todavía, consulte la página 74.

Voz, actuación y mezcla

El instrumento dispone de tres tipos distintos de programas que constituyen la base de la creación y reproducción de los sonidos.

● Voz

Un programa que contiene los elementos sonoros para generar el sonido de un instrumento musical particular se denomina “voz”. Cada una de las voces se compone de hasta cuatro elementos (voz normal) o hasta 73 teclas (voces de batería). Cada voz se crea editando parámetros únicos de cada elemento/tecla y parámetros comunes a todos los elementos/teclas en el modo de voz (página 188) o en el modo de voz de mezcla (página 249).

● Actuación

Un programa en el que se combinan múltiples voces (partes) en una superposición (layer) o en otras configuraciones se

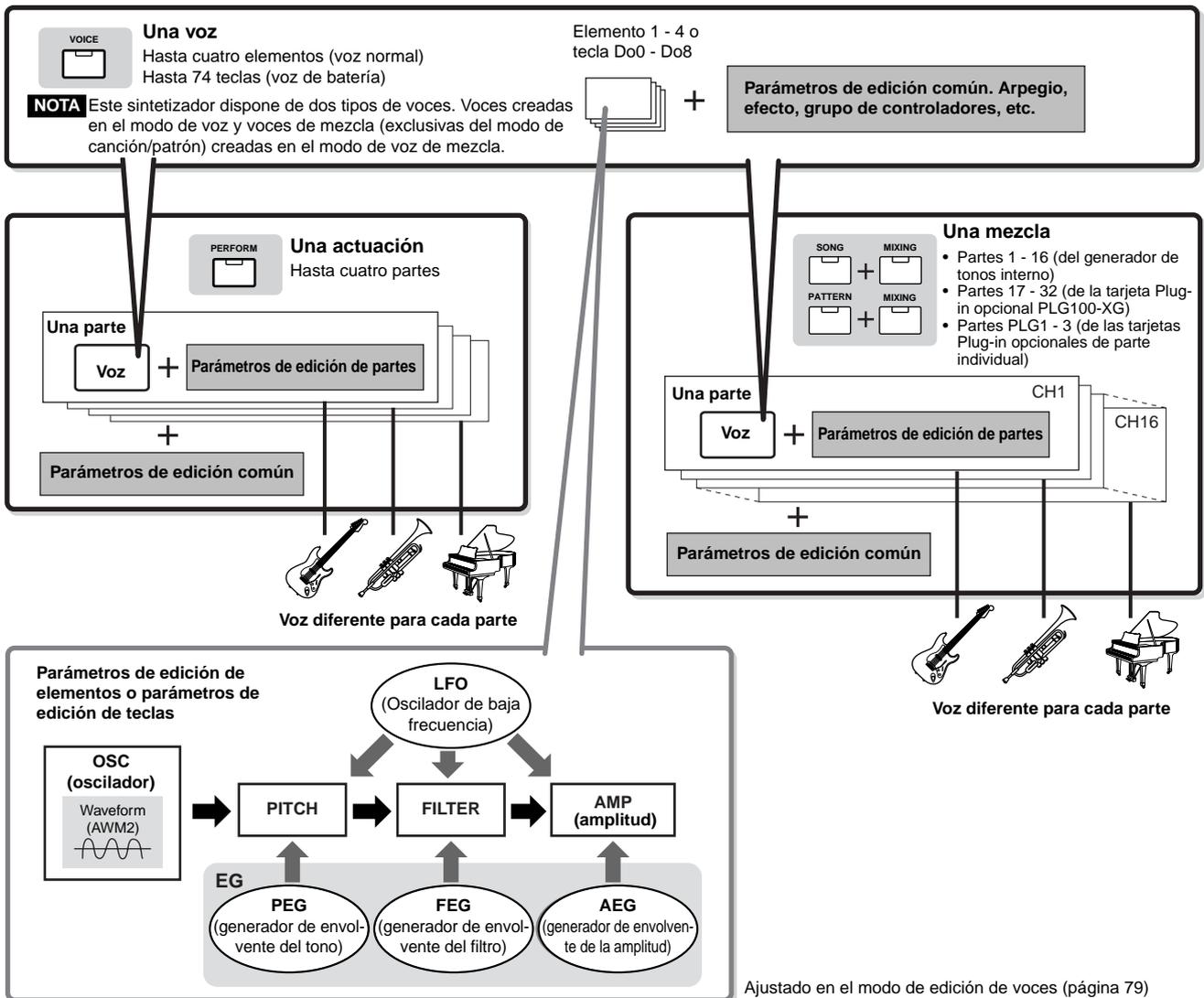
denomina “actuación”. Cada una de las actuaciones está compuesta por hasta cuatro partes (voces) diferentes. Cada actuación puede crearse editando parámetros únicos de cada parte y parámetros comunes a todas las partes en el modo de actuación (página 212).

● Mezcla

Un programa en el que se asignan múltiples voces a las partes para un reproducción multiúmbrica, en los modos de canción y de patrón se denomina “mezcla”. Cada una de las mezclas puede contener hasta 34 partes (página 163). Cada mezcla puede crearse editando parámetros únicos de cada parte y parámetros comunes a todas las partes en el modo de mezcla de canciones (página 233) o en el modo de mezcla de patrones (página 248).

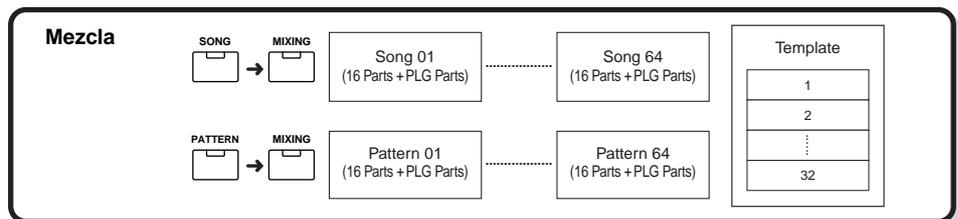
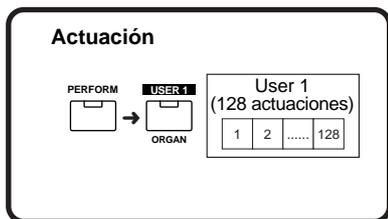
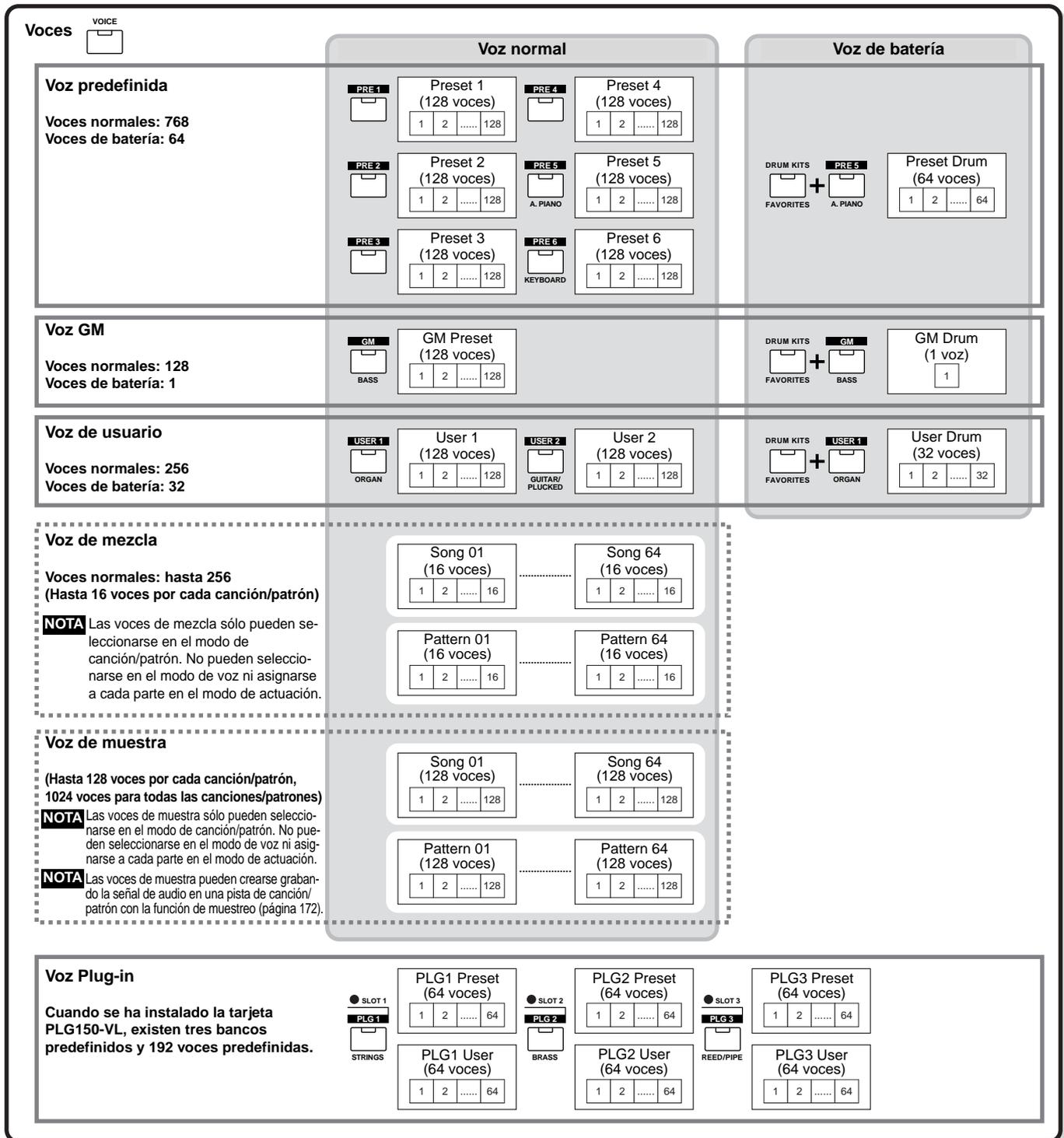
(NOTA) La mezcla pertenece a la canción o al patrón.

La ilustración siguiente muestra la estructura y la relación entre las voces, las actuaciones y las mezclas.



(NOTA) Los parámetros de edición de teclas de voces de batería no disponen de ajuste de LFO.

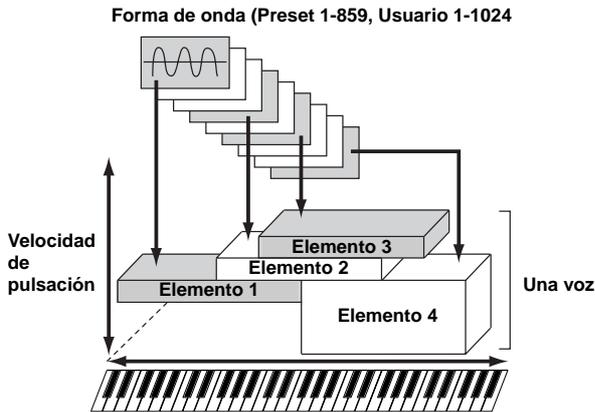
Las ilustraciones siguientes pueden servirle de ayuda en la comprensión de la estructura de la memoria de las voces, de las actuaciones y de las mezclas.



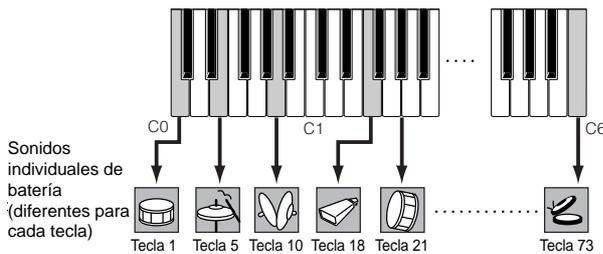
■ Voces normales y voces de batería

El MOTIF ES dispone de dos tipos de voces internas: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de tipo instrumento musical tonal que pueden tocarse en todo el margen del teclado. Las voces de batería son sonidos de percusión/batería que se asignan a notas individuales del teclado. Un grupo de ondas de percusión/batería asignadas o de voces normales, se denomina kit de batería.

Voz normal



Voz de batería



■ Voces GM

GM (General MIDI) es una norma internacional de organización de voces y funciones MIDI de sintetizadores y generadores de tonos. Se concibió principalmente para asegurar que cualquier dato de canción creado en un dispositivo GM particular pudiera sonar prácticamente igual en cualquier otro dispositivo GM, independientemente del fabricante del modelo. El banco de voces GM de este sintetizador se ha creado para reproducir correctamente datos de canción GM. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el sonido puede no ser exactamente igual al reproducido por el generador de tonos original.

■ Parámetros del generador de tonos que producen el sonido de la voz

Entre los diversos parámetros que constituyen una voz, los de oscilador, de tono, de filtro, de amplitud del LFO y tres generadores envolventes (PEG, FEG, AEG), indicados en las ilustraciones de las páginas 160-162, son los parámetros básicos para crear el sonido de la voz. Los parámetros de oscilador, de tono, de filtro y de amplitud determinan los tres elementos básicos del sonido, el tono (lo alto o bajo que es), el timbre (calidad global del sonido) y el volumen (la potencia del nivel de volumen). Los parámetros del LFO y EG (generador de envolvente) determinan la transición de los tres elementos básicos del sonido desde el momento en que se inicia el sonido hasta cesa.

En las secciones siguientes se explicarán en detalle los parámetros relacionados con el sonido y se proporcionará una introducción a los fundamentos de la síntesis electrónica.

● Oscilador

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] →
Element selection/Drum Key selection → [F1] OSC

Esta unidad provee la onda que determina el tono básico. Es posible asignar la onda (o material básico del sonido) a cada elemento de la voz normal o cada tecla de la voz de batería. En el caso de la voz normal también es posible ajustar el margen de notas del elemento (el margen de notas del teclado en el que sonará el elemento), así como la respuesta de velocidad de pulsación (el margen de velocidades de pulsación de notas en el que sonará el elemento). Por ejemplo, podría ajustar un elemento para que suene en el margen superior del teclado y otro para que suene en el margen inferior. De esta manera, incluso dentro de la misma voz, podría tener dos sonidos diferentes para distintas zonas del teclado o podría hacer que dos márgenes de elementos se superpongan para que suenen en un margen determinado. Es más, puede ajustar un elemento para que responda a márgenes de velocidades de pulsación diferentes, de manera que un elemento suene con velocidades de pulsación bajas, mientras que otro elemento suene con velocidades de pulsación altas. Consulte la ilustración de la página de la parte izquierda de esta pantalla.

[NOTA] Es posible asignar la onda mediante la siguiente operación.
[VOICE] → Voice selection → [EDIT] Element selection/Drum Key selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE
En concreto, lo que aquí se asigna a un elemento o tecla no es una onda sino una "forma de onda". La diferencia entre los dos términos se explica en la página 173.

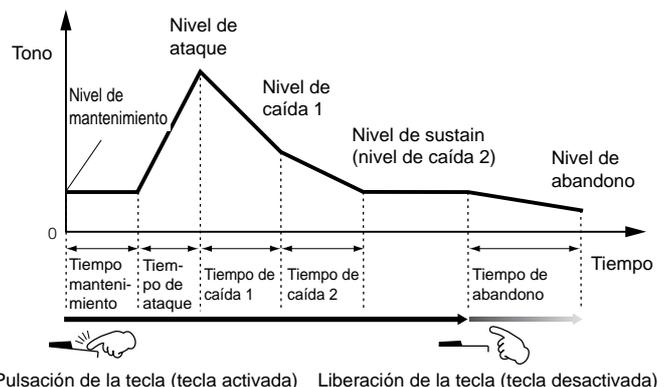
● Tono

[VOICE] → Voice selection →
[EDIT] Element/Drum Key selection → [F2] PITCH

Esta unidad controla el tono del sonido (onda) emitido por el oscilador. En el caso de la voz normal, puede desafinar elementos individuales, aplicarles escala de tono, etc. Además, con el ajuste del PEG (generador de envolvente del tono) puede controlar el cambio de tono en el tiempo.

PEG (generador de envolvente del tono)

Con el PEG, puede controlar la transición de tono desde el momento en que se inicia el sonido hasta que cesa. El PEG puede crearse ajustando los parámetros como se indica en la ilustración siguiente. Cuando pulse una nota en el teclado, el tono de la voz cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Esto resulta muy útil para crear cambios automáticos de tono, lo cual es muy efectivo con metales sintetizados. Además, pueden ajustarse parámetros de PEG diferentes para cada elemento o cada tecla.



● Filtro

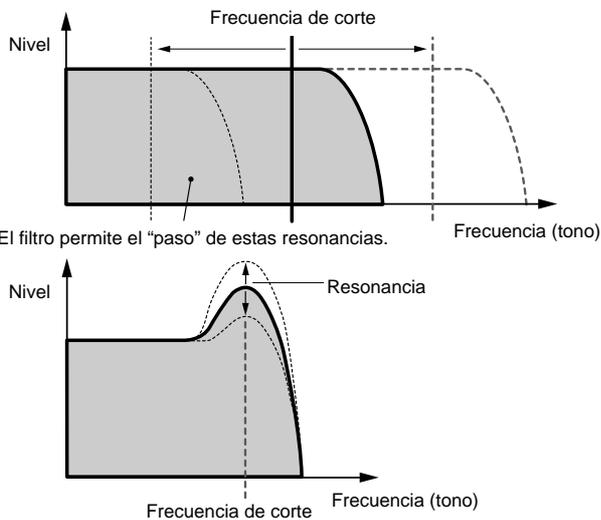
[VOICE → Voice selection →
[EDIT] Element selection/Drum Key selection → [F3] FILTER

Esta unidad modifica el timbre del sonido transmitido por el tono, cortando la salida de una parte específica de frecuencias del sonido.

Frecuencia de corte y resonancia

Los filtros funcionan de la manera descrita a continuación. En el ejemplo siguiente (un filtro de paso bajo), se permite el paso de una parte de la señal situada por debajo de la frecuencia dada y se cortan las señales situadas por encima. Esta frecuencia se denomina frecuencia de corte. Puede producir un sonido relativamente brillante u oscuro ajustando el corte.

La resonancia es un parámetro que realza el nivel de la señal en la zona de la frecuencia de corte. Enfatizando los sobretonos de esta zona, se puede producir un tono distintivo, "punzante", consiguiendo un sonido más brillante y duro.



Acerca de los principales tipos de filtro

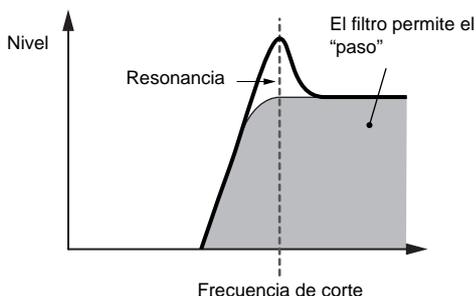
El filtro de paso bajo se indica en la ilustración anterior; sin embargo, el MOTIF también dispone de otros tipos de filtros (cuatro en total), como se indica a continuación.

Filtro de paso bajo (anterior)

Este filtro sólo deja pasar las señales situadas por debajo de la frecuencia de corte. Luego puede usar el parámetro Reso (resonancia) para añadir más carácter al sonido.

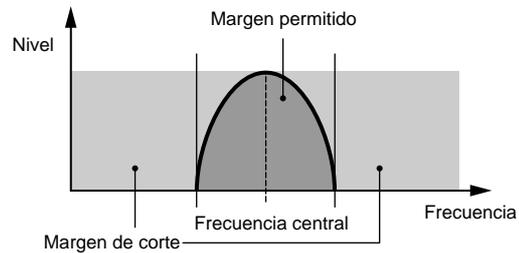
Filtro de paso alto

Este filtro sólo deja pasar las señales situadas por encima de la frecuencia de corte. Luego puede usar el parámetro Reso (resonancia) para añadir más carácter al sonido.



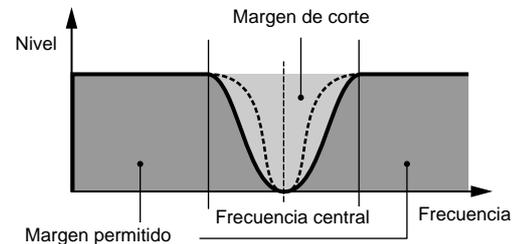
Filtro de paso de banda

Este filtro sólo deja pasar una banda de señales situadas alrededor de la frecuencia de corte. La amplitud de esta banda puede variarse.



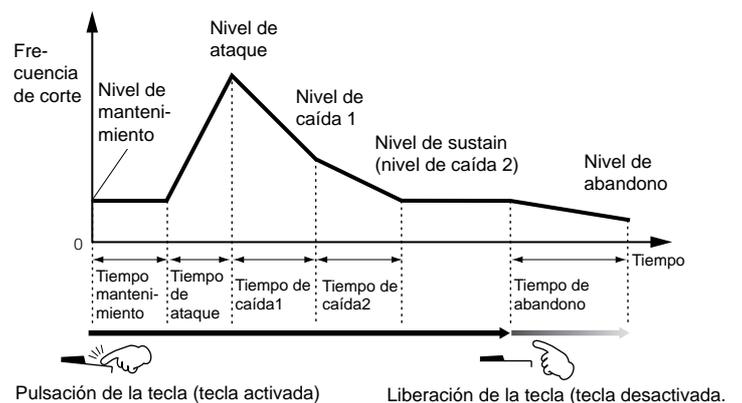
Filtro de eliminación de banda

Este filtro atenúa una banda de señales situada alrededor de la frecuencia de corte, pero permite el paso de todas las demás.



FEG (generador de envolvente del filtro)

Con el FEG, puede controlar la transición de tono desde el momento en que se inicia el sonido hasta que cesa. El FEG puede crearse ajustando los parámetros como se indica en la ilustración siguiente. Cuando pulse una nota en el teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Esto resulta muy útil para crear efectos e wha-wha o barridos de filtro, por ejemplo. Además, pueden ajustarse parámetros de FEG diferentes para cada elemento o tecla.



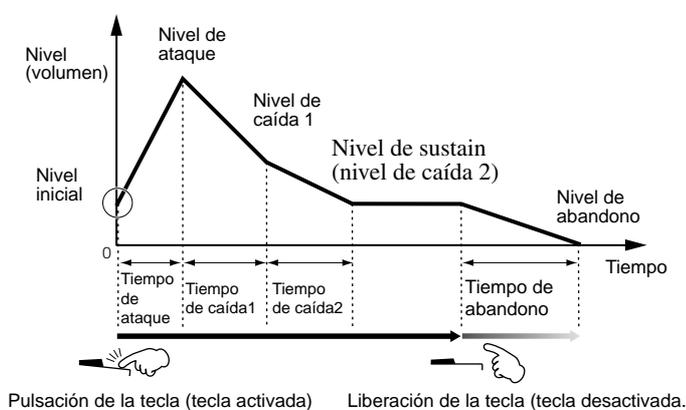
● Amplitud

[VOICE → Voice selection →
[EDIT] Element selection/Drum Key selection → [F4] AMP

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del sonido enviado por el filtro. Las señales son posteriormente enviadas con este nivel al bloque de efectos. Además, con el ajuste del AEG (generador de envolvente de la amplitud), puede controlar el cambio de volumen en el tiempo.

AEG (generador de envolvente de amplitud)

Con el AEG, puede controlar la transición de volumen desde el momento en que se inicia el sonido hasta que cesa. El AEG puede crearse ajustando los parámetros como se indica en la ilustración siguiente. Cuando pulse una nota en el teclado, el volumen cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Además, pueden ajustarse parámetros de AEG diferentes para cada elemento o tecla.



NOTA Cuando libere la tecla mientras mantiene pulsado el pedal conmutador conectado al terminal SUSTAIN, el sonido se mantendrá al nivel de sustain indicada anteriormente. Para las voces que tengan un valor de nivel de sustain superior a 0, el sonido se mantendrá. Para las voces con un nivel de sustain 0, el sonido decae naturalmente hasta apagarse.

● LFO (oscilador de baja frecuencia)

[VOICE → Voice selection →
[EDIT] Element selection/Drum Key selection → [F5] LFO

[VOICE → Voice selection → [EDIT] →
[COMMON] → [F5] LFO

Como su nombre sugiere, el LFO produce una onda de baja frecuencia.

Estas ondas, pueden utilizarse para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento para crear efectos como vibrato, wah-wah y trémolo. El LFO puede ajustarse independientemente para cada elemento; también puede ajustarse conjuntamente para todos los elementos.

Generador de tonos de un solo timbre (modo de voz/actuación) y multitímbrico (modo de canción/patrón)

El bloque del generador de tonos interno funciona de dos maneras diferentes (un solo timbre y multitímbrico) según sea el modo seleccionado. La diferencia entre los dos es si aceptan uno o múltiples canales MIDI al mismo tiempo.

● Generador de tonos de un solo timbre (modo de voz/actuación)

Un generador de tonos MIDI que recibe datos por un solo canal MIDI y reproduce una sola parte de instrumento se denomina generador de tonos de “un solo timbre”. Este es el estado de funcionamiento del generador de tonos interno en el modo de voz y en el modo de actuación.

NOTA Para ajustar el canal de recepción MIDI a un solo timbre (modo de voz y de actuación), siga este procedimiento en el modo de utilidades.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● Generador de tonos multitímbrico (modo de canción/patrón)

Un generador de tonos MIDI que recibe datos simultáneamente por múltiples canales MIDI y reproduce múltiples partes de instrumento se denomina generador de tonos “multitímbrico”. Este es el estado de funcionamiento del generador de tonos interno en el modo de canción/patrón.

NOTA Para ajustar el canal de recepción MIDI a multitímbrico (modo de canción y patrón), siga este procedimiento en el modo de utilidades.
[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] → [VOICE] → [SF2] MODE → ReceiveCh

NOTA Cuando utilice un secuenciador MIDI externo o un ordenador para reproducir datos MIDI en este sintetizador, asegúrese de hacerlo en el modo de canción o de patrón.

Polifonía máxima

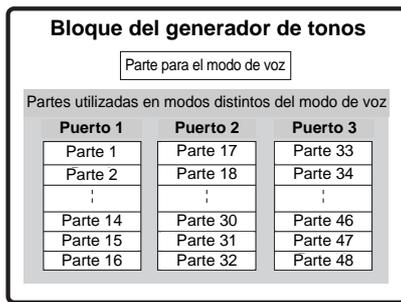
La polifonía máxima hace referencia a la cantidad máxima de notas que el generador de tonos interno del instrumento puede reproducir simultáneamente.

La polifonía máxima de este sintetizador es de 128. Si el bloque del generador de tonos interno recibe un número de notas superior a la polifonía máxima, las notas reproducidas anteriormente se interrumpirán. Tenga en cuenta este hecho, especialmente con las voces que no tienen caída. Más aún, la polifonía máxima se aplica al número de elementos de voz utilizados, no al número de voces. Si se utilizan las voces normales que incluyen hasta cuatro elementos, el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 128.

NOTA Cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in, la polifonía máxima aumenta. Si desea detalles sobre la polifonía máxima de las tarjetas Plug-in, consulte el manual de uso de la tarjeta particular.

Estructura de partes del bloque del generador de tonos

El MOTIF ES reproduce los sonidos del bloque del generador de tonos en respuesta a los datos MIDI recibidos desde los bloques de controladores o de secuenciador. Los datos MIDI se asignan a dieciséis canales independiente, y el sintetizador puede reproducir simultáneamente dieciséis partes independientes por los dieciséis canales MIDI. Sin embargo, el límite de dieciséis canales puede superarse utilizando “puertos” MIDI independientes, con dieciséis canales cada uno. Las múltiples fuentes de sonidos de este sintetizador (generador de tonos interno y tarjetas Plug-in) sacan partido de los tres puertos MIDI incluidos con el instrumento.



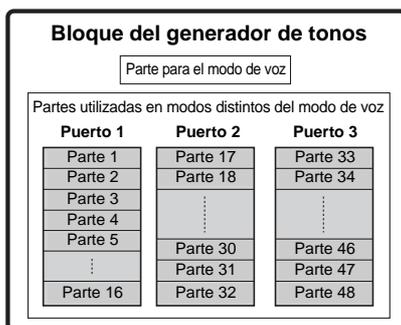
Como se indica en la ilustración anterior, pueden utilizarse hasta 48 partes en los modos (excepto el modo de voz). No obstante, el número máximo de partes usadas realmente es 34 en los modos de canción y de patrón, como se verá más adelante en algunos ejemplos.

NOTA El cable USB soporta hasta ocho puertos MIDI independientes. El bloque del generador de tonos del MOTIF ES soporta tres puertos independientes, como muestra la ilustración anterior.

NOTA Un cable MIDI/conexión individual no puede transportar datos por múltiples puertos MIDI.

■ Estructura de partes del bloque del generador de tonos en el modo de voz

En este modo una voz se reproduce desde el teclado, con una parte individual. Esta parte también se utiliza al seleccionar la voz Plug-in. En el modo de voz, el bloque del generador de tonos recibe los datos MIDI por un solo canal. Tenga en cuenta que los datos de canción de un secuenciador externo compuestos por múltiples canales no se reproducirán correctamente en este modo. Si utiliza un secuenciador externo o un ordenador para tocar el instrumento, utilice los modos de canción o de patrón.



Las partes 1-48 no se utilizan.

NOTA En el modo de voz, el canal de recepción MIDI puede ajustarse en la siguiente pantalla del modo de utilidades.

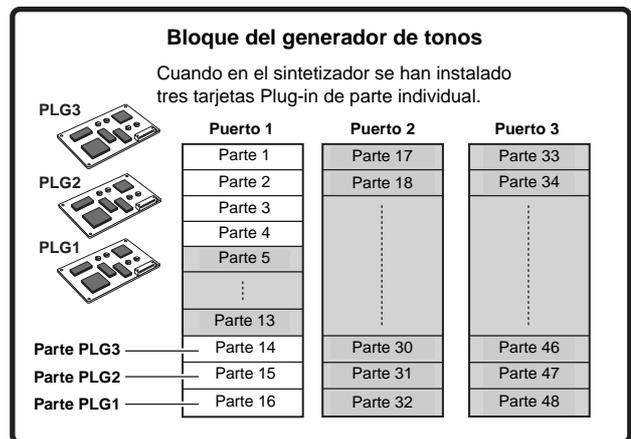
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

El número de puerto MIDI que puede reconocer el MOTIF ES en el modo de voz es 1.

NOTA La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) no puede utilizarse en el modo de voz.

■ Estructura de partes del bloque del generador de tonos en el modo de actuación

Este modo le permite reproducir una actuación (en la que se combinan múltiples voces -partes- en una superposición u en otras configuraciones) con el teclado. Mientras que este modo dispone de siete partes, pueden utilizarse simultáneamente un máximo de cuatro partes. Aunque este modo le permite reproducir varias partes al mismo tiempo, todas se ajustan para que reciban por el mismo canal MIDI individual, como en el modo de voz. Por esta razón, los datos de canción de un secuenciador externo compuestos por múltiples canales MIDI no se reproducirán correctamente en este modo. Si utiliza un secuenciador externo o un ordenador para tocar el instrumento, utilice los modos de canción o de patrón.



Las partes 5-13 y 17-48 no se utilizan.

Estas siete partes (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) se reservan para el modo de actuación. Sin embargo, sólo pueden utilizarse hasta cuatro partes al mismo tiempo.

NOTA En el modo de voz, el canal de recepción MIDI puede ajustarse en la siguiente pantalla del modo de utilidades.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

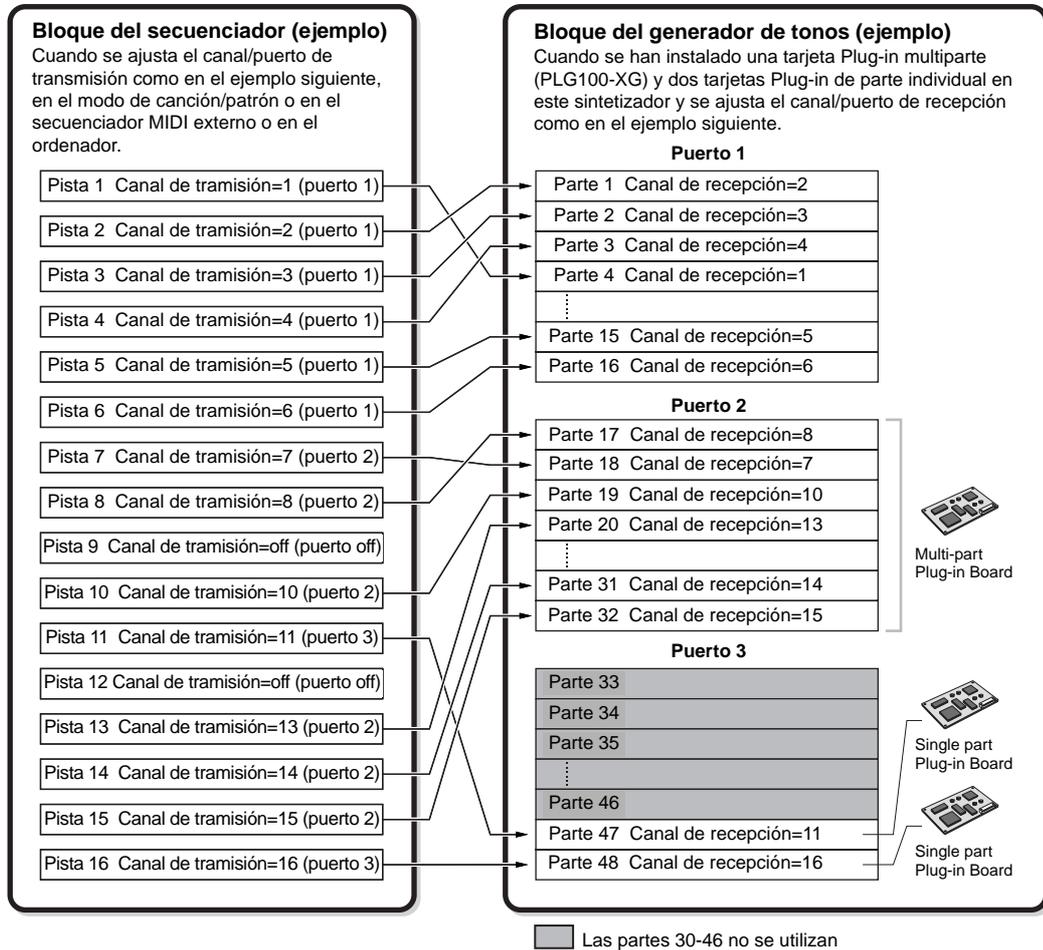
El número de puerto MIDI que puede reconocer el MOTIF ES en el modo de actuación es 1.

NOTA La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) no puede utilizarse en el modo de actuación.

■ Estructura de partes del bloque del generador de tonos en los modos de canción/patrón

Estos modos disponen de múltiples partes y para cada una de ellas pueden reproducirse diferentes voces y melodías o frases. Debido a que estos modos permiten ajustar el canal MIDI para cada parte del bloque del generador de tonos, puede utilizarse un secuenciador MIDI externo, así como el bloque del secuenciador del instrumento para reproducir los sonidos.

Como se ilustra a continuación, los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque del generador de tonos.



El canal/puerto de transmisión del modo de canción/patrón puede ajustarse con la siguiente operación.

En el modo de canción: [SONG] → Song selection → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL
En el modo de patrón: [PATTERN] → Pattern selection → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Cuando utilice el bloque del generador de tonos interno para emitir sonidos, asigne las pistas al puerto de transmisión 1 y utilice las partes 1 - 16. Tenga en cuenta que los datos de los puertos 2 y 3 no pueden usar el bloque del generador de tonos interno. El generador de tonos de la tarjeta Plug-in instalada puede emitir sonido por cualquiera de los puertos 1 a 3.

El canal de recepción MIDI de la parte del generador de tonos puede ajustarse con la siguiente operación.

En el modo de canción: [SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
En el modo de patrón: [PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

La asignación del número de puerto de la tarjeta Plug-in puede ajustarse con la siguiente operación.

[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI

NOTA Encontrará más detalles acerca de MIDI en la página 181.

NOTA La tarjeta Plug-in le permite utilizar sólo una voz individual al mismo tiempo. Tenga en cuenta que no es posible asignar múltiples voces de la tarjeta Plug-in a múltiples partes al mismo tiempo.

NOTA La voz y sus ajustes correspondientes (volumen, panorámico, etc.) son accionados por el teclado de acuerdo con los parámetros Part de los ajustes de mezcla de la canción/patrón y parte actuales. Otros ajustes, como los controladores y los tipos de efectos corresponden a los parámetros comunes de los ajustes de mezcla de la canción/patrón actuales.

Parte de entrada de audio (AUDIO IN)

Los modos de actuación, de canción y de patrón pueden hacerse cargo de la señal de entrada de audio como una parte. A esta parte puede ajustarse distintos parámetros, como volumen, panorámico y efectos; el sonido se emitirá junto con las otras partes. Otros ajustes disponibles incluyen la gestión de las señales de entrada estéreo, así como la asignación de salida de la parte de audio.

Estos parámetros se ajustan y almacenan para cada actuación, mezcla de canción y mezcla de patrón. Tenga en cuenta que la parte de entrada de audio no está disponible en el modo de voz.

Entre los tres tipos de partes de entrada de audio que puede manejar este sintetizador, pueden gestionarse dos tipos (cinco partes estéreo, si se ha instalado la tarjeta mLAN16E) al mismo tiempo, puesto que las tarjetas mLAN16E y AIEB2 no pueden instalarse juntas.

Parte de entrada A/D	Esta parte (una parte estéreo) proviene del equipo de audio externo conectado al terminal A/D INPUT.
Partes de entrada mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E)	Estas cuatro partes estéreo provienen del equipo de audio compatible con mLAN conectado al terminal mLAN por un solo cable IEEE1394.
Partes AIEB2 (cuando se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2)	Esta parte (una parte estéreo) proviene del equipo de audio externo conectado al terminal OPTICAL INPUT o DIGITAL INPUT (coaxial). Puede utilizarse cualquiera de estos conectores (OPTICAL o DIGITAL), no obstante, no es posible utilizarlos al mismo tiempo. Seleccione el conector que va a utilizar como entrada digital con la siguiente operación en el modo de utilidades. [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

Los parámetros para las partes antes señaladas, pueden ajustarse con las siguientes operaciones.

En el modo de actuación	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
En el modo de canción	[SONG] → Song selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
En el modo de patrón	[PATTERN] → Pattern selection → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

NOTA Aunque los efectos de inserción de este sintetizador pueden aplicarse a la parte de entrada A/D, no pueden aplicarse a la parte de entrada mLAN ni a la parte de entrada AIEB2.

Bloque del secuenciador

Este bloque le permite crear canciones y patrones grabando y editando sus interpretaciones como datos MIDI (desde el bloque de controladores) y luego reproducirlos con el bloque del generador de tonos. El bloque del secuenciador puede controlarse en el modo de canción, en el modo de patrón y con la función de arpeggio. Cuando se reproduce una canción o un patrón, los datos musicales de cada pista de secuencia se transmiten al bloque del generador de tonos de acuerdo con los ajustes del canal de transmisión.

NOTA Las canciones pueden reproducirse sólo en el modo de canción. No pueden reproducirse en otros modos.
Los patrones sólo pueden reproducirse en el modo de patrón. No pueden reproducirse en los otros modos.
Los arpeggios pueden reproducirse en cualquier modo.

Canción y patrón

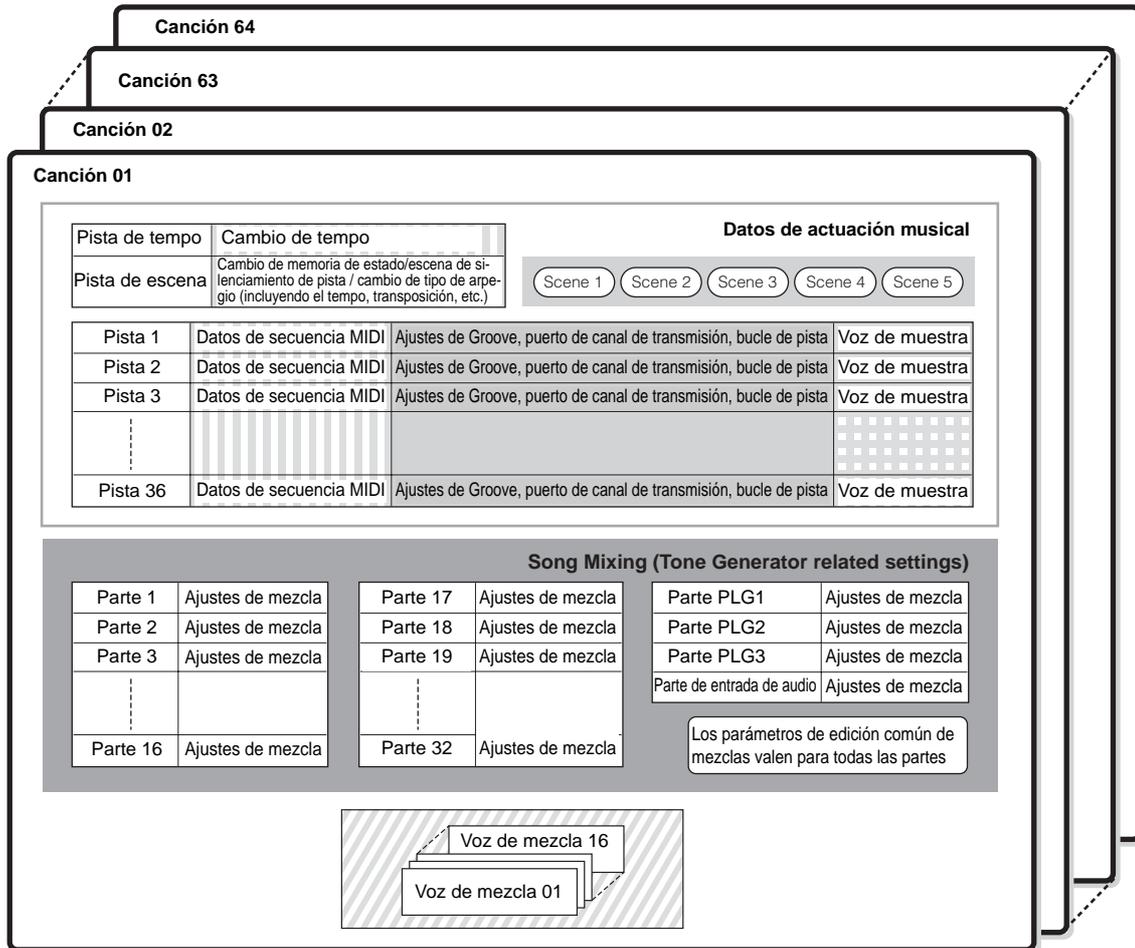
Las canciones y los patrones son datos de secuencia MIDI que constan de hasta 16 pistas.

Una canción, en este sintetizador, es igual que una canción de un secuenciador y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

En el MOTIF ES, el término “patrón” hace referencia a una frase musical o rítmica relativamente breve (1 a 256 compases), que se utilizan para la reproducción de bucles. Por tanto, una vez que se inicia la reproducción del patrón, continuará hasta que se pulse el botón [■]. El MOTIF ES dispone de una variedad de datos de frase predefinidos que se utilizan como material básico en la elaboración de los patrones.

■ Estructura de los datos de canción

La ilustración siguiente muestra la estructura de pistas de una canción. Las canciones se crean grabando datos de secuencia MIDI en pistas individuales y ajustando los parámetros relacionados con el generador de tonos (en el modo de mezcla de canciones).



(NOTA) Tenga en cuenta que los ajustes de la parte Plug-in multiparte (17-32) no valen para una canción individual sino para todas (64 canciones).

- Ajustado en el modo de reproducción de canciones
- Creado en los modos de grabación de canciones, edición de canciones y operaciones de canción
- Ajustado en los modos de mezcla de canciones y edición de mezclas de canciones
- Creado en el modo de edición de voces de mezcla.
- Creado en el modo de muestreo accediendo desde el modo de canción

● Mezcla de canciones

Incluso si graba su interpretación al teclado en una pista de canción, los datos de configuración (eventos que no son de nota, como la voz, panorámico, volumen), que deben grabarse al inicio de la canción para su correcta reproducción, no se grabarán en la pista. Por esta razón, los datos de configuración gestionados como ajustes de mezcla de canciones deben guardarse en el modo de almacenamiento de mezclas de canciones.

Debido a que la mezcla de canciones es un conjunto de ajustes relacionados con el generador de tonos, puede aplicarse a los datos de secuencia transmitidos por el secuenciador externo y también a la reproducción de canciones del MOTIF ES.

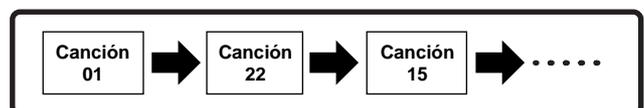
(NOTA) Cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG, puede ajustarse la mezcla de las 16 partes (17-32). Tenga en cuenta que los ajustes de la parte Plug-in multiparte (17-32) no se aplican a una canción individual sino a todas ellas (64 canciones).

● Escena

Una escena de canción es una “instantánea fotográfica” de importantes ajustes, y contiene ajustes de parámetros como transposición, tempo y silenciamiento de pista y los parámetros relacionados con el generador de tonos controlables con los mandos giratorios (indicadores [PAN/SEND] o [TONE] iluminados), y los deslizantes de control. En los botones [SF1] - [SF5] pueden registrarse cinco ajustes para cada canción.

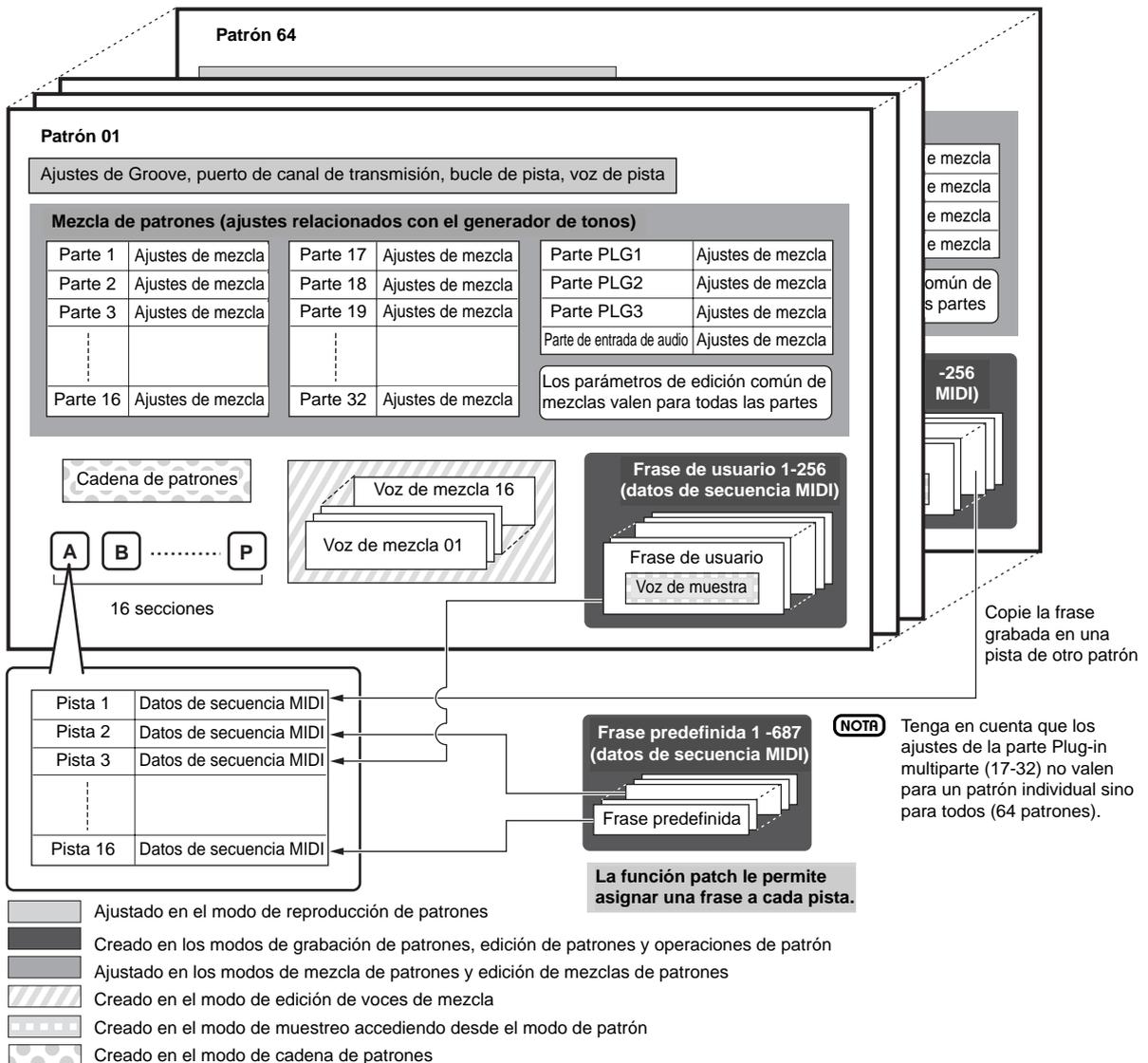
● Cadena de canciones

Esta función le permite “encadenar” canciones y disponer así de una reproducción secuencial automática. La cadena de canciones puede crearse y reproducirse en la pantalla [SONG] → [F6] CHAIN. El MOTIF ES permite crear datos para una cadena de canciones.



■ Estructura de los datos de patrón

La ilustración siguiente muestra la estructura de pistas de un patrón. Los patrones se crean grabando datos de secuencia MIDI en pistas individuales, mediante la asignación de frases (predefinidas y de usuario), lo que constituye un patrón, a pistas individuales y con el ajuste de los parámetros relacionados con el generador de tonos (en el modo de patrones).



● Mezcla de patrones

Incluso si graba su interpretación al teclado en una pista de patrón, los datos de configuración (eventos que no son de nota, como la voz, panorámico, volumen), que deben grabarse al inicio del patrón para su correcta reproducción, no se grabarán en la pista. Por esta razón, los datos de configuración gestionados como ajustes de mezcla de patrones deben guardarse en el modo de almacenamiento de mezclas de patrones. A diferencia de canción, sólo el número de voz se graba en una pista como voz de pista (voz de frase), lo que normalmente se utiliza para la reproducción. Debido a que la mezcla de patrones es un conjunto de ajustes relacionados con el generador de tonos, puede aplicarse a los datos de secuencia transmitidos por el secuenciador externo y también a la reproducción de patrones del MOTIF ES.

NOTA Cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG, puede ajustarse la mezcla de las 16 partes (17-32). Tenga en cuenta que los ajustes de la parte Plug-in multiparte (17-32) no se aplican a un patrón individual sino a todos ellos (64 patrones).

● Sección

Un patrón consta de una o más "secciones" (variaciones de patrón). Es posible reproducir el patrón especificando una sección después de seleccionarlo.

● Frase

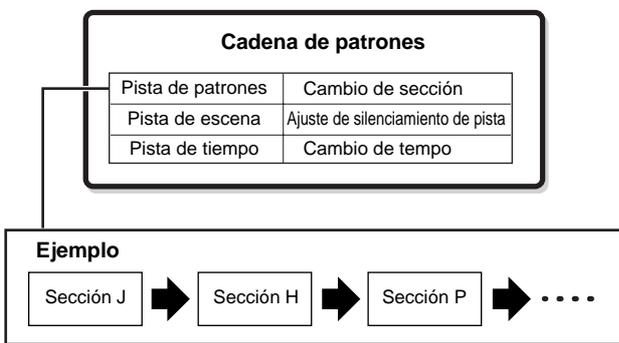
Datos de secuencia MIDI básicos, y la unidad más pequeña, utilizados en la creación de un patrón. "Frase" es un breve pasaje musical o rítmico para aun sólo instrumento, como un patrón de ritmo para la parte de ritmo, una línea de bajo para la parte de bajo o un acorde de acompañamiento para la parte de guitarra. El MOTIF ES dispone de 687 frases predefinidas y tiene espacio en memoria para 256 frases de usuario.

● **Cadena de patrones**

La cadena de patrones le permite unir varias secciones diferentes (dentro de un mismo patrón) para realizar una canción individual. Puede hacer que el MOTIF cambie las secciones automáticamente creando cadenas de patrones de esta manera, por adelantado.

Puede crear la cadena de patrones grabando una reproducción de patrones con los cambios de sección en la pantalla [PATTERN] → [F6] CHAIN o editando el tiempo de los cambios de sección en la pantalla [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]. La cadena de patrones creada podrá luego reproducirse en la pantalla [PATTERN] → [F6] CHAIN.

También podrá utilizarlas cuando cree canciones basadas en un patrón determinado, ya que las cadenas de patrones creadas pueden convertirse en una canción, en la pantalla [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG. . El MOTIF le permite crear una cadena de patrones para cada patrón.



■ **Pistas MIDI y pistas de muestras**

Las pistas de canción/patrón (1-16) del MOTIF ES se dividen en dos grupos: pistas MIDI y pistas de muestras. Las pistas MIDI se crean grabando una interpretación al teclado en los modos de grabación de canciones/patrones. Por otro lado, las pistas de muestras se crean grabando y elaborando una muestra en el modo de muestreo.

● **Pistas de muestras, con voces de muestra**

Las voces que se crean automáticamente y se guardan con la función de muestreo en el modo de secuenciador (canción/patrón), se denominan “voces de muestra”. Las pistas que utilizan voces de muestra se denominan “pistas de muestras”, para distinguirlas de las pistas MIDI.

Las voces de muestra se guardan como voces originales, exclusivas de cada canción o patrón. Si desea utilizar una voz de muestra de una canción/patrón particular en otra canción/patrón, ejecute la operación de copia en los modos de operación de canción (página 226) u operaciones de patrón (página 244).

■ **Método de grabación de pistas MIDI**

[SONG] o [PATTERN] → [●] [Record] → [F1] SETUP → Type

A continuación se describen importantes puntos que deben tenerse en cuenta al grabar canciones/patrones de usuario. Los métodos descritos deben ajustarse en la pantalla de configuración de los modos de grabación de canción o de patrón, antes de proceder a grabar.

NOTA Si desea conocer los detalles acerca del método de grabación de pistas de muestras, consulte la página 173.

● **Grabación en tiempo real y grabación por pasos**

Grabación en tiempo real

Con la grabación en tiempo real, las funciones del sintetizador son las mismas que las de un grabador de cinta, grabando datos de actuación mientras se ejecutan. Esto permite capturar todas las sutilezas de una actuación real. Este método se utiliza para los tipos de grabación descritos a continuación, como reemplazo, overdub, bucle e inserción.

Grabación por pasos (tipo = paso)

Con la grabación por pasos, es posible componer su interpretación “escribiendo” un evento tras otro. Este es un método de grabación no en tiempo real sino por pasos, similar a cuando se escribe música en una partitura.

● **Reemplazo y overdub**

Reemplazo (Replace)

Este método se utiliza cuando se desean escribir nuevos datos encima de una pista grabada. La primera grabación se pierde y los nuevos datos toman su lugar.

Overdub

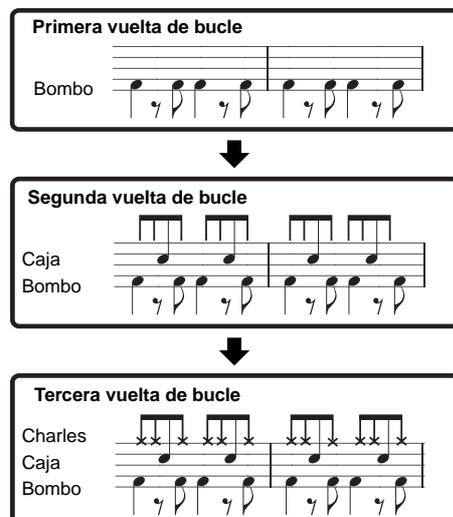
Este método se utiliza cuando se desean añadir más datos a una pista que ya contiene datos. La primera grabación no se pierde sino que los nuevos datos se añaden. El método permite elaborar una frase compleja junto con la grabación de bucle (a continuación).

● **Grabación de bucle (patrón)**

[PATTERN] → [●] [Record] → [F1] SETUP → loop = on

El patrón repite el patrón de ritmo de varios compases (1 a 256) en un “bucle” y su grabación también se realiza con bucles. Este método resulta útil cuando se graba una frase de patrón mediante el método overdub (anterior). Como se ilustra en el ejemplo siguiente, las notas grabadas se reproducirán desde la repetición siguiente (bucle), permitiendo grabar mientras se oye el material grabado previamente.

Cuando se graba un ritmo de bombo, caja y charles por orden:

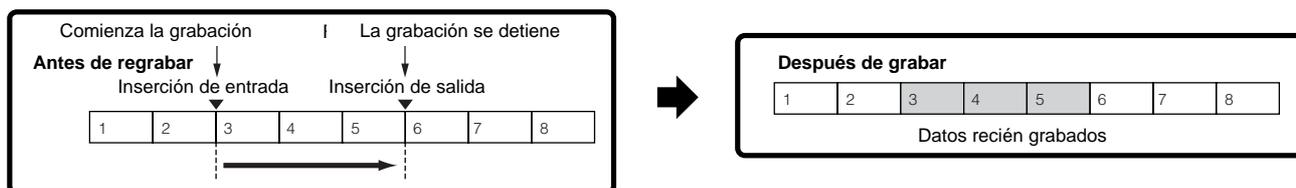


NOTA La grabación de bucle sólo puede utilizarse con la grabación en tiempo real.

● Inserción de entrada/salida (canción) (Punch in/out)

Puede utilizar este método cuando desee grabar sólo en una porción especificada de la pista. En este caso, debe ajustar los puntos inicial y final antes de comenzar a grabar.

En el ejemplo de ocho compases siguiente, se regrabará del tercer compás al quinto compás.



(NOTA) La grabación Punch in/out sólo puede utilizarse en tiempo real.

(NOTA) Tenga en cuenta que el método de inserción de entrada/salida siempre reemplaza (borra) los datos originales de la porción especificada.

Arpegio

Esta función le permite activar (disparar) automáticamente frases musicales y rítmicas con sólo pulsar las notas en el teclado. La secuencia de arpegio también cambia en respuesta a las notas o acordes reales interpretados, facilitándole una gran variedad de inspiradoras frases e ideas musicales, para componer o en directo.

(NOTA) Un tipo de arpegio individual puede reproducirse al mismo tiempo incluso en los modos de actuación, canción y patrón, permitiendo reproducir múltiples partes del generador de tonos simultáneamente.

■ Categoría del tipo de arpegio

Pantalla LCD	Nombre de la categoría	Descripción
Seq	Secuencia de sintetizador	Diversas frases de arpegio adecuadas para voces de sintetizador.
ChSq	Secuencia de acordes de sintetizador	Diversas frases de acorde rítmicos adecuadas para voces de sintetizador.
HySq	Secuencia híbrida de sintetizador	Diversos tipos de arpegio programados para que las frases de bajo se reproduzcan con las teclas del registro inferior y los acordes y las melodías con las teclas de los registros medio y superior. Estos tipos de arpegios resultan útiles para combinaciones de voces divididas (split). Además, existen tipos de velocidad de pulsación híbridos ("HyVel...") que disponen de diferentes frases para diferentes márgenes de velocidades de pulsación, permitiendo cambiar la frase de arpegio según la fuerza con que se toque el teclado.
APKb	Piano acústico y teclado	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de piano y de otros teclados, como piano eléctrico y clavinét.
Orgn	Órgano	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces órgano.
GtPl	Guitarra y plectro	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de guitarra y arpa.
GtKM	Megavoz de guitarra y teclado	Diversos tipos de arpegio adecuados para megavoces de guitarra y teclado (véase la nota a pie de página).
Bass	Bajo	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de bajo o de bajo sintetizado.
BaKM	Megavoz de bajo y teclado	Diversos tipos de arpegio adecuados para megavoces de bajo y teclado (véase la nota a pie de página).
Strn	Cuerdas	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de cuerdas y pizzicato.
Bras	Metales	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de metales.
RdPp	Lengüeta y flauta	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de saxofón y flauta.
Lead	Sintetizador solista	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de sintetizador solista.
PdMe	Colchón de sintetizador y efectos musicales	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de colchón de sintetizador y efectos musicales especiales, incluyendo sonidos percusivos.
CPrc	Percusión cromática	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de percusión cromática.
DrPc	Batería y percusión	Diversos tipos de arpegio adecuados para voces de batería y de percusión (kits de batería).
Comb	Combinación	Diversos tipos de arpegio adecuados para actuaciones. Son arpegios de combinación, con frases independientes adecuadas para voces de batería, de bajo, e instrumentos para acordes y melodías.
Cntr	Control	Diversos tipos de arpegio programados principalmente con datos de cambio de control y de inflexión de tono. Estos tipos de arpegios cambian el timbre o el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ningún dato de nota en absoluto. Cuando utilice un tipo de esta categoría, ajuste el parámetro KeyMode a "direct" en cada modo.

(NOTA) Megavoces de teclado

Las voces normales utilizan conmutación de velocidad de pulsación para conseguir la calidad y/o el nivel del sonido de la voz de acuerdo con la fuerza ejercida al tocar el teclado. De esta manera se consiguen voces auténticas y naturales. Sin embargo, con las megavoces de teclado, cada uno de los márgenes de velocidad de pulsación (la medida de fuerza de interpretación) tiene un sonido completamente diferente. Por ejemplo, una voz de guitarra incluye los sonidos de distintas técnicas de interpretación. En un instrumento convencional, habría que acceder por MIDI a las diferentes voces que poseen tales sonidos y tocarlas de manera combinada para conseguir el efecto deseado. Pero, con las megavoces, es posible reproducir una parte de guitarra convincente, sólo con una voz individual, utilizando valores de velocidades de pulsación específicos para reproducir los sonidos deseados.

■ Tipos de reproducción de arpeggio

El MOTIF ES dispone de un total de 1.787 tipos de arpeggio divididos en 18 categorías, cada una con su propio tipo de reproducción para usarlo con los tipos particulares de voces, como se ilustra a continuación.

● Arpeggios para voces normales

Los tipos de arpeggio (de las categorías, excepto DrPC y Cntr) creados para utilizarlos con las voces normales disponen de los dos tipos de reproducción siguientes.

Reproducción de las notas interpretadas solamente	El arpeggio se reproduce sólo con las notas tocadas y sus octavas.
Reproducción de una secuencia programada según el acorde interpretado	Estos tipos de arpeggio tienen varias secuencias, cada una de las cuales es indicada para un cierto tipo de acorde. Incluso si pulsa sólo una nota, el arpeggio se reproducirá con la secuencia programada, lo que implica que pueden sonar notas distintas a las interpretadas.

NOTA Los dos tipos de reproducción anteriores no se diferencian por el nombre de la categoría o el nombre del tipo. Deberá tocar realmente los tipos y oír la diferencia.

NOTA Puesto que estos tipos se han programado para voces normales, si se utilizan con voces de batería, es posible que no se consigan resultados musicales adecuados.

● Arpeggios para voces de batería/percusión – Categoría: DrPc

Estos tipos de arpeggios se han programado especialmente para usarlos con las voces de batería, facilitando un acceso instantáneo a diversos patrones de ritmo. Dispone de tres tipos de reproducción diferentes.

Reproducción de una patrón de batería	Cualquiera que sea la nota que pulse, activará el mismo patrón de ritmo .
Reproducción sólo de las notas interpretadas (instrumentos de batería asignados)	Cualquiera que sea la nota que pulse, activará el mismo patrón de ritmo. Si agrega notas a las pulsadas, se producirán sonidos adicionales (instrumentos de batería asignados) en el patrón de batería. Tenga en cuenta que, incluso si toca las mismas notas, el patrón de ritmo activado diferirá según sea el orden de las notas interpretadas. Este tipo le da acceso a diferentes patrones de ritmo con los mismos instrumentos, sólo tiene que cambiar el orden en que toque las notas.

NOTA Los tres tipos de reproducción anteriores no se diferencian por el nombre de la categoría o el nombre del tipo. Deberá tocar realmente los tipos y oír la diferencia.

NOTA Puesto que estos tipos se han programado para voces de batería, si se utilizan con voces normales, es posible que no se consigan resultados musicales adecuados.

● Arpeggios para actuaciones – Categoría: Comb

Los tipos de arpeggio de la categoría “Comb”, se han programado para que se activen arpeggios diferentes, un arpeggio para una voz normal y otro para una voz de batería, según la nota interpretada. Estos tipos resultan útiles en el modo de actuación, en el que se combinan múltiples voces (voz de batería y voz normal) en un layer, ya que activan el arpeggio para la voz normal y de batería al mismo tiempo.

● Arpeggios sin eventos de nota - Categoría: Cntr

Estos tipos de arpeggio se han programado principalmente con datos cambio de control y de inflexión de tono. Se utilizan para cambiar el timbre o el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ningún dato de nota en absoluto. Cuando utilice un tipo de esta categoría, ajuste el parámetro KeyMode a “direct” mediante las siguientes operaciones.

Modo de voz	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Actuación	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modo de canción	[SONG] - Song selection - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF1] TYPE - KeyMode
Modo de patrón	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ Parámetros relacionados con los arpeggios

Estos parámetros pueden ajustarse en las siguientes pantallas, según el modo seleccionado.

● Modo de voz

Parámetros de tipos de arpeggios a los que se accede al seleccionar una voz	[VOICE] → Voice selection → [F6] ARP	Página 189
Asignación de tipos de arpeggios a los botones [SF1] - [SF5] para cada voz	[VOICE] → Voice selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 191
Parámetros de salida MIDI para de reproducción de arpeggio para todas las voces	[VOICE] → Voice selection → [F1] PLAY	Página 188
	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Página 262

NOTA Los parámetros de salida MIDI de la reproducción de arpeggios se ajustan para cada voz en el modo de voz. En los demás modos, no obstante, pueden ajustarse para cada actuación, canción y patrón.

● Modo de actuación

Parámetros de tipo arpeggio a los que se accede al seleccionar una actuación (incluyendo parámetros de salida MIDI de reproducción de arpeggio)	[PERFORM] → Performance selection → [F6] ARP	Página 213
	[PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 214
Asignación de tipos de arpeggio a los botones [S1] - [SF5] para cada actuación.	[PERFORM] → Performance selection → [F1] PLAY	Página 212

● Modo de canción

Parámetros de tipo arpeggio a los que se accede al seleccionar una canción (incluyendo parámetros de salida MIDI de reproducción de arpeggio)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 234
Asignación de tipos de arpeggio a los botones [S1] - [SF5] para cada canción.	[SONG] → Song selection → [F1] PLAY	Página 221
	[SONG] → Song selection → [●] [RECORD] → [F3] ARP	Página 223
Parámetros de tipo arpeggio durante la grabación.	[SONG] → Song selection → [●] [RECORD] → [F4] REC ARP	Página 223

NOTA Los parámetros relacionados con los arpeggios del modo de canción pertenecen a la mezcla. Por tanto, si lo desea, almacénelos en la memoria interna (DRAM) en el modo de almacenamiento de mezcla de canciones y guárdelos en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB como datos de canción en el modo de archivo.

● Modo de patrón

Parámetros de tipo arpeggio a los que se accede al seleccionar un patrón (incluyendo parámetros de salida MIDI de reproducción de arpeggio)	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Página 248
Asignación de tipos de arpeggio a los botones [S1] - [SF5] para cada patrón.	[PATTERN] → Pattern selection → [F1] PLAY	Página 221
	[PATTERN] → Pattern selection → [●] [RECORD] → [F3] ARP	Página 223
Parámetros de tipo arpeggio durante la grabación.	[PATTERN] → Pattern selection → [●] [RECORD] → [F4] REC ARP	Página 223

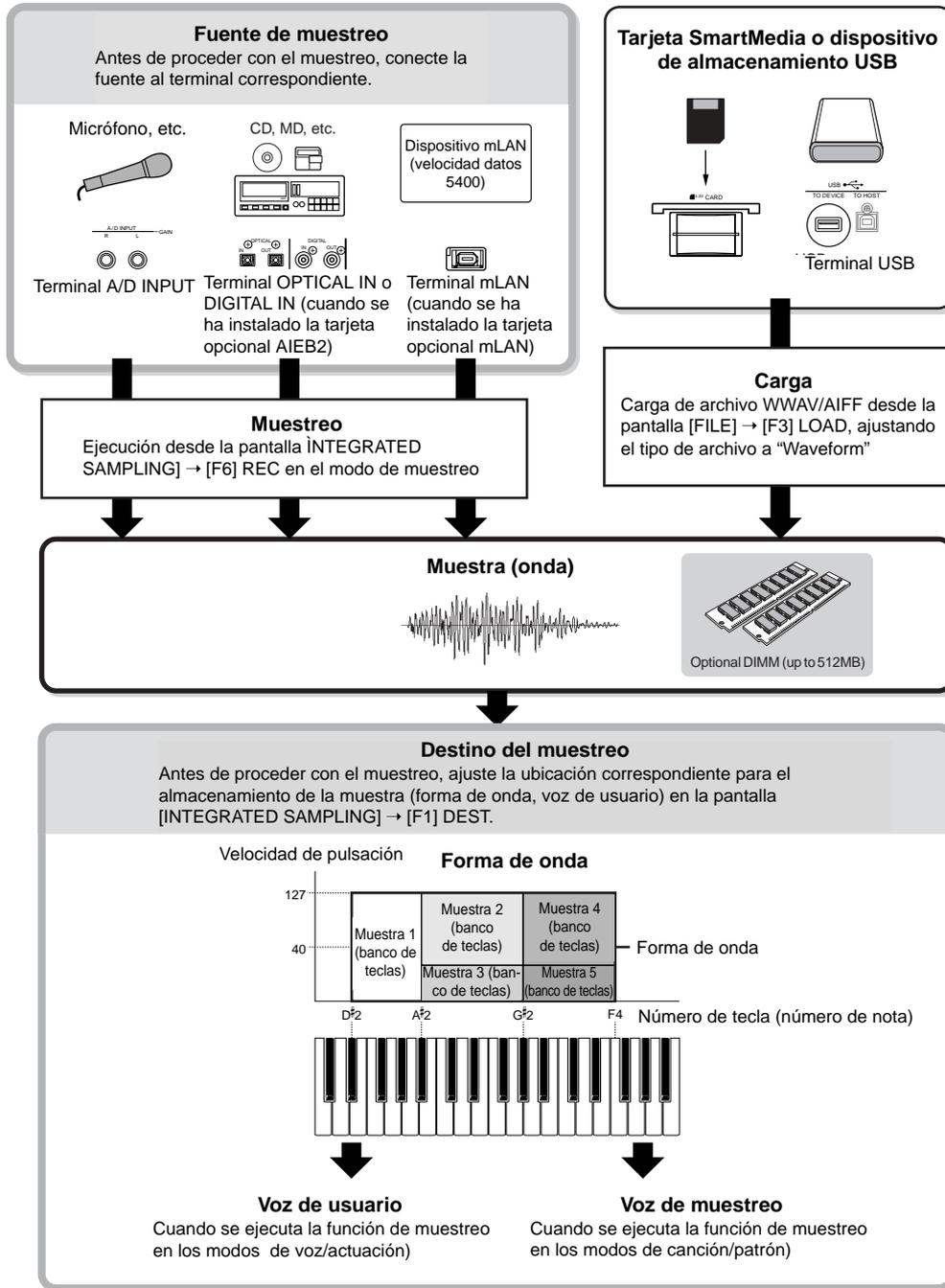
NOTA Los parámetros relacionados con los arpeggios del modo de patrón pertenecen a la mezcla. Por tanto, si lo desea, almacénelos en la memoria interna (DRAM) en el modo de almacenamiento de mezcla de canciones y guárdelos en una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB como datos de patrón en el modo de archivo.

Bloques de muestreo

El muestreo es una completa función que le permite introducir los sonidos que haya grabado, voces, instrumentos, ritmos, efectos de sonido especiales, etc. en el sistema del MOTIF ES y reproducirlos exactamente como lo haría con las voces del instrumento.

IMPORTANTE Para poder utilizar las funciones de muestreo del instrumento, deberá instalar módulos de memoria DIMM en el sintetizador.

NOTA Además de poder grabar muestras directamente con el MOTIF ES, también puede importar datos de audio (en formato WAV o AIFF) en el modo de archivo. De esta manera podrá utilizar el audio que haya grabado y editado con un ordenador en el MOTIF ES.



Datos creados con el muestreo

Independientemente del modo, los datos del material básico muestreado son los mismos, desde luego. Sin embargo, algunos parámetros son distintos, según el modo o los ajustes particulares. A continuación se ofrece una breve explicación de la clase de datos que se crean con la función de muestreo.

● Muestreo de datos comunes a todos los modos

Wave (datos de muestra)

Son los datos de audio guardados en la memoria interna del MOTIF ES al efectuar el muestreo.

Key Bank

El margen de nota y el de velocidad de pulsación a los que se asigna la muestra, se denomina banco de teclas.

Waveform

El grupo de bancos de teclas a los que se asignan los datos de muestra, se denomina forma de onda.

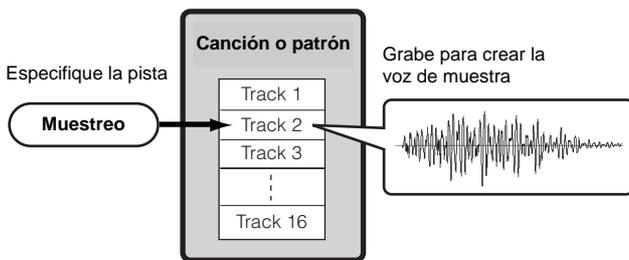
● Datos creados con el muestreo en los modos de voz/actuación

User Voice

Antes poder reproducir los datos de muestra grabados o importados (ondas), deberá guardarlos como voces de usuario, después de lo cual ya podrán seleccionarse y reproducirse desde el teclado, igual que las demás voces. Además, estas voces de usuario pueden asignarse como partes de actuación, como si fueran voces predefinidas.

