



MANUAL DEL PROPIETARIO

SINTETIZADOR DE PRODUCCIÓN DE MÚSICA



SECCIÓN DE MENSAJE ESPECIAL

Este producto utiliza baterías o un suministro de corriente externo (adaptador). NO conecte este producto a ningún suministro de corriente o adaptador diferente que el descrito en el manual, en la placa de nombre, o específicamente recomendado por Yamaha.

ADVERTENCIA: No coloque este producto en una posición en la que cualquiera pueda pisar, voltear o rodar nada sobre los cables de corriente o conexión. No se recomienda el uso de un cable de extensión. Si debe usar un cable de extensión el tamaño mínimo de alambre para un cable de 25' (o menos) es 18 AWG. NOTA: A número AWG más chico, más grande la capacidad de manejo de corriente. Para cables de extensión más largos, consulte un electricista local.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO:

La información contenida en este manual se cree es correcta al momento de imprimirla. Sin embargo, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquier cosa de las especificaciones sin aviso u obligación de actualizar las unidades existentes.

IMPORTANTE: A sonido más fuerte, más corto el periodo de tiempo antes de que ocurra daño.

Algunos productos de Yamaha pueden tener bancos y/o aditamentos de montaje que son proporcionados o con el producto como accesorios opcionales. Algunos de estos artículos están diseñados para ser ensamblados o instalados por el distribuidor. Favor asegúrese que los bancos son estables y cualquier aditamento opcional (donde aplique) esta bien asegurado ANTES usar.

Los bancos suministrados por Yamaha están diseñados solamente para sentarse. No se recomiendan otros usos.

AVISO:

Cargos de servicios incurridos debido a falta de conocimiento con relación a funciones o trabajos de efecto (Cuando la unidad está operando como se diseñó) no están cubiertos por la garantía del fabricante y por lo tanto son responsabilidad de los propietarios. Favor de estudiar este manual cuidadosamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar servicio.

ASUNTOS AMBIENTALES:

Yamaha se esfuerza en producir productos que sean tanto seguros como amigables con el ambiente. Creemos sinceramente que nuestros productos y los métodos de producción usados cumplen estas metas. En mantener tanto lo escrito como el espíritu de la ley, queremos que esté conciente de lo siguiente.

Aviso sobre la batería:

Este producto PUEDE contener una batería no recargable que (si aplica) está soldada en su lugar. El promedio de periodo de vida de este tipo de batería es aproximadamente de cinco años. Cuando el

reemplazo se vuelve necesario, contacte un representante de servicio calificado para llevar a cabo el reemplazo.

Este producto también puede usar baterías del tipo "doméstico". Algunas pueden ser recargables. Asegúrese de que la batería siendo cargada es del tipo recargable y que el cargador es del que necesita la batería que se esta recargando.

Cuando instale baterías no mezcle baterías con nuevas o con baterías de un tipo diferente. Las baterías DEBEN ser instaladas correctamente. El mal emparejamiento o instalación incorrecta puede resultar en sobrecalentamiento y ruptura del estuche de batería.

Advertencia:

No intente desensamblar o incinerar ninguna batería. Guarde todas las baterías lejos de los niños. Tire las baterías usadas rápidamente y como regido por las leyes en su área. Nota: Consulte con cualquier minorista de baterías domésticas en su área por información sobre la disposición de la batería.

Aviso sobre la Disposición

Si este producto se daña más allá de la reparación, o por alguna razón su vida útil es considerada al terminar, favor de seguir las regulaciones locales, estatales o federales que se relacionan con la disposición de productos que contengan plomo, baterías, plásticos, etc. Si su distribuidor no puede ayudarle, favor de contactar a Yamaha directamente.

UBICACIÓN DE LA PLACA DE NOMBRE:

La placa de nombre está ubicada en la parte trasera (MO8) o base (MO6) del producto. El número de modelo, número de serie, requerimientos de corriente, etc. están ubicados en esta placa. Debe registrar el número de modelo, número de serie y la fecha de compra en los espacios proporcionados abajo y guardar este manual como un registro permanente de su compra.

MO8



MO6



Modelo _____
No. de Serie _____
Fecha de compra _____

FAVOR DE GUARDAR ESTE MANUAL

INFORMACIÓN FCC (E.U.A.)

1. AVISO IMPORTANTE: ¡NO MODIFIQUE ESTA UNIDAD!

Este producto, cuando es instalado como se indica en las instrucciones contenidas en este manual, cumple con los requerimientos FCC. Las modificaciones no aprobadas expresamente por Yamaha pueden anular su autoridad, otorgada por el FCC para usar el producto.

2. IMPORTANTE: Cuando conecte este producto a accesorios y/o otro producto solamente use cables cubiertos de alta calidad. Los cables suministrados con este producto DEBEN ser usados. Siga todas las instrucciones de instalación. Fallar en seguir las instrucciones puede anular su autorización para usar este producto en E.U.A.

3. NOTA: El producto ha sido probado y se encontró que cumple con los requerimientos listados en las Regulaciones FCC, Parte 15 para aparatos Clase "B" digitales. El cumplimiento de estos requerimientos proporciona un nivel de seguridad razonable de que el uso de este producto en un ambiente residencial no resultará en interferencia dañina con otros aparatos electrónicos. Este equipo genera/usa frecuencia de radio y, si no es instalado y usado de acuerdo a las instrucciones encontradas en el manual de usuario puede

causar interferencia dañina a la operación de otros aparatos. Cumplir con las regulaciones FCC no garantiza que la interferencia no ocurrirá en todas las instalaciones. Si este producto es encontrado ser el origen de la interferencia, lo que puede ser determinado "APAGANDO" y "ENCENDIENDO" la unidad, favor de intentar eliminar el problema usando una de las siguientes medidas: Reubique ya sea el producto o el aparato que está siendo afectado con la interferencia.

Utilice tomas de corriente que estén en una rama diferente de (circuito de seguridad o fusible) circuitos o instale filtro(s) de línea CA. En el caso de interferencia de radio o TV reubique/reoriente la antena. Si el cable de entrada es guía de listón de 300 ohm, cambie la guía de entrada a cable tipo coaxial.

Si estas medidas correctivas no producen resultados satisfactorios, favor de contactar al minorista autorizado para distribuir este tipo de producto. Si no puede ubicar al minorista apropiado, favor de contactar a Yamaha Corporation de America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

Las declaraciones anteriores SOLAMENTE aplican a aquellos productos distribuidos por Yamaha Corporation of America o sus subsidiarias.

- Esto aplica solamente a productos distribuidos por YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

DECLARACIÓN DE CUMPLIMIENTO DE INFORMACIÓN (DECLARACIÓN DE PROCEDIMIENTO DE CONFORMIDAD)

Parte Responsable: Yamaha Corporation of America
Dirección: 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Teléfono: 714-552-9011
Tipo de Equipo: SINTETIZADOR DE PRODUCCIÓN DE MÚSICA
Nombre del Modelo: MO6, MO8

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas FCC.

La operación está sujeta a las siguientes condiciones:

- 1) este aparato no puede causar interferencia dañina, y
- 2) este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo la interferencia que pueda causar operación no deseada.

Vea las instrucciones del manual de usuario si se sospecha interferencia a la recepción de radio.

*Esto solamente aplica a los productos distribuidos por YAMAHA CORPORATION OF AMERICA. (FCC DoC)

OBSERVERA!

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

ADVARSSEL: Netspaeendingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt – også selvom der er slukket på apparatets afryder.

VAROITUS: Laitteen tosiopiiriin kytketty käyttökyltkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(espera)

PRECAUCIONES

FAVOR DE LEER CUIDADOSAMENTE ANTES DE PROCEDER

* Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.



ADVERTENCIA

Siempre siga las precauciones básicas listadas abajo para evitar la posibilidad de lesiones serias o inclusive la muerte debido a descarga eléctrica, corto circuito, daños y perjuicios, incendios u otros peligros. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan a lo siguiente:

Suministro de corriente/adaptador de corriente CA

- Solo use el voltaje especificado como correcto para el instrumento. El voltaje requerido esta impreso en la placa de nombre del instrumento.
- Solamente use el adaptador especificado (PA-5D o un equivalente recomendado por Yamaha). Usar el adaptador equivocado puede provocar daño al instrumento o sobrecalentamiento.
- Revise el enchufe eléctrico periódicamente y quite cualquier suciedad o polvo que pueda haberse acumulado sobre ella.
- No coloque el cable del adaptador de corriente CA cerca de fuentes de calor como calentadores o radiadores, y no flexione excesivamente o dañe de otra forma el cable, ni coloque objetos pesados sobre él, ni lo coloque en una posición en la que cualquiera pueda pisarlo o voltearlo o pasar nada sobre él.

No abra

- No abra el instrumento ni intente desensamblar las partes internas o modificarlas de ninguna forma. El instrumento no contiene partes utilizables por el usuario. Si parece que está

mal funcionando, deje de usarlo inmediatamente y haga que lo revise el personal de servicio calificado de Yamaha.

Advertencia sobre el agua

- No esponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca de agua o en condiciones húmedas o mojadas, ni coloque contenedores con líquidos que puedan derramarse dentro de las aberturas sobre él.

Advertencia de incendio

- No ponga elementos inflamables, como velas, sobre la unidad. Un elemento inflamable puede caer u causar un incendio.

Si nota alguna anomalía

- Si el cable del adaptador CA o el enchufe se maltratan o dañan, o si hay una repentina pérdida de sonido durante el uso del instrumento, o si cualquier olor o humo inusual parece causado por él, apague el interruptor de corriente inmediatamente, desconecte el enchufe del adaptador de la toma de corriente y haga que el instrumento sea revisado por personal de servicio calificado de Yamaha.



PRECAUCIÓN

Siempre siga las precauciones básicas listadas abajo para evitar la posibilidad de lesiones serias o inclusive la muerte debido a descarga eléctrica, corto circuito, daños y perjuicios, incendios u otros peligros. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan a lo siguiente:

Suministro de corriente/adaptador de corriente CA

- Cuando quite el enchufe eléctrico del instrumento o una toma de corriente siempre sujete el enchufe mismo y no el cable.
- Desconecte el adaptador de corriente CA cuando no use el instrumento o durante las tormentas eléctricas.
- No conecte el instrumento a una toma de corriente eléctrica usando un conector múltiple. Hacerlo puede resultar en calidad de sonido más baja.

Ubicación

- No esponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas, o frío o calor extremos (como en la luz directa del sol, cerca de un calentador, o en un auto durante el día) para evitar la

posibilidad de desfiguración de panel o daño a los componentes internos.

- No use el instrumento en la cercanía de una TV, radio, equipo estéreo, teléfono móvil u otros aparatos eléctricos. De otra forma el instrumento, TV o radio puede generar ruido.
- No coloque el instrumento en una posición inestable en la que pueda caer accidentalmente.
- Antes de mover el instrumento quite todos los adaptadores conectados u otros cables.
- Cuando coloque el instrumento asegúrese que la toma de corriente que está usando es fácilmente accesible. Si ocurre algún problema o mal funcionamiento, apague inmediatamente el interruptor de corriente y desconecte el enchufe de la toma de corriente.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos apague la corriente para todos los componentes. Antes de encender la corriente para todos los componentes ponga los niveles de volumen al mínimo. También asegúrese de poner el volumen de todos los componentes en sus niveles mínimos y gradualmente eleve los controles de volumen mientras toca el instrumento para poner el nivel de audición deseado.

Mantenimiento

- Cuando limpie el instrumento use un trapo suave, seco. No use trapos impregnados con solventes de pintura, fluidos limpiadores o químicos.

Precaución de manejo

- No inserte un dedo o mano en ninguna abertura del instrumento.
- Nunca inserte o tire objetos de papel, metálicos u otros en las aberturas en el panel o el teclado. Si esto sucede, apague inmediatamente la corriente y desconecte el cable de corriente de la toma de corriente CA. Luego haga que el personal calificado de servicio Yamaha revise el instrumento.
- No coloque objetos de vinilo, plástico o goma sobre el instrumento ya que esto puede decolorar el panel o el teclado.
- No apoye su peso, ni coloque objetos pesados sobre el instrumento y no use fuerza excesiva en los botones, interruptores o conectores.

- No opere el instrumento por un período de tiempo largo en nivel de volumen alto o incómodo, ya que esto puede causar pérdida auditiva permanente. Si experimenta alguna pérdida auditiva o campaneó en los oídos consulte a su médico.

Guardar información

Guardar y respaldar su información

- Información DRAM (ver Pág. 150) es perdida cuando apaga la corriente del instrumento. Guarde la información en un aparato de salvado USB.
- Nunca intente apagar la corriente mientras la información está siendo escrita en Flash ROM (mientras se muestre un mensaje de "Ejecutando..." o "Favor de mantener la corriente encendida"). Apagar la corriente en este estado provoca la pérdida de toda la información del usuario y puede causar que el sistema se congele (debido a la corrupción de la información en el Flash ROM). Esto significa que este sintetizador puede no poder iniciar adecuadamente, aún cuando lo encienda la siguiente ocasión.

Respaldar el aparato de salvado USB

- Para proteger contra la pérdida de información a través del daño a los medios, recomendamos que guarda la información importante en dos aparatos de salvado USB.

Yamaha no es responsable por el daño causado por el uso inadecuado o modificaciones al instrumento, o la información que se pierda o se destruya.

Siempre apague la corriente cuando el instrumento no esté en uso.

Aún cuando el interruptor de corriente esté en la posición de "ESPERA", la electricidad continúa fluyendo al instrumento en el nivel mínimo. Cuando no esté usando el instrumento durante un largo tiempo, asegúrese de que el adaptador de corriente CA de la toma de corriente CA.

Introducción

¡Felicidades y gracias por comprar el Sintetizador de Producción de Música MO de Yamaha!

Ahora posee un altamente versátil, de fantástica resonancia teclado – uno que combina controles de producción de sonido integralmente y potentes funciones de desempeño/grabación en un instrumento de producción de música total.

¡Virtualmente toda nuestra tecnología de sintetizador y conocimiento de hacer música fue al diseño de este instrumento! El nuevo MO no solo da le da los últimos y mejores sonidos y ritmos (así como la capacidad de crear los propios), le da poderosas herramientas fáciles de usar para tocar, combinar y controlar estos dinámicos sonidos/ritmos – en tiempo real, mientras toca.

¡Sumérgase y disfrute!

Accesorios

Se han incluido los siguientes elementos con su MO. Revise para ver que tiene todo lo listado aquí.

- Adaptador de corriente (PA-5D)*
- Manual del Propietario (este documento)
- Lista de Información

* Puede no estar incluido en su área. Favor de revisar con su distribuidor Yamaha.

Las ilustraciones y pantallas LCD como se muestran en este manual de propietario solo son con propósitos ilustrativos y pueden parecer diferentes de alguna forma a las de su instrumento.

Este producto incorpora y contiene programas de computadora y contenido en el que Yamaha posee los derechos de autor o de los cuales tiene licencia de uso de otros propietarios de derechos. Dichos materiales con autoría incluyen, sin limitarse, todo el software de computadora, archivos de estilo, archivos MIDI, información WAVE, registros musicales y grabaciones de sonido. Cualquier uso no autorizado de dichos programas y contenido fuera del uso personal no está permitido bajo las leyes relevantes. Cualquier violación de la autoría tiene consecuencias legales. NO HAGA, DISTRIBUYA O USE COPIAS ILEGALES.

Este aparato es capaz de usar varios tipos/formatos de información musical, y optimiza la información de antemano al formato adecuado para usarse con el aparato. Como resultado, la información puede no ser reproducida precisamente como los creadores o compositores originalmente lo pretendieron.

Copiar comercialmente la información musical disponible incluyendo pero sin limitarse a información MIDI y/o información de audio está prohibido excepto para su uso personal.

- Windows es la marca registrada de Microsoft® Corporation
- Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc, registradas en los E.U.A y otros países.
- Los nombres de compañías y productos en este Manual del Propietario son marcas registradas o comerciales de sus respectivas compañías.