● Datos creados con el muestreo en los modos de canción/patrón

Sample Voice



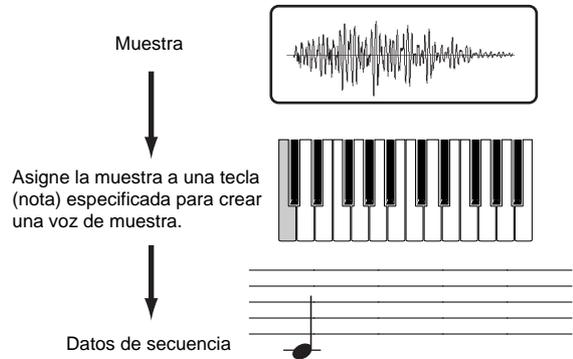
Si se realiza el muestreo en los modos de canción/patrón, los datos de muestra grabados o importados se guardarán automáticamente como voz de muestra.

Las voces de muestra pueden asignarse a las partes de mezcla correspondientes a la pista que se ha asignado en la pantalla [INTEGRATED SAMLING] → [F1] DEST y pueden activarse mientras se estén reproduciendo los datos de canción/patrón. Las voces de muestra son voces originales, exclusivas de la canción/patrón particular seleccionados durante el muestreo. Por esta razón, no es posible tomar una voz de muestra que pertenezca a una canción o patrón y utilizarla en otra canción o patrón.

(NOTA) No es posible seleccionar voces de muestra en los modos de voz o actuación (no obstante, SÍ PUEDE seleccionar la onda de la voz de muestra en el modo de edición de voces).

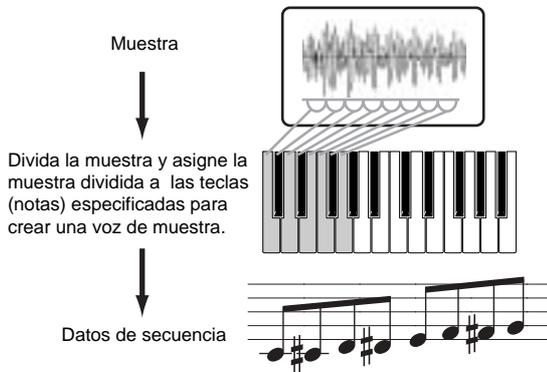
Datos de nota

Si ajusta el parámetro Type a "Sample" en la pantalla [SONG] o [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE y ejecuta el muestreo, se creará una voz de muestra y la onda muestreada se asignará a una nota específica y se grabará como datos de secuencia MIDI en una pista determinada (como se indica a continuación).

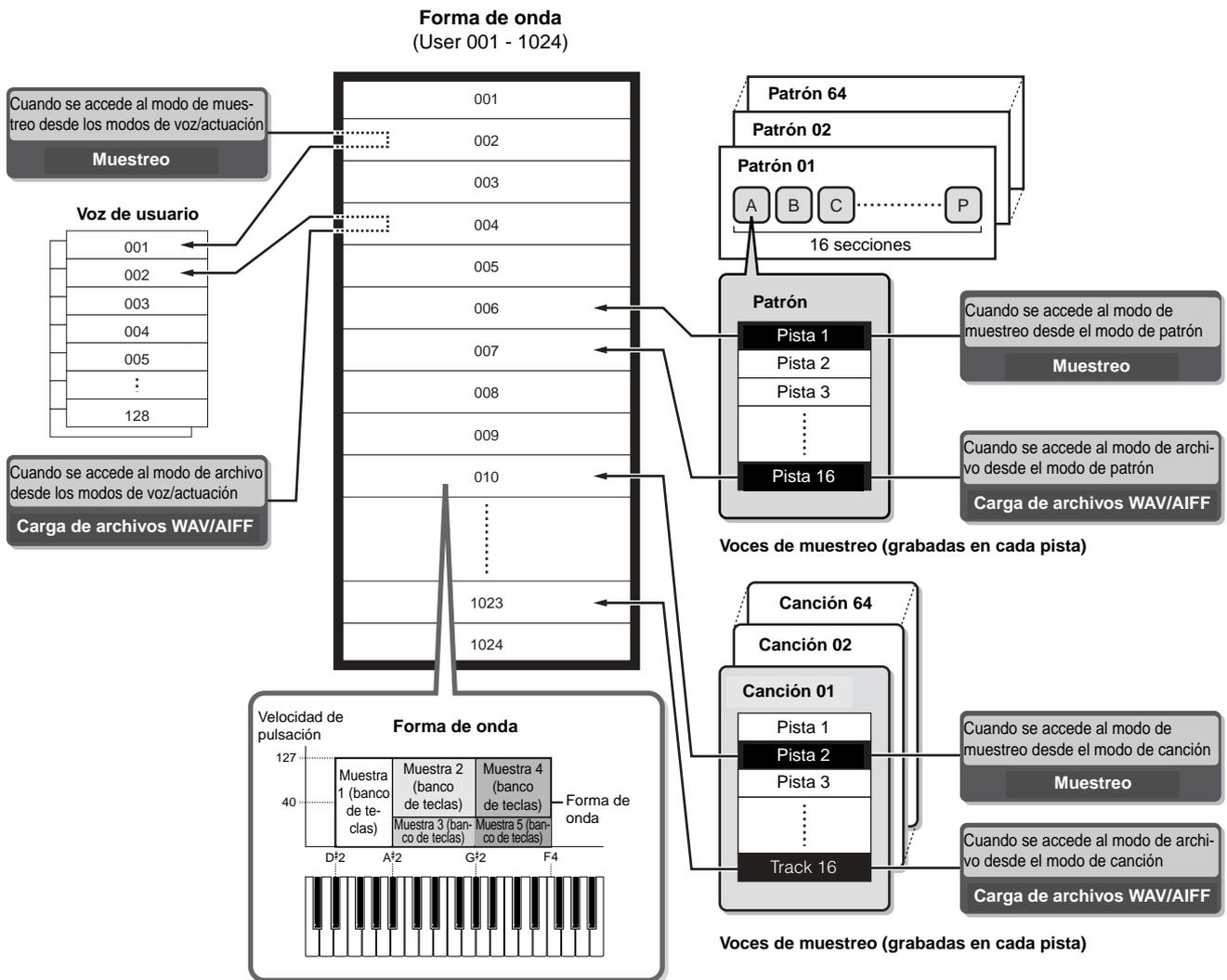


Banco de teclas y datos de secuencia

Si ajusta el parámetro Type a "Sample+seq" en la pantalla [SONG] o [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE y ejecuta el muestreo, se creará una voz de muestra y la onda muestreada se dividirá en varios componentes de muestra, y cada uno de ellos se asignará notas específicas, con datos de secuencia para reproducir las notas y recrear la muestra. Algo muy útil en muestras rítmicas, con lo que dispondrá de un control preciso sobre la reproducción, incluyendo los cambios de tempo.



Forma de onda y voces de usuario/vozes de muestra



NOTA Cuando se ejecuta el muestreo en el modo de muestreo accediendo desde los modos de voz/actuación, es posible especificar el número de forma de onda y el número de voz de usuario como destino (dónde se guarda la onda muestreada), por adelantado. De igual manera, también es posible especificar los mismos parámetros cuando se carga el archivo WAV/AIFF en el modo de archivo accediendo desde los modos de voz/actuación.

NOTA Cuando se ejecuta el muestreo en el modo Sample accediendo desde los modos de canción/patrón, es posible especificar el número de pista como destino (dónde se guarda la onda muestreada), por adelantado. De igual manera, también es posible especificar los mismos parámetros cuando se carga el archivo WAV/AIFF en el modo de archivo accediendo desde los modos de canción/patrón. Al crear formas de onda, las ondas de audio muestreadas se guardarán automáticamente comenzando por el espacio disponible de número inferior.

NOTA Pueden asignarse hasta 128 bancos de teclas a una sola forma de onda. En el instrumento puede crearse un máximo de 4.096 bancos de teclas.

■ Selección y audición de la forma de onda

Es posible seleccionar y oír cualquier forma de onda en la siguiente pantalla del modo de edición de voces.

[VOICE] → [EDIT] → Element selection → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Si ajusta el parámetro Bank a "usr wave", podrá seleccionar y oír la forma de onda obtenida con la función de muestreo o con la carga del archivo WAV/AIFF.

También es posible seleccionar y oír la forma de onda de usuario en la siguiente pantalla del modo de muestreo.

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK

Modo de disparo

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

Este modo resulta muy útil para muestrear ya que le permite determinar cómo se iniciará la grabación de la muestra, manualmente o automáticamente, en base al nivel de audio.

■ Inicio manual de la grabación

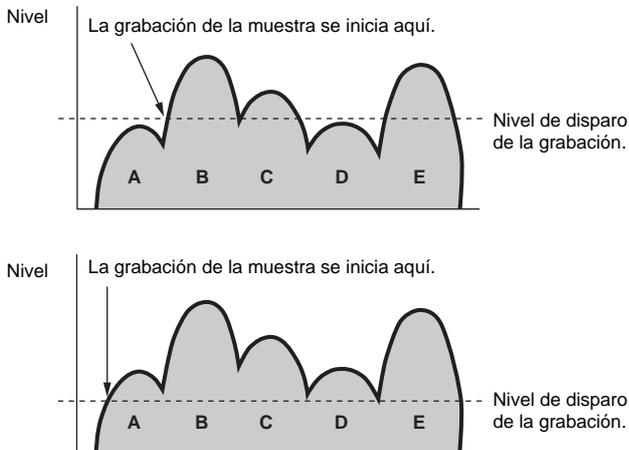
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = manual

Independientemente del nivel de la señal de entrada de audio o del estado de reproducción de la canción o patrón, el muestreo se iniciará en el momento en que pulse el botón [F6] REC de la pantalla de configuración de muestreo. El muestreo se iniciará, además, independientemente del estado de detención/reproducción de la canción o patrón.

■ Inicio de la grabación cuando la señal de entrada excede el nivel de disparo

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = level

Después de pulsar el botón [F6] REC en la pantalla de configuración de muestreo (en cualquier modo), el muestreo se iniciará en el momento en que se reciba una señal de audio lo suficientemente alta. El umbral para el inicio del audio por disparo se denomina Trigger Level (nivel de disparo) (explicado en la siguiente ilustración).



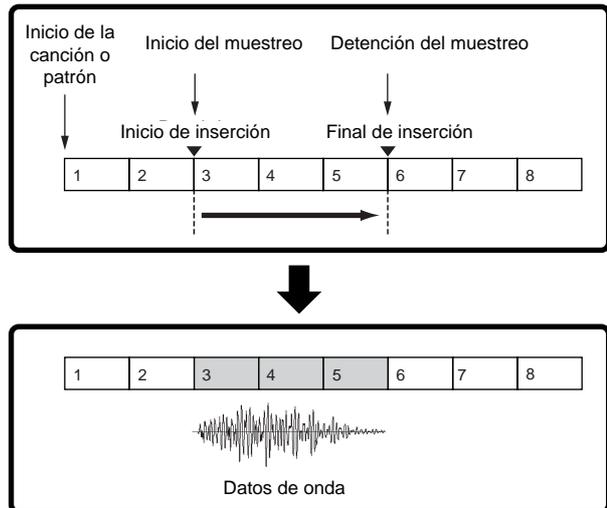
Como puede verse, mientras más alto sea el ajuste de nivel de disparo, más alta deberá ser la señal de audio para que se inicie el muestreo. Por otro lado, si se ajusta el nivel de disparo a un valor muy bajo, cualquier sonido suave podría iniciar accidentalmente el muestreo.

■ Inicio de la grabación cuando la reproducción de la canción o el patrón llegan a un punto determinado

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = meas

Después de pulsar el botón [F6] REC en la pantalla de configuración de muestreo, el inicio y la detención del muestreo estará ligado a la reproducción de la canción o del patrón.

Este ajuste está disponible sólo si se ajustan el modo de canción o de patrón y el tipo de grabación (Rec Type) a "Slice+Seq" o "Sample+Note".



Tipos de reproducción de muestras

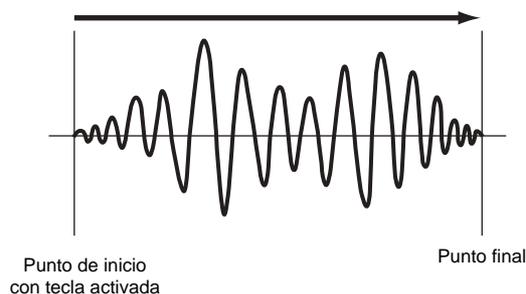
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

Las muestras pueden ajustarse para que se reproduzcan de las tres maneras siguientes.

■ One Shot (una vez)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

Cuando pulse una nota en el teclado, la muestra se reproducirá de principio a fin sólo una vez. Este tipo de reproducción se utiliza normalmente para sonidos de batería y percusión.

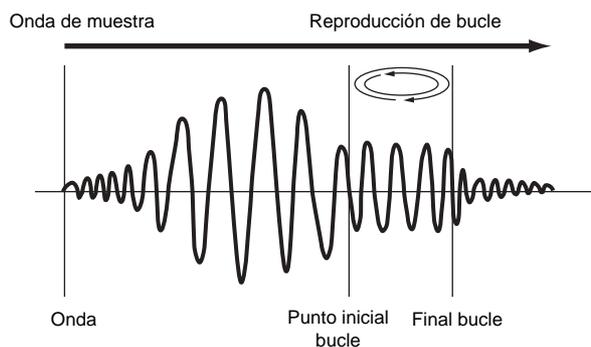


■ Loop (bucle)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

Este tipo se utiliza principalmente para crear sonidos continuos largos, como metales y cuerdas, o instrumentos con una caída natural prolongada, como el piano. Se realiza un bucle de una parte apropiada de la muestra próxima al final, para que reproduzca un sustain o caída prolongados.

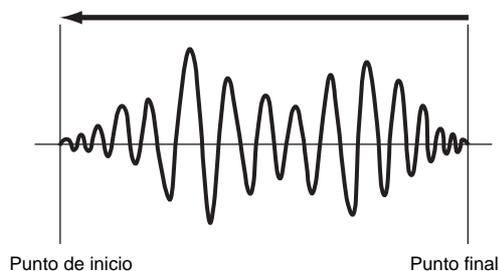
Cuando toque una nota en el teclado, la muestra se reproducirá desde el punto de inicio hasta el punto final. Luego volverá al punto de inicio del bucle y se reproducirá desde el punto de inicio hasta el punto final otra vez, y así hasta que libere la nota. En los instrumentos musicales en general, la parte característica del sonido (la sección de ataque) se encuentra normalmente al principio, justo después del punto de inicio. Después, el sonido ya no varía mucho mientras se mantiene pulsada la tecla, y puede ajustarse el bucle y el punto final en cualquiera de los extremos de esta sección. Al reproducir una muestra de un instrumento con el que se ha realizado un bucle así, la sección de ataque del sonido se reproducirá una vez y luego se reproducirá de manera continua la sección de bucle hasta que se libere la nota. El bucle es también una manera de crear sonidos de un instrumento sin consumir mucha memoria. Puede ajustar cada uno de los puntos en el modo de muestreo. Puesto que el MOTIF ES puede mostrar una imagen entera de los datos de audio muestreados en la pantalla LCD (dispone de función "zoom"), es posible editar los puntos del bucle visualmente, con lo que el proceso de edición de la muestra resulta sencillo y preciso.



■ Reverse (inversión)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

Cuando pulse una nota en el teclado, la muestra se reproducirá de principio a fin sólo una vez. Muy útil para crear sonidos de platos invertidos y otros efectos especiales.



Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque del generador de tonos, procesando y realzando el sonido mediante una sofisticada tecnología DSP (procesamiento digital de señal).

Estructura de los efectos

El procesamiento de efectos del MOTIF ES dispone de efectos de sistema, efectos de inserción, efecto maestro, ecualizador de parte y ecualizador maestro

■ Efectos de sistema (reverberación, chorus)

Los efectos de sistema se aplican al sonido general, tanto si es una voz, una actuación completa, como una canción, etc. Con los efectos de sistema, el sonido de cada una de las partes es enviado al efecto según el ajuste de nivel de envío de efecto de cada parte. El sonido procesado es enviado de vuelta a la mesa de mezclas según el nivel de retorno y se transmite, después de mezclarse con el sonido sin procesar. Esta disposición le permitirá establecer un equilibrio óptimo entre el sonido procesado y el sonido original de las partes.

Reverberación

Este efecto añade un ambiente cálido al sonido, simulando las complejas reflexiones de los espacios de actuación reales, como una sala de conciertos o un pequeño club. Puede disponerse de un total de 20 tipos de reverberaciones diferentes.

Chorus

Los efectos de chorus utilizan diversos procesos de modulación, incluyendo flanger y phaser para realzar el sonido de varias maneras. Puede disponerse de un total de 49 tipos de chorus.

NOTA Encontrará información acerca de la pantalla relacionada con los efectos de sistema en las páginas 179 y 180.

■ Efectos de inserción A, B

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a cada una de las partes.

Estos efectos se utilizan principalmente para procesar directamente una parte individual. La profundidad del efecto se ajusta equilibrando la señal con/sin procesar. Puesto que un efecto de inserción sólo se puede aplicar a una parte determinada, deberá utilizarse con sonidos a los que se desee aplicar cambios drásticos o con sonidos que utilizan un efecto no indicado para otros sonidos. También puede ajustar el sonido para que sólo se oiga el efecto, aplicando un 100% de Wet (procesado). El MOTIF EF dispone de ocho grupos de efectos de inserción (un grupo dispone de las unidades A y B). Pueden aplicarse a todas las partes de la actuación y a ocho partes (máximo) de la canción o patrón.

Puede disponerse de un total de 116 tipos de chorus.

NOTA En el modo de voz, sólo se dispone de un grupo de efectos de inserción.

NOTA Los detalles sobre las pantallas relacionadas con los efectos de inserción en cada modo, los encontrará en las páginas 179 y 180.

NOTA Entre las partes de AUDIO IN, los efectos de inserción no pueden aplicarse a las partes mLAN ni AIEB2.

■ Efectos de inserción Plug-in

Es un sistema de efectos especiales disponible sólo cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in de tipos de efectos. Los efectos de la tarjeta Plug-in no están disponibles en el modo de voz.

NOTA Los detalles sobre las pantallas relacionadas con los efectos de inserción Plug-in de cada modo, los encontrará en las páginas 179 y 180.

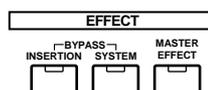
■ Efecto maestro

Este bloque aplica los efectos a la señal de salida estéreo final de todo el sonido. Puede disponerse de un total de 8 tipos de efectos maestros.

NOTA Los detalles sobre las pantallas relacionadas con los efectos maestros en cada modo, los encontrará en las páginas 179 y 180.

Botones EFFECT

Hay tres botones EFFECT en el panel que le permiten activar o desactivar cada uno de los bloques de efectos



Pulse el botón [INSERTION] situado debajo de "BYPASS" de manera que se ilumine el indicador para desactivar los efectos de inserción. Puede especificar qué efectos de inserción (sólo el efecto de inserción interno, el efecto de inserción Plug-in o los dos) serán anulados en la pantalla [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS del modo de utilidades. Pulse el botón [SYSTEM] situado debajo de "BYPASS" de manera que se ilumine el indicador para desactivar los efectos de sistema. Puede especificar qué efectos de inserción (sólo el efecto de reverberación, el efecto chorus o los dos) serán anulados en la pantalla [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS del modo de utilidades.

Pulse el botón [MASTER EFFECT] para que se ilumine el indicador y activar el efecto maestro. Tenga en cuenta que si mantiene pulsado este botón accederá la pantalla de configuración de efecto maestro del modo en el que se encuentre en ese momento.

Control del efecto maestro con los mandos giratorios

Si pulsa el botón [ARP FX] y el botón [EQ] simultáneamente (los dos indicadores iluminados), podrá utilizar los mandos giratorios para ajustar los parámetros relacionados con el efecto maestro especificados en la pantalla [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF del modo de utilidades.

■ Ecuador (EQ)

Normalmente, un ecualizador se utiliza para corregir el sonido proyectado por un amplificador o unos altavoces y que se adecue al carácter especial de la habitación, o para cambiar el carácter tonal del sonido. El sonido es dividido en varias bandas de frecuencias, y se realizan los ajustes elevando o disminuyendo el nivel de cada banda.

Al ajustar el sonido de acuerdo con el género (la música clásica es más refinada, la música pop más chispeante y el rock más dinámico), es posible destacar las características especiales de la música y conseguir que la interpretación resulte más placentera. El MOTIF ES dispone de tres secciones de ecualizador: EQ de elemento, EQ de parte y EQ maestro.

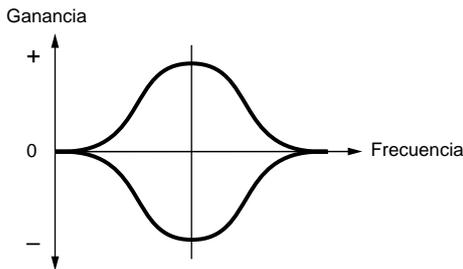
● EQ de elemento

[VOICE] → Voice selection → [EDIT] - Element selection/
Key selection → [F6] EQ

El EQ de elemento se aplica a cada elemento de la voz normal y a cada elemento de la voz de batería. Es posible especificar la curva que se utilizará entre las dos curvas descritas a continuación y ajustar los parámetros relacionados.

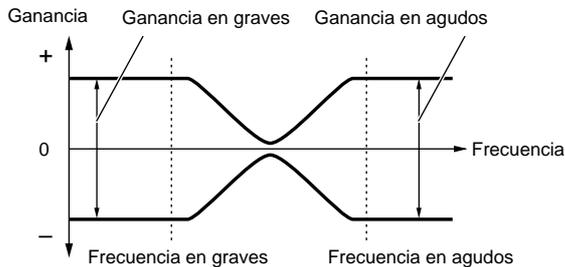
Tipo de picos

Este tipo de curva de EQ le permite atenuar o realzar la señal en un ajuste de frecuencia determinado.



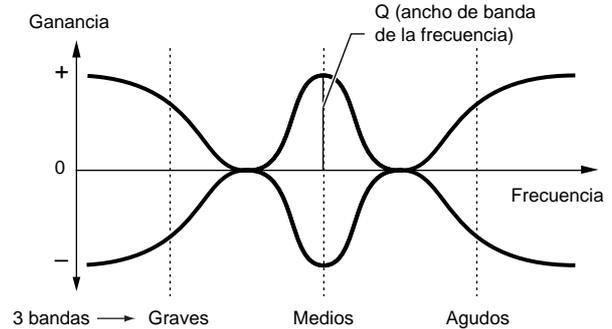
Tipo shelving

Este tipo de curva de EQ le permite atenuar o realzar la señal de frecuencias situadas por encima o por debajo del ajuste de frecuencia determinado.



● EQ de parte

Este EQ de tres bandas se aplica a cada parte de la actuación, canción o patrón. La banda de agudos y la de graves son del tipo shelving.

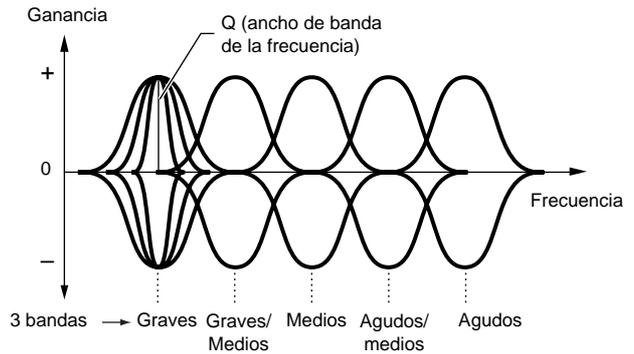


NOTE El ecualizador de parte no está disponible para el modo de voz.

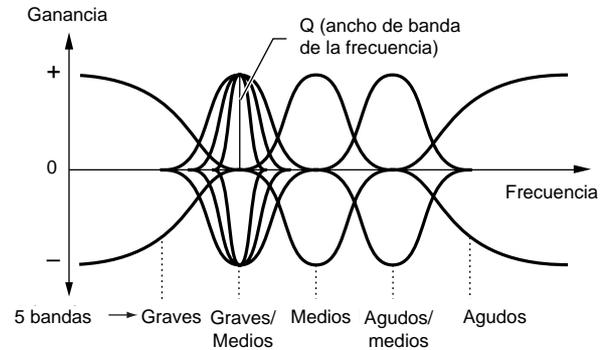
● EQ Maestro

Este ecualizador se aplica al sonido general del instrumento en su etapa final (posterior a los efectos). En este EQ pueden ajustarse todas las bandas como picos, o las bandas graves y agudas como shelving (véase a continuación).

EQ en el que todas las bandas se ajustan al tipo de picos



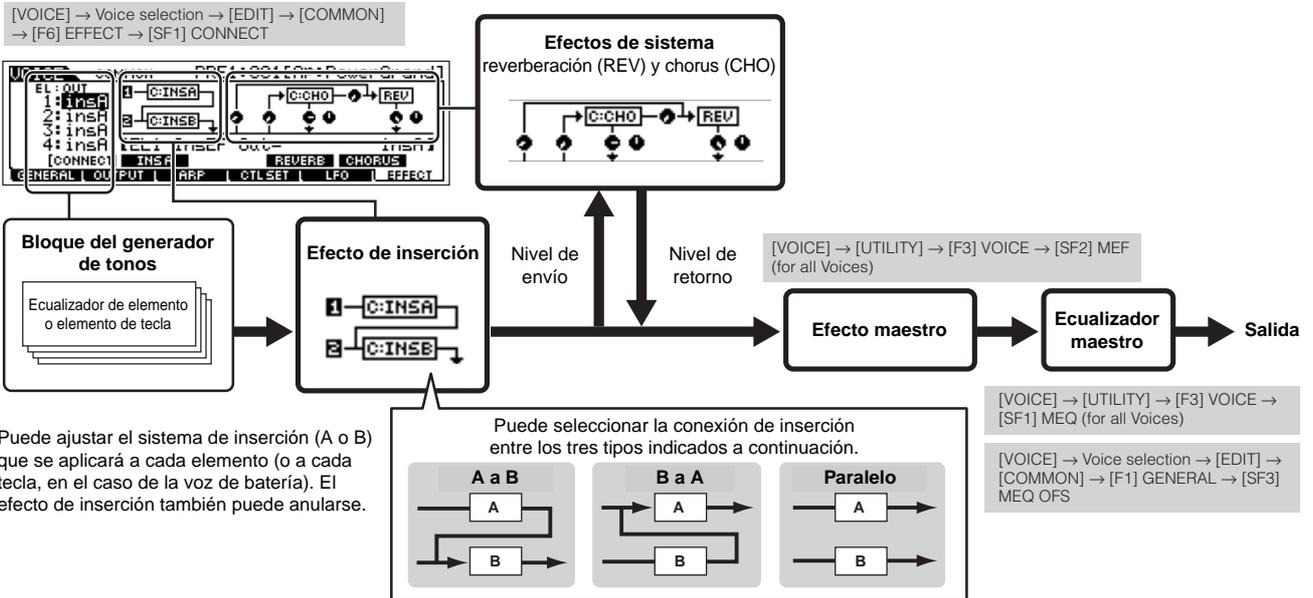
EQ en el que LOW y HIGH se ajustan al tipo shelving



Conexión de efectos en cada uno de los modos

● En el modo de voz

Los parámetros de efectos del modo de voz se ajustan para cada una de las voces y se almacenan en la memoria interna flash ROM como voz de usuario. Tenga en cuenta que los parámetros Master Effect y Master EQ se ajustan para todas las voces en el modo de utilidades y se guardan en la memoria interna flash ROM como ajustes de sistema, con el botón [STORE] y en modo de utilidades.

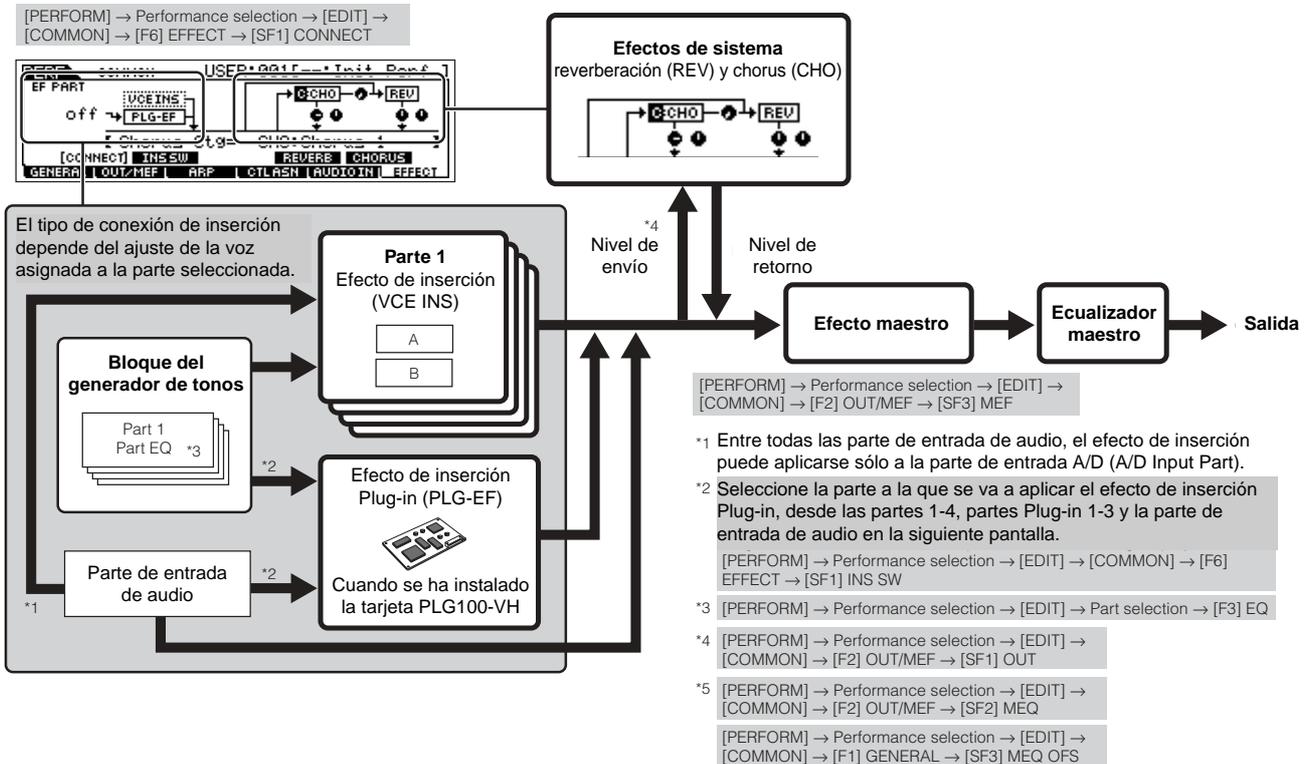


NOTA La conexión en paralelo no está disponible para las voces Plug-in

NOTA El efecto de inserción Plug-in (si se ha instalado la tarjeta Plug-in de efectos) no está disponible en el modo de voz.

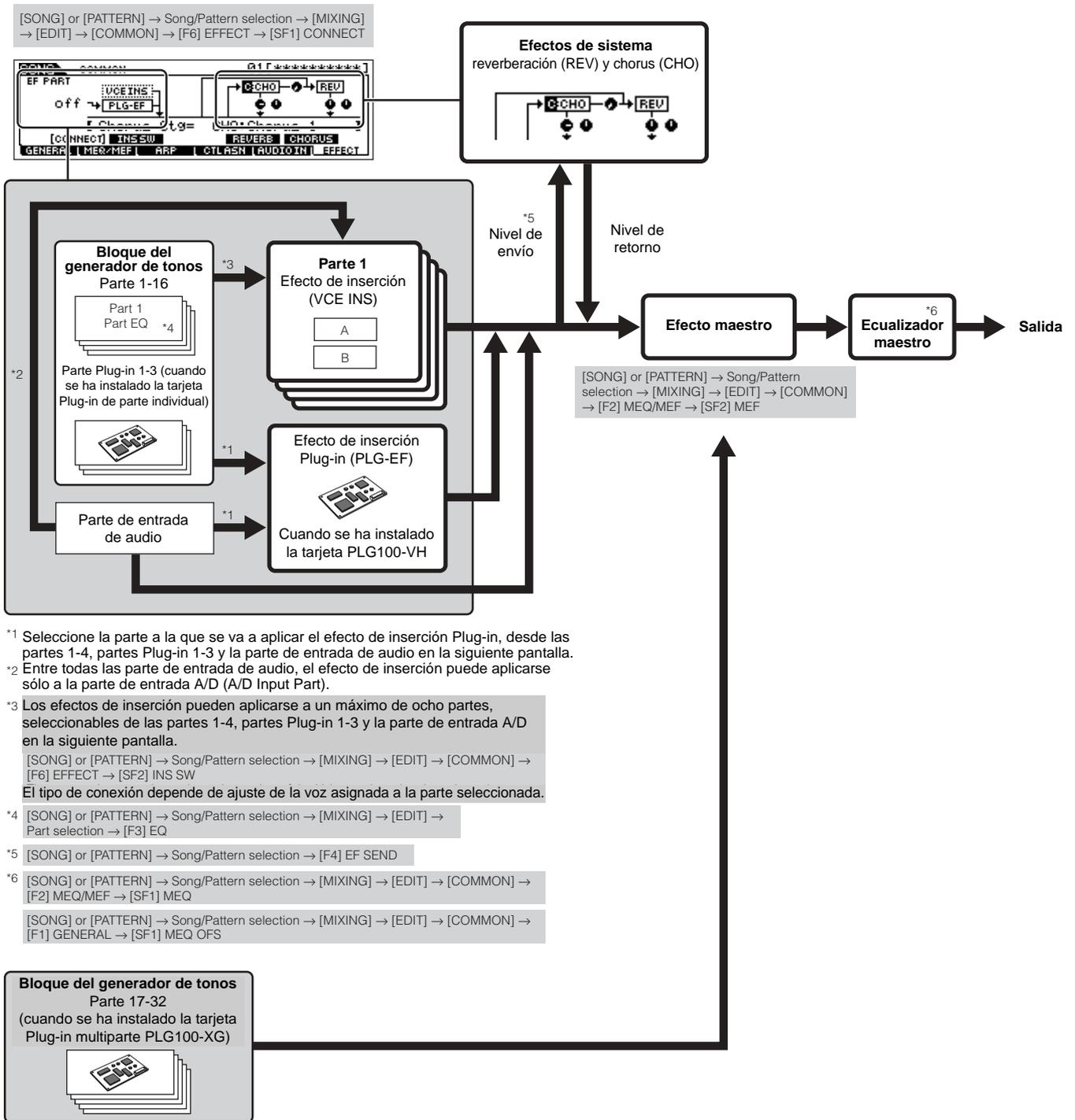
● En el modo de actuación

Los parámetros de efectos del modo de actuación se ajustan para cada una de las actuaciones y se almacenan en la memoria interna flash ROM como datos de usuario.



● **En los modos de canción o de patrón**

Los parámetros de efectos de los modos de canción/patrón se ajustan para cada una de las canciones o patrones. Los ajustes de los efectos se almacenan en la memoria interna flash ROM en los modos de mezcla de canciones o de mezcla de patrones, y se guardan en un dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB en el modo de archivo.



NOTA El efecto de inserción, el efecto de inserción Plug-in y el efecto de sistema no pueden aplicarse a las partes 17-32 (con la tarjeta Plug-in multiparte PLG100-XG).

NOTA El ecualizador de parte no puede aplicarse a las partes de la tarjeta Plug-in.

NOTA Los efectos de sistema (reverberación, chorus), el ecualizador maestro y el efecto maestro no pueden aplicarse al sonido emitido por los terminales ASSIGNABLE OUTPUT (incluyendo los de la tarjeta AIEB2) o ni al conector mLAN de la tarjeta mLAN16E (sólo puede aplicarse el ecualizador de parte y el efecto de inserción).

Acerca de MIDI

MIDI son las siglas de Musical Instrument Digital Interface (interfaz digital de instrumentos musicales), que permite la comunicación de instrumentos musicales electrónicos entre sí enviando y recibiendo datos de nota, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes compatibles con MIDI.

Este sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo datos de nota y diversos tipos de datos de controlador. También puede ser controlado mediante mensajes MIDI recibidos que determinarán automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionarán los canales MIDI, las voces y los efectos, cambiarán los valores de los parámetros y, lógicamente, reproducirán las voces especificadas para las diferentes partes.

Muchos mensajes MIDI se expresan con números hexadecimales o binarios. Los números hexadecimales pueden incluir la letra "H" como sufijo. La letra "n" indica un número entero.

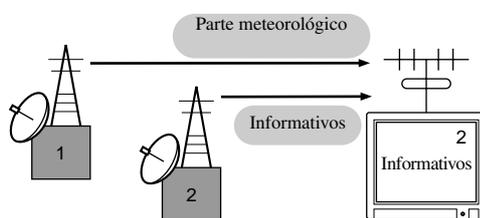
La siguiente tabla ofrece una lista de los números decimales que se corresponden con cada número hexadecimal/binario.

Canales MIDI

Los datos de actuación MIDI son asignados a uno de los dieciséis canales MIDI. Con estos canales 1-16, pueden enviarse simultáneamente los datos de actuación de dieciséis partes de instrumentos diferentes por un cable MIDI.

Imagínese los canales MIDI como si fueran canales de televisión. Cada emisora de TV transmite por un canal específico.

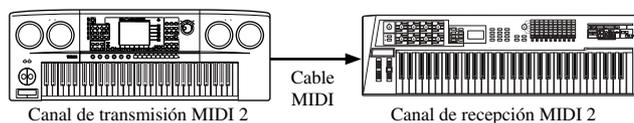
El televisor recibe simultáneamente muchos programas diferentes de varios canales de televisión y es posible seleccionar el canal en el que se verá el programa deseado.



MIDI sigue el mismo principio básico.

El instrumento transmisor envía datos MIDI a través de un canal específico (canal de transmisión MIDI) por un solo cable al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) concuerda con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará de acuerdo con los datos enviados por el instrumento transmisor.

Si desea información sobre cómo ajustar los canales de transmisión y recepción MIDI, consulte la página 35.



MIDI data... = Datos MIDI asignados a uno de los dieciséis canales. No obstante, podemos vencer este límite utilizando otros "puertos" MIDI, cada uno con capacidad para 16 canales. Encontrará más información en la página 38.

Mensajes MIDI transmitidos y reconocidos por este sintetizador

Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema. A continuación se ofrece una explicación de los diversos tipos de mensajes MIDI que puede transmitir/recibir este sintetizador. Los mensajes transmitidos y recibidos por este sintetizador se muestran en las tablas de formato de datos MIDI e implementación de la lista de datos adjunta.

NOTA

Los bloques de generador de tonos y secuenciador de este sintetizador gestionan diferentes eventos MIDI. Se enumeran aparte en la tabla de formato de datos MIDI, así como en la tabla de implementación.

MENSAJES DE CANAL

Estos mensajes contienen datos relacionados con el comportamiento del teclado para el canal especificado.

■ Nota activada/Nota desactivada (tecla activada/tecla desactivada)

Son mensajes generados cuando se toca el teclado.

Margen de recepción de notas = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60

Margen de velocidad de pulsación = 1 – 127 (sólo se recibe la velocidad de pulsación de nota activada)

Nota activada: mensaje generado cuando se pulsa una tecla

Nota desactivada: mensaje generado cuando se libera una tecla

Cada mensaje incluye un número de nota específico que

corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza ejercida al tocar la nota.

■ Cambio de control

Los mensajes de cambio de control le permiten seleccionar un banco de voces, controlar el volumen, el panorámico, la modulación, el tiempo de portamento, el brillo y otros parámetros de controlador, mediante números de cambio de control determinados que corresponden a cada uno de los diversos parámetros.

MSB de selección de banco (control n° 000)

LSB de selección de banco (control n° 032)

Son mensajes que seleccionan números de banco de voces de variación combinando y enviando el MSB y el LSB desde un dispositivo externo. Los mensajes MSB y LSB funcionan de manera diferente según el modo de generador de tonos. Los números MSB seleccionan tipos de voces (normal o de batería), y los números LSB seleccionan bancos de voces.

(Si desea más información acerca de bancos y programas, consulte las voces de la lista de datos adjunta).

Una selección de banco nueva no será efectiva hasta que se reciba el siguiente mensaje de cambio de programa.

Modulación (control n° 001)

Son mensajes que controlan la profundidad del vibrato mediante la rueda de modulación.

El ajuste a 127 produce el máximo vibrato, mientras que un valor de 0 desactiva el vibrato.

Tiempo de portamento (control n° 005)

Son mensajes que controlan la duración del portamento o el deslizamiento continuo del tono entre notas interpretadas sucesivamente.

Cuando se activa el parámetro de cambio de portamento (control n° 065), con el valor especificado puede ajustarse la velocidad de cambio del tono.

El ajuste a 127 produce el máximo tiempo de portamento, mientras que un valor de 0 produce el mínimo tiempo de portamento.

MSB de entrada de datos (control n° 006)

LSB de entrada de datos (control n° 038)

Son mensajes que ajustan el valor del parámetro especificado por RPN MSB/LSB (página 183) y NRPN MSB/LSB (página 183).

El valor del parámetro está determinado por la combinación de MSB y LSB.

Volumen principal (control n° 007)

Mensajes que controlan el volumen de cada parte.

El ajuste a 127 produce el máximo volumen, y 0 anula el volumen.

Panorámico (control n° 010)

Mensajes que controlan la posición panorámica estéreo de cada parte (para la salida estéreo).

El ajuste a 127 coloca el sonido en el extremo derecho, mientras que 0 coloca el sonido en el extremo izquierdo.

Expresión (control n° 011)

Mensajes que controlan la expresión de entonación de cada parte durante la actuación.

El ajuste a 127 produce el máximo volumen, y 0 anula el volumen.

Hold1 (control n° 064)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del sustain.

El ajuste a un valor entre 64 – 127 activa el sustain, mientras que el ajuste entre 0 – 63 desactiva el sustain.

Cambio de portamento (control n° 065)

Mensajes que controlan la activación/desactivación del portamento.

El ajuste a un valor entre 64 – 127 activa el portamento, mientras que el ajuste entre 0 – 63 desactiva el portamento.

Sostenuto (control n° 066)

Son mensajes que controlan la activación/desactivación del sostenuto.

Si se tocan notas y se mantiene pisado el pedal de sostenuto, se sostendrán dichas notas cuando se toquen las siguientes, hasta que el pedal sea liberado.

El ajuste a un valor entre 64 – 127 activa el sostenuto, mientras que el ajuste entre 0 – 63 desactiva el sostenuto.

Contenido armónico (control n° 071)

Mensajes que ajustan la resonancia del filtro de cada parte.

El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz. Los valores altos producen un sonido más característico y resonante. Dependiendo de la voz, el margen efectivo puede ser menor que el margen disponible para el ajuste.

Tiempo de abandono (control n° 072)

Mensajes que ajustan el tiempo de abandono del AEG para cada parte.

El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Tiempo de ataque (control n° 073)

Mensajes que ajustan el tiempo de ataque del AEG para cada parte.

El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Brillo (control n° 074)

Mensajes que ajustan la frecuencia de corte del filtro para cada parte.

El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz. Los valores bajos producen un sonido más suave.

Dependiendo de la voz, el margen efectivo puede ser menor que el margen disponible para el ajuste.

Tiempo de caída (control n° 075)

Mensajes que ajustan el tiempo de caída del AEG para cada parte.

El valor ajustado es un valor de compensación que se sumará o restará a los datos de voz.

Profundidad de efecto 1 (nivel de envío de reverberación) (control n° 091)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de reverberación.

Profundidad de efecto 3 (nivel de envío de chorus) (control n° 093)

Mensajes que ajustan el nivel de envío del efecto de chorus.

Incremento de datos (control n° 096)**Decremento (control n° 097) para RPN**

Mensajes que aumentan o disminuyen el valor MSB de la sensibilidad a la inflexión de tono, afinación exacta o afinación aproximada en pasos de 1. Antes deberá asignar uno de estos parámetros con el RPN del dispositivo externo. El byte de datos se desestima. Cuando se alcance el máximo o el mínimo, el valor no aumentará ni disminuirá más (el aumento de la afinación exacta no hará que aumente la afinación aproximada).

NRPN (número de parámetro no registrado)**LSB (control n° 098) (sólo tarjeta Plug-in)****NRPN (número de parámetro no registrado)****MSB (control n° 099) (sólo tarjeta Plug-in)**

Mensajes que ajustan el vibrato, filtro, EG, configuración de batería u otros parámetros de una voz.

Primero deben enviarse el MSB y el LSB del NRPN para especificar el parámetro que se desea controlar. Luego debe utilizarse la introducción de datos (Data Entry, página 182) para ajustar el valor del parámetro especificado.

Tenga en cuenta que una vez ajustado el NRPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor del NRPN. Por tanto, después de utilizar el NRPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados.

Encontrará más detalles en el manual de uso de la tarjeta Plug-in correspondiente.

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

Mensajes que compensan, o se suman o se restan, a los ajustes de valores de los parámetros de sensibilidad a la inflexión de tono, afinación y otros parámetros de una parte. Primero deben enviarse el MSB y el LSB del RPN para especificar el parámetro que se va a controlar. Después debe ajustarse el valor del parámetro especificado con la función de incremento/decremento de datos (página 183). Tenga en cuenta que una vez ajustado el RPN para un canal, la siguiente introducción de datos será reconocida como el mismo cambio de valor del RPN. Por tanto, después de utilizar el RPN deberá ajustar un valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados.

Pueden recibirse los siguientes números de RPN.

MSB de RPN	LSB de RPN	PARÁMETRO
00	00	Sensibilidad inflexión tono
00	01	Afinación exacta
00	02	Afinación aproximada
7F	7F	Nulo

■ Mensajes de modo de canal

Pueden recibirse los siguientes mensajes de modo de canal.

2° byte	3er byte	MENSAJE
120	0	Todos los sonidos desactivados
121	0	Reiniciar todos los controladores
123	0	Todas las notas desactivadas
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

Todos los sonidos desactivados (control n° 120)

Anula todos los sonidos emitidos por el canal especificado. No obstante, se mantiene el estado de los mensajes de canal tales como Note On y Hold On.

Reajustar todos los controladores (control n° 121)

Los valores de los siguientes controladores se reajustarán a sus valores de fábrica.

CONTROLADOR	VALOR
Cambio de inflexión de tono	0 (centro)
Aftertouch	
(presión posterior a la pulsación)	0 (desactivado)
Aftertouch polifónico	0 (desactivado)
Modulación	0 (desactivado)
Expresión	127 (máximo)
Hold1	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Pedal de amortiguamiento	0 (desactivado)
Control de portamento	Cancela el número de tecla fuente del portamento
RPN	Número no especificado, los datos internos no cambian
NRPN	Número no especificado, los datos internos no cambian

Todas las notas desactivadas (control n° 123)

Anula todas las notas activadas del canal especificado.

Sin embargo, si Hold1 o Sostenuto están activados, las notas seguirán sonando hasta que se desactiven.

Mono (control n° 126)

Realiza la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todos los sonidos, y si el tercer byte (número monofónico) se encuentra en el margen de 0 – 16, ajusta el canal correspondiente al modo Mono (Modo 4: m = 1).

Poly (control n° 127)

Realiza la misma función que cuando se recibe el mensaje de desactivación de todos los sonidos, y ajusta el canal correspondiente al modo Poly.

■ Cambio de programa

Mensajes que determinan la voz que se selecciona para cada parte.

Con una combinación de selecciones de banco, es posible determinar no sólo los números de voces básicos sino también los números de banco de las voces de variación.

Encontrará una relación de las voces en la lista de datos adjunta.

■ Inflexión de tono

Son mensajes de controlador continuos que permiten que el tono de las notas especificadas suba o baje en la cantidad y el tiempo indicados.

■ Aftertouch de canal

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión posterior a la pulsación inicial de las teclas. Se aplica a todo el canal.

Este sintetizador no transmite dichos datos desde el teclado, aunque sí responde debidamente cuando se reciben desde un dispositivo externo.

■ Aftertouch polifónico

Mensajes que permiten controlar los sonidos por la presión posterior a la pulsación inicial de las teclas. Se aplica a cada tecla individual. Este sintetizador no transmite dichos datos desde el teclado, sino que lo hace desde su secuenciador interno.

MENSAJES DE SISTEMA

Estos mensajes son datos relacionados con el sistema general del dispositivo.

■ Mensajes exclusivos de sistema

Son mensajes que controlan diversas funciones del sintetizador, tales como el volumen y la afinación general, el modo del generador de tonos, el tipo de efecto y otros parámetros.

Sistema General MIDI (GM) activado (sólo modos de canción y patrón)

Cuando se recibe un mensaje de “Sistema GM activado”, el MOTIF ES recibirá mensajes MIDI compatibles con el nivel 1 del sistema GM, y en consecuencia no recibirá mensajes NRPN ni de selección de banco.

F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimal)

NOTA Asegúrese de que el intervalo entre este mensaje y la primera información de nota de la canción dura al menos una nota negra.

Volumen general

Cuando se recibe este mensaje, el MSB de volumen se aplicará al parámetro de sistema.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (hexadecimal)

* mm (MSB) = valor de volumen adecuado, 11 (LSB) = desestimado

■ Mensajes en tiempo real del sistema

Estos mensajes controlan el secuenciador, es decir, las canciones y los patrones.

Detección activa (FEH)

Una vez que se ha recibido un FEH (detección activa), si no se reciben más datos MIDI durante un intervalo superior a aproximadamente 300 ms, el MOTIF ES realizará la misma función que cuando se reciben mensajes de desactivación de todos los sonidos, desactivación de todas las notas y reajuste de todos los controladores, y luego volverá a un estado en el que no se controlan los FEH.

Reloj de temporización (F8H)

Este mensaje se transmite con un intervalo fijo (24 veces por nota negra) para sincronizar los instrumentos MIDI conectados. Puede seleccionar si el bloque de secuenciador va a utilizar el reloj de sincronización interno o los mensajes de reloj externos recibidos en MIDI IN, ajustando el parámetro MIDI Sync: [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync.

Comenzar (FAH)

Este mensaje permite a los datos de secuencia MIDI iniciar la reproducción desde el principio. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [►] (Play) al principio de la canción o patrón.

Continuar (FBH)

Este mensaje permite a los datos de secuencia MIDI iniciar la reproducción desde la posición actual en la canción. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [►] (Play) en medio de la canción o patrón.

Parar (FCH)

Este mensaje hace que los datos de secuencia MIDI (canción) detengan la reproducción. El mensaje se transmitirá cuando se pulse el botón [■] (Stop) durante la reproducción.



Puede habilitar la transmisión de mensajes de reloj de sincronización, comenzar, continuar y parar de este sintetizador con el parámetro SeqCtrl: [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC – SeqCtrl.

■ Mensaje común de sistema

Estos mensajes también controlan al secuenciador, incluyendo mensajes de selección de canción y del puntero de posición en canción.

Memoria interna y gestión de archivos

Mientras utiliza el MOTIF ES, creará diferentes tipos de datos, como voces, actuaciones, canciones y patrones. Este apartado describe el mantenimiento de los distintos tipos de datos y el uso de dispositivos y soportes de memoria para guardarlos.

Mantenimiento de datos

Los datos creados pueden mantenerse con los tres métodos siguientes.

● Store (almacenamiento)

Este es un proceso de transferencia o almacenamiento de los datos creados del MOTIF ES en un sitio exclusivo (la memoria de usuario) de la memoria interna. Los datos pueden guardarse mediante las siguientes operaciones.

Voice (voz)	[VOICE] → Voice selection → [STORE]	Página 85
Performance (actuación)	[PERFORM] → Performance selection → [STORE]	Página 91
Song Mixing (mezcla de canciones)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [STORE]	Página 131
Pattern Mixing (mezcla de patrones)	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [STORE]	Página 131
Mixing Voice (voz de mezcla)	[SONG] o [PATTERN] → Song/Pattern selection → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Página 106
Máster (maestro)	[MASTER] → Master selection → [STORE]	Página 137
System settings (ajustes de sistema)	[UTILITY] → [STORE] *	Página 260

* [Tenga en cuenta que al pulsar [STORE] en el modo de utilidades se iniciará inmediatamente la operación de almacenamiento de los ajustes del sistema.

PRECAUCIÓN

Puesto que los datos de mezcla de canciones, mezcla de patrones y voz de mezcla se almacenan en la memoria DRAM (página 187), dichos datos se perderán al apagar el aparato, incluso si se han almacenado con las operaciones anteriormente indicadas. Asegúrese de guardar estos datos en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo después del almacenamiento.

PRECAUCIÓN

No intente nunca apagar la alimentación mientras se escriban datos en la memoria Flash ROM (mientras visualice un mensaje "Executing..." o "Please keep power on"). Si lo hace puede que el sistema se bloquee (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM) y no se inicie correctamente la próxima vez que se encienda, amén de perder todos los datos de usuario.

● Save (guardar)

[FILE] → [F2] SAVE

Este es un proceso de transferencia o almacenamiento de los datos creados del sintetizador en un dispositivo de memoria externa (tarjeta SmartMedia o dispositivo de almacenamiento USB). El proceso puede realizarse en el modo de archivo. La operación Save puede efectuarse mediante distintos métodos, almacenamiento de todos los datos como archivo individual o almacenamiento de un tipo determinados de datos (por ejemplo, sólo las voces) como archivo individual. Los detalles los encontrará en los apartados de estructura de memoria (página 186) y de referencia (página 188). Los datos guardados puede recuperarse cargándolos en el modo de archivo.

● Bulk Dump (trasvase de datos en bloque)

Esta función le permite guardar los datos del búfer de edición (DRAM) o de la memoria Flash ROM transmitiéndolos como datos en bloque (mensaje exclusivo de sistema) a un instrumento MIDI externo o en un programa de secuenciador de un ordenador. Esto se realiza con las siguientes operaciones.

Voice (voz)	[VOICE] → Voice selection → [JOB] → [F4] BULK
Performance (actuación)	[PERFORM] → Performance selection → [JOB] → [F4] BULK
Song Mixing (mezcla de canciones)	[SONG] → Song selection → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Pattern Mixing (mezcla de patrones)	[PATTERN] → Pattern selection → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Máster (maestro)	[MASTER] → Master selection → [JOB] → [F4] BULK

NOTA Los datos de voz de mezcla no pueden transmitirse como datos en bloque con las operaciones del panel

NOTA Los datos de arpeggios de usuario y algunos ajustes de sistema no pueden tratarse como datos en bloque

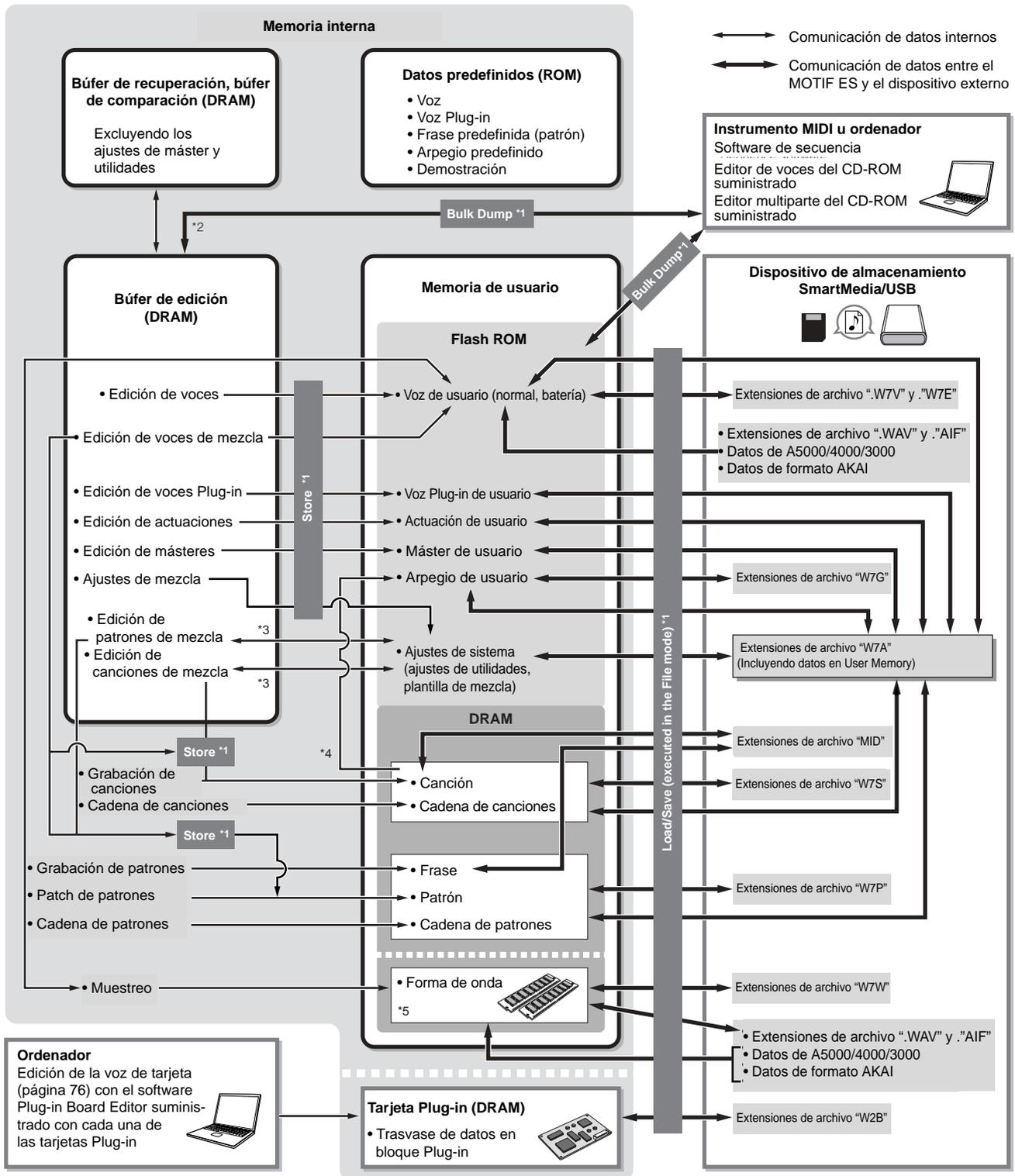
NOTA Los datos de la memoria de usuario de la memoria Flash ROM pueden transmitirse a un instrumento MIDI externo o a un ordenador si se recibe un mensaje de solicitud de trasvase de datos en bloque.

Los datos de voz y de voz Plug-in pueden transmitirse a un ordenador para su edición con el software Voice Editor (incluido en el CD-ROM suministrado). Estos datos de voz, una vez editados, pueden enviarse de vuelta al MOTIF ES en bancos, como datos en bloque. De manera similar, los datos de voz creados en el modo de edición de voces pueden enviarse al ordenador en bancos, como datos en bloque.

Los datos de mezcla de canciones y de mezcla de patrones también pueden transmitirse a un ordenador para su edición con el software Multi Part Editor (del CD-ROM suministrado). Estos datos de mezcla, una vez editados, pueden enviarse de vuelta al MOTIF ES en bancos, como datos en bloque. Igualmente, los datos de mezcla creados en los modos de edición de mezcla de canciones y de mezcla de patrones pueden enviarse al ordenador en bancos, como datos en bloque.

Estructura de memoria

El siguiente diagrama detalla la relación existente entre las funciones del MOTIF ES y la memoria interna y el dispositivo de almacenamiento SmartMedia o USB.



Memoria interna

A continuación se explican los términos básicos utilizados en la ilustración sobre la estructura de memoria, de la página anterior.

● Flash ROM

ROM (Read Only Memory) es la memoria específicamente diseñada para la lectura de datos y en la que no se puede grabar. A diferencia de la memoria ROM convencional, la memoria Flash ROM puede grabarse, permitiendo guardar los datos originales del usuario. El contenido de la memoria Flash ROM se mantiene aunque se apague el aparato.

● DRAM

RAM (Random Access Memory) es la memoria específicamente diseñada para operaciones de escritura y lectura de datos. Existen dos tipos diferentes de RAM, según las condiciones de almacenamiento de los datos: SRAM (Static RAM) y DRAM (Dynamic RAM). Los datos creados en la memoria DRAM se pierden cuando se apaga la unidad. Por esta razón, deberá siempre almacenar los datos ubicados en esta memoria en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar la unidad.

● DIMM

Los módulos DIMM deben instalarse para poder utilizar la función de muestreo o para cargar datos de audio (forma de onda/archivo WAV/AIFF) en el instrumento. Al igual que la memoria DRAM antes mencionada, los datos creados en módulos DIMM se pierden cuando se apaga la unidad. Por esta razón, deberá siempre almacenar los datos ubicados en esta memoria en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar la unidad.

● Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la posición de memoria para los datos editados de los siguientes tipos: voz, actuación, máster, mezcla de canciones y mezcla de patrones. Los datos editados en esta posición se almacenarán en la memoria de usuario.

Si selecciona otra voz, actuación, máster, canción o patrón, el contenido íntegro del búfer de edición será reemplazado por los datos de voz/actuación/máster/mezcla de canciones/mezcla de patrones recién seleccionados. Asegúrese de almacenar todos los datos importantes antes de seleccionar otra voz, etc.

● Búfer de edición y búfer de recuperación

Si ha seleccionado otra voz/actuación/canción/patrón sin almacenar la que estaba editando, aún puede recuperar las ediciones originales ya que el contenido del búfer de edición se almacena en la memoria de seguridad.

NOTA Tenga en cuenta que el búfer de recuperación no está disponible en el modo de edición de másteres.

Referencia

Modo de voz

■ Creación de voces - procedimiento básico

Es posible crear y editar las voces originales ajustando diversos parámetros tanto en el modo de reproducción de voces como en el de edición de voces, mientras que el modo de operaciones de voz proporciona algunas herramientas básicas relacionadas con los parámetros, como inicializar y copiar. Una vez que se ha editado una voz, es posible almacenarla en un banco de usuario de la memoria interna (Flash ROM) y luego guardar todas las voces editadas en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB, en el modo de archivo.

Modo de reproducción de voces

[VOICE] → Voice selection

Este modo le permite realizar varias operaciones generales de edición de la voz seleccionada. Para operaciones más detalladas y completas, utilice el modo de edición de voces.

- NOTA** En el modo de reproducción de voces puede ajustar los parámetros de cada voz. Los parámetros para todas las voces, como el ecualizador maestro o el efecto maestro pueden ajustarse en la pantalla [UTILITY] → [F3] VOICE del modo de utilidades.
- NOTA** Los parámetros con el mismo nombre de los modos de reproducción de voces y de edición de voces tienen las mismas funciones y ajustes.
- NOTA** Si se selecciona una voz Plug-in, ciertos parámetros no estarán disponibles para la edición, incluso si están descritos en este apartado.

[F1] PLAY

TCH (canal de transmisión)	Indica el canal de transmisión MIDI El canal de transmisión MIDI del teclado se cambia pulsando el botón [TRACK SELECT] para que se ilumine su indicador y luego cualquiera de los botones [NUMBER] [1] - [16]. El canal de transmisión MIDI del teclado también puede cambiarse con la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (octava)	Indica el ajuste de octava del teclado realizado con los botones [OCTAVE]. También puede cambiarse con la operación siguiente: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A) ASB (ASSIGN B)	Indica las funciones asignadas a los respectivos mandos giratorios (marcados como "ASSIGN A" y "ASSIGN B") cuando se encienden los indicadores de los botones [PAN/SEND] y [TONE]. Las funciones se asignan con la siguiente operación: [UTILITY] → [F1] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTA	Los ajustes de TCH (canal de transmisión), OCT (octava), ASA (asignación A) y ASB (asignación B) no pertenecen a cada voz. Por esta razón, no se almacenan como voces individuales en el modo de almacenamiento de voces (página 208).
ASA (ASSIGN A) ASB (ASSIGN B)	Indica las funciones asignadas a los respectivos mandos giratorios (marcados como "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2") cuando se encienden los indicadores de los botones [PAN/SEND] y [TONE]. Las funciones se asignan ajustando los parámetros de edición común de voces con la siguiente operación: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	Es posible registrar los tipos de arpeggio deseados en estos botones y recuperarlos en cualquier momento durante la interpretación al teclado. Consulte la página 66 de la sección de guía rápida.

[F2] BANK

Esta pantalla está disponible sólo cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in y se ha seleccionado una voz de la tarjeta.

En esta pantalla puede seleccionar el banco particular de la tarjeta Plug-in, y determinar si utilizará una voz Plug-in o una voz de "tarjeta". Las voces de tarjeta son voces sin procesar, no alteradas de la tarjeta Plug-in, "la materia prima" de las voces Plug-in. Las voces Plug-in son voces de tarjeta editadas, voces que se han programado y procesado especialmente para su uso con este sintetizador. Más detalles en la página 74.

Ajustes: Las selecciones siguientes están disponibles, por ejemplo, cuando se selecciona una voz Plug-in que utilice la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1: PLG1USR (voz Plug-in de usuario), PLGPRE1 (voz Plug-in predefinida), 032/000... (indica la selección de banco MSB/LSB. Estos valores difieren según la tarjeta Plug-in instalada).

[F1] EFFECT

Si se pulsa el botón [F3] EFFECT en el modo de reproducción de voces se accederá a la misma pantalla EFFECT del modo de edición de voces ([VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT). En esta pantalla pueden ajustarse los parámetros relacionados con los efectos de la voz actual. Consulte la página 194.

[F4] PORTA (portamento)

En esta pantalla puede seleccionar la reproducción monofónica o polifónica y ajustar los parámetros de portamento

El portamento se utiliza para crear una suave transición de tono desde la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.

Mono/Poly	Determina si la voz se reproducirá monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas). Ajustes: mono, poly NOTA Cuando se pulsa la segunda nota mientras se mantiene pulsada la primera, con los parámetros PortaSw y Mono/Poly activados, el sonido de la segunda nota comenzará a realizar la transición de la primera, o la segunda nota comenzará, no desde el punto de inicio del EG (AEG/PEG/FEG) sino desde el punto del EG (AEG/PEG/FEG) al que llega la primera nota. Así se realiza la interpretación con legato. El grado de legato se ajusta con la siguiente operación: [VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [GENERAL] - [SF4] PORTA - LegatoSlope (página 190).
PortaSw (conmutador de portamento)	Determina si se aplicará o no el portamento a la voz actual. Ajustes: off, on

PortaTime (tiempo de portamento)	Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos dan como resultado tiempos de transición más largos. Ajustes: 0 ~ 127
PortaMode (modo de portamento)	Determina el modo de portamento. El comportamiento del portamento varía dependiendo de si Mono/Poly está ajustado a "mono" o a "poly". Ajustes: fingered (digitado), fulltime (todas la veces) "fingered"El portamento sólo se aplica cuando se tocan ligados (pulsar la siguiente nota antes de soltar la nota anterior). "fulltime"El portamento se aplica siempre.

[F5] EG (generador de envolvente)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos del EG, tanto volumen como filtro, para la voz, así como los ajustes de resonancia y frecuencia de corte del filtro. Los ajustes hechos aquí se aplican como compensaciones de los ajustes de AEG y FEG del modo de edición de voces.

Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la tabla siguiente, según aparecen en la pantalla.

	ATK ataque	DCY (caída)	SUS sustain	REL tiempo de abandono	DEPTH profundidad	CUTOFF frecuencia de corte	RESO resonancia
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63 (excepto los indicados como "—")

[F6] ARP (Arpeggio)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de la función de arpeggio, incluyendo tipo y tiempo. Respecto de los botones [SF1] - [SF5], consulte la explicación de la pantalla [F1] PLAY.

Bank, Gtgr (categoría), Type	Estos tres parámetros determinan el tipo de arpeggio. El número prefijo de tres letras anterior al tipo de arpeggio indica el número dentro de la categoría seleccionada. Ajustes: consulte la lista de datos adjunta.
Tempo	Determina el tempo del arpeggio. Cuando se ajusta MIDI ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) a "MIDI", se visualizará "MIDI" y no se podrá ajustar el tempo. Ajustes: 1 ~ 300
VelLimit (límite de velocidad de pulsación)	Determina la velocidad de pulsación inferior y superior que activará la reproducción del arpeggio. El arpeggio se reproduce cuando se tocan notas con velocidades de pulsación situadas dentro de este margen. Ajustes: 1 ~ 127 n Las notas tocadas con una velocidad de pulsación fuera de estos límites suenan normalmente sin arpeggio alguno.
Switch	Determina si la función de arpeggio está activada o desactivada. También puede activar/desactivar la función de arpeggio desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO ON/OFF]. Ajustes: off, on
Hold	Determina si la reproducción del arpeggio se va a "mantener" o no. Cuando se ajusta a "on", el arpeggio se reproduce cíclicamente de manera automática, incluso aunque usted aparte los dedos de las teclas, y continúa reproduciéndose cíclicamente hasta que se pulsa la siguiente tecla. Ajustes: sync-off (véase a continuación), off, on sync-offcon este ajuste, la reproducción de arpeggio continuará en silencio, incluso aunque suelte las teclas. Si pulsa cualquier tecla, la reproducción de arpeggio se activará otra vez. En otras palabras, podrá utilizar la tecla para "silenciar" y "desilenciar" (no para iniciar ni detener) la reproducción de arpeggio manteniéndola pulsada o liberándola.

Modo de edición de voces

[VOICE] → Selección de voz → [EDIT]

Existen tres tipos de voces en el MOTIF ES: voces normales, voces de batería y voces Plug-in (si se ha instalado una tarjeta Plug-in). La sección siguiente describe el proceso de edición de diferentes tipos de voces y explica los parámetros disponibles. Tenga en cuenta que los parámetros difieren según sea el tipo de voces (norma, batería y Plug-in).

Edición de voz normal

Cuando se selecciona una voz normal, los parámetros de edición de voces se dividen en edición común (parámetros comunes a todos los elementos) y edición de elementos (parámetros de elementos individuales).

Edición común	[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [COMMON]
----------------------	--

Estos parámetros son para realizar ediciones globales (o comunes) para los cuatro elementos de la voz normal seleccionada.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	desde esta pantalla puede asignar la categoría (sub y principal) de la voz seleccionada, y crear un nombre para la voz. El nombre de la voz puede contener hasta 10 caracteres. Si desea instrucciones detalladas sobre la asignación de nombre a una voz, consulte el "Funcionamiento básico", página 53.
-------------------	--

[SF2] PLY MODE (modo de reproducción)	Desde esta pantalla puede realizar diversos ajustes del generador de tonos del MOTIF ES y asignar diferentes ajuste de micro-afinación.
Mono/Poly	Determina si la voz se reproduce monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas). Ajustes: Mono, Poly
KeyAsgnMode (modo de asignación de teclas)	Cuando se selecciona "single" (única), se evita la doble reproducción de una misma nota. Esto es útil cuando se reciben dos o más ocurrencias de la misma nota casi simultáneamente o sin un correspondiente mensaje de nota desactivada. Para permitir la reproducción de cada ocurrencia de la misma nota, ajuste este parámetro a "multi". Ajustes: single, multi
M.TuningNo (número de micro-afinación)	Determina el sistema de afinación para la voz. Normalmente deberá estar ajustado en 00; sin embargo, hay disponibles sistemas adicionales de afinación para conseguir una variedad de aplicaciones y efectos de afinación. Ajustes: Véase la lista de micro-afinación de la página 209
M.TuningRoot (raíz de micro-afinación)	Determina la nota raíz de la micro-afinación ajustada en el apartado anterior. Ajustes: C - B (DO - SI)
[SF3] MEQ OFS (compensación de ecualización general)	Desde esta pantalla puede ajustar los ajustes de ecualización general (global) para la voz entera. Los ajustes aquí hechos se aplican como compensaciones de los ajustes de ecualización (con la excepción de "MID") del modo de utilidades, mediante la siguiente operación: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1+ MEQ. Puede editar los parámetros con los mandos giratorios Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta pantalla permite fijar los parámetros relacionados con el portamento. El portamento se usa para crear una suave transición de tono desde una nota tocada en el teclado a la siguiente.
Switch	Determina si el portamento se aplicará a su interpretación al teclado con la voz actual o no. Ajustes: off, on
Time	Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos dan como resultado un tiempo de cambio de tono más largo, cuando el parámetro Time Mode (a continuación) está ajustado a "time". Ajustes: 0 ~ 127
Mode	Determina cómo se aplicará el Portamento a su interpretación al teclado. Ajustes: fulltime (todas la veces), fingered (digitado) "fingered"El portamento sólo se aplica cuando se tocan ligados (pulsar la siguiente nota antes de soltar la nota anterior). "fulltime"El portamento se aplica siempre.
TimeMode	Determina los cambios de tono en el tiempo. Ajustes: rate1, time1, rate2, time2 rate1El tono cambia a la velocidad especificada. time1El tono cambia en el tiempo especificado. rate2El tono cambia a la velocidad especificada dentro de una octava. time2El tono cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.
LegatoSlope	Determina la velocidad de ataque de las notas ligadas cuando se ha activado Switch y Mono/Poly se ha ajustado a mono (las notas ligadas se superponen unas a otras, tocando la siguiente antes de soltar la anterior). Mientras más alto sea el valor, más lento será la velocidad de ataque. Ajustes: 0 - 7
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla usted puede fijar las funciones de control para los mandos giratorios, y determinar el margen hacia arriba y hacia abajo para la rueda de inflexión de tono.
Knob Assign	Determina la función para los mandos giratorios asignables (1-4). Pulsando el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] en el panel se fija la fila de funciones deseada, que se almacena automáticamente en la memoria con la voz seleccionada en ese momento. Ajustes: pan, tone, assign, MEQofs, MET, arpFx
PBUpper (margen superior de inflexión de tono), PBLower (margen inferior de inflexión de tono),	Estos dos parámetros determinan el margen de cambio de tono de la rueda de inflexión de tono. Ajustes: 48 ~ 24
Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2	Esto le permite determinar y memorizar directamente el valor para cada mando giratorio asignable (A, B, 1 y 2), desde el propio mando giratorio. Simplemente gire el mando hasta el valor deseado, estando el parámetro Knob Assign (anterior) ajustado a "assign" y el valor se almacenará junto con la voz seleccionada en ese momento.
[F2] OUTPUT	
Volume	Determina el nivel de salida de la voz. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de panorámico estéreo de la voz. También puede ajustar este parámetro usando el mando giratorio PAN del panel frontal. Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha) NOTR Cuando se selecciona una voz estéreo, el ajuste de este parámetro puede que no sea efectivo. Las voces con elementos en ajustes de panorámico opuestos (ajustadas en [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan), es decir, una a L63 y otra a R63, se consideran voces estéreos.

RevSend	Determina el nivel de envío de la señal enviada desde efecto de inserción A/B (o la señal sin procesar) al efecto de reverberación. También puede ajustar este parámetro utilizando el mando giratorio REVERB del panel frontal. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend	Determina el nivel de envío de la señal enviada desde efecto de inserción A/B (o la señal sin procesar) al efecto de chorus. También puede ajustar este parámetro utilizando el mando giratorio CHORUS del panel frontal del MOTIF. Ajustes: 0 ~ 127

NOTA Consulte la página 179 respecto de la conexión de efectos en el modo de voz.

[F3] ARP (arpeggio)

[F1] TYPE	Los parámetros básicos (por ejemplo, type o tempo) del arpeggio son los que aparecen en esta pantalla.
Bank, Gtgr (categoría), Type	Estos tres parámetros determinan el tipo de arpeggio. El número prefijo de tres letras anterior al tipo de arpeggio indica el número dentro de la categoría seleccionada. Cuando se selecciona arpeggio de usuario, puede borrar los datos del arpeggio seleccionado con el botón [SF5] Ajustes: consulte la lista de datos adjunta.
Tempo	Determina el tempo del arpeggio. Cuando se ajusta MIDI ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) a "MIDI", se visualizará "MIDI" y no se podrá ajustar el tempo. Ajustes: 1 ~ 300
ChgTiming (tiempo del cambio)	Determina el tiempo actual a que se cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción de arpeggios Ajustes: realtime, measure realtimeEl tipo de arpeggio cambia inmediatamente al seleccionar otro tipo. measureEl tipo de arpeggio cambia en el primer tiempo del compás siguiente después de seleccionar otro tipo
Switch	Determina si la función de arpeggio está activada o desactivada. También puede activar/desactivar la función de arpeggio desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO ON/OFF]. Ajustes: off, on
Hold	Determina si la reproducción del arpeggio se va a "mantener" o no. Cuando se ajusta a "on", el arpeggio se reproduce cíclicamente de manera automática, incluso aunque usted aparte los dedos de las teclas, y continúa reproduciéndose cíclicamente hasta que se pulsa la siguiente tecla. Ajustes: sync-off (véase a continuación), off, on sync-offCon este ajuste, la reproducción de arpeggio continuará en silencio, incluso aunque suelte las teclas. Si pulsa cualquier tecla, la reproducción de arpeggio se activará otra vez. En otras palabras, podrá utilizar la tecla para "silenciar" y "desilenciar" (no para iniciar ni detener) la reproducción de arpeggio manteniéndola pulsada o liberándola. Cuando la sincronización MIDI (página 258) está activada, aquí aparece en pantalla "MIDI" y no se puede ajustar.
KeyMode	Determina cómo se reproduce el arpeggio cuando se toca el teclado. Ajustes: sort, thru, direct sort Cuando toque notas específicas (las de un acorde, por ejemplo), se reproducirá la misma secuencia, independientemente del orden que toque las teclas. thru Cuando toque notas específicas (las de un acorde, por ejemplo), la secuencia resultante diferirá según sea el orden de las notas. direct Los eventos de nota de la secuencia del arpeggio no se reproducen; sólo se oirán las notas interpretadas al teclado. Este ajuste se utiliza con datos de arpeggio que no son de nota, como el cambio de control o la inflexión de tono. Cuando se reproduzca el arpeggio, estos eventos se aplicarán al sonido del teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos que no sean de nota o cuando el tipo de categoría seleccionado sea "Ctrl". sortdirect Se aplicarán a la interpretación al teclado, tanto "sort" como "direct". thru direct Se aplicarán a la interpretación al teclado, tanto "thru" como "direct". NOTA Si la categoría de arpeggio está ajustada a "Ct", no escuchará sonido alguno a menos que aquí seleccione "direct". NOTA Con los ajustes "sort" y "direct", el orden en que se reproducirán las notas dependerá de los datos de secuencia del arpeggio.
VelMode	Determina la velocidad de pulsación de reproducción del arpeggio, o la respuesta del arpeggio a su propia fuerza a la hora de tocar. Ajustes: original, thru original El arpeggio se reproduce a las velocidades de pulsación prefijadas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio. thru El arpeggio se reproduce de acuerdo con la velocidad de pulsación de la interpretación. Por ejemplo, si usted toca las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumentará.
[SF2] LIMIT	
Note Limit	Determina las notas más grave y más aguda del margen de nota del arpeggio. Las notas interpretadas en este margen son las que activarán el arpeggio. Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8) NOTA También puede crear un margen de disparador inferior y superior para el arpeggio, con un "agujero" en el medio, especificando primero la nota más alta. Por ejemplo, un ajuste en Note Limit de "C5 - C4" (DO5 - DO4) le permite activar el arpeggio tocando notas comprendidas entre los dos márgenes de C-2 (DO-2) a C4 (DO4) y C5 (DO5) a G8 (SOL8); las notas tocadas entre C4 y C5 no tienen efecto sobre el arpeggio. NOTA También puede ajustar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón INFORMATION y pulsando las teclas inferior y superior deseadas.
Velocity Limit	Determina la velocidad de pulsación inferior y superior en el margen de velocidad de pulsación del arpeggio. Esto le permite controlar cuándo sonora el arpeggio mediante la fuerza con la que toque. Ajustes: 1 ~ 127 NOTA También puede crear márgenes de activación inferior y superior independientes de la reproducción de arpeggio, con un "agujero" de velocidad de pulsación en el medio, especificando el valor máximo primero. Por ejemplo, un límite de velocidad de pulsación de 93 - 34 le permite reproducir el arpeggio desde dos márgenes de velocidad de pulsación diferentes: soft (1-34) y hard (93-127). Las notas interpretadas en las velocidades de pulsación medias, entre 35 y 92, no reproducirán el arpeggio.

[SF3] PLAY FX	Estos parámetros de efectos de reproducción le permiten controlar la reproducción del arpeggio de manera útil e interesante. Cambiando la temporalidad o "timing" de las notas y su velocidad de pulsación, puede cambiar la sensación rítmica del arpeggio.
UnitMultiply (reproducción de multi unidad)	Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio. Por ejemplo, si fija un valor de 200%, el tiempo de reproducción se doblará (el tempo se reducirá a la mitad). Por el contrario, si fija un valor de 50%, el tiempo de reproducción se reducirá a la mitad (el tempo se doblará). El tiempo normal de reproducción es 100%. Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%
Swing	Retarda las notas en los tiempos pares del compás para producir el efecto de swing. Ajustes: -120 - +120
QuntValue (valor de cuantización)	Determina con que tiempo de compás se alinearán los datos de nota de la secuencia del arpeggio, o determina a que tiempos de compás de la secuencia de arpeggio se aplicará el swing. Ajustes: fusa  tresillo de corcheas  negra  tresillo de semicorcheas  corchea  semicorchea  tresillo de negras 
QuntStrength (fuerza de la cuantización)	El valor Strength ajusta la "fuerza" con que los eventos de nota se desplazarán a los tiempos de compás de cuantización más próximos. Un ajuste de 100% producirá un tiempo exacto ajustado con el parámetro QuntValue (anterior). Un ajuste de 0% no produce ninguna cuantización. Ajustes: 0% - 100%
Velocity Rate	Determina cuánto se desvía la velocidad de pulsación de reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes por debajo de 100% reducirán la velocidad de pulsación de las notas del arpeggio, mientras que los ajustes por encima de 100% aumentarán las velocidades de pulsación. Ajustes: 0% ~ 200% (NOTA) La velocidad de pulsación no puede disminuir ni aumentar más allá de su margen normal de 1 a 127; cualquier valor fuera de tal margen se limitará automáticamente al mínimo o al máximo.
Gate Time Rate	Determina cuánto se desvía el tiempo de puerta (duración) de las notas del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes por debajo de 100% acortarán los tiempos de puerta de las notas del arpeggio, mientras que los ajustes por encima de 100% los alargarán. Ajustes: 0% ~ 200% (NOTA) El tiempo de puerta no se puede disminuir más allá de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de este margen se limitará automáticamente al mínimo.

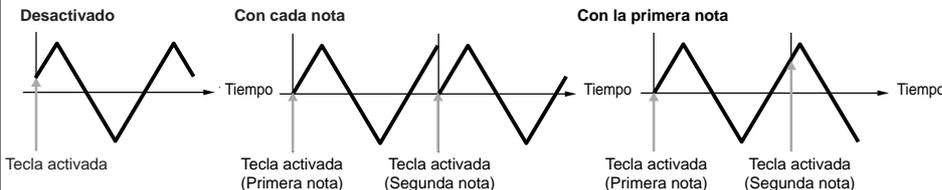
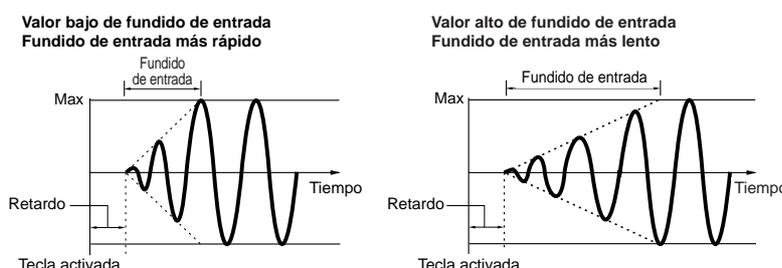
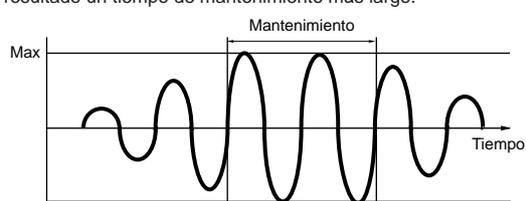
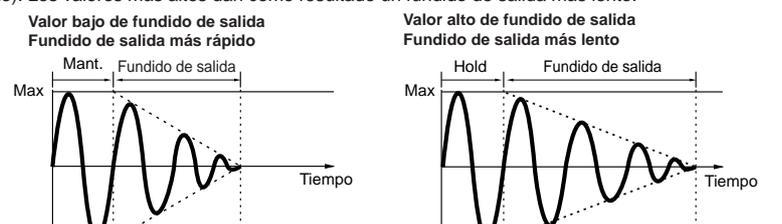
[F4] CTL SET (grupo de controladores)

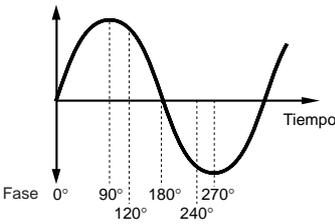
[SF1] SET 1/2 - [SF3] SET 5/6	Puesto que pueden asignarse hasta seis grupos de controladores a cada voz, existen tres páginas (grupos 1/2, grupos 3/4 y grupos 5/6). Si desea disponer de más información acerca de los grupos de controladores, consulte la página 155.
ElementSw	Determina si el controlador seleccionado afecta o no a cada elemento individual. Ajustes: Elementos 1 a 4 activados ("1" a "4") o desactivados ("."). (NOTA) Este parámetro se desactiva si el parámetro de destino (Dest) que viene a continuación se fija a un parámetro no relacionado con los elementos de voz.
Source	Determina qué controlador del panel va a ser asignado y utilizado como controlador fuente para el grupo seleccionado. Este controlador se usa entonces para controlar parámetro fijado en destino (Dest), a continuación. Ajustes: PB (rueda de inflexión de tono), MW (rueda de modulación), AT (aftertouch o presión posterior a la pulsación), FC1 (pedal controlador 1), FS (pedal interruptor), RB (controlador de cinta), BC (controlador de soplo), AS1 (mando giratorio ASSIGN 1), AS2 (mando giratorio ASSIGN 2), FC2 (pedal controlador 2). (NOTA) Tenga en cuenta que a diferencia de los demás controladores, los mandos giratorios ASSIGN A y B pueden ser asignados, cada uno de ellos, a una función común para todo el modo de voz, y no a diferentes funciones para cada voz individual. Véase también el modo de utilidades (página 263).
Dest (destino)	Determina el parámetro destino que será controlado por el controlador fuente (parámetro anterior Source). Ajustes: Si desea una lista completa de los parámetros/controles disponibles, remítase a la lista de datos adjunta.
Depth	Determina el grado en el que afecta el controlador fuente al parámetro destino. Para valores negativos, el funcionamiento del controlador se invierte, produciendo los ajustes máximos del controlador cambios mínimos en los parámetros. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F5] LFO (oscilador de baja frecuencia)

En estas pantallas puede hacer una serie de ajustes relacionados con el LFO. Como su nombre sugiere, el LFO crea formas de onda de baja frecuencia. Estas formas de onda pueden utilizarse para variar el tono, el filtro o la amplitud y crear efectos como vibrato, wah-wah y trémolo.

[SF1] WAVE	
Wave	Determina la onda del LFO. Ajustes: tri (triangular), tri + (triangular plus), sawup (sierra hacia arriba), sawdwn (sierra hacia abajo), squ 1/4 (cuadrada 1/4), squ 1/3 (cuadrada 1/3), squ (cuadrada), squ 2/3 (cuadrada 2/3), squ 3/4 (cuadrada 3/4), trpzp (trapezoidal), S/H 1, S/H 2, user (usuario)
Speed	Determina la velocidad de la modulación de onda del LFO. Los valores más altos dan como resultado velocidades de modulación más rápidas. Ajustes: 0 ~ 63

<p>TempoSync</p>	<p>Determina si el LFO está sincronizado o no al tiempo del arpeggio secuenciador (canción o patrón). Ajustes: off (no sincronizado), on (sincronizado)</p>
<p>TempoSpeed</p>	<p>Este parámetro está disponible solamente cuando el parámetro anterior, TempoSync, está puesto en "on". Le permite hacer ajustes de valores de notas detallados que determinan cómo hace los pulsos el LFO en sincronización con el arpeggio o secuenciador. Ajustes: 16th (semicorchea), 8th/3 (tresillo de corcheas), 16th. (semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 4th/3 (tresillo de negras), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negra), 2nd/3 (tresillo de blancas), 4th. (negra con puntillo), 2nd (blanca), whole/3 (tresillo de redondas), 2nd. (blanca con puntillo), 4th x 4 (cuatrillo de negras; cuatro negras por tiempo de compás), 4th x 5 (quintillo de negras; cinco negras por compás), 4th x 6 (sextillo de negras; seis negras por compás), 4th x 7 (septillo de negras; siete notas por compás), 4th x 8 (octillo de negras; ocho negras por compás) (NOTA) La duración real de la nota depende del ajuste de tempo MIDI interno o externo.</p>
<p>KeyOnReset</p>	<p>Determina si el LFO se va a reiniciar o no cada vez que se pulsa una nota. Están disponibles los siguientes tres ajustes: Ajustes: off, each-on (activado con cada nota), 1st on (activado con la primera) off.....El LFO realiza los ciclos libremente sin sincronizarse con ninguna tecla. Al pulsar una tecla arranca la onda del LFO sea cual sea la fase del LFO en ese punto. each onEl LFO se reinicia con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (a continuación). 1st-on.....El LFO se reinicia con todas las notas interpretadas e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (a continuación). Sin embargo, si usted toca una segunda nota mientras mantiene pulsada la primera, el LFO continúa realizando ciclos de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. En otras palabras, el LFO sólo se reinicia si la primera nota se suelta antes de pulsar la segunda.</p> 
<p>RandomSpeed</p>	<p>Determina el grado de cambio de la velocidad del LFO de manera aleatoria. Un ajustes de "0" produce la velocidad original. Los valores más altos producen un mayor grado de cambio de velocidad. Ajustes: 0 - 127</p>
<p>[SF2] DELAY</p>	
<p>Delay (tiempo de retardo)</p>	<p>Determina el tiempo de retardo antes de que el LFO entre en acción. Los valores más altos dan como resultado tiempos de retardo más largos. Ajustes: 0 ~ 127</p>
<p>FadeIn (tiempo de fundido de entrada)</p>	<p>Determina la cantidad de tiempo que tarda el efecto de LFO en el fundido de entrada (después de transcurrido el tiempo de retardo). Los valores más altos dan como resultado un fundido de entrada más lento. Ajustes: 0 ~ 127</p> 
<p>Hold (tiempo de mantenimiento)</p>	<p>Determina la cantidad de tiempo durante la cual el LFO se va a mantener en su máximo nivel. Los valores más altos dan como resultado un tiempo de mantenimiento más largo. Ajustes: 0 ~ 127</p> 
<p>FadeOutTime</p>	<p>Determina la cantidad de tiempo que tarda el efecto de LFO en el fundido de salida (después de transcurrido el tiempo de retardo). Los valores más altos dan como resultado un fundido de salida más lento. Ajustes: 0 ~ 127</p> 

[SF3] PHASE	
Phase	<p>Determina el punto de comienzo de la fase para la onda del LFO cuando se toca una nota. Ajustes: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
OffsetEL1 - EL4 (compensación de fase elemento 1 - elemento 4)	<p>Determina los valores de compensación del parámetro Phase (anterior) para los elementos respectivos. Ajustes: +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
[SF4] BOX1 - 3	
ElemSw	<p>Determina si cada elemento va a verse afectado o no por el LFO. El número de elemento (1-4) se muestra cuando se activa el LFO; cuando el LFO está desactivado para ese elemento, se indica mediante un guión (-).</p>
Dest	<p>Determina los parámetros que van a ser controlados (modulados) por la onda del LFO. Ajustes: amd, pmd, fmd, reso (resonancia), pan, ELFOspd (velocidad del LFO de elemento).</p>
Depth	<p>Determina profundidad de onda del LFO. Ajustes: 0 ~ 127</p>
DptRatio EL1 - EL4 (compensación de profundidad elemento 1 - elemento 4)	<p>Determina los valores de compensación del parámetro Depth (anterior) para los elementos respectivos. Ajustes: 0 ~ 127</p>
[SF5] USER	
Template	<p>Es posible seleccionar una plantilla preprogramada para la onda del LFO. En la pantalla aparecerá el gráfico de la onda de la plantilla y podrá crear la onda del LFO mientras la ve. Cada vez que pulse el botón [SF1] aleatorio, aparecerán aleatoriamente distintas ondas de LFO en la pantalla. Ajustes: all0 Los valores de todos los pasos se ajustan a 0. All64 Los valores de todos los pasos se ajustan a 64. All127 Los valores de todos los pasos se ajustan a 127. saw up Crea un onda con forma de sierra hacia arriba. saw down Crea un onda con forma de sierra hacia abajo. Even step Los valores de los pasos pares se ajustan a 127 y los valores de todos los pasos impares se ajustan a 0. Odd step Los valores de los pasos impares se ajustan a 127 y los valores de todos los pasos pares se ajustan a 0.</p>
Slope	<p>Determina las características de pendiente de la onda del LFO. Ajustes: OFF (sin pendiente), up, down, up&down</p>
Value	<p>Determina el valor de cada paso. Ajustes: 0 - 127</p>
Step	<p>Selecciona el número de paso de la onda del LFO. Ajustes: 1 - 16</p>
[F6] EFFECT	
NOTA	<p>Si desea más detalles acerca de la conexión de efectos del modo de voz, consulte la página 179. Los detalles sobre los tipos de efectos los encontrará en la lista de tipos de efectos de la lista de datos adjunta.</p>
[SF1] CONNECT	
EL: OUT 1-4 (salida de efecto del elemento 1 - 4)	<p>Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para el elemento en concreto. Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para el elemento en concreto. Ajustes: ins1, ins2, thru</p>
InsEFConnect (conexión de efecto de inserción)	<p>Determina la ruta de envío del efecto para los efectos de inserción A y B. Los cambios del ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla, dándole una idea clara de cómo es el recorrido de la señal. Ajustes: para (paralelo), InsAtoB, InsBtoA (véase la página 179)</p>
InsACTgry (categoría de inserción A) InsAType (tipo de inserción A)	<p>Determina el tipo de efecto para la inserción A.</p>

InsBCtgy (categoría de inserción B) InsBType (tipo de inserción B)	Determina el tipo de efecto para la inserción B.
RevType (tipo de efecto de reverberación)	Determina el tipo de efecto para el efecto de reverberación.
ChocCtg (categoría del efecto de chorus) ChoType (tipo de efecto de chorus)	Determina el tipo de efecto para el efecto de chorus.
RevSend (envío a reverberación)	Determina el nivel del sonido (desde inserción A o B, o desde la señal en "bypass") que se envía al efecto de reverberación. Un ajuste de "0" deja el sonido sin procesamiento de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (envío a chorus)	Determina el nivel del sonido (desde inserción A o B, o desde la señal en "bypass") que se envía al efecto de chorus. Un ajuste de "0" deja el sonido sin procesamiento de chorus. Ajustes: 0 ~ 127
Reverb Return (nivel de retorno de reverberación)	Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
Chorus Return (nivel de retorno de chorus)	Determina el nivel de retorno del efecto de chorus. Ajustes: 0 ~ 127
Chorus To Reverb (chorus a reverberación)	Determina el nivel de envío de la señal enviada desde el efecto de chorus al efecto de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
Reverb Pan (panorámico de reverberación)	Determina el ajuste de posición de panorámico para el efecto de reverberación. Ajustes: Ajustes: L64 (extremo izquierdo) ~ cnt (central) ~ R63 (extremo derecho)
ChoPan (panorámico de chorus)	Determina el ajuste de posición de panorámico para el efecto de chorus. Ajustes: L64 (extremo izquierdo) ~ cnt (central) ~ R63 (extremo derecho).
[SF2] INS A (inserción A)	El número de parámetros y valores disponibles difiere dependiendo del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Si desea más información, consulte la lista de tipos de efectos de la lista de datos adjunta. Tenga en cuenta que el menú del bloque de efectos correspondiente desaparece de la pantalla cuando se selecciona el tipo "thru".
[SF3] INS B (inserción B)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

Edición de elemento	[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → Selección de elemento
---------------------	--

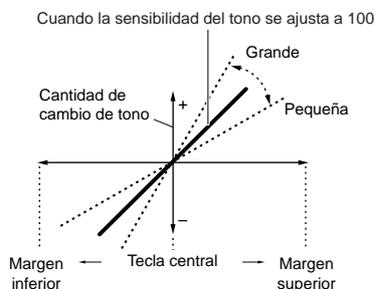
Estos parámetros se utilizan para editar los elementos individuales que constituyen una voz normal.

[F1] OSC (oscilador)	
[SF1] WAVE	En esta pantalla puede seleccionar la forma de onda deseada o el sonido utilizado por elemento.
ElementSw (interruptor de elemento)	Determina si el elemento seleccionado en ese momento está activado o desactivado. Ajustes: off (inactivo), on (activo)
Bank (interruptor de elemento)	Determina el banco se utilizará la forma de onda predefinida o la forma de onda de usuario. Ajustes: preset, usr wav (NOTA) La forma de onda de usuario contiene datos de audio que haya creado con la función de muestreo o que haya importado (como archivo WAV o AIFF) desde una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB.
Wave No. (número de onda) Wave Ctgry (categoría de onda)	Determina la forma de onda del elemento seleccionado. Consulte la lista de formas de ondas de la lista de datos adjunta.
[SF2] OUTPUT	
KeyOnDelay	Determina el tiempo (retardo) entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el punto en el que se reproduce el sonido. Puede determinar diferentes tiempos de retardo para cada elemento. Ajustes: 0 ~ 127
DelayTempoSync	Determina si el parámetro KeyOnDealy se sincronizará o no con el tempo del arpegio o del secuenciador (canción o patrón). Ajustes: off (no se sincroniza), on (sincronizado)
DelayTempo	Determina el tiempo del parámetro KeyOnDelay cuando se activa DelayTempo. Ajustes: 16th (semicorchea), 8th/3 (tresillo de corcheas), 16th.(semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 4th/3 (tresillo de negras), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negras), 2nd/3 (tresillo de blancas), 4th. (negra con puntillo), 2nd (blanca), whole/3 (tresillo de redondas), 2nd. (blanca con puntillo), 4th x 4 (cuatrillo de negras; cuatro negras por tiempo de compás), 4th x 5 (quintillo de negras; cinco negras por compás), 4th x 6 (sextillo de negras; seis negras por compás), 4th x 7 (septillo de negras; siete notas por compás), 4th x 8 (octillo de negras; ocho negras por compás).

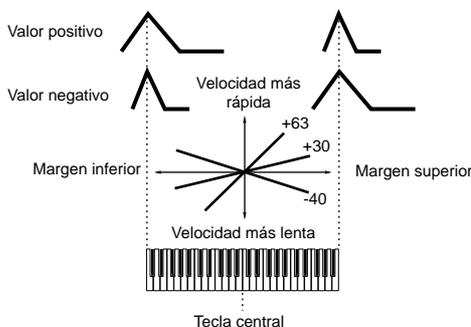
InsEffectOut (salida de efecto de inserción)	Determina el efecto de inserción (1 ó 2) que se utilizará para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para el elemento en concreto. Este parámetro es el mismo que "EL: OUT" de la pantalla [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT de la edición común normal. Si aquí hace un ajuste, automáticamente variará el ajuste de ese parámetro también. Ajustes: thru, insA (efecto de inserción A), insB (efecto de inserción B).
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Determina las notas más grave y más aguda del margen del teclado para cada elemento. El elemento seleccionado sonará sólo cuando se toquen notas dentro de este margen. Ajustes: C-2 (DO2) ~ G8 (SOL8) (NOTA) También se puede crear un margen inferior y uno superior para el elemento, con un "agujero" en medio, especificando la nota más alta en primer lugar. Por ejemplo, el ajuste de Note Limit en "C5-C4" (DO5-DO4) le permite que el elemento suene en dos extensiones separadas: desde DO-2 a DO4 y desde DO5 hasta SOL8. Las notas que se toquen entre DO4 y DO5 no reproducirán el elemento. (NOTA) También puede fijar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón INFORMATION y pulsando las teclas grave y aguda deseadas. Véase "Funcionamiento básico" en la página 53.
VelocityLimit	Determina los valores mínimo y máximo de margen de velocidad de pulsación dentro de cual responderá cada elemento. Cada elemento sólo sonará en las notas tocadas dentro del margen de velocidad de pulsación especificado. Por ejemplo, esto le permite tener un sonido de un elemento cuando toca suavemente y otro sonido diferente cuando toca con más fuerza. Ajustes: 1 ~ 127 (NOTA) También puede crear márgenes inferior y superior separados para el elemento, con un "agujero" de velocidad de pulsación en medio, especificando el valor máximo primero. Por ejemplo, fijar un límite de velocidad de pulsación de 93 - 34 le permite reproducir el elemento desde dos rangos de velocidad de pulsación independientes: suave (1 - 34) y fuerte (93 - 127). Las notas tocadas con velocidades de pulsación intermedias (entre 35 y 92) no reproducirán el elemento seleccionado.
VelCrossFade (cruce de fundidos de velocidad de pulsación)	Determina la graduación con que el sonido de un elemento disminuirá de volumen respecto de la distancia de los cambios de velocidad de pulsación que se sitúen fuera del ajuste de límite de velocidad de pulsación. La aplicación práctica de este parámetro es crear cruces de velocidades de pulsación con un sonido natural, en el que diferentes elementos cambian gradualmente según lo fuerte o suave que toque el teclado. Mientras más alto sea el valor más gradual será el nivel del cambio. Ajustes: 1 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	En esta pantalla puede ajustar los distintos parámetros relacionados con el tono, para el elemento seleccionado.
Coarse (interruptor de elemento)	Determina el tono de cada elemento en semitonos. Ajustes: -48 ~ 0 ~ +48
Fine (interruptor de elemento)	Determina la afinación exacta para el tono de cada elemento. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
FineScaling	Determina el grado en el que las notas (especialmente su posición o margen de octava) afectarán al tono en la afinación exacta (ajustado en el apartado anterior) del elemento seleccionado, teniendo a C3 (DO3) como tono base. Un ajuste positivo producirá que el tono de las notas graves sea más grave que el de las notas agudas resulte más agudo. Ajustes: -64 - 0 - +63
Random	Le permite variar al azar el tono del elemento para cada nota que toque. Esto es efectivo en la reproducción de variaciones de tono natural en instrumentos acústicos. Es también útil para crear cambios de tono aleatorios inusuales. Cuanto más alto el valor, mayor la variación de tono. Un valor de "0" no produce ningún cambio de tono. Un valor de 0 no producirá ningún cambio en el tono. Ajustes: 0 ~ 127
[SF2] VEL SENS (sensibilidad a la pulsación)	Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el PEG (generador de envolvente del tono) a la velocidad de pulsación.
EGTime, Segment	Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del PEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente. Ajustes: EGTime (tiempo) -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rsl,all atkEl valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque. atk+dcy (ataque y caída)El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque/caída 1. dcyEl valor de tiempo del EG afecta al tiempo de caída 1. Atk+rsl (ataque+abandono)El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque/abandono. allEl valor de tiempo del EG afecta a todos los parámetros de tiempo del PEG.
EGDepth, Curve	Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del PEG. Los ajustes positivos harán que el nivel suba cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán que el nivel descienda. El parámetro Curve (curva) le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación diferentes (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envolvente del tono (PEG). Ajustes: EGDepth -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Curve 0 ~ 4
Pitch	Determina la velocidad de pulsación del tono. Los valores extremos producen una mayor variación en el cambio de tono. Para valores positivos, cuanto más fuerte se tocan las teclas, mayor es el cambio en el tono. Para valores negativos, cuanto más suave se tocan las teclas, mayor es el cambio en el tono. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

<p>[SF3] PEG (generador de envolvente del tono)</p>	<p>Desde esta pantalla puede hacer todos los ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envolvente de tono (PEG), que determinan cómo cambia el tono del sonido en el tiempo. Estos parámetros se pueden usar para controlar el cambio de tono desde el momento que se pulsa una tecla en el teclado hasta que se suelta. Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.</p> <table border="1" data-bbox="539 309 1423 376"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mantenimiento</th> <th>Ataque</th> <th>Caída 1</th> <th>Caída 2</th> <th>Abandono</th> <th>Profundidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tiempo</td> <td>Tiempo de mantenimiento</td> <td>Tiempo de ataque</td> <td>Tiempo de caída 1</td> <td>Tiempo de caída 2</td> <td>Tiempo de abandono</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nivel</td> <td>Nivel de mantenimiento</td> <td>Nivel de ataque</td> <td>Nivel de caída 1</td> <td>Nivel de caída 2</td> <td>Nivel de abandono</td> <td>Profundidad</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ajustes: TIME: 0 - 127 LEVEL: -128 - 0 - +127 DEPTH: -64 - 0 - +63</p> <p>(NOTA) Respecto de los detalles acerca del PEG, consulte la página 160.</p>		Mantenimiento	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad	Tiempo	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono		Nivel	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad
	Mantenimiento	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad																
Tiempo	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono																	
Nivel	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad																
<p>[SF4] KEY FLW (seguimiento de tecla)</p>	<p>Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla, en otras palabras, cómo el tono del elemento y su generador de envolvente del tono (PEG) responden a las notas concretas (o al margen de octava) que usted toque.</p>																					
<p>PitchSens (Sensibilidad al tono)</p>	<p>Determina las notas más grave y más aguda del margen del teclado para cada elemento. El elemento seleccionado sonará sólo cuando se toquen notas dentro de este margen.</p> <p>Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%</p> <p>(NOTA) Este parámetro resulta útil para crear afinaciones alternativas, o para utilizar con sonidos que no necesitan estar separados por semitonos, como los sonidos de baterías tonales de una voz normal.</p>																					
<p>F Center Key</p>	<p>Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el tono. El número de nota ajustado tiene el mismo tono que el normal, independientemente del ajuste de sensibilidad del tono. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tono, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén la teclas tocadas, mayor será el grado de cambio de tono.</p> <p>Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)</p> <p>(NOTA) Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Véase "Funcionamiento básico" en la página 53.</p>																					
<p>EGTimeSens (Sensibilidad al tiempo del EG)</p>	<p>Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su margen de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente del tono (PEG) del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente) se utiliza como tono básico para este parámetro. Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más graves cambie más lentamente y que el tono de las notas más agudas cambie más rápidamente. Los valores negativos tienen el efecto contrario.</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>F Center Key</p>	<p>Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el PEG. Cuando se toca la nota central, el PEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de tono para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.</p> <p>Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)</p> <p>(NOTA) Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Véase "Funcionamiento básico", página 53.</p>																					

Sensibilidad del tono y tecla central



Sensibilidad del tiempo del EG y tecla central



[F3] FILTER

<p>[SF1] TYPE</p>	<p>Desde esta pantalla puede hacer ajustes exhaustivos para la sección de filtro. Los parámetros disponibles difieren dependiendo del tipo de filtro que se seleccione aquí.</p>
<p>Type</p>	<p>Básicamente, hay cuatro tipos de filtros diferentes: un LPF (filtro de paso bajo), un HPF (filtro de paso alto), un BPF (filtro de paso de banda) y un BEF (filtro de eliminación de banda). Cada tipo tiene una respuesta de frecuencia diferente y produce un efecto diferente sobre el sonido. El MOTIF ES también presenta una combinación especial de tipos de filtros, para conseguir un control adicional sobre el sonido.</p> <p>Ajustes: véase la página 209.</p>
<p>Gain</p>	<p>Determina la ganancia (la cantidad de realce aplicado a la señal enviada al filtro)</p> <p>Ajustes: 0 ~ 255</p>
<p>Cutoff</p>	<p>Determina la frecuencia de corte para el filtro, o la frecuencia central alrededor de la cual se aplica el filtro.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 255</p>

Resonance/Width	<p>La función de este parámetro varía de acuerdo con el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excluyendo el BPFw), o BEF, este parámetro se utiliza para determinar la resonancia. En el BPFw, se usa para ajustar el ancho de banda. Este parámetro se usa para determinar la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede usar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte (Cutoff) para añadir carácter adicional al sonido. El parámetro de amplitud se utiliza para ajustar el ancho de banda de las frecuencias de señal cuyo paso permite el filtro.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>																					
Distance	<p>Determina la distancia entre las frecuencias de corte para los tipos de filtro duales (dos filtros idénticos combinados en paralelo y el tipo LPF12 + HPF12).</p> <p>Ajustes: 0 ~ 255</p>																					
HPFCutoff	<p>Determina la frecuencia central para el siguiente parámetro (seguimiento de tecla) del HPF. Este parámetro está disponible cuando se selecciona un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".</p> <p>Ajustes: 0 ~ 255</p>																					
HPFKeyFlw (seguimiento de tecla)	<p>Determina el ajuste de seguimiento de tecla para la frecuencia de corte del HPF. Este parámetro varía la frecuencia central de acuerdo con la posición de las notas tocadas en el teclado. Un ajuste positivo elevará la frecuencia central para las notas más agudas y la disminuirá para las notas más graves. Un ajuste negativo tiene el efecto contrario.</p> <p>Este parámetro está disponible cuando se selecciona un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".</p> <p>Ajustes: 200% ~ 0 ~ +200%</p>																					
[SF2] VEL SENS (sensibilidad a la velocidad de pulsación)	<p>Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el generador de envolvente de filtro y el FEG a la velocidad de pulsación.</p>																					
EG Time, Segment	<p>Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del FEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente.</p> <p>Ajustes: EGTime -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all Atk (ataque)Afecta al tiempo de ataque. Atk+dcy (ataque+caída)Afecta al tiempo de ataque/caída 1 Dcy (caída)Afecta al tiempo de caída. Atk+rls (ataque+abandono)Afecta al tiempo de ataque y abandono. All (todo)Afecta a todos los parámetros de tiempo del FEG.</p>																					
EGDepth, Curve	<p>Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del FEG. Los ajustes positivos originarán mayores cambios en el filtro cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán justo lo contrario; mientras más suave toque, mayor será el cambio del sonido. El parámetro Curve le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación diferentes (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envolvente de filtro (FEG).</p> <p>Ajustes: EGDepth -64 ~ 0 ~ +63 Ajustes: Curve (curva) 0 ~ 4</p>																					
Cutoff	<p>Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta a la frecuencia de corte del generador de envolvente de filtro (FEG). Los valores extremos producen mayor variación en la frecuencia de corte. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque las teclas mayor será el cambio en la frecuencia de corte. Los valores negativos tienen el efecto contrario, cambiando más la frecuencia cuanto más suave se toquen las teclas.</p> <p>Ajustes: 64 ~ 0 ~ +63</p>																					
Resonance	<p>Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta a la resonancia del generador de envolvente de filtro (FEG). Los valores extremos producen mayor variación en la resonancia. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque las teclas mayor será el cambio en la resonancia. Los valores negativos tienen el efecto contrario, cambiando más la resonancia cuanto más suave se toquen las teclas.</p> <p>Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
[SF3] FEG (generador de envolvente del filtro)	<p>Desde esta pantalla puede realizar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG del filtro, que determina la calidad tonal de los cambios de tono en el tiempo. Estos ajustes pueden utilizarse para controlar el cambio de la frecuencia de corte desde el momento en que se pulse una nota en el teclado hasta el momento en que el sonido cesa.</p> <p>Los nombres completos de los parámetros disponibles se indican en la tabla siguiente, tal como aparecen en la pantalla.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mantenimiento</th> <th>Ataque</th> <th>Caída 1</th> <th>Caída 2</th> <th>Abandono</th> <th>Profundidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tiempo</td> <td>Tiempo de mantenimiento</td> <td>Tiempo de ataque</td> <td>Tiempo de caída 1</td> <td>Tiempo de caída 2</td> <td>Tiempo de abandono</td> <td>Profundidad</td> </tr> <tr> <td>Nivel</td> <td>Nivel de mantenimiento</td> <td>Nivel de ataque</td> <td>Nivel de caída 1</td> <td>Nivel de caída 2</td> <td>Nivel de abandono</td> <td>Profundidad</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ajustes: TIME: 0 - 127 LEVEL: -128 - 0 - +127 DEPTH: -64 - 0 - +63</p> <p>(NOTA) Respeto de los detalles acerca del FEG, consulte la página 161.</p>		Mantenimiento	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad	Tiempo	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	Profundidad	Nivel	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad
	Mantenimiento	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad																
Tiempo	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	Profundidad																
Nivel	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad																
[SF4] KEY FLW (seguimiento de tecla)	<p>Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla para el filtro, en otras palabras, cómo las cualidades tonales del elemento y su generador de envolvente del filtro (FEG) responden a las notas concretas (o al margen de octava) que usted toque.</p>																					
CutoffSens (sensibilidad al corte)	<p>Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan al filtro del elemento seleccionado. Un ajuste de "Center Key", el parámetro siguiente, en C3 (DO3) es utilizado como ajuste básico por el parámetro de corte (Cutoff). Un ajuste positivo disminuirá la frecuencia de corte para las notas más graves, y la elevará para las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.</p> <p>Ajustes: 200% ~ 0 ~ +200%</p>																					

► Center Key

Indica que la nota central para el parámetro anterior CutoffSens es C3 (Do3). En ella, el tono permanece inalterado. Para otras notas tocadas, la frecuencia de corte varía de acuerdo con la nota y con el ajuste de sensibilidad al corte en particular. Tenga en cuenta que esto es sólo con objeto de mostrarlo en pantalla; el valor no se puede cambiar.

Ajustes: C-2 – G8

EGTimeSens
(Sensibilidad al tiempo del EG)

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su margen de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente del filtro (FEG) del elemento seleccionado. La velocidad de cambio básica para el FEG es en la nota especificada en tecla Center Key, el parámetro siguiente. Un ajuste positivo producirá cambios más lentos en las notas más graves y más rápidos en las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

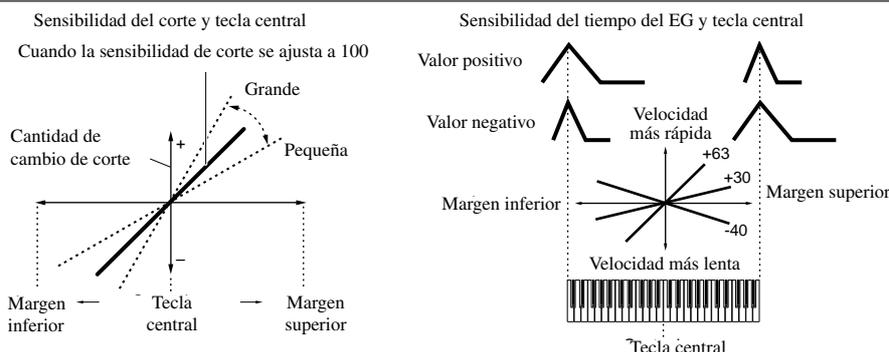
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

► Center Key

Determina la nota o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el FEG. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tiempo, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén las teclas tocadas, más se desvía de la norma el tiempo del FEG.

Cuando se toca la nota central, el FEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de filtro para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.

Ajustes: C-2 (Do-2) ~ G8 (Sol8)



[SF5] SCALE
(escalamiento del filtro)

El escalamiento del filtro controla la frecuencia de corte del filtro de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado entero en cuatro puntos de ruptura, y asignarles diferentes valores de compensación de la frecuencia de corte. Consulte el ejemplo de ajuste de la página 211.

Ajustes: BREAK POINT (PUNTO DE RUPTURA) 1 ~ 4: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

OFFSET (DESVIACIÓN) 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127

[NOTA] También es posible ajustar el punto de ruptura directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico", página 53.

[F4] AMP (amplitud)

[SF1] LVL/PAN (nivel/panorámico)

Esta pantalla no sólo le permite realizar los ajustes básicos de nivel y panorámico para cada elemento individual, sino que también le proporciona algunos parámetros detallados e infrecuentes que afectan a la posición de panorámico.

Level

Determina el nivel de salida para el elemento seleccionado.

Ajustes: 0 ~ 127

Pan

Determina la posición de panorámico estéreo para el elemento seleccionado. También se usará como posición de panorámico básica para los ajustes de los restantes parámetros de panorámico, Alternate, Random y Scale.

Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

AlternatePan

Determina la cantidad en la que el sonido del elemento seleccionado es panoramizado alternativamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. El ajuste Pan es el que se toma como posición básica para este parámetro.

Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

RandomPan

Determina la cantidad en la que el sonido del elemento seleccionado es panoramizado aleatoriamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. El ajustes de Pan es el que se toma como posición central para este parámetro.

Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

ScalingPan

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su margen de octava) afectan a la posición de panorámico, izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3 (Do3), el ajuste de panorámico principal (Pan) se usa como posición de panorámico básica.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[SF2] VEL SENS
(sensibilidad a la pulsación)

Desde esta pantalla puede determinar la respuesta el EG de amplitud (volumen) a la velocidad de pulsación.

EG Time, Segment

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del AEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

Ajustes: EGTime -64 ~ 0 ~ +63

Ajustes: Segment, atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (ataque).....Afecta al tiempo de ataque.

atk+dcy (ataque+caída).....Afecta a tiempo de ataque/caída 1

dcy (caída).....Afecta al tiempo de caída.

atk+rls (ataque+abandono).....Afecta al tiempo de ataque y abandono.

all (todo).....Afecta a todos los parámetros de tiempo del AEG.

Level, Curve

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del AEG. Los ajustes positivos originarán mayores cambios en el volumen cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán justo lo contrario, cuanto más suave toque, más cambiará el volumen. El parámetro Curve le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación predefinidas diferentes (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envolvente de la amplitud (AEG).

Ajustes: Level -64 ~ 0 ~ +63

Ajustes: Curve 0 ~ 4

[SF3] AEG (generador de envolvente de amplitud)

Desde esta pantalla puede hacer todos los ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envolvente de la amplitud (AEG), que determinan cómo cambia el volumen del sonido en el tiempo. Puede utilizarse para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que el sonido cesa. Los nombres completos de los parámetros disponibles se indican en la tabla siguiente, tal como aparecen en la pantalla.

	Inicial	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad
Tiempo	—	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	—
Nivel	Nivel inicial	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	—	—

Ajustes: TIME: 0 ~ 127

LEVEL: 0 ~ +127

(NOTA) Respecto de los detalles acerca del AEG, consulte la página 162.

[SF4] KEY FLW (seguimiento de tecla)

Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla para la amplitud, en otras palabras, cómo el volumen del elemento y su generador de envoltura de la amplitud (AEG) responden a las notas concretas (o al margen de octava) que usted toque.

LevelSens (sensibilidad al nivel)

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su margen de octava) afectan al volumen del elemento seleccionado. El ajuste de Center Key en C3 (Do3) se utiliza como ajuste básico.

Un ajuste positivo disminuirá el nivel de salida para las notas más graves, y lo elevará para las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%

► Center Key

Indica que la nota central para el parámetro anterior LevelSens es C3 (Do3). En ella, el volumen (nivel) permanece inalterado. Para otras notas tocadas, el volumen varía de acuerdo con la nota y con el ajuste de sensibilidad del nivel en particular. Tenga en cuenta que esto es sólo con objeto de mostrarlo en pantalla; el valor no se puede cambiar.

EGTimeSens (Sensibilidad al tiempo del EG)

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su margen de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente de la amplitud (AEG) del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente), se utiliza como amplitud básica para este parámetro.

Un ajuste positivo hará que la amplitud de las notas más graves cambie más lentamente, y más rápidamente en las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

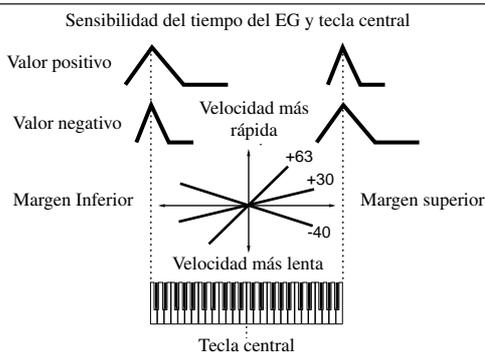
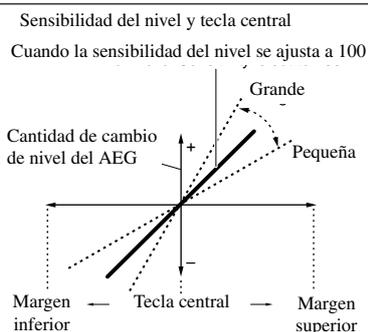
► Center Key

Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el AEG. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tiempo, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén las teclas tocadas, más se desvía de la norma el tiempo del AEG.

Cuando se toca la nota central, el AEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de la amplitud para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.

Ajustes: C-2 (Do-2) ~ G8 (Sol8)

(NOTA) También puede ajustar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando las teclas inferior y superior deseadas. Consulte "Funcionamiento básico", página 53



[SF5] SCALE (escalamiento de amplitud)

El escalamiento de la amplitud controla el nivel de salida (ajustado en la pantalla [F4] AMP ~ [SF1] LVL/PAN) de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado entero en cuatro puntos de ruptura, y asignarles respectivamente diferentes valores de compensación de la frecuencia de corte. Consulte el ejemplo de ajuste de la página 211.

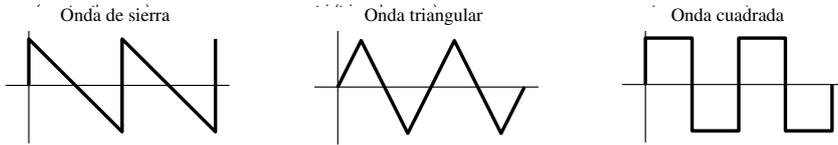
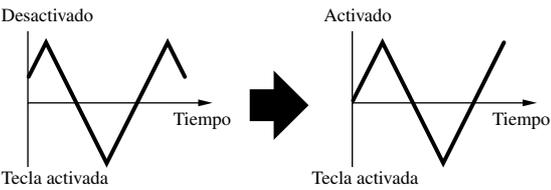
Ajustes: BREAK POINT (PUNTO DE RUPTURA) 1 ~ 4: C-2 (Do-2) ~ G8 (Sol8)

Ajustes: OFFSET (DESVIACIÓN) 1 ~ 4: -128 ~ 0 ~ +127

(NOTA) También puede ajustar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando las teclas inferior y superior deseadas. Consulte "Funcionamiento básico", página 53

[F5] LFO (oscilador de baja frecuencia)

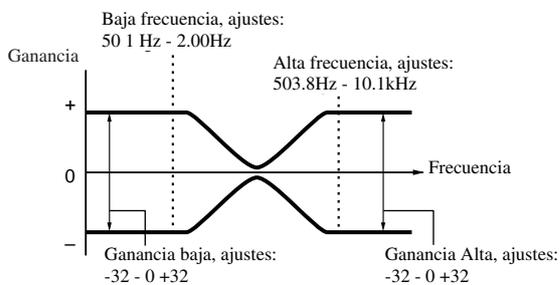
Esta pantalla le proporciona un grupo de controles sobre el LFO para cada elemento individual. El LFO se puede usar para crear vibrato, wah-wah, trémolo y otros efectos especiales, aplicándolo a los parámetros de tono, filtro y amplitud.

Wave	Determina la forma de onda del LFO usada para variar el sonido. Ajustes: saw (sierra), tri (triangular), squ (cuadrada)
	
Speed	Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Cuanto mayor el valor, más rápida la velocidad. Ajustes: 0 ~ 63
KeyOnReset (reajuste de tecla activada)	Determina si el LFO se reajustará o no cada vez que se toque una nota. Ajustes: off, on
	
KeyOnDelay	Determina el tiempo de retardo entre el momento que se pulsa una nota en el teclado y el momento en que el LFO entre en acción. Cuanto más alto el valor, más largo el tiempo de retardo. Ajustes: 0 ~127
PMOD (profundidad de modulación del tono)	Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) el tono del sonido. Cuanto mayor el valor, más cantidad de modulación del tono. Ajustes: 0 ~127
FMOD (profundidad de modulación del filtro)	Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más cantidad de modulación del filtro. Ajustes: 0 ~127
AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)	Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido. Cuanto mayor el valor, más cantidad de modulación de la amplitud. Ajustes: 0 ~127

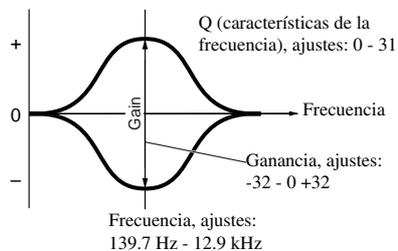
[F6] EQ (ecualizador)

Type	Determina el tipo de ecualizador. El MOTIF ES cuenta con una amplia selección de diversos tipos de ecualizador, que pueden utilizarse no sólo para realzar el sonido original, sino incluso cambiar por completo el carácter del sonido. Los parámetros concretos y los ajustes disponibles dependen del tipo de ecualizador que se haya seleccionado. Ajustes: EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru
	EQ L/H (graves/agudos)..... Es un ecualizador de tipo "shelving" (escalonado), que combina bandas de bajas y altas frecuencias independientes.
	P.EQ (ecualización paramétrica)..... El ecualizador paramétrico se utiliza para atenuar o realzar los niveles de señal (ganancia) en torno a la frecuencia. Este tipo cuenta con 32 ajustes "Q" diferentes, que determinan la anchura de la banda de frecuencias del ecualizador. boost6 (realce 6 dB)/boost12 (realce 12 dB)/boost18 (realce 18 dB) Se pueden usar para realzar el nivel de toda la señal en 6 dB, 12 dB y 18 dB respectivamente.
	Thru..... Si selecciona esta opción, los ecualizadores son ignorados y la señal no se ve afectada.

Cuando se ajusta a EQ L/H



Cuando se ajusta a P.EQ



Edición de voces de batería

Cuando se selecciona una voz de batería, los parámetros de edición de voces se dividen en edición común (parámetros comunes a todas las teclas, hasta 73) y edición de teclas (parámetros para teclas individuales).

Edición Común	[VOICE] → Selección de voz de batería → [EDIT] → [COMMON]
----------------------	---

Estos parámetros se utilizan para realizar ediciones generales (o comunes) a todas las teclas de la voz de batería seleccionada.

[F1] GENERAL

[SF1] NAME Igual que en la edición común de voces normales, página 189.
 [SF2] MEQ OFS (compensación de EQ general)
 [SF5] OTHER

[F2] OUTPUT

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 190. Además también están disponibles los dos parámetros siguientes:

InsRevSend (envío a reverberación desde inserción)	Determina el nivel de envío para la voz de batería entera (todas las teclas), que se envía desde el efecto de inserción A/B al efecto de reverberación. Ajustes: 0 – 127
InsChoSend	Determina el nivel de envío para la voz de batería entera (todas las teclas), que se envía desde el efecto de inserción A/B al efecto de chorus. Ajustes: 0 ~ 127 NOTA El nivel de envío (a reverberación y a chorus) no se puede fijar independientemente para cada tecla de batería; el valor está fijo en 127 (máximo).

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 191.
 [SF2] LIMIT
 [SF3] PLAY FX

[F4] CTL SET (grupo de controladores)

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 192.

Tenga en cuenta que el parámetro Element Switch no está disponible en la edición común de voces de batería.

[F6] EFFECT

Igual que en la edición de común de voces normales. Ver página 194.

La única diferencia aquí es que en la pantalla[SF1] CONNECT aparece “KEY:OUT” (salida de tecla) en vez de “EL:OUT” (en efecto común de voces normales).

Edición de teclas	[VOICE] → Selección de voz de batería → [EDIT] → Selección de tecla
--------------------------	---

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE	Desde esta pantalla puede seleccionar la onda o la voz normal usada para la tecla de batería individual.
Type	Determina si se va a utilizar, para la tecla seleccionada, una onda o una voz normal. Asimismo, utilice los parámetros Bank, Number y Category, que se detallan a continuación, para especificar la onda o la voz normal deseada. Ajustes: pre wave (onda predeterminada), voice (voz), usr wave (onda de usuario) NOTA Cuando Type se ajuste a “Voice”, algunos parámetros del modo de edición de voces de batería no podrán editarse.
ElementSw (interruptor de elemento)	Este parámetro está disponible si Type (parámetro anterior) se fija en “pre wave” o en “user wave”. Determina si la tecla seleccionada en ese momento está activada o desactivada, en otras palabras, si la onda está activa o inactiva para la tecla. Ajustes: off, on
Bank	Este parámetro está disponible cuando Type está puesto en “voice”. Se puede seleccionar cualquiera de los bancos de voces normales. NOTA Las voces Plug-in no pueden ser seleccionadas para las teclas de batería.
Number	Determina el número de Onda/voz. El número difiere dependiendo del tipo (Type) seleccionado. Encontrará más detalles sobre las ondas y voces disponibles en la lista de datos adjunta. Ajustes: Cuando Type está ajustado a “pre wave”: 000 (desactivado) ~ 1359 Cuando Type está ajustado a “voice”: 000 ~ 128 Cuando Type está ajustado a “usr wave”: 000 (desactivado) ~ 1024

Category	Determina la categoría de la onda/voz normal. Si cambia a otra categoría, se seleccionará la primera onda/voz normal de esa categoría. (NOTA) Si desea más información sobre las categorías, consulte la lista de datos adjunta.
[SF2] OUTPUT	Desde esta pantalla puede ajustar ciertos parámetros de salida para la tecla de batería seleccionada.
InsEFOut (salida de efecto de inserción)	Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada tecla de batería individual. El ajuste “thru” le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para la tecla de batería especificada. Ajustes: thru, insA (efecto de inserción A), insB (efecto de inserción B)
RevSend (envío a reverberación)	Determina el nivel de envío del sonido de la tecla de batería (la señal sin procesar) que se envía al efecto de reverberación. Un ajuste de “0” da como resultado que el sonido de la tecla de batería no se vea procesado por la reverberación. Sólo está disponible cuando InsEFOut (parámetro anterior) está puesto en “thru”. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend (envío a chorus)	Determina el nivel de envío del sonido de la tecla de batería (la señal sin procesar) que se envía al efecto de chorus. Un ajuste de “0” da como resultado que el sonido de la tecla de batería no se vea procesado por el chorus. Sólo está disponible cuando InsEFOut (parámetro anterior) está puesto en “thru”. Ajustes: 0 ~ 127
OutputSel (selección de salida)	Determina la salida o salidas específicas para la señal de la tecla de batería individual. Puede asignar el sonido de cada tecla de batería individual para que salga desde un terminal de salida específico del panel posterior. Sólo está disponible cuando la salida del efecto de inserción se ajusta a “thru”. Ajustes: véase la página 31.
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla puede ajustar varios parámetros relacionados con la respuesta de las notas individuales de la voz de batería al teclado y a los datos MIDI.
AssignMode	Cuando se fija en “single” se evita la doble reproducción de la misma nota. Esto es útil cuando se reciben dos o más apariciones de la misma nota casi simultáneamente, o sin un correspondiente mensaje de nota desactivada. Para permitir la reproducción de cada aparición de la misma nota, ponga este parámetro en “multi”. Ajustes: single, multi
RevNoteOff (recepción de nota desactivada)	Determina si la tecla de batería seleccionada responde o no a los mensajes MIDI de nota desactivada. Ajustes: off, on (NOTA) Este parámetro está disponible cuando se ajusta Type a “pre wav” o a “usr wav” en la pantalla [F1] OSC – [SF1] WAVE (página 202).
AltGrp (grupo alternativo)	Determina el grupo alternativo al que se va a asignar la tecla. En un kit real de batería, algunos sonidos de batería no pueden físicamente tocarse al mismo tiempo, como por ejemplo un charles abierto y cerrado. Puede evitar que las ondas suenen simultáneamente asignándolas al mismo grupo alternativo. Se pueden definir hasta 127 grupos alternativos. También puede seleccionar “off” si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos. Ajustes: off, 1 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF2] TUNE	En esta pantalla puede ajustar los diversos parámetros relacionados con el tono para la tecla seleccionada.
Coarse	Determina el tono de cada onda de tecla de batería (o voz normal) en semitonos. Ajustes: -48 ~ +48 (NOTA) Si se ha asignado una voz normal a la tecla, este parámetro ajusta la posición de su nota (no su tono) en relación con la nota Do3.
Fine	Determina la afinación exacta para el tono de cada onda de tecla de batería (o voz normal). Ajustes: -64 ~ + 63
[SF2] VEL SENS (sensibilidad a la velocidad de pulsación)	
Pitch	Determina cómo responde el tono de la tecla de batería seleccionada a la velocidad de pulsación. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque la tecla, más alto se hace el tono. Para valores negativos, cuanto más fuerte toque la tecla, más bajo será el tono. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	
LPF Cutoff	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Ajustes: 0 ~ 255
LPF Reso	Determina la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Ajustes: 0 ~ 127
HPF Cutoff	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. Ajustes: 0 ~ 255

[SF2] VEL SENS (sensibilidad a la velocidad de pulsación)

LPF Cutoff Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Los ajustes positivos harán que la frecuencia de corte se eleve cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán que baje.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] AMP (amplitud)

[SF1] LVL/PAN (nivel/panorámico)

Esta pantalla no sólo le permite realizar los ajustes básicos de nivel y panorámico para el sonido de cada tecla de batería individual, sino que también le proporciona algunos parámetros detallados e infrecuentes que afectan a la posición de panorámico.

Level Determina el nivel de salida para la tecla de batería (onda) seleccionada. Le permite realizar ajuste detallados de balance entre los diversos sonidos de la voz de batería.
Ajustes: 0 ~ 127

Pan Determina la posición de panorámico estéreo para la tecla de batería (onda) seleccionada. También se usará como posición de panorámico básica para los ajustes de los restantes parámetros de panorámico, Alternate y Random.
Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

AlternatePan Determina la cantidad en la que el sonido de la tecla de batería seleccionada será panoramizado alternativamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro anterior, Pan, es la que se toma como posición básica para este parámetro.
Ajustes: L64 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

NOTA Este parámetro está disponible cuando Type se ha ajustado a "pre wav" o a "user wav" en la pantalla [F1] OSC – [SF1] WAVE (página 202).

RandomPan Determina la cantidad en la que el sonido de la tecla de batería seleccionada será panoramizado aleatoriamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro Pan es la que se toma como posición central para este parámetro.
Ajustes: 0 ~ 127

NOTA Este parámetro está disponible cuando Type se ha ajustado a "pre wav" o a "user wav" en la pantalla [F1] OSC – [SF1] WAVE (página 202).

[SF2] VEL SENS (sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Level Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel de salida del generador de envolvente de la amplitud (AEG). Los ajustes positivos harán que el nivel de salida se eleve cuanto más fuerte toque el teclado y, de manera contraria, los ajustes negativos harán que baje.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[SF3] AEG

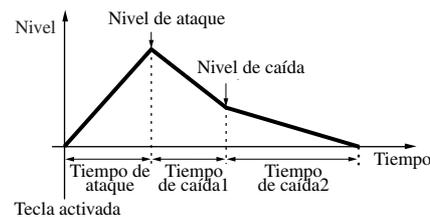
Attack Time (tiempo de ataque) **Ajustes:** 0 ~127

Decay1Time (tiempo de caída 1) **Ajustes:** 0 ~127

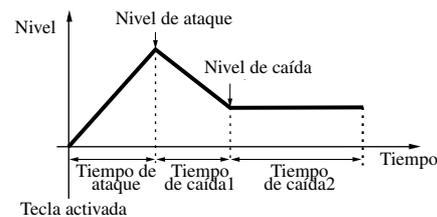
Decay1Lvl (Nivel) **Ajustes:** 0 ~127

Decay2Time (tiempo de caída 2) **Ajustes:** 0 ~126, hold (mantenimiento)

¡Tiempo de caída 2 = 0 ~ 126



Tiempo de caída 2 = hold



[F6] EQ (ecualizador)

Igual que en la edición de elementos de voces normales. Véase página 201.

NOTA Este parámetro está disponible cuando Type se ha ajustado a "pre wav" o a "usr wav" en la pantalla [F1] OSC – [SF1] WAVE (página 202).

Edición de voces Plug-in

Estos parámetros son básicamente los mismos que los de la edición de voces normales. A diferencia de las voces normales, las voces Plug-in sólo disponen de un elemento para su edición.

[NOTA] Según sea la tarjeta Plug-in particular que se utilice, algunos de los parámetros descritos puede que no estén disponibles. Si desea más detalles, consulte el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.

[NOTA] Si desea más detalles acerca de línea actual de tarjetas Plug-in, consulte la página 74.

Edición Común	[VOICE] → Selección de voz Plug-in → [EDIT] → [COMMON]
---------------	--

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Igual que en la edición común de voces normales. Véase página 189.
[SF2] PLY MODE (modo de reproducción)	Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 190. Tenga en cuenta que aquí no está disponible la función de micro afinación (Micro Tuning).
[SF3] MEQ OFS (compensación de EQ general)	Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 190.
[SF4] PORTA (portamento)	Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 190. Tenga en cuenta que aquí no están disponibles las funciones del modo de portamento ni del modo de tiempo.
[SF5] OTHER	Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 190. A diferencia de la edición de comunes de voces normales, aquí los márgenes superior (Upper) e inferior (Lower) no se pueden ajustar independientemente.

[F2] OUTPUT

Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 190.

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE	Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	

[F4] CTL SET (grupo de controladores)

[SF1] SET1/2	Igual que en la edición común de voces normales. Ver página 192. Tenga en cuenta que aquí no está disponible la función Element Switch.
[SF2] MW (rueda de modulación)	Desde esta pantalla puede determinar la respuesta de la voz Plug-in a la rueda de modulación, cambiando la profundidad de control para el filtro, el tono y la amplitud (volumen).
Filter	Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la frecuencia de corte del filtro. Los ajustes negativos dan como resultado un funcionamiento inverso de la rueda de modulación (es decir, moviendo la rueda hacia arriba se produce menos modulación). Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (profundidad de modulación del tono)	Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
FMod (profundidad de modulación del filtro)	Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
AMod (profundidad de modulación de la amplitud)	Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
[SF3] AT (aftertouch)	El MOTIF ES le proporciona un extenso grupo de controladores de aftertouch para las voces Plug-in, permitiéndole cambiar los ajustes de tono y filtro, y producir efectos de modulación (tono, filtro y amplitud), simplemente pulsando las teclas con fuerza.
Pitch	Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre el tono. Puede ajustar un valor (en semitonos) de hasta dos octavas. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24
Filter	Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la frecuencia de corte del filtro. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (profundidad de modulación del tono)	Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127

FMod (profundidad de modulación del filtro)	Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
AMod (profundidad de modulación de la amplitud)	Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
[SF4] AC (controles asignables)	Desde esta pantalla puede asignar números de cambio de control MIDI (como Src) y determinar el grado en el que los controladores asignados afectarán al filtro y a los efectos de modulación (tono, filtro y amplitud).
Src (fuente)	Determina el número de cambio de control usado para controlar los Filter, PMod, FMod y AMod. Ajustes: 0 ~ 95
Filter	Determina la profundidad de control que tienen los números de cambio de control (fijados en el parámetro anterior Src) sobre la frecuencia de corte del filtro. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (profundidad de modulación del tono)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Src) sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
FMod (profundidad de modulación del filtro)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127
AMod (profundidad de modulación de la amplitud)	Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control. Ajustes: 0 ~127

[F6] EFFECT

Igual que la edición común de voces normales. Véase la página 194.

Tenga en cuenta que los ajustes EL: OUT no están disponibles en la pantalla [SF1] CONNECT y que el ajuste en paralelo (Insertion Connection) no está disponible en la pantalla [SF1] CONNECT.

Edición de elementos	[VOICE] → Selección de voz Plug-in → [EDIT] → Selección de elemento
-----------------------------	--

[F1] OSC (oscilador)

[SF1] WAVE	Desde esta pantalla puede seleccionar la voz de tarjeta (Board) deseada que se utiliza como elemento de la voz Plug-in. Tenga en cuenta que una voz Plug-in sólo cuenta con un elemento.
Bank	Determina el banco el banco de voces de tarjeta para la voz Plug-in. Ajustes: Dependen de la tarjeta Plug-in de que se trate; remítase a su correspondiente manual de instrucciones para más detalles
Number	Determina el número de la voz de tarjeta. Ajustes: Dependen de la tarjeta Plug-in de que se trate; remítase a su correspondiente manual de instrucciones para más detalles.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz de tarjeta. Con los valores altos, cuanto más fuerte toque el teclado, más sonará la voz. Ajustes: 0 ~ 127
VelocityOffset	Le permite especificar un valor de usuario para la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz de tarjeta (Board). En otras palabras, puede incrementar la velocidad de pulsación (o nivel) relativa de la voz mediante una cantidad preestablecida, de manera que todas las notas que toque tengan la velocidad de pulsación añadida. Ajustes: 0 ~ 127
Note Shift	Determina el ajuste de transposición para la voz de tarjeta, o la cantidad (en semitonos) en la que se eleva o se baja el tono. El margen de tono es dos octavas, arriba o abajo. Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

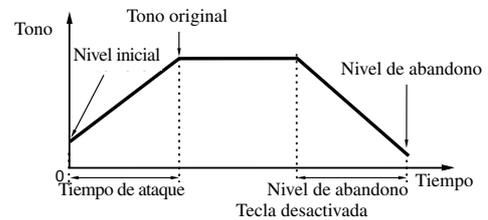
[F2] PITCH

Desde esta pantalla puede hacer diversos ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envolvente del tono (PEG), que determinan el cambio del tono de la voz de tarjeta en el tiempo.

Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.

	Inicial	Ataque	Caída 1	Caída 2	Abandono	Profundidad
Tiempo	—	Tiempo de ataque	—	—	Tiempo de abandono	—
Nivel	Nivel inicial	—	—	—	Nivel de abandono	—

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63



[F3] FILTER

HPFCutoff (frecuencia de corte del filtro de paso alto) Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] NATIVE

Si tiene instalada una tarjeta Plug-in en el MOTIF ES, puede crear una voz de tarjeta editando tanto los parámetros nativos (aquellos parámetros exclusivos de la tarjeta en concreto) como los parámetros únicos (relacionados específicamente con el MOTIF ES).

Si pulsa [F4] tendrá acceso a los parámetros nativos de la tarjeta Plug-in. Los parámetros variarán dependiendo de la tarjeta. Para más detalles sobre cada parámetro y sus funciones, remítase al manual de instrucciones o la ayuda on-line que acompañe a su tarjeta Plug-in.

[F5] LFO (oscilador de baja frecuencia)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros básicos del LFO para modular el tono y crear vibrato y otros efectos especiales.

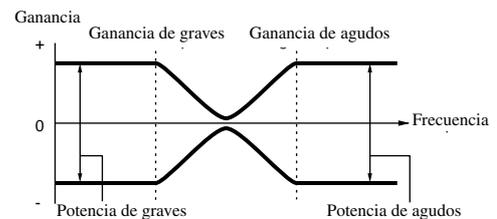
Speed Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Los ajustes positivos incrementan la velocidad y los valores negativos la disminuyen.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

Delay Determina el tiempo de retardo entre el momento en que usted pulsa la nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en acción. Los valores positivos alargan el retardo y los negativos los acortan.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

PMod (profundidad de modulación del tono) Determina la cantidad en la que la forma de onda del LFO controla el tono. Los ajustes positivos aumentan la cantidad y los negativos la disminuyen.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (equalizador)

Desde esta pantalla puede aplicar ajustes de equalizador a la voz de tarjeta. Es un equalizador del tipo "shelving" con dos bandas, una para las altas frecuencias (agudos) y otra para las bajas frecuencias (graves).



LoFreq (frecuencia de graves) Determina el punto de escalonado para las bajas frecuencias. Los niveles de señales por debajo de esta frecuencia serán realzados/ atenuados en la cantidad que se determine en el parámetro LowGain.
Ajustes: 32Hz ~ 2.0kHz

LoGain (ganancia de graves) Determina la cantidad en que las señales por debajo de la frecuencia establecida en LowFreq será realzada/atenuada.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

HiFreq (frecuencia de agudos) Determina el punto de escalonado para las altas frecuencias. Los niveles de señales por encima de esta frecuencia serán realzados/ atenuados en la cantidad que se determine en el parámetro HighGain.
Ajustes: 500Hz ~ 16.0kHz

HiGain (ganancia de agudos) Determina la cantidad en que las señales por encima de la frecuencia establecida en HighFreq será realzada/atenuada.
Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

Modo de operaciones de voz

[VOICE] → Selección de voz → [JOB]

El modo de operaciones de voz contiene diversas operaciones básicas como inicializar y copiar. Después de ajustar los parámetros en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

[F1] INIT (inicializar)

Esta función le permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros voz a sus valores de fábrica. Además le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes comunes para cada parte, ajustes para cada elemento/tecla de batería, etc., algo muy útil para crear una voz completamente nueva partiendo de cero.

Tipo de parámetro que se va a inicializar.

Cuando se selecciona una voz normal: ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento) 1 ~ 4, sin Wave
Cuando se selecciona una voz de batería: ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento), sin Wave
Cuando se selecciona una voz Plug-in: ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento), sin Wave

(NOTA) Si marca el recuadro de confirmación si ha seleccionado una voz de batería, podrá seleccionar una tecla de batería. Para más detalles sobre la selección de una tecla, consulte "Funcionamiento básico" en la página 53.

[F5] RECALL (recuperación de edición)

Si está editando una voz y selecciona una voz diferente sin guardar la editada, todo lo que haya editado se borrará. En este caso, puede utilizar esta operación (Edit Recall) para recuperar la voz con las últimas operaciones de edición intactas.

[F3] COPY



Desde esta pantalla puede copiar ajustes de parámetro de comunes y elementos/teclas de batería desde cualquier voz a la voz que esté editando. Resulta muy útil cuando esté creando una voz y desee utilizar algunos ajustes de otra voz.

Voz fuente

Seleccione una voz y el tipo de datos que se van a copiar.

Tipo de datos

Cuando se selecciona una voz normal:

Common (comunes), Element (elemento) 1 ~ 4

Cuando se selecciona una voz de batería:

Common (comunes), Drum key (tecla de batería) C0 (DO0) ~ C6 (DO6)

Cuando se selecciona una voz Plug-in:

Common (comunes), Element (elemento)

(NOTA) Si el tipo de voz fuente (normal/batería/Plug-in) difiere del de la voz que se esté editando en ese momento, sólo podrá copiar los parámetros comunes.

Tipo de datos de la voz de (voz actual seleccionada)

Si la fuente es una voz normal o de batería y el tipo de datos está ajustado a Element (elemento) o Drum key (tecla de batería), podrá ajustar el tipo de datos de la voz de destino.

Tipo de datos

Cuando se selecciona una voz normal:

Element (elemento) 1 ~ 4

Cuando se selecciona una voz de batería:

Drum key (tecla de batería) C0 (DO0) ~ C6 (DO6)

(NOTA) Si elige copiar parámetros comunes desde la fuente, la pantalla cambiará a "Common".

[F4] BULK (trasvase de datos en bloque)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de los parámetros editados de la voz actual seleccionada a un ordenador u otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Más detalles en la página 185.

(NOTA) Deberá ajustar el número de dispositivo MIDI correcto para ejecutar el trasvase de datos en bloque con la siguiente operación: [UTILITY] – [F5] MIDI – [SF1] CH – DeviceNo.

Modo de almacenamiento de voces

[VOICE] → Selección de voz → [STORE]

Esta función le permite almacenar la voz editada en la memoria de usuario (Flash ROM). Respecto de los detalles, consulte la página 85 de la guía rápida.

■ Información complementaria

Lista de microafinación

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (página 190).