Principales Funciones

● Amplio rango de voces dinámicas y auténticas . Use la función de Búsqueda de Categoría para llamar rápidamente los sonidos que quiere basado en su tipo de instrumento.	Pág. 42
● El Modo de Ejecución le permite usar cuatro diferentes voces juntas – en capas o en una división de teclado	Pág. 44
● Extenso procesamiento de efecto con Reverberancia (20 tipos), Coros (49 tipos), tres bloques de inserción separados en los que cada uno tiene dos bloques (total 116 tipos), Efecto Master (6 tipos) y un ecualizador digital (Parte EQ de 3 bandas y EQ Master de 5 bandas).	Pág. 140
● Control en tiempo real integral con cuatro perillas y cuatro deslizadores – permitiéndole ajustar filtro, niveles, efectos, EG y más mientras interpreta.	Pág. 51
● Funciones de modo de patrón que le permiten producir diferentes secciones rítmicas y estribillos como elementos individuales – que puede combinar fácil e intuitivamente en tiempo real para crear pistas de ritmo completo.	Pág. 73
● Además de poder crear voces de Usuario en el modo de Voz puede crear Mezcla de voces especiales para Canciones y Patrones. Estas voces pueden ser editadas y guardadas en el modo Canción/Patrón, haciendo excepcionalmente fácil y conveniente crear voces para usar con Canciones y Patrones.	Pág. 78
● La versátil función de Arpeggio automáticamente toca una variedad de frases secuenciadas en respuesta a las teclas que toca. Esta función es especialmente poderosa con voces de batería, - permitiéndole llamar fácilmente varios patrones de ritmo al toque de una tecla y proporcionando inspiración instantánea para la creación y ejecución de canciones. Cuando se usa con voces normales, la frase Arpeggio cambia armónica y melódicamente con los acordes que toca, dándole control intuitivo sobre los patrones mientras compone o interpreta. Los Arpeggios pueden ser activados no solo de acuerdo a las teclas que toca, sino también por la fuerza con la que las toca – para una mayor potencia interpretativa.	Pág. 48
● Una vez que reunió toda la información MIDI y patrones que necesita para su canción, use la Cadena de Patrón para arreglar las piezas en tiempo real. Esta práctica nace más fácil que nunca obtener grandes ideas y sorprendentes canciones.	Pág. 84
● Escena de Canción es otra poderosa herramienta que le permite tomar “fotografías” de las programaciones de secuencia de pista (como balance, volumen, silenciar pista y más). Luego, durante las ejecuciones o grabación, simplemente cambie entre las Escenas para cambios instantáneos dinámicos.	Pág. 89
● Modo master – para usar el MO como un controlador de teclado master (con Zonas independientes) y para fácilmente reconfigurar el instrumento entre Ejecución Voz/Interpretación y ejecución de Canción/Patrón en aplicaciones vivas.	Pág. 122
● Interfase excepcionalmente fácil de entender con dos botones de operación ligadas [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]	Pág. 33
● Control Remoto – para operar su software de secuencia favorito desde los controles del panel. Silencia pistas, controla transporte (Interpretar, Parar, Grabar, etc.) mezcla tanto pistas MIDI como de audio (hasta 16) con las perillas y deslizadores de este instrumento, balancea las pistas, controla EQ y envíos de efecto de ajuste – todo sin siquiera tocar el mouse.	Pág. 113
● Los enchufes de salida digital (DIGITAL) aseguran salida de sonido sin distorsión ni ruido (44,1 kHz, 24 bit)	Pág. 103
● Este instrumento cuenta con dos conectores USB – USB A ORGANIZADOR para conectar a computadora y USB A APARATO para conectar a aparatos de salvado, como drive de disco duro o disco flash.	Pág. 31
● Compatibilidad con el potente software Editor de Multi-Parte y Editor de Voz de Yamaha – cuenta con edición intuitiva e integral de todos los parámetros desde su computadora.	Pág. 112

Como usar este manual

Índex de Aplicación Pág. 9

Este índice especial está organizado no por palabras solas, sino por funciones y aplicaciones – permitiéndole encontrar rápida y fácilmente como llevar a cabo una operación particular o explorar un tema de interés.

Los Controles y Conectores Pág. 14

Use esta sección para encontrar sobre todos los botones, controles y conectores del instrumento.

Instalar e Interpretar Pág. 20

Antes de continuar a cualquier otra parte del manual, le sugerimos fuertemente que lea esta sección primero. Le muestra como comenzar a tocar y usar su nuevo instrumento.

Operación Básica Pág. 27

Esta sección lo introduce a las convenciones de operación básica de este instrumento, como editar valores y cambiar programaciones.

Guía Rápida Pág. 40

En esta sección tutorial tomará una visita guiada a través de las varias funciones de este instrumento y obtendrá algo de experiencia práctica en tocarlo y usarlo.

Estructura Básica Pág. 128

Esta sección proporciona una vista global de todas las funciones principales y características de este instrumento y muestra como se combinan.

Referencia Pág. 151

La enciclopedia MO. Esta sección explica todos los parámetros, funciones, programaciones, características, modos y operaciones a detalle.

Apéndice Pág. 219

Esta sección contiene información detallada sobre el instrumento, incluyendo Especificaciones y una Lista de Mensaje de Alerta.

Resolución de Problemas Pág. 227

Si este instrumento no funciona como se espera o tiene algún problema con el sonido u operación vea esta sección antes de llamar a su distribuidor Yamaha o centro de servicio. Los problemas más comunes y sus soluciones están cubiertos aquí en una forma muy simple y fácil de entender.

Lista de Información (folleto separado)

Este contiene varias listas importantes como la Lista de Voz, Lista de Frase de Patrón Prefijado, Lista de Efecto, Formato de Información MIDI y Tabla de Implementación MIDI.

A lo largo de este manual se usan flechas en las instrucciones, indicando abreviadamente el proceso de llamar ciertas pantallas y funciones. Las instrucciones de ejemplo abajo indican 1) presione el botón [VOZ], 2) seleccione una Voz Normal, 3) presione el botón [EDITAR], 4) seleccione un Elemento, 5) presione el botón OSC [F1] y 6) presione el botón SALIDA [SF2].

[VOZ] → selección de Voz Normal → [EDITAR] → selección de Elemento → [F1] OSC → SALIDA [SF2]

NOTA Cuando se muestra un mensaje de confirmación (Pág. 37) o ventana de Función de Control (Pág. 51) en la pantalla, presione el botón [SALIR] para salir de esa condición y luego ejecutar las instrucciones en el ejemplo anterior. Asimismo, presione el botón [DAW REMOTO] para salir del modo de Control Remoto, luego ejecute las instrucciones como en el ejemplo anterior cuando el MO esté en el modo de Control Remoto.

Índex de Aplicación

Escuchar el MO

- Escuchar el Demo de Canción/Patrón..... Pág. 73
- Escuchar la reproducción de Cadena de Canción..... Pág. 95
- Escuchar la reproducción de Cadena de Patrón..... Pág. 84
- Escuchar la reproducción de Arpeggio..... Pág. 48

Tocar el teclado

- Seleccionar una Voz y tocar el teclado..... Págs. 40 (Modo Voz), 76 (modo Canción/Patrón)
- Seleccionar una Interpretación y tocar el teclado..... Pág. 44
- Usar el instrumento como Teclado Master..... Pág. 122
- Timbrar el metrónomo [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEC → [SF1] CLIC → Modo = todo..... Pág. 206
- Dividir el teclado – Programar los rangos superior e inferior para las Voces..... Págs. 47 (modo de Interpretación), 125 (modo Master)
- Colocar dos Voces (o Partes) juntas..... Págs. 46 (modo de Interpretación), 125 (modo Master)

Seleccionar programas y hacer programaciones en el MO

- Seleccionar una Voz..... Pág. 40 (modo de Voz), 76 (modo de Canción/Patrón)
- Usar la función Buscar Categoría..... Pág. 42
- Seleccionar una Interpretación..... Pág. 44
- Seleccionar una Canción..... Pág. 74
- Seleccionar un Patrón..... Pág. 75
- Seleccionar una Sección..... Pág. 75
- Seleccionar una Frase y asignarla a una pista Patrón..... Pág. 78
- Seleccionar una plantilla de Mezcla para una Canción/Patrón..... Pág. 77
- Seleccionar un Master..... Pág. 122
- Seleccionar un tipo Arpeggio..... Págs. 48 (modo Voz/Interpretación), 80 (modo Canción/Patrón)
- Seleccionar un tipo Filtro..... Pág. 170
- Seleccionar un tipo Efecto
 - Seleccionar uno tipo Reverberancia/tipo Coro/tipo Inserción
 - [VOZ] → selección de Voz → [F3] EFECTO..... Pág. 151
 - [INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [F3] EFECTO → [SF1] CONECTAR..... Pág. 171
 - [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [F3] EFECTO → [SF1] CONECTAR..... Pág. 189
- Seleccionar un tipo de Efecto Master
 - [VOZ] → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF1] MEQ..... Pág. 206
 - [INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF3] MEF..... Pág. 172
 - [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF..... Pág. 189
- Seleccionar un tipo EQ Master
 - [VOZ] → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF1] MEQ..... Pág. 206
 - [INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF2] MEQ..... Pág. 172
 - [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF1] MEQ..... Pág. 190

Usar controladores

- Entendiendo la organización y estructura de los controladores..... Págs. 50, 69
- Asignar funciones a los controladores de cada Voz (Juego de Controlador)..... Pág. 70
- Asignar números de Cambio de Control a cada controlador..... Pág. 72
- Programar el Rango de Flexión de Tono
 - [VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] GENERAL → [F5] OTROS → PB Superior/PB Inferior..... Pág. 154
 - [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF5] OTRO → PB Superior/PB Inferior..... Pág. 191
- Revisar los parámetros asignados actualmente para control de perilla..... Págs. 56 (modo de Voz), 65 (modo de Interpretación), 96 (modo Canción/Patrón)
- Revisar los parámetros actualmente asignados para Control de control de deslizadores..... Pág. 52
- Iniciar/parar una Canción o Patrón presionando el Pedal de Pie..... [UTILIDAD] → [F4] COL ASN [SF3] FT SW..... Pág. 209
- Cambiar una Voz o una Interpretación presionando el Pedal de Pie..... [UTILIDAD] → [F4] ASN CTL [SF3] FT SW..... Pág. 209
- Encender o apagar la reproducción de Arpeggio presionando un Pedal de Pie.. [UTILIDAD] → [F4] CTL ASN [SF3] FT SW..... Pág. 209
- Mantener igual el efecto de un controlador (Rueda de Modulación, etc.) aún cuando cambie las Voces
 - [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTRO → CrtlRestablecer = retener..... Pág. 206

Timbrar solo la Parte o Voz especificada

- Encender o apagar cada elemento en el modo Editar Voz Pág. 55
- Determinar si cada Elemento se usa o no en el modo Editar Voz
[VOZ] → [EDITAR] → selección de Elemento → [F1] OSC → [SF1] ONDA → ElementoSw = encender/apagar Pág. 158
- Determinar si cada Parte se usa o no en el modo Interpretación
INTERPRETACIÓN → selección de Interpretación → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → Recibir C Pág. 174
- Encender o apagar cada pista (Parte) de una Canción/Patrón Pág. 75
- Encender o silenciar la reproducción de una Parte de Canción/Patrón apagando el canal de recepción
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] selección de parte → [F1] Pág. 48

Ajustar el volumen o nivel de salida

- Global
Ajustar la salida de Volumen Master [VOLUMEN MASTER] Pág. 16
Ajustar el volumen completo del bloque generador de tono interno del instrumento [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volumen Pág. 205
Ajustar la ganancia de salida de cada conector de Salida [UTILIDAD] → [F2] SALIDA Pág. 206
- En el modo de Voz
Ajustar el balance de volumen de los Elementos de una Voz Normal con los deslizadores de Control
[VOZ] → selección de Voz Normal → [EDITAR] → selección de Elemento → [F4] AMP → [SF1] LVL/BALANCE → Nivel Pág. 56
Ajustar el volumen completo para la Voz seleccionada (común a todos los Elementos/teclas)
[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEQ → [SF1] SALIDA → Volumen Pág. 172
- En el modo de Interpretación
Ajustar el balance de volumen de las Partes de una Interpretación editada con los deslizadores de Control
[INTERPRETACIÓN] → SELECCIÓN DE Interpretación → [EDITAR] → selección de Parte → [F2] SALIDA → [SF1] VOL/BALANCE → Volumen Pág. 65
Ajustar el balance de volumen de las Partes de una Canción editada con los deslizadores de Control
[INTERPRETACIÓN] → SELECCIÓN DE Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEQ → [SF1] SALIDA → Volumen Pág. 172
- En el modo Canción/modo Patrón
Ajustar el balance de volumen de las Partes de una Canción editada con los deslizadores de Control
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → Selección de Parte → [F1] VOL/BALANCE → VOLUMEN Pág. 97

Crear Información

- Crear una voz
Crear una Voz Normal en el modo Editar Voz Pág. 53
Crear una Voz de Batería en el modo Editar Voz Pág. 57
Crear una Voz Mezclada especialmente para una Canción o Patrón Pág. 78
- Crear una Interpretación Pág. 63
- Crear una Canción
Grabar su interpretación de teclado en una pista de Canción (Grabación de Tiempo Real) Pág. 88
Grabar sobre (reemplazar) el material existente en una pista de Canción – Grabación de Golpe
[CANCIÓN] → [REC] → [F1] PROGRAMAR → Tipo = golpe Pág. 88
Grabar material adicional en una pista de Canción existente (sin borrar el material previo) – Grabación Sobregrabar
[CANCIÓN] → [REC] → [F1] PROGRAMAR → Tipo = sobregrabar Pág. 80
Timbrar el metrónomo durante la grabación [CANCIÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEQ → [SF1] CLIC → Modo = rec Pág. 206
Grabar una Canción usando una Interpretación Pág. 89
Usar la función de Grabar Paso [CANCIÓN] → [REC] → [F1] PROGRAMAR → Tipo = paso Pág. 80
- Editar eventos MIDI para cada pista de una Canción ya grabada [CANCIÓN] → [REC] → selección de Pista Pág. 90
Insertar información de cambio de tiempo a la mitad de la Canción [CANCIÓN] → [EDITAR] → [F4] SEL TR Pág. 88
Insertar información de cambio de Voz
[CANCIÓN] → [EDITAR] → selección de Pista → Insertar Selección de Banco MSB/LSB y Cambio de Programa Pág. 182
Editar las programaciones de Mezclar Canción como el volumen de cada Parte [CANCIÓN] → [MEZCLAR] Pág. 93
Usar convenientes “Trabajos”, como Copiar, Borrar, Dividir [CANCIÓN] → [TRABAJO] → selección de Trabajo Pág. 91
- Crear un Patrón
Asignar una Frase Prefijada a cada pista de un Patrón (función de Pegado) Pág. 78
Grabar su interpretación de teclado en una pista de Patrón para crear una Frase Pág. 82
Grabar un patrón de ritmo de Arpegio recientemente grabado en una pista de Patrón Pág. 80
Timbrar el metrónomo durante la grabación [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEQ → [SF1] CLIC → Modo = rec Pág. 206
Usar la función de Grabar Paso [PATRÓN] → [REC] → [F1] PROGRAMAR → Tipo = paso Pág. 83
Editar eventos MIDI para cada pista de un Patrón ya grabado [PATRÓN] → [EDITAR] → selección de Pista Pág. 90
Editar programaciones de Mezclar Patrón como el volumen de cada Parte [PATRÓN] → [MEZCLAR] Pág. 93
Usar convenientes “Trabajo” como Copiar, Eliminar, Dividir [PATRÓN] → [selección de Trabajo] Pág. 91
Programar una secuencia de una Sección para crear una Cadena de Patrón [PATRÓN] → [F6] CADENA Pág. 85
Convertir una Cadena de Patrón en información de Canción [PATRÓN] → selección de Patrón → [F6] CADENA → [EDITAR] → [F3] CANCIÓN Pág. 86
- Crear un Master Pág. 122
- Crear un Arpegio Pág. 97

Guardar/Salvar la información creada

Guardar/Salvar la información creada

- Guardar una Voz editada en memoria interna (Flash ROM) y guardar todas las Voces en memoria interna en un aparato de salvado USB Pág. 60
- Guardar una Interpretación editada en memoria interna (Flash ROM) y guardar las Interpretaciones en memoria interna en un aparato de salvado USB Pág. 66
- Guardar la información de Canción/Patrón
 - Guardar las programaciones de Mezcla de Canción/Mezcla de Patrón en memoria interna (DRAM) Págs. 77, 94
 - Guardar la información de Canción/Patrón completa en un aparato de salvado USB Pág. 98
- Guardar programaciones de mezcla en memoria interna (Flash ROM) como una plantilla Pág. 94
- Guardar un Master editado en memoria interna (Flash ROM) y guardar todos los Masters en memoria interna en un aparato de salvado USB Pág. 123
- Guardar todos los Arpegios en memoria interna (Flash ROM) en un aparato de salvado USB Pág. 214

Nombrar su información creada Pág. 38

Recuperar información perdida

- Comparar la Voz, Interpretación, Canción o Patrón antes de editar con el acabado de editar (función Comparar) Pág. 36
- Llamar una Voz, Interpretación, Canción o Patrón editado, pero no guardado (cuando otra Voz ha sido seleccionada)
 - función Llamar, Pág. 37
- Canción/Patrón
 - Cancelar los cambios hechos en la sesión reciente como Grabar y Trabajo para restablecer la información a su estado anterior [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [TRABAJO] → [F1] DESHACER Pág. 90

Inicializar

- Restablecer la Memoria de Usuario a las Programaciones de Fabrica Iniciales Pág. 26
- Formatear un aparato de salvado USB Pág. 213
- Inicializar la Voz editada [VOZ] → [TRABAJO] → [F1] INIC. Pág. 168
- Inicializar la Interpretación editada [INTERPRETACIÓN] → [TRABAJO] → [F1] INIC. Pág. 177
- Inicializar el Master editado [MASTER] → [TRABAJO] → [F1] INIC. Pág. 218
- Inicializar las programaciones de Mezclar Canción [CANCIÓN] → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F1] INIC. Pág. 192
- Inicializar las programaciones de Mezclar Patrón [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F1] INIC. Pág. 202

Programaciones relacionadas al tono (Afinar, Cambio de Nota, etc.)