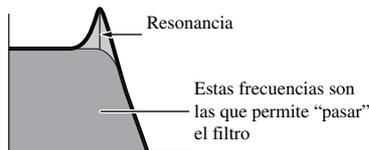
M.TuningNo.	Tipo	M.TuningRoot	Comentario
00	Mayor	—	La afinación de "compromiso" generalizada en los últimos 200 años en la música occidental, y la normal en la inmensa mayoría de los teclados electrónicos. Cada medio tono es exactamente 1/12 de una octava, y la música puede reproducirse en cualquier clave o tono con idéntica facilidad. Sin embargo, ninguno de los intervalos está perfectamente afinado.
01	PureMaj (Mayor pura), Do-Si	C - B	Esta afinación está diseñada de manera que la mayoría de los intervalos (especialmente la tercera mayor y la quinta perfecta) en la escala mayor son puros. Esto significa que los demás intervalos estarán consecuentemente fuera de tono. Tendrá que especificar la clave (Do-Si) en la que vaya a tocar.
02	PureMin (Para menor), Do-Si	C - B	Igual que "mayor puro", pero diseñada para la escala menor.
03	Weckmeister, Do-Si	C - B	Andreas Werckmeister, contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudieran tocarse en cualquier clave. Cada clave tiene un carácter único.
04	Kinberger, Do-Si	C - B	Andreas Werckmeister, contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudieran tocarse en cualquier clave. Cada clave tiene un carácter único.
05	Vallot&Yng, Do-Si	C - B	Francescantonio Valloti y Thomas Young (ambos de mitad del siglo XVIII) idearon este ajuste de la afinación Pitagórica en que las seis primeras quintas son más bajas en la misma cantidad.
06	1/4 Shift (desplazada 1/4),	—	Esta es la escala normal mayor subida en 50 centésimas.
07	1/4 tone	—	Veinticuatro notas con igual espacio entre ellas por octava (hay que tocar veinticuatro notas para desplazarse una la octava).
08	1/8 tone	—	Cuarenta y ocho notas con igual espacio entre ellas (hay que tocar cuarenta y ocho notas para desplazarse una octava).
09	Indian	—	La habitual en la música india (sólo teclas blancas).
10	Arabic 1	C - B	Normalmente observada en la música árabe.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

Lista de tipos de filtro

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (página 197)

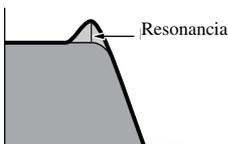
LPF24D (filtro de paso bajo 24 dB/oct digital)

Un LPF dinámico de 4 polos (-24 dB/oct) con un sonido digital característico. Comparado con el tipo LPF24A (siguiente), este filtro puede producir un efecto de resonancia más pronunciado.



LPF24A (filtro de paso bajo 24 dB/oct analógico)

Un LPF dinámico digital con un carácter similar al de los filtros de 4 polos que se encuentran en los sintetizadores analógicos.

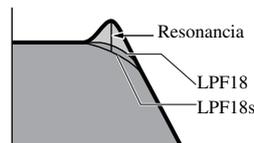


LPF18 (filtro de paso bajo 18 dB/oct)

Un LPF dinámico de 3 polos (-18 dB/oct).

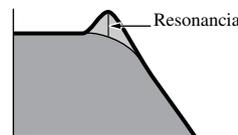
LPF18s (filtro de paso bajo 18 dB/oct escalonado)

Un LPF dinámico de 3 polos (-18 dB/oct), pero con una curva de frecuencia menos pronunciada que el LPF18.



LPF12 (filtro de paso bajo 12 dB/oct)

Un LPF dinámico de -12 dB/oct, diseñado para ser usado en combinación con un HPF (filtro de paso alto).



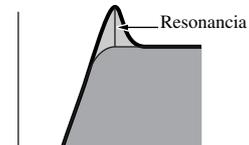
LPF6 (filtro de paso bajo 6 dB/oct)

Un LPF dinámico de 1 polo (-6 dB/oct) sin resonancia, diseñado para ser usado en combinación con un HPF (filtro de paso alto).



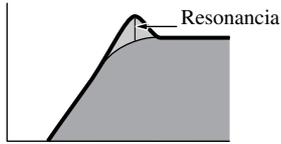
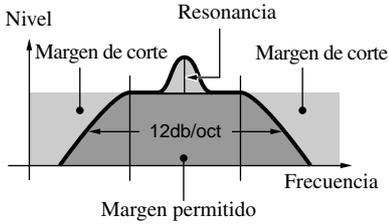
HPF24D (filtro de paso alto 24 dB/oct digital)

Un HPF dinámico de -24 dB/oct con sonido digital característico y con una fuerte resonancia.

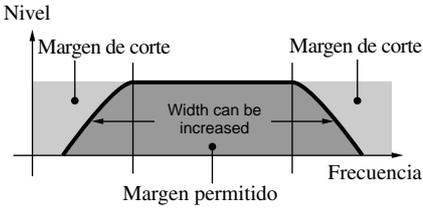
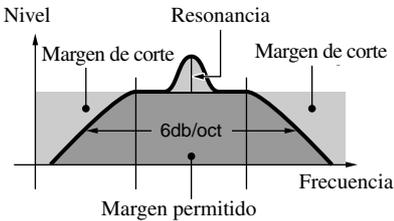
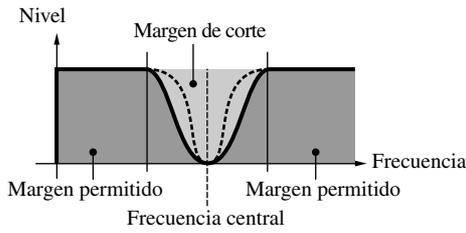


HPF12 (filtro de paso alto 12 dB/oct)

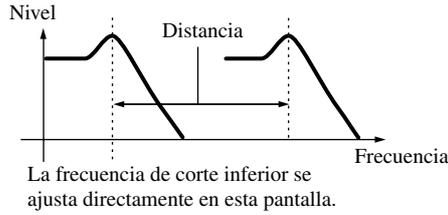
Un HPF dinámico de -12 dB/oct.

**BPF12D (filtro de paso de banda 12 dB/oct)****BPFw (filtro de paso de banda ancha)**

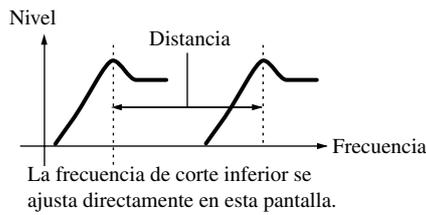
Combinación de un HPF y un LPF de -12 dB/oct, que permite una banda de frecuencia más ancha.

**BPF6 (filtro de paso de banda 6 dB/oct)****BEF12 (filtro de eliminación de banda 12 dB/oct)**
BEF6 (filtro de eliminación de banda 6 dB/oct)**Dual LPF (filtro de paso bajo doble)**

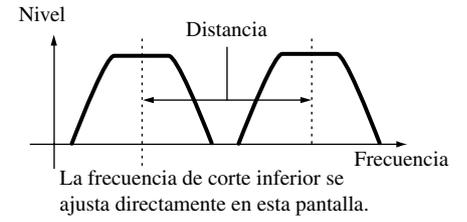
Una combinación de dos grupos de LPF de -12 dB/oct en paralelo.

**Dual HPF (filtro de paso alto doble)**

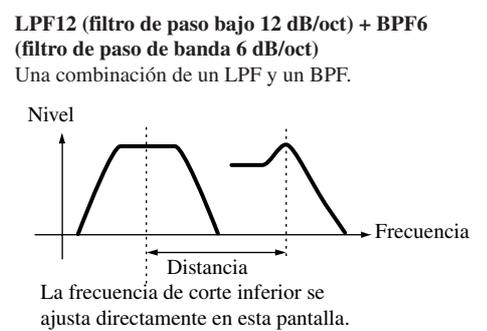
Dos filtros de paso alto de -12 dB/oct en paralelo.

**Dual BPF (filtro de paso de banda doble)**

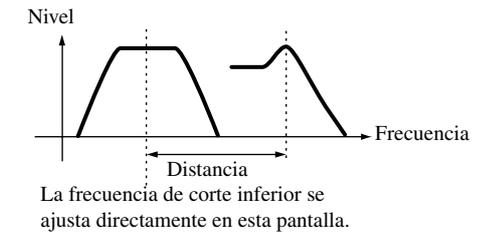
Dos filtros de paso bajo de -6 dB/oct en paralelo.

**Dual BEF (filtro de eliminación de banda doble)**

Dos filtros de eliminación de banda de -6 dB/oct en serie.

**LPF12 (filtro de paso bajo 12 dB/oct) + BPF6 (filtro de paso de banda 6 dB/oct)**

Una combinación de un LPF y un BPF.

**thru**

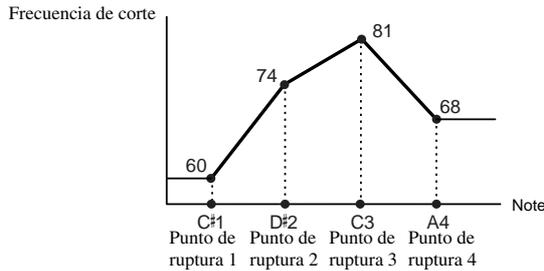
Los filtros son ignorados y la señal no se ve afectada.

Ejemplo de ajuste de escalamiento de filtro

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (página 199)

La mejor manera de comprender el escalamiento de un filtro es mediante un ejemplo. Para los ajustes indicados en la pantalla de ejemplo siguiente, el valor de la frecuencia de corte básico es 64, y consecuentemente, los valores de compensación (Offset) de los ajustes de punto de ruptura seleccionados cambian tal valor básico. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos de la frecuencia de corte. La frecuencia de corte cambia de manera lineal entre sucesivos puntos de ruptura, tal como se indica.

VOICE [EL1] USR1:001[Co:M25 M.W.]				
1	2	3	4	
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
TYPE	VEL SENS	REG	KEVFLW	[SCALE] KBD
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO ER

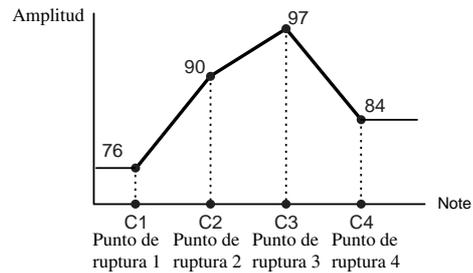


Ejemplo de ajuste de escalamiento de amplitud

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [SF5] SCALE (página 200)

La mejor manera de comprender el escalamiento de la amplitud es mediante un ejemplo. Para los ajustes indicados en la pantalla de ejemplo anterior, el valor básico de la amplitud (volumen) del elemento seleccionado es 80, y consecuentemente, los valores de compensación (Offset) de los ajustes de punto de ruptura seleccionados cambian tal valor básico. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos de la amplitud. La amplitud cambia de manera lineal entre sucesivos puntos de ruptura, tal como se indica.

VOICE [EL1] USR1:001[Co:M25 M.W.]				
1	2	3	4	
BREAKPOINT	C 1	C 2	C 3	C 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4
LVL/PAN	VEL SENS	REG	KEVFLW	[SCALE] KBD
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO ER



Modo de actuación

■ Creación de actuaciones - procedimiento básico

Puede crear y editar sus propias actuaciones originales estableciendo diversos parámetros en los modos de reproducción y de edición de actuaciones, en tanto el modo de operaciones de actuación le ofrece algunas herramientas básicas relacionadas con parámetros, tales como inicialización y copia. Una vez editada una actuación, puede guardarla en un banco de usuario de la memoria interna (Flash ROM) en el modo Performance Store, y almacenar todas las actuaciones editadas en un dispositivo SmartMedia/USB desde el modo de archivo (File).

Modo de reproducción de actuaciones

[PERFORM] - Selección de actuación

El modo de reproducción de actuaciones le permite ejecutar una serie de operaciones generales de edición sobre la actuación seleccionada. Para ejecutar operaciones de edición más detalladas y exhaustivas, utilice el modo de edición de actuaciones.

[NOTA] Los parámetros que tienen el mismo nombre en los modos de reproducción y de edición de actuaciones también comparten las funciones y los ajustes.

[F1] PLAY	
THC (canal de transmisión)	Igual que en el modo de reproducción de voz.
OCT (Octava)	Estos parámetros están disponibles en los modos Voice y Performance con independencia de la voz o actuación seleccionada.
ASA (asignación A), ASB (asignación B)	
[NOTA] Los ajustes TCH (canal de transmisión), OCT (octava), ASA (asignación A) y ASB (asignación B) no pertenecen a cada actuación. Por eso no se almacenan como una actuación individual en el modo de almacenamiento de actuaciones (página 220).	
AS1 (asignación 1), AS2 (asignación 2)	Igual que en el modo de reproducción de voz. Estos parámetros están disponibles en los modos Voice y Performance con independencia de la voz o actuación seleccionada.
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de arpeggio deseados en estos botones y recuperarlos en cualquier momento durante la actuación al teclado. Consulte la página 70 de la sección de guía rápida.
[F2] VOICE	
Desde esta pantalla puede seleccionar una voz para cada parte y determinar el margen de notas desde el que se puede reproducir.	
[SF1] ADD INT (añadir voz interna)	Pulse este botón para asignar una voz interna a la parte seleccionada.
[SF2] ADD PLG (añadir voz Plug-in)	Pulse este botón para asignar una voz Plug-in a la parte seleccionada.
[SF3] DELETE	Pulsando este botón se borra la asignación de voz para la parte seleccionada, dejando la parte vacía.
[SF4] LIMIT L (límite de nota inferior)	Establece la nota más grave del margen sobre el que suena la voz de la parte seleccionada. Mantenga pulsado este botón y pulse simultáneamente la tecla deseada en el teclado para determinar la nota.
[SF5] LIMIT H (límite de nota superior)	Establece la nota más aguda del margen sobre el que suena la voz de la parte seleccionada. Mantenga pulsado este botón y pulse simultáneamente la tecla deseada en el teclado para determinar la nota.
[F3] EFFECT	
Pulsando el botón [F3] EFFECT en el modo de reproducción de actuaciones se abre la misma pantalla EFFECT en el modo de edición de actuaciones ([PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT). Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con efectos para la actuación en curso. Véase la página 215.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Desde esta pantalla puede configurar los parámetros de portamento. El portamento se utiliza para suavizar la transición de tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.	
PortaSw (interruptor de portamento)	Determina si el portamento está activado o desactivado para todas las partes. (Se trata de un interruptor global, de forma que anula los ajustes de las partes individuales de PartSwitch). Ajustes: off, on
PortaTime (tiempo de portamento)	Determina el tiempo de transición del tono. Este parámetro incide sobre el mismo parámetro de la edición de partes (pág. 216) Los valores más altos darán lugar a unos tiempos de transición más largos. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch	Determina si el portamento está activado (on) o desactivado (off) para cada parte individual. Sólo estará disponible con PortaSw activado.

[F5] EG (generador de envolvente)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos del EG, tanto volumen como filtro, para la actuación, así como los ajustes de resonancia y frecuencia de corte del filtro. Los ajustes hechos aquí se aplican como desviaciones de los ajustes de AEG y FEG del modo de edición de actuación (páginas 219 y 218).
Los parámetros son los mismos que en el modo de reproducción de voces. Véase la página 189.

[F6] ARP (arpeggio)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de arpeggio, tales como tipo y tiempo. Advierta que el modo de actuación le permite activar o desactivar por separado la reproducción de arpeggio para cada parte.
Los parámetros son los mismos que en el modo de reproducción de voz (página 189), excepto en lo siguiente:

PartSw	Determina si el arpeggio está activado (on) o desactivado (off) para la parte seleccionada. Las partes con las casillas marcadas están activadas para la reproducción de arpeggio.
---------------	--

Modo de edición de actuaciones**[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT]**

Los parámetros Voice Edit se dividen en Common Edit (comunes a las cuatro partes), y Part Edit (partes individuales).

Edición común	[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - [COMMON]
----------------------	---

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Desde esta pantalla puede asignar la categoría (sub y principal) de la actuación seleccionada, y crear un nombre para la actuación. El nombre de actuación puede contener hasta 10 caracteres. Encontrará más información sobre los nombres en "Funcionamiento básico", página 53.
[SF3] MEQ OFS (desviación de EQ general)	Desde esta pantalla puede cambiar los ajustes de equalización global para todas las partes de la actuación seleccionada. Puede ajustar el nivel de cada una de las cuatro bandas (a excepción de "MID"). También puede cambiar estos ajustes directamente con los cuatro mandos del panel frontal. La edición con los mandos se puede realizar en el modo de reproducción de actuaciones. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta pantalla permite ajustar los parámetros relacionados con el portamento. Los parámetros son los mismos que en el modo de reproducción de actuaciones. Véase la página 212.
[SF5] OTHER	Desde esta pantalla puede ajustar las funciones de control para los mandos y parámetros relacionados. A excepción de la inflexión de tono, que no se puede ajustar aquí, estos parámetros son los mismos que en el modo de edición de voces (página 190)

[F2] OUT/MEF (salida/efecto global)

[SF1] OUT (salida)	
Volume (Volumen)	Determina el nivel de salida de la actuación seleccionada. Puede ajustar el volumen global y mantener el balance entre todas las partes. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de panorámico estéreo de la actuación seleccionada. Este parámetro incide sobre el mismo parámetro de la edición de partes. También puede ajustar este parámetro con el mando PAN (indicador [PAN/SEND] iluminado) del panel frontal. La edición con los mandos también se puede realizar en el modo de reproducción de actuaciones. Ajustes: L63 (izq.) ~ C (central) ~ R63 (der.) NOTA Con el ajuste "C" (central) se mantienen los ajustes de panorámico de cada parte.
RevSend	Determina el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de inserción A/B (o la señal omitida) al efecto de reverberación. También puede ajustar este parámetro con el mando REVERB (indicador [PAN/SEND] iluminado) del panel frontal. La edición con los mandos también se puede realizar en el modo de reproducción de actuaciones. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend	Determina el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de inserción A/B (o la señal omitida) al efecto de chorus. También puede ajustar este parámetro con el mando [CHORUS] (indicador [PAN/SEND] iluminado) del panel frontal. La edición con los mandos también se puede realizar en el modo de reproducción de actuaciones. Ajustes: 0 ~ 127 NOTA Si desea más detalles sobre la conexión de efectos en el modo de actuación, consulte la página 179.

[SF2] MEQ (ecualización general)	Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la actuación seleccionada. Puede elevar o reducir el nivel de señal en la frecuencia de cada banda (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
SHAPE (forma)	Determina si el tipo de ecualizador utilizado es Shelving o Peaking. El tipo Peaking atenúa o realza la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo Shelving atenúa o realza la señal a frecuencias por encima o por debajo del ajuste especificado. Este parámetro sólo está disponible para las bandas de frecuencia LOW y HIGH. Ajustes: shelv (tipo Shelving), peak (tipo Peaking)
FREQ (frecuencia)	Determina la frecuencia central. El ajuste de ganancia atenúa o realza las frecuencias en torno a este punto. Ajustes: LOW: Shelving 32 Hz ~ 2,0 kHz, Peaking 63 Hz ~ 2,0 kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100 Hz ~ 10,0 kHz HIGH: 500 Hz ~ 16,0 kHz
GAIN (ganancia)	Determina la ganancia de nivel para la frecuencia (Freq), o la cantidad de atenuación o realce de la banda de frecuencia seleccionada. Ajustes: -12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB
Q (característica de frecuencia)	Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia. Ajustes: 0.1 ~ 12.0

NOTA Si desea más detalles sobre la ecualización, consulte la página 178.

[SF3] MEF (efecto global)	Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con el efecto global. Para abrir esta pantalla, mantenga pulsado el botón [MASTER EFFECT] del panel frontal.
Switch (interruptor)	Determina si el efecto global se aplica o no a la actuación seleccionada. Puede activarlo o desactivarlo pulsando el botón [MASTER EFFECT] del panel frontal. Ajustes: off, on
Type (tipo)	Determina el tipo de efecto global. Ajustes: Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.

NOTA Los parámetros disponibles, excepto los dos anteriores, diferirán en función del tipo de efecto seleccionado. Si desea más información, consulte la lista de datos adjunta.

[F3] ARP (arpegio)

Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con el arpegio.

[SF1] TYPE (tipo)	Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 191.
[SF2] LIMIT (límite)	
[SF3] PLAY FX (efectos de reproducción)	
[SF4] OUT CH (canal de salida)	Desde esta pantalla puede seleccionar un canal de salida MIDI independiente para los datos de reproducción de arpegio, lo que permite recibir el sonido de arpegio de un sintetizador o generador de tonos externo.
OutputSwitch (conmutador de salida)	Cuando está activado, los datos de reproducción de arpegio se transmiten vía MIDI. Ajustes: on, off
TransmitCh (canal de transmisión)	Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción de arpegio. Si se selecciona "KbdCh", los datos de reproducción de arpegio se envían a través del canal de transmisión de teclado MIDI ([UTILITY] - [F5] MIDI - KBDTransCh). Ajustes: 1 ~ 16, KbdCh (canal de teclado)

[F4] CTL ASN (asignación de controlador)

Puede asignar números de cambio de control a los controladores de la siguiente lista, de forma que podrá usar los controladores físicos del teclado para alterar el sonido de los dispositivos MIDI externos, por medio de los correspondientes mensajes MIDI. Cuando el MOTIF ES reciba datos de cambio de control que se correspondan con estos ajustes, el generador de tonos interno responderá como si se estuvieran utilizando los controladores del instrumento.

BC (controlador de soplo)	Determina el número de cambio de control que se generará cuando se aplique presión de aire al controlador de soplo conectado al terminal BREATH.
RB (controlador de cinta)	Determina el número de cambio de control que se genera cuando se desliza el dedo por la superficie del controlador de cinta.
RBMode (modo controlador de cinta)	Determina si el valor del controlador de cinta va a recuperar un valor central cuando se retire el dedo del controlador de cinta (reset), o si el valor se va a mantener en el del último punto de contacto (hold).
AS1 (asignación 1), AS2 (asignación 2)	Determina el número de cambio de control que se genera al accionar los mandos KN3 y KN4 con los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] iluminados.
FC1 (pedal controlador 1), FC2 (pedal controlador 2)	Determina el número de cambio de control que se genera al utilizar el pedal controlador conectado a FOOT CONTROLLER.

NOTA Recuerde que las funciones de estos controladores que se configuran aquí no cambian para el generador de tonos interno. Las asignaciones de controlador para el propio MOTIF ES dependen de los ajustes de las voces asignadas a cada parte.

[F4] AUDIO IN (entrada de audio)

La entrada de señal de audio a través de A/D INPUT, mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E en este sintetizador), DIGITAL IN u OPTICAL IN (con la tarjeta opcional AIEB2 instalada en este sintetizador) se puede gestionar como parte de entrada de audio. Se pueden aplicar diversos parámetros a esta parte (por ejemplo, ajustes de efectos), exactamente igual que a las restantes partes.

NOTA Si desea más detalles sobre las partes de entrada de audio, consulte la página 165.

[SF1] OUTPUT (salida)	
Volume (Volumen)	Determina el nivel de salida de la parte de entrada de audio. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de panorámico estéreo de la parte de entrada de audio. Ajustes: L63 (izq.) ~ C (central) ~ R63 (der.)
RevSend	Determina el nivel de envío de la señal "Parte de entrada de audio" al efecto de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
ChoSend	Determina el nivel de envío de la señal "Parte de entrada de audio" al efecto de chorus. Ajustes: 0 ~ 127
DryLevel (nivel sin efecto)	Determina el nivel de la parte de entrada de audio que no ha sido procesada con los efectos del sistema (reverberación, chorus). Ajustes: 0 ~ 127

(NOTR) Si desea más detalles sobre la conexión de efectos en el modo de actuación, consulte la página 179.

Mono/Stereo	Determina la configuración de señales de la parte de entrada de audio, o la forma de direccionamiento de la señal o señales (estéreo o mono). Ajustes: stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo..... Se utilizan los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio. L mono Sólo se utiliza el canal izquierdo de la entrada de audio. R mono . Sólo se utiliza el canal derecho de la entrada de audio. L+R mono..... Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en monofónico.
OutputSet (selección de salida)	Determina la asignación de los conectores de salida para la parte de entrada de audio. Ajustes: Véase la página 31.
[SF2] INS TYPE (tipo de inserción)	
InsEF Connect (conexión del efecto de inserción)	Igual que en la pantalla CONNECT del modo de edición de voces ([VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT). Advierta que InsEF Connect no se puede ajustar a "parallel" en este caso.
InsA Ctgry (categoría inserción A) InsA Type (tipo inserción A)	
InsB Ctgry (categoría inserción B) InsB Type (tipo inserción B)	

(NOTR) Los efectos de inserción sólo se pueden aplicar a la parte A/D, entre las partes de entrada de audio.

[F6] EFFECT

Este menú le permite ejercer un control global sobre los efectos. Si desea más detalles sobre la conexión de efectos en el modo de actuación, consulte la página 179.

[SF1] CONNECT (conexión)	
EF PART - PLG-EF (efecto de inserción de Plug-in)	Especifica la parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción. Este parámetro está disponible únicamente si se ha instalado una tarjeta Plug-in especial de efectos (PLG100-VH). Ajustes: Part 1-4, PartP2-P3, AD, off.
Chorus Ctg (catgoría), Chorus Type (tipo)	Especifica el tipo de efecto de chorus. Ajustes: Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.
Chorus Return Level (nivel de retorno de chours)	Especifica el nivel de retorno del efecto de chorus. Ajustes: 0 ~ 127
Chorus Pan (panorámico de chours)	Especifica la posición de panorámico del sonido producido por el efecto de chorus. Ajustes: L63 (total izquierda) ~ C (central) ~ R63 (total derecha)
Chorus to Reverb (chours a reverberación)	Especifica el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de chorus al efecto de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
Reverb Type (tipo de reverberación)	Especifica el tipo de efecto de reverberación. Ajustes: Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.
Reverb Return (retorno de reverberación)	Especifica el nivel de retorno del efecto de reverberación. Ajustes: 0 ~ 127
Reverb Pan (panorámico de reverberación)	Especifica la posición de panorámico del sonido producido por el efecto de reverberación. Ajustes: L63 (total izquierda) ~ C (central) ~ R63 (total derecha)

[SF2] INS SW (interruptor de inserción)	Los efectos de inserción se pueden aplicar a ocho partes. Esta pantalla le permite especificar las partes a las que se aplicarán los efectos de inserción.
[SF3] PLG-EF (efecto Plug-in)	Esta pantalla le permite determinar los parámetros relacionados con los efectos de inserción Plug-in cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de efectos PLG100-VH en este sintetizador. Si desea más detalles sobre cada parámetro, consulte el manual de uso de la tarjeta PLG100-VH.
[SF4] REVERB (reverberación)	El número de parámetros y valores disponibles variará dependiendo del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Si desea más información, consulte los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.
[SF5] CHORUS	

Edición de parte	[PERFORM] - Selección de actuación - [EDIT] - Selección de parte
-------------------------	---

Estos parámetros sirven para editar las partes individuales que componen una actuación. Para alternar entre la pantalla de las partes 1 - 4 a las están asignadas las voces internas y la pantalla de las partes Plug-in (PLG1 - 3) a las que están asignadas las voces Plug-in, pulse el botón [F6].

[NOTA] Si se asigna una voz Plug-in a una parte de la actuación seleccionada, es posible que algunos parámetros no estén disponibles, según la tarjeta Plug-in instalada.

[F1] VOICE (voz)	
[SF1] VOICE (voz)	
PartSw (interruptor de parte)	Determina si cada parte va a estar activada o desactivada. Como una actuación puede constar de hasta cuatro partes, podrá seleccionar cuatro de las partes 1 - 4 y las partes Plug-in 1 - 3. Ajustes: on, off
Bank (banco)	Determina un banco de voces (página 60) para cada parte. Encontrará más información sobre el banco de voces Plug-in en el manual de uso de la tarjeta Plug-in. [NOTA] Cuando el cursor esté situado sobre el banco, podrá seleccionar una voz según el método explicado en la página 60.
Number (número)	Determina el número de programa de voz para cada parte. Encontrará más información sobre los números de programa de las voces Plug-in en el manual de uso de la tarjeta Plug-in.
[SF2] MODE (modo)	
Mono/Poly	Determina el método de reproducción de la voz en cada parte: monofónico (sólo notas simples) o polifónico (múltiples notas). Ajustes: mono, poly [NOTA] Este parámetro no está disponible para la parte que tenga asignada una voz de batería.
ArpSwitch (conmutador de arpegio)	Determina si el arpegio está activado (on) o desactivado (off) para la parte seleccionada. Ajustes: on, off
[SF3] LIMIT (límite)	
NoteLimitH (límite superior de nota)	Especifica las notas más baja y más alta del margen del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente con las notas tocadas en el margen especificado.
NoteLimitL (límite inferior de nota)	Ajustes: C-2 ~ G8 [NOTA] Si especifica en primer lugar la nota más alta y en segundo lugar la más baja, por ejemplo, "DO5 a DO4," el margen de notas cubierto comprenderá de DO-2 a DO4 y de DO5 a SOL8. [NOTA] Puede seleccionar la nota en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION].
VelLimitH (límite superior de velocidad de pulsación)	Determina los valores mínimo y máximo del margen de velocidad de pulsación en los que va a responder cada parte. Cada parte sonará únicamente con las notas tocadas en el margen de velocidad especificado.
VelLimitL (límite inferior de velocidad de pulsación)	Ajustes: 1~127 [NOTA] Si especifica el valor máximo en primer lugar, y el mínimo en segundo lugar, por ejemplo, "93 a 34", el margen de velocidad de pulsación cubierto será de 1 a 34 y de 93 a 127.
[SF4] PORTA (portamiento)	Determina los parámetros de portamento para cada parte. El portamento se utiliza para suavizar la transición de tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
Switch (interruptor)	Determina si el portamento va a estar activado o desactivado. Ajustes: off, on
Time (tiempo)	Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos corresponden a tiempos de transición más largos. Ajustes: 0 ~127
Mode (modo)	Determina el modo de portamento. Ajustes: fingr (digitado), full (tiempo completo) fingr (digitado) Sólo se aplica el portamento si toca legato (tocar la siguiente nota sin liberar la anterior). full (tiempo completo)..... El portamento se aplica siempre. [NOTA] El ajuste Mode no está disponible para la parte Plug-in. [NOTA] Los parámetros de portamento anteriores no están disponibles para la parte que tiene asignada la voz de batería.

[SF5] OTHERS (otros)

**PB (inflexión de tono) Upper (superior),
PB (inflexión de tono) Lower (inferior)**

Estos dos parámetros están disponibles para las partes 1 - 4 a las que se han asignado voces normales internas. Determinan el margen de cambio de tono (en semitonos) de la rueda de inflexión de tono para la voz de la parte. Por ejemplo, un ajuste Lower de -12 da lugar a un descenso de tono máximo de una octava (12 semitonos) cuando se gira la rueda de inflexión de tono hacia abajo. Igualmente, si ajusta el parámetro Upper a +12, el incremento de tono máximo será de una octava cuando se gira la rueda hacia arriba.
Ajustes: -48 ~ 0 ~ +24

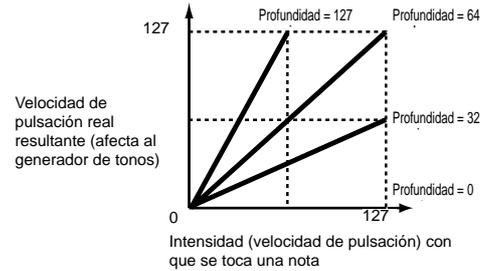
PB (inflexión de tono) Range (margen)

Este parámetro está disponible para las partes 1 - 4 a las que se han asignado voces de batería internas y para las partes Plug-in 1 - 3. Determina el margen de cambio de tono (en semitonos) de la rueda de inflexión de tono. A diferencia del ajuste Pitch Bend para las partes 1 - 4 que tienen voces normales internas asignadas (explicado anteriormente), los márgenes superior (Upper) e inferior (Lower) de las partes de voces de batería y de las partes Plug-in no se pueden configurar por separado.
Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

VelSensDpt (desviación de la sensibilidad a la velocidad de pulsación)

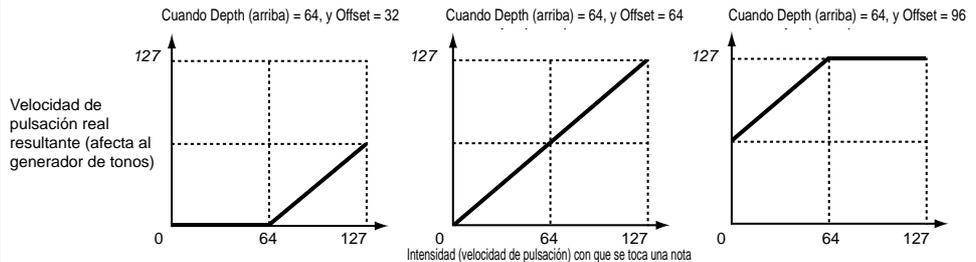
Determina el grado en que el volumen resultante del generador de tonos va a responder a la fuerza con que se toquen las teclas. Cuanto más alto sea el valor, más cambiará el volumen en respuesta a la intensidad de pulsación (como se indica a la derecha).
Ajustes: 0 ~ 127

Si Offset (abajo) está ajustado a 64:



VelSensOfst (desviación de la sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Determina el grado de ajuste de las velocidades de pulsación ejecutadas para lograr el efecto de velocidad de pulsación real. Así se incrementan o se reducen todas las velocidades en la misma medida, lo que permite compensar automáticamente una interpretación muy fuerte o muy suave.
Ajustes: 0 ~ 127



[F2] OUTPUT (salida)

[SF1] VOL/PAN (volumen/panorámico)

Volume (volumen)

Especifica el volumen para cada parte, por lo que puede controlar el balance de nivel entre las partes.
Ajustes: 0~127

Pan

Especifica la posición de panorámico estéreo para cada parte.
Ajustes: L63 (total izquierda) ~ C (central) ~ R63 (total derecha)

VoiceELPan (panorámico de elemento de voz)

Determina si se van a aplicar o no los ajustes de panorámico individuales de cada voz (realizados en [VOICE] - [EDIT] - Selección de elemento - [F4] AMP - [SF1] LVL/PAN - Pan). Cuando este parámetro se ajusta a "off", la posición básica de panorámico para la parte seleccionada será la central.
Ajustes: on, off

NOTA Este parámetro no está disponible para las partes Plug-in.

[SF2] EF SEND (envío de efecto)

Desde esta pantalla se ajustan los valores Send Level (nivel de envío) y Dry Level (nivel sin efecto) enviados a los efectos de sistema de cada parte. Si desea más detalles sobre la conexión de efectos en el modo de actuación, consulte la página 179.

RevSend (envío de reverberación)

Especifica el nivel de envío para el efecto de reverberación de la parte seleccionada, y permite controlar el balance de reverberación entre las partes.
Ajustes: 0~127

ChoSend (envío de chorus)

Determina el nivel de envío para el efecto de chorus de la parte seleccionada, y permite controlar el balance de chorus entre las partes.
Ajustes: 0~127

Dry Level (nivel sin efecto)

Determina el nivel de sonido sin procesar (dry) de la parte seleccionada, y permite controlar el balance global de efectos entre las partes.
Ajustes: 0~127

[SF3] SELECT (selección de salida)	Desde esta pantalla se pueden asignar partes individuales para que suenen por terminales (jacks) de salida independientes.
OutputSel (selección de salida)	Especifica la salida o salidas específicas para la parte individual. Con esta función puede determinar que cada voz de parte individual sea enviada por una salida específica del panel posterior. Ajustes: Véase la página 31.
InsEF (efecto de inserción)	Determina si los efectos de inserción se van a aplicar o no a partes individuales. Ajustes: on, off

[F3] EQ (ecualizador)

Desde esta pantalla se pueden realizar los ajustes de ecualización para cada parte. Observe que hay disponibles dos tipos de presentación, entre las que se puede alternar con el botón [SF5]. Cada tipo presenta los ajustes en un formato diferente: utilice el que más le agrade.

• Presentación de cuatro partes

Presentación de todos los parámetros de una parte

Tenga en cuenta que no se pueden ver al mismo tiempo todos los parámetros en la presentación de cuatro partes, por lo que tendrá que usar los botones de cursor para recorrer la pantalla y poder ver el resto de parámetros.

Si desea más detalles sobre la conexión de efectos en el modo de actuación, incluida la EQ, consulte la página 179.

[NOTA] Esta presentación no está disponible para la parte Plug-in.

LowFreq (baja frecuencia)	Determina la frecuencia central de la banda de EQ de bajas frecuencias que se atenúa o se realza. Ajustes: 50.1 ~ 2.00K
LowGain (ganancia de bajas frecuencias)	Determina la cantidad de realce o atenuación que se aplica a la banda de EQ de bajas frecuencias. Ajustes: -32 ~ +32
MidFreq (frecuencias medias)	Determina la frecuencia central de la banda de EQ de frecuencias medias que se atenúa o se realza. Ajustes: 139,7 ~ 10,1K
MidGain (ganancia de frecuencias medias)	Determina la cantidad de realce o atenuación que se aplica a la banda de EQ de frecuencias medias. Ajustes: -32 ~ +32
MidReso (resonancia de frecuencias medias)	Determina la resonancia que se aplica a la frecuencia central de la banda de EQ de frecuencias medias. Ajustes: 0 ~ 31
HighFreq (altas frecuencias)	Determina la frecuencia central de la banda de EQ de altas frecuencias que se atenúa o se realza. Ajustes: 503,8 ~ 14,0K
HighGain (ganancia de altas frecuencias)	Determina la cantidad de realce o atenuación que se aplica a la banda de EQ de altas frecuencias. Ajustes: -32 ~ +32

[F4] TONE (tonalidad)

Se pueden ajustar los parámetros relacionados con el tono y la tonalidad de cada parte. Recuerde que los ajustes realizados aquí se aplicarán como desviaciones de los ajustes de la edición de voces.

[SF1] TUNE (afinación)	
NoteShift	Especifica el ajuste de tono (transposición de tecla) para cada parte en semitonos. Ajustes: -24 ~ +24
Detune	Establece la afinación exacta para cada parte. Ajustes: -12.8Hz ~ +12.7Hz

[SF2] FILTER (filtro)	
Cutoff	Determina la frecuencia de corte para cada parte. Este parámetro estará disponible para el filtro de paso bajo (LPF) si el filtro utilizado por la parte es una combinación de filtros de paso bajo y alto (LPF y HPF). Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Especifica la cantidad de resonancia de filtro o énfasis de la frecuencia de corte para cada parte. El ajuste atenuará o realzará la resonancia aplicada al elemento de la voz asignada a cada parte. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth	Especifica la profundidad del generador de envolvente del filtro (cantidad de frecuencia de corte) para cada parte. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
	[NOTA] El ajuste de profundidad FEG no está disponible para las partes Plug-in.

[SF3] FEG (generador de envolvente del filtro)	Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente del filtro (FEG) para cada parte. [NOTA] Los ajustes FEG no están disponibles para las partes Plug-in.
Attack (tiempo de ataque)	Determina los parámetros del FEG para cada parte.
Decay (tiempo de caída)	n Si desea más detalles sobre el FEG, consulte la página 161. Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Sustain (nivel de sustain)	
Release (nivel de abandono)	

[SF4] AEG (generador de envolvente de la amplitud)	Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente de la amplitud (AEG) para cada parte.
Attack (tiempo de ataque)	Determina los parámetros del AEG para cada parte. Advierta que el nivel de sustain no está disponible para la parte Plug-in. <i>Si desea más detalles sobre el AEG, consulte la página 162.</i> Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (tiempo de caída)	
Sustain (nivel de sustain)	
Release (nivel de abandono)	

[F5] RCV SW (interruptor de recepción)

Desde esta pantalla puede determinar la respuesta de cada parte individual a los distintos datos MIDI, tales como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando el parámetro correspondiente está activado (“on”), la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados. Observe que hay disponibles dos tipos de presentación, entre las que se puede alternar con el botón [F5]. Cada tipo presenta los ajustes en un formato diferente: utilice el que más le agrade.

- Presentación de cuatro partes
- Presentación de todos los parámetros de una parte

Tenga en cuenta que no se pueden ver al mismo tiempo todos los parámetros en la presentación de cuatro partes, por lo que tendrá que usar los botones de cursor para recorrer la pantalla y poder ver el resto de parámetros.

Ajustes: Véase más abajo. Los parámetros marcados con un * no están disponibles para la parte Plug-in.

CtrlChange (cambio de control)	Indica todos los mensajes de cambio de control.
PB (inflexión de tono)	Mensajes MIDI generados cuando se acciona la rueda de inflexión de tono.
MW (rueda de modulación)	Mensajes MIDI generados cuando se acciona la rueda de modulación.
RB (controlador de cinta)*	Mensajes MIDI generados cuando se acciona el controlador de cinta.
ChAT (aftertouch de canal)	Mensajes MIDI generados cuando se pulsa y mantiene la nota en el teclado.
FC1 (pedal controlador 1)*	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza el pedal controlador opcional conectado al panel posterior.
FC2 (pedal controlador 2)*	
Sus (sustain)	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza el pedal conmutador opcional conectado a SUSTAIN en el panel posterior.
FS (pedal conmutador)*	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza el pedal conmutador opcional conectado a ASSIGNABLE en el panel posterior.
AS1 (asignación 1)*, AS2 (asignación 2)*	Mensajes MIDI generados cuando se accionan los mandos ASSIGN1 y ASSIGN2 estando los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] iluminados.
BC (controlador de soplo)*	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza el controlador de soplo opcional conectado a BREATH en el panel posterior.
Exp (expresión)	Mensajes MIDI generados cuando se utiliza el pedal controlador opcional conectado al panel posterior.

Modo de operación de actuaciones

[PERFORM] - Selección de actuación - [JOB]

El modo Performance Job incluye varias operaciones básicas tales como inicialización y copia. Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

NOTA Entre las partes de audio mostradas en la pantalla de operaciones (Job), la opción Audio 1 indica la parte de entrada A/D. Si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2 en este sintetizador, Audio 2 indica la parte de entrada AIEB2. Si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E, las opciones Audio 2, 3, 4 y 5 indican las partes de entrada mLAN.

[F1] INIT (inicialización)

Esta función permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros de actuación a sus ajustes de fábrica. También permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, tales como los ajustes comunes, los ajustes para cada parte, etc. (muy útil para crear una actuación nueva partiendo de cero).

Tipo de parámetro que se inicializa

All (se inicializan todos los ajustes de la actuación seleccionada).

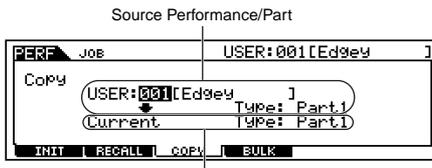
Common (se inicializan los ajustes de parámetros comunes de la actuación seleccionada).

Part 1 - 4, PLG 1 - 3 (Plug-in Part 1 - 3), Audio 1 - 5

[F2] RECALL (recuperación de edición)

Si está editando una actuación y selecciona una actuación distinta sin haber guardado la anterior, todos los cambios realizados se borrarán. Si es así, puede utilizar esta función para recuperar la actuación con los últimos cambios intactos.

[F3] COPY (copia)



Desde esta pantalla puede copiar ajustes de parámetros de partes de cualquier actuación, incluida la que se esté editando en ese momento (pero aún no almacenada), en una parte concreta de la actuación que esté editando. Es muy útil si desea crear una actuación y utilizar algunos ajustes de parámetro de otra.

Data type of Destination Performance (currently selected Performance)/Part

Actuación fuente/Parte	Determina la actuación y la parte que se va a copiar. Puede especificar "Current" (la actuación que está editando pero que todavía no ha guardado) como actuación fuente. Type (tipo): Part 1 - 4 (partes 1 - 4), PartP1 - P3 (partes Plug-in 1 - 3), PartA1 - A5 (partes de audio 1 - 5)
Tipo de datos de la actuación de destino (actuación seleccionada) /Parte	Determina la parte de la actuación de destino. Type (tipo): Part 1 - 4, PartP1 - P3, PartA1 - A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus) NOTA Si selecciona Arp (arpeggio) o Effect (efecto), se copiarán los datos de arpeggio o ajustes de efectos para la voz asignada a la parte de origen.

[F4] BULK (trasvase en bloque)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetro editados en la actuación actual a un ordenador o instrumento MIDI para archivar los datos. Encontrará más información en la página 185.

NOTA Para poder ejecutar un trasvase en bloque, deberá establecer el número de dispositivo MIDI adecuado siguiendo este procedimiento: [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - DeviceNo.

Modo de almacenamiento de actuaciones

[PERFORM] - Selección de actuación - [STORE]

Esta función permite almacenar en la memoria de usuario (Flash ROM) la actuación editada. Si desea más detalles, consulte la página 91 de la sección de guía rápida.

Modo de canción

■ Modo de canción

Las canciones constan de los tres tipos de datos siguientes:

- Datos de secuencia MIDI (creados en los modos Song Record, Song Edit y Song Job)
- Datos de configuración (creados en el modo Song Play)
- Datos de mezcla (creados en los modos Song Mixing/Mixing Edit y almacenados en el modo Song Mixing Store)

NOTA

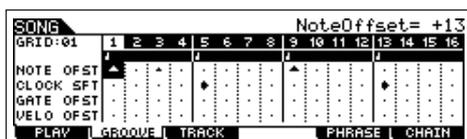
Después de crear los datos en los modos indicados, guarde los ajustes de mezcla en el modo Song Mixing Store para archivarlos como datos de canción y guarde la canción completa en el dispositivo SmartMedia/USB desde el modo File.

Los eventos MIDI que no sean de nota (tales como número de voz, volumen, panorámico o nivel de envío de efectos), necesarios al principio de la canción, no se graban como datos de secuencia MIDI, sino que se guardan como datos de mezcla.

⚠ PRECAUCIÓN

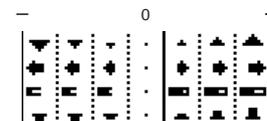
Los datos de canción (datos de secuencia MIDI, datos de configuración y datos de mezcla) se graban en la memoria DRAM (página 187), por lo que se perderán cuando se apague la unidad. Los datos de canción creados en los modos de grabación, edición, operaciones y mezcla convendrá guardarlos en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB desde el modo de archivo (File) antes de apagar la unidad. Si desea más detalles sobre el almacenamiento de datos de canción, consulte la página 132.

Modo de reproducción de canciones		[SONG] - Selección de canción
[F1] PLAY (reproducción)		Véase la página 55
Loc1 (posición 1), Loc2 (posición 2), Trans (transposición)	Indica el número de compás al que podrá saltar la reproducción de canción con la función Location (página 58). Determina el ajuste de transposición de tecla para toda la canción, y se puede ajustar en semitonos. Ajustes: -36 ~ +36 NOTA Si se aplica transposición a una voz de batería, los resultados pueden ser musicalmente incorrectos. Para garantizar la reproducción correcta de una voz de batería, seleccione un valor apropiado para el parámetro de desplazamiento de nota correspondiente a la parte de la voz de batería ([SONG] - [MIXING] - [EDIT] - Selección de parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE - NoteShift).	
MEAS (compás)	Indica el número de compás y el tiempo de compás actual de la canción seleccionada. Durante la reproducción, esta indicación cambia automáticamente según transcurre la canción. Puede introducir directamente el número de compás deseado desde la ventana Number Input, a la que se accede con el botón [INFORMATION].	
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de arpeggio deseados en estos botones y recuperarlos en cualquier momento durante la actuación al teclado. Consulte la página 105 de la sección de guía rápida.	
[F2] GROOVE (rejilla Groove)		



La función Grid Groove permite ajustar el tono, tiempo, duración y velocidad de pulsación de las notas de una pista especificada con una rejilla de un compás de semicorchea para crear "grooves" que no serían posibles con una programación precisa de tipo secuenciador. La función Grid Groove afecta a la reproducción de canciones sin cambiar realmente los datos de secuencia.

- NOTE OFST (compensación de nota)
- CLOCK SFT (desplazamiento de reloj)
- GATE OFST (compensación de puerta)
- VELO OFST (compensación de velocidad de pulsación)



NOTE OFST (compensación de nota)	Sube o baja el tono de la(s) nota(s), en semitonos, de la rejilla seleccionada Ajustes: -99 ~ +99
CLOCK SFT (desplazamiento de reloj)	Cambia el tiempo de la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj. Ajustes: -120 ~ +120
GATE OFST (compensación de puerta)	Alarga o acorta la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada en incrementos de reloj. Ajustes: -120 ~ +120
VELO OFST (compensación de velocidad de pulsación)	Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada. Ajustes: -127 ~ +127

[F3] TRACK (pista)	
[SF1] CHANNEL (canal)	Desde esta pantalla puede seleccionar el canal/puerto de salida MIDI de cada una de las dieciséis pistas del generador de tonos interno/externo correspondientes.
OUT CH (canal de salida)	Configura el canal de salida MIDI para cada pista. Las pistas ajustadas a "Off" no emitirán ningún sonido. Ajustes: off, 01 ~ 16 NOTA En el modo de canción/patrón, el mensaje MIDI creado con el teclado, los mandos y las ruedas será enviado al bloque del generador de tonos o instrumentos MIDI externos por el canal de salida MIDI de la pista seleccionada.

PORT (puerto)	<p>Determina el puerto de transmisión MIDI de la pista correspondiente. Los datos de reproducción de las pistas desactivadas se transmiten sin señal de puerto a través de MIDI.</p> <p>Cuando se usa el bloque de generador de tonos interno, este ajuste Port está disponible para las pistas asignadas a las partes Plug-in 1-3 (con la tarjeta Plug-in simple instalada) y a las partes Plug-in múltiples 17-32 (con la tarjeta PLG100-XG instalada). Las pistas que utilizan las partes del generador de tonos interno de este sintetizador están asignadas de manera fija al puerto 1.</p> <p>Ajustes: off, 1 ~ 3</p> <p>NOTA Los datos de puerto pueden enviarse por el terminal USB únicamente. Ningún dato de puerto puede transmitirse por el terminal MIDI OUT, incluso si la pista correspondiente está ajustada a un número de puerto específico.</p>
[SF2] OUT SW (interruptor de salida)	
INT SW (interruptor interno)	<p>Determina si los datos de reproducción se van a transmitir o no al bloque del generador de tonos interno.</p> <p>Ajustes: on, off</p>
EXT SW (interruptor externo)	<p>Determina si los datos de reproducción se van a transmitir o no al generador de tonos MIDI externo (vía MIDI).</p> <p>Ajustes: on, off</p>
[SF3] TR LOOP (bucle de pista)	<p>Desde esta pantalla puede determinar si los datos de la pista seleccionada harán un bucle o no durante la reproducción. El uso del bucle puede ser un método útil para repetir frases y patrones cortos en toda la canción. Encontrará más información en la página 238.</p> <p>Ajustes: off, on</p>

[F5] PHRASE (frase)

Si se incluyen datos de muestra en la frase original y desea copiarlos todos no olvide marcar este recuadro.

Frases fuente

Después de realizar los ajustes, pulse [ENTER] para ejecutar la copia de frase.

Es posible copiar los datos de pista de patrón (frase) en la pista de una canción. También pueden copiarse frases predefinidas que no han sido asignadas a la pista de patrón, usando la función Patch (página 241). Si desea más detalles, consulte la página 113 de la sección de guía rápida.

[F6] CHAIN (cadena)

Esta función permite “encadenar” las canciones para una reproducción secuencial automática. Si desea más detalles, consulte la página 59 de la sección de guía rápida.

skip.....Salta (ignora) el número de cadena seleccionado y continúa la reproducción desde el siguiente número de cadena.

stop.....Detiene la reproducción de la cadena de canciones en el número de cadena determinado. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones desde el siguiente número de cadena con el botón [F] (Play).

end.....Indica la marca final de los datos de la cadena de canciones.

Modo de grabación de canciones [SONG] - Selección de canción - [I] (Record)

[F1] setup)

Type (tipo de grabación)	<p>Determina el método de grabación. Si desea más detalles sobre cada método, consulte la página 168 de la sección de Estructura básica.</p> <p>Ajustes: Con RecTrack ajustado a 1-16: replace, overdub, punch, step Con RecTrack ajustado a “tempo”: replace, punch, step Con RecTrack ajustado a “scene”: replace, punch Con RecTrack ajustado a “multi”: replace, overdub, punch</p> <p>NOTA Cuando se selecciona “punch”, en la pantalla aparecen “Punch-in measure : beat” y “Punch-out measure : beat” y deberán ajustarse.</p> <p>NOTA Si ha ajustado los puntos Locate 1 y 2 (Loc1, Loc2: véase la página 58), los puntos de inserción de entrada y salida se pueden ajustar con una sola pulsación de botón. Lleve el cursor al valor de entrada/salida de inserción, y aparecerá una opción de menú “COPYLOC”. Pulse el botón [SF1] COPYLOC, y los ajustes de inserción de entrada/salida se asignarán automáticamente a los puntos Locate actuales.</p> <p>NOTA Cuando se seleccione “step”, deberá especificar el tipo de evento que vaya a introducir.</p>
Quantize (cuantización)	<p>Este parámetro puede utilizarse cuando el tipo de grabación seleccionado no es “step”. La cuantización de grabación alinea los tiempos de las notas automáticamente, mientras se graba.</p> <p>También puede ajustar este parámetro en la ventana de selección de tipo de nota (Note Type), a la que se accede con el botón [INFORMATION].</p> <p>Encontrará más información en la página 49.</p> <p>Ajustes: off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)</p>

Event (evento)	Este parámetro puede utilizarse cuando el tipo de grabación seleccionado es “step”. Le permite especificar el tipo de evento que desea introducir. Ajustes: note, p.bend (inflexión de tono), CC#000 ~ #119 (cambio de control)
RecTrack (pista de grabación)	Determina la pista que se va a grabar. Si pulsa el botón [F6] podrá conmutar entre la grabación de una pista y la grabación de todas las pistas. Ajustes: tempo, scene, 1 ~ 16, multi
? (Tempo)	Determina el tempo de la canción. Ajustes: 001.0 ~300.0
Meas (compás)	Determina el compás desde el que se iniciará la grabación de la canción.

[F2] VOICE (voz)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con voces de la pista de grabación. Estos ajustes afectan a la parte en la que el canal de recepción (configurado en el modo de mezcla) coincide con el canal de transmisión (salida) de la pista de grabación.

Voice (voz)	Determina la voz utilizada en la pista de grabación. Con el cursor en esta posición, podrá seleccionar una voz usando los botones BANK, GROUP y NUMBER y la función de búsqueda por categoría (página 62). También puede seleccionar una voz de muestra obtenida con la función Sampling.
Volume (volumen)	Determina el volumen de la pista de grabación. Ajustes: 0 ~ 127
Pan	Determina la posición de panorámico estéreo de la pista de grabación. Ajustes: L63 (izq.) ~ C (central) ~ R63 (der.)
InsEF (interruptor de parte de efecto de inserción)	Determina si los efectos de inserción se van a aplicar o no a la pista de grabación. Ajustes: on, off
? (Tempo)	Determina el tempo de la canción. Ajustes: 001.0 ~300.0
Meas (compás)	Determina el compás desde el que se iniciará la grabación de la canción.

[F3] ARP (arpeggio)

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con el arpeggio de la pista de grabación.

Bank (banco), Ctgr (categoría) Type (tipo)	Estos tres parámetros determinan el tipo de arpeggio. El prefijo de tres letras antepuesto al nombre de tipo indica el número dentro de la categoría seleccionada. Ajustes: Consulte la lista de datos adjunta.
VelLimit (límite de velocidad de pulsación)	Determina las velocidades de pulsación máxima y mínima que pueden activar la reproducción del arpeggio. El arpeggio se reproduce cuando se tocan notas con velocidades de pulsación comprendidas en este margen. Ajustes: 1 ~ 127
Hold	Determina si la reproducción del arpeggio se “mantendrá” o no. Cuando se selecciona “on”, el arpeggio hace un ciclo automáticamente, incluso si se levantan los dedos de las teclas, y continuará haciendo el ciclo hasta que se pulse la siguiente tecla. Ajustes: : sync-off, off, on (NOTA) Más información sobre “sync-off” en la página 191.
PartSw (interruptor de parte)	Determina si el arpeggio va a estar activado o desactivado para la parte del generador de tonos correspondiente a la pista de grabación. Ajustes: off, on
Meas (compás)	Determina el compás desde el que se iniciará la grabación de la canción. Es igual que el parámetro Meas de la pantalla [F1] SETUP.
[SF1] ARP1 (arpeggio 1) [SF5] ARP5 (arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de arpeggio deseados en estos botones y recuperarlos en cualquier momento durante la actuación al teclado. Consulte la página 123 de la sección de guía rápida.

[F4] RECARP (grabación de arpeggio)

RecArp (grabación de arpeggio)	Determina si los datos de secuencia reproducidos por el arpeggio se van a grabar o no en la pista de canción. Si está activado (“on”), se grabarán los datos de secuencia reproducidos. Ajustes: off, on
OutputSwitch (conmutador de salida)	Determina si los datos de secuencia reproducidos por el arpeggio durante la grabación se van a transmitir vía MIDI o no. Si está activado (“on”), los datos de secuencia reproducidos por el arpeggio durante la grabación se enviarán por MIDI. Ajustes: off, on
TransmitCh (canal de transmisión)	Determina el canal de transmisión MIDI de la reproducción de arpeggio durante la grabación. Ajustes: 1 ~ 16, KbdCh (canal de teclado)

[F5] CLICK (claqueta)

El botón [F5] le permite activar y desactivar el sonido de claqueta (metrónomo) durante la grabación.

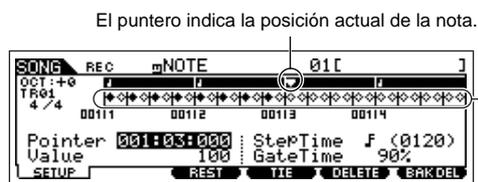
[F6] ALL TR (todas las pistas)/1TR (1 pista)

Si pulsa el botón [F6] podrá conmutar entre la grabación de una pista y la grabación de todas las pistas.

Modo de grabación de canciones [SONG] - Selección de canción - [I] (Record) - [F] (Play)

Grabación en tiempo real	Consulte la página 118 de la sección de guía rápida.
Grabación por pasos	Ejemplos de grabación por pasos en la página 238.

[F1] SETUP (configuración)



El puntero indica la posición actual de la nota.

Gráfico de tiempos de compás

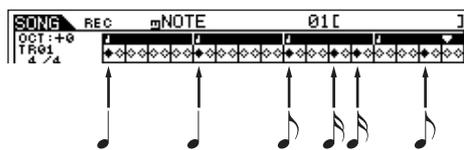


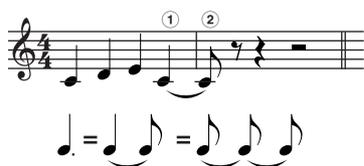
Gráfico de tiempos de compás	Esta es la pantalla en la que se “colocan” las notas durante la grabación por pasos. Cuando la métrica es de 4/4, la pantalla se divide en cuatro tiempos de compás (un compás). Cada marcador con forma de diamante de la pantalla representa un tiempo de fusa (cada división de negra se divide en ocho tiempos de fusa). Por ejemplo, si se introduce el patrón rítmico siguiente “_” en un tiempo de 4/4, aparecerá una pantalla similar a la ilustrada arriba a la derecha.
Pointer (puntero)	Determina la posición de la entrada de datos. El puntero triangular situado encima del gráfico de tiempos de compás indica la posición de la entrada de datos. Para mover el puntero a derecha o izquierda, utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.
Value (valor)	Cuando el evento que se va a introducir ([F1] SETUP - Event) es “note”, este valor especifica la velocidad de pulsación con que se va a introducir la nota. Ajustes: Con Event ajustado a “note”: 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4 Con Event ajustado a “p.bend”: -8192 ~ +8191 Cuando el evento se ajusta a “CC (cambio de control 001 - 119)”: 000 ~ 127 Si el evento se ajusta a “tempo” con RecTrack = tempo: 001 ~ 300 Puede seleccionar “kbd” (teclado) y “rnd1” - “rnd4” (aleatorio 1 - 4), así como los valores 1 - 127 cuando el evento que se va a introducir está ajustado a “note”. Si se selecciona “kbd”, la intensidad de pulsación real se introducirá como valor de velocidad de pulsación. Cuando se selecciona uno de los ajustes aleatorios, se introducirá un valor de velocidad de pulsación aleatorio.
StepTime (tiempo de paso)	El “tamaño” del tiempo de paso de grabación actual de la siguiente nota que se va a introducir. Determina la posición a la que avanzará el puntero después de haberse introducido una nota. Ajustes: 0001 - 0059, fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra, blanca, redonda
GateTime (tiempo de puerta)	Ajusta el tiempo de puerta para producir ligados (slurs), staccatos, etc. “Tiempo de puerta” hace referencia a la duración real de tiempo del sonido de las notas. Para la misma nota negra, un tiempo de puerta largo producirá un ligado mientras que un tiempo de puerta corto producirá un efecto de staccato. El tiempo de puerta se indica como porcentaje del tiempo de paso. Un ajuste del 50% produce un sonido de staccato, los valores entre 80% y 90% producen duraciones de nota normales, y un valor de 99% producirá un ligado. Ajustes: 001% ~ 200%

[F3] REST (silencio)

Pulse [F3] para introducir un silencio que dure el tiempo de paso especificado. El puntero avanzará a la siguiente posición de entrada de datos. Lo silencios no aparecen en la pantalla.

(NOTA) No hay datos reales que representen silencios en el secuenciador MIDI. Cuando se introduce un “silencio”, el puntero sencillamente avanza a la siguiente posición de entrada de datos, dejando efectivamente un silencio.

[F4] TIE (ligado)



Cuando se pulsa el botón [F4] para introducir un ligado (tie), la nota precedente se alarga al tiempo de paso completo.

Por ejemplo, en la frase de la izquierda se introduce la nota 1 con un tiempo de paso de negra. Si luego se cambia el tiempo de paso a una corchea y se pulsa [F4], se introducirá la nota 2.

La función TIE también permite introducir notas con puntillo. Para producir una negra con puntillo, por ejemplo, ajuste el tiempo de paso a corchea, introduzca una nota y luego pulse [F4] dos veces.

n Esta pantalla sólo está disponible si el evento que se va a introducir está ajustado a “note”.

[F5] DELETE (suprimir)

Pulse este botón para borrar los eventos de nota situados en la posición actual del cursor.

[F6] BAK DEL (suprimir hacia atrás)

Mueve el puntero hacia atrás un paso y borra todas las notas situadas en esa posición.

(NOTA) Las notas introducidas por error pueden borrarse pulsando [F6] inmediatamente después de su introducción (antes de cambiar el valor de tiempo de paso).

Modo de edición de canciones

[SONG] - Selección de canción - [EDIT]

Este modo incluye detallados controles para la edición de eventos MIDI de pistas de canción individuales. Los eventos MIDI son mensajes (como los de nota activada/desactivada, número de nota, número de cambio de programa, etc.) que constituyen los datos de una canción grabada.

[F1] CHANGE (cambio)

Muestra la lista de eventos de la pista de canción seleccionada. Si desea más información sobre la forma de editar la lista de eventos, consulte la página 124.

[F2] VIEW FLT (filtro de visualización)

La función "Event View Filter" le permite seleccionar los tipos de eventos que aparecerán en la pantalla de la lista de eventos ([F1] CHANGE). Por ejemplo, si desea editar eventos de nota únicamente, marque el recuadro situado junto a "Note" para que en la lista sólo aparezcan eventos de nota.

Ajustes: Note (nota), PitchBend (inflexión de tono), ProgramChange (cambio de programa), ControlChange (cambio de control), Ch.AfterTouch (aftertouch de canal), PolyAfterTouch (aftertouch polifónico), RPN (número de parámetro registrado), NRPN (número de parámetro no registrado), Exclusive (exclusivos)

[F5] CLR ALL (borrar todas las marcas)	Press the [F5]... = Pulse el botón [F5] para eliminar todas las marcas.
[F6] SET ALL (marcar todo)	Press the [F6]... = Pulse el botón [F6] para marcar todos los recuadros

[F4] TR SEL (selección de pista)

Pulsando este botón puede alternar entre la pantalla de las pistas 1 - 16, de la pista SCN (escena) y de la pista TMP (tempo).

[F5] INSERT (inserción)

Con el cursor situado en la posición deseada de la pantalla [F1] CHANGE (lista de eventos), este botón da acceso a la pantalla desde la que se insertan nuevos eventos MIDI en el modo de canción o de patrón.

Note (nota)	Es el tipo de datos más común y predominante: las notas individuales de una canción.
F NOTE (nombre de nota)	Determina el nombre de la nota o el tono del teclado específico de la nota Ajustes: DO-2 - SOL8
F GATE (tiempo de puerta)	Determina el tiempo que dura una nota en pulsos y relojes. Ajustes: 00:001 ~ 999:479 (NOTA) En este sintetizador, un reloj equivale a 1/480 de nota negra.
F VELO (velocidad de pulsación)	Determina lo fuerte que sonará la nota seleccionada. Ajustes: 1 ~ 127
PitchBend (inflexión de tono) F DATA (datos)	Estos son los eventos que definen los cambios continuos de tono y se generan con la rueda de inflexión de tono. Determina los datos de inflexión de tono. Ajustes: -8192 ~ +8191
ProgramChange (cambio de programa)	Estos eventos determinan la voz para la pista seleccionada.
F BANK (banco)	Este parámetro determina el banco de voces. Ajustes: 000 ~ 127, *** (NOTA) Los valores MSB y LSB de selección de banco en realidad forman parte del grupo de mensajes de cambio de control (véase a continuación). Sin embargo, como se aplican específicamente a la selección de voces, están agrupados y descritos en este apartado.
F PC NO (número de cambio de programa)	Determina la voz específica (del banco seleccionado por MSB y LSB). Ajustes 000 ~ 127 (NOTA) Si desea una lista completa de los bancos y números de voces, consulte la lista de voces de la lista de datos adjunta.

ControlChange (cambio de control)	Estos eventos controlan el sonido y ciertas características de respuesta de la voz, y normalmente son generados y grabados moviendo un controlador (rueda de modulación, mando, deslizante o pedal controlador).
F CTRL NO (número de control)	Determina el número de cambio de control. Ajustes: 000 ~ 127 NOTA Si desea detalles sobre las funciones específicas asignadas a cada número, consulte la página 182.
F DATA (datos)	Véase la página 182. Ajustes: 000 ~ 127
Ch.AfterTouch (aftertouch de canal)	Este evento es generado al aplicar presión a una tecla después de tocar la nota.
F DATA (datos)	Representa la cantidad de presión aplicada a la tecla. Ajustes: 000 ~ 127
PolyAfterTouch (aftertouch polifónico)	Este evento es generado al aplicar presión a una tecla después de tocar la nota. A diferencia del aftertouch de canal, éste se graba y aplica independientemente para cada tecla pulsada.
F NOTE (nombre de nota)	Determina la tecla a la que se aplicará el aftertouch. Ajustes: DO-2 - SOL8
F DATA (datos)	Representa la cantidad de presión aplicada a la tecla. Ajustes: 000 ~ 127
RPN (número de parámetro registrado)	Este evento cambia los valores de parámetro para cada una de las partes del generador de tonos. Se utiliza para realizar ajustes de parte, tales como sensibilidad de la inflexión de tono o afinación.
F MSB-LSB	Véase la página 183. Ajustes: 000 ~ 127
F DATA (MSB-LSB de entrada de datos)	Véase la página 182. Ajustes: 000 ~ 127, ***
NOTA	Normalmente se envían tres tipos de datos de cambio de control: MSB de RPN (101), LSB de RPN (100) y MSB de entrada de datos (6). En este sintetizador, a estos se añade el LSB de entrada de datos (38), y el grupo de eventos de cambio de control resultante es tratado como si fuera uno solo.
NRPN (número de parámetro no registrado)	Estos eventos se usan para cambiar valores de parámetros en cada una de las partes del generador de tonos. Pueden emplearse para editar sonidos por MIDI, por ejemplo para cambiar ajustes de filtro o de EG, o para ajustar el tono o el nivel de cada instrumento en una voz de batería.
F MSB-LSB	Véase la página 183. Ajustes: 000 ~ 127
F DATA (MSB-LSB de entrada de datos)	Véase la página 182. Ajustes: 000 ~ 127, ***
NOTA	Normalmente se envían tres tipos de datos de cambio de control: MSB de NRPN (99), LSB de NRPN (98) y MSB de entrada de datos (6). En este sintetizador, el grupo de eventos de cambio de control se trata como si fuera uno solo en esta pantalla. Si desea una lista completa de los números RPN y NRPN disponibles y de sus correspondientes controles, consulte el formato de datos MIDI de la lista de datos adjunta.
Exclusive (exclusivo de sistema)	Tipo de mensaje MIDI utilizado para el intercambio de datos exclusivos de un modelo o tipo de dispositivo. A diferencia de otros eventos MIDI, estos eventos difieren por fabricante o dispositivo, y son incompatibles entre dispositivos distintos.
F DATA (hex)	Véase la página 184. Ajustes: 00 ~ 7F, F7 (los datos deben introducirse en formato hexadecimal)

Modo de operaciones de canción [SONG]

Selección de canción - [JOB]

El modo de operaciones de canción contiene un completo conjunto de herramientas de edición y funciones de conversión de datos con las que podrá cambiar el sonido de su canción.

Además incluye prácticas operaciones tales como la copia o el borrado de datos.

Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

! PRECAUCIÓN

Aparecerá un mensaje "Executing..." cuando la operación tarde algunos instantes en ejecutarse. No intente nunca apagar la unidad mientras se visualiza un mensaje "Executing...". Si lo hace, se perderán todos los datos de usuario.

[F1] UNDO/REDO (deshacer/rehacer)

La operación Undo cancela los cambios realizados en la sesión de grabación, edición u operación (Job) más reciente, restableciendo los datos a su estado anterior. Esto permite recuperar datos accidentalmente perdidos. La operación Redo sólo puede utilizarse después de usar Undo, y permite restablecer los cambios realizados antes de deshacerlos.

! PRECAUCIÓN

Las funciones de deshacer y rehacer no funcionan con las operaciones de voces de mezclas y voces de muestras.

[F2] NOTE (operación de datos de nota)

NOTA Antes de ejecutar la operación de datos de nota, asegúrese de especificar la pista (01~16, all) y el margen (measure : beat : clock) a los que se aplicará la operación.

01: Quantize (cuantización)	La cuantización es el proceso de ajuste del tiempo de los eventos de nota llevándolos al tiempo de compás exacto más próximo. Puede usar esta función, por ejemplo, para mejorar la temporización de una actuación grabada en tiempo real.
TR (pista) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Quantize (resolución)	Determina los tiempos de compás con los que se alinearán los datos de nota de la pista especificada. Ajustes: fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra, semicorchea + tresillo de semicorcheas, corchea + tresillo de corcheas
Strength (intensidad)	El valor Strength determina la “fuerza” con la que los eventos de nota son llevados a los tiempos de compás más próximos. Un ajuste del 100% produce el tiempo exacto. Un ajuste del 0% no produce ninguna cuantización. Ajustes: 000%~100%
SwingRate (ajuste de swing)	Retrasa la nota en los tiempos de compás de número par para producir un feel de swing. Por ejemplo, si la métrica es de 4/4 y el valor de cuantización son negras, los tiempos 2 y 4 del compás se retrasarán. Cuando se utiliza un valor de cuantización de tresillo, se retrasará la última nota de cada tresillo. Si el valor de cuantización es un número par, se retrasarán los tiempos de compás. Ajustes: Véase más abajo. Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa: 50%~75% Un ajuste del 100% equivale a dos veces la duración del valor de cuantización especificado. Un ajuste del 50% produce el tiempo exacto y por tanto sin sensación de swing. Los ajustes superiores al 51% aumentan la cantidad de swing, siendo 75% equivalente a un retardo de nota con puntillito. Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, corcheas o semicorcheas: 66%~83% Un ajuste del 100% equivale a tres veces la duración del valor de cuantización especificado. Un ajuste del 66% produce el tiempo exacto y por tanto sin sensación de swing. Los ajustes superiores al 67% aumentan la cantidad de swing, siendo 83% el equivalente a un retardo de seisillo. Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, o semicorchea + tresillo de semicorcheas: 50%~66% Un ajuste del 100% equivale a dos veces la duración de una corchea o semicorchea. Un ajuste del 50% produce el tiempo exacto y por tanto sin sensación de swing. Los ajustes superiores al 51% aumentan la cantidad de swing, siendo 66% el equivalente a un retardo de tresillo. NOTA Si un valor de swing distinto del 100% hace que las notas se coloquen detrás de otras notas sin swing, las últimas notas se retardarán en consonancia.
GateTime (tiempo de puerta)	Determina el tiempo de puerta (la duración del sonido de una nota) de las notas pares acentuadas en su parte final para realzar la sensación de swing. Cuando se utiliza un valor de cuantización de tresillo, se ajustará el tiempo de puerta de la última nota de cada tresillo. Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas o semicorchea + tresillo de semicorcheas, se ajustará el tiempo de puerta de los tiempos pares de corcheas o semicorcheas. Un ajuste del 100% dejará el tiempo de puerta original sin cambios. Si el valor de tiempo de puerta ajustado es inferior a 1, se redondeará a 1. Ajustes: 000%~200%
02: Modify Velocity (modificar velocidad de pulsación)	Esta operación altera los valores de velocidad de pulsación del margen de notas especificado, permitiendo selectivamente realzar o disminuir el volumen de dichas notas. Los cambios de velocidad de pulsación se calculan de la manera siguiente: Velocidad de pulsación ajustada = (velocidad de pulsación original x Rate) + Offset Si el resultado es 0 o menos, el valor se ajustará a 1. Si el resultado es superior a 127, el valor se ajustará a 127.
TR (pista) : 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Set All (ajustar todas)	Ajusta las velocidades de pulsación de todas las notas especificadas al mismo valor fijo (1 a 127). Si se selecciona “off”, el parámetro Set All no tiene ningún efecto. Cuando se ajusta a un valor distinto de “off”, los parámetros Rate y Offset no están disponibles y aparecen como “****” en la pantalla. Ajustes: off (0), 001~127
Rate (proporción)	Determina el porcentaje de cambio de las notas desde sus velocidades de pulsación originales. Los ajustes inferiores al 100% disminuyen las velocidades de pulsación, y los superiores al 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Cuando el parámetro Set All no es “OFF”, este parámetro aparecerá como “****” y no podrá cambiarse. Ajustes: 000% ~ 200%, ***
Offset (compensación)	Añade un valor fijo a los valores de velocidad de pulsación ajustado con Rate. Un ajuste de 0 no produce ningún cambio. Los ajustes inferiores a 0 disminuyen las velocidades de pulsación, mientras que los valores superiores a 0 las aumentan. Cuando el parámetro Set All no es “OFF”, este parámetro aparecerá como “****” y no podrá cambiarse. Ajustes: -127 ~ +127, ***
03: Modify Gate Time (modificar tiempo de puerta)	Esta operación altera los tiempos de puerta del margen de notas especificado. Los cambios de tiempo de puerta se calculan de la manera siguiente: Tiempo de puerta ajustado = (tiempo de puerta original x Rate) + Offset Si el resultado es 0 o menos, el valor se redondeará a 1.
TR (pista) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Set All (ajustar todas)	Ajusta los tiempos de puerta de todas las notas especificadas al mismo valor fijo. Si se selecciona “off”, el parámetro Set All no tiene ningún efecto. Cuando se ajusta a un valor distinto de “off”, los parámetros Rate y Offset no están disponibles y aparecen como “****” en la pantalla. Ajustes: off (0), 0001 ~ 9999

Rate (proporción)	Los ajustes inferiores al 100% acortan las notas y los superiores al 100% alargan las notas proporcionalmente. Cuando el parámetro Set All no es "OFF", este parámetro aparecerá como "****" y no podrá cambiarse. Ajustes: 000% ~ 200%, ****
Offset (compensación)	Añade un valor fijo a los valores de tiempo de puerta ajustados con Rate. Un ajuste de 0 no produce ningún cambio. Los ajustes inferiores a 0 acortan el tiempo de puerta, mientras que los valores superiores a 0 lo alargan. Cuando el parámetro Set All no es "off", este parámetro aparecerá como "****" y no podrá cambiarse. Ajustes: -9999 ~ +9999, ****
04: Crescendo	Esta operación le permite crear un crescendo o decrescendo en el margen de notas especificado (crescendo es un aumento gradual del volumen, y decrescendo es una disminución gradual del mismo).
TR (pista) 00 : 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
VelocityRange (margen de velocidad de pulsación)	Determina la intensidad del crescendo o decrescendo. Los valores de velocidad de pulsación de las notas del margen especificado aumentan o disminuyen gradualmente desde la primera nota del margen. La velocidad de pulsación de la última nota del margen se convierte en la velocidad de pulsación original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad de pulsación resultante se encuentra fuera del margen 1 ~ 127, se ajustará a 1 ó 127 según corresponda. Los ajustes superiores a 0 producen un crescendo, mientras que los inferiores a 0 producen un decrescendo. Un ajuste de 0 no produce ningún efecto. Ajustes: -127 ~ +127
05: Transpose (transposición)	Esta operación le permite cambiar la clave o el tono de las notas del margen especificado.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Note (nota)	Determina el margen de tonos de nota al que se aplicará la operación. También puede ajustar el parámetro directamente desde el teclado, pulsando la tecla deseada mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION] (página 53). Ajustes: C-2 ~ G8
Transpose (transposición)	Transporta las notas del margen especificado (en semitonos). Un ajuste de +12 transporta una octava de manera ascendente, mientras que un ajuste de -12 transporta una octava de manera descendente. Un ajuste de 0 no produce ningún cambio. Ajustes: -127 ~ +127
06: Glide (ligadura)	Esta operación reemplaza todas las notas posteriores a la primera nota del margen especificado por datos de inflexión de tono, produciendo suaves ligaduras de una nota a otra. Es ideal para producir efectos de inflexión de tono o <i>slide</i> de tipo guitarra.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
GlideTime (tiempo de ligadura)	Determina el alcance de la ligadura. Los valores altos producen una ligadura más larga entre las notas. Ajustes: 000~100
PBRange (margen de inflexión de tono)	Determina el máximo margen de inflexión de tono que va a aplicar la operación de ligadura (en semitonos). Ajustes: 01~24
07: Create Roll (crear redoble)	Esta operación crea una serie de notas repetidas (como un redoble de batería) en el margen determinado, con los cambios continuos especificados de paso de reloj y velocidad de pulsación. Es ideal para crear efectos especiales de redobles rápidos de staccato y repiqueteos.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
StartStep (paso inicial) EndStep (paso final)	Determina el tamaño del paso (es decir, el número de relojes) entre cada nota del redoble. Pueden especificarse tanto los valores de reloj inicial como final, facilitando la creación de redobles en los que el tamaño de paso variará durante su transcurso. Ajustes: StartStep: 001~999, EndStep: 001~999
Note (nota)	Determina la nota específica (o instrumento en las voces de batería) del efecto de redoble. También puede ajustar el parámetro directamente desde el teclado, pulsando la tecla deseada mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION] (página 53). Ajustes: C-2 ~ G8
StartVelo (velocidad de pulsación inicial) EndVelo (velocidad de pulsación final)	Determina la velocidad de pulsación de las notas del redoble. Pueden especificarse tanto los valores de velocidad de pulsación inicial como final, facilitando la creación de redobles en los que la velocidad de pulsación aumente o disminuya. Así podrá crear redobles que aumentan o disminuyen gradualmente de volumen (crescendo/decrescendo), una técnica muy utilizada en la música <i>dance</i> . Ajustes: StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127
08: Sort Chord (clasificación de acordes)	Esta operación clasifica los eventos de acorde (eventos de nota simultáneos) por orden de tono. La clasificación afecta al orden de las notas de la pantalla de lista de eventos (página 124), pero no cambia el tiempo de las notas. Cuando se utiliza para preprocesar acordes antes de usar la operación Separate Chord (descrita a continuación), la clasificación de acordes puede utilizarse para simular el sonido de "rasgueado" de guitarras e instrumentos similares.

R (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Type (tipo)	Determina cómo se clasificarán los datos de nota del acorde. Ajustes: up, down, up&down, down&up up Las notas se clasifican en orden ascendente. Después de ejecutar esta operación con este ajuste, proceda a la separación de acordes para crear un rasgueo ascendente de tipo guitarra. down Las notas se clasifican en orden descendente. Después de ejecutar esta operación con este ajuste, proceda a la separación de acordes para crear un rasgueo descendente de tipo guitarra. up&down Clasifica las notas de acorde situadas en la parte final del tiempo del compás en orden ascendente y las situadas en la parte inicial del tiempo de compás en orden descendente, basado en el ajuste de Grid (véase a continuación). down&up Clasifica las notas de acorde situadas en la parte final del tiempo del compás en orden descendente y las situadas en la parte inicial del tiempo de compás en orden ascendente, basado en el ajuste de Grid (véase a continuación).
Grid (rejilla)	Determina el tipo de nota que servirá de base a la operación de clasificación de acordes. Ajustes: Fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra
09: Separate Chord (separación de acordes)	Esta operación separa ligeramente las notas de acordes situados en el margen especificado, insertando un número determinado de relojes entre cada nota. Utilice esta operación después de la clasificación de acordes para crear efectos de tipo rasgueado hacia arriba y hacia abajo de guitarra.
TR (pista) 00 : : 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Clock (reloj)	Determina el número de ciclos de reloj insertado entre notas de acordes adyacentes. Ajustes: 000 ~999

NOTA Observe que hay 480 ciclos de reloj por nota negra

NOTA No es posible separar acordes de forma que crucen el siguiente o sobrepasen el margen (ajustado previamente).

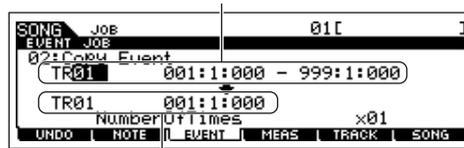
[F3] EVENT (operación de eventos)

NOTA Antes de ejecutar la operación de eventos, asegúrese de especificar la pista y el margen (compás : tiempo de compás : reloj) a los que se aplicarán la operación. Tenga en cuenta que la pista variará según la operación.

01: Shift Clock (desplazamiento de reloj)	Esta operación cambia todos los eventos de datos del margen especificado hacia delante o hacia atrás un número determinado de relojes.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, TMP, SCN, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Clock (reloj)	Determina la cantidad de retardo o avance de los datos en compases, tiempos de compás y relojes. Ajustes: 000:0:000 ~ 999:3:479
Direction (dirección)	Determina la dirección del cambio de los datos. ADVANCE mueve los datos hacia el inicio de la secuencia, mientras que DELAY desplaza los datos hacia el final de la secuencia. Ajustes: Advance, Delay

02: Copy Event (copiar evento)

Pista y margen fuente en compases, tiempos de compás y relojes



Pista de destino y punto de inicio (compás, tiempo y reloj).

Esta operación copia todos los datos de un margen fuente especificado a una posición de destino determinada.

Ejecute esta operación después de ajustar:

- Pista fuente (01-16, TMP, SCN, all)
- Margen fuente (compás : tiempo : reloj)
- Pista de destino (01-16, TMP, SCN, all)
- Margen de destino (compás : tiempo : reloj)
- Compás inicial de destino
- Cantidad (número de veces que se copiarán los datos)

NumberOfTimes (veces)

Determina el número de veces que se copiarán los datos.

Ajustes: 01 ~ 99

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando se ejecuta Copy Event, todos los datos existentes en la posición de destino serán reemplazados.

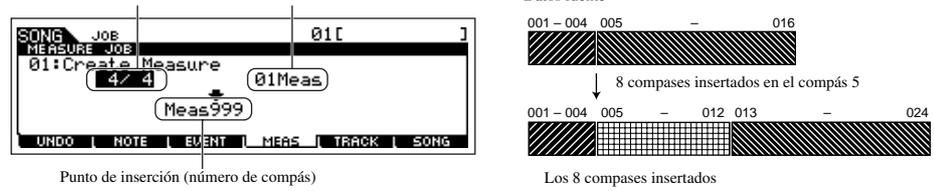
03: Erase Event (borrar evento)	Esta operación borra todos los eventos especificados del margen determinado, produciendo un segmento de silencio.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, TMP, SCN, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Event Type (tipo de evento)	Determina el tipo de evento que se va a borrar. Si se selecciona ALL, se borrarán todos los eventos. Cuando se vayan a borrar eventos de cambio de control, pueden especificarse números de cambio de control individuales. Ajustes: Cuando TR está ajustado a 01~16: Note (eventos de nota), PC (cambio de programa), PB (inflexión de tono), CC (cambio de control)*, CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), EXC (exclusivo de sistema), All (todos los eventos) Cuando TR está ajustado a "TMP" (tempo): TMP (tempo) Cuando TR está ajustado a "SCN" (escena): SceneMemory (información de cambio de escena), TrackMute (información de cambio del ajuste de silenciamiento de pista) * También puede especificar el número de cambio de control (CC No.).

NOTA Tenga en cuenta que al aplicar esta operación a una pista con voces de muestras, se borrarán los eventos que disparan (activan) las muestras, pero no se borrarán las muestras en sí.

04: Extract Event (extraer evento)	Esta operación mueve todos los datos de eventos especificados de un margen determinado de una pista al mismo margen de otra pista.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
EventType (tipo de evento)	Selecciona el tipo de evento que se va a extraer. También pueden especificarse notas y números de cambios de control, si es necesario. Ajustes: Note (nota), PC (cambio de programa), PB (inflexión de tono), CC (cambio de control), CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), EXC (exclusivo de sistema)
TR	Determina la pista de destino (01 - 16).
05: Create Continuous Data (creación de datos continuos)	Esta operación crea datos continuos de inflexión de tono o de cambio de control en el margen especificado.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, TMP, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
EventType (tipo de evento)	Determina el tipo de evento que se va a crear. Ajustes: PB (inflexión de tono), CC (cambio de control)*, CAT (aftertouch de canal), EXC (exclusivo de sistema), TMP (tempo) * También puede especificar el número de cambio de control (CC No.).
Data (margen de datos)	Determina los límites inferior y superior del margen de datos que se va a crear. El valor de la izquierda es el límite inferior y el de la derecha el superior. Ajustes: Cuando el tipo de evento se ajusta a PB: -8192~+8191 Cuando el tipo de evento se ajusta a TMP: 1.0~300.0 Cuando el tipo de evento se ajusta a otro valor: 0~127
Clock (reloj)	Determina el número de relojes que se va a insertar entre los eventos creados. Ajustes: 001~999
Curve (curva)	Determina la "curva" de los datos continuos. Consulte el gráfico siguiente referente a formas de curvas. Ajustes: -16 ~+16
	<p>Curva = +16 Curva = 0 (lineal) Curva = -16</p> <p>Punto inicial Punto final</p>
NumberOfTimes (veces)	Determina el número de veces que se repetirá la creación de los datos. Por ejemplo, si se crean los datos en el margen de M001:1:000 – M003:1:000 y el parámetro se ajusta a 03, se crearán los mismos datos en M003:1:000 – M005:1:000 y M005:1:000 – M007:1:000. Esta operación le permitirá insertar variaciones continuas de volumen o de corte del filtro para crear efectos de trémolo o wah-wah. Ajustes: 01~99
06: Thin Out (aclerar)	Esta operación elimina el tipo de datos continuos especificado en el margen determinado, permitiéndole liberar memoria para otros datos o seguir grabando.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, TMP, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
EventType (tipo de evento)	Determina el tipo de eventos que se va a "aclerar". Ajustes: PB (inflexión de tono), CC (cambio de control)*, CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), TMP (tempo) * También puede especificar el número de cambio de control (CC No.). (NOTA) La operación Thin Out no funcionará con datos continuos que tengan un intervalo de reloj superior a 60 relojes por evento.
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	Esta operación le permite modificar los valores de un tipo determinado de datos de cambio de control (inflexión de tono, cambio de control, aftertouch, etc.) en el margen especificado. Los cambios de datos se calculan de la siguiente manera: Valor modificado = (valor original x Rate) + Offset. El valor modificado no puede exceder los límites mínimo/máximo del parámetro. Cualquier resultado inferior al mínimo será ajustado al mínimo; cualquier resultado superior al máximo será ajustado al máximo.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, TMP, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
EventType (tipo de evento)	Determina el tipo de eventos que se va a modificar. Ajustes: PB (inflexión de tono), CC (cambio de control)*, CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), TMP (tempo) * También puede especificar el número de cambio de control (CC No.).
Set All (ajustar todas)	Ajusta todos los eventos de destino al mismo valor fijado. Si se selecciona "off", el parámetro Set All no tiene ningún efecto. Cuando se ajusta a un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles y aparecen como "****" en la pantalla. Ajustes: off, 000 – 127 (-8192 – +8191 para la inflexión de tono, 0.1 – 300.0 para el tempo)
Rate (proporción)	Determina el porcentaje de cambio de los eventos con respecto a sus valores originales. Cuando el parámetro Set All no es "off", este parámetro aparecerá como "****" y no podrá cambiarse. Ajustes: 000% ~ 200%, ****
Offset (compensación)	Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados con Rate. Cuando el parámetro Set All no es "off", este parámetro aparecerá como "****" y no podrá cambiarse. Ajustes: -127~127 (-8192 ~ +8191 para la inflexión de tono, -275 ~ +275 para el tempo), ****

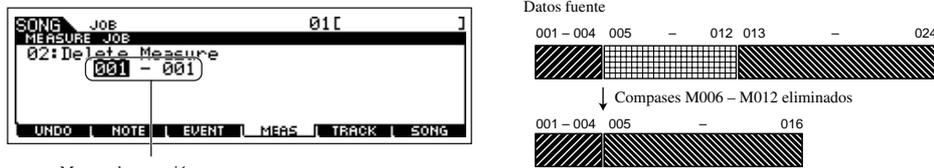
08: Beat Stretch (dilatación de tiempos)	Esta operación realiza una expansión o compresión de tiempo en el margen seleccionado. Tenga en cuenta que la operación afectará a todos los tiempos de evento, tiempos de paso de nota y tiempos de puerta de nota.
TR (pista) 001: 1: 000 - 999: 4: 479	Determina la pista (01-16, all) y la serie de compases/tiempos/relojes a la que se aplicará la operación.
Rate (proporción)	Determina el espacio de tiempo de la expansión o compresión en porcentajes. Los ajustes superiores al 100% producen la expansión y los inferiores al 100% la compresión. Ajustes: 025%~400%
	(NOTA) Sólo los datos MIDI resultan afectados por esta operación. Las voces de muestras no son expandidas ni comprimidas. No obstante, para las muestras grabadas con la función Slice+Seq, la operación Beat Stretch sí expande o comprime el tiempo de los datos de nota, tiempos de paso y tiempos de puerta que controlan la reproducción de las muestras fragmentadas. Los datos de muestras en sí mismos no resultan afectados.

[F4] MEAS (operación de compás)

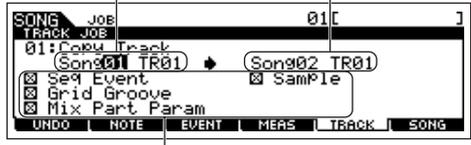
01: Create Measure (crear compás)	Esta operación crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas. Métrica (signatura de tiempo) de los compases que se van a insertar Número de compases que se van a insertar	
Meter of measures to be inserted (métrica de los compases que se van a insertar)	Determina la métrica o signatura de tiempo de los compases que se van a crear. Puede utilizar este parámetro para crear una canción que incorpore cambios de métrica. Ajustes: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4	
Insertion point (punto de inserción) (número de compás)	Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases en blanco recién creados. Ajustes: 001~999	
Number of measures to be inserted (número de compases que se van a insertar)	Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar. Ajustes: 01~99	

(NOTA) Cuando se inserten compases vacíos, los datos de compás y métrica posteriores al punto de inserción se desplazarán hacia delante en consonancia.

(NOTA) Si el punto de inserción se ajusta después del último compás que contiene datos, sólo se ajustarán los datos de métrica de ese punto sin que realmente se inserte ningún compás.

02: Delete Measure (eliminar compás)	Esta operación borra los compases especificados. Los datos de compás y de métrica posteriores a los compases borrados se moverán hacia atrás debidamente.	
Delete Range (margen de supresión)	Ajustes: 001~999 (NOTA) Tenga en cuenta que si aplica esta operación a un margen de compases con voces de muestras, borrará los eventos que disparen las muestras, pero no borrará las muestras en sí.	

[F5] TRACK (operaciones de pista)

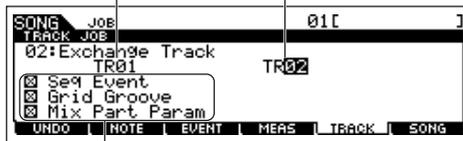
01: Copy Track (copiar pista)	Canción y pista fuente Canción y pista de destino	Esta operación copia todos los datos de una pista fuente especificada en la pista de destino seleccionada.
		⚠PRECAUCIÓN La operación de copia reemplaza todos los datos existentes en la pista de destino. ⚠PRECAUCIÓN La función Undo/Redo no puede utilizarse para deshacer/rehacer una operación de copia de voz de muestra.
Tipo de datos que se van a copiar.	Determina los tipos de datos que se van a copiar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente. Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista), Grid Groove (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos parámetros de parte de mezcla), Sample (todas las muestras usadas por la pista)	

(NOTA) Cuando no haya memoria disponible en la canción de destino para los datos de voz de muestra, en la pantalla aparecerá un mensaje de alerta y los datos de la voz de muestra no se copiarán. En este caso, utilice la operación de muestras 02 "Delete" (página 256) para borrar las muestras no usadas y vuelva a intentarlo otra vez.

02: Exchange Track
(intercambiar pistas)

Pistas seleccionadas para la operación de intercambio (01-16)

Con esta operación se puede intercambiar el tipo especificado de datos entre dos pistas seleccionadas de la canción actual.



Tipo de datos que se van a intercambiar

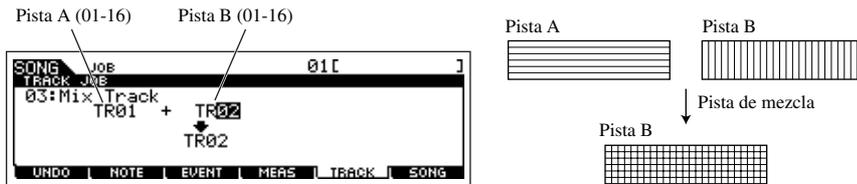
Data type to be exchanged
(tipo de datos que se van a intercambiar)

Determina los tipos de datos que se van a intercambiar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente.

Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista), Grid Groove (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de parte de mezcla).

03: Mix Track
(mezclar pistas)

Esta operación mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas ("A" y "B") y coloca el resultado en la pista B. Una aplicación útil de esta operación sería liberar datos de la pista A y así poder grabar nuevos datos en ella.



Target tracks for the Mix operation
(pistas de destino para la operación de mezcla)

Ajustes: 01~16

NOTA Tenga en cuenta que si aplica esta operación a pistas con voces de muestras no se mezclarán las voces de muestra.

04: Clear Track (borrar pista)

Pista de la que se borrarán los datos (01-16, TMP, SCN, todas)

Esta operación suprime todos los datos del tipo seleccionado de la pista especificada, o de todas las pistas.



Datos que se van a borrar

PRECAUCIÓN

La función Undo/Redo no puede utilizarse para deshacer/rehacer un operación de supresión para pistas que contienen datos de muestra.

Data Type to be cleared
(tipo de datos que se van a borrar)

Determina los tipos de datos que se van a borrar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente.

Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista), Grid Groove (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos parámetros de parte de mezcla), Sample (todas las muestras usadas por la pista)

05: Normalize Play Effect
(normalizar efecto de reproducción)

Esta operación reescribe los datos en la pista seleccionada para que incorpore los ajustes de Grid Groove actuales.

TR (pista)

Determina la pista de canción a la que se aplicará la operación.

Ajustes: 01~16, all

06: Divide Drum Track
(dividir pista de batería)

Separa los eventos de nota de una actuación de batería asignada a una pista especificada, y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de batería en pistas separadas (pistas 1 a 8).

TR (pista)

Determina la pista de canción a la que se aplicará la operación.

Ajustes: 01~16,

07: Put Track To Arp
(trasladar de pista a arpeggio)

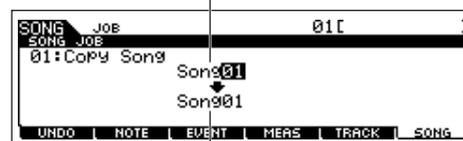
Esta operación copia datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. Si desea más detalles, consulte la página 130 de la sección de guía rápida.

[F6] SONG (operaciones de canción)

01: Copy Song (copiar canción)

Canción fuente

Esta operación copia todos los datos de una canción fuente seleccionada en una canción de destino especificada. La voz de muestra y la voz de mezcla utilizadas por la canción fuente también se copian.

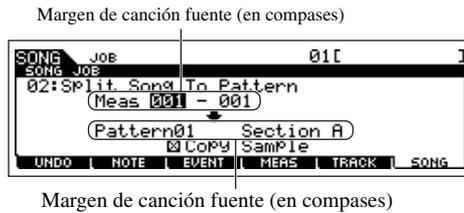


Canción de destino

PRECAUCIÓN

Esta operación reemplazará todos los datos existentes en la canción de destino.

**02: Split Song To Pattern
(dividir canción en patrón)**



Con esta operación puede copiar una parte de la canción actual (las 16 pistas de una margen determinado de compases) en un patrón específico, permitiéndole usar datos de canción para crear un patrón.

PRECAUCIÓN

Esta operación reemplazará todos los datos existentes en el patrón y sección de destino.

Copy Sample (copiar muestra)

Cuando se marca este recuadro, las voces de muestra asignadas a las pistas de la canción fuente son copiadas en el patrón de destino dividido como voces de muestra, y asignadas a las pistas correspondientes de dicho patrón. El recuadro no tiene ningún efecto si no se han asignado voces de muestra a las pistas de la canción fuente.

03: Clear Song (borrar canción)

Esta operación borra todos los datos de la canción seleccionada o de todas las canciones, incluidas las voces de muestras y las de mezcla.

**04: Song Name
(nombre de canción)**

Esta operación permite asignar un nombre a la canción seleccionada. Véase “Funcionamiento básico” en la página 53.

Modo de mezcla de canciones

[SONG] – Selección de canción – [MIXING]

En este modo es posible configurar datos de mezcla para las canciones, y ajustar diversos parámetros de las partes del generador de tonos, incluyendo la voz deseada, así como sus ajustes de nivel, panorámico, EQ, efectos y otros.

Con el botón [F6] puede alternar la pantalla para ver las partes 1 - 16 a las que se han asignado las voces internas, las partes Plug-in múltiples (17 - 32) a las que se han asignado las voces PLG100-XG, o las partes Plug-in (PLG1 - 3) a las que se han asignado las voces Plug-in de la tarjeta Plug-in de parte simple.

Los parámetros de mezcla de canciones no son realmente parte de los datos de secuencia de canción de cada pista, sino más bien ajustes del generador de tonos, ya que son reproducidos por los datos de canción. Como tal, los ajustes de parámetros de mezcla de canciones no se graban en las pistas de canción.

PRECAUCIÓN

Los ajustes de parámetros realizados en los modos de mezcla de canción y edición de mezcla de canción deberán guardarse en la memoria interna (DRAM) como parte de los datos de canción. Además, asegúrese de guardar todos los datos de canción (incluidos los ajustes de mezcla) en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, ya que los datos de la DRAM sólo se conservan temporalmente (página 187).

NOTA Los ajustes de parámetros de los modos de mezcla de canción y edición de mezcla de canción pueden guardarse como plantilla en la Flash ROM interna, o bien como parte de una canción. Ver página 104 para más detalles.

[F1] VOL/PAN

Desde esta pantalla puede ajustar el panorámico y el volumen de cada una de las partes (pistas).

NOTA Puede seleccionar una parte moviendo el cursor o con los botones NUMBER mientras se encuentre iluminado el indicador [TRACK SELECT] (página 58).

PAN

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.
Ajustes: L63 (total izquierda) ~ C (central) ~ R63 (total derecha)

VOLUME

Determina el volumen de cada parte para poder optimizar el balance de nivel entre todas ellas.
Ajustes: 0~127
NOTA También puede ajustar el volumen con los deslizantes de control. Ver página 130 para más detalles.

[F2] VOICE (voz)

Desde esta pantalla puede seleccionar una voz para cada una de las partes. También se pueden seleccionar voces de muestras y voces de mezcla. n Puede seleccionar una parte moviendo el cursor o con los botones NUMBER mientras se encuentre iluminado el indicador [TRACK SELECT] (página 58).

NOTA También se puede usar aquí la función de búsqueda por categoría para seleccionar voces, exceptuando las voces de las partes Plug-in múltiples 17 - 32 (con la tarjeta PLG100-XG instalada), las voces de muestras y las voces de mezcla.

[F3] EFFECT (efecto)

Pulse el botón [F3] EFFECT en el modo Song Mixing para abrir la pantalla [SONG] - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT del modo de edición de mezcla de canción. Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con efectos para la canción en curso. Ver página 235 para más detalles.

[F4] EF SEND (envío de efectos)

Desde esta pantalla puede efectuar ajustes básicos de efectos para cada parte, tales como el nivel de envío para los efectos de sistema (reverberación, chorus) o el nivel sin efecto (Dry Level) para los efectos de inserción.

NOTA Si desea más información sobre la conexión de efectos en el modo de canción, consulte la página 180.

[F5] VCE ED (edición de voces de mezcla)

Pulse el botón [F5] VCE ED en el modo Song Mixing para acceder al modo de edición de voces de mezcla (Mixing Voice Edit). Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla original del modo de mezcla de canción. Encontrará más información en la página 105.

Las voces normales pueden editarse expresamente para el uso con los modos de canción o patrón, creando una “voz de mezcla” especial. Más detalles en “Modo de voces de mezcla”, página 249.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16

Pulsando este botón, puede alternar entre la visualización de tres tipos de partes. 1 - 16 son partes del generador de tonos interno, 17 - 32 son partes Plug-in multiples de la tarjeta opcional PLG100-XG, y PLG1 - 3 son partes Plug-in de la tarjeta opcional Plug-in de parte simple.

NOTA Tenga en cuenta que los ajustes de las partes (17-32) Plug-in multiparte no se aplican a una canción individual sino a las 64 canciones.

NOTA Si desea editar más detalladamente los parámetros de mezcla, puede acceder al modo de edición de mezcla de canciones con el botón [EDIT].

Modo de edición demezcla de canciones

[SONG] – Selección de canción – [MIXING] – [EDIT]

Este modo ofrece parámetros de mezcla más detallados que en el modo de mezcla de canciones.

Recuerde que los parámetros de mezcla de canciones no son realmente parte de los datos de secuencia de canción de cada pista, sino más bien ajustes del generador de tonos, ya que son reproducidos por los datos de canción. Como tal, los ajustes de parámetros de mezcla de canciones no se graban en las pistas de canción.

PRECAUCIÓN

Los ajustes de parámetros realizados en los modos de mezcla de canción y edición de mezcla de canción deberán guardarse en la memoria interna (DRAM) como parte de los datos de canción. Además, asegúrese de guardar todos los datos de canción (incluidos los ajustes de mezcla) en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, ya que los datos de la DRAM sólo se conservan temporalmente (página 187).

NOTA Los ajustes de parámetros de los modos de mezcla de canción y edición de mezcla de canción pueden guardarse como plantilla en la Flash ROM interna, o bien como parte de una canción. Ver página 104 para más detalles.

Edición común

[SONG] – Selección de canción – [MIXING] – [EDIT] – [COMMON]

Utilice Common Edit para editar los ajustes comunes a todas las partes.

NOTA Las operaciones de edición común no pueden realizarse en las partes 17-32 de Plug-in multiparte.

[F1] GENERAL

[SF1] MEQ OFS
(desviación de EQ general)

Los parámetros de mezcla de canciones disponen de ajustes de ecualización general para todas las partes de la canción seleccionada (véase "MEQ" a continuación). Los ajustes realizados en esta pantalla se aplican como compensaciones a dichos ajustes MEQ.

Ajustes: -64~+63

[SF5] OTHER (otros)

KnobAssign
(asignación de mandos)

Determina la función de los mandos asignables (1-4). Si pulsa cualquiera de los botones [KNOB CONTROL FUNCTION] del panel se seleccionará la fila de la función deseada, que se guardará automáticamente en memoria con la canción seleccionada en ese momento.

Ajustes: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx

Assign A, Assign B,
Assign 1, Assign 2

Permite ajustar y memorizar directamente el valor de cada mando asignado (A, B, 1 y 2) desde el propio mando. Sólo tiene que mover el mando al ajuste deseado.

Ajustes: -64 ~ 0 ~+63

[F2] MEQ/MEF(EQ global/efecto global)

[SF1] MEQ
(ecualización general)

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la canción seleccionada. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición común de actuaciones. Véase la página 214.

[SF2] MEF (efecto global)

Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con el efecto global (página 177). Los parámetros son los mismos que en el modo de edición común de actuaciones. Véase la página 214.

[F3] ARP (arpeggio)

[SF1] TYPE (tipo)

En esta pantalla se encuentran los parámetros básicos (por ejemplo, tipo) del arpeggio. Este parámetro es igual al de edición común de voces normales (página 191), excepto que el ajuste de tempo no está disponible, puesto que el arpeggio se reproduce de acuerdo con el tempo de la canción.

[SF2] LIMIT (límite)

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 191.

[SF3] PLAY FX
(efectos de reproducción)

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 192.

[SF4] OUT CH (canal de salida)

Este parámetro es igual al de edición común de actuaciones. Véase la página 214.

[F4] CTL ASN (asignación de controlador)

Desde esta pantalla, puede asignar números de cambio de control a los controladores físicos del instrumento (como los mandos) para cada canción. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición común de actuaciones. Véase la página 214.

[F5] AUDIO IN (entrada de audio)

En esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con la parte de entrada de audio del modo de canción. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición común de actuaciones. Véase la página 214.

[F6] EFFECT (efecto)

[NOTA] Si desea más información sobre la conexión de efectos en el modo de canción, consulte la página 180.

[SF1] CONNECT (conexión)	Esta pantalla le ofrece un completo control sobre las conexiones de efectos. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición común de actuaciones. Véase la página 215.
[SF2] INS SW (interruptor de inserción)	Los efectos de inserción se pueden aplicar a ocho partes. Esta pantalla le permite especificar las partes a las que se aplicarán los efectos de inserción.
[SF3] PLG-EF (efecto Plug-in)	Esta pantalla le permite determinar los parámetros relacionados con los efectos de inserción Plug-in cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de efectos PLG100-VH. Si desea más detalles sobre cada parámetro, consulte el manual de uso de la tarjeta PLG100-VH.
[SF4] REVERB (reverberación)	El número de parámetros y valores disponibles variará dependiendo del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Si desea más información, consulte los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.
[SF5] CHORUS	

Edición de parte	[SONG] – Selección de canción – [MIXING] – [EDIT] – Selección de parte
------------------	--

Estos parámetros sirven para editar las partes individuales que componen una mezcla de canción. Pulse el botón [F6] para alternar entre las pantallas de las partes 1 - 16 a las que se han asignado las voces internas, las partes Plug-in múltiples (17 - 32) a las que se han asignado las voces PLG100-XG, o las partes Plug-in (PLG1 - 3) a las que se han asignado las voces Plug-in de la tarjeta Plug-in de parte simple.

[NOTA] Tenga en cuenta que los ajustes de las partes (17-32) Plug-in multiparte no se aplican a una canción individual sino a las 64 canciones.

[F1] VOICE (voz)

[SF1] VOICE (voz)	Determina la voz de cada parte. Encontrará más información en la página 102. [NOTA] Con el cursor situado sobre el banco, puede seleccionar una voz (excepto voces de muestras, voces de mezcla y voces de partes Plug-in multiparte) por el método explicado en la guía rápida de la página 102.
[SF2] MODE (modo)	<p>Mono/Poly Determina el método de reproducción de la voz en cada parte: monofónico (sólo notas simples) o polifónico (múltiples notas). Ajustes: mono, poly [NOTA] Este parámetro no está disponible para la parte que tenga asignada una voz de batería.</p> <p>ArpSwitch (conmutador de arpegio) Determina si el arpegio está activado (on) o desactivado (off) para la parte seleccionada. Ajustes: on, off [NOTA] ArpSwitch se aplica a una sola parte cada vez. Esto es, no se puede aplicar a varias partes simultáneamente. [NOTA] ArpSwitch no está disponible para las partes Plug-in multiparte 17~32.</p> <p>ReceiveCh (canal de recepción) Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. Como los datos MIDI pueden provenir de muchos canales al mismo tiempo, debe ajustarse este parámetro para que concuerde con el canal particular por el que se envían los datos de control deseados. Ajustes: 01~16, off</p>
[SF3] LIMIT (límite)	En esta pantalla puede determinar el margen de notas y de velocidades de pulsación de cada parte. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 216.
[SF4] PORTA (portamento)	Determina los parámetros de portamento para cada parte. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 216. [NOTA] El ajuste Mode no está disponible para las partes Plug-in múltiples 17-32 ni para las partes Plug-in 1-3.
[SF5] OTHER (otros)	Este parámetro es igual al de edición de partes de actuación. Véase la página 217. [NOTA] Para las partes Plug-in múltiples 17 - 32 y las partes Plug-in 1 - 3, los valores superior e inferior de inflexión de tono se unen en un único parámetro: PB Range (margen de inflexión de tono). Los valores superior e inferior no pueden ajustarse independientemente para las partes Plug-in. Véase la página 164.

[F1] OUTPUT (salida)

[SF1] VOL/PAN (volumen/panorámico)	Este parámetro es igual al de edición de partes de actuación. Véase la página 217. [NOTA] El ajuste de panorámico de elemento de voz no está disponible para las partes Plug-in múltiples 17 - 32 ni para las partes Plug-in 1 - 3.
[SF2] EF SEND (envío de efecto)	Este parámetro es igual al de edición de partes de actuación. Véase la página 217.
[SF3] SELECT (selección de salida)	Desde esta pantalla se pueden asignar partes individuales para que suenen por terminales (jacks) de salida independientes. Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 218.

[F3] EQ (ecualizador)

Desde esta pantalla puede ajustar parámetros relacionados con la EQ de parte (página 178). Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 218.

[F4] TONE (tonalidad)

[SF1] TUNE (afinación)	Este parámetro es igual al de edición de partes de actuación. Véase la página 218.
[SF2] FILTER (filtro)	Este parámetro es igual al de edición de partes de actuación. Véase la página 218. (NOTA) El ajuste de profundidad del FEG no está disponible para las partes Plug-in múltiples 17 - 32 ni para las partes Plug-in 1 - 3.
[SF3] FEG (generador de envolvente del filtro)	Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente del filtro (FEG) para cada parte. Los parámetros corrigen los mismos parámetros de la voz asignada en el modo de edición de voces (elemento) (página 198). Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 218. (NOTA) El ajuste FEG no está disponible para las partes Plug-in múltiples 17-32, las partes Plug-in 1-3 ni las partes a las que se hayan asignado voces de batería.
[SF4] AEG (generador de envolvente de la amplitud)	Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente de la amplitud (AEG) para cada parte. Los parámetros corrigen los mismos parámetros de la voz asignada en el modo de edición de voces (elemento) (página 200). Los parámetros son los mismos que en el modo de edición de partes de actuación. Véase la página 219. (NOTA) El ajuste Sustain no está disponible para las partes Plug-in múltiples 17-32, las partes Plug-in 1-3 ni las partes a las que se hayan asignado voces de batería. (NOTA) El ajuste Release no está disponible para partes a las que se hayan asignado voces de batería.

[F5] RCV SW (interruptor de recepción)

Desde esta pantalla puede determinar la respuesta de cada parte individual a los distintos datos MIDI, tales como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando el parámetro correspondiente está activado ("on"), la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados.

Observe que hay disponibles dos tipos de presentación, entre las que se puede alternar con el botón [SF5]. Cada tipo presenta los ajustes en un formato diferente: utilice el que más le agrade.

• **Presentación de cuatro partes**

Este tipo de pantalla indica el estado del interruptor de recepción de las cuatro partes juntas. Active o desactive la parte deseada para el tipo de datos MIDI correspondientes. Para ver y editar otro grupo de cuatro partes, pulse uno de los botones [NUMBER] [1] a [16].

Tenga en cuenta que puesto que todos los parámetros disponibles no pueden visualizarse simultáneamente, deberá utilizar los controles de cursor para recorrer la pantalla y así ver y ajustar los otros parámetros.

• **Presentación de todos los parámetros de una parte**

Este tipo de pantalla indica todos los ajustes de interruptor de recepción para una parte individual seleccionada. Active o desactive el tipo de datos MIDI deseado para la parte seleccionada. Para seleccionar otra parte, utilice los botones [NUMBER] [1] a [16] (asegúrese de que el botón [TRACK SELECT] está encendido).

Modo de operaciones de mezcla de canción

[SONG] - Selección de canción - [MIXING] - [JOB]

El modo Song Mixing Job incluye varias operaciones básicas tales como inicialización y copia. Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

(NOTA) Entre las partes de audio mostradas en la pantalla de operaciones de mezcla de canción, la opción Audio Part 1 indica la parte de entrada A/D. Si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2, la parte de audio 2 corresponde a la parte de entrada AIEB2. Si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E, las partes de audio 2 - 5 corresponden a las partes de entrada mLAN.

[F1] INIT (inicialización)

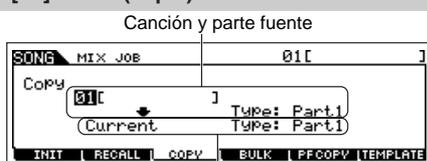
Esta función le permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros de mezcla de canciones a sus valores de fábrica. Además le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, tales como ajustes comunes, ajustes para cada parte, etc. Algo muy útil para crear un programa de mezcla de canción completamente nuevo partiendo de cero.

Tipo de parámetro que se inicializa: All (todos), Common (ajustes de parámetros comunes para la mezcla de canción seleccionada), Part 1~16, PLG 1~3, Audio1~5

[F2] RECALL (recuperación de edición)

Si está editando un programa de mezcla de canciones y selecciona un programa diferente sin guardar el editado, todo lo que haya editado se borrará. En este caso, puede utilizar Edit Recall para recuperar el programa de mezcla de canciones con las últimas operaciones de edición intactas.

[F3] COPY (copia)



Desde esta pantalla puede copiar ajustes de parámetros de partes de cualquier programa de mezcla de canciones, incluido el que se esté editando en ese momento (pero aún no almacenado), en una parte concreta del programa de mezcla de canciones que esté editando. Resultará muy útil cuando desee utilizar algunos ajustes de otro programa.

Canción (actual) y parte de destino

Source song (canción fuente) Seleccione una canción y una parte para copiar. Puede especificar "Current" (el programa de mezcla de canciones que está editando pero que todavía no ha guardado) como canción fuente.
Parte que se va a copiar (tipo): Partes 1~16, Partes P1~P3 (Plug-in 1~3), Partes A1~A5 (audio 1~5)

Data type of Destination Song (canción actual seleccionada)	<p>Ajuste la parte de la canción de destino</p> <p>Parte de destino (tipo): Partes 1~16, Partes P1~P3 (Plug-in 1~3), Partes A1~A5 (audio 1~5), Arpeggio, Efectos (reverb, chorus)</p> <p>Parte de destino (tipo): Partes 1~16, Partes P1~P3 (Plug-in 1~3), Partes A1~A5 (audio 1~5), Arpeggio, Efectos (reverb, chorus)</p> <p>NOTA Si selecciona Arp (arpeggio) o Effect (efecto), se copiarán los datos de arpeggio o ajustes de efectos para la voz asignada a la parte de origen.</p>
---	--

[F4] BULK (trasvase en bloque)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del programa de mezcla de canciones seleccionado a un ordenador u otro instrumento MIDI para archivar los datos.

NOTA Para poder ejecutar un trasvase en bloque, deberá establecer el número de dispositivo MIDI adecuado. Encontrará más información en la página 264.

[F5] PF COPY (copia de actuación)

Esta práctica función le permite copiar ciertos ajustes de las cuatro partes de una actuación en el programa de mezcla de canciones que esté editando. Resultará muy útil cuando una actuación tenga ajustes que desee utilizar en el programa de mezcla de canciones. Con esta operación sólo tiene que copiar los ajustes necesarios.

Los ajustes del canal de recepción MIDI deben coincidir con los ajustes del canal básico (página 263). Cuando se ajuste el canal básico a "omni" el canal de recepción se ajustará aquí a 1. Para seleccionar un grupo de parámetros para la copia, marque el recuadro correspondiente de la pantalla.

[F6] TEMPLATE (plantilla)



Número de plantilla

Nombre de plantilla

Si pulsa el botón [SF4] recuperará la plantilla seleccionada a la izquierda

Pulse el botón [SF5] para guardar el ajuste actual en la plantilla seleccionada a la izquierda.

Con esta práctica función puede guardar sus ajustes de mezcla como una plantilla, permitiéndole fácilmente configurar mezclas similares con la recuperación de la plantilla correspondiente y luego haciendo las modificaciones necesarias. Las plantillas se guardan como datos de sistema (página 186) del modo de utilidades, y no como datos de cada canción.

Después de introducir un número y nombre de plantilla, pulse el botón [SF5] PUT para guardar en ella los ajustes actuales. Después de seleccionar el número de plantilla deseado, pulse el botón [SF4] GET para recuperarla.

NOTA Puesto que las plantillas de mezcla se almacenan como datos de sistema (página 186) en la memoria Flash ROM, los datos permanecerán aunque apague la unidad. La plantilla de mezcla que guarde aquí podrá recuperarse en el modo de patrón como programa de mezcla de patrones.

Modo de almacenamiento de mezcla de canciones

[SONG] - Selección de canción - [STORE]

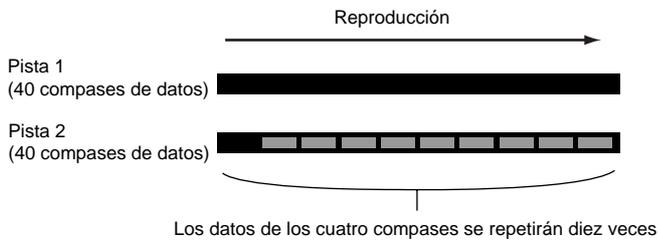
Esta función le permite guardar el programa editado de mezcla de canciones en la memoria de usuario (DRAM). Si desea más detalles, consulte la página 131 de la sección de guía rápida.

■ Información complementaria

Bucle de pistas de canción - ejemplo de configuración

[SONG] - [F3] TRACK - [SF3] TR LOOP (bucle de pista) página 222

En el ejemplo siguiente se ha grabado una canción de 40 compases y la pista 1 se ha ajustado para que se reproduzca normalmente durante los 40 compases. La pista 2 se ha configurado para que haga bucle, y se repetirá mientras no se pulse el botón [J] (parada).

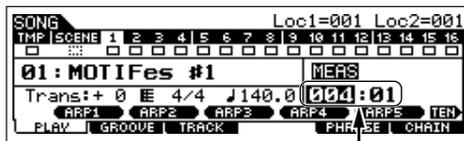


Cuando haya activado Track Loop, podrá especificar la secuencia de bucle. (Sólo se puede determinar el punto final, ya que el inicial está establecido al principio de la canción.)

⚠ PRECAUCIÓN

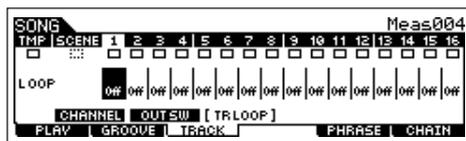
Advierta que si cambia el bucle de pistas de desactivado a activado, se borrarán los datos de la zona que no tenga asignado el bucle.

- 1 Pulse [F1] para acceder a la pantalla Song Play. Cambie el compás actual, que se utilizará como último del bucle.

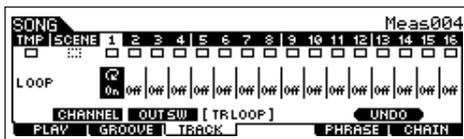


En este ejemplo, seleccione el "004".

- 2 Abra la pantalla [F3] TRACK - [SF3] TR LOOP y lleve el cursor a la pista que desea repetir en bucle.



- 3 Active la pista seleccionada con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos. (La pantalla pedirá confirmación.)
- 4 Pulse el botón [INC/YES]. El bucle quedará activado, y los datos existentes a continuación del final del bucle se eliminarán.



Si desea restablecer los datos eliminados y volver a desactivar la pista seleccionada, pulse el botón [SF5] UNDO.

⚠ PRECAUCIÓN

La función Undo (rehacer) sólo se puede aplicar a la última operación Track Loop.

Si ha seleccionado otras pistas para el bucle, los datos de las pistas anteriores no podrán recuperarse.

Grabación por pasos - ejemplos

[SONG] o [PATTERN] - [I] (Record) - [F1] SETUP página 224
- Tipo = step (pasos)

Este apartado explica cómo grabar notas por pasos, ilustrándolo con tres ejemplos.

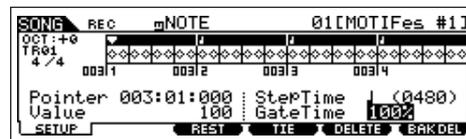
(NOTA) Estas explicaciones utilizan la pantalla del modo de canción, pero también son aplicables al modo de patrón.

• Ejemplo 1

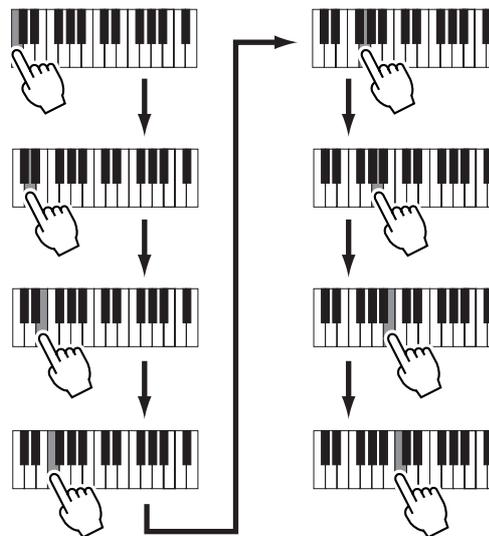


- 1 Ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Pulse el botón Record para abrir la siguiente pantalla. Aquí ajustaremos el tiempo de paso a (480) para introducir negras, y el tiempo de puerta a 100% para que las notas se reproduzcan con legato.



- 2 Toque las teclas DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI y DO en ese orden.



Cada vez que pulse una tecla y la libere, el puntero se moverá hacia delante un paso y la nota interpretada será grabada.

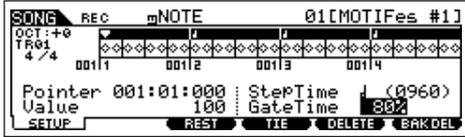
- 3 Lleve el puntero al inicio de la canción y pulse el botón [F] (Play) para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1 y 2.

• Ejemplo 2 (con la función TIE)



1 Ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Puesto que la primera nota es una blanca, ajuste StepTime al icono de nota blanca (960) y GateTime a 80%, ya que no querrá que las notas se reproduzcan con legato.



2 Introduzca la primera nota FA.



1 Pulse y libere FA



2 Cambie este valor por una corchea (240).

3 Pulse el botón [F4] para ligar (tie) las dos notas FA (blanca y corchea)



3 Introduzca las siguientes corcheas:

No cambie los ajustes para las notas restantes del compás, y pulse/libere las teclas de una en una como se indica a continuación.

como...

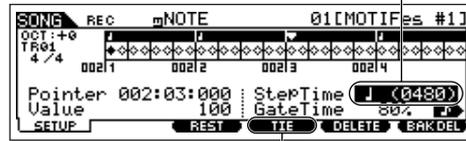


4 Siga las instrucciones e introduzca la siguiente blanca con puntillo.



1 Cambie este valor por una negra (480).

2 Pulse y libere LA.



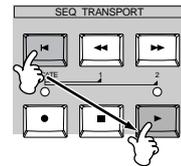
3 Pulse el botón [F4] dos veces para alargar la nota negra hasta una nota blanca con puntillo.



5 Introduzca la última nota negra pulsando y liberando FA.



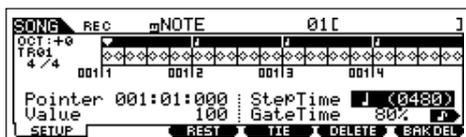
6 Lleve el puntero al inicio de la canción y pulse el botón [F] (Play) para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1 a 5.



Ejemplo 3 (con la función Rest)

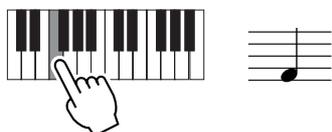


- 1 Ajuste los parámetros como se indica a continuación. Ajuste StepTime a nota negra (480) y Gate Time al 80%.



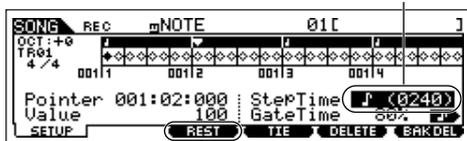
- 2 Introduzca la primera nota FA.

Pulse y libere LA



- 3 Introduzca el siguiente silencio de corchea como se indica a continuación.

- 1 Cámbielo por una corchea (240), ya que vamos a introducir un silencio de corchea.

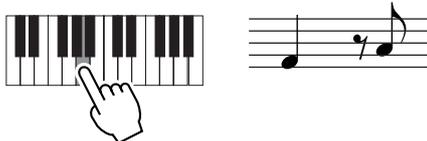


- 2 Introduzca el valor de silencio seleccionado (corchea) pulsando el botón [F3].



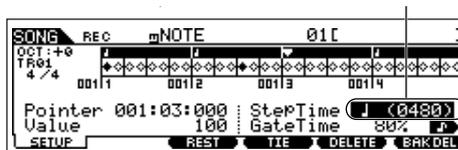
- 4 Introduzca la siguiente corchea LA.

Pulse y libere LA

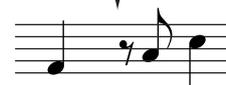


- 5 Introduzca la siguiente nota negra DO como se indica a continuación.

- 1 Cambie este valor a 480, ya que el valor del silencio es una nota negra.



- 2 Pulse y libere DO.



- 6 Introduzca el siguiente silencio de corchea igual que hizo en el paso 3.



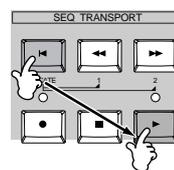
- 7 Introduzca la última corchea FA.

Pulse y libere FA.



Pulse y libere FA.

- 8 Lleve el puntero al inicio de la canción y pulse el botón [F] (Play) para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1 a 7.



CONSEJO Introducción de un acorde

En la grabación por pasos también se pueden introducir acordes. Pulse y mantenga pulsada cada nota del acorde de forma sucesiva, y después libérelas todas a la vez para grabarlas como acorde. Recuerde que las notas no se graban en una pista hasta que no se liberan.

Modo de Patrón

■ Creación de patrones — procedimiento básico

Para disfrutar de una reproducción óptima y precisa de la riqueza de sonidos del instrumento, utilice una pareja de altavoces activos. Conecte los altavoces a los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior.

■ Conexión de una mesa de mezclas

Los patrones constan de los tres tipos de datos siguientes:

- Datos de secuencia MIDI (creados en los modos Pattern Record, Pattern Edit y Pattern Job)
- Datos de configuración (creados en el modo Pattern Play)
- Datos de mezcla (creados en los modos Pattern Mixing/Mixing Edit y almacenados en el modo Pattern Mixing Store)

Después de crear los datos en los modos indicados, guarde los ajustes de mezcla en el modo Pattern Mixing Store para archivarlos como datos de patrón, y guarde el patrón completo en el dispositivo SmartMedia/USB desde el modo File.

(NOTA) Los eventos MIDI que no sean de nota (tales como número de voz, volumen, panorámico o nivel de envío de efectos), necesarios al principio del patrón, no se graban como datos de secuencia MIDI, sino que se guardan como datos de mezcla.

PRECAUCIÓN

Los datos de patrón (datos de secuencia MIDI, datos de configuración y datos de mezcla) se graban en la memoria DRAM (página 187), por lo que se perderán cuando se apague la unidad. Los datos de patrón creados en los modos de grabación, edición, operaciones y mezcla convendrá guardarlos en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB desde el modo de archivo (File) antes de apagar la unidad. Si desea más detalles sobre el almacenamiento de datos de patrón, consulte la página 132.

Modo de reproducción de patrones

[PATTERN] – Selección de patrón

[F1] PLAY (reproducción) Consulte la página 56 de la sección de guía rápida.

Trans (transposición)

Determina el ajuste de transposición de tecla para todo el patrón, y se puede ajustar en semitonos.

Ajustes: -36 ~ +36

(NOTA) Si se aplica transposición a una voz de batería, los resultados pueden ser musicalmente incorrectos. Para garantizar la reproducción correcta de una voz de batería, seleccione un valor apropiado para el parámetro de desplazamiento de nota correspondiente a la parte de la voz de batería ([PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] – Selección de parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE - NoteShift).

MEAS (compás)

Indica el número de compás y el tiempo de compás actual del patrón seleccionado. Durante la reproducción, esta indicación cambia automáticamente según transcurre el patrón. Puede introducir directamente el número de compás deseado desde la ventana Number Input, a la que se accede con el botón [INFORMATION].

[SF1] ARP1 (arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (arpeggio 5)

Puede registrar los tipos de arpeggio deseados en estos botones y recuperarlos en cualquier momento durante la actuación al teclado.

[F2] GROOVE (rejilla Groove)

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Véase la página 221.

[F3] TRACK (pista)

[SF1] CHANNEL (canal)

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Véase la página 221.

[SF2] OUT SW (interruptor de salida)

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Véase la página 222.

[SF3] TR VCE (voz de pista)

Determina si los datos de cambio de programa contenidos en los datos de frase son efectivos o no. En la mayoría de las funciones deberá estar desactivado ("off"). Por ejemplo, si una frase tiene cambios de voces integrados (mensajes de cambio de programa) pero no se desea que la voz cambie en la mitad de la frase, la voz de pista deberá estar desactivada. Las pistas desactivadas se reproducen automáticamente con el número de voz asignado a la parte especificada en el modo de mezcla.

(NOTA) La voz de frase integrada en la frase se puede especificar desde la pantalla de voz del modo de grabación de patrones (página 243).

[F4] PATCH

Consulte la página 113 de la sección de guía rápida.

En esta pantalla se puede asignar a cada pista una frase predefinida o una frase de usuario (grabada en el modo Pattern Record) y crear un patrón que contenga hasta 16 pistas.

(NOTA) La función *patch* sólo permite el uso de frases de usuario grabadas en una pista del patrón seleccionado. Si desea utilizar frases de usuario grabadas en pistas de otros patrones, use la función de copia de datos de frase que se selecciona con el botón [SF5].

Sección

Muestra la sección editada actual. Si desea detalles sobre la forma de cambiar de sección, consulte la página 56.

Meas (compás)

Muestra el compás: tiempo de la posición de reproducción actual.

[SF4] CLEAR (borrar)

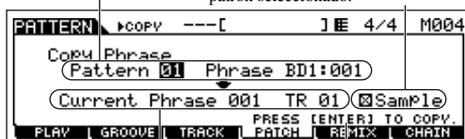
Borra la asignación de frase de la pista actualmente seleccionada y la deja vacía.

[SF5] COPY (copia)

Número de patrón fuente, número de frase

Cuando este recuadro está marcado, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra, y son asignadas a las pistas correspondientes del patrón seleccionado.

Las frases de usuario que se pueden asignar con la función *patch* dependen de las frases que contenga el patrón que esté seleccionado en ese momento. Esta función permite la copia de frases de otro patrón en el actual. Pulse el botón [SF5] para que aparezca la pantalla ilustrada a la izquierda. Una vez determinados los parámetros necesarios, pulse el botón [ENTER] para copiar los datos de frase.



Frase de destino y pista del patrón editado actual.

Tras el ajuste, pulse el botón [ENTER] para copiar la frase.

⚠ PRECAUCIÓN

La operación de copia borra cualquier dato que pudiera existir previamente en la frase de destino.

[F5] REMIX (remezcla)

Esta función ofrece una serie de preajustes semialeatorios para dividir los datos de secuencia MIDI y alterar la duración de las notas, permitiéndole crear variantes totalmente nuevas de un patrón. Resulta particularmente eficaz cuando se usa en una pista que contiene una voz de muestras creada con la función Sampling y con el tipo de muestra SLICE+SEQ o con muestras fragmentadas mediante la operación Sample Slice Job.

Ajuste los siguientes parámetros y pulse [ENTER] para ejecutar la operación de remezcla. Puede pulsar el botón Play en este punto para oír los resultados. Si no está satisfecho, pruebe otro tipo o variación y pulse [ENTER]. Si quiere conservar los cambios, pulse [SF5] OK. (La operación de rehacer no se puede usar con la remezcla.) Para regresar a la pantalla original sin alterar los datos, pulse el botón [SF4] CANCEL.

[NOTA] Los datos remezclados se almacenan como nueva frase y se asignan a la pista actual, por lo que los datos originales de frase permanecen como frase sin asignar.

Type (tipo) Determina la forma en que se dividirán y reorganizarán los datos de la pista seleccionada. Las reglas de división y reorganización son diferentes para cada tipo de remezcla. El tipo también se muestra gráficamente en la pantalla.

Ajustes: 1~16

Variation (variación) Determina la forma en que serán modificados los datos de secuencia originales.

Ajustes: Normal1~16, Reverse1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16

Normal 1~16 Los datos originales sólo se dividen y reorganizan. Hay disponibles 16 variaciones.

Reverse1~16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de los datos pueden reproducirse invertidos. Hay disponibles 16 variaciones.

Break1~16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de los datos pueden eliminarse para introducir cortes. Hay disponibles 16 variaciones.

Pitch 1~16 Además de la división y la reorganización, a algunas porciones de los datos se les puede aplicar desplazamiento de tono. Hay disponibles 16 variaciones.

Roll 1~16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de los datos pueden reproducirse con efecto de redoble. Hay disponibles 16 variaciones.

[F6] CHAIN (cadena)

Consulte la página 115 de la sección de guía rápida.

Modo de reproducción de cadena de patrones

[PATTERN] - [F6]

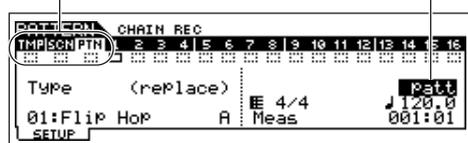
Este modo le permite reproducir la secuencia en cadena de la sección creada en Pattern Record y Pattern Edit. Los parámetros son los mismos que en la pantalla [F1] PLAY.

Modo de grabación de cadena de patrones

[PATTERN] - [F6] - [●] (Record)

Modo de espera de grabación

Pista de grabación



Puede seleccionar una de las siguientes pistas para la grabación.

- patt (patrón): Graba los cambios de sección durante la reproducción
- tempo: Graba la información de cambio de tempo durante la reproducción
- scene (escena): Graba los ajustes de silenciamiento de pista durante la reproducción

Durante la grabación [PATTERN] - [F6] - [●] (Record)

Cuando grabe la pista de tempo, puede cambiar el valor de tempo.

Cuando grabe la pista de escenas, puede cambiar el ajuste de silenciamiento de pista.

Cuando grabe la pista de patrón, puede cambiar de sección.

Modo de edición de cadena de patrones.

[PATTERN] - [F6] - [EDIT]

[F1] CHANGE (cambio)

El modo de edición de cadena de patrones hace posible la edición del orden de las secciones dentro de una cadena, además de insertar datos de tempo y datos de evento de escena/silenciamiento.

Acceda a la pantalla de pista deseada pulsando el botón [F4] TR SEL para editar la pista seleccionada.

Pattern Track Edit (edición de pista de patrón)

Desde esta pantalla, puede editar los cambios de sección de cada compás. Lleve el cursor a la columna "Section" del compás en cuestión, e introduzca la sección deseada. Para establecer el final de la cadena, introduzca una marca END en el compás correspondiente. (Información adicional en la página 116.)

Para borrar el evento de la posición actualmente seleccionada, pulse el botón [F6] CLEAR.

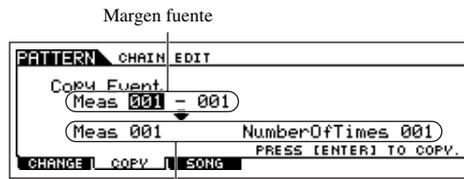
Scene Track Edit (edición de pista de escena)

Puede editar el cambio de silenciamiento de pista en tiempos de compás. Utilice los botones [F5] INSERT y [F6] DELETE para insertar y suprimir el evento.

Tempo Track Edit (edición de pista de tempo)

Puede editar el cambio de tempo en tiempos de compás. Utilice los botones [F5] INSERT y [F6] DELETE para insertar y suprimir el evento.

[F2] COPY (copia)



Esta pantalla le permite copiar todos los eventos de cadena de patrón de un margen de compases especificado (fuente) en una posición de destino. Después de especificar el margen original en compases, el compás inicial de la posición de destino, y el valor NumberOfTimes (número de copias de los datos), pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.



PRECAUCIÓN

Esta operación borra cualquier evento ya existente en el destino.

[F3] SONG

Esta función convierte los datos de la cadena de patrones en datos de canción (formato MIDI estándar) y sitúa los resultados en las pistas de canción normal. Especifique la canción de destino deseada y el número de compás en el que se van a copiar los datos convertidos, y después pulse el botón [ENTER] para proceder.



PRECAUCIÓN

Esta operación borra cualquier dato ya existente en el margen de destino.

Modo de grabación de patrones

[PATTERN] – Selección de canción – [●] (Record)

Modo de espera de grabación de patrones

[F1] SETUP (configuración)

Type (tipo de grabación)	Determina el método de grabación. Si desea información sobre cada método, consulte la página 168 de la sección de Estructura básica. Ajustes: replace, overdub, step NOTA A diferencia del modo de grabación de canciones, la grabación <i>punch</i> no está disponible para la grabación de patrones.
Loop (bucle)	Activa y desactiva la grabación en bucle. Cuando está activado, la frase se reproduce de manera repetida durante la grabación en tiempo real. Esta operación puede ser útil cuando se graban partes de batería (página 168), lo que permite añadir instrumentos diferentes en cada paso. Cuando está desactivada, la grabación se detiene después de reproducir la frase completa una vez. Ajustes: on, off
Quantize (cuantización)	Igual que en el modo de grabación de canciones. Véase la página 222.
Event (evento)	Igual que en el modo de grabación de canciones. Véase la página 223.
(Tempo)	Determina el tempo del patrón. Ajustes: 001.0 ~300.0 NOTA A diferencia que en las canciones, las pistas de escena y tempo no están disponibles para los patrones.
Meas (compás)	Determina el compás desde el que se iniciará la grabación del patrón.

[F2] VOICE

Desde esta pantalla se pueden establecer los parámetros relacionados con la voz para la pista seleccionada. Los ajustes realizados aquí afectan a las partes del generador de tonos cuyos canales de recepción MIDI coinciden con el canal de transmisión MIDI de la pista de canción. La voz seleccionada se convierte en la voz de la frase (página 167).

Los parámetros son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 223.

[F3] ARP (arpeggio)

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con el arpeggio de la pista de grabación. Los parámetros son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 223.

[F4] REC ARP (grabación de arpeggio)

En esta pantalla puede determinar si los datos de secuencia reproducidos por el arpeggio se van a grabar o no en la pista de patrón. Los parámetros son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 223.

[F5] CLICK (claqueta)

El botón [F5] le permite activar y desactivar el sonido de claqueta (metrónomo) durante la grabación.

Modo de espera de grabación de patrones [PATTERN] – Selección de patrón – [●] (Record) – [▶] (Play)

Grabación en tiempo real	Consulte la página 110 de la sección de guía rápida.
Grabación por pasos	Ejemplos de grabación por pasos en la página 238. Los parámetros de las pantalla son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 224.

Modo de edición de patrones [PATTERN] → Selección de patrón → (EDIT)

Igual que en el modo de edición de canciones. Véase la página 225.

Modo de operaciones de patrón [PATTERN] → Selección de patrón → (JOB)

El modo de patrón contiene una completa serie de herramientas y funciones de edición con las que podrá cambiar el sonido del patrón. Además incluye prácticas operaciones tales como la copia o el borrado de datos. Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

⚠ PRECAUCIÓN

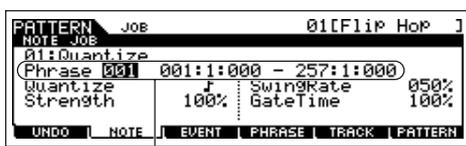
Aparecerá un mensaje “Executing...” cuando la operación tarde algunos instantes en ejecutarse. No intente nunca apagar la unidad mientras se visualiza un mensaje “Executing...”. Si lo hace, se perderán todos los datos de usuario.

[F1] UNDO/REDO (deshacer/rehacer)

La operación Undo cancela los cambios realizados en la sesión de grabación, edición u operación (Job) más reciente, restableciendo los datos a su estado anterior. Esto permite recuperar datos accidentalmente perdidos. La operación Redo sólo puede utilizarse después de usar Undo, y permite restablecer los cambios realizados antes de deshacerlos.

⚠ PRECAUCIÓN Las funciones de deshacer y rehacer no funcionan con las operaciones de voces de mezclas y voces de muestras.

[F2] NOTE (operación de datos de nota)



Las operaciones de datos de nota en el modo de patrón son básicamente las mismas que en el modo de operaciones de canción. Sin embargo, a diferencia del modo de operaciones de canción, las operaciones de datos de notas de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un margen determinado de la frase (compás : tiempo : reloj).

Especifique la frase y el margen (en compases/tiempos/relojes) a los que se aplica la operación.

01: Quantize (cuantización)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 227.
02: Modify Velocity (modificar velocidad de pulsación)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 227.
03: Modify Gate Time (modificar tiempo de puerta)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 227.
04: Crescendo	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 228.
05: Transpose (transposición)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 228.
06: Glide (ligadura)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 228.
07: Create Roll (crear redoble)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 228.
08: Sort Chord (clasificación de acordes)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 228.
09: Separate Chord (separación de acordes)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 229.

[F3] EVENT (operación de eventos)

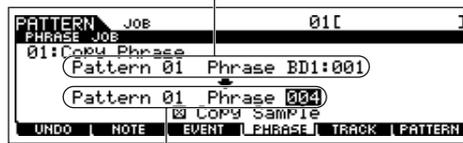
Las operaciones de evento en el modo de patrones son básicamente las mismas que en el modo de operaciones de canción. Sin embargo, a diferencia del modo de operaciones de canción, las operaciones de datos de notas de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un margen determinado de la frase (compás:tiempo:reloj).

01: Shift Clock (desplazamiento de reloj)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 229.
--	--

02: Copy Event (copiar evento)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 229.
03: Erase Event (borrar evento)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 229. (NOTA) A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar el tiempo, la memoria de escena ni el silenciamiento de pista como tipos de evento.
04: Extract Event (extraer evento)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 230.
05: Create Continuous Data (creación de datos continuos)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 230. (NOTA) A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar "Tempo" como un tipo de evento.
06: Thin Out (aclarar)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 230.
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 230. (NOTA) A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar "Tempo" como un tipo de evento.
08: Beat Stretch (dilatación de tiempos)	Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 231.

[F4] PHRASE (operaciones de frase)

01: Copy Phrase (copiar frase) Selecciona el patrón y la frase que se van a copiar. (También se puede seleccionar una frase predeterminada.)



Especifique el patrón de destino y la frase.

Esta operación copia una frase seleccionada en la frase de destino designada. Después de especificar el patrón fuente y la frase, el patrón de destino y la frase, y marcar el recuadro Copy Sample, pulse [ENTER] para ejecutar la operación. Si el recuadro Copy Sample está marcado, las voces de muestra usadas por la frase original se copian en el patrón de destino como voces de muestra y son asignadas a la frase de destino. Sólo estará disponible si se utiliza la voz de muestras en la frase fuente.

(NOTA) Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en el patrón de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función 02 "borrar" de las operaciones de muestras para eliminar cualquier voz de muestras que no se esté usando, y después inténtelo de nuevo.

PRECAUCIÓN Cualquier dato ya existente en el destino de copia será sobrescrito.

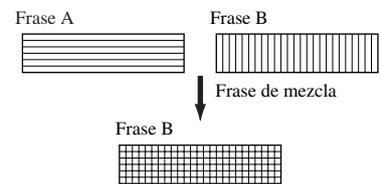
PRECAUCIÓN La función de rehacer / deshacer (página 244) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

02: Exchange Phrase (intercambiar frase) Esta operación intercambia los contenidos de dos frases especificadas ("A" y "B").

(NOTA) Si esta operación se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no serán intercambiadas.

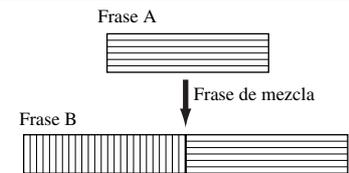
03: Mix Phrase (mezclar frase) Esta operación mezcla todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas ("A" and "B"), y coloca el resultado en la frase B.

(NOTA) Tenga en cuenta que si aplica esta operación a frases con voces de muestras, éstas no se mezclarán.



04: Append phrase (añadir frase) Esta operación añade una frase (A) al final de otra (B) para crear una frase más larga (B).

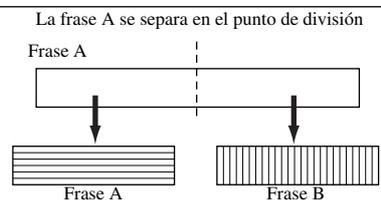
(NOTA) Si esta operación se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no se añadirán.



05: Split Phrase (dividir frase) Esta operación divide una frase seleccionada (A) en dos frases separadas (A y B). Los datos anteriores al punto de división se conservan en la frase A original, y los datos posteriores a dicho punto se desplazan y se guardan en otra frase B. También puede ajustar la métrica (Meter) de la frase B después de ejecutar la operación Split Phrase.

(NOTA) Si el patrón o la frase están desactivados ("off"), los datos de la frase B dividida serán borrados.

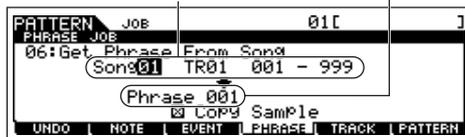
(NOTA) Si esta operación se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no serán divididas.



PRECAUCIÓN La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la frase B de destino.

06: Get Phrase From Song
(obtener frase de canción)

Canción original, pista y margen de compás que se va a copiar. res Frase de destino



Esta operación copia un segmento de los datos de pista de secuencia de una canción en la frase de destino designada. Después de especificar la canción fuente, la pista y el margen de compases que se van a copiar, la frase de destino, y marcar el recuadro Copy Sample, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

Si el recuadro Copy Sample está marcado, las voces de muestra usadas por la pista original se copian en el patrón de destino como voces de muestra y son asignadas a la frase de destino.

Este parámetro no tiene efecto cuando la pista original no utiliza ninguna voz de muestra.

NOTA Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en el patrón de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función 02 "borrar" de las operaciones de muestras para eliminar cualquier muestra que no se esté usando y después inténtelo de nuevo.

PRECAUCIÓN La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la frase de destino.

PRECAUCIÓN La función de rehacer / deshacer (página 244) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

07: Put Phrase To Song
(poner frase de canción)

Source phrase Destination Song, track, and top measures



Esta operación copia una frase de usuario seleccionada en una zona especificada de una canción seleccionada.