- Global
 - Cambiar la programación de octava del teclado [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octava Pág. 29
 - Cambiar la nota arriba o abajo en el teclado [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transposición Pág. 29
 - Cambiar la nota arriba o abajo en el bloque generador de tono [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift Pág. 205
 - Ajustar la sintonización de otros instrumentos [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Afinar Pág. 205
- En el modo Voz
 - Programar el sistema de sintonización para la voz [VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF2] MODO EMPLEO → M. Afinar No Pág. 159
 - Ajustar el tono para cada Elemento de la Voz editada en semitonos [VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento → [F2] TONO → [SF1] AFINAR → Rústico Pág. 159
 - Ajustar finamente el tono para cada Elemento de la Voz editada [VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento → [F2] TONO → [SF1] AFINAR → Fino Pág. 169
 - Programar todas las notas (teclas) en el mismo tono [VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento → [F2] TONO → [SF4] FLW TECLA → Sens Tono = 0 Pág. 159
- En el modo Interpretación
 - Cambiar la nota arriba o abajo para cada Parte de la Interpretación editada [INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [EDITAR] → selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR → Cambio Nota Pág. 191
 - Ajustar finamente el tono para cada Parte de la Interpretación editada [INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [EDITAR] → selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR → Desafinar Pág. 191
- En el modo Canción//modo de Patrón
 - Cambiar la nota arriba o abajo para cada Parte de la Canción/Patrón actual [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR → Cambio de Nota Pág. 191
 - Ajustar finamente el tomo para cada Parte de la Canción/Patrón Actual [CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR → Desafinar Pág. 191
- En el modo Master
 - Cambiar la octava del teclado arriba o abajo para cada zona del Master editado [MASTER] → selección Master → [F2] MEMORIA → Cambio de Zona = encender → [EDITAR] → selección Zona → [F2] NOTA → Octava Pág. 216
 - Ajustar finamente el tono de teclado para cada zona del Master editado [MASTER] → selección Master → [F2] MEMORIA → Cambio de Zona = encender → [EDITAR] → selección Zona → [F2] NOTA → Transponer Pág. 216

Conectar a una computadora/instrumento MIDI externo

- **Determinar que conector [MIDI, USB A HOST] se usa para entrada/salida MIDI**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [F4] OTRO → ENTRADA/SALIDA MIDI Pág. 210
- **Usar los sonidos del MO para reproducción de Canción desde un secuenciador MIDI** Pág. 110
- **Programar si la información de Transmisión de Volumen puede ser recibida**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → RcvVolumen = encender/proteger Pág. 209
- **Timbrar solo el generador de tono MIDI externo y apagar el generador de tono interno**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → Local/Ctrl = apagar Pág. 209
- **Sincronizar con un instrumento MIDI/computadora externa**
 - **Usar el MO como un MIDI master**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc. = interno, Salida de Reloj = encender, Secctr = salida Pág. 210
 - **Usar el MO como un esclavo MIDI**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc = MIDI, Salida de Reloj = apagar, Secctrl = entrada Pág. 210
 - **Usar el MO como un MTC esclavo**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc = MTC, Salida de Reloj = apagar, Buscar = entrada Pág. 210
- **Desactivar sincronización con el instrumento MIDI/computadora externa**
 - **Mantener la reproducción normal en un secuenciador MIDI externo, aún cuando inicie/pare la reproducción de Canción/Patrón en el MO**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc = Interno, Secctrl = apagar Pág. 210
 - **Mantener la reproducción de Canción/Patrón normal en el MO, aún cuando inicie/pare reproducción en un secuenciador MIDI externo**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → Secctrl = apagar Pág. 210
- **Sincronizar la velocidad de onda LFO en la Voz con un instrumento MIDI/computadora externa**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc = MIDI Pág. 210
[VOZ] → selección de Voz Normal → [EDITAR] → [COMÚN] → [F5] LFO → [SF1] ONDA → Sinc Tempo = encender Pág. 158
- **Programar que evento MIDI será transmitido o reconocido vía los conectores MIDI y el USB A HOST**
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEC → [SF2] FILTRO Pág. 207
- **Programar el canal de transmisión MIDI**
 - **Programar el canal de transmisión MIDI del teclado en el modo Voz/modo Interpretación**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CTransTec Pág. 209
 - **Programar el canal de transmisión MIDI y puerto para cada pista de una Canción/Patrón**
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [F3] PISTA → [SF1] CANAL Pág. 178
 - **Programar el canal de transmisión MIDI de la reproducción de Arpegio**
[UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF3] C ARP → CTransmisión Pág. 206
- **Programar el canal de recepción MIDI**
 - **Programar el canal de recepción MIDI del teclado en el modo Voz/modo Interpretación**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CRecBasico Pág. 209
 - **Programar el canal receptor MIDI para cada parte de una Canción/Patrón**
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → CRecep Pág. 191
- **Programar parámetros para transmisión/reconocimiento de Cambio de Programa**
 - **Activar o desactivar mensajes el envío de Selección de Banco y Cambio de Programa, cuando selecciona una Voz o Interpretación**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → SelBanc, CambioPrgr Pág. 209
 - **Activar o desactivar la selección de Voces MO/Interpretaciones desde un aparato MIDI eterno**
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → SelBanc, CambioPrgr Pág. 209
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Balance → [F5] RCB SW → SelBanc, CambPrgr Pág. 192
 - **Programar los parámetros asociados así que los mensajes MIDI producidos por la reproducción de Canción/Patrón no serán transmitidos vía MIDI**
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [F3] PISTA → [SF2] SALIDA SW Pág. 207
- **Programar si cada reproducción de pista timbra el generador de tono interno o un generador de tono externo**
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección Canción/Patrón → [F3] PISTA → [SF2] SALIDA SW Pág. 179

Otros consejos

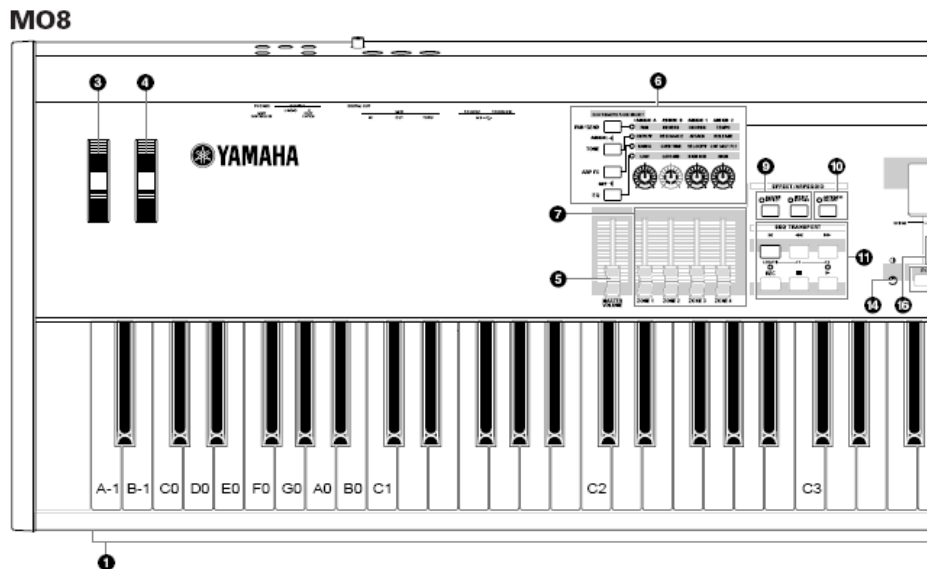
- **Cargar el archivo especificado en el aparato de salvado USB automáticamente cuando la corriente es encendida** Pág. 102
- **Programar la programación de Modo automáticamente cuando la corriente es encendida**
[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTRO → ModoEncenderCorriente Pág. 206

Índice

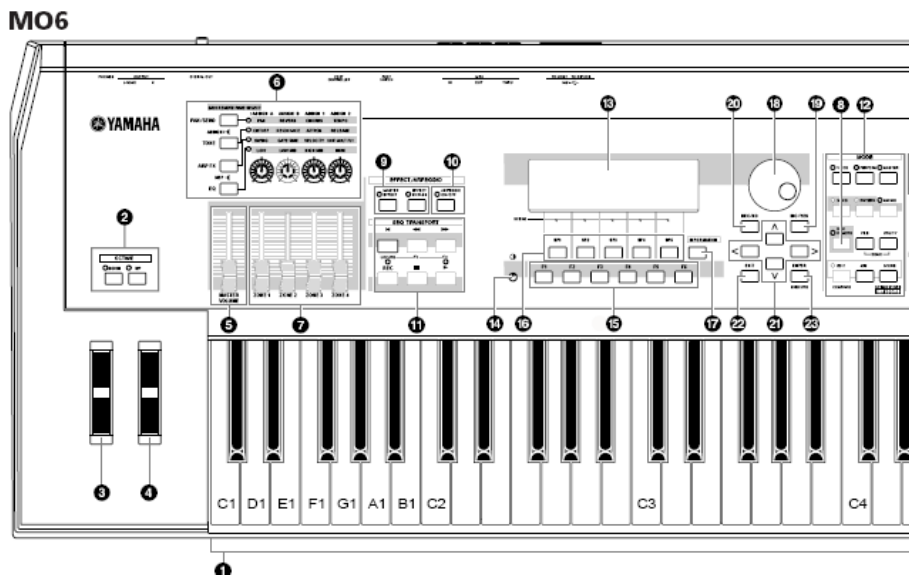
Introducción.....	6	Conectar el MO a aparatos externos.....	103
Accesorios.....	6	Conexiones.....	103
Principales Funciones.....	7	Usar como un Generador de Tono.....	
Como usar este manual.....	8	Multi-timbre para su DAW/secuenciador.....	110
Índex de Aplicación.....	9	Usar el MO con software de computadora.....	112
Los Controles y Conectores.....	14	Crear Su Juego de Programa Original	
Panel Delantero.....	14	(Modo Master).....	122
Panel Trasero.....	18	Estructura Básica.....	128
Programar y Tocar.....	20	Estructura Interna (Vista Global del Sistema).....	128
Suministro de corriente.....	20	Memoria Interna y Manejo de Archivo.....	148
Tocar el teclado.....	22	Referencia.....	151
Modos.....	24	Modo de Voz.....	151
Instrucciones Básicas.....	25	Modo de Interpretación.....	171
Restablecer la Memoria de Usuario		Modo de Canción.....	178
a las Programaciones de Fábrica Iniciales.....	26	Modo de Patrón.....	196
Operación Básica.....	27	Modo de Mezclar Voz.....	203
Modos.....	27	Modo de Utilidad.....	205
Sobre guardar información en aparatos		Modo de Archivo.....	211
de salvado USB.....	30	Modo Master.....	215
Funciones y Sub-funciones.....	33	Apéndice.....	219
Seleccionar un Programa.....	33	Exhibiciones de Información.....	219
Mover el Cursor y Programar Parámetros.....	35	Exhibición de Mensajes.....	221
Sobre las funciones de edición.....	36	Sobre MIDI.....	223
Mensaje de Confirmación.....	37	Resolución de Problemas.....	227
Exhibición de Información.....	7	Especificaciones Técnicas.....	231
Programaciones de Nota (Tecla).....	37	Índex.....	232
Nombrar.....	38		
Guía Rápida.....	40		
Tocar el MO.....	40		
Modo Tocar Voz.....	40		
Modo Tocar Interpretación.....	44		
Usar la función Arpeggio.....	48		
Usar los Controladores en el MO.....	50		
Editar un Programa.....	53		
Editar una Voz.....	53		
Editar una Interpretación.....	63		
Usar los Controladores-Curso Avanzado.....	69		
Controladores contenidos por el MO.....	69		
Crear una Canción en el MO.....	73		
Tocar las Canciones/Patrones de Demo.....	73		
Crear un Patrón.....	76		
Crear una Canción.....	87		

Los Controles y Conectores

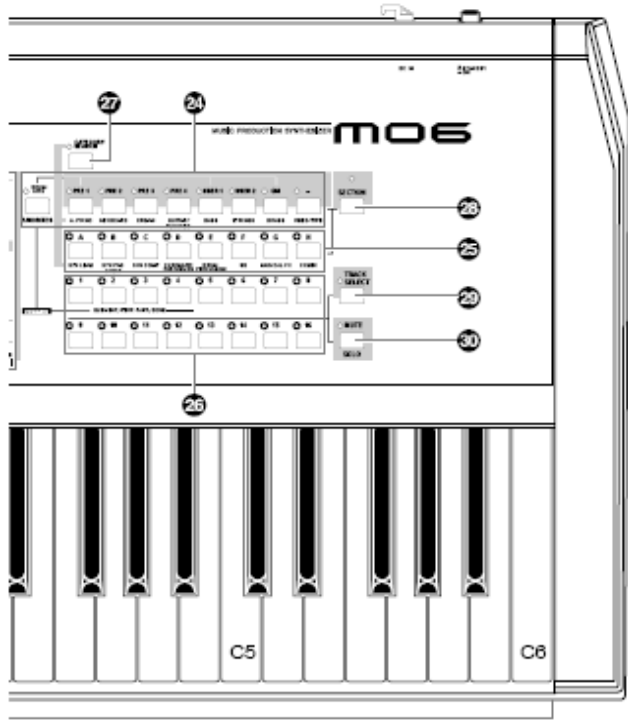
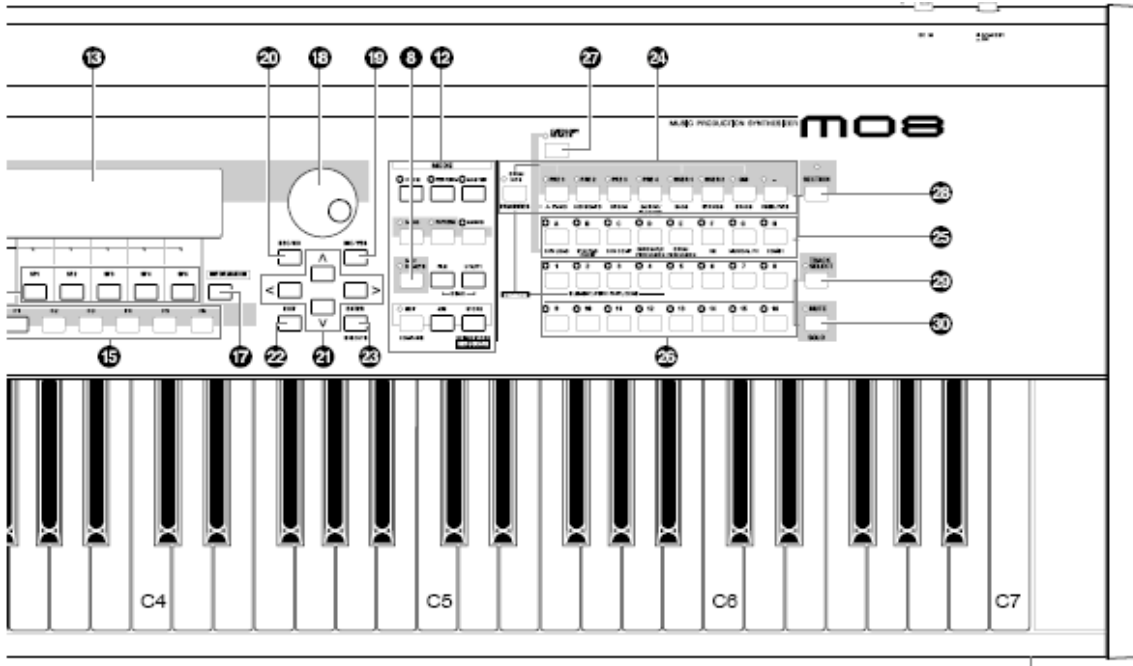
Panel Delantero



NOTA Cuando [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] TECL. → Octava es puesto en "0" cada tecla corresponde al nombre de nota mostrada en las ilustraciones. Vea esta ilustración cuando programe un nombre de nota de un parámetro como Límite de Nota.



NOTA Cuando tanto los botones [OCTAVA] son apagados cada tecla corresponde al nombre de nota mostrado en las ilustraciones. Vea esta ilustración cuando programe parámetros que tengan valores de nombre de nota, como Límite de Nota.



1. **Teclado**
El MO6 cuenta con un teclado de 61 teclas, mientras que el MO8 tiene 88 teclas.
Todos están equipados con una función de toque inicial. Con el toque inicial el instrumento siente qué tan fuerte o suavemente toca las teclas y usa esa fuerza de interpretación para afectar el sonido de varias formas, dependiendo de la voz seleccionada.
2. **Botones OCTAVE [ARRIBA] y [ABAJO]** **Pág. 29**
Use estos botones para cambiar el rango de nota del teclado. Para restablecer la programación de octava normal presione ambos botones simultáneamente.
3. **Rueda de Flexión de tono** **Pág. 50**
Controla el efecto de flexión de tono. También puede asignar otras funciones a este controlador.
4. **Rueda de Modulación** **Pág. 50**
Controla el efecto de modulación. También puede asignar otras funciones a este controlador.
5. **Deslizador [VOLUMEN MASTER]**
Ajusta el volumen de todo el sonido.
6. **Cuatro botones de Función de Control de Perilla y cuatro perillas** **Pág. 51**
Estos cuatro altamente versátiles perillas le permiten ajustar los varios aspectos o parámetros de la Voz actual. Use los botones de Función de Control de Perilla para cambiar el parámetro puesto para las perillas. El LED correspondiente enciende para indicar que grupo de parámetros está activo.
7. **Deslizador de control** **Pág. 52**
Estos deslizadores controlan el volumen de cuatro elementos que hacen una Voz Normal en el modo de Voz, el volumen de las cuatro partes en el modo de Interpretación, el volumen de las cuatro partes incluyendo la parte actual en el modo de Canción/modo de Patrón, y el volumen de las cuatro zonas en el modo Master.
NOTA Si todos los deslizadores de Control están puestos en el mínimo puede no escuchar ningún sonido desde el instrumento, aún cuando toque el teclado o una Canción/Patrón. Si este es el caso, eleve los deslizadores a un nivel adecuado.
NOTA El deslizador [VOLUMEN MASTER] ajusta el nivel de salida desde este instrumento. Por otro lado, los deslizadores de Control ajustan el valor de volumen MIDI para el elemento o parte correspondiente.
8. **Botón REMOTO DAW**
El modo Remoto le permite controlar el software secuenciador en su computadora desde los controles del panel del instrumento. Gire el botón [REMOTO DAW] para ingresar al modo Remoto.
9. **Botón [EFECTO MASTER] y botón [EFECTO DE DESVÍO]** **Pág. 140**
La sección de efecto extensivo del instrumento proporciona efectos de inserción (tres juegos, con dos unidades de efecto por juego). Efectos de sistema (Reverberancia y Coros), y efectos Master.
Los efectos pueden ser aplicados a las voces tocadas en el teclado y a la reproducción de Canción/Patrón. Estos botones le permiten encender o apagar los bloques de Efecto correspondientes (como impreso en el panel) con un solo toque.
NOTA De la siguiente exhibición puede seleccionar el efecto(s) específico a ser desviado cuando use la exhibición botón de [DESVÍO DE EFECTO] [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF3] EF DESVÍO.
10. **Botón [ENCENDER/APAGAR] ARPEGGIO** **Pág. 48**
Presione este botón para activar o desactivar la reproducción de Arpeggio para cada Voz, Interpretación, Canción o Patrón. Si el Interruptor de Arpeggio de la parte seleccionada es puesto en apagar en el modo Interpretación/Canción/Patrón, sin embargo, presionar este botón no tiene efecto.
11. **Botones de TRANSPORTAR SEQ**
Estos botones controlan la grabación y reproducción de la información de secuencia Canción/Patrón.
Botón [⏪] (Superior)
Regresa instantáneamente al principio de la Canción o Patrón actual (ejem.: el primer tiempo de la primera medida).
Botón [⏩] (Reversa)
Presione brevemente para mover atrás una medida a la vez, o retenga para rebobinar continuamente.
Botón [▶▶] (Adelante)
Presione brevemente para adelantar una medida a la vez, o retenga para adelantar rápido continuamente.
Botón [REC] (Grabar)
Presione este para activar o desactivar la grabación (frase de Canción o Patrón). (El indicador enciende).
Botón [■] (Parar)
Presione para detener la grabación o reproducción.
Botón [▶] (Tocar)
Presione para iniciar la reproducción desde el punto actual en la Canción o Patrón. Durante la grabación y reproducción el indicador parpadea en el tiempo actual.
12. **Botones MODO** **Pág. 24**
Estos botones seleccionan los modos de operación (ejem.: modo de Voz).
13. **Pantalla LCD**
La pantalla LCD de luz posterior muestra los parámetros y valores relacionados con la operación o modo actualmente seleccionado.
14. **Control de Contraste LCD** **Pág. 21**
Use este control para programar la pantalla LCD para óptima legibilidad.
15. **Botones [F1] – [F6] (Función)** **Pág. 33**
Estos botones ubicados directamente debajo de la pantalla LCD llaman las funciones correspondientes indicadas en la pantalla. En la jerarquía de pantalla estas funciones [F] clasifican justo abajo de los modos.
16. **Botones [SF1] – [SF5] (Sub Función)** **Pág. 33**
Estos botones ubicados directamente debajo de la pantalla LCD llaman las funciones correspondientes indicadas en la pantalla. En la jerarquía de pantalla estas sub funciones [SF] clasifican justo debajo de las funciones [F].
Estos botones también pueden usarse para guardar/llamar el tipo Arpeggio en cada modo de Reproducción y el modo Grabar Canción/Patrón. También pueden usarse para guardar/llamar la Escena de Canción (pág. 89) en los modos Reproducir Canción y Grabar Canción.

17. **Botón [INFORMACIÓN] Pág. 37**
 Para llamar una función de "ayuda" especial que muestra información sobre el modo actualmente seleccionado. Puede regresar a la pantalla anterior presionando este botón de nuevo o presionando cualquier otro botón.
 Dependiendo de la pantalla seleccionada, este botón puede usarse para llamar una ventana para ingresar caracteres, para ingresar números, para seleccionar largo de notas o para seleccionar teclas o nombres de notas (pág. 35).
18. **Disco de información Pág. 35**
 Para editar el parámetro actualmente seleccionado. Para aumentar el valor gire el disco a la derecha (dirección de las manecillas del reloj); para disminuir el valor gire el disco a la izquierda (dirección contraria a las manecillas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un valor amplio puede cambiar el valor en golpes más amplios girando rápidamente el disco.
19. **Botón [INC/SÍ] Pág. 35**
 Para aumentar el valor del parámetro actualmente seleccionado. También úselo para ejecutar un Trabajo actualmente seleccionado o una operación de Guardar.
20. **Botón [DEC/NO] Pág. 35**
 Para disminuir el valor del parámetro actualmente seleccionado. También úselo para ejecutar un Trabajo u operación de Guardar.
NOTA También puede usar los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO] para moverse rápidamente a través de los valores de los parámetros en saltos de 10 unidades, especialmente aquellos con rangos grandes. Simplemente retenga uno de los botones (de la dirección en la que quiere brincar) y simultáneamente presione el otro. Por ejemplo, para brincar en dirección positiva retenga abajo el botón [INC/SÍ] y presione [DEC/NO].
21. **Botones de Cursor Pág. 35**
 Los botones de cursor mueven el "cursor" alrededor de la pantalla de exhibición LCD, resaltando y seleccionando los varios parámetros.
22. **Botón [SALIR] Pág. 28**
 Los menús y exhibiciones de este sintetizador están organizados de acuerdo a una estructura jerárquica. Presione este botón para salir de la pantalla actual y regresar al nivel anterior en la jerarquía.
23. **Botón [ENTER]**
 Use este botón para ejecutar un Trabajo u operación de Guardar. También use este botón para ingresar actualmente un número cuando seleccione una Memoria o Banco para Voz o Interpretación. En el modo Archivo use este botón para ir al siguiente nivel más bajo en el directorio seleccionado.
24. **Botones de Banco Pág. 40**
 Cada botón selecciona un Banco de Voz o Interpretación. Cuando el botón [BUSCAR CATEGORÍA] es encendido estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada (impresa debajo de cada botón). Cuando el botón [SECCIÓN] es encendido en el modo Patrón estos botones se usan para seleccionar la sección deseada.
25. **Botones Grupo [A] – [H] Pág. 41**
 Cada botón selecciona un Grupo de Voz o Interpretación. Cuando el botón [BUSCAR CATEGORÍA] es encendido, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada

(impresa debajo de cada botón). Cuando el botón [SECCIÓN] es encendido en el modo Patrón, estos botones son usados para seleccionar la sección deseada.

26. **Botones de Número [1] – [16]**
 El uso de estos botones difiere dependiendo del estado encender/apagar de los botones [SELECCIONAR PISTA] y [SILENCIAR]

		Funciones de los botones [1] – [16]		
		Quando [SEL. PISTA] está encendido	Quando [SILENCIAR] está en encender	Quando [SEL. PISTA] y [SILENCIAR] están en apagar
Modo	Tocar Voz	El teclado transmite la programación de canal	---	Selección de voz de acuerdo a los Grupos A - H
Modo	Editar Voz	Selección de elemento (1 - 4) y programación de Silenciar Elemento (9 - 12)	---	---
Modo	Tocar Interpretación	El teclado transmite la programación de canal	Programación de Silenciar parte de Interpretación (1 - 4)	Selección de interpretación o Voz (si el cursor esta ubicado en el nombre de Voz), de acuerdo a los Grupos A - H
Modo	Editar Interpretación	Interpretar selección de parte (1 - 4)		---
Modo	Tocar Master	El teclado transmite la programación de canal (cuando memoriza los modos de Voz o Interpretación en el Master actual) o selección de pista de Canción/Patrón (cuando memoriza los modos de Canción o Patrón en el Master actual)	---	Selección de Master de acuerdo a los Grupos A - H
Modo	Editar Master	Selección de zona (1 - 4)	---	---
Modo	Tocar Canción / Interpretación	Selección de pista de Canción / Patrón	Programar Silenciar pista de Canción / Patrón	Selección de Canción/Patrón de acuerdo a los Grupos A - H
Modo	Mezclar Canción / Interpretación	Selección de parte Canción / Patrón	Programar Silenciar parte Canción/Patrón	---
Modo	Editar Mezclar Voz	Selección de elemento (1-4) y programar Silenciar Elemento (9-12)	---	---

27. **Botón [BUSCAR CATEGORÍA] Pág. 42**
 Cuando este botón es encendido y los botones de Grupo pueden usarse para seleccionar la categoría Voz/Interpretación.
28. **Botón [SECCIÓN] Pág. 73**
 Cuando este botón es encendido en el modo Patrón, los botones de Grupo [A] – [H] pueden usarse para seleccionar Secciones de Patrón A – H y los botones [PRE1] – [–] de los botones Banco pueden usarse para seleccionar Secciones de Patrón I - P
29. **Botón [SELECCIÓN DE PISTA] Pág. 76**
 Encender este botón en el modo Canción/Patrón activa los botones de Número [1] – [16] para seleccionar las pistas de Canción/Patrón correspondiente. El estado encender/apagar de este botón afecta los botones de Número [1] – [16] en diferentes formas, dependiendo del modo seleccionado. (Ver 26 "Botones de Número [1] – [16]" anterior.)
30. **Botón [SILENCIAR] Pág. 74**
 Encender este botón en el modo Canción/Patrón activa el Número [1] – [16] para silenciar las pistas de Canción/Patrón. El estado de encender/apagar de este botón afecta los botones de Número [1] – [16] en diferentes formas, dependiendo del modo seleccionado. (Ver el 26 anterior "Botones de Número [1] – [16]").

Panel Trasero

MO8



MO6



1. **Interruptor/ENCENDER** Pág. 20
Presione para ENCENDER o APAGAR la corriente.

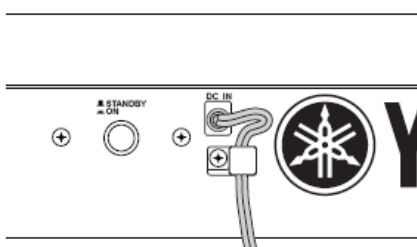
2. **Terminal de ENTRADA CD** Pág. 20
Conecte el adaptador CA a esta terminal.



ADVERTENCIA

No intente usar un adaptador CA diferente al PA-5D de Yamaha o un equivalente recomendado por Yamaha. Usar un adaptador incompatible puede causar daño irreparable al MO y puede inclusive presentar serios daños de descarga. SIEMPRE DESCONECTE EL ADAPTADOR CA DE LA TOMA DE CORRIENTE CA CUANDO EL MO NO ESTÉ EN USO.

3. **Clip de cable**
Enrolle el cable de salida CD del adaptador alrededor del clip de cable (como se muestra abajo) para evitar la desconexión accidental del cable durante la operación.

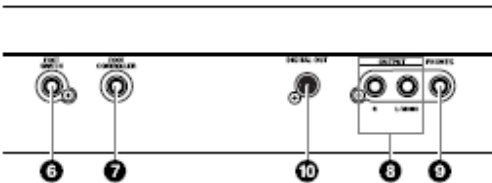
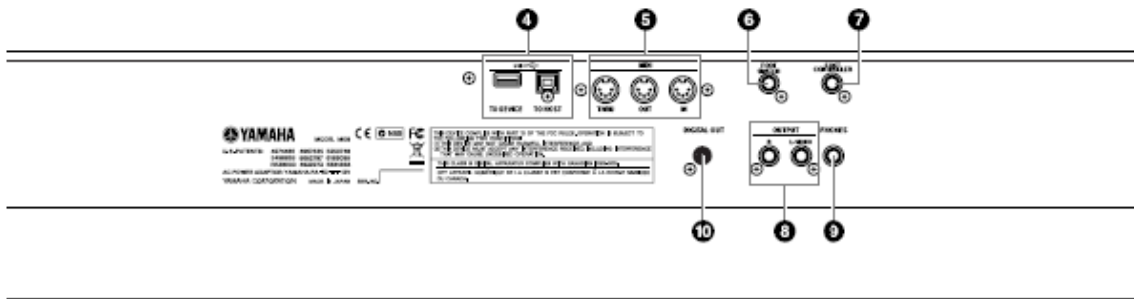


4. **Conectores USB**

Este instrumento está equipado con dos tipos de conectores USB en el panel trasero – USB A HOST y USB A APARATO. El conector USB A HOST se usa para conectar este instrumento a la computadora vía el cable USB. La conexión USB entre el instrumento y la computadora solamente puede usarse para transferir la información MIDI. Ninguna información de audio puede ser transferida vía el USB. El conector USB A APARATO se usa para conectar este instrumento a un aparato de salvado USB (drive de disco duro, drive de CD-ROM, drive MO, disco flash, etc.) vía el cable USB. Esto le permite guardar la información creada en este instrumento en un aparato de salvado USB externo y cargar la información del aparato de salvado externo USB al instrumento. Las operaciones de Guardar/Cargar pueden ser llevadas a cabo en el modo Archivo.

NOTA Para detalles sobre USB, ver la p. 31.

5. **Conectores ENTRADA/SALIDA/A TRAVÉS MIDI** Pág. 104
La ENTRADA MIDI es para recibir información de control o interpretación desde otro aparato MIDI como un secuenciador externo. A TRAVÉS MIDI es simplemente para redireccionar cualquier información MIDI recibida (vía la ENTRADA MIDI) a los aparatos conectados, permitiendo la conveniente asociación de instrumentos MIDI adicionales. La SALIDA MIDI es para transmitir toda la información de control, interpretación y reproducción desde el MO a otro aparato MIDI, como un secuenciador externo.



- 6. **Enchufe de INTERRUPTOR DE PIE** Pág. 69
Para conexión de Interruptor de pie FC4 o VC5 opcional.
- 7. **Enchufe de CONTROLADOR DE PIE** Pág. 69
Para conexión de un controlador de pie opcional (FC7, etc.).
El enchufe de CONTROLADOR DE PIE le permite controlar continuamente uno de las varias diferentes funciones asignables – como el volumen, tono, tonalidad u otros aspectos del sonido.
- 8. **Enchufes de SALIDA IZQUIERDO/MONO y D** Pág. 20
Las señales de audio niveladas son producidas a través de estos enchufes de audífono. Para salida monofónica use solo el enchufe I/MONO.
- 9. **Enchufe AUDÍFONOS** Pág. 20
Para conexión a un par de audífonos estéreo.
- 10. **Conector de SALIDA DIGITAL** Pág. 103
Use este conector para ingresar o sacar señales digitales a través el cable coaxial (clavija RCA). El formato es S/PDIF, normalmente usado para CD y reproductoras DAT. La salida de señal digital es de 44.1kHz/24 bits.

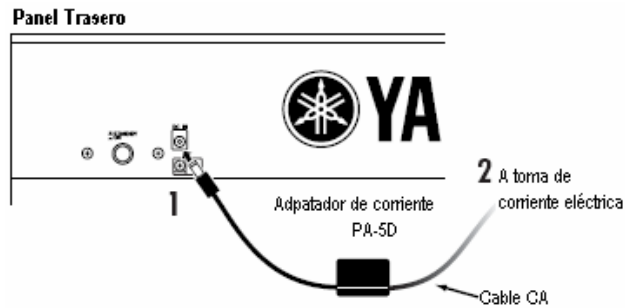
Instalar y Tocar

Suministro de Corriente

Conexiones de suministro de corriente

Antes de que conecte el adaptador de corriente asegúrese que el interruptor [ESPERA/ENCENDER] está puesto en ESPERA (Apagar).

1. Conecte el enchufe del adaptador de corriente PA-5D a la terminal de ENTRADA CD en el panel trasero del MO.
2. Conecte el cable CA a una toma CA apropiada.



NOTA Siga el procedimiento en reversa para desconectar el adaptador de corriente.