Después de especificar la frase fuente, la canción, pista y compás inicial de destino, y marcar el recuadro Copy Sample, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

Si el recuadro Copy Sample está marcado, las voces de muestra usadas por la frase original se copian en la canción de destino como voces de muestra y son asignadas a la pista de canción de destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase original no utiliza ninguna voz de muestra.

NOTA Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en la canción de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función "borrar" de las operaciones de muestras para eliminar cualquier muestra que no se esté usando y después inténtelo de nuevo.

PRECAUCIÓN La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la pista de destino.

PRECAUCIÓN La función de rehacer / deshacer (página 244) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

08: Clear Phrase (borrar frase)

Esta operación borra todos los datos de la frase seleccionada.

Si se marca el recuadro Delete Sample, se borrarán los datos de muestra asignados a la frase seleccionada. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase seleccionada no utiliza ninguna voz de muestra.

PRECAUCIÓN La función de rehacer / deshacer (página 244) no se puede utilizar con una operación de eliminación de muestra.

09: Phrase Name (nombre de frase) Esta operación le permite asignar un nombre (de hasta ocho caracteres) a la frase seleccionada.

Si desea instrucciones sobre la asignación de nombres, consulte la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

[F5] TRACK (operaciones de pista)

01: Copy Track (copiar pista)

Patrón fuente, sección y pista



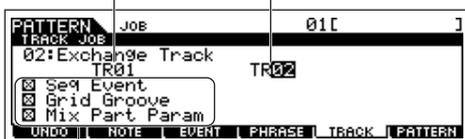
Esta operación copia todos los datos de una pista fuente especificada en la pista de destino seleccionada.

Los tipos de datos que se van a copiar son los mismos que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 231.

Tipos de datos que se van a copiar Patrón de destino, sección y pista

02: Exchange Track
(intercambiar pistas)

Pistas elegidas para la operación de intercambio



Esta operación intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas determinadas en el patrón y sección utilizados en ese momento. Los tipos de datos que se van a intercambiar son los mismos que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 232.

Tipos de datos que se van a intercambiar

03: Clear Track (borrar pista)

Sección y pista desde las que se van a borrar los datos



Esta operación borra todos los datos del tipo especificado de la pista de patrón seleccionada.

Los tipos de datos que se van a borrar son los mismos que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 232.

Tipos de datos que se van a borrar

04: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción) Esta operación reescribe los datos en la pista seleccionada para que incorpore los ajustes de Grid Groove actuales. Después de especificar una pista (TR 01-16) a la que se aplicará esta operación, pulse [ENTER] para ejecutarla.

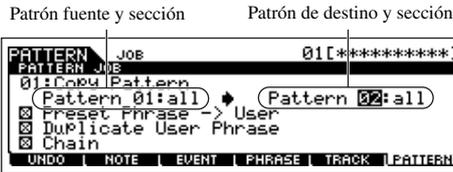
05: Divide Drum Track (dividir pista de batería) Separa los eventos de nota de una actuación de batería asignada a una pista especificada, y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de batería en pistas separadas (pistas 1 a 8). Después de especificar una pista (TR 01-16) a la que se aplicará esta operación, pulse [ENTER] para ejecutarla.

NOTA Para utilizar esta operación, las pistas 1-8 deben estar vacías. Si no hay pistas vacías suficientes, aparecerá una mensajes de error. En este caso, utilice la operación Clear Track (página 246) para borrar las pistas 1 – 8 y luego intente la operación otra vez.

06: Put Track To Arp (trasladar de pista a arpeggio) Esta operación copia datos de los compases especificados de una sección/pista para crear datos de arpeggio. Si desea más detalles, consulte la página 130 de la sección de guía rápida.

[F6] PATTERN (operaciones de patrón)

01: Copy Pattern (copiar patrón)



Esta operación copia todos los datos de un patrón original seleccionado en otro patrón de destino especificado. Después de especificar el patrón/sección fuente y de destino, y marcar los recuadros necesarios, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

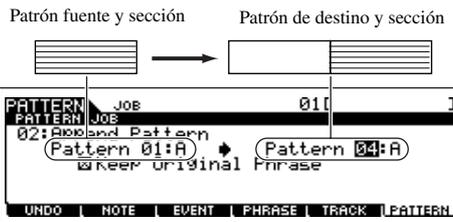
NOTA Si selecciona "all" como sección fuente, la de destino también se ajustará automáticamente a "all". En este caso, ejecute la operación para copiar todos los datos del patrón fuente en la posición de destino.

Preset Phrase -> User (frase predefinida -> usuario) Con este recuadro marcado, las frases predefinidas (si están incluidas en el patrón fuente) se copiarán en la frase de usuario, que será asignada al patrón de destino.

Duplicate User Phras (duplicar frase de usuario) Con este recuadro marcado, las frases de usuario (si están incluidas en el patrón fuente) se copiarán en otra frase de usuario, que será asignada al patrón de destino.

Chain (cadena) Con este recuadro marcado, los datos de cadena de patrón (si están incluidos en el patrón fuente) se copiarán en el patrón de destino.

02: Append Pattern (añadir patrón)



Esta operación añade un patrón al final de otro para crear un patrón más largo con 16 pistas.

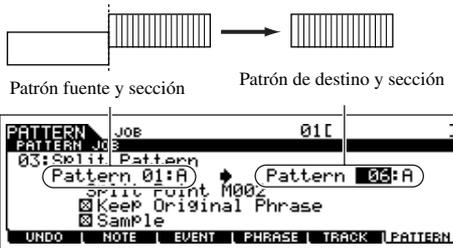
Si esta operación se aplica a patrones que usan voces de muestra, éstas no se añadirán.

Si la duración del patrón es superior a 256 compases tras la operación de añadir patrones, aparecerá un mensaje de error en la pantalla y la operación será cancelada.

Keep Original Phrase (conservar frase original) Cuando este recuadro está marcado, los datos de patrón de destino originales se mantienen en la memoria junto con los datos nuevos del patrón añadido. Si el recuadro no está marcado, el patrón de destino original es borrado y sustituido por los nuevos datos creados.

NOTA Si está activada la casilla de verificación KEEP ORIGINAL PHRASE (mantener frase original), esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías en comparación con el número de pistas que contengan datos en los que almacenar los datos de frase añadidos. Si no hay suficiente espacio, aparecerá un mensaje de alerta y la operación se detendrá. En tal caso, use la operación Clear Phrase (página 246) para suprimir las frases que no se estén usando, e inténtelo de nuevo.

03: Split Pattern (dividir patrón)



Esta operación divide un patrón seleccionado (los datos de las 16 pistas) en dos patrones. Tras la operación de división de patrón, la parte del patrón anterior al punto de división especificado permanecerá, y la parte posterior al punto de división será desplazada al patrón de destino.

PRECAUCIÓN La operación reemplaza cualquier dato ya existente en el patrón de destino.

Split Point (punto de división) Determina el punto de división en forma de número de compás.

Keep Original Phrase (conservar frase original) Con este recuadro marcado, los datos de patrón fuente originales se conservan en la memoria, y el resultado de la operación de división se graba en frases vacías. Si el recuadro no está marcado, el patrón fuente original es borrado y sustituido por los nuevos datos creados.

Sample (muestra)	Cuando este recuadro está marcado, las voces de muestra (si están incluidas en el patrón fuente) son copiadas en el patrón de destino.
-------------------------	--

NOTA Si está activada la casilla de verificación KEEP ORIGINAL PHRASE (mantener frase original), esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías en comparación con el número de pistas que contengan datos en los que almacenar los datos de frase añadidos. Si no hay suficiente espacio, aparecerá un mensaje de alerta y la operación se detendrá. En tal caso, use la operación Clear Phrase (página 246) para suprimir las frases que no se estén usando, e inténtelo de nuevo.

04: Clear Pattern (borrar patrón)

Esta operación borra todos los datos del patrón seleccionado, o de todos los patrones. Si se selecciona la sección específica que se desea borrar, puede desactivarse el recuadro Chain.

Si no está marcado el recuadro Chain, los datos de cadena de patrón se conservarán aunque se ejecute la operación Clear Pattern.

05: Pattern Name (nombre de patrón)

Esta operación permite asignar un nombre al patrón seleccionado.

Si desea instrucciones sobre la asignación de nombres, consulte la página 53 de la sección de funcionamiento básico.

Modo de mezcla de patrones

[PATTERN] → Selección de patrón → [MIXING]

En este modo es posible configurar datos de mezcla para los patrones, y ajustar diversos parámetros de las partes del generador de tonos, incluyendo la voz deseada, así como sus ajustes de nivel, panorámico, EQ, efectos y otros.

Los parámetros de mezcla de patrones no son realmente parte de los datos de secuencia de patrón de cada pista, sino más bien ajustes del generador de tonos, ya que son reproducidos por los datos de patrón. De este modo, los ajustes de parámetros de la mezcla de patrones no se graban en las pistas de patrón.

Las operaciones y parámetros de mezcla son los mismos que en el modo de mezcla de canción. Véase la página 236.



PRECAUCIÓN

Los ajustes de parámetros realizados en los modos de mezcla de patrón y edición de mezcla de patrón deberán guardarse en la memoria interna (DRAM) como parte de los datos de patrón.

Además, asegúrese de guardar todos los datos de patrón (incluidos los ajustes de mezcla) en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, ya que los datos de la DRAM sólo se conservan temporalmente (página 187).

NOTA Los ajustes de parámetros de los modos de mezcla de patrón y edición de mezcla de patrón pueden guardarse como plantilla en la Flash ROM interna, o bien como parte de un patrón. Ver página 104 para más detalles.

Modo de edición de mezcla de patrones

[PATTERN] → Selección de patrón → [MIXING] → [EDIT]

Este modo ofrece parámetros de mezcla más detallados que en el modo de mezcla de patrones.

Recuerde que los parámetros de mezcla de patrones no son realmente parte de los datos de secuencia de patrón de cada pista, sino más bien ajustes del generador de tonos, ya que son reproducidos por los datos de patrón. De este modo, los ajustes de parámetros de la mezcla de patrones no se graban en las pistas de patrón.

Las operaciones y parámetros de mezcla son los mismos que en el modo de mezcla de canción. Véase la página 234.



PRECAUCIÓN

Los ajustes de parámetros realizados en los modos de mezcla de patrón y edición de mezcla de patrón deberán guardarse en la memoria interna (DRAM) como parte de los datos de patrón.

Además, asegúrese de guardar todos los datos de patrón (incluidos los ajustes de mezcla) en el dispositivo de almacenamiento SmartMedia/USB, ya que los datos de la DRAM sólo se conservan temporalmente (página 187).

NOTA Los ajustes de parámetros de los modos de mezcla de patrón y edición de mezcla de patrón pueden guardarse como plantilla en la Flash ROM interna, o bien como parte de un patrón. Ver página 104 para más detalles.

Modo de operaciones de mezcla de patrones

[PATTERN] → Selección de patrón → [MIXING] → [JOB]

Igual que en el modo de operaciones de mezcla de canción. Véase la página 236.

Modo de almacenamiento de mezcla de patrones

[PATTERN] → Selección de patrón → [MIXING] → [JOB]

Esta función le permite guardar la mezcla de patrón editada en la memoria de usuario (DRAM).

Si desea más detalles, consulte la página 131 de la sección de guía rápida.

Modo de voces de mezcla

■ Creación de voces de mezcla — procedimiento básico

El modo Mixing Voice incluye prácticamente los mismos parámetros de edición de voces normales que el modo de voz, pero con la importante excepción de que estas voces se reservan para el uso con las canciones y los patrones, y se guardan expresamente como voces de mezcla.

El modo Mixing Voice Job permite usar funciones complementarias tales como copia y eliminación. Después de realizar la edición de voces de mezcla, puede guardarse la voz editada en un banco de usuario de la memoria interna (Flash ROM), o bien como parte de los datos actuales de canción o patrón también en la memoria interna (DRAM). Cuando almacene la voz de mezcla editada como parte de los datos de canción o patrón actuales, asegúrese de guardar los datos en un dispositivo SmartMedia/USB desde el modo File.

Modo mixing Voice Edit

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE →
Selección de voz normal → [F5] VCE ED

El modo de edición de voces de mezcla se divide en Common Edit (edición común), para ajustar parámetros comunes a los cuatro elementos, y Element Edit (edición de elemento), para ajustar parámetros de los elementos individuales.

Common Edit

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selección de voz normal → [F5] VCE ED → [COMMON]

Estos parámetros sirven para aplicar cambios globales (o comunes) a los cuatro elementos de la voz normal seleccionada.

NOTA Los parámetros de Mixing Voice Edit son básicamente los mismos que en el modo de edición de voces. Sin embargo, algunos parámetros cuyos nombres coinciden con los del modo de edición de partes de mezcla de canción o patrón no están disponibles en el modo de edición de voces de mezcla.

[F1] GENERAL

Igual que en el modo de edición común de voces normales. Véase la página 189.

Advierta que la pantalla [SF3] MEQ OFS (compensación de EQ general) no está disponible en el modo de edición de voces de mezcla.

[F2] OUTPUT (salida)

Igual que en el modo de edición común de voces normales. Véase la página 190.

[F4] CTL SET (grupo de controladores)

Igual que en el modo de edición común de voces normales. Véase la página 192.

[F5] LFO

Igual que en el modo de edición común de voces normales. Véase la página 192.

[F6] EFFECT (efecto)

Igual que en el modo de edición común de voces normales. Véase la página 194.

Advierta que las pantallas [SF4] REVERB y [SF5] CHORUS no están disponibles en el modo de edición de voces de mezcla.

Edición de elemento

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selección de voz normal → [F5] VCE ED →
Selección de elemento

Estos parámetros sirven para editar los elementos individuales que componen una voz normal.

[F1] OSC (oscilador)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 195.

[F2] PITCH (tono)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 196.

[F3] CTL FILTER (filtro)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 197.

[F4] AMP (amplitud)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 199.

[F5] LFO (oscilador de baja frecuencia)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 201.

[F6] EQ (equalizador)

Igual que en el modo de edición de elementos de voces normales. Véase la página 201.

Modo Mixing Voice job

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

El modo Mixing Voice Job incluye dos operaciones básicas: copia y eliminación. Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.

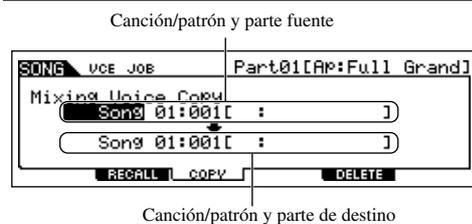
[F2] RECALL (recuperación)

Si está editando una voz de mezcla y selecciona un programa diferente de mezcla, voz de mezcla, canción o patrón sin guardar el programa editado, todas las modificaciones se borrarán. Las ediciones también se borran si la parte actual a la que está asignada la voz de mezcla editada recibe un mensaje de cambio de programa de un instrumento MIDI externo.

En tal caso, puede usar Edit Recall para restablecer la voz de mezcla con los últimos cambios intactos pulsando el botón [ENTER] desde la pantalla [F2] RECALL.

NOTA Hay preparado un búfer de recuperación de voces de mezcla para cada parte de la canción o patrón en curso, de manera que puede especificar la parte a la que está asignada la voz de mezcla que desea recuperar antes de proceder a la recuperación de edición.

[F3] COPY (copia)



Esta operación le permite copiar la voz de mezcla almacenada en una parte específica de una canción o patrón en una parte de otra canción o patrón.

[F5] DELETE (suprimir)

Esta operación le permite eliminar una voz de mezcla asignada a una parte específica de la canción o patrón.

Modo Mixing Voice Store

[SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Esta función le permite guardar la voz de mezcla editada en la memoria de usuario (Flash ROM o DRAM).

Si desea más detalles, consulte la página 106 de la sección de guía rápida.

Modo de muestreo

■ Creación de voces muestras — procedimiento básico

En el modo Sampling se pueden crear los tres tipos de datos siguientes:

- **Waveform (forma de onda):** Mediante la grabación de una muestra.
- **Voz de muestra:** Mediante la grabación de una muestra (según los ajustes previos a la grabación) en el modo Sampling, accediendo desde el modo de canción o patrón. La forma de onda resultante puede asignarse a una voz de muestra.
- **Voz de usuario:** Mediante la grabación de una muestra (según los ajustes previos a la grabación) en el modo Sampling, accediendo desde el modo de voz o actuación. La forma de onda resultante puede asignarse a una voz de usuario.

Después de crear los datos arriba indicados, guárdelos en un dispositivo SmartMedia/USB desde el modo File. Las voces de muestra que se asignan a pistas de canción pueden guardarse junto con los datos de canción. Cuando guarde datos de canción (incluidas las voces de muestra) o datos de voz de usuario, todas las formas de onda asignadas a los datos se almacenarán automáticamente. Las formas de onda asignadas a voces de muestra o de usuario se guardarán juntas automáticamente.

Las formas de onda que no se han asignado a datos de canción o voz deberán guardarse individualmente como formas de onda.

IMPORTANTE:

El modo Sampling sólo está disponible si se han instalado módulos DIMM opcionales (página 289) en el MOTIF ES.

⚠ PRECAUCIÓN

Las formas de onda creadas en el modo de muestreo residen temporalmente en los DIMM opcionales instalados (página 187). Los datos contenidos en los DIMM se pierden cuando se apaga la unidad, por lo que convendrá guardar las formas de onda creadas (grabación, edición, operaciones) en un dispositivo SmartMedia/USB antes de apagar el instrumento. Si desea información sobre el almacenamiento, consulte la página 97.

Modo de grabación de muestras

[INTEGRATED SAMPLING]

Este modo permite grabar sonidos en el sintetizador (por ejemplo, la voz, una guitarra o sonidos de un CD), editarlos y utilizarlos para crear voces especiales que pueden reproducirse desde el teclado. O bien, si se accede desde el modo de canción o patrón, los sonidos grabados (normalmente llamados “muestras”) pueden asignarse a las pistas y reproducirse automáticamente con la canción o patrón correspondiente. Además, con la función de remuestreo es posible crear nuevas muestras a partir de las ediciones realizadas, así como crear muestras nuevas a partir de los sonidos del propio sintetizador.

Cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de voz/actuación

En este caso, puede crear una forma de onda o voz de usuario grabando los sonidos recibidos de dispositivos externos tales como un micrófono y un equipo de audio.

[F1] DEST (destino)

En esta pantalla puede determinar la posición de destino en la que se guardará la muestra grabada.

Waveform (forma de onda)	Determina el número de forma de onda al que se asignará la muestra grabada. Ajustes: 001~1024
Keybank (banco de teclas)	Determina el número de nota situado en el centro del banco de teclas. Ajustes: C-2 ~ G8
NOTA	Los detalles sobre la forma de onda y el banco de teclas los encontrará en la página 173.
Part (parte)	Determina la parte de actuación a la que se asignará la muestra grabada. Sólo está disponible cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de actuación. Si se selecciona “off”, sólo se creará la voz mediante el muestreo. Ajustes: off, 1 ~ 4
Voice (voz)	La muestra grabada puede guardarse como voz de usuario. Este parámetro determina un banco y número de voz de usuario al que se asignará la muestra grabada. NOTA Si se selecciona “—”, sólo se creará una forma de onda, y la muestra no se almacenará como voz de usuario. La muestra se guarda en la forma de onda con el número más pequeño disponible. Si quiere oír la nueva muestra, vaya a la pantalla WAVE ([VOICE] – Selección de voz - [EDIT] – Selección de elemento - [F1] OSC - [SF1] WAVE) o a la pantalla KEYBANK ([INTEGRATED SAMPLING] - [EDIT] - [F1] KEYBANK) y busque entre las formas de onda de usuario hasta localizar la muestra deseada.
Key (tecla)	Disponible sólo si el banco de voces de usuario está ajustado a UDR (batería de usuario). Este parámetro le permite determinar la tecla a la que se asignará la muestra obtenida con la función Sampling. Ajustes: C0 ~ C6

[F2] SOURCE (fuente)

Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con la fuente de audio.

Type (tipo)	Determina el tipo de muestreo. Tenga en cuenta que este parámetro siempre tiene seleccionada la opción “sample” cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de voz/actuación.
--------------------	--

Source (fuente)	<p>Determina la fuente de la grabación.</p> <p>Ajustes: A/D, resample, AIB2, mLAN1~4</p> <p>A/D El audio analógico de las entradas A/D INPUT se reconoce como fuente de grabación.</p> <p>resample La señal de audio producida por el instrumento cuando se toca el teclado junto con la parte de entrada de audio (esto es, todas las señales de audio enviadas por los terminales OUTPUT) se reconoce como fuente de grabación y se somete al remuestreo.</p> <p>AIB2 Se reconoce como fuente de grabación el audio digital de los terminales DIGITAL IN u OPTICAL IN (con la tarjeta opcional AIB2).</p> <p>mLAN1~4 El conector mLAN (con mLAN16E opcional) se reconoce como fuente de grabación.</p>
Next (siguiente)	<p>Determina si se van a poder grabar varias muestras sin salir del modo de grabación. Si desea asignar muestras individuales a las teclas, una a una, para crear una voz de batería, active (“on”) este parámetro. Tenga en cuenta que el parámetro Next puede estar desactivado (“off”) de manera fija y no admitir su activación. Este caso se produce cuando se entra en el modo de muestreo desde el modo de voz o actuación, se selecciona un valor distinto de “off” en la pantalla [F1] DEST, y se elige la fuente “resample” en la pantalla [F2] SOURCE.</p>
Mono/Stereo	<p>Determina si las nuevas muestras se grabarán como muestras estéreo o mono.</p> <p>Ajustes: monoL, monoR, monoL+R, stereo</p> <p>L mono La señal del canal L (izquierdo) se grabará como muestra monoaural.</p> <p>R mono La señal del canal R (derecho) se grabará como muestra monoaural.</p> <p>L+Rmono Las señales L y R (izquierda y derecha) se mezclarán y grabarán como muestra monoaural.</p> <p>stereo Se grabará una muestra estéreo.</p>
Frequency (frecuencia de muestreo)	<p>Especifica la frecuencia de muestreo. La frecuencia a la que se toman las lecturas digitales se denomina frecuencia de muestreo. Los valores más altos producen una mayor calidad de sonido, si bien utilizan más memoria.</p> <p>Ajustes: 44.1k (44,1 kHz), 22.0kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)</p> <p>(NOTA) Si se selecciona una fuente distinta de mLAN1~4 y se utiliza el terminal mLAN como entrada de audio, la frecuencia quedará fijada a 44,1 kHz y no podrá cambiarse.</p> <p>(NOTA) Con ajustes distintos de 44,1 kHz, el sonido monitorizado durante la grabación puede resultar diferente al sonido grabado, dependiendo de la señal de la fuente.</p>

[F6] REC (grabación)

Aunque pulse el botón [F6] REC, la grabación (muestreo) no comenzará de inmediato. Configure distintos parámetros, como el modo de disparo, en la pantalla Sampling Standby, y después inicie el muestreo real conforme a estos ajustes.

STANDBY (espera de muestreo)	<p>Pulse el botón [REC] para acceder a la pantalla Sampling Standby. Desde esta pantalla puede activar o desactivar la función Confirm pulsando el botón [F2] CONFM, así como configurar los parámetros indicados a continuación. Si desea más detalles sobre la función Confirm, consulte la página 95 de la sección de guía rápida.</p>
TrgrMode (modo de disparo)	<p>Especifica el método de activación (disparo) del muestreo.</p> <p>Ajustes: level, manual</p> <p>level Con esta opción seleccionada, pulse [F6] REC para activar la situación de espera de disparo. El muestreo comenzará en cuanto se reciba una señal de entrada que supere el nivel de disparo especificado. Si se selecciona este parámetro, deberá ajustarse también el nivel de disparo (0 ~ 127).</p> <p>manual Con esta opción seleccionada, el muestreo comenzará en cuanto se pulse el botón [F6] START, con independencia del nivel de la señal de entrada.</p>
Key (tecla)	<p>Es el mismo parámetro que Keybank en la pantalla [F1] DEST.</p>
RecMonitor (monitorización de la grabación)	<p>Determina el nivel de salida de la monitorización de la señal de entrada. Esta señal de monitorización sale por la toma PHONES (auriculares) o por los conectores OUTPUT R y L/MONO. No tiene ningún efecto sobre el nivel de grabación.</p> <p>Ajustes: 0 ~ 127</p>
RecGain (ganancia de grabación)	<p>Determina la ganancia de la grabación durante el muestreo. Este parámetro sólo está disponible cuando la fuente se ajusta a “resample”.</p> <p>Ajustes: -12 dB ~ +12 dB</p>
WAITING (espera de disparo)	<p>Si se ha seleccionado el modo de disparo “level” en la pantalla Sampling Standby, pulse el botón [F6] REC de nuevo para entrar en espera de disparo. El menú [F6] cambiará a “STOP”. En este caso, el muestreo comenzará en cuanto se reciba una señal de entrada que supere el nivel de disparo especificado. Antes de que se inicie la grabación, pulse [F6] STOP o [EXIT] para regresar a la pantalla Sampling Standby. Recuerde que la función Confirm también puede activarse y desactivarse con el botón [F2] CONFM desde el modo de espera de disparo.</p>
RECORDING (grabación) Cuando el muestreo (grabación) se detiene:	<p>Durante la grabación, pulse [F6] STOP o [EXIT] para detener el muestreo.</p> <p>Los siguientes menús aparecerán únicamente si la función Confirm está activada.</p>
[F3] AUDITION	<p>Le permite oír la muestra obtenida en la grabación (muestreo).</p>
[F4] CANCEL	<p>Borra la muestra obtenida en la grabación (muestreo) y retorna a la pantalla Sampling Standby.</p>
[F5] OK	<p>Guarda la muestra obtenida en la grabación (muestreo) en el destino especificado.</p>

Cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón

En este caso, puede crear una forma de onda o voz de muestra grabando los sonidos recibidos de dispositivos externos tales como un micrófono y un equipo de audio.

[F1] DEST (destino)

En esta pantalla puede determinar la posición de destino en la que se guardará la muestra grabada.

Track (pista)	Determina el número de pista al que se asigna la muestra grabada. Ajustes: 1 ~ 16
Keybank (banco de teclas)	Determina el número de nota situado en el centro del banco de teclas. Este parámetro sólo está disponible cuando el tipo de muestreo se ajusta a "sample" o "sample+note" (en el parámetro Type, descrito a continuación). Ajustes: C-2 ~ G8

[F2] SOURCE (fuente)

Desde esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con la fuente de audio.

Type (tipo)	Determina el tipo de muestreo. Cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón, los datos creados por el muestreo variarán en función de este ajuste. Ajustes: sample, sample+note, slice+seq sample Sólo se crean datos de muestra (onda). sample+note Además de datos de muestra, los datos de nota apropiados para la reproducción se crean y se graban en la pista especificada en la pantalla [F1] DEST. slice+seq La muestra grabada se divide automáticamente en "fragmentos", los cuales se asignan a notas sucesivas del teclado. NOTA Los ajustes detallados (métrica, número de compás, etc.) se especifican en la pantalla Slice después del muestreo.
Source (fuente)	Determina la fuente de la grabación. Igual que en el modo de muestreo de los modos de voz o actuación. Véase más arriba.
Next (siguiente)	Determina si se van a poder grabar varias muestras sin salir del modo de grabación. Si desea asignar muestras individuales a las teclas, una a una, para crear una voz de batería, active ("on") este parámetro. Recuerde que este parámetro se mantiene desactivado si la fuente se ajusta a "slice + seq".
Mono/Stereo	Determina si las nuevas muestras se grabarán como muestras estéreo o mono. Igual que en el modo de muestreo de los modos de voz o actuación. Véase más arriba.
Frequency (frecuencia de muestreo)	Especifica la frecuencia de muestreo. Igual que en el modo de muestreo de los modos de voz o actuación. Véase más arriba.

[F6] REC (grabación)

Aunque pulse el botón [F6] REC, la grabación (muestreo) no comenzará de inmediato. Configure distintos parámetros, como el modo de disparo, en la pantalla Sampling Standby, y después inicie el muestreo real conforme a estos ajustes.

STANDBY (espera de muestreo)	Pulse el botón [REC] para acceder a la pantalla Sampling Standby. Desde esta pantalla puede activar o desactivar la función Confirm pulsando el botón [F2] CONFM, así como configurar los parámetros indicados a continuación. Si desea más detalles sobre la función Confirm, consulte la página 95 de la sección de guía rápida. Recuerde que la función Confirm no está disponible si en la pantalla [F2] SOURCE se ha elegido el tipo "slice+seq".
TrgrMode (modo de disparo)	Especifica el método de activación (disparo) del muestreo. Ajustes: level, meas, manual level (nivel) Igual que en el modo de muestreo de los modos de voz o actuación. Véase más arriba. meas (compás) Deberá ajustarse conjuntamente con el compás de entrada/salida de inserción. Después de pulsar el botón [F6] START, el muestreo comenzará en el compás de inserción de entrada especificado y terminará en el compás de inserción de salida determinado. El muestreo también se interrumpirá cuando se detenga la canción/patrón pulsando el botón [J] (Stop). manual Igual que en el modo de muestreo de los modos de voz o actuación. Véase más arriba.
Key (tecla)	Aparece cuando la opción Type de la pantalla [F2] SOURCE está ajustada a un valor distinto de "slice+seq". Es el mismo parámetro que Keybank en la pantalla [F1] DEST.
RecMonitor (monitorización de la grabación)	Determina el nivel de salida de la monitorización de la señal de entrada. Esta señal de monitorización sale por la toma PHONES (auriculares) o por los conectores OUTPUT R y L/MONO. No tiene ningún efecto sobre el nivel de grabación. Ajustes: 0 ~ 127
RecGain (ganancia de grabación)	Determina la ganancia de la grabación durante el remuestreo. Este parámetro sólo está disponible cuando la fuente se ajusta a "resample". Ajustes: -12 dB ~ +12 dB

WAITING (espera de disparo o espera de inserción)	Si se ha seleccionado el modo de disparo "level" en la pantalla Sampling Standby, pulse el botón [F6] REC de nuevo para entrar en espera de disparo. El menú [F6] cambiará a "STOP". En este caso, el muestreo comenzará en cuanto se reciba una señal de entrada que supere el nivel de disparo especificado. Si se ha seleccionado el modo de disparo "level" en la pantalla Sampling Standby, pulse el botón [F6] REC de nuevo para entrar en espera de inserción. El menú [F6] cambiará a "STOP". En este caso, el muestreo comenzará en cuanto la reproducción de canción o patrón alcance el compás de inserción de entrada. En cualquiera de los casos, pulse [F6] STOP o [EXIT] antes de que se inicie la grabación para regresar a la pantalla Sampling Standby. Recuerde que la función Confirm también puede activarse y desactivarse con el botón [F2] CONFIRM desde los modos de espera de disparo o inserción si el tipo de muestreo seleccionado no es "slice+seq".
RECORDING (grabación)	Durante la grabación, pulse [F6] STOP o [EXIT] para detener el muestreo.
Cuando el muestreo (grabación) se detiene:	El siguiente menú aparecerá si el tipo de muestreo seleccionado es "sample" o "sample+note" y la función Confirm está activada.
[F3] AUDITION	Le permite oír la muestra obtenida en la grabación (muestreo).
[F4] CANCEL	Borra la muestra obtenida en la grabación (muestreo) y retorna a la pantalla Sampling Standby.
[F5] OK	Guarda la muestra obtenida en la grabación (muestreo) en el destino especificado.
Pantalla TRIM/SLICE después de detenerse el muestreo	Si ha accedido al modo de grabación de muestras desde el modo de canción/patrón y ha ajustado de muestreo a "slice+seq", deberá configurar los siguientes parámetros relacionados con Slice después de haberse detenido el muestreo. Advierta que la función Confirm no está disponible en este caso.

[F1] TRIM (recortar)

La función de recorte permite especificar los puntos inicial y final que se han de reproducir de una muestra entera. También puede especificar el tiempo para el bucle de reproducción, y determinar su ritmo.

Start (punto inicial)	Determina el punto de comienzo de la reproducción de la muestra.
Loop (punto de comienzo del bucle)	Determina el punto de inicio de la reproducción del bucle (donde comienza el bucle) dentro del margen de toda la muestra.
End (punto final)	Determina el punto final de la reproducción del bucle dentro del margen de toda la muestra.
Beat (tiempo de compás)	Indica el (tiempo de compás) y el tiempo del margen comprendido entre los puntos inicial y final del bucle.
[SF1] AUDITION	Press the [SF1]... = Pulse el botón [SF1] para oír la muestra grabada de acuerdo con los ajustes realizados en esta pantalla.
[SF2] LP=ST	Si el menú indica "LP=ST", el comienzo (punto inicial) y el bucle (punto de inicio del bucle) compartirán la misma dirección, de manera que ambos cambiarán simultáneamente aunque sólo se modifique uno de ellos. Si pulsa el botón [SF2] en esta situación, el menú cambiará de "LP=ST" a "LP ST". Cuando la indicación del menú sea "LP ST", el comienzo (punto inicial) y el bucle (punto de inicio del bucle) podrán cambiarse por separado. Si pulsa el botón [SF2] en esta situación, el valor de dirección del inicio se copiará en el de bucle, y ambos tendrán la misma dirección. La indicación del menú también cambia de "LP ST" a "LP=ST".
[SF3] SET END (establecer final)	Si pulsa esta opción, se abrirá la pantalla para determinar el punto final, y desde ella podrá definir el tiempo, tiempo de compás y compás de la muestra. Press the [ENTER]... = Pulse el botón [ENTER] para fijar el punto final. Si está satisfecho con los resultados (pulse [SF1] para oír la muestra), pulse [F6] OK para regresar a la pantalla original. De esta forma, la muestra editada se almacenará en la memoria DIMM. Para regresar a la pantalla original sin alterar los datos, pulse el botón [F5] CANCEL.
[SF4] EXTRACT (extraer)	Delete all... = Suprime todos los datos de muestra innecesarios (situados por delante y detrás de los puntos inicial y final, respectivamente) al pulsar el botón [SF4].
[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+	Press the [F5] and... = Pulse los botones [F5] y [F6] para acercar y alejar (zoom) la pantalla de ondas.

[F2] SLICE (fragmentación)

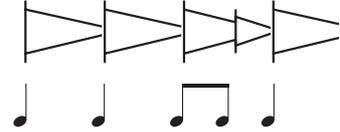
Esta excelente función le permite dividir automáticamente la muestra grabada en "fragmentos" independientes. Estos fragmentos posteriormente se asignan a notas consecutivas y se disponen como datos de secuencia.

NOTA Antes de ejecutar la operación Slice, deberá ajustar con precisión la longitud de la muestra. Utilice el botón [SF1] AUDITION de la pantalla [F1] TRIM para realizar el bucle de la muestra y especificar con exactitud los puntos inicial y final.

Después de especificar los siguientes parámetros, pulse el botón [ENTER]. (La pantalla pedirá confirmación.) Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la fragmentación. You can... = Puede oír y confirmar las muestras fragmentadas pulsando el botón [SF1] AUDITION. Si está satisfecho con el resultado de la operación, pulse el botón [F6] OK para guardarlo y regresar a la pantalla Sampling Setup. De lo contrario, pulse el botón [F5] CANCEL para volver a la pantalla de configuración del muestreo sin guardar el resultado.

Type (tipo de fragmentación)	Especifica la manera en que se fragmenta la muestra, y hasta cierto punto determina la calidad del sonido resultante. Seleccione el tipo que mejor se adapte a la frase original. Ajustes: beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3 Este tipo de fragmentación es adecuado para frases percusivas, como la batería o el bajo, con un ataque rápido y una caída corta. Dispone de tres variantes. phrase1~4 Ideal para frases que contengan platos u otros instrumentos con una caída larga. Dispone de cuatro variantes. quick Independientemente del contenido de la frase, la muestra se desglosa en las subdivisiones de nota especificadas. El número de fragmentos por compás se calcula multiplicando el número superior del parámetro Meter (signatura de tiempo) por el número inferior del parámetro SubDivide. NOTA Consulte "Consejos para usar los tipos de fragmentos" en la página 259, donde encontrará indicaciones útiles sobre el parámetro de tipo de fragmentación para trabajar con diferentes muestras.
-------------------------------------	---

Measure (compás)	Determina el número de compases de la muestra que se va a trocear. Con la operación de trocear se crearán los datos de secuencia correspondientes al número especificado de compases. Los datos de secuencia se crean desde el comienzo del compás actual en el que haya comenzado la muestra. Ajustes: 1~8
Meter (métrica)	Especifica la métrica (signatura de tiempo) de la muestra. La opción seleccionada será la unidad de fragmentación básica. Ajustes: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
SubDivide	El parámetro Meter determina la unidad de fragmentación básica, mientras que SubDivide especifica una resolución aún más exacta para las frases que contengan secciones con notas más cortas. En la frase de la derecha, por ejemplo, la métrica deberá ajustarse a 4/4 y la subdivisión a 1/2. Ajustes: Si Meter se ajusta a 1 ~ 8/4 negra (1/1), corchea (1/2), tresillo de corcheas (1/3), semicorchea (1/4), tresillo de semicorcheas (1/6), fusa (1/8), tresillo de fusas (1/12) Si Meter se ajusta a 1 ~ 16/8 corchea (1/1), semicorchea (1/2), tresillo de semicorcheas (1/3), fusa (1/4), tresillo de fusas (1/6) Si Meter se ajusta a 1 ~ 16/16 semicorchea (1/1), fusa (1/2), tresillo de semicorcheas (1/3) [NOTA] Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de fragmentación está ajustado a 1~3. [NOTA] La máxima resolución de fragmentación para las muestras estéreo es de 64 fragmentos, y de 128 para las muestras mono.
Sens (sensibilidad a la envolvente)	Ajuste adicional de las subdivisiones especificadas por el parámetro Subdivide. Los valores elevados producen una mayor resolución, permitiendo la detección y fragmentación de notas aún más exactas y de sonidos más cortos. Utilice la función Audition (audición) (pulse [SF1] para oír los resultados, y si no está satisfecho con ellos, cambie el ajuste y vuelva a intentarlo). Ajustes: 1 ~ 5 [NOTA] Este parámetro no tiene ningún efecto cuando se selecciona el tipo de fragmentación "quick" (rápida).



Modo de edición de muestras [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Este modo pone a su disposición diversas herramientas de edición para modificar las muestras grabadas y personalizarlas en función de la aplicación.

[NOTA] Para las muestras grabadas en estéreo (con Stereo Sampling), las ondas derecha e izquierda de la muestra se editan conjuntamente. En el proceso real, los cambios realizados en la onda del canal izquierdo se duplican exactamente en el derecho. La excepción es el panorámico, pues la muestra ya está en estéreo.

[NOTA] A diferencia del modo de grabación de muestras, todos los parámetros y funciones del modo de edición de muestras son los mismos, independientemente del modo seleccionado previamente.

[NOTA] Todas las operaciones de edición de muestras se aplican a la forma de onda (muestra real), no a la voz.

[F1] KEYBANK (banco de teclas)

En esta pantalla puede determinar la posición de destino en la que se guardará la muestra grabada.

Waveform (forma de onda)	Seleccione una forma de onda que contenga la muestra que desea editar. Lleve el cursor al número de forma de onda y seleccione el número deseado con el botón [INC/YES], el botón [DEC/NO] o la rueda de datos. Para seleccionar el banco de teclas deseado, mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la tecla correspondiente en el teclado. Pulse el botón [SF2] SELECT para visualizar por orden las muestras asignadas al banco de teclas seleccionado.
Keybank (banco de teclas)	Indicates information... = Ofrece información sobre el banco de teclas seleccionado. Los márgenes de teclas y velocidades de pulsación (que no se pueden editar aquí) pueden cambiarse en la pantalla [F4] RANGE.
[SF1] AUDITION	Es posible oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1].
[SF2] SELECT (selección)	Pulse el botón [SF2] para visualizar por orden las muestras asignadas al banco de teclas seleccionado.

[NOTA] Los botones [SF1] AUDITION y [SF2] SELECT pueden usarse igual con otras pantallas de los modos de edición de muestras y operaciones de muestras.

[F2] TRIM (recortar)

Esta operación es la misma que la del modo de grabación de muestras (cuando el tipo de muestreo se ajusta a "slice+seq"). Véase la página 253.

[F3] PARAM (parámetro)

Level (nivel)	Determina el nivel de salida de la muestra seleccionada. Ajustes: -94.5dB ~ -0.0dB
Pan	Determina la posición estéreo de la muestra seleccionada. Tenga en cuenta que no estará disponible para las muestras grabadas en estéreo. Ajustes: L64 (total izquierda) ~ C (central) ~ R63 (total derecha)

PlayMode modo de reproducción	Determina la manera en que se reproducirá la muestra seleccionada. Ajustes: oneshot, reverse, loop oneshot..... La muestra se reproduce una vez desde el punto inicial hasta el punto final. reverse..... La muestra se reproduce una vez a la inversa, desde el punto final hasta el punto inicial. loop..... La muestra se reproduce desde el punto inicial, continúa hasta el punto de bucle y se repite indefinidamente entre el punto de bucle y el punto final. [NOTA] Si desea más detalles sobre estos ajustes, consulte la página 176.
OriginalKey (tecla original)	Este parámetro determina el tono básico de la muestra. Puesto que la muestra cambiará de tono en las teclas situadas alrededor de este tono básico, el parámetro debe ajustarse lo más cerca posible del tono original o del valor de nota de la muestra real. Ajustes: C - 2 ~ G8 (DO-2 ~ SOL8)
FineTune (afinación exacta)	Determina la afinación exacta del tono de la muestra. Ajustes: -100 cent ~ 0 cent ~ 99 cent
[SF1] AUDITION	Es posible oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1].
[SF2] SELECT (selección)	Pulse el botón [SF2] para visualizar por orden las muestras asignadas al banco de teclas seleccionado.
[F4] RANGE (margen)	
Desde esta pantalla se puede ajustar el margen de teclas y el margen de velocidad de pulsación de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Observe que tanto los valores del margen de teclas como del margen de velocidad de pulsación se visualizan gráficamente en la pantalla.	
[NOTA] Si el cursor se encuentra en uno de los valores del margen de teclas, puede establecer directamente el margen desde el teclado. (Mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse al mismo tiempo la tecla correspondiente del teclado.)	
[SF1] AUDITION	Es posible oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1].
[SF2] SELECT (selección)	Pulse el botón [SF2] para visualizar por orden las muestras asignadas al banco de teclas seleccionado.

Modo Mixing Voice Store [SONG] o [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Modo de operaciones de muestras [INTEGRATED SAMPLING] – [JOB]
El modo de operaciones de muestras contiene un completo juego de herramientas y funciones de edición que pueden utilizarse para cambiar el sonido de la muestra creada y editada en el modo de edición de muestras. Además incluye prácticas operaciones tales como la copia o el borrado de datos.
Después de ajustar los parámetros en la pantalla correspondiente, pulse [ENTER] para ejecutar la operación.
[NOTA] A diferencia del modo de grabación de muestras, todos los parámetros y funciones del modo de operaciones de muestras son los mismos, independientemente del modo seleccionado previamente. La única excepción la constituye la operación de fragmentación ([F1]-12 descrita a continuación) que varía dependiendo de si el modo seleccionado previamente ha sido de voz/actuación o de canción/patrón.
[NOTA] Todas las operaciones de muestras se aplican a la forma de onda (muestra real), no a la voz.

[F1] KEYBANK (operación de banco de teclas)

Antes de ejecutar la operación Key Bank Job pulsando [ENTER], deberá especificar la forma de onda y el banco de teclas. Primero seleccione la forma de ondas deseada llevando el cursor al número de cuatro cifras de la pantalla, y modifíquelo con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos. A continuación, lleve el cursor al valor Key, seleccione la tecla deseada con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos, y utilice el botón [SF2] SELECT para seleccionar por orden el banco (muestra) asignado a cada tecla. También puede seleccionar la tecla deseada tocando la nota en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION]. Igual que el modo de edición de muestras, el botón [SF1] AUDITION le permite oír la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.

01: Copy (copia)

Forma de onda fuente, banco de teclas

Forma de onda de destino, banco de teclas

Esta operación copia los datos de una muestra de un banco de teclas en otro. Después de especificar la forma de ondas y el banco de teclas originales y de destino, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

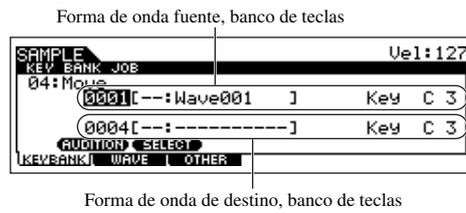
02: Delete (eliminar)

Esta operación suprime el banco de teclas especificado y su muestra. Después de especificar la forma de ondas y el banco de teclas, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si el banco de teclas está ajustado a “all” (todo) y se ejecuta la operación, todas las muestras de la forma de onda seleccionada serán borradas.
[NOTA] Si se borran todas las muestras de la forma de onda especificada, también se borrará la propia forma de onda.

03: Extract (extraer)

Esta operación borra todos los datos de muestra innecesarios (antes del punto inicial y detrás del punto final). En realidad lo que hace es extraer los datos de muestra que se desean utilizar, recortando todo sonido innecesario del principio y el final de la muestra.
Después de especificar la forma de ondas y el banco de teclas, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si el banco de teclas está ajustado a “all” (todo) y se ejecuta la operación, se aplicará a todas las muestras de la forma de onda seleccionada.

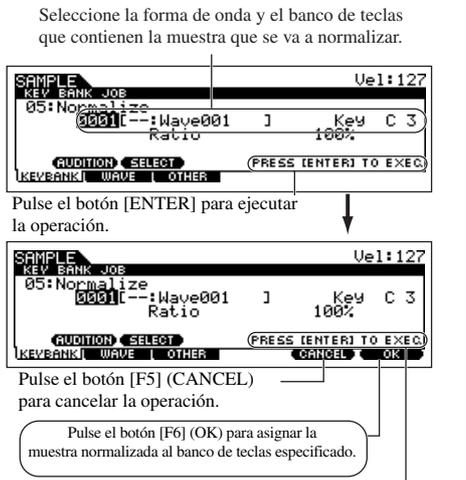
04: Move (mover)



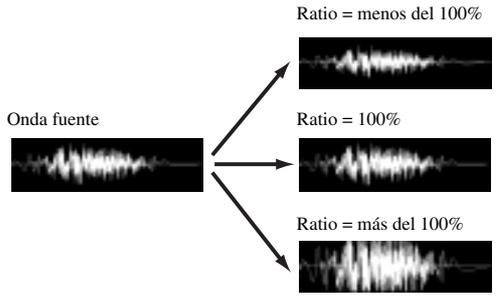
Esta operación le permite mover una muestra de un banco de teclas a otro. Resulta útil para crear una nueva forma de onda a partir de las muestras de otras formas de onda existentes. Después de especificar la forma de ondas y el banco de teclas originales y de destino, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

NOTA Si se mueve la última muestra que queda de la forma de onda fuente, se borrará la propia forma de onda original.

05: Normalize (normalizar)



Esta operación maximiza (normaliza) el nivel general de la muestra especificada. El ajuste "100" (100%) resulta rápido y útil para reforzar el nivel de una muestra entera, de manera que suene lo más alto posible sin distorsionar. Después de especificar la forma de ondas y el banco de teclas, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

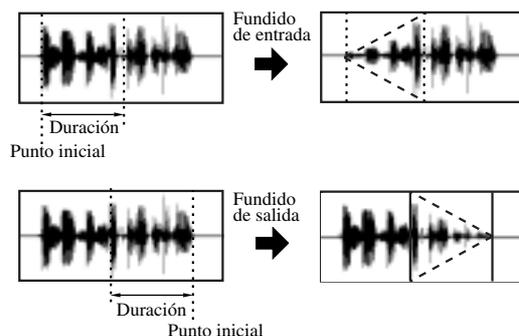


Si no está satisfecho con los resultados, cambie el valor Ratio y pulse el botón [ENTER] otra vez. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

Ratio	Especifica el nivel de la muestra después de la normalización. Un ajuste del 100% maximiza el nivel de manera que el nivel de pico más alto de la muestra se encuentre justo por debajo del punto de saturación (nivel de señal digital máximo). Los ajustes situados por debajo del 100% disminuyen proporcionalmente el nivel de la muestra. Los ajustes situados por encima del 100% elevarán el nivel de la muestra por encima del máximo, produciendo una saturación deliberada. Ajustes: 001 ~ 800%
06: Time-Stretch (dilatación de tiempo)	Esta operación permite cambiar la duración de la muestra sin afectar al tono. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
Ratio	Determina la duración de la muestra después de su procesamiento, en proporción a la muestra original (100%). Los valores pequeños comprimen la muestra, mientras que los valores altos la expanden. Ajustes: 0~400%
Accuracy (precisión)	Determina la calidad de la muestra resultante al especificar qué aspecto de la muestra original va a ser enfatizado: calidad de sonido o sensación rítmica. Ajustes: sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2 sound4 - sound1 Estos ajustes enfatizan la calidad de sonido, siendo el ajuste "SOUND 4" el que produce el máximo nivel. normal Produce un equilibrio óptimo entre calidad de sonido y sensación rítmica. rhythm1 - rhythm 2 Estos ajustes realzan la sensación rítmica, siendo el ajuste "Rhythm2" el que produce el <i>feeling</i> rítmico más preciso.
07: Convert Pitch (convertir tono)	Esta operación permite cambiar el tono de la muestra sin cambiar la duración. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
Pitch (tono)	Determina la cantidad y dirección del cambio de tono en incrementos de semitono. Ajustes: -12 ~ 0 ~ +12
Fine (exacto)	Determina la cantidad y dirección del cambio de tono con más exactitud, en incrementos de un centésimo (1 centésimo o cent = 1/100 de un semitono). Ajustes: -50 ~ 0 ~ +50
08: Fade In/Out (fundido de entrada/salida)	Esta operación permite crear fundidos de entrada y de salida para la muestra. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
Type (tipo)	Determina el tipo de fundido de nivel: fundido de entrada o fundido de salida. Ajustes: in (entrada), out (salida)

Length (duración)

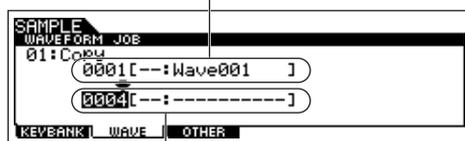
Determina la duración del fundido de entrada o de salida.
 Cuando se selecciona un fundido de entrada, este parámetro especifica la duración del fundido desde el punto inicial seleccionado.
 Cuando se selecciona un fundido de salida, el parámetro especifica la duración del fundido desde su inicio hasta el punto final seleccionado.
Ajustes: 0000000 ~ punto final



09: Convert Freq (frecuencia de conversión)	Esta operación permite dividir en dos la frecuencia de muestreo de la muestra especificada. Puede utilizarse para convertir sonidos hi-fi (alta fidelidad) en lo-fi (baja fidelidad) y reducir el tamaño de la muestra a la mitad para guardarla en la memoria. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
10: Stereo to Mono (estéreo a mono)	Esta operación permite convertir una muestra estéreo en una muestra monoaural. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
Type (tipo)	Determina el canal o los dos canales de la muestra estéreo que se van a convertir en muestra monoaural. Ajustes: L+R>mono, L>mono, R>mono L+R>mono..... Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra monoaural. L>mono..... El canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra monoaural. R>mono..... El canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra monoaural.
11: Loop-Remix (remezcla de bucle)	Esta operación permite cortar automáticamente la muestra en "fragmentos" independientes y volver a ordenarlos para crear efectos especiales y variaciones rítmicas no habituales. Además incluye diversas operaciones de transformación de audio para aplicar cambios de sonido aún mayores. Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos.
Type (tipo)	Determina el grado en que la parte de bucle de la muestra será fragmentada. Ajustes: 1~4
Variation (variación)	Determina la variación de la muestra original realizada por la operación. Ajustes: normal1~2, reverse1~2 normal1~2..... Estos ajustes trocean y vuelven a ordenar los datos de la muestra sin realizar ningún otro cambio en el audio. reverse1~2..... Además de trocear y volver a ordenar los datos de la muestra, estos ajustes invierten la reproducción de algunos fragmentos.
12: Slice (fragmentación)	Esta operación permite dividir la muestra en "fragmentos" independientes, cuyo número está determinado por la duración de la nota (con Measure, Meter y SubDivide). Si accede a esta operación desde el modo de canción o patrón, también se crearán los datos de nota para reproducir los fragmentos secuencialmente. (Recuerde que los resultados de esta operación variarán en función del modo seleccionado previamente, de voz/actuación o de canción/patrón.) Los pasos básicos de esta operación son los mismos que los de 05: Normalize arriba descritos. Con la excepción del parámetro siguiente, todos los parámetros y ajustes son los mismos que los de la pantalla Slice del modo de grabación de muestras (página 254).
Lowest Key (tecla inferior)	Especifica el número de nota más grave a partir del cual se asignarán por orden las muestras troceadas. Ajustes: C - 2 ~ G8 (DO-2 ~ SOL8) NOTA En la pantalla Slice del modo de grabación de muestras (página 254), este parámetro está establecido en "C-1" para el MOTIF ES6, en "E0" para el MOTIF ES7, y en "A-1" para el MOTIF ES8, y no puede ajustarse.

[F2] WAVEFORM (operaciones de forma de onda)**01: Copy (copia)**

Forma de ondas fuente



Forma de ondas de destino

Esta operación copia los datos de una forma de onda en otra. Después de especificar la forma de ondas fuente y la forma de ondas de destino, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

02: Delete (eliminar)

Esta operación borra una forma de onda específica de la memoria.

03: Transpose (transposición)

Esta operación transpone el ajuste de banco de teclas de una forma de onda especificada.

Octave (octava)

Determina la cantidad de transposición del banco de teclas en octavas. Si desea transponer menos de una octava, ajuste el parámetro a "0" y utilice el parámetro Note (nota) que se explica a continuación.
Ajustes: -3~ 0 ~+3

Note (nota)

Determina la cantidad de transposición del banco de teclas en semitonos. Cuando desee transponer octavas exactas, ajuste el parámetro a "0" y utilice el parámetro Octave (octava) descrito anteriormente.
Ajustes: -11~ 0 ~+11

04: Name (nombre)	Esta operación le permite asignar un nombre a la forma de onda seleccionada. Si desea instrucciones sobre la asignación de nombres, consulte la página 53 de la sección de funcionamiento básico.
[F3] OTHER (otros)	
01: Clean Up Memory (limpiar memoria)	Esta operación borra todas las formas de ondas a las que no se han asignado voces de usuario ni muestras.
02: Optimize Memory (optimizar memoria)	Esta operación optimiza la memoria (DRAM) para el muestreo.
03: Delete All (borrar todas)	Esta operación borra todas las formas de ondas.
04: Convert to Drum Voice (convertir en voz de batería)	Esta operación le permite convertir la forma de onda seleccionada en una voz de batería específica.

■ Información complementaria

Consejos para usar los tipos de fragmentación

• Fragmentación de frases percusivas con caídas cortas

Primero pruebe a trocear con “beat1”. Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen superponerse, vuelva a intentarlo con “beat2”. Pruebe a ajustar la sensibilidad a la envolvente para obtener un control más exacto.

Si después de utilizar “beat1”, las porciones de ataque se superponen o la sensación rítmica global se degrada, vuelva a intentarlo con “beat3”. Utilice el parámetro Subdivide para ajustar la resolución de fragmentación, y realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente.

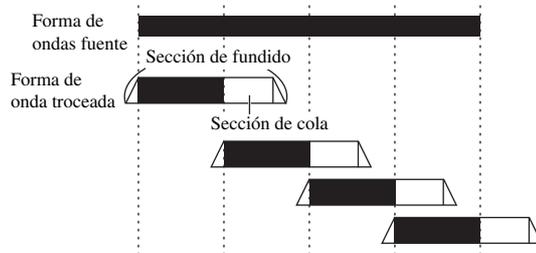
• Fragmentación de frases con caídas más largas

Primero pruebe a trocear con “phrase1”. Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen superponerse, vuelva a intentarlo con “phrase2”. Utilice el parámetro Subdivide para ajustar la resolución de fragmentación, y realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente.

Si después de usar “phrase1”, los puntos situados entre los fragmentos suenan ásperos y la sensación global es entrecortada, vuelva a intentarlo con “phrase3” o “phrase4” y ajuste Subdivide a una resolución más exacta. Realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente. El ajuste “phrase3” generalmente es mejor para cuerdas con sustain o sonidos de tipo metal sin vibrato. En otras palabras, el tono permanece constante. También puede producir efectos de tipo eco cuando se aplica a frases percusivas con caída corta. El ajuste “phrase4” generalmente es mejor para cuerdas con sustain o sonidos de tipo metal con vibrato, así como para frases vocales.

Memoria de onda necesaria para las operaciones de fragmentación

Los fragmentos de datos de onda individuales creados con las operaciones de fragmentación requieren aproximadamente 1,5 veces la memoria original, ya que se añade automáticamente una sección de “cola” y se crean secciones de fundido de entrada y de salida al comienzo y al final de los datos de onda. Esto ayuda a mantener la máxima calidad de sonido cuando se aumenta el tempo, y produce conexiones más suaves entre los fragmentos (no se crea ninguna sección de “cola” al seleccionarse el tipo “rápido”).



Es necesaria una zona de trabajo en memoria para los cálculos de procesamiento llevados a cabo en cada operación de fragmentación, así como memoria suficiente para albergar las formas de ondas completadas. Cuando la frecuencia de muestreo es 44,1 kHz, la cantidad de memoria aproximada (expresada en kilobytes) necesaria para cada tipo de fragmentación es la que se ofrece a continuación.

- beat1: Tamaño de onda original x N + (0,3 x número de fragmentos)
- beat2: Tamaño de onda original x N + (0,2 x número de fragmentos)
- beat3: Tamaño de onda original x N + (0,3 x número de fragmentos)
- phrase1: Tamaño de onda original x N + (5,8 x número de fragmentos)
- phrase2: Tamaño de onda original x N + (1,4 x número de fragmentos)
- phrase3: Tamaño de onda original x N + (0,4 x número de fragmentos)
- phrase4: Tamaño de onda original x N + (1,4 x número de fragmentos)
- quick: Tamaño de onda original x 3 + (0,7 x número de fragmentos)

Para muestras monaurales N = 5,5, y para muestras estéreo N = 8. Además, el número de fragmentos se duplica con las muestras estéreo.

Modo de utilidades

El modo de utilidades contiene una variedad de importantes ajustes relacionados con el funcionamiento global del MOTIF ES. Estos ajustes además pueden guardarse. Sólo hay que pulsar el botón [STORE] en cualquiera de los modos (excepto en el modo de operaciones de utilidades) y almacenar los datos en la memoria interna Flash ROM como ajustes de sistema (página 186). También pueden guardarse en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB en el modo de archivo.

Modo de edición de voces

[UTILITY]

En este modo podrá ajustar parámetros que se apliquen a todo el sistema del MOTIF ES.

El modo es en realidad un submodo de los modos de voz, actuación, canción y patrón. Pulse el botón [UTILITY] en cada uno de los modos para acceder al modo de utilidades y después de realizar los ajustes pulse el botón [EXIT] para volver al modo anterior.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (generador de tonos)	Desde esta pantalla podrá realizar los ajustes generales del generador de tonos interno. Estos ajustes no afectan a los mensajes MIDI transmitidos al instrumento MIDI externo.
Volume	Este parámetro determina el volumen general del MOTIF ES. Ajustes: 0 – 127
NoteShift	Determina la cantidad de cambio (en semitonos) del tono. Ajustes: 24 – 0 – +24
Tune	Determina la afinación exacta (en pasos de 0,1 centésimos) del sonido general del MOTIF ES. Ajustes: -102,4 – +102,3
BCCurve (curva del controlador de soplado)	Estas cuatro curvas determinan la respuesta del sonido del MOTIF ES al uso de un controlador de soplado. El ajuste afecta a los parámetros de destino cuando la fuente seleccionada es “BC”, los cuales pueden ajustarse en la pantalla CTL SET ([VOICE] – [EDIT] – [COMMON] – [F4] CTL SET). El gráfico que aparece en la pantalla indica la curva de respuesta del controlador (la línea horizontal representa los valores de control de soplado, mientras que la línea vertical representa la respuesta real del generador de tonos interno). Ajustes: thru, soft, hard, wide
BOctave	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con el teclado del MOTIF ES. Estos ajustes afectan a los mensajes MIDI generados al tocar el teclado.
BSF2] KBD (teclado)	Determina la cantidad, en octavas, de cambio hacia abajo o hacia arriba del margen del teclado. Los ajustes pueden cambiarse pulsando uno de los botones [OCTAVE] Ajustes: 3 – 0 – +3
Transpose	Determina la cantidad, en semitonos, de cambio hacia abajo o hacia arriba del margen del teclado. Ajustes: -11 – 0 – +11 (NOTA) Si realiza la transposición más allá de los límites del margen de notas (C-2 y G8), se utilizarán notas de las octavas adyacentes. Por ejemplo, una nota transpuesta de F9 se cambiará a F8.
VelCurve (curva de velocidad de pulsación)	Estas cinco curvas determinan la velocidad de pulsación real que se generará y transmitirá, de acuerdo con la fuerza ejercida al tocar las notas en el teclado. El gráfico que aparece en la pantalla indica la curva de respuesta a la velocidad de pulsación (la línea horizontal representa los valores de velocidad de pulsación recibidos [fuerza de la interpretación], mientras que la línea vertical representa los valores de velocidad de pulsación reales transmitidos a los generadores de tonos internos/externos). Ajustes: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal) Esta “curva” lineal produce una relación de uno a uno entre la fuerza ejercida para tocar el teclado (velocidad de pulsación) y el cambio de sonido real. soft Esta curva produce un aumento de la respuesta, especialmente con velocidades de pulsación bajas. Con esta curva, si se toca suave la respuesta será mayor que con la curva “norm”. hard Esta curva disminuye la respuesta global en comparación con la curva “norm”. wide Este ajuste proporciona curvas de respuestas opuestas para velocidades de pulsación bajas y altas. Amplía el margen dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambio de sonido en el margen inferior y más cambio en el margen superior. fixed Este ajuste produce la misma cantidad de cambio de sonido (ajustado en velocidad de pulsación fija, en el siguiente párrafo), independientemente de la fuerza aplicada al tocar el teclado.
Fixed velocity (velocidad de pulsación fija)	Este parámetro sólo está disponible si se selecciona la curva de velocidad de pulsación “fixed”, del apartado anterior. La velocidad de pulsación de la nota interpretada quedará fija al valor que se ajuste aquí. Ajustes: 1 – 127
[SF3] EF BYPS (omisión de efectos)	Desde esta pantalla podrá seleccionar los efectos específicos que se han de omitir al activar el botón [INSERTION] o [SYSTEM] de los botones EFFECT BYPASS.
Insertion	
► Internal	Cuando está activado y se activa el botón [INSERTION], se omitirá el efecto de inserción interno.
F PLG-EF (efecto Plug-in)	Cuando está activado y se activa el botón [INSERTION], se omitirá el efecto de inserción PLG100-VH. Sólo está disponible cuando se ha instalado la tarjeta PLG100-VH.

System	
► Reverb	Cuando está activado y se activa el botón [SYSTEM], se omitirá el efecto de reverberación.
► Chorus	Cuando está activado y se activa el botón [SYSTEM], se omitirá el efecto de chorus.
(NOTA) En la página 177 encontrará los detalles sobre los efectos.	
[SF4] Other (otros)	
AutoLoad	Determina si la función de carga automática se va a activar o no. Si se activa, el MOTIF ES cargará automáticamente los archivos especificados (de la tarjeta SmartMedia o de un dispositivo de almacenamiento USB) en la memoria de usuario cada vez que se encienda el aparato. en la página 135 encontrará los detalles acerca de la función de carga automática. Ajustes: on, off
[PowerOnMode]	Este parámetro determina el modo de encendido por defecto (y el banco de memoria) del MOTIF ES, permitiendo seleccionar el estado que se recuperará automáticamente al encender el MOTIF ES. Ajustes: performance, voice (USR1), voz (PRE1), GM, last, master performance Cuando encienda el MOTIF ES, accederá al modo de reproducción de actuaciones y se seleccionará automáticamente el primer número de programa (USR:001) voice (USR1) Cuando encienda el MOTIF ES, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de las voces de usuario (USR1:001). voice (PRE1) Cuando encienda el MOTIF ES, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de voces predefinidas (PRE1:001). GM Cuando encienda el MOTIF ES, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de voces GM (GM:001). last Cuando encienda el MOTIF ES, se recuperará el modo y el número de programa de (voz, actuación, canción, patrón) seleccionados antes de apagar la unidad. Si desea información acerca de cómo registrar el modo y el número de programa a "last", consulte la página 265. master Cuando encienda el MOTIF ES, accederá al modo de reproducción de másteres y se seleccionará automáticamente el primer número de programa (001).
CtrlRese (reinicio de controladores)	Determina el estado de los controladores (rueda de modulación, aftertouch, pedal controlador, controlador de soplido, mandos, etc.) al conmutar entre las voces. Si selecciona "hold", los controladores se mantienen en el ajuste que tengan en ese momento. Si selecciona "reset", los controladores son reiniciados a los valores por defecto de fábrica. Ajustes: reset, hold Si ha seleccionado "reset", los controladores serán reiniciados a los siguientes estados/posiciones: Inflexión de tono centro Rueda de modulación mínimo Presión posterior a la pulsación mínimo Pedal controlador máximo Controlador de soplido máximo Pedal interruptor desactivado Expresión máximo Pedal de volumen máximo Sustain desactivado
[F2] I/O (entrada/salida)	
[SF1] INPUT	En esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con la entrada de audio.
Mic/Line	Cuando se utilizan los terminales A/D INPUT, determina la fuente de entrada, micrófono (mic) o línea. Ajustes: mic, line mic Para equipos de baja impedancia, como un micrófono, una guitarra o bajo eléctricos. line Para equipos de alta impedancia, como teclados, sintetizadores, o un lector de CD.
Digital	Cuando se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2, dispone de dos conexiones de entrada independientes para la transferencia de audio: coaxial y óptica. Debe ajustarse una u otra; no pueden utilizarse las dos al mismo tiempo. Ajustes: coaxial, optical
[SF2] OUTPUT	En esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con la salida de audio.
L&Rgain AssignL&RGain Assign1&2Gain	Ajusta la ganancia de salida de cada terminal. Ajustes: 0db, +6dB
Digital	Especifica la resolución de salida digital de la tarjeta opcional AIEB2 instalada (página 25). Ajustes: 20bit, 24bit
mLAN MonitorSw	Cuando está activada, la señal de audio del instrumento enviada por un cable IEEE1394 a un ordenador también se enviará por los terminales OUTPUT L/MONO y R. Cuando está desactivada, la señal de audio enviada desde un ordenador al instrumento saldrá por los terminales OUTPUT L/MONO y R directamente, sin pasar por el bloque de efectos.

[F3] VOICE [VOICE] - [UTILITY] - [F3]

Estos ajustes especiales relacionados con la voz están disponibles sólo cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de voz, permitiendo ajustar los parámetros relacionados con todas las voces.

[SF1] MEQ (ecualizador maestro)	Desde esta pantalla podrá aplicar ecualización de cinco bandas a todas las voces, aumentando el nivel de cada banda de frecuencia (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Ajustes: los detalles sobre el ecualizador los encontrará en la página 178
[SF2] MEF (efecto maestro)	Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con el efecto maestro aplicados a todas las voces. Puede acceder a esta pantalla manteniendo pulsado el botón [MÁSTER EFFECT] del panel frontal en el modo de voz. Los parámetros son los mismos que en la edición común de actuaciones. Véase la página 214.
[SF3] ARP CH (canal de arpegio)	En esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con la salida de los datos MIDI de arpegio en el modo de voz.
OutputSwitch	Este parámetro activa o desactiva la salida de datos MIDI para la función de arpegio. Si se selecciona “on”, los datos de arpegio son enviados por MIDI, permitiendo enviar los datos de arpegio a un secuenciador externo o reproducir los arpegios en generadores de tono MIDI externos. Ajustes: on (activado), off (desactivado)
TransmitCh (canal de transmisión)	Determina el canal MIDI por el que se enviarán los datos de reproducción de arpegios (cuando Output Switch está activado). Ajustes: 1 – 16
[SF4] CTL ASN (asignación de controladores)	Ajusta los parámetros relacionados con los controladores en el modo de voz. Los detalles sobre cada parámetro son los mismos que los de edición común de actuación. Consulte la página 214
[F3] SEQ (secuenciador)	

Estos ajustes especiales relacionados con canciones y patrones sólo están disponibles cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de canción o patrón.

[SF1] CLICK	Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con el sonido de la claqueta (metrónomo) utilizada durante la grabación o la reproducción en el modo de canción/patrón.
Mode	Ajustes: off, rec, rec/play, all off La claqueta no sonará. rec La claqueta sonará sólo durante la grabación. rec/play La claqueta sonará durante la grabación y la reproducción. all La claqueta sonará siempre.
Beat	Determina en qué notas sonará la claqueta. Ajustes: 16 (semicorcheas), 08 (corcheas), 04 (negras), 02 (blancas), 01 (redondas).
Volume	Determina el volumen del sonido de la claqueta. Ajustes: 0 – 127
Rec Count	Ajusta el número de compases de cuenta de entrada antes de que comience realmente la grabación después de pulsar el botón [►] en el modo de grabación en espera. Ajustes: Off (la grabación comenzará en cuanto se pulse el botón [►]), 1meas – 8meas (1 – 8 compases)
SmplPrCnt (cuenta previa de muestreo)	Está disponible cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción o de patrón, ajustando el tipo a “sample+note” y luego ajustando el modo de disparo a “meas”. Este parámetro ajusta el número de compases de cuenta previa antes de que se inicie la canción o el patrón después del inicio del muestreo.

NOTA Puesto que el sonido de la claqueta proviene del generador de tonos interno, su reproducción afecta a la polifonía total del MOTIF ES.

[SF2] MIDI Filter	Desde esta pantalla puede determinar los eventos que serán reconocidos/transmitidos por el terminal MIDI. Los ajustes realizados se aplicarán sólo a los datos de reproducción de canciones/patrones; no afectan a los eventos MIDI generados por la interpretación en el teclado ni a las operaciones del panel de los modos de voz y actuación. Eventos MIDI a los que se aplica el filtro: Note, PgmChange (cambio de programa), CtrlChange (cambio de control), PB (inflexión de tono), ChAT (aftertouch de canal), PolyAt (aftertouch polifónico), Exclusive
[SF3] Other (otros)	
PtnQuantize (cuantización de patrones)	Determina el valor de cuantización para el cambio de patrones durante la reproducción. Si selecciona “1”, los patrones (secciones) siempre cambiarán en el primer tiempo del compás durante la reproducción. Cuando se selecciona “1/16”, los patrones (secciones) pueden cambiarse en cualquier tiempo de semicorchea durante la reproducción. Ajustes: 1 (1 compás), 1/2 (blanca), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/16 (semicorchea)
PtnTempoHold (mantenimiento del tempo de los patrones)	Determina si el ajuste de tempo cambiará o no al valor de tempo almacenado con cada patrón cuando se seleccione uno nuevo durante la reproducción. Si selecciona “on”, el tempo será retenido al cambiar de patrones. Si selecciona “off”, el tempo cambiará al valor almacenado con el nuevo patrón al cambiar de patrones. Ajustes: on, off NOTA Los datos de ajuste de tempo de la cadena de patrones no resultan afectados por este parámetro.