ADVERTENCIA

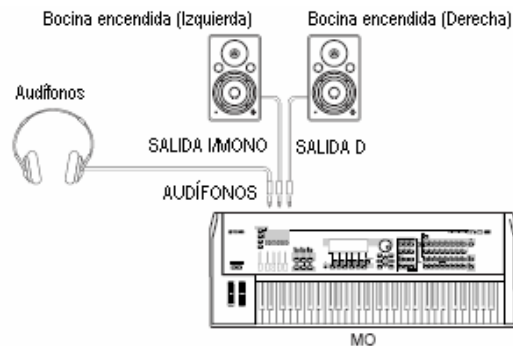
- Asegúrese de usar el adaptador incluido. Usar un adaptador CA diferente al PA-5D puede causar daño al MO e inclusive puede exponer a un serio daño de descarga eléctrica.
- Conecte el adaptador a una toma de corriente CA del voltaje especificado.

ADVERTENCIA

Aún cuando el interruptor [ESPERA/ENCENDER] está en la posición de ESPERA, una pequeña cantidad de electricidad continúa fluyendo a la unidad. Cuando no planea usar el MO durante un período de tiempo extendido, asegúrese de desconectar el adaptador CA de corriente de la toma de corriente CA.

Conectar las bocinas o un par de audífonos

Ya que el MO no tiene bocinas integradas, necesitará supervisar el sonido del instrumento usando equipo externo. Conecte un juego de audífonos, bocinas encendidas u otro equipo de reproductor como se requiera.



Encender la corriente

Asegúrese que las programaciones de volumen del MO y los aparatos externos son bajadas al mínimo.

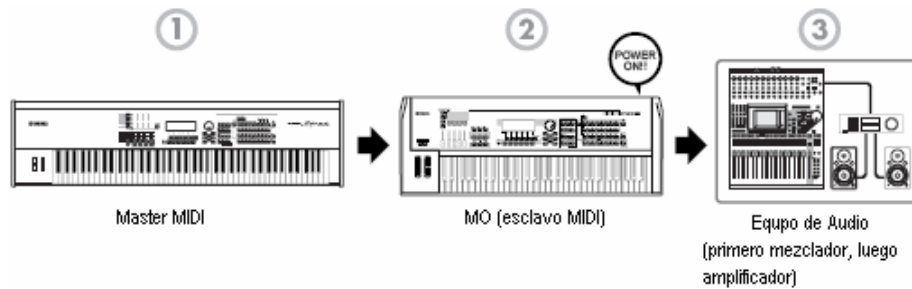


Encienda la corriente presionando el interruptor [ESPERA/ENCENDER] en el panel trasero del MO, luego encienda la corriente de los amplificadores.

Conectar los aparatos MIDI a un Mezclador

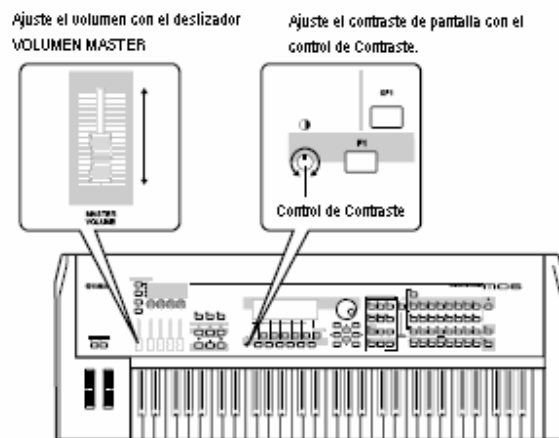
Asegúrese de que las programaciones de volumen son bajadas hasta el mínimo. Luego encienda cada aparato en su instalación en el orden de los masters MIDI (controladores), esclavos MIDI (receptores), luego equipo de audio (mezcladores, amplificadores, bocinas, etc.).

Cuando apague la corriente de la instalación, primero baje el volumen de cada aparato de audio, luego apague cada aparato en orden inverso (primero los aparatos de audio, luego el MIDI).



Ajustar el sonido y el contraste de pantalla

Ajuste los niveles de volumen del MO y del amplificador/sistema de bocinas conectado. Si la pantalla no es fácilmente visible, use el control de Contraste para ajustar la visibilidad óptima.



Tocar el teclado

Tocar los sonidos

Ahora intente tocar algunos sonidos MO realistas y dinámicos del teclado. Cuando enciende la corriente siguiendo las direcciones en “Conexiones de suministro de corriente” (pág. 20), aparece la pantalla de abajo.

NOTA En las programaciones prefijadas, se selecciona el modo Master. Para detalles sobre los modos vea la sección “Modos” en la pág. 24.



En esta condición puede tocar el teclado y oír los sonidos del programa seleccionado. Cuando el instrumento es encendido, el programa “El Centro” es automáticamente llamado.

Note la indicación “Desempeño: USR1:017 (B01)” en la derecha superior de la pantalla. Este indica que la Interpretación 017 en el banco de Usuario 1 está actualmente seleccionada. Una “Interpretación” es uno de los tipos de programas del MO. Como se describe abajo, el instrumento también tiene otros tipos: Voces, Canciones y Patrones.

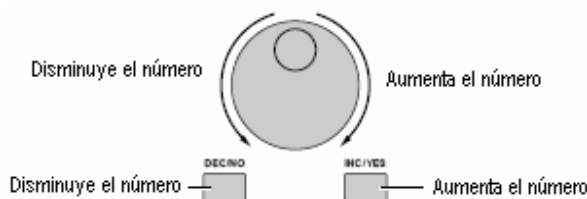
NOTA Para detalles sobre Bancos consulte la pág. 40.

Seleccionar y tocar los sonidos

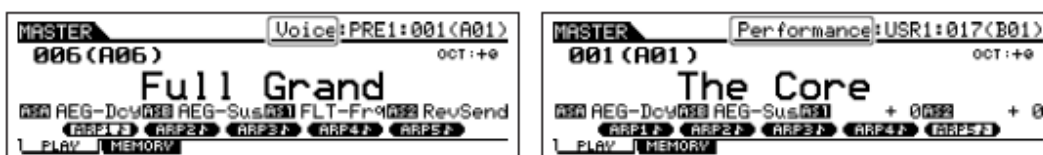
El MO proporciona tres diferentes tipos de programas para tocar los sonidos: Voces, Interpretaciones, Canciones y Patrones. La diferencia básica entre estos programas es su uso – para tocar el teclado, o para crear música con múltiples partes.

Para tocar el teclado		Para crear música de múltiples partes	
Voz	Interpretación	Canción	Patrón
Este programa contiene un sonido de instrumento básico como piano, guitarra, guitarra baja, juego de baterías, etc.	Este programa le permite combinar varias Voces juntas – ya sea en una capa ricamente texturizada o separadamente (como en secciones diferentes del teclado) para tocar varias partes diferentes simultáneamente.	Este es un programa que consiste de información de interpretación grabada y/o patrones creados en el modo de Patrón.	Este es un programa que consiste de frases o patrones individualmente creadas de corta duración (generalmente dos o cuatro medidas), usadas para ciertas partes en una canción – como la intro, melodía principal o coro.

Puede elegir de entre 128 Voces, Interpretaciones, Canciones y Patrones diferentes en el modo Master. Para cambiar el número Master deseado use el botón [INC/SÍ], el botón [DEC/NO] e el disco de Información.



Cambia el número Master y luego intente tocar los varios tipos de Voces e Interpretación. Cuando una Voz es asignada al número Master seleccionado, “Voz” aparecerá en la parte superior de la pantalla. Cuando una Interpretación es asignada “Interpretación” aparecerá en la pantalla.



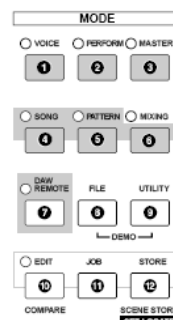
NOTA También puede elegir algunas Canciones y Patrones en el modo Master. Para detalles sobre Canciones y Patrones consulte la pág. 73.

Mientras toca las varias Voces e Interpretaciones note las diferencias entre ellas – especialmente como algunos Interpretaciones suenan excepcionalmente ricas y más complejas que las Voces. También note cuantas Interpretaciones usan ritmos y Arpegios automáticos – junto con sonidos de división de teclado – para permitirle sonar como una banda completa solo.

Aquí, hemos introducidos las operaciones en el modo Master que es llamado primero cuando encienda la corriente. El MO tiene otros modos de operación también, en la siguiente sección, explicaremos sobre los modos del MO y como son usados.

Modos

Hay varios modos de operación en el MO y pueden seleccionarse usando los 12 botones de modo



<p>1. Tocar el teclado usando una Voz</p>	<p>2. Tocar el teclado usando múltiples voces</p>	<p>3. Crear juegos de programa originales</p>
<p>Modo de Voz Botón [VOZ]</p> <p>El MO tiene un acervo de sonidos dinámicos de alta calidad – también llamados “Voces”. Puede tocar estas voces – una Voz a la vez – desde el teclado en el modo de Voz. El MO también le permite crear sus propias voces originales.</p>	<p>Modo Interpretación Botón [INTERPRETACIÓN]</p> <p>En el modo Interpretación puede tocar varias Voces juntas en una capa o tocar diferentes Voces desde rango separados del teclado. También puede activar ritmos y Arpeggios automáticos, sobre los que puede tocar melodía, acordes o líneas bajas propias. Cada una de estas combinaciones de Voces se llama una “Interpretación”. Este modo le permite crear sonidos en niveles, ricamente texturizado o tocar dos o más diferentes partes simultáneamente – por ejemplo, piano y guitarra baja – y es particularmente útil cuando interpreta un solo.</p>	<p>Modo Master Botón [MASTER]</p> <p>El modo Master puede usarse en dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar sus programaciones favoritas que usa a menudo en la Voz, Interpretación o el modo de Voz, Interpretación, e instantáneamente llamar el modo y personalizar las programaciones en una sola presión de botón. • Dividir el teclado en cuatro secciones separadas como si estuviera tocando cuatro diferentes teclados MIDI.
<p>4. Crear Canciones originales</p>	<p>5. Crear patrones de ritmo</p>	<p>6. Crear programaciones de mezcla</p>
<p>Modo Canción Botón [CANCIÓN]</p> <p>El modo Canción le permite crear sus canciones originales grabando su interpretación usando Voces creadas en el modo Voz o combinando Patrones rítmicos prefijados.</p>	<p>Modo Patrón Botón [PATRÓN]</p> <p>En este modo puede crear separadamente los varios “bloques de construcción” de una canción – ritmos y patrones para el intro, verso, melodía principal, coros, etc.</p>	<p>Modo de Mezclar Canción o Mezclar Patrón Botón [MEZCLAR]</p> <p>Aquí puede hacer varias programaciones de mezcla, ajustando el balance de nivel entre las partes de la Canción o Patrón, así como la posición de cada parte y los efectos aplicados a la Canción/Patrón.</p>
<p>7. Controlar su computadora DAW desde el MO</p>	<p>8. Respalidar información</p>	<p>9. Programar los parámetros de sistema</p>
<p>Modo de Control Remoto Botón [REMOTO DAW]</p> <p>El modo de Control Remoto le permite controlar el software secuenciador de su computadora o DAW (estación de trabajo de audio digital) usando los botones o controladores en el MO.</p>	<p>Modo Archivo Botón [ARCHIVO]</p> <p>El modo Archivo le permite guardar su información MO en un aparato de salvado USB y le permite cargar información desde un aparato USB al MO.</p>	<p>Modo Utilidad Botón [UTILIDAD]</p> <p>El modo Utilidad le permite programar parámetros que aplican a todo el sistema del MO. Estas programaciones de parámetro son aplicadas a todas la Voces y Patrones.</p>
<p>10. Programar los parámetros para cada modo</p>	<p>11. Herramientas para organizar su información</p>	<p>12. Guardar programas en el MO</p>
<p>Modo Editar Botón [EDITAR]</p> <p>El modo Editar le permite programar los parámetros que aplican a cada Voz, Interpretación, Canción o Patrón.</p>	<p>Modo TRABAJO Botón [TRABAJO]</p> <p>Este modo proporciona varias operaciones y funciones (llamadas “trabajos”) que ayudan a organizar y controlar su información importante, incluyendo inicializar las programaciones y copiar información.</p>	<p>Modo Guardar Botón [GUARDAR]</p> <p>En este modo, puede guardar sus programas editadas en la memoria interna del MO. Tenga en mente, sin embargo, que cierta información como Canciones y Patrones son eliminadas cuando la corriente se apaga. Por esta razón debe también guardar esta importante información en un aparato de memoria USB en el modo Archivo.</p>

Instrucciones básicas

Voces – los bloques de construcción básicos del MO

Las Voces – creadas en el modo Voz – son los bloques de construcción sónica básicos para los otros modos del MO. Los programas de Interpretación, Canción y Patrón son hechos de diferentes Voces, usadas juntas para interpretación específica o grabación de canción. El MO tiene una variedad excepcionalmente amplia de Voces prefijadas para tocar en virtualmente cualquier estilo de música. Intente buscar a través de las Voces para encontrar sus favoritas.

Una vez que las haya explorado y sentido confortable con ellas, intente ramificar creativamente y usar las funciones de editar para hacer sus propias Voces originales.

Seleccionar una Voz prefijada



Pág. 40

Crear una nueva Voz



Pág. 53

Combinar varias Voces para crear una Interpretación

Tocar varias Voces diferentes juntas simultáneamente, seleccionar una Interpretación. El MO cuenta con 256 Interpretaciones especialmente programadas para tocar en una variedad de estilos musicales.

Seleccionar una Interpretación prefijada



Pág. 44

Crear una nueva Interpretación



Pág. 63

Crear una Canción grabando su interpretación o combinando algunos patrones de ritmo

Puede crear sus propias Canciones usando las funciones de secuenciador integradas del MO. El MO proporciona dos formas diferentes para crear Canciones: 1) grabar una canción convencionalmente desde el principio al fin, y 2) crear secciones cortas separadas (o "Patrones"), cada varias medidas en largo y combinar/repetirlas para construir una Canción completa.

Crear una Canción



Pág. 87

Crear un Patrón



Pág. 76

Modo Master – Crea una programación de teclado master o llama instantáneamente sus programas deseados

El modo Master le permite registrar sus Voces, Interpretaciones, Canciones y Patrones favoritos juntos en programas Master fáciles de seleccionar. Sin importar que modo se use – Voz, Interpretación, Canción o Patrón – puede tenerlo instantánea y automáticamente seleccionado cuando llama el Master apropiado.

El modo master también puede usarse para dividir el teclado en cuatro secciones – cada una con su propia Voz – como si estuviera tocando cuatro diferentes teclados MIDI.

Hacer programaciones de modo Master



Pág. 122

Conveniente control remoto de su software de computadora

El panel del MO también sirve como conveniente control superficial para su sistema musical de computadora. Use los botones y deslizadores para controlar el mezclador de audio y las funciones de transportación del secuenciador en su software MIDI/audio. Este acercamiento altamente intuitivo le da práctica de control sobre su estudio virtual – un nivel de control que un teclado de computadora o mouse no pueden igualar. Estas funciones están disponibles para cualquier software de secuencia de computadora y software Editor Multi Parte (página 112) compatible con la función de Control Remoto.

Controlar remotamente el software



Pág. 113

Programaciones globales y respaldo de información

Mientras los modos de Voz, Interpretación, Canción y Patrón proporcionan controles para usar y editar los programas del MO, el modo Utilidad es el lugar en el que hace las programaciones globales para el instrumento – por ejemplo, ajustar la transposición y controles de sintonización fina o cambiar entre la operación MIDI y USB. También puede archivar su información MO importante en un aparato de salvado USB para salvaguardar.

Hacer programaciones de sistema globales



Pág. 205

Respaldar información importante



Pág. 211

Esto concluye nuestra corta guía a las operaciones y funciones básicas del MO. Disfrute los auténticos sonidos dinámicos del instrumento mientras continúa tocándolo y creando música. Asegúrese de revisar las referencias anteriores y continuar explorando algunas de las emocionantes y potentes funciones del MO.

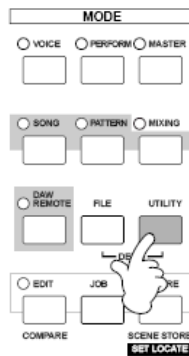
Restablecer la Memoria de Usuario a las Programaciones de Fábrica Iniciales

La programación original de fábrica de esta Memoria de Usuario del sintetizador puede ser restaurada como sigue.

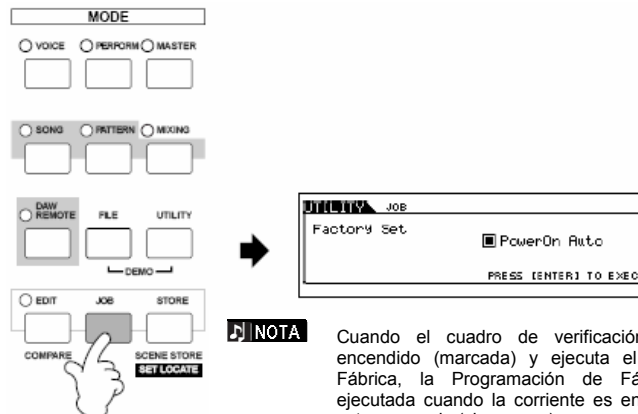
ADVERTENCIA

Quando las programaciones de fábrica son restauradas, todas las Voces, Interpretaciones, Patrones de Canción y programación de sistema que creó en el modo Utilitario será borrado. Asegúrese de guardar toda la información importante en un aparato de salvado USB antes de ejecutar este procedimiento (páginas 60, 66 y 98).

1. Presione el botón [UTILIDAD] para ingresar al modo Utilidad.



2. Presione el botón [TRABAJO] para entrar al modo Trabajo de Utilidad.



NOTA

Quando el cuadro de verificación de "Auto Encender" está encendido (marcada) y ejecuta el Trabajo de Programado de Fábrica, la Programación de Fábrica será automáticamente ejecutada cuando la corriente es encendida. En general, es debe estar apagado (sin marcar).

Si el Auto Encendido está marcado aquí y quiere ejecutar el Trabajo Programado de Fábrica, primero desmarque el cuadro, luego ejecute el Trabajo de cuadro.

3. Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación.)

Para cancelar el Trabajo, presione el botón [DEC/NO]

4. Presione el botón [INC/SI] para ejecutar el Trabajo

Después de que el Trabajo ha sido terminado aparece un mensaje de "Terminado" y la operación regresa a la pantalla original.

PRECAUCIÓN

Para las operaciones Programadas de Fábrica que tardan más en procesarse verá "Ejecutando..." o "¡Favor de Encender!" durante el proceso. No apague la corriente mientras este mensaje esté en la pantalla. Apagar la corriente en este estado provocará pérdida de toda la información de usuario y puede causar que el sistema se congele. Esto significa que este sintetizador puede no poder encender adecuadamente, aún cuando lo encienda la próxima vez.

Operación Básica

En esta sección daremos una mirada a las convenciones de operación fundamental del MO. Aquí aprenderá lo básico – como seleccionar modos, llamar las varias funciones, cambiar programaciones y editar valores de parámetro. Antes de leer más, familiarícese con los términos básicos usados en la tabla abajo.

Término	Descripción	Página
Voz	Voces de instrumento musical.	40
Interpretación	Un programa en el que múltiples voces están combinadas en una capa	44
Canción	Información de música consistente en eventos MIDI	73
Patrón	Información de Patrón de ritmo consistente en eventos MIDI usados para reproducción cíclica.	73
Master	Un programa que le permite registrar programaciones en cada modo – Voz, Interpretación, Canción y Patrón.	122
Archivo	Un conjunto de programaciones para guardar y mantener su información creada.	211

Modos

Estructura de Modo

Este sintetizador está organizado en varios modos, cada uno cubriendo un juego de operaciones y funciones diferentes. Tenga en mente que hay dos tipos básicos de modos, dependiendo del estado del bloque generador de tono. El primer tipo incluye los modos de Voz e Interpretación y el generador de tono interno se usa en una operación de timbre sencilla – lo que significa que solamente una voz o un canal de información MIDI se usa.

El segundo tipo incluye los modos Canción y Patrón, y el generador de tono interno se usa en operación multi-timbre – lo que significa que varias Voces o múltiples canales MIDI se usan. Además de lo anterior, hay tres modos especiales. El modo Master le permite memorizar sus programaciones deseadas en cada modo (Voz/Interpretación/Canción/Patrón) y las llama instantáneamente en cualquier momento que las necesite con un solo botón. El modo Archivo le permite manejar la información creada mientras el modo Utilidad le proporciona controles relacionados a la operación global del instrumento.

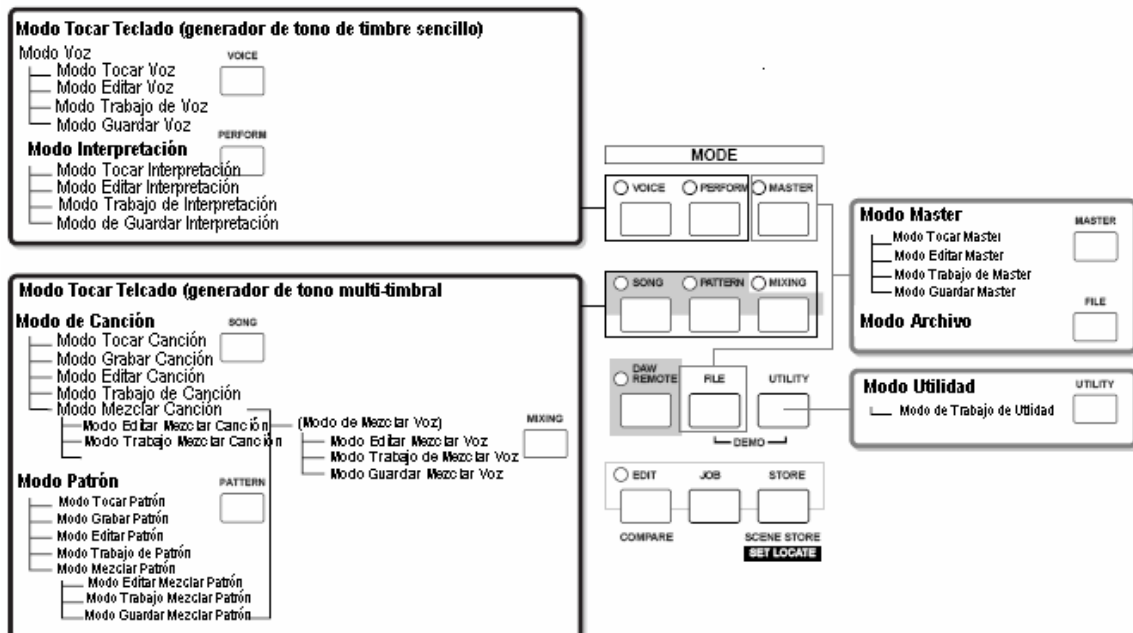


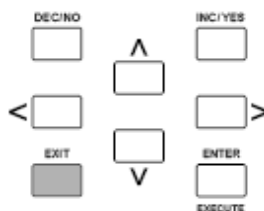
Tabla de Modo

La función de cada modo y cómo entrar cada modo es como sigue:

Modo	Funciones	Como acceder al modo
Modo de Voz	Modo Tocar Voz	Tocar una Voz
	Modo Editar Voz	Editar/Crear una Voz
	Modo Trabajo de Voz	Inicializar una Voz, etc.
	Modo Guardar Voz	Guardar una Voz en la memoria interna
Modo Interpretación	Modo Tocar Interpretación	Tocar una Interpretación
	Modo Editar Interpretación	Editar/Crear una Interpretación
	Modo Trabajo de Interpretación	Inicializar una Interpretación, etc.
	Modo Guardar Interpretación	Guardar una Interpretación en la memoria Interna
Modo Canción	Modo Tocar Canción	Tocar una Canción
	Modo Grabar Canción	Grabar una Canción
	Modo Editar Canción	Editar una canción de Eventos MIDI
	Modo Trabajo de Canción	Convertir y transformar información de Canción
	Modo Mezclar Canción	Programar los parámetros de generador de tono
	Modo Editar Canción Mezclada	Programar los parámetros de generador de tono en detalle
	Modo Trabajo Mezclar Canción	Inicializar un Mezclado de Canción, etc.
	Modo Guardar Mezclar Canción	Guardar una memoria de Mezclar Canción Interna
Modo Patrón	Modo Tocar Patrón	Tocar un Patrón
	Modo Grabar Patrón	Grabar un Patrón
	Modo Editar Patrón	Editar un Patrón de Eventos MIDI
	Modo Trabajo de Patrón	Convertir y transformar información de Patrón
	Modo Mezclar Patrón	Programar los parámetros del generador de tono
	Modo Editar Mezclar Patrón	Programar los parámetros de generador de tono en detalle
	Modo Trabajo Mezclar Patrón	Inicializar un Mezclar Patrón, etc.
	Modo Guardar Mezclar Patrón	Guardar una memoria interna de Mezclar Patrón
(Modo Mezclar Voz)	Modo Editar Mezclar Voz	Editar/Crear una Voz dedicada para Canción/Patrón
	Modo Trabajo Mezclar Voz	Inicializar un Mezclar Voz, etc.
	Modo Guardar Mezclar Voz	Guardar un Mezclar Voz en memoria interna
Modo Utilidad	Modo Utilidad	Programar los parámetros de Sistema relacionados
	Modo Trabajo Utilidad	Restablecer la Memoria de Usuario a las Programaciones de Fábrica Iniciales
Modo Master	Modo Tocar Master	Tocar un Master
	Modo Editar Master	Editar/Crear un Master
	Modo Trabajo Master	Inicializar un Master, etc.
	Modo Guardar Master	Guardar un Master en memoria interna
Modo Archivo	Modo Archivo	Manejar los Archivos y Carpetas (Directorios)

Como dejar la pantalla actual

Para la mayoría de las operaciones o pantallas (excepto por el modo Archivo, modo Grabar Canción/Patrón y modo Control Remoto), presionar el botón [SALIR] le permitirá dejar la pantalla actual y regresar a la anterior. Puede regresar a cualquiera de los modos – Tocar Voz, Tocar Interpretación, Tocar Canción, Tocar Patrón y Tocar Master – presionando el botón [SALIR] varias veces en el modo respectivo.



Programar octavo de teclado (MO6)

Algunas veces cuando toca una voz puede desear tocar en un rango de tono más bajo o más alto. Por ejemplo, puede querer cambiar el tono hacia más abajo para obtener notas extra graves o cambiar hacia arriba para obtener notas más altas para guías y solos. Los controles de Subir/Bajar Octava le permiten hacer esto rápida y fácilmente. Cada vez que presione el botón [SUBIR OCTAVA] en el panel, el tono global de la voz sube una octava. De la misma forma, cada presión del botón [BAJAR OCTAVA] baja el tono en una octava. El rango es de -3 a +3, con 0 siendo el tono estándar. Cuando es puesto en Subir Octava, la luz del botón [SUBIR OCTAVA] enciende, y cuando es puesto en Bajar Octava, la luz del botón [BAJAR OCTAVA] enciende. La programación de octava actual es mostrada en la derecha superior de la pantalla. Puede restablecer instantáneamente el tono estándar (0) presionando simultáneamente ambos botones [SUBIR OCTAVA] y [BAJAR OCTAVA] (ambas luces se apagan).

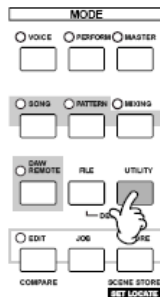


NOTA La programación de Octava hecha aquí es automáticamente reflejada en el parámetro de Octava idéntico en el modo Utilidad [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] TEC. → Octava). Esta programación está disponible en todos los modos.

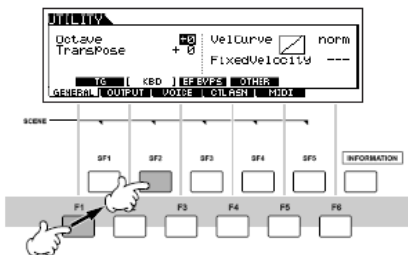
Programación de Transposición del teclado

Puede programar la cantidad de semitonos por lo que el rango del teclado es cambiado hacia arriba o abajo así como la programación de octava.

1 Presione el botón [UTILIDAD] para acceder al modo Utilidad.



2 Presione el botón [F1] GENERAL, luego el botón [SF2] TECLADO.



3 Mueva el cursor a "Transponer" usando el botón cursor.

4 Cambie el valor Transponer usando los botones [INC/S], [DEC/NO] y el disco de información.

5 Presione el botón [GUARDAR] para guardar la programación de Transponer en el Flash ROM interno.

PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras se está escribiendo la información en Flash ROM (mientras un mensaje "Favor de mantener encendido" es mostrado). Apagar la corriente en este estado no solamente puede causar que el sistema se congele (debido a la corrupción de información en el Flash ROM) y evitar el inicio normal la próxima vez que encienda, también puede provocar pérdida de información de usuario.

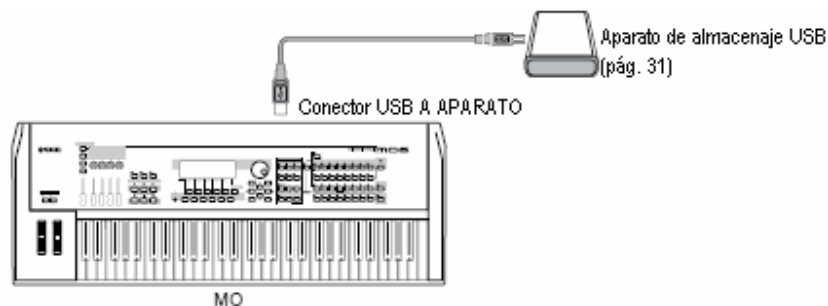
NOTA La programación de transponer está disponible en todos los modos.

Sobre el salvado de información en aparatos de salvado USB

Mientras hace música con este instrumento creará una amplia variedad de información – como información de Voz personal (incluyendo Voces, Interpretaciones, etc.), e información de secuencia MIDI (Canciones, Patrones, Arpeggios).

Naturalmente querrá guardar esta información para salvaguardarla y futuro uso, y por esta razón el instrumento está equipado con un conector USB A APARATO – permitiéndole guardar su información en un conveniente aparato de salvado USB. Para llamar la información use la función Cargar. (Las operaciones de Guardar y Cargar son hechas en el modo de Archivo; ver página 211.)

Tenga en mente que ciertos tipos de información son perdidos cuando apaga la corriente y deben ser adecuadamente guardados.



Pérdida de información e información retenida cuando se apaga la corriente

La tabla abajo lista los tipos de información que puede crear en el instrumento y las ubicaciones de memoria interna en la que es guardada permanente o temporalmente.

Tipos de información	Pág.	Modo en el que se crea la información	Tipos de memoria interna en los que se guarda la información
Voz	53	Modo Voz	Flash ROM
Mezclar Voz	78	Modo Mezclar Voz	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Interpretación	63	Modo Interpretación	Flash ROM
Canción*	87	Modo Canción	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Cadena de Canción	95	Modo Cadena de Canción	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Patrón*	76	Modo Patrón	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Cadena de Patrón	84	Modo Cadena de Patrón	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Frase (Patrón)	79	Modo Patrón	DRAM → Perdido cuando se apaga la corriente
Arpegio	97	Modo Canción, modo Patrón	Flash ROM
Master	122	Modo Master	Flash ROM
Plantilla de Mezclar**	77	Modo Mezclar Canción, modo Mezclar Patrón	Flash ROM
Programaciones de Sistema	205	Modo Utilidad	Flash ROM

* Incluye las programaciones de Mezclar (págs. 137, 138)

** El Mezclar Canción/Mezclar Patrón pueden ser guardados como información de Canción/Patrón y como una Plantilla de Mezclar (que no están asociadas con una Canción/Patrón específico).

NOTA

Para detalles sobre los tipos de información que puede crear en este instrumento, las ubicaciones de memoria interna en las que son guardadas, y los tipos de archivo cuando guarda la información creada en el aparato de salvado USB, vea "Estructura de Memoria" en la pág. 149.

Usar aparatos de salvado USB

Cuando use aparatos de salvado USB asegúrese de conectarlos al conector de USB A APARATO y siga las importantes precauciones de seguridad abajo.

■ Aparatos USB compatible

Solamente conecte un aparato de salvado USB (como disco duro, CDROM, disco flash y otros drives) al conector SUB A APARATO. Otros aparatos como un teclado de computadora o mouse no pueden usarse.

El MO no contiene necesariamente todos los aparatos de salvado USB disponibles comercialmente. Yamaha no puede garantizar la operación de los aparatos de salvado USB que compre.

Antes de comprar aparatos de salvado USB favor de consultar a su agente Yamaha o un distribuidor Yamaha autorizado (vea la lista al final del Manual del Propietario) para consejo o vea el siguiente sitio Web:

<http://www.hamahasynt.com>

NOTA

Aunque los drive CD-R/W pueden usarse para cargar información en el instrumento, no pueden usarse para guardar información. Sin embargo, puede transferir información a una computadora y guardarla en un CD usando el drive CD-R/W en la computadora.

■ Formatear el medio de salvado USB

Cuando se conecta un aparato de salvado USB o un medio es insertado, puede aparecer un mensaje de "aparato USB no formateado" en la pantalla LCD, indicando que el aparato o medio debe ser formateado para usarse. Ejecute la operación de Formatear en el modo de Archivo (pág. 211).

Precauciones cuando use el conector USB A APARATO

PRECAUCIÓN

Nunca encienda/apague la corriente del aparato USB y nunca conecte/desconecte el cable USB cuando el aparato de salvado USB conectado es del tipo auto encendido. Hacerlo puede provocar la operación de "congelamiento" en el sintetizador o colgar.

Mientras el instrumento esté accediendo información (como en las operaciones Guardar, Cargar y Eliminar en el modo Archivo) NO desconecte el cable USB, no quite el medio del aparato y NO apague la corriente de ningún aparato. Hacerlo puede corromper la información en cualquier o ambos aparatos.