SongEventChase	<p>El seguimiento de eventos le permite especificar qué tipos de datos que no sean de nota serán reconocidos durante las operaciones de avance rápido y rebobinado. Normalmente, si se reproduce una canción o patrón desde un punto medio y se utiliza el avance rápido o el rebobinado, ciertos tipos de datos (como cambio de programa, inflexión de tono y cambio de control) puede que no sean reproducidos como se espera. El ajuste a un evento específico asegura la "integridad" de la reproducción del evento, incluso durante el avance rápido o el rebobinado.</p> <p>Ajustes: Off, PC (cambio de programa), PC+PB+Ctrl (cambio de programa + inflexión de tono + cambio de control), All (todos los eventos).</p> <p>NOTA Tenga en cuenta que los ajustes distintos de "off" pueden ocasionar un funcionamiento más lento, como por ejemplo una pausa antes de comenzar la reproducción o una velocidad de avance rápido o rebobinado más lenta.</p> <p>NOTA Cuando el parámetro se ajusta "All", puede generarse una cantidad excesiva de datos MIDI, ocasionando un error MIDI en el dispositivo conectado.</p>
DumplInterval (intervalo de trasvase de datos exclusivos en bloque)	<p>Cuando se reproducen datos exclusivos de sistema (trasvase en bloque) grabados en pistas de secuencia, el parámetro ajusta el intervalo insertado por cada kilobyte.</p> <p>Cuando se trasvasan datos en bloque desde el MOTIF ES a un dispositivo MIDI externo, es posible que se produzca un error MIDI si el dispositivo no puede gestionar grandes cantidades de datos en un corto espacio de tiempo. El parámetro compensa esta situación ajustando un intervalo que da al dispositivo receptor tiempo suficiente para procesar los datos en bloque.</p> <p>Ajustes: 0 – 900 (ms)</p> <p>NOTA La reproducción puede resultar un poco más lenta según sea el intervalo ajustado. Además, cuando se produce un error MIDI, pruebe a ajustar un intervalo un poco más alto y vuelva a enviar los datos.</p>
LoadMix	<p>Determina si los ajustes de mezcla (Mixing) se cargarán (on) o no (off) al cambiar de número de canción/patrón.</p> <p>Ajustes: off, on</p> <p>NOTA Este ajuste afecta al cambio de canción/patrón durante la reproducción de cadena de canciones/patrones.</p>
SendXGon	<p>Determina si el mensaje de reinicio XG se enviará al bloque del generador de tonos de la tarjeta Plug-in multiparte (on) o no (off) al iniciar la canción XG o cambiar de número de canción/patrón.</p> <p>Ajustes: on, off</p>

[F4] CTL ASN (asignación de controladores)

[SF1] ARP (Arpeggio)

Switch	<p>Este parámetro determina el número de cambio de control que controlará la activación/desactivación de la reproducción de arpeggios.</p> <p>Ajustes: 00 – 95</p>
Hold	<p>Determina el número de cambio de control que controlará la activación/desactivación del mantenimiento de arpeggio (página 189).</p> <p>Ajustes: 00 – 95</p>

[SF2] ASSIGN

<p>Desde esta pantalla es posible asignar funciones específicas a los mandos ASSIGN A y B (cuando están iluminados los indicadores [PAN/SEND] y [TONE]).</p>	
ASA (asignable A) Dest (destino)	<p>Dispone de dos parámetros. El primero (ASA) determina el número de cambio de control generado por el mando ASSIGN A. El segundo (Dest) determina el parámetro o aspecto del sonido que resultará afectado por el mando. Tenga en cuenta que si se reciben los mismos mensajes de control MIDI ajustados aquí desde un controlador externo, el generador de tonos interno también responderá a tales mensajes.</p> <p>Ajustes: Consulte la lista de datos adjunta.</p>
ASA (asignable B) Dest (destino)	<p>Dispone de dos parámetros. El primero (ASB) determina el número de cambio de control generado por el mando ASSIGN B. El segundo (Dest) determina el parámetro o aspecto del sonido que resultará afectado por el mando. Tenga en cuenta que si se reciben los mismos mensajes de control MIDI ajustados aquí desde un controlador externo, el generador de tonos interno también responderá a tales mensajes.</p> <p>Ajustes: Consulte la lista de datos adjunta.</p>

[SF3] FT SW (pedal conmutador)

<p>Desde esta pantalla podrá determinar el número de cambio de control generado por el pedal controlador conectado al terminal ASSIGNABLE. Tenga en cuenta que si se reciben los mismos mensajes de control MIDI ajustados aquí desde un controlador externo, el generador de tonos interno también responderá a tales mensajes, como si se utilizara el pedal conmutador del instrumento.</p> <p>Ajustes: 000 – 100 (000, 032 : off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : comienzo/detención de la reproducción de Song/Pattern, 099/100 : Program Change INC/DEC 101 : Octave Rest).</p>	
--	--

[SF4] REMOTE

<p>Aquí pueden seleccionarse dos modos de control diferentes, así como los respectivos ajustes de puertos MIDI del control. Cuando haya realizado los ajustes deseados, pulse el botón [ENTER] para acceder a las plantillas de control predefinidas para el software. Más detalles en la guía rápida, página 147.</p>	
--	--

[F5] MEF (efecto maestro)

<p>Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con las operaciones de los mandos de efecto maestro (pulse los [ARP FX] y [EQ], de forma que se iluminen sus indicadores).</p>	
Knob1 – Knob4	<p>Asigna un parámetro del efecto maestro a cada mando. Los parámetros disponibles difieren según el tipo de efecto maestro seleccionado.</p>

[F5] MIDI

[SF1] CH (canal)	<p>En esta pantalla pueden realizarse los ajustes MIDI básicos.</p>
BasicRcvCh (canal de recepción básico)	<p>Determina el canal MIDI cuando el MOTIF ES se ajusta al modo de generador de tonos de timbre simple (modos de voz/actuación). Ajustes: 1 – 16, omni (todos los canales), off</p> <p>NOTA En el modo de generador de tonos multitímbrico (modos de canción/patrón), cada parte recibe datos MIDI de acuerdo con su canal de recepción MIDI ([SONG] o [PATTERN] – [MIXING] – [EDIT] – Part selection – [F1] VOICE – [SF2] MODE – ReceiveCh).</p>

KBDTransCh (canal de transmisión del teclado)	<p>Determina el canal MIDI por el que el MOTIF ES enviará los datos MIDI (a un secuenciador, generador de tonos u otro dispositivo externo). El parámetro está disponible en el modo de generador de tonos de timbre simple (modos de voz/actuación).</p> <p>Ajustes: 1 – 16, off</p> <p>NOTA En el modo de generador de tonos multitímbrico (modos de canción/patrón), los datos MIDI generados al accionar el teclado (y sus controladores) son enviados al bloque del generador de tonos interno y a los dispositivos MIDI externos por el canal de salida MIDI ajustado en la pantalla CHANNEL ([SONG] o [PATTERN] – [F3] TRACK – [SF1] CHANNEL).</p>
DeviceNo. (número de dispositivo)	<p>Determina el número de dispositivo utilizado por el MOTIF ES para la recepción o transmisión de datos. Este número debe coincidir con el número del dispositivo MIDI externo al transmitir/recibir un trasvase de datos en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema.</p> <p>Ajustes: 1 – 16, all, off</p>
[SF2] SWITCH	<p>Desde esta pantalla podrá determinar el tipo de datos que transmitirá y a los que responderá el MOTIF ES.</p>
BankSel	<p>Este parámetro activa o desactiva los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Si selecciona “on”, el MOTIF ES responderá a los mensajes de selección de banco entrantes y además transmitirá los mensajes de selección de banco correspondientes (utilizando el panel).</p> <p>Ajustes: off, on</p>
PgmChange (cambio de programa)	<p>Este parámetro activa o desactiva los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Si selecciona “on”, el MOTIF responderá a los mensajes de cambio de programa entrantes y además transmitirá los mensajes de cambio de programa correspondientes (utilizando el panel).</p> <p>Ajustes: off, on</p>
CtrlChange (cambio de programa)	<p>Este parámetro determina la manera en que el MOTIF ES recibirá y reconocerá el mensaje MIDI de sustain del AEG. Cuando ajuste el parámetro a mode1, se recibirá como cambio de parámetro. Cuando ajuste el parámetro a mode2, se recibirá como mensaje de cambio de control.</p> <p>Ajustes: mode1, mode2</p>
LocalCtrl (activación/desactivación del control local)	<p>Este parámetro determina si el generador de tonos del MOTIF responderá o no a la interpretación en el teclado. Normalmente ajústelo a “on”, ya que querrá escuchar el sonido del MOTIF ES mientras toque. Sin embargo, para aplicaciones de secuenciador externo, quizás deba ajustarlo a “off” para evitar la duplicación de notas, ya que el generador de tonos del MOTIF ES las reproducirá dos veces, una al tocar el teclado y la otra al recibir los datos de teclado enviados por el secuenciador.</p> <p>Incluso si se ajusta a “off”, los datos serán transmitidos por MIDI. Además, el bloque del generador de tonos del MOTIF ES responderá a los mensajes recibidos por MIDI.</p> <p>Ajustes: off, on</p>
RcvBulk (recepción de trasvase en bloque)	<p>Determina si se recibirán los datos de trasvase en bloque o no.</p> <p>Ajustes: protect (no se reciben), on (se reciben)</p>
[SF3] SYNC (sincronización)	<p>Desde esta pantalla podrá ajustar diversos parámetros relacionados con el reloj y la sincronización MIDI.</p>
MIDI Sync	<p>Determina si la reproducción de canción/patrón/arpegio será sincronizada al reloj interno del MOTIF ES o a un reloj MIDI externo.</p> <p>Ajustes: internal, MIDI, MTC</p> <p>internalSincronización al reloj interno. Utilice este ajuste cuando vaya a usar el MOTIF ES solo o como fuente de reloj maestro para otros equipos.</p> <p>MIDISincronización a un reloj MIDI recibido de un dispositivo MIDI externo por MIDI.</p> <p>MTC(código de tiempos MIDI) Sincronización a una señal MTC recibida por MIDI. Las señales MMC son transmitidas por MIDI. Utilice este ajuste cuando vaya a usar el MOTIF como esclavo MIDI, por ejemplo cuando se sincronice a un MTR (multipistas) compatible con MTC. La función MTC Sync está disponible sólo en el modo de canción.</p> <p>NOTA Tenga en cuenta que la canción o el patrón no comenzarán aunque pulse el botón [▶] (Play) cuando el ajuste de MIDI Sync sea distinto a “internal”.</p> <p>NOTA MTC (código de tiempos MIDI) permite la sincronización simultánea de múltiples dispositivos de audio con cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos y fracciones. El MOTIF ES no transmite MTC. Para que el MOTIF ES actúe como maestro MTC, será necesario disponer de un dispositivo como el AW4416 de Yamaha.</p> <p>NOTA MMC (control de máquinas MIDI) permite el control a distancia de múltiples grabadores multipistas, secuenciadores MIDI, etc. Un grabador multipistas compatible con MMC, por ejemplo, responderá automáticamente a las operaciones de inicio, parada, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, manteniendo de esta manera alineada la reproducción del secuenciador y del grabador multipistas.</p>
ClockOut	<p>Determina si los mensajes de reloj MIDI (F8) serán transmitidos por MIDI.</p> <p>Ajustes: on (se transmiten), off</p>
SeqCrtl (controlador de secuenciador)	<p>Determina si las señales de control del secuenciador, iniciar, continuar, parar y puntero de posición de canción, serán recibidas y/o transmitidas por el terminal MIDI OUT/USB.</p> <p>Ajustes: off, in, out, in/out</p> <p>offno se transmiten/reconocen</p> <p>inse reconocen pero no se transmiten</p> <p>outse transmiten pero no se reconocen</p> <p>in/outse transmiten/reconocen</p>
MTC StartOffset	<p>Determina el punto de código de tiempos específico desde el que se iniciará la reproducción cuando se reciba una MTC. Esta función puede utilizarse para alinear exactamente la reproducción del MOTIF ES con un dispositivo externo compatible con MTC.</p> <p>Ajustes: Hour, Minute, Second, Frame</p> <p>Hour00-23</p> <p>Minute00-59</p> <p>Second00-59</p> <p>Frame00-29</p>

[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Determina los terminales de salida físicos que se utilizarán para la transmisión/recepción de datos MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB o mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E). Ajustes: MIDI, USB, mLAN (NOTA) Los tres tipos de terminales mencionados no pueden ser utilizados al mismo tiempo. Sólo puede usarse uno de ellos para transmitir/recibir los datos MIDI.
ThruPort (puerto de retransmisión)	Muchos secuenciadores informáticos pueden transmitir por varios puertos MIDI, rompiendo así la barrera de los 16 canales. Cuando utilice el terminal USB o mLAN (si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E) para la transmisión/recepción MIDI, puede hacer que el MOTIF ES responda a los datos MIDI por un puerto, y retransmita los datos a otro número de puerto (puede ajustarse aquí) para un generador de tonos aparte (conectado por el terminal MIDI OUT). De este modo, pueden reproducirse 16 canales de datos en el MOTIF y otros 16 canales de datos en el dispositivo conectado. Ajustes: 1 – 8 (NOTA) Cuando se ha instalado la tarjeta mLAN16E y MIDI IN/OUT se ajusta a mLAN, los puertos 5 a 8 no están disponibles, aunque los haya ajustado aquí.
[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: - Plug:3	Indica el nombre de la tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF ES.
PolyExpand	A este parámetro sólo se puede acceder cuando se han instalado dos o tres tarjetas Plug-in idénticas en el MOTIF ES. El ajuste “off” permite que dos o tres tarjetas funcionen independientemente (puede seleccionarlas en dos o tres partes diferentes). Cuando ajuste el parámetro a “off”, las dos tarjetas funcionarán como una sola tarjeta (utilizadas en una parte única), lo que duplica la cantidad de notas polifónicas que se pueden reproducir al mismo tiempo. Ajustes: on, off
[SF2] MIDI	
DevNo (número de dispositivo)	Determina el número de dispositivo MIDI de la tarjeta Plug-in. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo cuando se transmitan/reciban datos de trasvase en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema. Ajustes: 1 – 16, all, off
PORT NO. (número de puerto)	Determina el número de puerto MIDI por el que la tarjeta Plug-in recibirá datos MIDI en el modo de generador de tonos multitímbrico (modos de canción/patrón). Un puerto puede ajustarse para la tarjeta Plug-in multiparte y dos puertos pueden ajustarse para la tarjeta Plug-in de parte simple. Ajustes: off, 1 – 3 (NOTA) El número de puerto de la tarjeta Plug-in de efectos (VH) está fijado a 1. (NOTA) Si desea información acerca de tarjetas Plug-in y el bloque de generador de tonos, consulte la página 163.
GM/XG	Determina si los mensajes “GM on” y “XG on” serán reconocidos (on) o no (off). Este parámetro sólo está disponible cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in multiparte en la ranura 3. Ajustes: on, off
[SF3] NATIVE1	Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1. Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.
[SF4] NATIVE2	Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2. Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.
[SF45] NATIVE3	Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 3. Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.

Modo de operaciones de utilidades

[UTILITY] — [JOB]

En este modo es posible restablecer la memoria de usuario del MOTIF ES (página 186) a los valores por defecto de fábrica. Encontrará los detalles en la página 44.

(NOTA) Puesto que los ajustes de las tarjetas Plug-in del modo de utilidades no se almacenan en la memoria de usuario sino en la memoria de las respectivas tarjetas, con esta operación no pueden restablecerse los datos.

■ Suplemento

Ajuste de la pantalla de fábrica al encender el MOTIF ES.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 Introduzca el modo y el número de programa al que desee acceder al encender la alimentación.
- 2 Pulse el botón [ENTER] mientras mantiene pulsado [STORE] para registrar el modo y el número de programa ajustado en el paso 1.
- 3 Ajuste el parámetro PowerOnMode a “last” en la pantalla [UTILITY] – [F1] GENERAL – [SF4] OTHER.
- 4 Pulse el botón [STORE] para guardar el ajuste de utilidades realizado en el paso 3.
- 5 Apague el MOTIF ES y enciéndalo para que aparezca en la pantalla el modo/número de programa ajustado en el paso 2.

Modo de archivo

Este modo le facilita herramientas para transferir datos entre el instrumento y diversos medios de almacenamiento como tarjetas SmartMedia, discos duros y dispositivos compact flash.

NOTA En la página 27 encontrará los detalles sobre tarjetas SmartMedia y dispositivos de almacenamiento USB.

NOTA Los detalles acerca de la relación entre los datos creados en el MOTIF ES y los archivos que se almacenen, consulte la página 186.

Modo de archivos

[File]

NOTA Si desea más información acerca de la selección de un archivo/carpeta y la creación de una nueva carpeta, consulte la página 268.

En este modo podrá ajustar parámetros que se apliquen a todo el sistema del MOTIF ES.

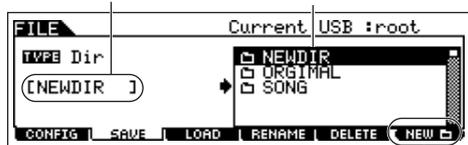
El modo es en realidad un submodo de los modos de voz, actuación, canción y patrón. Pulse el botón [UTILITY] en cada uno de los modos para acceder al modo de utilidades y después de realizar los ajustes pulse el botón [EXIT] para volver al modo anterior.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	En esta pantalla puede ajustar los parámetros del dispositivo actual reconocido (tarjeta SmartMedia o dispositivo USB).
Current	En esta pantalla puede seleccionar el dispositivo que debe ser reconocido por el MOTIF ES, una tarjeta SmartMedia insertada en la ranura de tarjetas o un dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE. Cuando Current se ajusta a CARD, en la segunda línea aparece la etiqueta de volumen. Cuando Current se ajusta a USB, en la segunda línea se indica la información sobre partición. Si el dispositivo de almacenamiento USB conectado es compatible con medios múltiples, ajuste el número de ranura de la esquina derecha de la pantalla. Ajustes: CARD, USB
Status	Indica el estado del dispositivo de almacenamiento reconocido por el MOTIF ES.
► Free	Indica la cantidad de memoria disponible (libre) del dispositivo actual.
► Total	Indica la cantidad de memoria total del dispositivo actual.
[SF2] MOUNT	Desde esta pantalla puede seleccionar particiones específicas para guardar/cargar datos, dentro del dispositivo montado en la pantalla [SF1] CURRENT (apartado anterior).
[SF3] FORMAT	Para poder utilizar una nueva tarjeta SmartMedia /dispositivo USB con el MOTIF ES, deberá procederse a su formateo. Utilice esta operación para formatear la tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB y asignarle una etiqueta de volumen. Encontrará instrucciones sobre el formateo en la página 268.
Format	Determina el dispositivo de almacenamiento que se va a formatear. Cuando se ajusta a "USB", en la esquina derecha de la pantalla aparecerá "Slot". Seleccione la ranura a la que accederá cuando el dispositivo USB conectado sea compatible con medios múltiples. Ajustes: CARD, USB
Type	Disponible cuando Format (apartado anterior) se ajusta a "USB". Especifique la partición que va a formatear. Ajustes: all, partition1 – 4
Volume Label	Asigna un nombre a la etiqueta de volumen. En "Funcionamiento básico" (página 53) encontrará instrucciones sobre la asignación de nombres.

[F2] SAVE

Nombre de archivo/carpeta Cuadro de selección de archivo/carpeta



Pulse el botón [F6] NEW para crear una nueva carpeta.

esta operación le permite guardar archivos en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB.

En las páginas siguientes encontrará instrucciones sobre el almacenamiento de archivo de los distintos tipos de datos: página 86 (voces), página 92 (actuaciones), página 97 (formas de onda), página 132 (canciones/patrones).

Current	Indica el directorio (carpeta) actual. Esta indicación cambia automáticamente según el directorio (carpeta) especificado en el cuadro de selección de archivo/carpeta.
TYPE	Entre los distintos tipos de datos creados en el MOTIF ES, puede guardarlos todos o sólo un tipo de datos determinado en un archivo individual. Este parámetro determina el tipo de datos específico que se guardará en un archivo individual. Ajustes: consulte la "Información suplementaria" de la página 268.

[F3] LOAD

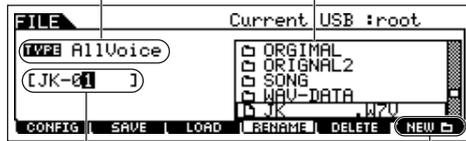
Esta operación le permite cargar archivos de una tarjeta SmartMedia o de un dispositivo USB en el MOTIF ES.

Current	Indica el directorio (carpeta) actual. Esta indicación cambia automáticamente según el directorio (carpeta) especificado en el cuadro de selección de archivo/carpeta.
TYPE	Entre los diversos tipos de datos almacenados en un archivo individual de una tarjeta SmartMedia o de un dispositivo USB, puede cargar todos o sólo un tipo de datos determinado en un archivo individual. Este parámetro determina el tipo de datos específico que se cargará en un archivo individual. Ajustes: consulte la "Información suplementaria" de la página 268.

[F4] RENAME

Seleccione el tipo de archivo deseado.

Seleccione el archivo/carpeta al que va a asignar un nombre.



Asigne un nombre al archivo seleccionado. Consulte "Funcionamiento básico", página 53.

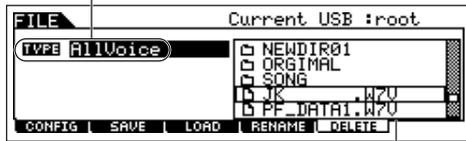
Pulse el botón [F6] NEW para crear la nueva carpeta.

En esta pantalla puede reasignar nombre a los archivos de la tarjeta SmartMedia /dispositivo USB seleccionados, con un máximo de ocho caracteres alfanuméricos.

Los nombres de los archivos deben asignarse de acuerdo con la convención de asignación de nombres de MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MS-DOS, estos caracteres serán reemplazados automáticamente por guiones bajos "_" al guardarlos.

[F5] DELETE

Seleccione el tipo de archivo deseado.



Seleccione el archivo o carpeta que va a borrar.

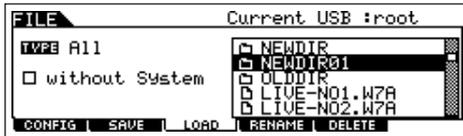
Desde esta pantalla podrá borrar archivos de la tarjeta SmartMedia/dispositivo USB seleccionados. Seleccione el archivo o carpeta deseados como se indica a continuación y pulse el botón [ENTER].

■ Información suplementaria

Selección de archivo () / carpeta ()

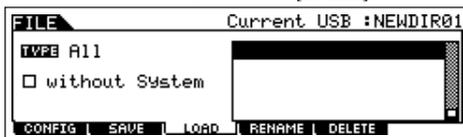
Las ilustraciones e instrucciones siguientes le explican la manera de seleccionar archivos y carpetas de los dispositivos de almacenamiento SmartMedia/USB en el modo del archivo.

Mueva el cursor al archivo o carpeta deseados con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.



Para volver al nivel superior siguiente, pulse el botón [EXIT].

Para acceder al contenido de la carpeta, haga resaltar la carpeta y pulse el botón [ENTER].



Mueva el cursor al archivo o carpeta deseados con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

Formateo de una tarjeta SmartMedia o un dispositivo USB

Antes de poder utilizar una tarjeta SmartMedia o un dispositivo de almacenamiento USB con el MOTIF ES, deberá formatearlos. Siga las instrucciones indicadas a continuación.

⚠ PRECAUCIÓN

Si ya existen datos en la tarjeta SmartMedia o en el dispositivo USB, tenga cuidado de no formatearlos. Si lo hace, todos los datos previamente grabados se borrarán.

1 Inserte la tarjeta SmartMedia en la ranura CARD o conecte el dispositivo USB en el terminal USB TO DEVICE.

Si es necesario, inserte el medio correspondiente en la ranura del dispositivo USB.

2 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo.

3 Pulse el botón [F1] CONFIG y luego FORMAT para acceder a la pantalla de formateo.



4 Seleccione el medio que va a formatear.

Mueva el cursor al sitio del valor de Format y seleccione “CARD” o “USB”. Cuando seleccione “USB”, especifique el número de ranura en la parte superior derecha de la pantalla y seleccione la partición que va a formatear en el sitio de valor de Type en la segunda línea de la pantalla.

5 Especifique la etiqueta de volumen.

Mueva el cursor a “Volume Label” e introduzca una etiqueta de volumen. Respecto de la asignación de nombre, consulte la página 53 del funcionamiento básico.

6 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de formateo.

7 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar el formateo.

Al terminar el formateo, aparecerá un mensaje “Completed” y el funcionamiento volverá a la pantalla original.

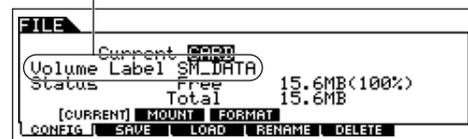
⚠ PRECAUCIÓN

Mientras tiene lugar el formateo, siga estas instrucciones:

- No extraiga ni expulse nunca el medio del dispositivo de almacenamiento (SmartMedia o USB).
- No desenchufe ni desconecte ninguno de los dispositivos.
- No apague nunca el MOTIF ES o los dispositivos correspondientes.

8 Pulse el botón [SF1] CURRENT y compruebe si el dispositivo actual reconocido es “CARD” (tarjeta SmartMedia en la ranura CARD) o “USB” (dispositivo de almacenamiento USB conectado al MOTIF ES).

Nivel de volumen de la partición seleccionada.



Cambie el ajuste de Current según corresponda.

NOTA Al ejecutar la operación de formateo en el modo de archivo, la tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB serán formateados al formato MS-DOS o Windows. Los dispositivos de almacenamiento SmartMedia/USB formateados puede que no sean compatibles con otros dispositivos como ordenadores Macintosh o cámaras digitales.

Tipos de archivos que puede gestionar el MOTIF ES

Tipos de archivos del MOTIF ES que pueden almacenarse en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo USB [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
Dir		Cuando se ajusta a "TYPE", sólo se visualizan en el cuadro de selección de archivo/carpeta los directorios (carpetas) y la operación Save no puede realizarse.
All	W7A	Todos los datos de la memoria de usuario interna (Flash ROM) del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB.
AllVoice	W7V	Todos los datos de voces de usuario de la memoria de usuario (Flash ROM) interna del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB. Además, las formas de onda obtenidas con la función de muestreo y asignadas a cualquiera de las voces se almacenarán juntas.
PluginAllBulk 1, 2, 3	W2B	Todos los datos de la tarjeta Plug-in (datos de voz de tarjeta creados con el software de edición que va con la tarjeta y los ajustes relacionados con tarjetas del modo de utilidades) son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB. Los números 1, 2 y 3 corresponden a las ranuras Plug-in.
UsrARP	W2G	Todos los datos de arpegio de usuario de la memoria de usuario interna (Flash ROM) del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB.
AllSong	W7S	Todos los datos de canciones de usuario de la memoria de usuario interna (Flash ROM) del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB.
AllPattern	W7P	Todos los datos de patrones de usuario de la memoria de usuario interna (Flash ROM) del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB.
SMF	MID	Los datos de pista de secuencia (1-16) y de pista de tiempo de canciones o patrones creados en el modo de canción/patrón pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como datos de archivo MIDI estándar (Formato 0).
AllWaveform	W2W	Todos los datos de ondas y muestras de usuario de la memoria de usuario interna (Flash ROM) del MOTIF ES son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB.
Wav	WAV	Los datos de muestras creados en el modo de muestreo pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como un archivo WAV (formato de audio de Windows).
Aiff	AIF	Los datos de muestras creados en el modo de muestreo pueden guardarse en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como un archivo AIFF (formato de audio de Macintosh).
Voice Editor	W7E	Todos los datos de voz de usuario de los bancos de usuario (Flash ROM) son tratados como un solo archivo y se guardan en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB. El archivo guardado puede cargarse en el programa Voice Editor (incluido en el CD-ROM) del ordenador.

* Se asignan automáticamente al archivo guardado.

NOTA Cuando se selecciona "AllSong" o "AllPattern" como tipo de archivo, las voces de muestras y las ondas creadas con la función de muestreo del modo de canción/patrón también se guardan juntas.

Tipos de archivos de una tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB que pueden cargarse en el MOTIF ES [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
Dir		Cuando se ajusta a "TYPE", sólo se visualizan en el cuadro de selección de archivo/carpeta los directorios (carpetas) y la operación Save no puede realizarse.
All	W7A	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "all" pueden cargarse y recuperarse en el MOTIF ES. Cuando está marcado el cuadro situada a la izquierda de "without system", sólo no se cargarán los ajustes del modo de utilidades.
AllVoice	W7V	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All Voice" pueden cargarse y recuperarse en el MOTIF ES.
Voice	W7A W7V	Una voz seleccionada de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" o "All Voice" puede seleccionarse y cargarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que los iconos () de "W7A" y "W7V" cambian a () (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 87).
Performance	W7A	Una actuación seleccionada de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" puede seleccionarse y cargarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que el icono () de "W7A" cambia a () (como carpeta virtual) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 92).
PluginAllBulk 1, 2, 3	W2B	Un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "Plugin All Bulk 1, 2, 3" puede cargarse y recuperarse en la tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que las mismas tarjetas Plug-in deben estar instaladas en la misma ranura que cuando se guardó el archivo.
Usr ARP	W7G	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "UsrARP" pueden guardarse y recuperarse en el MOTIF ES.
All Song	W2S	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All Song" pueden guardarse y recuperarse en el MOTIF ES.
Song	W2A W7S MID	Una canción determinada de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" o "All Song" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que los iconos () de "W7A" y "W7S" cambian a () (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 133). Además, cuando seleccione este tipo de archivo podrá cargar el archivo MIDI estándar (formato 0, 1) en una canción específica.
All Pattern	W7P	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All Pattern" pueden guardarse y recuperarse en el MOTIF ES.
Pattern W7P MID	W7A como tipo All	Un patrón determinado de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All Pattern" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que los iconos () de "W7A" y "W7P" cambian a () (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 133). Además, cuando seleccione este tipo de archivo podrá cargar el archivo MIDI estándar (formato 0, 1) en una sección específica de un patrón.

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
All Waveform	W7W	Los archivos guardados en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" o "All Waveform" pueden guardarse y recuperarse en el MOTIF ES.
Waveform	W2A W7W WAV AIF	Una forma de onda determinada de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" o "All Waveform" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que los iconos () de "W7A" y "W7W" cambian a () (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 133). Además, cuando seleccione este tipo de archivo podrá cargar el archivo WAV y el archivo AIFF en el destino especificado, que será diferente según el modo en que se encuentre al acceder al modo de archivo (guía rápida, páginas 100 y 109).
SampleVoice	W7A W7S W7P	Una voz de muestra determinada de un archivo guardado en la tarjeta SmartMedia/dispositivo de almacenamiento USB como tipo "All" o "All Song" o "All Pattern" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Tenga en cuenta que los iconos () de "W7A" y "W7W" y "W7P" cambian a () (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (guía rápida, página 133). Este tipo de archivo sólo está disponible cuando se accede al modo de archivo desde el modo de canción/patrón.
Voice Ediot	W2E	Los datos de voz editados en el ordenador con el software incluido Voice Editor pueden cargarse en el MOTIF ES.

* Asignado al archivo que puede cargarse.

NOTA Además de los tipos de archivo mencionados, pueden cargarse en el MOTIF archivos de los samplers A5000/A4000/A3000/SU700k de Yamaha y S1000/S3000 de AKAI.

NOTA Cuando se carguen archivos de los samplers de la serie A de Yamaha (A5000/A4000/A3000), una marca "S" junto al nombre del archivo indicará que contiene sólo datos de muestra y una "P" indicará que son datos de programa (parámetros relacionados con la voz, etc.). Cuando se acceda al modo de archivo desde el modo de voz/actuación, podrá cargarse el archivo marcado con una "P" y los dos tipos siguientes podrán seleccionarse en lugar del banco de formas de onda o de teclas.

Tipo 1: Sólo se importa una muestra en una forma de onda determinada. Este tipo utiliza distintos ajustes del MOTIF ES y también se cargan los parámetros correspondientes a los cuatro elementos. Las muestras extras no se cargan.

Tipo 2: se importan varias muestras en una forma de onda determinada. Los parámetros correspondientes a los cuatro elementos no se cargan en el MOTIF ES. Las muestras extras no se cargan.

Compatibilidad de datos con MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8

Entre los datos creados en el MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF8, pueden cargarse voces, formas de ondas, voces de muestra en el MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8.

Voces

Una canción determinada de un archivo (extensión: W2A, W2V) guardado en el dispositivo de almacenamiento como tipo "All" o "AllVoice" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "Voice" y ejecute el procedimiento de carga.

De manera similar, un archivo (extensión: W2V) guardado en la tarjeta SmartMedia o el dispositivo de almacenamiento USB como "AllVoice" en el MOTIF puede cargarse en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "AllVoice" y ejecute el procedimiento de carga.

Además, los archivos de Voice Editor l(extensión: W2E) pueden cargarse en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "Voice Editor" y ejecute el procedimiento de carga.

NOTA Las voces cargadas en el MOTIF ES 6/7/8 puede que no produzcan el mismo sonido que los de los MOTIF 6/7/8 originales, puesto que el contenido de las formas de onda predefinidas y la estructura de los efectos son diferentes entre las dos series de instrumentos.

Formas de onda

Una forma de onda determinada de un archivo (extensión: W2A, W2W) guardado en el dispositivo de almacenamiento como tipo "All" o "AllWaveform" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "Waveform" y ejecute el procedimiento de carga.

De manera similar, un archivo (extensión: W2W) guardado en la tarjeta SmartMedia o el dispositivo de almacenamiento USB como "AllWaveform" en el MOTIF puede cargarse en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "AllWaveform" y ejecute el procedimiento de carga.

Voces de muestra

Una voz de muestra determinada (extensión: W2A, W2S, W2P)del archivo guardado en el dispositivo de almacenamiento como tipo "All" o "AllSong" o "AllPattern" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF ES. Ajuste TYPE en la pantalla [F3] LOAD a "SampleVoice" y ejecute el procedimiento de carga.

Modo Máster

■ Creación de másteres – procedimiento básico

El modo máster le permite reproducir y editar combinaciones especiales de programas denominadas “másteres”. Un máster consta de hasta cuatro voces o actuaciones diferentes, cada una de ellas asignada a una “zona” MIDI independiente. De manera alternativa, el puede contener canciones o patrones específicos. De esta forma, el modo le permite configurar el instrumento tal como lo requiera para actuaciones en directo, cambiando de máster a medida que lo necesite. Para crear un máster, ajuste los distintos parámetros indicados a continuación en los modos de reproducción de másteres y edición de másteres. Utilice el modo de operaciones de máster para inicializar datos o para transferirlos a otro dispositivo.

Una vez que haya editado un máster, podrá almacenarlo en un banco de usuario de la memoria interna (Flash ROM) y guardar todos los másteres editados en una tarjeta SmartMedia o en un dispositivo de almacenamiento USB, en el modo de archivo.

Modo de reproducción de másteres

[MASTER] → Máster selection

Este modo le permite realizar distintas operaciones de edición general en el máster seleccionado. En cuanto a operaciones de edición más detalladas y completas, utilice el modo de edición de másteres. Los parámetros editados, excepto algunos de ellos, se guardan en la memoria interna Flash ROM como máster de usuario.

[F1] PLAY

OCT (Octava) Indica el ajuste de octava del teclado realizado con los botones [OCTAVE]. También puede cambiarse con la operación siguiente: [UTILITY] – [F1] GENERAL – [SF2] KBD – Octave.

ASA (ASSIGN A)
ASB (ASSIGN B) Indica las funciones asignadas a los mandos respectivos (marcados “ASSIGN A” y “ASSIGN B”) cuando los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] están iluminados. Las funciones se asignan en la pantalla [UTILITY] – [F4] CTL – ASN – [SF2] ASSIGN.

NOTA Los ajustes OCT (octava), ASA (asignación A) y ASB (asignación B) no se pueden asignar de manera independiente a cada máster. Por esta razón, no se guardan como máster individual en el modo de almacenamiento de másteres (página 137).

AS1 (ASSIGN 1)
AS2 (ASSIGN 2) Indica los valores obtenidos mediante el control de los mandos respectivos (marcados “ASSIGN 1” y “ASSIGN 2”) cuando los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] están iluminados. Las funciones asignadas a estos mandos dependen del ajuste de la voz seleccionada como programa máster.

[SF1] ARP1 (arpeggio 1) –
[SF5] ARP5 (arpeggio 5) Con estos botones puede acceder a los tipos de arpeggio, a los cuales están asignados. El tipo de arpeggio asignado a cada botón depende del programa (voz, actuación, canción, patrón) seleccionado como máster.

[F2] MEMORY

Desde esta pantalla puede ajustar parámetros básicos del máster, incluido el modo seleccionado con el número de máster y de programa.

Mode Determina el modo asociado al número de máster.
Ajustes: Voice, Performance, Pattern, Song

Memory Determina el número de programa recuperado al seleccionar el máster.
Ajustes:
Cuando el modo se ajusta a Voice: Seleccione un banco y un número de voz. Consulte las instrucciones de la página 60.
Cuando el modo se ajusta a Performance: Seleccione un banco y un número de actuación. Consulte las instrucciones de la página 67.
Cuando el modo se ajusta a Pattern: Seleccione un patrón y una sección. Consulte las instrucciones de la página 57.
Cuando el modo se ajusta a Song: Seleccione un número de canción. Consulte las instrucciones de la página 56.

Zone Switch Este parámetro determina si se utilizará (on) o no (off) la función Zone. Los detalles sobre la función Zone los encontrará en la página 137.
Ajustes: on, off

NOTA Cuando se ajusta el modo a “Voice” o “Performance” y se activa la función de zona, sólo puede utilizarse la zona 1 en el ajuste por defecto de fábrica (si reproduce las zonas 2-4 no se producirá ningún sonido). Puede utilizar estas zonas ajustando los distintos parámetros del modo de edición de másteres.

Modo de edición de másteres

[MASTER] → Máster selection → [EDIT]

La edición de másteres se divide en edición común, para el ajuste de parámetros comunes a todas las zonas, y edición de zona, para el ajustes de parámetros de zonas individuales.

Cuando se activa el conmutador de zona en la pantalla [F2] MEMORY del modo de reproducción de másteres, sólo se podrá disponer de la edición común.

Edición común [MASTER] → Master selection → [EDIT] → [COMMON]

Con estos parámetros se realizan ediciones generales (comunes) de las cuatro zonas del máster seleccionado.

[F1] NAME

En esta pantalla puede componer un nombre para el máster. En la página 53, “Funcionamiento básico”, encontrará instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres.

[F2] OTHER

KnobSlider	<p>En esta pantalla puede elegir la fila de funciones de mandos/deslizantes que se iluminará y seleccionará.</p> <p>Ajustes:</p> <p>pan.....al seleccionar el máster, se iluminará el indicador [PAN/SEND] para controlar la fila de panorámico/envío.</p> <p>tone.....al seleccionar el máster, se iluminará el indicador [TONE] para controlar la fila del tono.</p> <p>assign.....al seleccionar el máster, se iluminarán los indicadores [PAN/SEND] y [TONE] para controlar fila de asignación.</p> <p>MEQof's.....al seleccionar el máster, se iluminará el indicador [EQ] para controlar la fila de ecualización. Cuando se ajusta el modo a voz, está disponible MEQof's. Cuando se ajusta a actuación, canción o patrón, está disponible PartEQ.</p> <p>MEF.....al seleccionar el máster, se iluminarán los indicadores [ARP FX] y [EQ] para controlar la fila de efectos maestros.</p> <p>arpFx.....al seleccionar el máster, se iluminará el indicador [ARP FX] para controlar la fila de efectos de arpegio.</p> <p>zone.....al seleccionar el máster, no ilumina ningún indicador y se accede a las funciones mando/deslizantes especialmente ajustadas para cada zona respectiva (página 137). Sólo está disponible cuando se activa Zone Switch en la pantalla [F2] MEMORY del modo de reproducción de másteres.</p>
-------------------	---

Zone Edit [MASTER] → Master selection → [EDIT] → Zone selection

Con estos parámetros podrá editar las zonas individuales que constituyen un máster. La edición de zona sólo está disponible cuando se ha activado el interruptor de zona (Zone Switch) en la pantalla [F2] MEMORY del modo de reproducción de másteres.

[F1] TRANS (transmisión)

Desde esta pantalla puede determinar la manera en que cada zona transmitirá datos MIDI al tocar el teclado.

TransCh (canal de transmisión)	<p>Determina el canal de transmisión MIDI de cada zona.</p> <p>Ajustes: 1 – 16</p>
TGSwitch (interruptor del generador de tonos)	<p>Determina si se transmitirán o no mensajes MIDI de cada zona del bloque del generador de tonos.</p> <p>Ajustes: on, off</p>
MIDISwitch	<p>Determina si se transmitirán o no mensajes MIDI de cada zona a un dispositivo MIDI externo.</p> <p>Ajustes: on, off</p>

[F2] NOTE

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con el tono y el teclado para cada zona, permitiendo configurar divisiones de zonas y determinar el margen de tono para cada zona.

Octave	<p>Determina el número de octavas de transposición ascendente o descendente del margen de la zona.</p> <p>Ajustes: -3 – 0 (valor por defecto) – +3</p>
Transpose	<p>Determina el número de semitonos de transposición ascendente o descendente del margen de la zona.</p> <p>Ajustes: -11 – 0 (valor por defecto) – +11</p>
NoteLimit H, L (superior, inferior)	<p>Determina las notas inferior y superior del margen de cada zona. La zona seleccionada sonará sólo cuando se toquen notas dentro de este margen.</p> <p>Ajustes: C-2 (Do-2) – G8 (Sol8)</p>

[F3] TX SW (interruptor de transmisión)

Desde esta pantalla puede ajustar la manera en que la reproducción de cada zona individual afectará a la transmisión de diversos datos MIDI, como mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando se active (on) el parámetro correspondiente, al reproducirse la zona seleccionada se transmitirán los datos MIDI asociados. Tenga en cuenta que existen dos tipos de pantallas diferentes (véase a continuación). Cada tipo de pantalla presenta los mismos ajustes en un formato diferente; utilice el tipo con el que se sienta más cómodo.

- Pantalla que muestra las cuatro zonas
- Pantalla que muestra todos los parámetros de una zona

Tenga en cuenta que puesto que no pueden visualizarse simultáneamente en la pantalla de zona todos los parámetros disponibles, deberá utilizar los controles de cursor para moverse por la pantalla y poder ver y ajustar los parámetros restantes.

Ajustes:

Bank (TG)	Determina si se transmiten o no mensajes MSB/LSB de selección de banco al generador de tonos interno.
PC (TG)	Determina si se transmiten o no mensajes de cambio de programa al generador de tonos interno.
Bank (MIDI)	Determina si se transmiten o no mensajes MSB/LSB de selección de banco al generador de tonos externo por MIDI.
PC (MIDI)	Determina si se transmiten o no mensajes de cambio de programa al generador de tonos externo por MIDI.
PB (inflexión de tono)	Determina si se transmiten o no mensajes de inflexión de tono al generador de tonos externo por MIDI.

MW (rueda de modulación)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados con la rueda de modulación de tono al generador de tonos interno y externo.
RB (controlador de cinta)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados con el controlador de cinta al generador de tonos interno y externo.
ChAT (aftertouch de canal)	Determina si se transmiten o no mensajes de aftertouch de canal generados al pulsar las teclas al generador de tonos interno y externo.
FC1 (pedal controlador 1) FC2 (pedal controlador 2)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI, generados al pulsar el pedal controlador opcional, al generador de tonos interno y externo.
Sus (sustain)	Determina si se transmiten o no mensajes de sustain, generados al pulsar el pedal conmutador conectado al terminal SUSTAIN, al generador de tonos interno y externo.
FS (pedal interruptor)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI, generados al pulsar el pedal conmutador conectado al terminal ASSIGNABLE, al generador de tonos interno y externo.
Knob	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados con los mandos al generador de tonos interno y externo.
Slider	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI generados con los deslizantes al generador de tonos interno y externo.
BC (controlador de soplido)	Determina si se transmiten o no mensajes MIDI, generados con el controlador de soplido conectado al terminal BREATH, al generador de tonos interno y externo.
Vol (volumen)	Determina si se transmiten o no mensajes de volumen al generador de tonos interno y externo.
Pan	Determina si se transmiten o no mensajes de panorámico al generador de tonos interno y externo.

[F4] PRESET

Desde esta pantalla puede realizar los ajustes relacionados con la voz de cada zona, en el número programa de máster seleccionado. De esta manera, la selección de un máster diferente recuperará automáticamente un juego totalmente distinto de voces y de ajustes relacionados con las voces para las cuatro zonas.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (cambio de programa)	Determina la asignación de voz para cada zona del máster seleccionado. Ajustes: Consulte las voces en la lista de datos adjunta.
Volume	Determina el nivel de salida de la voz de cada zona. Ajustes: 0 – 127
Pan	Determina la posición panorámica estéreo de la voz de cada zona. Ajustes: L64 (izquierda) – C (centro) – R63 (derecha)

[F5] KN/CS (mando/deslizante de control)

Desde esta pantalla puede determinar qué números de cambio de control se utilizarán para los mandos y para los deslizantes de cada zona. Estos ajustes están disponibles sólo cuando el parámetro Knob/Slider (de la pantalla [F2] OTHER de Common Edit Other) se ajusta a “zone”.

Ajustes: off, 1 – 95

Modo de operaciones de máster

[MÁSTER] → [JOB]

El modo de operaciones de máster contiene dos operaciones (“Jobs”) de gran utilidad: una permite inicializar los datos maestros, y otra transmitir los datos de máster editados a un dispositivo MIDI externo o a un ordenador.

Después de ajustar los parámetros necesarios en la pantalla seleccionada, pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.

[F1] INIT (inicializar)

Esta función le permite inicializar todos los parámetros de máster a sus valores de fábrica. Además le permitirá inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes comunes, ajustes de cada zona, etc., algo muy útil para crear un máster totalmente nuevo partiendo de cero.

Tiempo de parámetro (para inicializar): All, common, zone

ALL	Se inicializarán todos los ajustes del máster seleccionado.
Common	Se inicializarán los ajustes de parámetros comunes del máster seleccionado.
Zone	Puede inicializar los ajustes de zona a uno de los tres tipos siguientes.
Split	Divide el teclado con la zona 1 y la zona 2. “UpperCh” determina el canal de transmisión MIDI del margen superior del teclado. “LowerCh” determina el canal de transmisión MIDI para el margen inferior del teclado, y “SplitPoint” determina el número de nota (C2 – G8) que separa los márgenes inferior y superior del teclado.
4Zone	Inicializa las cuatro zonas.
Layer	Permite superponer dos partes con la zona 1 y la zona 2. “UpperCh” y “Lower” determinan los canales de transmisión MIDI de las dos zonas respectivamente.

[F4] BULK (trasvase de datos en bloque)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del máster seleccionado a un ordenador u otro dispositivo MIDI para archivar datos. Más detalles en la página 185.

NOTA Para poder ejecutar un trasvase de datos en bloque, deberá especificar el número de dispositivo MIDI correcto mediante la siguiente operación [UTILITY] – [F5] MIDI [SF1] CH - DeviceNo.

Modo de almacenamiento de másteres

[MÁSTER] → Máster selection → [STORE]

Esta función le permite guardar la actuación editada en la memoria de usuario (Flash ROM).
En la página 137 de la guía rápida encontrará los detalles.

Apéndice

Pantallas de información

Estas útiles pantallas le permiten comprobar de un vistazo algunos de los ajustes más importantes de cada modo. Seleccione el modo deseado y luego pulse el botón [INFORMATION] para acceder a la pantalla de información de dicho modo. Para salir de la pantalla, pulse el botón otra vez (o cualquier otro botón del panel).

Tabla de modos

VOICE		TCH= 1
INFORMATION		
Bank	063/000	InsA:3 Band EQ
EL 1234	Poly	InsB:Thru
Porta	off	Rev:Hall 1
PB	- 2/+ 2	Cho:Chorus 1

Bank

Indica el banco/número (página 60) de la voz actual seleccionada.

EL 1234

Indica la voz actual seleccionada, el estado activado/desactivado de los cuatro elementos y el estado mono/poli (página 79).

Porta (portamento)

Indica el estado activado o desactivado del portamento de la voz actual seleccionada.

PB (inflexión de tono)

Indica el ajuste superior/inferior del margen de inflexión de tono.

InsA (inserción A), InsB (inserción B), Rev (reverberación), Cho (chorus)

Indica el tipo de efecto actual seleccionado para cada bloque de efectos (página 179).

Modo de actuación

PERF		TCH= 1
INFORMATION		
Bank	063/064	Ins: 1 2 3 4
1:PLG100-UH		InsPLG: <input type="checkbox"/>
2:PLG150-AN		Rev:Hall 1
3:PLG150-PF		Cho:Chorus 1

Bank

Indica el banco/número (página 67) de la actuación seleccionada.

1 (tarjeta Plug-in 1), 2 (tarjeta Plug-in 2), 3 (tarjeta Plug-in 3)

Indica el estado de instalación de la tarjeta Plug-in respectiva. El nombre de la tarjeta Plug-in se visualiza a la derecha del número de ranura correspondiente. Cuando se activa PolyExpand (página 265) en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura aparecerá una "P".

Ins (inserción), InsPLG (inserción Plug-in)

Indica el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción y el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción Plug-in (si se ha instalado la tarjeta PLG100-VH).

Rev (reverberación)

Indica el tipo de efecto actual seleccionado para cada bloque de efectos (página 179).

Modo de canción

● Modo de reproducción de canciones

SONG		Loc1=001 Loc2=001
INFORMATION		
SequencerMemory 40.2KB/896.0KB		

Indica la cantidad de espacio en memoria sin usar (disponible) (DRAM) para la grabación de canciones.

● Modo de mezcla de canciones

SONG MIX		Pan=C
INFORMATION		
PlugInfo	Port	Ins: 1 2 3 4 5 6 7 8
1:PLG100-UH (1)		InsPLG: <input type="checkbox"/>
2:PLG150-AN off		Rev:Hall 1
3:PLG150-PF off		Cho:Chorus 1

PlugInfo/Port (estado de instalación de tarjetas Plug-in)

Indica el nombre de la tarjeta Plug-in y su número de puerto MIDI (página 265) a la derecha del número de ranura. Cuando se activa PolyExpand (página 265) en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura aparecerá una "P".

Ins (inserción), InsPLG (inserción Plug-in)

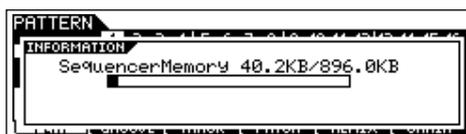
Indica el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción y el número de parte a la que se aplica el efecto de inserción Plug-in (si se ha instalado la tarjeta PLG100-VH).

Rev (reverberación)

Indica el tipo de efecto seleccionado para cada bloque de efectos (página 180).

Modo de patrón

● Modo de reproducción de patrones



Indica la cantidad de espacio en memoria sin usar (disponible) (DRAM) para la grabación de frases de patrón.

● Modo de mezcla de patrones

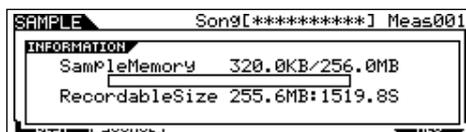
Igual que en el modo de mezcla de canciones.

● Modo de edición de voces de mezcla

Igual que en el modo de voz.

Modo de muestreo

● Modo de muestreo



SampleMemory

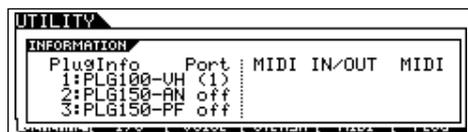
Indica la cantidad de memoria utilizada por el muestreo.

RecordableSize

Indica la cantidad de memoria de muestreo disponible (sin utilizar) y el tiempo de muestreo disponible.

NOTA Tenga en cuenta que se necesitan 320 KB de memoria en los módulos DIMM instalados para la gestión de ondas (muestras), aunque no haya ninguna muestra en memoria.

Modo de utilidades



PlugInfo/Port

(estado de instalación de tarjetas Plug-in)

Indica el nombre de la tarjeta Plug-in y su número de puerto MIDI (página 265) a la derecha del número de ranura. Cuando se activa PolyExpand (página 265) en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura se indica "P".

MIDI IN/OUT

Indica el terminal o terminales físicos que se utilizarán para la transmisión y recepción de datos MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB o mLAN (si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN16E).

Modo de archivo



Card Free/USB Free

Indica la cantidad de memoria disponible (sin usar) de la tarjeta SmartMedia instalada en la ranura de tarjetas o del dispositivo de almacenamiento USB conectado al MOTIF ES.

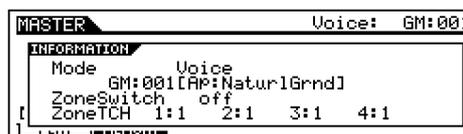
Partition

Indica la partición montada el dispositivo de almacenamiento USB conectado.

Current Dir (directorio actual)

Indica el directorio actual seleccionado.

Modo de máster



Mode

Indica el modo y número de programa asignado en memoria del máster seleccionado.

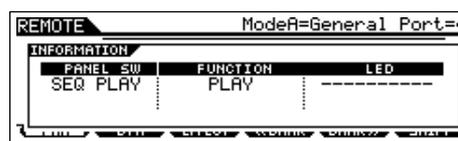
ZoneSwitch

Indica el estado activado o desactivado el conmutador de zona.

ZoneTCH (canal de transmisión de zona)

Indica el canal de transmisión MIDI de cada zona (si se ha activado el conmutador de zona).

Modo de control remoto



Encontrará más detalles en la página 152.

Mensajes de pantalla

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
Are you sure? [YES]/[NO]	Confirma si desea ejecutar una operación determinada. Pulse [INC/YES] o [DEC/NO].
Arp memory full	La memoria interna para datos de arpegios está completa, lo que impide el almacenamiento de los datos de secuencia grabados como arpegio.
Arpeggio type stored	El tipo de arpegio actual se ha almacenado en uno de los botones [SF1] - [SF5].
Bad disk or card.	La tarjeta SmartMedia o el dispositivo de almacenamiento USB disco son inservibles. Formatee la tarjeta o el dispositivo e inténtelo de nuevo.
Bulk protected.	Se han recibido datos de bloque estando RcvBulk ajustado a "protect" (véase página 264).
Can't find associated files.	No se encuentra el archivo de voces asociado al cargar un archivo en formato AKAI S1000/S3000.
Can't undo OK? [YES]/[NO]	Cuando se ejecutan determinadas operaciones del modo de canción/patrón, la memoria interna se llena y no puede utilizarse la función "deshacer". Pulse [INC/YES] si está conforme, o [DEC/NO] para cancelar la operación. Inténtelo después de borrar canciones, patrones o frases de usuario que no necesite.
Choose user phrase.	Ha intentado grabar una pista de patrón que tiene asignada una frase predefinida. Si desea usar una frase predefinida como material base para la grabación de patrones, cópiela en una frase de usuario antes de la grabación.
Completed.	Se han llevado a cabo las operaciones de carga, almacenamiento, formateo... especificadas.
Copy protected.	Ha intentado exportar o guardar una fuente de audio digital protegido contra copias.
Device number is off.	No se pueden transmitir/recibir los datos de bloque porque el número de dispositivo está desactivado.
Device number mismatch.	No se pueden transmitir/recibir los datos de bloque porque los números de dispositivo no coinciden.
Digital in unlocked.	La señal de entrada digital de la AIEB2 está desbloqueada (no se recibe ni se graba correctamente).
Disk or card full.	La tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB están llenos y no pueden guardarse más datos. Use una tarjeta o un dispositivo USB nuevos, o libere espacio borrando datos que no necesite de la tarjeta o del dispositivo.
Disk or card not ready.	La tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB no están insertados o conectados al MOTIF ES correctamente.
Disk or card read/write error.	Error durante la lectura o la grabación de/a una tarjeta de memoria o dispositivo USB.
Disk or card write protected.	La tarjeta o el dispositivo están protegidos contra grabación, o ha intentado grabar en un medio de sólo lectura como un CD-ROM.
Effect plug-in is not in slot 1.	La tarjeta Plug-in multiparte no funciona porque no se ha instalado en la ranura 1. Instálela en esta ranura.
Executing...	Se está ejecutando una tarea de formateo u operación. Espere.
File already exists.	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que va a guardar.
File not found.	El archivo del tipo especificado no se encuentra en la tarjeta SmartMedia o en el dispositivo USB.
Folder is too deep.	No se puede acceder a los directorios inferiores a este nivel.
Illegal check box.	No se han marcado las casillas de verificación de una pista de secuenciador que precisa dicha selección. Compruebe las casillas de verificación.
Illegal file.	El archivo no es compatible con el MOTIF ES o no puede cargarse en el modo actual.
Illegal file name.	No se acepta el nombre de archivo especificado. Pruebe con otro nombre.
Illegal input.	Se ha determinado una introducción o valor inadecuados. Compruebe el procedimiento de introducción o el valor.
Illegal phrase number.	En el modo de patrón se ha determinado un número de frase inadecuado. Seleccione la frase de nuevo.
Illegal measure.	En el modo de canción/patrón se ha determinado un compás inadecuado. Seleccione el compás de nuevo.
Illegal sample data.	El MOTIF no puede cargar el archivo de muestras especificado.
Illegal track number.	En el modo de canción/patrón se ha determinado un número de pista inadecuado. Seleccione la pista de nuevo.
Incompatible USB device	Se ha conectado al terminal USB TO DEVICE del MOTIF ES un dispositivo USB incompatible.
Meter mismatch.	En el modo de operación de patrones, la métrica (signatura de tiempo) del patrón de destino no es la misma que la métrica del patrón fuente.
MIDI buffer full.	Imposible procesar los datos MIDI por recibir demasiados datos de una vez.
MIDI data error.	Error durante la recepción de datos MIDI.
MIDI checksum error.	Error durante la recepción de los datos de bloque
Mixing stored.	En el modo de canción/patrón los ajustes de mezcla se han cargado.
Mixing voice full	La voz de mezcla no puede cargarse debido a que el número de voces ya guardadas excede la capacidad máxima.
Multi plug-in is not in slot 3.	La tarjeta Plug-in multiparte no funciona debido a que no se ha instalado en la ranura 3. Instálela en esta ranura.
No data.	Se está ejecutando una operación de canción/patrón y la pista o margen seleccionados no tienen datos. Seleccione una pista o margen de pistas adecuados. Además, este mensaje aparece cuando no se puede ejecutar una operación relacionada con la voz de mezcla cuando dicha voz no está disponible.
No DIMM Memory installed.	No se ha instalado correctamente un par de módulos DIMM, o el par no coincide (página 289).
No F7 (End of Exc.)	Se han introducido o cambiado datos exclusivos sin el byte "End of exclusive" (F7) necesario. Compruebe que F7 está incluido.

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
No response from USB device	No hay respuesta del dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE.
No sample data.	Este mensaje aparece cuando no puede ejecutarse una operación de muestras debido a que dicha muestra no está disponible.
No empty folder.	Ha intentado borrar un archivo con datos.
Now checking plug-in board.	El MOTIF ES está comprobando el estado de instalación de la tarjeta Plug-in durante el encendido.
Now loading... (xxx)	Indica que se está cargando un archivo.
Now saving... (xxx)	Indica que se está guardando un archivo.
Now scanning auto load files	Exploración en busca de los archivos especificados para la carga automática.
Now working...	Ejecución de la asignación de memoria después de completar el muestreo o cancelar la operación de carga/almacenamiento con el botón [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Una operación de almacenamiento graba datos en la tarjeta SmartMedia o en el dispositivo USB, y este mensaje pregunta si desea continuar. Pulse [INC/YES] o [DEC/NO] según corresponda.
Pattern length mismatch.	Una operación de patrón da lugar a un patrón con más de 256 compases.
Phrase length mismatch.	Una operación de patrón da lugar a una frase con más de 256 compases.
Phrase number overflow.	Se ha superado el número máximo de frases (256) durante la grabación, ejecución de una operación de patrón o edición.
Please keep power on.	Se están escribiendo datos en la memoria Flash ROM. No intente apagar la unidad mientras se graban datos en esta memoria. De lo contrario puede producirse la pérdida de todos los datos de usuario y que el sistema se bloquee (debido a la corrupción de datos de la memoria Flash ROM). También puede ocasionar que el MOTIF ES no pueda arrancar correctamente la próxima vez que se encienda.
Please stop sequencer.	La operación que ha intentado ejecutar no puede realizarse durante la reproducción de canciones/patrones.
PLG100 not supported.	La función Plug-in All Bulk Save no se aplica a las tarjetas de la serie PLG100.
Plug-in1 communication error.	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1.
Plug-in1 type mismatch	Se ha seleccionado una voz de usuario creada con la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1 (pero ha sido retirada de esta ranura). 1
Plug-in2 communication error.	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2.
Plug-in2 type mismatch	Se ha seleccionado una voz de usuario creada con la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2 (pero ha sido retirada de esta ranura). 1
Plug-in3 communication error.	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 3.
Plug-in3 type mismatch	Se ha seleccionado una voz de usuario creada con la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 3 (pero ha sido retirada de esta ranura). 1
Power on mode stored	El ajuste del número de programa automáticamente seleccionado al encender el aparato, se ha almacenado.
Receiving MIDI bulk	El MOTIF ES está recibiendo datos de bloque MIDI.
Sample freq is too low.	La frecuencia de muestreo es muy baja y no puede ejecutarse la operación de conversión de frecuencias.
Sample is protected.	La muestra no puede borrarse porque está protegida.
Sample is too long.	La longitud de la muestra es muy larga y no puede ejecutarse la operación de compresión de tiempo.
Sample is too short.	La longitud de la muestra es muy corta y no puede ejecutarse la operación de conversión de frecuencias.
Sample memory full.	La memoria de muestras está llena y no puede ejecutarse más operaciones de muestreo ni de carga.
Scene & Arpeggio type stored	La escena de canción y el tipo de arpeggio se han almacenado en uno de los botones [SF1] - [SF5].
Seq memory full.	La memoria interna para datos de secuencia está llena. Lo que impide realizar operaciones (como grabación, edición, ejecución de operaciones, recepción/transmisión MIDI, o carga desde SmartMedia/USB). Inténtelo después de borrar datos de canción, patrón, o de frases de usuario que no necesite.
System memory crashed.	Imposible escribir datos en la memoria Flash ROM.
This performance uses user voices.	La actuación cargada incluye datos de voces de usuario. Compruebe si las voces guardadas están en el banco de voces de usuario correcto.
Too many favorites	Ha intentado asignar más de 257 voces a la categoría de favoritos.
Too many fixed notes	Al convertir los datos de canción o de patrón en datos de arpeggio, la cantidad de las distintas notas de los datos que se van a convertir exceden las dieciséis. 1
Too many samples.	Se han sobrepasado el número total máximo de muestras (8192).
MIDI bulk transmitting...	El MOTIF ES está enviando datos de bloque MIDI.
USB connection terminate. Press [ENTER].	Se ha producido una interrupción en la conexión con el dispositivo de almacenamiento USB debido a anomalías con la corriente eléctrica. Desconecte el dispositivo USB del terminal USB TO DEVICE y luego pulse el botón [ENTER].
USB device connecting	Reconocimiento de un dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE.
USB power consumption exceeded	El consumo de corriente del dispositivo de almacenamiento USB conectado sobrepasa el valor nominal. 1
USB transmission error	Se ha producido un error durante la comunicación con el dispositivo USB.
Utility stored	Se han almacenado los ajustes del modo de utilidades.

Solución de problemas

No hay sonido al tocar el teclado

- ¿Ha ajustado los cuatro deslizantes a niveles adecuados (que no sean cero ni el valor mínimo)? página 51
- Compruebe el valor del parámetro [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - Volume página 260
- Compruebe el ajuste del parámetro [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - LocalCtrl. Si está desactivado, el generador de tonos interno no sonará página 264
- ¿Están encendidos el MOTIF ES y los equipos externos conectados a él?
- ¿Ha realizado los ajustes de nivel adecuados, incluido el volumen Master del MOTIF ES y los ajustes de volumen de los equipos conectados?
- ¿Está pulsado el pedal controlador (cuando está conectado al terminal FOOT Controller)? 42
- ¿Está el MOTIF ES correctamente conectado con los equipos externos (por ejemplo, amplificador o altavoces) con los cables de audio?
- Si no hay sonido de voz, ¿están los ajustes de efecto y de filtro correctamente ajustados? (los ajustes inadecuados de la frecuencia de corte del filtro pueden provocar la ausencia de sonido).197
- Si no hay sonido de voz, ¿están correctamente activados los cuatro elementos?79
- Si no hay sonido de voz, ¿está el parámetro de volumen correctamente ajustado en la edición común de voces?190
- Si no hay sonido de voz ¿están los parámetros de la edición de elementos de voces (por ejemplo, el conmutador de elementos, límite de nota, límite de velocidad de pulsación) correctamente ajustados en la edición común de voces?195
- Si no hay sonido de actuación ¿se ha asignado una voz a cada parte? Compruébelo en la pantalla [PERFORM] - [F2] VOICE71
- Si no hay sonido de actuación ¿se han ajustado correctamente los parámetros de límite de nota, volumen y salida?71
- Cuando no hay sonido al tocar el teclado en el modo de canción/patrón, compruebe si se ha asignado la voz de muestra o la voz de mezcla a la parte actual102
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿hay alguna pista silenciada?58
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿se han ajustado correctamente el canal de salida de cada pista en el modo de reproducción y el canal de recepción de cada parte en el modo de mezcla?164
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿está correctamente ajustado el volumen o salida de cada parte en el modo de mezcla?233
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿está el filtro MIDI ajustado de modo que los mensajes de nota activada estén bloqueados en la pantalla [SONG] o [PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF2] FILTER?262

La reproducción continúa sin detenerse

- Cuando está activado el botón [ARPEGGIO ON/OFF], púlselo para que se apague su indicador luminoso19
- Cuando se encuentre en el modo de canción o de patrón, pulse el botón [] (Stop)20
- Cuando el sonido de la claqueta continúe, en el parámetro [SONG] o [PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF1] CLICK - Mode seleccione una opción que no sea "all"262

El nivel de sonido es demasiado bajo

- ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen MIDI o expresión MIDI (al usar el pedal controlador)?42
- ¿Está ajustada la frecuencia de corte de los filtros muy alta/baja?161
- Cuando la reproducción de canción/patrón produce un sonido suave ¿es demasiado bajo el ajuste de la desviación de la velocidad de pulsación de la pantalla Groove?114

Sonido distorsionado

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?177
- ¿Son adecuados los ajustes de filtro? (los ajustes de resonancia del filtro muy altos pueden producir distorsión)161
- ¿Hay saturación porque el ajuste del VOLUMEN MAESTRO es demasiado alto?18
- ¿Es demasiado alto el ajuste de volumen de cada elemento del modo de voces, o el volumen de cada parte del modo de actuación, o el volumen de cada pista/parte del modo de canción/patrón?213

Interrupción del sonido

- ¿Está sobrepasando la polifonía máxima admitida por el MOTIF ES?162

Sólo suena una nota a la vez

- ¿Está ajustado el parámetro [VOICE] - [F4] PORTA - Mono/Poly del modo de voces a "mono"? Si desea reproducir un acorde ajuste el parámetro a "poly"188
- ¿Está ajustado el parámetro Mono/Poly del modo de canción/patrón a "mono" en la pantalla [SONG] o [PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Part selection [F1] VOICE - [SF2] MODE? Si desea reproducir un acorde ajuste el parámetro a "poly"235

El tono o los intervalos son erróneos.

- ¿Está el parámetro de afinación maestra de la pantalla [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG ajustado a un valor distinto de "0"?260
- ¿Está el parámetro de desplazamiento de nota (Note Shift) de la pantalla [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG ajustado a un valor distinto de "0"?260
- Cuando el tono de la voz es erróneo compruebe el ajuste de micro afinación de la pantalla [VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF2] PLY MODE190
- Cuando el tono de la voz es erróneo ¿es demasiado alto el ajuste de la profundidad de modulación del tono del LFO del modo de edición de voces?201
- Cuando el tono de la actuación es erróneo ¿está ajustado el parámetro de desplazamiento de nota de cada parte a un valor distinto de "0"?218
- Cuando el tono de la actuación es erróneo ¿está ajustado el parámetro Detune de cada parte a un valor distinto de "0"?218
- Cuando el tono de la reproducción de canción/patrón es erróneo ¿está ajustado el parámetro de desviación de nota de la pantalla Groove ajustado a un valor distinto de "0"?114

No se aplican los efectos

- ¿Está desactivado (off) el botón [EFFECT BYPASS]?177
- ¿Se han girado los mandos [REVERB] y [CHORUS] todo a la izquierda (al mínimo)?50
- ¿Se han ajustado alguno o todos los parámetros de salida de efectos del elemento a "thru"?194
- ¿Se han ajustado alguno o todos los tipos de efectos a "thru" u "off"?179
- Cuando estas incidencias sucedan en los modos de actuación, de canción o de patrón, compruebe si se han ajustado correctamente los parámetros de conmutación de inserción (INS SW)104

Problemas con los arpeggios

■ No se puede iniciar el arpeggio

Compruebe si se ha activado o desactivado el botón [ARPEGGIO ON/OFF]. Cuando el arpeggio no se inicia aunque se haya activado el botón, compruebe los siguientes aspectos.

- Cuando se selecciona el tipo de arpeggio de usuario ¿contiene algún dato el arpeggio seleccionado?189
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de arpeggio como límite de nota y límite de velocidad de pulsación?191
- Si esta situación se produce en el modo de actuación, compruebe el parámetro ArpSwitch de todas las partes en la pantalla [PERFORM] - [EDIT] Part selection - [F1] VOICE - [SF2] MODE. Si los parámetros de todas las partes están desactivados, el arpeggio no se reproducirá aunque se pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF]216
- Si esta situación se produce en el modo de canción/patrón, compruebe el parámetro ArpSwitch de todas las partes en la pantalla [SONG] o [PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] Part selection - [F1] VOICE - [SF2] MODE. Si este parámetro está desactivado para la parte actual, el arpeggio no se activará al tocar el teclado, incluso aunque se pulse el botón [ARPEGGIO ON/OFF]235

■ No se puede detener el arpeggio

- Cuando el arpeggio no se detenga, incluso aunque se libere la tecla, ajuste el parámetro Arpeggio Hold a "off".

Si desea conocer los detalles y la lista de las funciones relacionadas con los arpeggios, consulte la página 169.

Problemas con canciones o patrones

■ La canción o el patrón no se pueden iniciar aunque se pulse el botón [F] (Play).

- ¿Contiene algún dato la canción o el patrón?57, 59
- ¿Está activada la función Remote Control?147
- ¿Está ajustado el parámetro MIDI Sync a interno (uso del reloj interno) en la pantalla [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC?264

■ La canción o el patrón no se pueden grabar.

- ¿Hay suficiente memoria para grabar? La capacidad total de memoria del MOTIF ES determina el número de canciones/patrones que se pueden grabar. Por ejemplo, si la memoria contiene canciones o patrones (frases) que utilizan una gran cantidad de memoria, ésta puede llenarse incluso aunque no se utilicen todos los números de canción o patrón disponibles275
- En el modo de grabación de patrones, ¿contiene datos predefinidos la pista especificada a la que se ha asignado la frase?113

■ No se puede acceder al modo de operaciones de patrón incluso aunque se pulse el botón [JOB] en el modo de patrón.

- Compruebe si el MOTIF ES se encuentra en el modo de cadena de patrones. Si lo está, salga del modo de cadena de patrones y luego pulse el botón [JOB]115

■ No se puede acceder al modo de mezcla de patrones incluso aunque se pulse el botón [MIXING] en el modo de patrón.

- Compruebe si el MOTIF ES se encuentra en el modo de cadena de patrones. Si lo está, salga del modo de cadena de patrones y luego pulse el botón [JOB]115

■ El sonido de la batería es erróneo o no es el esperado cuando se cambia el valor de transposición.

- Esta situación es normal. El cambio del ajuste de transposición durante la reproducción de una voz de batería producirá diferentes sonidos para las mismas teclas pulsadas.

El tono o los intervalos son erróneos.

- ¿Está el parámetro de afinación maestra de la pantalla [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG ajustado a un valor distinto de "0"? 260

El micrófono no funciona correctamente

- Compruebe el modo actual. En los modos de voz y de edición de voces, la parte A/D, que gestiona el sonido del micrófono, no se reconoce 165
- Compruebe si el parámetro Mic/Line está ajustado a "mic" o no en la pantalla [UTILITY] - [F2] I/O - [SF1] INPUT 261
- Compruebe si el mando de ganancia del panel posterior está ajustado la posición mínima o no 25

No se pueden grabar muestras

- Si no puede acceder al modo de muestreo, compruebe si se han instalado módulos DIMM. Para poder acceder a este modo y grabar muestras es necesario tener módulos DIMM instalados 289
- ¿ Ha sobrepasado el número de muestras (bancos de teclas) máximo permitido? 174
- ¿ Hay disponible suficiente memoria de muestras? 276
- ¿ Es correcto el ajuste de fuente de muestreo? 172
- ¿ Es correcto el ajuste del modo Trigger? 175

Problemas con tarjetas Plug-in

■ No se puede seleccionar una voz Plug-in incluso aunque se haya instalado una tarjeta Plug-in.

- Compruebe si el indicador SLOT (de ranuras 1-3) correspondiente al botón PLG seleccionado ([PLG1] - [PG3]) está activado o no 21
- Si está seleccionado el banco de usuario en la pantalla [VOICE] - [F2] BANK, seleccione el banco predefinido 188
- Compruebe si está seleccionada o no la tarjeta PLG que corresponde a la ranura PLG100-XG. La voz de la tarjeta PLG100XG no puede seleccionarse en los modos de voz o de actuación 163
- Compruebe si está activada o no la tarjeta PLG que corresponde a la ranura PLG100-VH. Esta tarjeta no contiene ninguna voz que pueda seleccionarse, ya que se trata de una tarjeta Plug-in de efectos 74

■ La tarjeta Plug-in no funciona

- ¿Está iluminado el indicador luminoso del número de ranura correspondiente a donde se ha instalado la tarjeta Plug-in? 21
- ¿Se ha instalado la tarjeta PLG100-VH en la ranura 2 ó 3? (esta tarjeta debe instalarse en la ranura 1) 78
- ¿Se ha instalado la tarjeta PLG100-XG en las ranuras 1 ó 2? (ésta tarjeta debe instalarse en la ranura 3) 77

Problemas de ordenador o instrumento MIDI

■ La comunicación de datos entre el ordenador y el MOTIF ES no funciona correctamente.

- Compruebe si el ajuste de puerto del ordenador es correcto.
- Compruebe si el parámetro MIDI IN/OUT está ajustado correctamente en la pantalla [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER. Ajuste el parámetro a "USB" cuando use un cable USB para conectar el MOTIF ES a un ordenador. Ajústelo a "mLAN" cuando para la conexión utilice un cable IEEE 1394. Ajuste el parámetro a "MIDI" cuando utilice cables MIDI 265

■ La comunicación de datos entre el instrumento MIDI y el MOTIF ES no funciona correctamente.

- Compruebe si el parámetro MIDI IN/OUT está ajustado a "MIDI" en la pantalla [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER 265

■ El MOTIF ES no suena correctamente al reproducir datos de canción en el ordenador o en el instrumento MIDI conectados al MOTIF ES.