■ Proteger su información (protección de escritura):

Para evitar que información importante sea inadvertidamente borrada, aplique la protección de escritura proporcionada con cada aparato de salvado o medio.

Si está guardando la información en el aparato de salvado USB asegúrese de desactivar o quitar la protección de escritura.

Tipos de conector USB

Hay dos diferentes tipos de conectores USB y el panel trasero del instrumento cuenta con ambos. Tenga cuidado de no confundirlos.

■ Conector USB a HOST

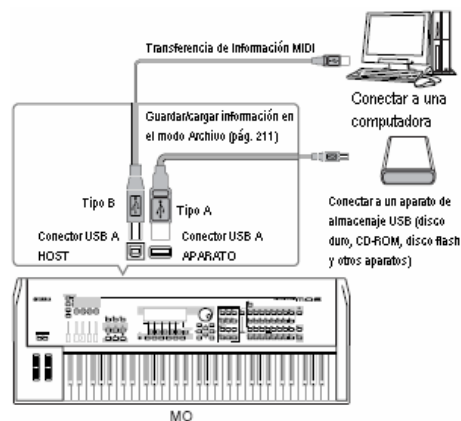
Este tipo se usa para conectar el instrumento a una computadora, y le permite transferir información MIDI entre los aparatos. La conexión USB entre el instrumento y la computadora solamente puede usarse para transferir información MIDI. A diferencia del MIDI, el USB puede manejar múltiples puertos vía un solo cable.

Los cables USB pueden tener diferentes conectores en cada extremo; el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A a su computadora y el tipo B al conector USB A HOST.

■ Conector USB A APARATO

Este tipo se usa para conectar el instrumento a un aparato de salvado USB y le permite guardar información que haya creado en el aparato conectado, así como cargar información del aparato conectado. Esto le permite guardar la información creada en este instrumento en el aparato de salvado USB externo y cargar la información del aparato de salvado USB externo al instrumento. Las operaciones de Guardar y Cargar son ejecutadas en el modo Archivo (pág. 211).

Los cables USB pueden tener diferentes conectores en cada extremo: el tipo A y el tipo B. Conecte el tipo A al conector de USB A APARATO y el tipo B al aparato de salvado USB.



NOTA

La computadora no puede acceder al aparato de salvado USB conectado al conector USB A APARATO en el MO, aún si se conecta como se muestra arriba. Solo desde el modo de Archivo en el instrumento mismo puede acceder a la información en el aparato de salvado USB conectado al conector USB A APARATO.

NOTA

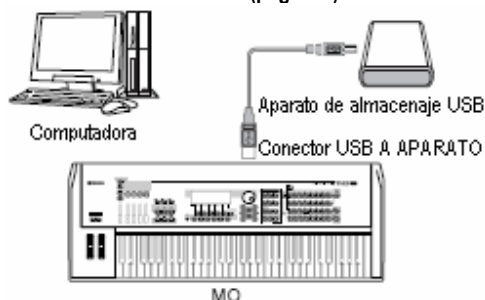
Aunque el MO contiene solo hasta el USB 1.1 estándar, los aparatos de salvado USB estándar pueden ser conectados y usados con el instrumento. Sin embargo, note que la velocidad de transferencia obedece el USB 1.1.

CONSEJO Respalda su información en una computadora

■ **Respalda la información MO en una computadora**

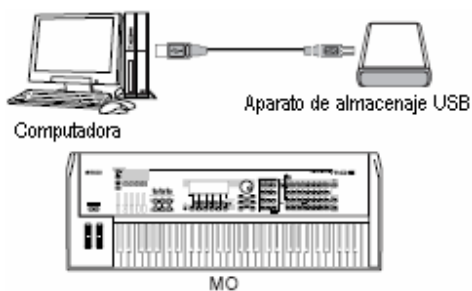
Una vez que haya guardado la información en un aparato de salvado USB puede copiar la información al disco duro de su computadora, luego archive y organice los archivos como desee. Simplemente vuelva a conectar el aparato como se muestra abajo.

Guardar la información creada en el aparato de salvado USB en el modo de Archivo (pág. 211)



Desconecte el aparato de salvado del sintetizador y conéctelo a la computadora.

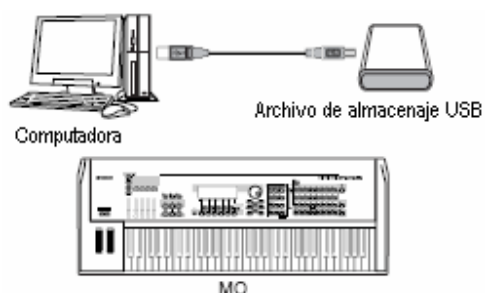
Respalda la información en una computadora y organizar los archivos/carpetas



■ **Cargar información desde una computadora al MO**

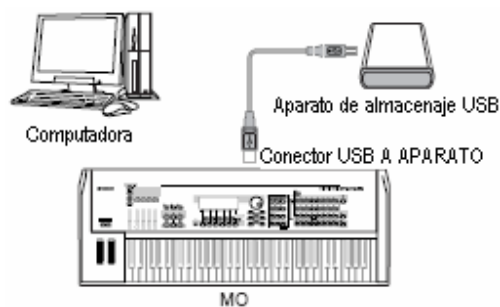
La información y archivos contenidos en el disco duro de una computadora puede ser cargada en el MO copiándolos primero en el medio de salvado, luego transfiriéndolos al instrumento. De esta forma puede usar información creada en la computadora u otro instrumento con el MO. Por ejemplo, puede cargar archivos MIDI Estándar al instrumento como la información de Canción/Patrón, o importar archivos creados con el MOTIF ES.

Copiar los archivos del disco duro de la computadora al aparato de salvado USB



Desconecte el aparato de salvado USB de la computadora y conéctelo al sintetizador.

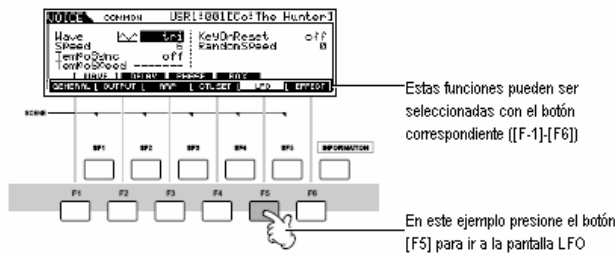
Cargar archivos en el aparato de salvado USB al sintetizador en el modo de Archivo (pág. 211)



Funciones y Sub-Funciones

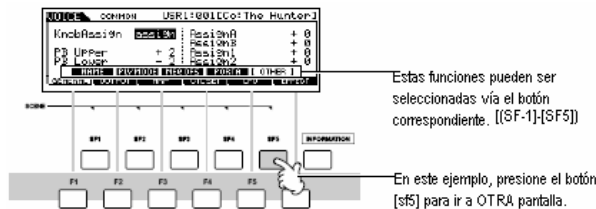
Cada modo descrito arriba contiene varias pantallas con varias funciones y parámetros. Para navegar a través de estas pantallas y seleccionar una función deseada use los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1] – [SF5]. Cuando seleccione un modo, las pantallas o menús disponibles aparecen directamente sobre los botones en la base de la pantalla (como se muestra abajo).

Usar los botones de Función [F1] – [F6]



Dependiendo del modo actualmente seleccionado, hay disponibles hasta seis funciones y pueden ser llamadas con los botones [F1] – [F6]. Tenga en mente que las funciones disponibles difieren dependiendo del modo seleccionado.

Usar los botones Sub-Función [SF1] – [SF5]



Dependiendo del modo seleccionado actualmente, hay hasta cinco funciones (sub-funciones) disponibles y pueden ser llamadas con los botones [SF1]-[SF5]. Tenga en mente que las funciones disponibles difieren dependiendo del modo seleccionado. (Algunas pantallas pueden no tener ninguna sub-función para estos botones.)

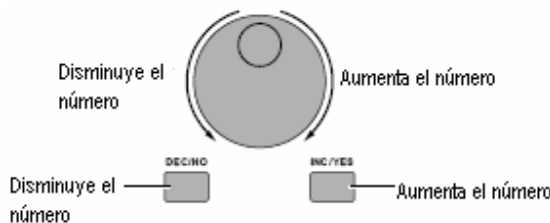
Seleccionar un Programa

Para tocar el MO necesitará llamar uno de estos programas, ejem.: Voz, Interpretación, Canción, Patrón o Master. Estos programas pueden ser seleccionados en cada modo de Tocar vía el mismo procedimiento.

■ Usar los botones [INC/SÍ], [DEC/NO] y el disco de información

Los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO] le permiten ir arriba o abajo a través de los números de programa en cualquiera de los modos (Voz, Interpretación, Canción, Patrón y Master).

Girar el disco de información a la derecha (dirección de las manecillas del reloj) aumenta el número de programa, mientras que girarlo a la izquierda (sentido contrario a las manecillas del reloj) lo disminuye. Este control funciona de la misma forma que los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO], pero le permite desplazarse a través de los programas más rápidamente.

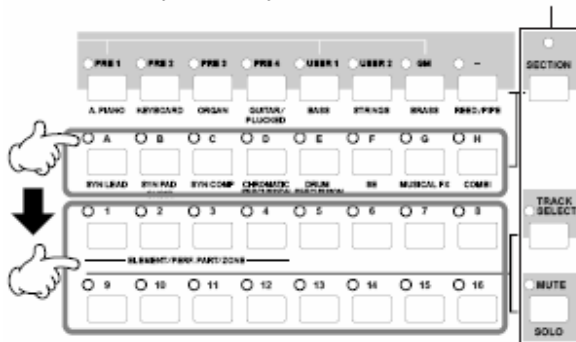


Seleccionar un Programa

Usar los botones de Grupo y los botones de Número

Como se muestra abajo puede seleccionar un número de programa presionando cualquiera de los botones de Grupo [A] – [H] y presionar cualquiera de los botones de Número [1] – [16].

Esta explicaciones aplican cuando estos indicadores de botón están apagados.



NOTA La conveniente función de Buscar Categoría (pág. 42) le permite ubicar fácilmente y seleccionar las Voces que quiere por tipo.

Los números de programa de Voz y el Grupo/Número correspondiente están listados abajo.

No. de Programa	Grupo	Número	No. de Programa	Grupo	Número	No. de Programa	Grupo	Número	No. 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

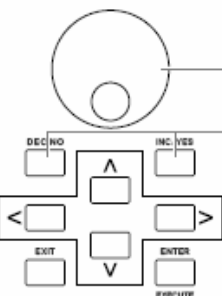
NOTA Cuando selecciona una Voz y Patrón es necesario presionar uno de los botones de Banco antes de presionar los botones de Grupo y Número.

NOTA La cantidad de números difiere dependiendo del programa. Por ejemplo, mientras el rango del número seleccionado de la Voz Normal, Interpretación y Master es 001-128, el rango número seleccionado de la Canción y Patrón es 001-064.

Mover el Cursor y los Parámetros de Programar

Mover el cursor

Use estos cuatro botones para navegar la pantalla, moviendo el cursor alrededor de los varios elementos y parámetros seleccionables en la pantalla. Cuando el elemento relevante seleccionado es marcado (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres inversos). Puede cambiar el valor del elemento (parámetro) en el que el cursor está ubicado usando el disco de información, los botones [INC/ISÍ] y [DEC/NO].

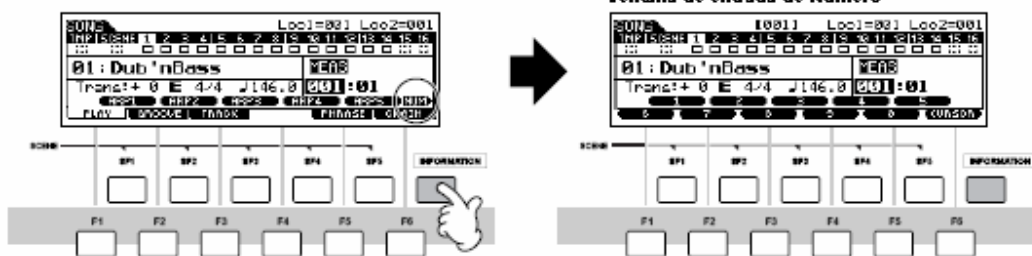


Cambiar (editar) los valores de parámetro

Girando el disco de información a la derecha (dirección de las manecillas del reloj) aumenta el valor mientras que girarlo a la izquierda (dirección contraria a las manecillas) lo disminuye. Para parámetros con rangos de valor grande puede aumentar el valor en 10 reteniendo abajo simultáneamente el botón [INC/ISÍ] y presionando el botón [DEC/NO]. Para disminuir en 10 haga lo opuesto, simultáneamente retenga abajo el botón [DEC/NO] y presione el botón [INC/ISÍ].

■ Ingresar un número directamente

Para parámetros que tengan rangos de valor grandes (como la medida de Canción) también puede ingresar el valor directamente usando los botones debajo de la pantalla LCD como un teclado numérico. Cuando el cursor está ubicado en dicho parámetro, el icono [NUM] aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD indicando que puede llamar la ventana de ingresar número presionando el botón [INFORMACIÓN]. Desde esta ventana puede ingresar un número directamente presionando los botones [F1]-[F6] y los botones [SF1]-[SF5] (o Número [1]-[10]). Primero presione el botón [F6] de forma que el cursor aparezca en el Número de Entrada dentro de la corchea. Mueva el cursor al dígito deseado usando los botones de Cursor [<] y [>], luego ingrese el número de dígito seleccionado. Después de terminar el ingreso del número presione el botón [ENTER] para realmente ingresar el número. Presione el botón [SALIR] para regresar a la pantalla original.

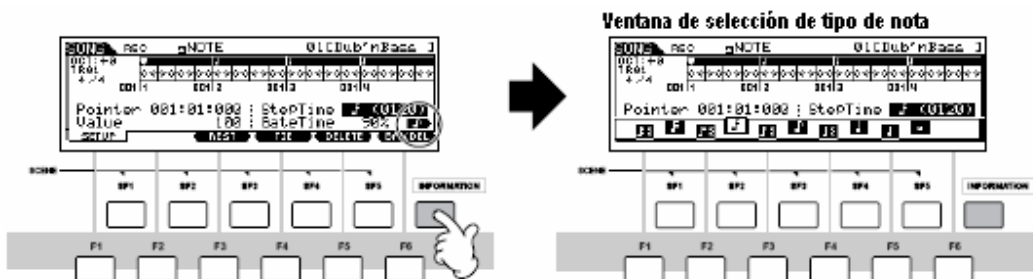


■ NOTA

También puede ingresar un número directamente presionando los botones de Número [1]-[10]. En este caso, el botón [10] se usa para ingresar "0".

■ Seleccionar un tipo de nota

Cuando el cursor está ubicado en el parámetro en el que el tipo de nota está puesto, aparece el icono de nota en la esquina inferior izquierda indicando que puede llamar la ventana de selección Tipo de Nota presionando el botón [INFORMACIÓN]. Puede especificar el tipo de nota presionando los botones [F1]-[F6] y los botones [SF1]-[SF5]. Después de seleccionar uno de los tipos de nota presione el botón [ENTER] para realmente ingresar la selección. Presione el botón [SALIR] para regresar a la pantalla original.



Sobre las funciones de editar

Hay tres tipos de métodos para crear información – parámetros de Editar (Voz, Interpretación, etc.) y Grabar información MIDI (Canción, Patrón, etc.).

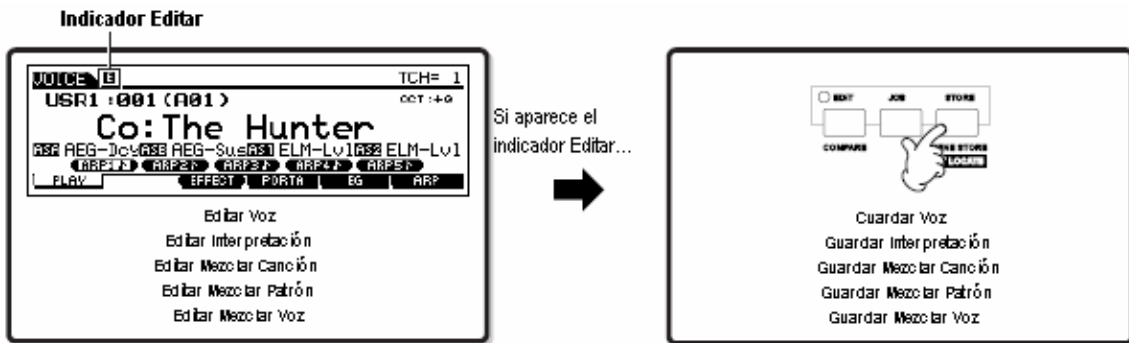
En esta sección explicaremos las operaciones básicas para editar las programaciones de Voz, Interpretación, Mezclar Canción, Mezclar Patrón, Mezclar Voz.

NOTA Para detalles sobre grabar información MIDI consulte la pág. 73.

NOTA La función Editar Canción (para editar la información de secuencia de Canción MIDI) y la función de Editar Patrón (para editar la información de secuencia de Patrón MIDI) no son explicadas aquí. Vea la página 90.