- Compruebe que ha ajustado el MOTIF ES al modo de canción o de patrón. El modo de voz o de actuación puede que no produzcan el sonido adecuado incluso aunque se reproduzcan datos de canción en el instrumento MIDI o el ordenador conectados al MOTIF ES 36

■ La transmisión/recepción de datos de bloque MIDI no funciona correctamente

- Cuando la recepción no funciona correctamente ¿Está el parámetro Receive Bulk ajustado a "protect" en la pantalla [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH? 264
- Cuando la transmisión no funciona correctamente ¿Está ajustado el número de dispositivo del instrumento MIDI conectado al MOTIF ES de manera que concuerde con el parámetro DeviceNo. en la pantalla [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH? 263

No se pueden guardar los datos en la tarjeta SmartMedia o en el dispositivo de almacenamiento USB

- ¿Está usándose la tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB con la protección contra escritura? (esta protección deberá desactivarse para guardar datos) 28
- ¿Está debidamente formateada la tarjeta SmartMedia o el dispositivo USB que se está utilizando? 268

No se puede acceder al modo de edición

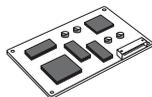
- ¿Se ha activado la función de búsqueda de categoría? Después de salir de la función de búsqueda de categoría pulse el botón [EDIT] 62
- ¿Está el MOTIF ES en el modo de archivo? Después de salir de la función del modo de archivo pulse el botón [EDIT] 266

Instalación de hardware opcional

Dispositivos disponibles

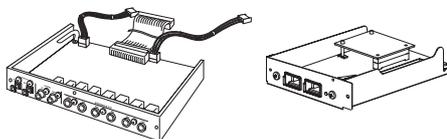
En el MOTIF pueden instalarse las siguientes unidades opcionales

● Tarjetas Plug-in



Up to three boards can be installed.

● AIEB 2 or mLAN16E

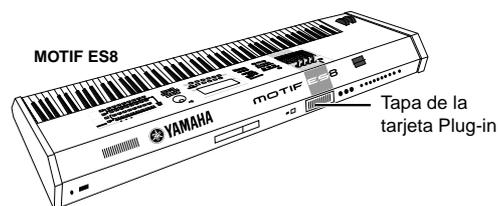
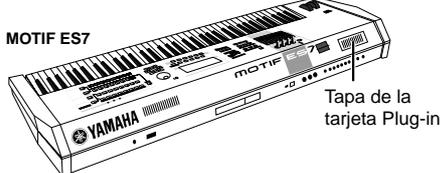
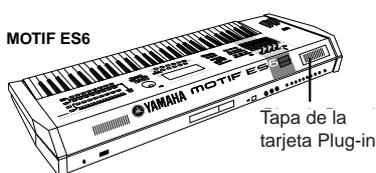


● DIMM

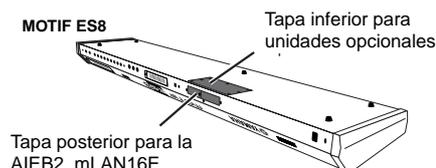
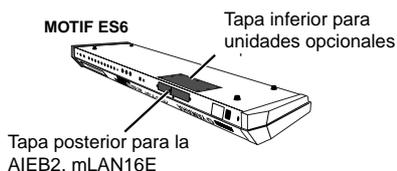


Sitios para la instalación

● Tarjetas Plug-in



● AIEB2, mLAN16E, DIMM



Precauciones con la instalación

Antes de instalar el hardware opcional, compruebe que dispone de un destornillador Philips y de un espacio de trabajo amplio. También puede que sea necesario disponer de almohadillas de protección o de soporte.

! ADVERTENCIAS

- Antes de comenzar la instalación, apague el MOTIF ES y los periféricos conectados, y desconéctelos de la toma de alimentación. A continuación desconecte todos los cables que hay entre el MOTIF ES y los demás dispositivos (si deja conectado el cable de alimentación mientras trabaja, podría exponerse a una descarga eléctrica. Si deja los demás cables conectados podrían entorpecer el trabajo).
- Tenga cuidado de que no caigan tornillos en el interior del instrumento durante la instalación (para evitarlo, mantenga las unidades opcionales y la cubierta alejadas del instrumento). Si se introduce algún tornillo, asegúrese de extraerlo de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos en el interior del instrumento pueden ocasionar un funcionamiento incorrecto o daños considerables. Si no puede recuperar un tornillo caído, póngase en contacto con el distribuidor de Yamaha.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se explica en el siguiente procedimiento. Una instalación incorrecta podría ocasionar cortocircuitos y, por tanto, daños irreversibles, así como el riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique o aplique una fuerza excesiva a las zonas de tarjeta y conectores de las unidades opcionales. Si dobla o manipula las tarjetas o los conectores podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en el equipo.
- Antes de usar las unidades opcionales, toque brevemente la superficie metálica a la que vaya a acoplar la tapa de la unidad (o cualquier área metálica similar, prestando atención a los bordes afilados) con la mano para descargar la corriente estática de su cuerpo. Tenga en cuenta que incluso una descarga electrostática pequeña podría ocasionar daños en estos componentes.

! PRECAUCIONES

- Se recomienda usar guantes para proteger las manos de los salientes metálicos existentes en las unidades opcionales y otros componentes. Si toca los cables o los conectores sin protección en las manos, podría dañarse los dedos, además de degradar el contacto eléctrico o producir daños electrostáticos.
- Trate las unidades opcionales con cuidado. Las caídas y otros tipos de impactos podrían ocasionar daños o anomalías operativas.
- Preste atención a la electricidad estática, ya que una descarga podría dañar los chips de los circuitos integrados de la tarjeta Plug-in. Antes de usar la tarjeta Plug-in opcional, y para reducir los riesgos de la electricidad estática, toque alguna parte metálica que no sea la zona pintada o un cable de puesta a tierra en los dispositivos que lo tengan.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la tarjeta de circuito, ya que podría producirse un contacto defectuoso.
- Cuando mueva un cable, tenga cuidado de que no se quede atrapado en la tarjeta Plug-in del circuito. Si fuerza el cable de alguna manera, podría cortarlo, ocasionar daños o favorecer las anomalías operativas.
- Procure no extraviar ningún tornillo, ya que todos cumplen alguna función.
- No utilice tornillos distintos a los instalados en el instrumento.

Instalación de tarjetas Plug-in opcionales

Las distintas tarjetas opcionales Plug-in que se venden por separado permiten ampliar la librería de voces del instrumento. Los detalles sobre la línea de tarjetas que pueden utilizarse con el MOTIF ES los encontrará en la página 74.

El MOTIF ES dispone, en el panel posterior, de tres ranuras para las tarjetas Plug-in, lo que le permite instalar hasta tres tarjetas para usarlas simultáneamente.

La tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1.

La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) sólo puede instalarse en la ranura 3.

La tarjeta Plug-in de parte simple puede instalarse en cualquiera de las tres ranuras

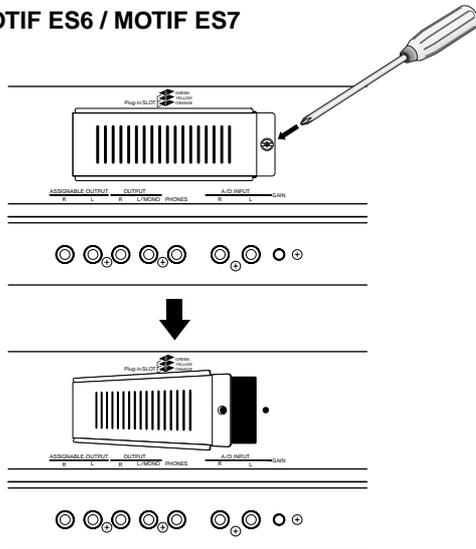
Instalación de la tarjeta Plug-in

1 Apague el MOTIF ES y desconecte el cable de alimentación de c.a. Desconecte también todos los dispositivos externos conectados al MOTIF ES.

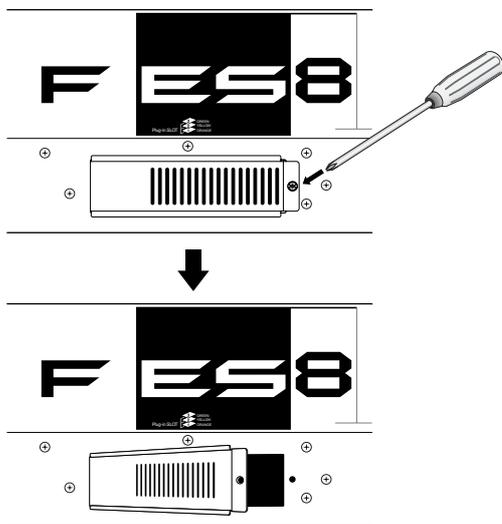
2 Retire el tornillo largo de la tapa de la bahía de ampliación del panel posterior con un destornillador Philips.

IMPORTANTE Coloque el tornillo en un sitio seguro. Tendrá que utilizarlo cuando ponga de nuevo la tapa.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

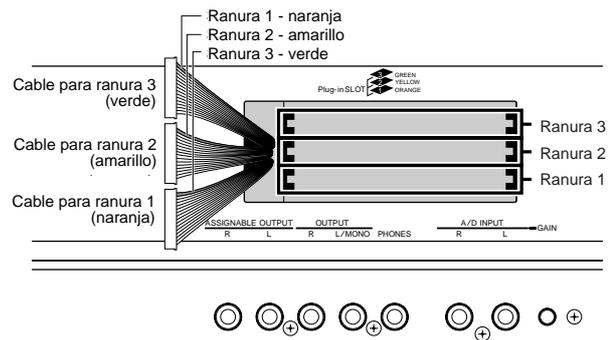


MOTIF ES8

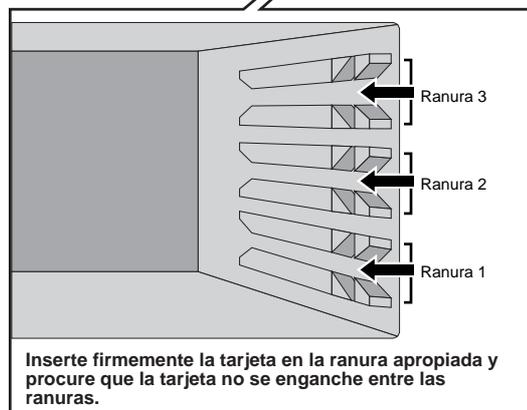
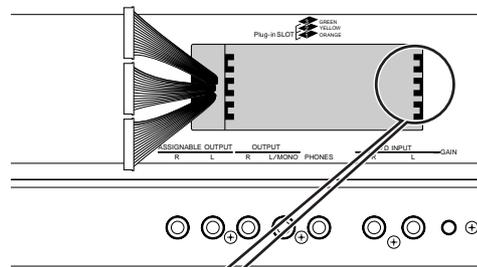


3 Retire los cables planos que se van a conectar a la tarjeta Plug-in en el interior del MOTIF ES.

Las ranuras están asignadas a los cables con un código de color:

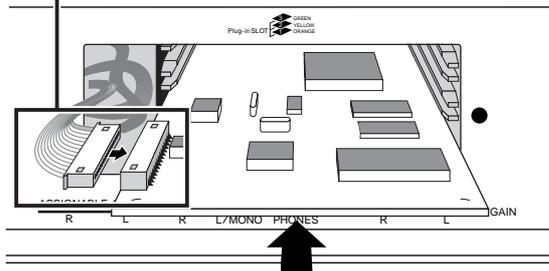
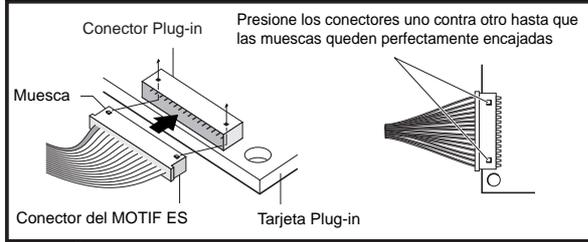


4 Inserte la tarjeta en los carriles de guía en el interior del MOTIF ES unos dos tercios, con el lado del conector hacia arriba y hacia adelante.



Inserte firmemente la tarjeta en la ranura apropiada y procure que la tarjeta no se enganche entre las ranuras.

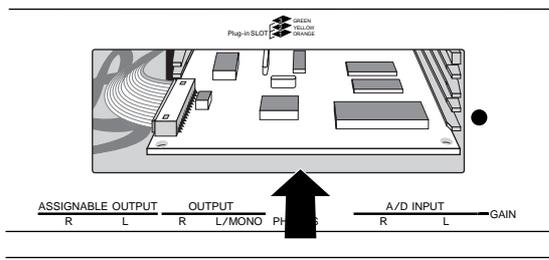
- 5** Con la tarjeta sobresaliendo ligeramente de la bahía, saque el cable y conéctelo a la tarjeta. Asegúrese de que conecta el cable correcto fijándose en el color para insertarlo en la ranura adecuada. También, procure no tirar del cable con demasiada fuerza al conectarlo a la tarjeta



La tarjeta de armonía vocal (PLG100-VH) puede instalarse sólo en la ranura 1.
La tarjeta Multi part (PLG100-XG) puede instalarse sólo en la ranura 3.

- 6** Introduzca la parte restante de la tarjeta Plug-in en la bahía de expansión.

Introduzca con cuidado el cable plano dentro del MOTIF ES y asegúrese de que no sobresale nada de cable.



- 7** Vuelva a colocar la tapa con el tornillo que retiró en el paso 2 anterior.

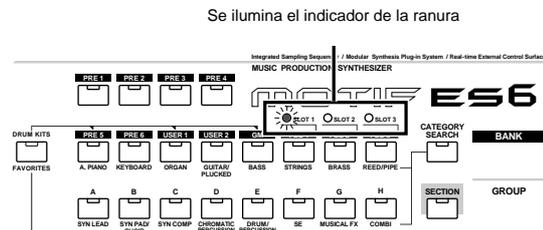
- 8** Compruebe que la tarjeta Plug-in instalada funciona correctamente.

Después de conectar el cable de alimentación a la MOTIF ES, encienda el instrumento.

A continuación aparecerá un mensaje indicando que se está comprobando la tarjeta Plug-in instalada. Luego aparecerá la pantalla principal y se iluminará el indicador de ranura correspondiente en el ángulo superior derecho del panel frontal. Esto indica que la instalación de la tarjeta se ha llevado a cabo con éxito.

Si no se ha conectado el cable correctamente (consulte las notas anteriores) o firmemente, el indicador no se iluminará.

En este ejemplo, se ha instalado una tarjeta Plug-in en la ranura 1.



Instalación de tarjetas AIEB2 o mLAN16E opcionales

Con la instalación de la tarjeta de expansión mLAN (mLAN16E) o de la tarjeta de expansión de E/S (AIEB2) (opcionales) podrá aumentar la capacidad de entradas y salidas y las opciones de interfaz del MOTIF ES.

Instalación de AIEB2

- 1 Apague el MOTIF ES y desconecte el cable de la red. Compruebe, también, que el MOTIF ES no está conectado a ningún dispositivo externo.
- 2 Dé la vuelta al MOTIF ES, de manera que el teclado quede boca abajo, para poder acceder a la parte inferior del instrumento.
Para proteger los mandos y ruedas, coloque el teclado sobre soportes como revistas o almohadillas.

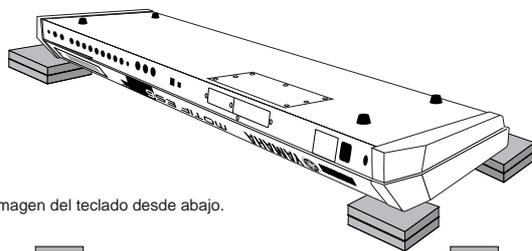


Imagen del teclado desde abajo.



Coloque los soportes en las cuatro esquinas con cuidado de que no toquen los mandos y ruedas.

⚠ IMPORTANTE

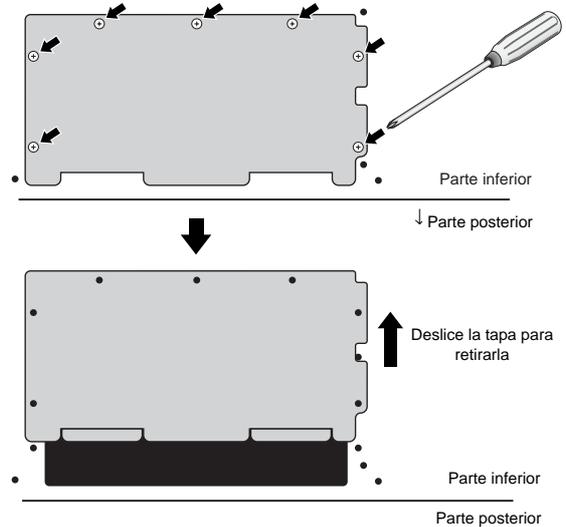
Puesto que el instrumento, en particular el MOTIF ES8, es muy pesado, este procedimiento no debe llevarlo a cabo una sola persona sino que debe hacerse entre dos o tres personas.

3 Retire la tapa de la parte inferior.

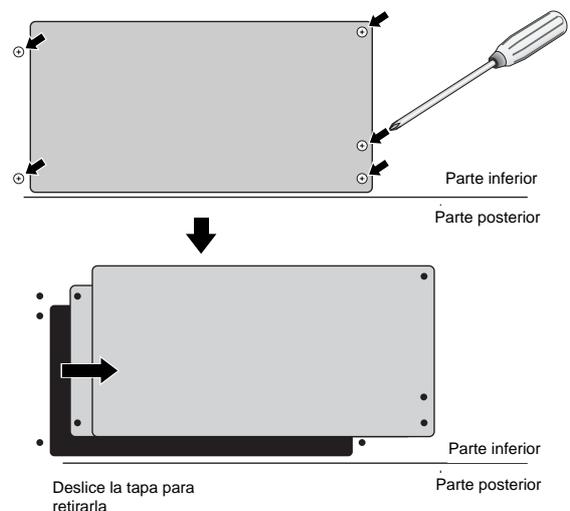
Con el panel posterior del instrumento hacia fuera, quite los tornillos de la tapa con un destornillador y deslice la tapa para sacarla (los MOTIF ES6 y MOTIF ES7 tienen 7 tornillos mientras que el MOTIF ES8 tiene 5 tornillos amarillos). Con los MOTIF ES6/7, deslice la tapa alejándola de usted (hacia la parte frontal del instrumento). En el MOTIF ES8, deslice la tapa hacia la derecha.

IMPORTANTE Guarde los tornillos en un lugar seguro. Tendrá que utilizarlos para volver a colocar la tapa del MOTIF ES una vez instalada la AIEB2.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7



MOTIF ES8



Instalación de AIEB2

1 Apague el MOTIF ES y desconecte el cable de la red. Compruebe, también, que el MOTIF ES no está conectado a ningún dispositivo externo.

2 Dé la vuelta al MOTIF ES, de manera que el teclado quede boca abajo, para poder acceder a la parte inferior del instrumento.

Para proteger los mandos y ruedas, coloque el teclado sobre soportes como revistas o almohadillas.

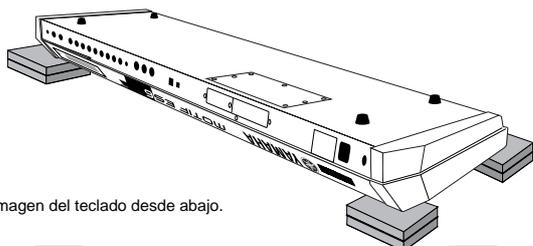
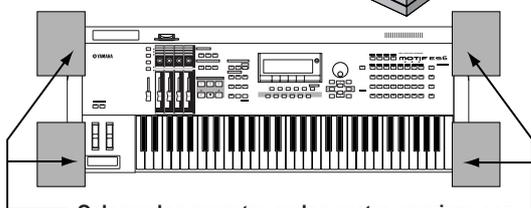


Imagen del teclado desde abajo.



Coloque los soportes en las cuatro esquinas con cuidado de que no toquen los mandos y ruedas.

IMPORTANTE

Puesto que el instrumento, en particular el MOTIF ES8, es muy pesado, este procedimiento no debe llevarlo a cabo una sola persona sino que debe hacerse entre dos o tres personas.

3 Retire la tapa de la parte inferior.

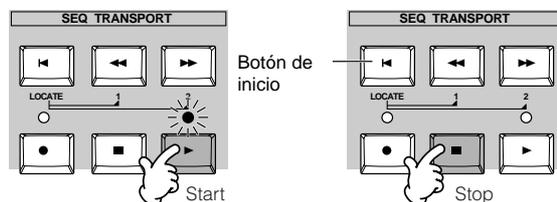
Con el panel posterior del instrumento hacia fuera, quite los tornillos de la tapa con un destornillador y deslice la tapa para sacarla (los MOTIF ES6 y MOTIF ES7 tienen 7 tornillos mientras que el MOTIF ES8 tiene 5 tornillos amarillos). Con los MOTIF ES6/7, deslice la tapa alejándola de usted (hacia la parte frontal del instrumento). En el MOTIF ES8, deslice la tapa hacia la derecha.

Guarde los tornillos en un lugar seguro. Tendrá que utilizarlos para volver a colocar la tapa del MOTIF ES una vez instalada la AIEB2.

9 Pulse el botón [■] (Stop) para detener la reproducción de patrones.

A diferencia de la reproducción de canciones, la reproducción de patrones continua en un bucle hasta que se pulse el botón [■] (Stop).

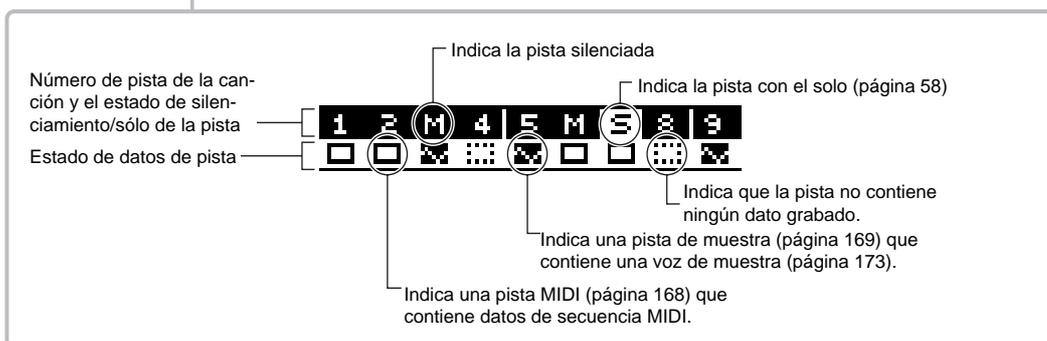
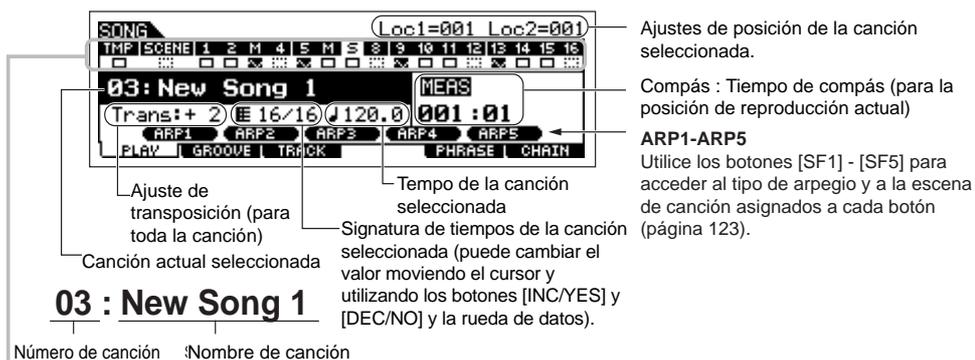
Puede detener el patrón durante la reproducción con el botón [■] (Stop). Se realizará una pausa en la posición actual del patrón. Para reanudar la reproducción del patrón desde el punto de la pausa, pulse el botón [F] (Play) otra vez. Para volver inmediatamente al comienzo del patrón, pulse el botón [◀] (Top).



10 Seleccione y reproduzca otro patrón.

La selección de patrón se realiza de la misma manera que una canción. Consulte el paso 5.

Parámetros del modo de reproducción de canciones.



Uso de silenciamiento/solo (Mute/Solo) con las pistas de canción y patrón

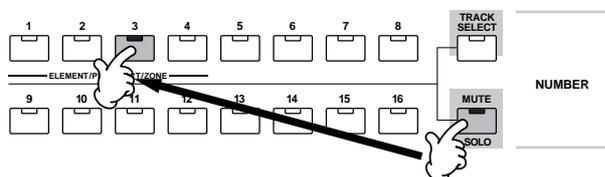
Pruebe esta función con las canciones de demostración para oír el sonido de las pistas aisladas y en diversas combinaciones.

■ Silenciamiento de una pista

1 Pulse el botón [MUTE] (se ilumina el indicador).

2 Pulse cualquiera de los botones NUMBER [1] - [16] para seleccionar el número de la pista que desea silenciar.

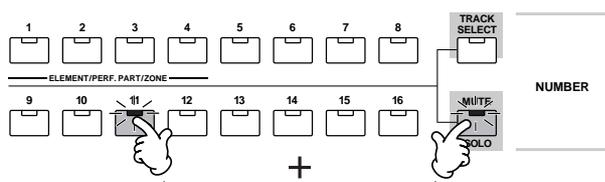
La pista correspondiente se ajustará a silenciamiento (el indicador se apaga) y no se oír ningún sonido. Al pulsar el mismo botón otra vez, se cancelará el silenciamiento de pista (el indicador se ilumina).



Para desactivar el silenciamiento, pulse el botón [MUTE] otra vez (el indicador se apaga).

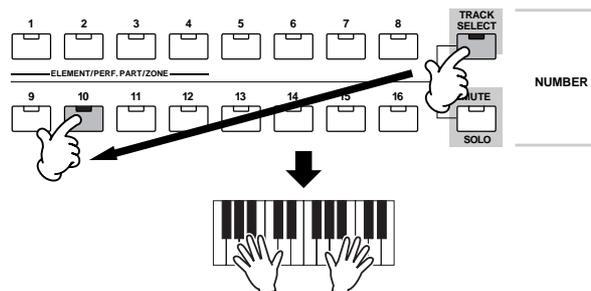
■ Para realizar el solo (aislamiento) de una pista

Mantenga pulsado el botón [MUTE] y pulse uno de los botones NUMBER [1] a [16] para realizar el solo de la pista correspondiente. Una vez que haya seleccionado una pista para el solo, parpadeará el indicador del botón, indicando que la función Solo está activa. Mientras está activa, podrá cambiar la pista aislada (solo) pulsando el botón NUMBER [1] a [16] correspondiente. Para cancelar la función Solo, pulse el botón [MUTE] otra vez.



Selección de una pista de canción/patrón e interpretación al teclado

Puede realizar una interpretación junto con la canción o el patrón utilizando el sonido de una pista. Por ejemplo, reproduciendo sonidos de batería/percusión en una pista mientras se reproduce la canción. Pulse el botón [TRACK SELECT] para que se ilumine el indicador y seleccione una pista con los botones NUMBER [1] a [16].



Si lo desea, también puede silenciar una pista y tocar parte de la pista usted mismo. Para ello, seleccione la pista deseada como se ha descrito anteriormente y luego silencie la pista (como se ha explicado en "Silenciamiento de una pista").

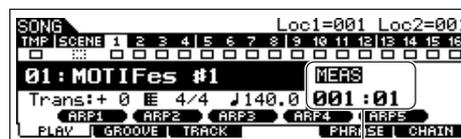
Posición de canción

El modo de reproducción de canciones dispone de una función Location que permite saltar a las partes de una canción especificadas por el usuario. Esta función le permite asignar un número de compás específico de la canción y saltar al compás asignado, tanto durante la reproducción como cuando la canción está detenida. Pueden asignarse dos posiciones.

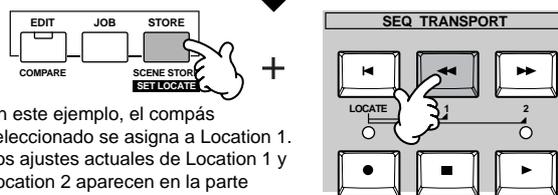
■ Asignación de posiciones

Seleccione el compás deseado de la canción grabada en el que va a asignar la posición (resalte "MEAS" y utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos). A continuación, para asignar el compás a Location 1, mantenga pulsado el botón [SET LOCATE] y pulse el botón [G] (Reverse).

Para asignar Location 2, utilice el botón [H] (Forward).



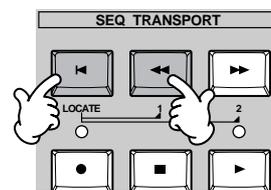
Especifique un número de compás para registrarlo.



En este ejemplo, el compás seleccionado se asigna a Location 1. Los ajustes actuales de Location 1 y Location 2 aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.

■ Salto a una posición asignada

Para saltar directamente a la posición 1 o 2 asignadas, mantenga pulsado el botón [LOCATE] y pulse el botón [G] (Reverse) (para Location 1) y el botón [H] (Forward) (para Location 2).



Cadena de canciones

Esta función le permite “encadenar” canciones y disponer así de una reproducción secuencial automática. En este apartado, pruebe a utilizar la cadena de canciones con las canciones de demostración.

1 Pulse el botón [F1] CHAIN para acceder a la pantalla de cadena de canciones.

En esta pantalla puede programar y reproducir sus propias secuencias de canciones.



2 Programe el orden deseado de las canciones.

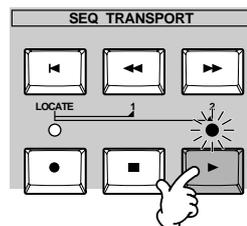
Mueva el cursor a “001” con los botones de cursor y seleccione la canción deseada con la rueda de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Igualmente, asigne las otras canciones a las posiciones 002, 003, 004, etc.

Además, en la cadena de canciones pueden ajustarse los siguientes parámetros.

skip	Salta (ignora) el número de cadena seleccionada y continua la reproducción desde el número de cadena siguiente.
stop	Detiene la reproducción de la cadena de canciones en el número de cadena actual. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones pulsando el botón [F] (Play).
end	Indica la marca final de los datos de cadena de canciones.

3 Reproduzca la cadena de canciones.

Mueva el cursor a la parte superior de la pantalla de cadena de canciones y pulse el botón [F] (Play) para iniciar la reproducción de la canción.



Cuando la cadena de canciones programada en el paso 2 llega al final, la reproducción se detiene automáticamente. Pulse el botón [■] (Stop) durante la reproducción para detener la reproducción de la cadena de canciones.

NOTA La cadena de canciones sólo puede reproducirse en la pantalla de cadena de canciones y no en las demás pantallas.

Parámetros del modo de reproducción de patrones

Patrón y sección actuales seleccionados.

Ajuste de transposición (para todo el patrón)

Signatura de tiempos del patrón seleccionado (puede cambiar el valor moviendo el cursor y utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] y la rueda de datos).

Tempo del patrón seleccionado

Cuando aparece la marca F , al pulsar cualquier nota del teclado se iniciará la reproducción del patrón (página 56).

Compás : Tiempo de compás (para la posición de reproducción actual)

ARP1-ARP5
Utilice los botones [SF1] - [SF5] para acceder al tipo de arpegio asignado a cada botón (página 123).

Número de pista del patrón y el estado de silenciamiento/solo de la pista

Estado de datos de pista

Indica la pista silenciada

Indica la pista aislada (página 58).

Indica que la pista no contiene ningún dato grabado (ninguna frase asignada).

Indica una pista de muestra (página 169) que contiene una voz de muestra (página 173).

Indica una pista MIDI (página 168) que contiene datos de secuencia MIDI.

Número de patrón Nombre de patrón Sección

Cadena de patrones

La cadena de patrones le permite unir varias secciones diferentes para armar una canción individual.

Respecto de la estructura de cadena de patrones, consulte la página 168. Si desea información acerca de la creación de datos de cadena de patrones, consulte la página 115.

Interpretación del sintetizador (en el modo de reproducción de voces)

En el modo de reproducción de voces se realiza la selección y reproducción de los sonidos (voces) del MOTIF ES.

Selección de una voz

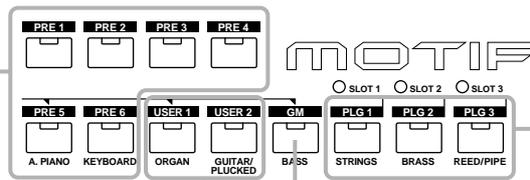
Selección de una voz normal

Las voces internas del MOTIF ES son de dos tipos: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de tipo instrumento musical afinado que pueden interpretarse en el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión y de batería asignados a notas individuales del teclado. En este apartado se explicará la selección de una voz normal.

Puede seleccionar la voz deseada en uno de los diversos bancos de voces (Preset 1-6, User 1-2, Plug-in 1-3), como se indica a continuación.

Banco de voces

Banco predefinido
Contiene las voces que equipa el instrumento.



Banco de usuario
Contiene las voces creadas por el usuario en el modo de edición de voces.

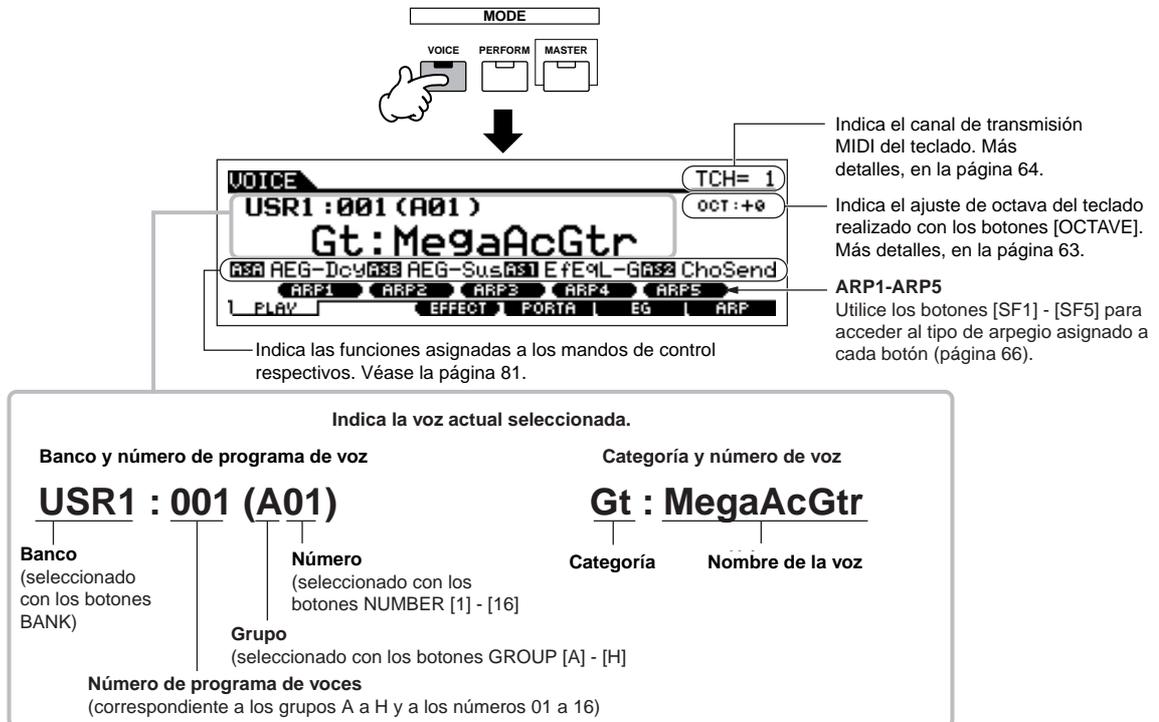
Banco GM
Contiene las voces asignadas de acuerdo con la norma GM. Más detalles, en la página 160.

Banco Plug-in
Disponible cuando se han instalado tarjetas Plug-in. Véase la página 74.

1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces.

En este estado, si toca el teclado sonará la voz indicada en la pantalla.

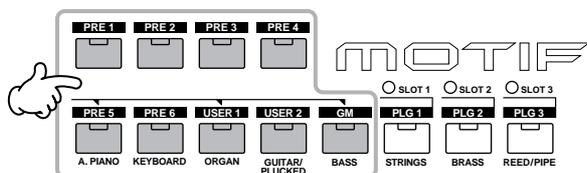
A continuación se explican brevemente los parámetros indicados en el modo de reproducción de voces.



NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de ejemplo indicadas en este manual sólo cumplen funciones instructivas y que los contenidos (aquí el nombre de voz, por ejemplo) pueden ser ligeramente diferente a los de su instrumento.

2 Seleccione un banco de voces normales

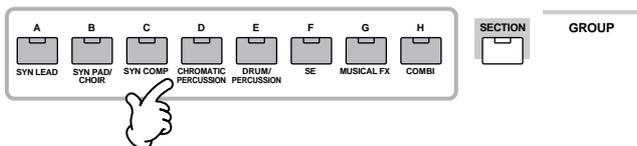
Seleccione uno de los bancos Preset 1-6, User 1-2 y GM.



Grupo	Voz
VOICE DIR	Voice
BANK PRE1	GROUP ABCDEFGH
1 MotifGra	5 Glasgown
2 BriteGra	6 MonoGran
3 Dark Gra	7 Tacky
4 Romantic	8 Ragtime
9 Aggressi	10 HousePia
11 HomePia	12 Old Blue
13 1968	14 Mono Com
15 78rpmPia	16 Balladke

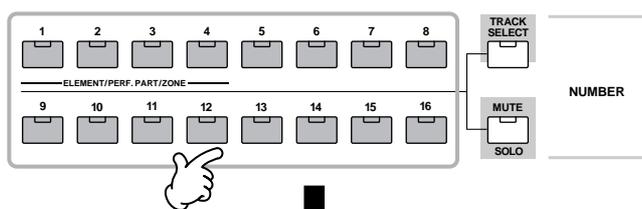
3 Seleccione un grupo de voces normales.

Las voces de cada uno de los bancos se dividen en los grupos [A] - [H]. Seleccione un grupo para ver todas las voces que pertenecen al mismo.



4 Seleccione un número de voz normal.

Pulse uno de los botones NUMBER [1] - [16].



VOICE	TCH= 1
PRE1 : 022 (B06)	OCT : +0
AP : HardCP80	
A3A REG-DeYAS3 REG-SusA31 REG-AtkA32 RevSend	
ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5	
PLAY EFFECT PORTA EG ARP	

5 Toque el teclado.



Selección de una voz de batería

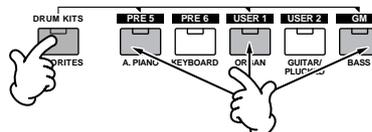
Las voces internas del MOTIF ES son de dos tipos: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de tipo instrumento musical afinado que pueden interpretarse en el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión y de batería asignados a notas individuales del teclado. En este apartado se enseñará a seleccionar una voz de batería.

1 Pulse el botón [VOICE] para acceder al modo de reproducción de voces.

Mientras mantiene pulsado el botón [DRUM KITS], pulse uno de los botones de flecha indicados: [PRE5] (batería predefinida), [USER1] (batería de usuario) o [GM] (batería GM).

2 Seleccione un banco de voces de batería.

Mientras mantiene pulsado el botón [DRUM KITS], pulse uno de los botones de flecha indicados: [PRE5] (batería predefinida), [USER1] (batería de usuario) o [GM] (batería GM).



3 Seleccione un grupo de voces de batería.

Esta operación es básicamente igual que seleccionar una voz normal. Puede seleccionar un grupo de A a D si ha optado por el banco de batería predefinido en el paso 2. Puede seleccionar un grupo de A o B, si en el paso 2 ha elegido el banco de batería de usuario. Si en el paso 2 ha seleccionado el banco de batería GM, sólo puede disponer del grupo A.

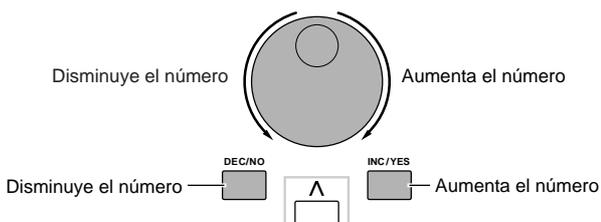
4 Seleccione un número de voz de batería.

Igual que la selección de una voz normal.

5 Toque el teclado y compruebe el instrumento que se ha asignado a cada tecla.

NOTA Los detalles acerca de la asignación de instrumento a cada tecla, los encontrará en la lista de datos adjunta.

Uso de los botones [INC/YES], [DEC/NO] y la rueda de datos.



NOTA El procedimiento de selección de voces en otros modos, es distinto al antes descrito. En la página 71 encontrará los detalles sobre la selección de voces en el modo de actuación. Respecto de la selección de voces en los modos de canción y patrón, consulte la página 102.

Especificaciones

Teclados	MOTIF ES8	88 teclas, efecto de macillos compensados (presión inicial/aftertouch)
	MOTIF ES7	76 teclas, FS (presión inicial/aftertouch)
	MOTIF ES6	61 teclas, FS (presión inicial/aftertouch)
Bloque generador de tonos	Generador de tonos	AWM2 (conforme al sistema Plug-in de síntesis modular)
	Polifonía	128 notas + la polifonía de la tarjeta Plug-in (si está instalada)
	Capacidad multitímbrica	16 partes (interna) + 3 o más partes de tarjeta Plug-in (1 por cada tarjeta Plug-in simple; 16 por tarjeta Plug-in múltiple), partes de entrada de audio (A/D, AIEB2, mLAN*) * 4 partes estéreo
	Onda	175 MB (si se convierten a formato lineal de 16 bits), 1859 formas de onda
	Voz	Predeterminadas: 768 voces normales + 64 kits de batería GM: 128 voces normales + 1 kit de batería Usuario: 128 x 2 (Banco 1: original, banco 2: capturadas de predeterminadas) Normal Voice + 32 drum kits
	Voz Plug-in	Predeterminadas para PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Predeterminadas para PLG-150VL: 192 Usuario: 64 para cada ranura Plug-in
	Actuación	Usuario: 128 (hasta 4 partes)
	Filtro	18 tipos
	Sistema de efectos	Reverberación x 20 tipos, chorus x 49 tipos, inserción (A, B) x 116 tipos x 8 bloques, efecto global x 8 tipos, ecualizador general (5 bandas), EQ de parte (3 bandas, estéreo), inserción Plug-in (si se ha instalado PLG100-VH en ranura 1)
	Expansión	3 ranuras para tarjetas Plug-in de síntesis modular
	Bloque de muestreo	Muestras
Fuente de muestreo		Entrada analógica I/D, salida estéreo (remuestreo), digital/óptica (si se ha instalado AIEB2), mLAN (si se ha instalado mLAN16E)
Conversión A/D		20 bits, sobremuestreo x64
Conversión D/A		24 bits, sobremuestreo x128
Bits de datos de muestras		16
Frecuencia de muestreo		44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (estéreo/mono) • Frecuencia de muestreo digital (con AIEB2 instalada) 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz * Entrada admisible, con conversión a la frecuencia de muestreo del MOTIF ES. • Frecuencia de muestreo a través de mLAN (con mLAN16E instalada) 44,1 kHz (fija)
Memoria de muestreo		Instalación opcional, ampliable a 512 MB (256 MB DIMM x 2 ranuras)
Longitud de muestra		Mono: 32 MB Estéreo: 64 MB
Tiempo de muestreo		44,1 kHz: 6 m 20 s, 22,05 kHz: 12 m 40 s, 11,025 Hz: 25 m 20 s, 5,0125 kHz: 55 m 40 s. * Mono/estéreo
Formato de muestra		Formato original, WAV, AIFF, formato de A3000/4000/5000/SU700 (sólo cargable), formato de AKAI S1000/S3000 (sólo cargable)

Bloque de secuenciador	Capacidad de nota	Aprox. 226.000 notas
	Resolución de nota	480 ppq (partes por nota negra)
	Polifonía máxima	124 notas
	Tempo	1 - 300
	Tipo de grabación	Sustitución en tiempo real, overdubbing en tiempo real (excepto cadena de patrones), inserción en tiempo real (sólo canción), por pasos (excepto cadena de patrones)
	Pistas	Modo Pattern: 16 pistas de frase Modo Pattern Chain: pista de patrón, pista de tempo, pista de escena Modo Song: 16 pistas de secuencia (bucle activable para cada pista), pista de tempo, pista de escena
	Patrones	64 patrones (x 16 secciones)
	Compases:	256 máximo
	Frases	Frases predeterminadas: 687 frases Frases de usuario: 256 por patrón
	Canciones	64 canciones
	Arpegio	Predeterminado x 1.787 tipos Usuario x 256 tipos * Se puede ajustar sincronización MIDI, canal de transmisión/recepción MIDI, límite de velocidad de pulsación y límite de nota.
	Memoria de escenas	5 por canción
	Formato de secuencia	Original, SMF 0, 1 (formato 1 sólo cargable)
	Otros	Máster
Software de secuenciación compatible con la función de control remoto		<ul style="list-style-type: none"> • Windows ® SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor for MOTIF-RACK, Multi Part Editor for MOTIF ES • Macintosh ® Logic 5.5, Digital Performance 3.1
Controladores		Rueda de inflexión de tono, rueda de modulación, controlador de cinta, deslizantes de control asignables (4), mandos asignables (4), rueda de datos
Pantalla		LCD gráfica retroiluminada de 240 x 64 puntos
Memoria externa		SmartMedia™ (3.3V) * Pueden usarse hasta 128 MB.
Conectores		OUTPUT L/MONO, R (jack fono estándar) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (jack fono estándar) AD INPUT L, R (jack fono estándar) PHONES (jack fono estéreo estándar) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
Consumo		38 W
Dimensiones y peso		MOTIF ES8: 1.458 (anch.) x 465 (prof.) x 167,4 (alt.) mm, 28,3 kg MOTIF ES7: 1.255 (anch.) x 394 (prof.) x 136,4 (alt.) mm, 19,2 kg MOTIF ES6: 1.048 (anch.) x 394 (prof.) x 136,4 (alt.) mm, 16,5 kg
Accesorios		Cable de alimentación, CD-ROM x 3, manual de uso (este manual), lista de datos, guía de instalación

* Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a modificar o reemplazar los productos y especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento y las opciones pueden diferir de un lugar a otro, por lo que deberá comprobarlas con su distribuidor Yamaha.

Índice alfabético

1/4 Shift (desplazamiento 1/4)	209
1/4 tone (tonalidad 1/4)	209
1/8 tone (tonalidad 1/8)	209
1st-on (con la primera nota)	193

A

Abandonar la pantalla actual	46
AC (control asignable)	206
AC INLET (conector del cable de alimentación)	24
Accuracy (precisión)	257
Actuación	158
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
AEG (generador de envoltente de amplitud)	162, 200, 204, 219, 236
Aftertouch (presión posterior a la pulsación)	184
Aftertouch de canal	184
Aftertouch polifónico	184, 226
AIEB2	25, 285
Aiff (AIFF)	269
Ajustes de fábrica	44
Ajustes de nota (tecla)	53
Ajustes de sistema	185
Alimentación	26
AlternateGroup	203
AlternatePan	199, 204
AltGroup	84
All	269
AllPattern	269
AllSong	269
AllVoice	269
AllWaveform	269, 270
AMod	205, 206
Amplitud	162
Append Pattern (añadir patrón)	247
Append phrase (añadir frase)	245
Árabe	209
ARP (arpegio)	189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (canal de arpegio)	262
ARP FX	81, 90, 129
Arpegio	66, 70, 105, 130, 169
Arpegio de usuario	130
Arpegio, tipo	169
ArpSwitch (conmutador de arpegio)	216, 235
AS1 (asignación 1)	188, 212, 271
AS1 (asignación 1)	214
AS2 (asignación 2)	188, 212, 271
AS2 (asignación 2)	214
ASA (asignación A)	188, 212, 271
ASB (asignación B)	188, 212, 271
Asignación de nombre	53
ASSIGN	263
ASSIGNABLE OUT	24, 25
AssignMode	203
AT (aftertouch)	205
ATTACK	81, 90, 129
AUDIO IN	214
Audition	290
AutoLoad	261
AWM2	157

B

BAK DEL	225
Banco de teclas	96, 173
Banco de voces	60
BANK, botones	21
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264
BasicRcvCh (canal de recepción básico)	263
BC (controlador se soplo)	214, 219, 273
BCCurve (curva de controlador de soplo)	260
BCCurve	76
Beat (tiempo de compás)	57, 59
Beat Stretch (dilatación de tiempos)	231, 245
BEF12	210
BEF6	210
Bloque de controlador	154
Bloque de efectos	177
Bloque de generador de tonos	157

Bloque de muestreo	172
Bloque de secuenciador	165
Bloqueo antiirrobo	28
Botón [ARPEGGIO ON/OFF]	19
Botón de avance	20
Botón de grabación	20
Botón de parada	20
Botón de reproducción	20
Botón de retroceso	20
BPF12D	210
BPF6	210
BPFw	210
BREAK POINT (punto de ruptura)	199, 200, 211
Brightness	183
Búfer de edición	187
Búfer de recuperación	187
BULK (trasvase en bloque)	208, 220, 237, 274
Búsqueda por categoría	62

C

Cadena de canciones	166
Cadena de patrones	168
Cambio de control	182
Cambio de programa	184
Canal	290
Canal de transmisión de teclado	264
Canales MIDI	181
Canción	165
CARD (ranura de tarjeta)	25
Carga	87, 92, 100
Carga automática	135
Carpeta	290
CAT (aftertouch de canal)	229, 230
Categoría de favoritos	63
[CATEGORY SEARCH], botón	21
CD-ROM	6
CenterKey	197, 199, 200
Clean Up Memory (limpiar memoria)	259
Clear Pattern (borrar patrón)	248
Clear Phrase (borrar frase)	246
Clear Song (borrar canción)	233
Clear Track (borrar pista)	232, 246
Clock (reloj)	229, 230, 290
CLOCK SFT	114, 221
ClockOut	264
Coarse (afinación aproximada)	196, 203
Common (común)	290
Common Edit (actuación)	88
Common Edit (máster)	138
Common Edit (mezcla de canción/patrón)	128
Common Edit (voz de batería)	202
Common Edit (voz normal)	79, 189
Common Edit (voz Plug-in)	205
Compare	52
Compás	110, 255
Conector BREATH	24
Conectores A/D INPUT	24
Conexión de efectos	179
Conexiones	5, 31
CONFIG	266
Control de contraste de la pantalla	20
Control remoto	147
Controlador	42, 154
Controlador de cinta	18, 65, 69
Controlador de soplo	42, 76
Controller Set (grupo de controladores)	155
Convert Freq (convertir frecuencia)	258
Convert Pitch (convertir tono)	257
Convert to Drum Voice (convertir en voz de batería)	259
Copy (copia)	256, 258
COPY	208, 220, 242, 243, 250
Copy Event (copiar evento)	229, 245
Copy Pattern (copiar patrón)	247
Copy Phrase (copiar frase)	245
Copy Sample (copiar muestra)	233, 245, 246
Copy Song (copiar canción)	232
Copy Track (copiar pista)	231, 246
Create Continuous Data (creación de datos continuos)	230, 245
Create Measure (crear compás)	231
Create Roll (crear redoble)	228, 244
Crescendo	228, 244
CS (deslizantes de control)	19, 50
[CS1] - [CS4] (deslizantes de control)	19

CTL ASN (asignación de controlador)	214, 234, 262, 263
CTRL NO (número de control)	226
CtrlChange (cambio de control)	219
CtrlChange (cambio de control)	264
CtrlReset (reinicio controlador)	261
Cubierta de tarjeta Plug-in	25
CURRENT	266
Cursor	49
Cursor, botones	20, 152
Curve (curva)	196, 198, 200, 230
Cutoff (corte)	197, 198, 218
CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
CutoffSens (sensibilidad corte)	198
Chain (cadena)	247
ChAT (aftertouch de canal)	273
ChgTiming (cambiar temporización)	191
Chorus	177
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus Ctg (categoría efecto chorus)	195
Chorus Ctg (categoría)	215
Chorus Pan (panorámico de chorus)	195, 215
Chorus Return (retorno de chorus)	195, 215
Chorus Send (envío de chorus)	195
Chorus to Reverb (chorus a reverberación)	195, 215
Chorus Type (tipo)	215
ChoSend	191, 203, 213, 215, 217
ChoType (tipo efecto chorus)	195

D

Data (margen de datos)	230
[DEC/NO], botón	20
Decay	218, 219
Decay1Lv1 (nivel)	204
Decay2Time	204
Delay (retardo)	193, 207
DelayTempo	195
DelayTempoSync	195
Delete (eliminar)	256, 258
DELETE	225, 250, 267
Delete All (borrar todas)	259
Delete Measure (eliminar compás)	231
Demo	55
Descripción general del sistema	154
DEST (destino)	251, 253
Dest (destino)	192, 194
Destino	290
Detune	218
DeviceNo. (número de dispositivo)	264
DEVNO. (número de dispositivo)	265
Digital	261
DIGITAL IN y OUT, conectores	25
DIMM	187, 289
direct	191
Dirección (dirección)	229
Disparo en espera	252, 254
Distance	198
Divide Drum Track (dividir pista de batería)	232, 247
DRAM	187
DryLevel (nivel sin efecto)	215
Dual BEF	210
Dual BPF	210
Dual HPF	210
Dual LPF	210
DumplInterval (intervalo exclusivo trasvase en bloque)	263

E

each-on (con cada nota)	193
Ecuador	178
Echo	41
Edición de elemento	79
Edición de parte	216, 235
Edición de voces	79
Edición de voces de batería	79, 202
Edición de voces normales	79
Edición de voces Plug-in	79, 85, 146, 205
Edición de zona	272
Edit Recall (recuperación de edición)	52, 82, 91, 129
EF BYPS (omisión de efectos)	260
EF PART	215
EF SEND (envío de efectos)	217, 233, 235
Efecto global	177

Efectos	177
Efectos de inserción	177
Efectos de sistema	177
EFFECT, botones	19, 177
[EFFECT BYPASS], botones	177
EG (generador de envolvente)	158
EG Level	200
EGDepth	196, 198
EGTime	196, 198
EGTimeSens	197, 199, 200
Elemento	158
ElementSw	192, 195, 202
End (punto final)	254
end	222
End point (punto final)	176
EndStep	228
EndVelo	228
[ENTER], botón	20
Entrada A/D	165
Entrada de audio	33
Entrada digital	34
EQ (ecualizador)	201, 204, 207, 218, 236, 249
Equal Temp (temperamento igual)	209
Erase Event (borrar evento)	229, 245
Escena de canción	123, 166
Esclavo	36
Especificaciones	292
Estado	266
Estructura de la memoria	186
Estructura de los efectos	177
Etiqueta de volumen	266
Event (evento)	223, 243
EVENT (operación de eventos)	229, 244
Event Type (tipo de evento)	229
Exchange Phrase (intercambiar frase)	245
Exchange Track (intercambiar pistas)	232, 246
[EXIT], botón	20, 46, 152
EXT SW (interruptor externo)	222
Extract (extraer)	256
Extract Event (extraer evento)	230, 245

F

[F1] – [F6] (botones de función)	20
Fade In/Out (fundido de entrada/salida)	257
FadeInTime	201
FadeOutTime	193
Fase	194
FC1 (pedal controlador 1)	214, 219
FC2 (pedal controlador 2)	214, 219
FEG (generador de envolvente del filtro)	161, 218, 236
FEGDepth	218
File (archivo)	185
FILTER (filtro MIDI)	262
FILTER	197, 203, 207, 218, 236
Filtro	161
Filtro de eliminación de banda	161
Filtro de paso alto	161
Filtro de paso bajo	161
Filtro de paso de banda	161
Fine (exacto)	196, 203, 257
FineTune (afinación exacta)	256
fingered (digitado)	189, 190, 216
Fixed (fijo)	130
FixedVelocity	260
Flash ROM	187
FMod	205, 206
FOOT CONTROLLER, conectores	24
FOOT SWITCH, conectores	24
Formato	266, 268
Frase	167
Frase de usuario	167
Frase predeterminada	167
Frecuencia de corte	161
FREQ (frecuencia)	214
Frecuencia	252, 253
fulltime	189, 190

G

Gain (ganancia)	197
GAIN, mando	25, 73
GATE OFST	114, 221
GATE TIME (tiempo de puerta)	81, 90, 129
GateTime (tiempo de puerta)	224, 227
GateTimeRate	192

Generador de envolvente (EG)	158
Generador de envolvente de la amplitud	162
Generador de envolvente del filtro	161
Generador de envolvente del tono	160
Generador de tonos AWM2 interno	157
Get Phrase From Song (obtener frase de canción)	246
Glide (ligadura)	228
GlideTime (tiempo de ligadura)	228
Grabación en bucle	168
Grabación en tiempo real	168, 224
Grabación por pasos	120, 168
Gráfico de tiempos de compás	224
Grid (rejilla)	229
Grid Groove	221
GROOVE	221
GROUP	48
GROUP [A] - [H], botones	21

H

HIGH	214
HighFreq	207, 218
HighGain	207, 218
HIGHMID	214
Hold	189, 191, 193, 223, 263
Hold, nivel	160, 161
Hold, tiempo	197, 198
HPF12	210
HPF24D	209
HPFCutoff	198, 203, 207
HPFKeyFlw	198

I

IEEE1394, interfaz	34, 39, 153
[INC/YES], botón	20
india, escala	209
Indicador de edición	51, 65, 69, 104
[INFORMATION], botón	20, 53
INIT (inicialización)	208, 219, 273
InsA Ctgr (categoría inserción A)	215
InsA Ctgr (categoría inserción A), InsA Type (tipo inserción A)	194
InsA Type (tipo inserción A)	215
InsB Ctgr (categoría inserción B)	195, 215
InsB Type (tipo inserción B)	195, 215
InsChoSend (envío inserción chorus)	202
InsEF (conexión efecto inserción)	194
InsEF (efecto de inserción)	218
InsEF (interruptor parte efecto inserción)	223
InsEF Connect (conexión efecto inserción)	215
InsEFOut (salida efecto inserción)	203
Inserción de entrada en espera	254
Inserción de Plug-in	215, 275
InsRevSend (envío inserción reverberación)	202
Instalación de hardware opcional	282
INT SW (interruptor interno)	222
Interfaz MIDI	40
Interruptor de portamento	182
Introducción de datos	182

J

Job (operación)	126
-----------------	-----

K

KBDTransCh (canal transmisión teclado)	264
KEY FLW (seguimiento tecla)	197, 198, 200
KeyAsgnMode (modo asignación teclas)	190
Keybank (banco de teclas)	251, 253, 255
KEYBANK (operación de banco de teclas)	256
KeyMode	191
KeyOnDelay	195, 201
KeyOnReset	193, 201
Kimberger	209
[KNOB CONTROL FUNCTION], botón	18, 50
KnobAssign (asignación de mandos)	234

L

last (último)	261
Layer (superposición)	70, 141, 273
Level (nivel)	199, 204, 255
LevelSens (sensibilidad nivel)	200
LFO (oscilador de baja frecuencia)	162, 192, 201
LIMIT	191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235

LIMIT H	212
LIMIT L	212
Lista de microafinación	209
Lista de tipos de filtro	209
LOAD	266
LoadMix	263
Loc1 (posición 1)	221
Loc2 (posición 2)	221
LocalCtrl (control local)	264
Loop (bucle)	176
Loop (grabación en bucle)	243
Loop (punto de comienzo del bucle)	254
Loop-Remix (remezcla de bucle)	258
LOW	214
Lowest Key (tecla inferior)	258
LowFreq	207, 218
LowGain	207, 218
LOWMID	214
LPF12	209
LPF18	209
LPF18s	209
LPF24A	209
LPF24D	209
LPF6	209
LPFCutoff	203, 204
LPFReso	203
LVL/PAN (nivel/panorámico)	199, 204

M

M. TuningNo. (número de microafinación)	190, 209
M. TuningRoot (raíz de microafinación)	190, 209
Mando/deslizante	272
Mandos	50
manual	175, 252, 253
MASTER	271
Master	36, 136
Master EQ	178
MASTER VOLUME	18
MEAS (compás)	221, 231, 241
Meas (compás)	223, 243
meas (compás)	175, 253
MEF (efecto global)	214, 262, 263, 272
Memoria	271
Memoria de usuario	186
Memoria interna	185
Mensaje de confirmación	52
Mensajes de pantalla	277
Mensajes exclusivos de sistema	184
MEQ (ecualización general)	234
MEQ OFS (compensaciónEQ general)	190, 202, 205, 213, 234
Meter (métrica)	255
Mezcla	158
Mezcla de patrones	167
Mic/Line	261
MIDI	181
MIDI IN/OUT/THRU, conectores	24
MIDI Sync	264
MIDI, pistas	168
MIDISwitch	272
Mix Phrase (mezclar frase)	245
Mix Track (mezclar pistas)	232
mLAN (IEEE1394), conector	25
mLAN	25
mLAN MonitorSw	261
mLAN16E	25
Mode (modo)	271
MODE, botones	20
Modify Control Data (modificar datos de control)	230, 245
Modify Gate Time (modificar tiempo de puerta)	227, 244
Modify Velocity (modificar velocidad de pulsación)	227, 244
Modo A	147, 150
Modo B	147, 150
Modo de actuación	46, 212
Modo de almacenamiento de actuaciones	46, 220
Modo de almacenamiento de másteres	46, 274
Modo de almacenamiento de mezcla de canciones	131, 237
Modo de almacenamiento de mezcla de patrones	46, 248
Modo de almacenamiento de voces	46

Modo de almacenamiento de voces de mezcla46, 250

Modo de archivo46, 266

Modo de canción46, 221

Modo de disparo 95, 98, 175

Modo de edición de actuaciones 46, 213

Modo de edición de canciones 46, 225

Modo de edición de másteres 46, 271

Modo de edición de mezcla de canciones .. 46, 234

Modo de edición de mezcla de patrones 46, 248

Modo de edición de muestras 46, 255

Modo de edición de patrones 46, 244

Modo de edición de voces 46, 189

Modo de edición de voces de mezcla 46, 249

Modo de grabación de cadena de patrones 242

Modo de grabación de canciones 46, 222

Modo de grabación de muestras 46, 251

Modo de grabación de patrones 46, 243

Modo de mezcla de canciones 46, 233

Modo de mezcla de patrones 46, 248

Modo de muestreo 46, 251

Modo de operaciones de actuación 46, 219

Modo de operaciones de canción 46, 226

Modo de operaciones de máster 46, 273

Modo de operaciones de mezcla de canciones46, 236

Modo de operaciones de mezcla de patrones .. 46, 248

Modo de operaciones de muestras 256

Modo de operaciones de muestras 46

Modo de operaciones de patrón 46, 244

Modo de operaciones de utilidades 46, 265

Modo de operaciones de voz 46, 208

Modo de operaciones de voz de mezcla 46, 250

Modo de patrón 46, 241

Modo de reproducción de actuaciones 46, 212

Modo de reproducción de cadena de patrones 242

Modo de reproducción de canciones 46, 221

Modo de reproducción de másteres 46, 271

Modo de reproducción de patrones 46, 241

Modo de reproducción de voces 46, 188

Modo de utilidades 46, 260

Modo de voces de mezcla 46, 249

Modo de voz 46, 188

Modo Máster 46, 271

Modos 45

Mono/Poly 188, 190, 216, 235

Mono/Stereo 215, 252, 253

Move (mover) 257

MTC 37, 264

MTC StartOffset 264

Multi Part Editor 144

Mute (silenciamiento) 58

[MUTE], botón 21

MW (rueda de modulación) 205, 219, 273

N

Name (nombre) 259

NATIVE1 265

NATIVE2 265

NATIVE3 265

nivel 252, 253

Nivel de abandono 160, 161, 162

Nivel de caída 1 160, 161, 162

Nivel de caída 2 160, 161, 162

Nivel de sustain 160, 161, 162

Normalize (normalizar) 257

Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción) 232, 247

NOTE 225, 226, 244, 272

NOTE OFST 114, 221

Note On/Note Off (Key On/Key Off) 182

NoteLimit 191, 196

NoteShift 260

NRPN (número de parámetro no registrado) ...183

Number (número) 202, 206, 216

NUMBER [1] - [16], botones 21

NumberOfTimes 229, 230

Números de cambio de control 140, 156

O

OCT (octava) 188, 212, 271

Octava 258, 260, 272

OCTAVE 18

Offset (compensación) 227, 228, 230

OFFSET 1 - 4 199, 200

Omisión de efectos 177, 260

Onda 192, 201

One Shot 176

oneshot (una vez) 256

Operaciones de compás 231

OPTICAL IN y OUT, conectores 25

Optimize Memory (optimizar memoria) 259

OrgNotes (notas originales) 130

OriginalKey (tecla original) 256

OSC 195, 202, 206, 249

Oscilador 160

Oscilador de baja frecuencia 162

OUT (salida) 213

OUT CH (canal de salida) 214, 221, 234

OUT SW (interruptor de salida) 222, 241

OUTPUT 215

OUTPUT L/MONO y R, conectores 24

OutputSel (selección de salida) 203, 218

OutputSwitch (conmutador de salida) 214, 223, 262

Overdubbing 119, 168, 222, 243

P

PAN 233

PAN/SEND 50, 81, 90, 129

Panel frontal 16

Panel posterior 22

Panorámico 182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273

Pantalla de información 53

Pantalla LCD 20

Parámetro 291

Part (parte) 251

Parte de entrada de audio 165

Partición 276

PartSw 216, 223

PartSwitch 212, 213

PATCH 241

Patch 113

Patrón 165

PB Lower 190

PB Upper 190

PBRange (margen de inflexión de tono) 228

Pedal conmutador 42

Pedal controlador 42

PEG (generador de envolvente del tono) 160, 197

PF COPY (copia de actuación) 237

PgmChange 264, 273

PHONES, toma de auriculares 24

PHRASE (operaciones de frase) 245

Phrase Name (nombre de frase) 246

Pistas de muestras 168

Pitch (tono) 196, 203, 205, 257

PITCH 196, 203, 207, 249

PitchBend (inflexión de tono) 225

PitchSens 197

PLAY FX 192, 202, 205, 214, 234

PLG100-VH 74, 78

PLG100-XG 74, 77

PLG150-AN 74

PLG150-DR 74

PLG150-DX 74

PLG150-PC 74

PLG150-PF 74

PLG150-VL 74

PLUG 265

PluginAllBulk 269

PLY MODE (modo de reproducción) 190, 205

PMod 205, 206, 207

Pointer (puntero) 224

Polifonía máxima 162

PolyExpand 265

PORTA (portamento) 188, 190, 205, 212, 213, 216, 235

PortaMode (modo de portamento) 189

PortaSw (interruptor de portamento) 188, 212

PortaTime (tiempo de portamento) 189, 212

PORTNO. (número de puerto) 265

Posición 58

Posición en canción 58

POWER, interruptor 24

PowerOnMode 261

Preset 291

Principio, botón 20

Procedimiento de encendido 43

Profundidad 192, 194

Programa 47

PtnQuantize (cuantización de patrón) 262

PtnTempoHold (mantenimiento tempo patrón) 262

punch 222

Punch In/Out (inserción de entrada/salida) 169

Punto inicial 176

PureMaj (mayor pura) 209

PureMin (menor pura) 209

Put Phrase To Song (poner frase en canción) .. 246

Put Track To Arp (trasladar de pista a arpeggio) 232, 247

Q

Q (característica de frecuencia) 201, 214

Quantize (cuantización) 222, 227, 243, 291

R

Random (aleatorio) 196

RandomPan 199

Rate (proporción) 227, 228, 230, 231

Ratio 257

RB (controlador de cinta) 214, 219, 273

RBMode (modo controlador de cinta) 214

RCV SW (interruptor de recepción) 219, 236

RcvBulk 264

RcvNoteOff 203

REC ARP 243

RECALL 208, 219, 236

RecGain 252, 253

RecMonitor 253

RecTrack 223

RELEASE 81, 90, 129

REMOTE, botones 19

Remuestreo del MOTIF ES 99

RENAME 267

replace (sustitución) 222, 243

Replace 168

resample (remuestreo) 252

RESONANCE 81, 90, 129

Resonancia 161, 198, 218

REST 235

REVERB 81, 90, 129, 195, 216, 235

Reverb Pan (panorámico de reverberación) 195, 215

Reverb Return (retorno de reverberación) 195, 215

Reverb Send (envío de reverberación) 195

Reverb Type (tipo de reverberación) 195, 215

Reverberación 177, 261

reverse (inversión) 256

Reverse 176

RevSend 203, 213, 215, 217

ROM 187

RPN (número de parámetro registrado) 183

Rueda de datos 20

Rueda de inflexión de tono 18, 64, 69

Rueda de modulación 18, 64, 69

S

salida analógica 31, 32

Salida digital 33

Sample (muestra) 96, 173

sample+note 173, 253

Save (guardar) 185

SAVE 266

ScalingPan 199

scene (escena) 223

Sección 167

[SECTION], botón 21

Segmento 196, 198, 199

Selección de banco 40, 182

SendXGOn ToMultiPartPB 263

Sens 255

Separate Chord (separación de acordes) .. 229, 244

SEQ 262

SEQ TRANSPORT, botones 20

SeqCtrl 264

Set All (ajustar todas) 227, 230

[SF1] - [SF5] (botones de subfunción) 20

SHAPE (forma) 214

Shift Clock (desplazamiento de reloj) 229, 244

Sincronización 291

SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR 74

skip	222
Slice (fragmentación)	107, 258
SLICE	254
slice+seq	253
Slope (pendiente)	194
SLOT 1-3, indicadores	21
SMF (archivo MIDI estándar)	132, 269
SmpPrCnt (cuenta previa muestreo)	262
Solo	58, 82
Solución de problemas	279
Song Name (nombre de canción)	233
SongEventChase (seguimiento de eventos)	263
sort (clasificación)	191
Sort Chord (clasificación de acordes)	228, 244
Source (fuente)	155, 192, 252, 253
Speed (velocidad)	192, 201, 207
Split (división)	273
Split Pattern (dividir patrón)	247
Split Phrase (dividir frase)	245
Split Song To Pattern (dividir canción en patrón)	233
Src (fuente)	206
STANDBY (espera de muestreo)	252
Start (inicio)	254
Start (punto inicial)	108
StartStep	228
StartVelo	228
STATUS	265
StepTime (tiempo de paso)	224
Stereo to Mono (estéreo a mono)	258
stop (parada)	222
Store (almacenamiento)	185
Strength (intensidad)	227
SubDivide	255
Subfunción	20, 47
sustain	42
SWING	81, 90, 129
SwingRate (ajuste de swing)	227
Switch (interruptor)	189, 190, 191, 214, 216
SYNC	264

T

Tarjeta Plug-in	74, 283
Tarjeta Plug-in acústica virtual	74
Tarjeta Plug-in de armonía vocal	74
Tarjeta Plug-in de batería	74
Tarjeta Plug-in de efectos	74, 78
Tarjeta Plug-in de modelado físico analógico	74
Tarjeta Plug-in de piano	74
Tarjeta Plug-in DX/TX avanzada	74
Tarjeta Plug-in multiparte	74
Tarjeta Plug-in XG	74
Tarjetas Plug-in de parte simple	74
TCH (canal de transmisión)	188, 212
Teclado	18
Teclado maestro	136
Template (plantilla)	194
TEMPLATE	237
TEMPO	81, 90, 129
Tempo	189, 191
TempoSpeed	193
TempoSync	193
TG (generador de tonos)	260
TGSwitch	272
Thin Out (aclerar)	230, 245
ThruPort	265
TIE	224
Tiempo de abandono	160, 161, 162, 183
Tiempo de ataque	160, 161, 162, 183
Tiempo de caída	183
Tiempo de caída 1	160, 161, 162
Tiempo de caída 1	204
Tiempo de caída 2	160, 161, 162
Tiempo de portamento	182
Time (tiempo)	190, 216
TIME	197, 198, 200, 207
TimeMode	190
Time-Stretch (dilatación de tiempo)	257
Tipo (arpegio)	189, 191
Tipo (ecualizador)	201
Tipo (efecto global)	214
Tipo (filtro)	197
Tipo (forma de onda)	202
Tipo (fragmentación)	254

Tipo (grabación)	222, 243
Tipo (muestreo)	253
Tipo (remezcla)	242
Tipo de filtro	161
Tipo de grabación	222
Tipos de archivo	269
Tipos de reproducción de muestras	176
TONE	81, 90, 129
TR (pista)	227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP (bucle de pista)	222
TR SEL (selección de pista)	225
TR VCE (voz de pista)	241
TRACK (operaciones de pista)	246
[TRACK SELECT], botón	21
TRANS (transmisión)	272
Trans (transposición)	221, 241
TransCh	272
TransmitCh (canal de transmisión)	214, 223, 262
Transpose (transposición)	228, 244, 258, 260, 272
Trasvase en bloque	185
TrgrMode (modo de disparo)	252, 253
TRIM	254, 255
Tune (afinación)	260
TUNE	196, 203, 218, 236
TX SW (interruptor de transmisión)	272
TYPE (arpegio)	234

U

Undo/Redo (deshacer/rehacer)	127
UNDO/REDO	226, 244
UnitMultiply (reproducción de multi unidad)	192
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
USB	24
USB TO DEVICE	29
USB TO HOST	29
USB, conectores	24
USB, dispositivos de almacenamiento	29
UserARP	269
Usuario	291

V

Value (valor)	194, 224
Vallot&Yng (Vallotti y Young)	209
Variation (variación)	242, 258
VCE ED (edición de voces de mezcla)	233, 249
VEL SENS (sensibilidad velocidad pulsación)	196, 198, 199, 203, 204
VelCrossFade	196
VelCurve (curva velocidad pulsación)	260
VelLimit (límite de velocidad de pulsación)	189, 223
VelLimitH	216
VelLimitL	216
VelMode (modo velocidad pulsación)	191
VELO OFST	221
VelocityDepth	206
VelocityLimit	191, 196
VelocityOffset	206
VelocityRange	228
VelocityRate	192
VelSensDpt	217
VelSensOfst	217
VIEW FLT (filtro de visualización)	225
Voces GM	160
Voces Plug-in	76, 121
Voice (voz)	60, 158
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice Editor	145
VoiceELPan	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume (volumen)	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Voz de mezcla	105, 159
Voz de muestra	159, 251
Voz de pista	167
Voz de tarjeta	146
Voz de usuario	251
Voz normal	60, 160

W

WAITING (espera de disparo)	252, 254
WAV	269
Wave No. (número de onda)	195

WaveCtgr	195
Waveform (forma de onda)	96, 173, 251
WAVEFORM (operaciones de forma de onda)	258
Werckmeister	209
Width (amplitud)	198

Z

Zona	137, 273
ZoneSwitch	271, 276