Indicador Editar

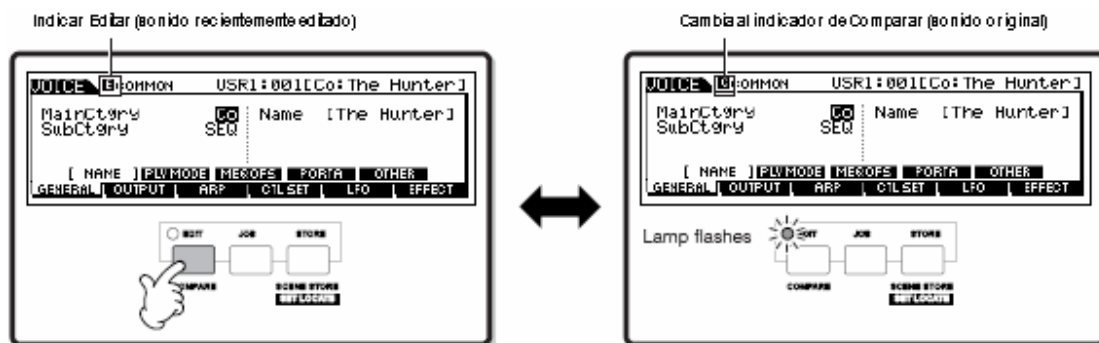
Puede ajustar o programar varios parámetros usando el disco de información, botón [INC/S], el botón [DEC/NO] las Perillas y los deslizadores de Control en el modo de Voz (modo Tocar/Editar), modo Interpretación (modo Tocar/Editar), modo Mezclar Canción, modo Mezclar Patrón y modo Mezclar Voz. Cuando cambia los valores de parámetros en estos modos, aparecerá el [indicador editar] [E] en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD. Este indica que el programa actual ha sido modificado pero no guardado aún. Si desea guardar su sonido obtenido con la operación de editar, asegúrese de guardar el programa actual en la memoria de Usuario interna en el modo Guardar antes de seleccionar otro programa.



Función Comparar

Esta conveniente función le permite cambiar entre el sonido editado y su original, condición sin editar – permitiéndole escuchar la diferencia entre los dos y escuchar mejor como sus ediciones afectan el sonido.

Por ejemplo, cuando edita una Voz en el modo Editar Voz el indicador Editar "E" es mostrado. Presionando el botón [COMPARAR] en esta condición revierte al sonido sin editar original (la luz de botón parpadea y el indicador "C" de Comparar es mostrado). Presione el botón [COMPARAR] de nuevo para regresar al sonido editado.



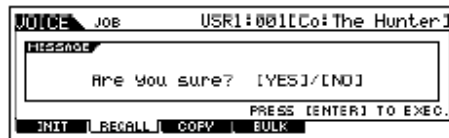
Función Llamar Editar

Si está editando un programa y selecciona un programa diferente sin guardar el editado, todas las ediciones que haya hecho serán borradas. Sin embargo, el programa editado es mantenido en una ubicación de memoria de respaldo llamada buffer de Llamar (página 150). Para restablecer la información perdida con sus últimas ediciones intactas use la función de Llamar Edición en el modo de Trabajo.

Modo Trabajo	Como llamar la pantalla Llamar Edición
Voz	[VOZ] → [TRABAJO] → [F2] LLAMAR
Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → [TRABAJO] → [F2] LLAMAR
Mezclar Canción	[CANCIÓN] → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F2] LLAMAR
Mezclar Patrón	[PATRÓN] → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F2] LLAMAR
Mezclar Voz	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [F5] VCE ED → [TRABAJO] → [F2] LLAMAR

Mensaje de Confirmación

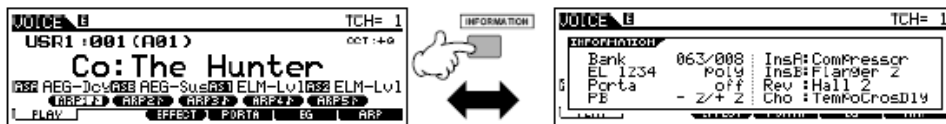
Cuando ejecute ciertas operaciones como aquellas en los modos de Trabajo, Guardar y Archivo este sintetizador muestra un mensaje de confirmación. Esto le permite realmente ejecutar la operación o cancelarla si lo desea.



Si aparece un mensaje de confirmación (como el ilustrado arriba), presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar la operación o presione el botón [DEC/NO] para cancelarla.

Pantalla de Información

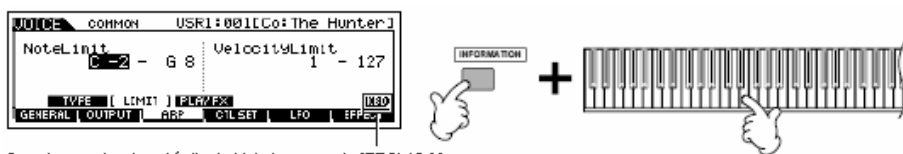
Esta conveniente función le permite llamar los detalles relevantes sobre el modo seleccionado – simplemente presionando el botón [INFORMACIÓN]. Por ejemplo, cuando el modo Voz esta activo puede revisar rápidamente la información sobre qué banco de voz está seleccionado, que modo de Tocar (poli o mono) se está usando, qué efectos se están aplicando y más.



Para detalles consulte la pág. 219.

Programaciones de Nota (Tecla)

Varios parámetros le permiten programar un rango de tecla para una función – por ejemplo, en programar una división de teclado – especificando ciertos valores de nota. Puede usar los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO] o el disco de información para programar estos parámetros, o puede ingresar directamente los valores desde el teclado presionando las teclas apropiadas (como se muestra abajo).



Cuando se selecciona Límite de Nota la marca de [TECLADO] aparece indicando que puede usar el teclado para programar el valor. Simultáneamente retenga abajo el botón [INFORMACIÓN] y presione la tecla adecuada.

NOTA

Para detalles sobre los nombres asignados a las teclas consulte la pág. 14.

Nombrar

Puede nombrar libremente la información que creó como Voces y archivos guardados en el aparato de salvado USB. La tabla abajo lista los tipos de información que pueden ser nombrados junto con las operaciones para llamar las respectivas pantallas de nombrado.

Tipos de información que puede ser nombrada	Como llamar la pantalla de nombrar	Página
Voz	[VOZ] → [EDITAR] → [F1] GENERAL → [SF1] NOMBRE	153
Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → [EDITAR] → [F1] GENERAL → [SF1] NOMBRE	172
Canción	[CANCIÓN] → [TRABAJO] → [F6] CANCIÓN → 04: Nombre de Canción	189
Patrón	[PATRÓN] → [TRABAJO] → [F6] PATRÓN [05: Nombre de Patrón	202
Mezclar Plantilla	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [GUARDAR]	192
Mezclar Voz	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NOMBRE	203
Frase	[PATRÓN] → [TRABAJO] → [F4] FRASE → 09: Nombre de Frase	200
Master	[MASTER] → [EDITAR] → [F1] NOMBRE	216
Arpegio	[CANCIÓN] → [TRABAJO] → [F5] PISTA → 07: Ponga Pista en Arp [PATRÓN] → [TRABAJO] → [F5] PISTA → 06: Ponga pista en Arp	188 201
Etiqueta de Volumen del aparato de salvado USB	[ARCHIVO] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMATO	211
Archivo/Carpeta guardada en el aparato de salvado USB	[ARCHIVO] → [F2] GUARDAR o [F4] RENOMBRAR	211

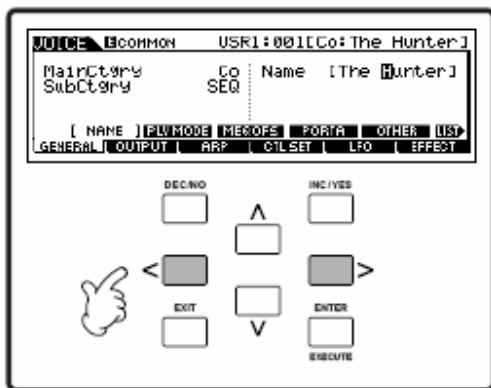
Primero llame la pantalla de ingresar nombre de acuerdo a la tabla anterior, luego mueva el cursor usando los botones de Cursor a la ubicación deseada e ingrese un carácter. Vea abajo para detalles.

NOTA Ya que el nombre del programa es parte de la información asegúrese de que guarda adecuadamente el programa después de nombrarlo.

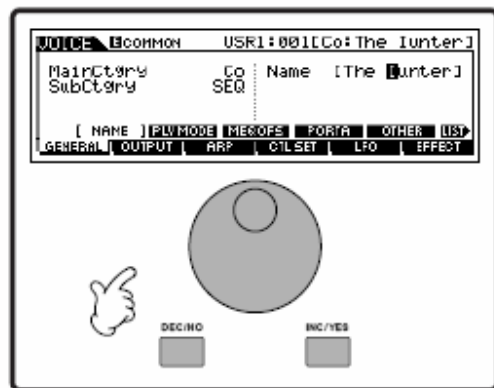
Operación de nombrado básica

Como se muestra abajo puede programar el nombre repitiendo las dos operaciones – mover el cursor a la ubicación deseada usando los botones de Cursor y seleccionando un carácter usando el disco de información, botón [INC/SÍ] y el botón [DEC/NO].

Mover el cursor a la ubicación deseada en el nombre

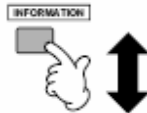


Seleccionar un caracter en la ubicación del cursor

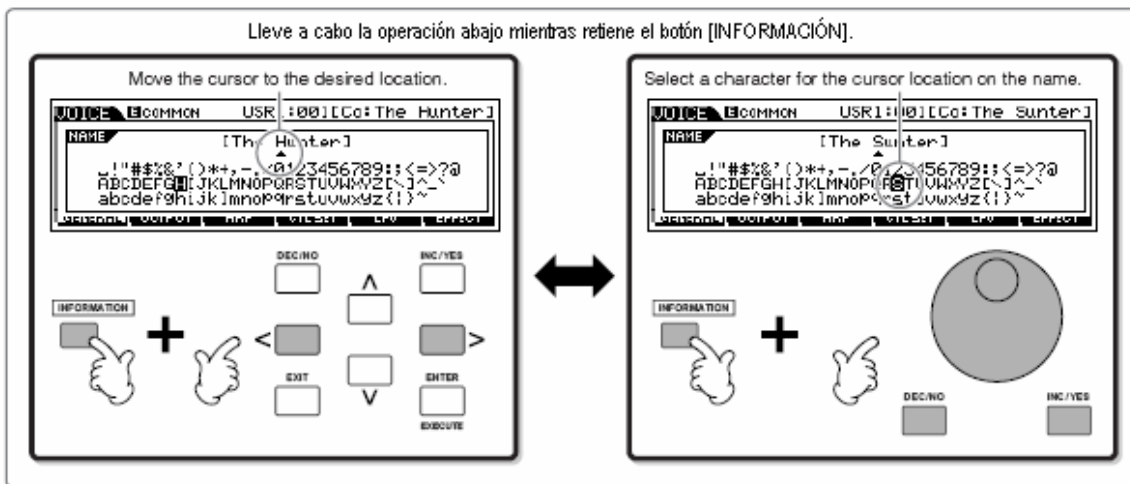


■ Usar la lista de carácter

Si encuentra difícil seleccionar los caracteres deseados con el método anterior puede querer usar el siguiente método – seleccionar caracteres de una lista.



Quando el cursor esta ubicado en el Nombre, este icono [LISTA] aparece y puede llamar la pantalla de Lista de Caracteres reteniendo el botón [INFORMACIÓN]. Libere el botón [INFORMACIÓN] para regresar a la pantalla original.



Guía Rápida

Tocar el MO

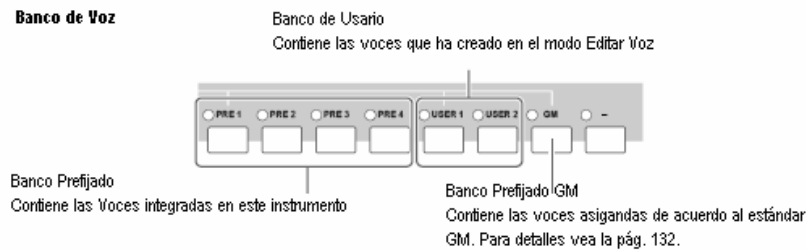
Modo Tocar Voz

El modo de Tocar Voz es donde selecciona y toca los sonidos del instrumento (voces) de este sintetizador.

Seleccionar una Voz Normal

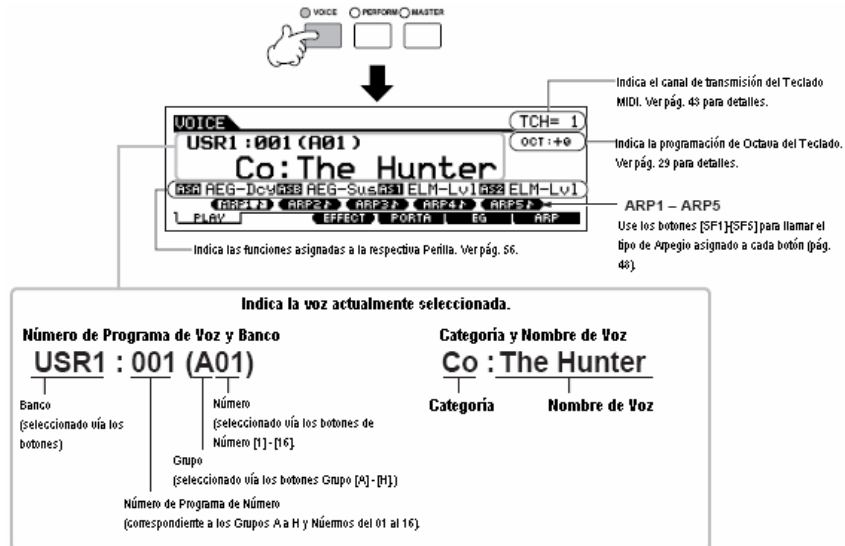
Internamente, hay dos Tipos de Voz: Voces Normales y Voces de Batería. Las Voces Normales son principalmente sonidos de tipo de instrumento musical armadas que pueden ser tocadas a través del rango del teclado. Las Voces de Batería son principalmente sonidos de percusión/batería que están asignados a notas individuales en el teclado. En esta sección le mostraremos como seleccionar una Voz Normal.

Puede seleccionar la Voz deseada de varios Bancos de Voz (Prefijado 1 – 4, Usuario 1 – 2, GM prefijado) como se muestra.



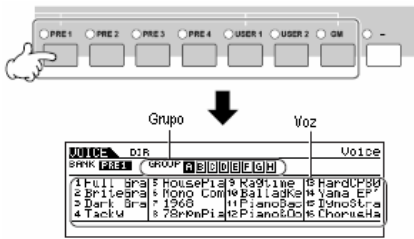
1 Presione el botón [VOZ] para ingresar al modo Tocar Voz.

En esta condición tocar los sonidos del teclado la Voz indicada en la pantalla. Los parámetros mostrados en el modo de Tocar Voz son brevemente explicados abajo.



NOTA Tenga en mente que las pantallas de ejemplo mostradas en este manual son con propósitos de instrucción solamente y el contenido (por ejemplo, el nombre de Voz aquí) pueden diferir significativamente de aquellas en su instrumento.

2 Seleccione uno de los Bancos de Prefijado 1 - 4, Usuario 1 - 2 y GM



Sobre los Bancos de Usuario

Los Bancos de Usuario contienen varias Voces prefijadas de fábrica.

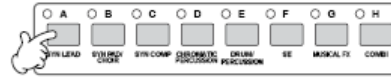
Banco de Usuario 1 (USR1): Este Banco contiene Voces originales para el Banco de Usuario. Las mismas Voces no son incluidas en los Bancos Prefijados.

Banco de Usuario 2 (USR2): Este Banco contiene Voces recomendadas copiadas de los Bancos Prefijados.

Si una Voz en un Banco de Usuario (Voz de Usuario) es sobre escrita o reemplazada, esa Voz de Usuario se perderá. Cuando guarda una Voz editada tenga cuidado de no sobre escribir ninguna Voz de Usuario importante.

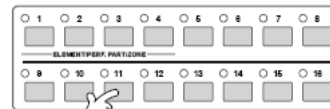
3 Seleccione un Grupo de Voz Normal.

Las voces en cada Banco está divididas en Grupos [A] - [H].



4 Seleccione un Número de Voz Normal.

Presione uno de los botones de Número [1] - [16].



5 Toque el teclado.



Seleccionar una Voz de Batería

1 Presione el botón [VOZ] para acceder al modo de Tocar Voz.

2 Seleccione un Banco de Voz de Batería.

Mientras retiene el botón [JUEGOS DE BATERÍA] presione uno de los siguientes botones: [PRE 1] (Batería Prefijada), [USUARIO 1] (Batería de Usuario) o [GM] (Batería GM).



3 Seleccione un Grupo de Voz de Batería.

Esta operación es básicamente la misma que en seleccionar una Voz Normal. Los números de Grupos que puede seleccionar depende del Banco que haya seleccionado en el paso 2.

4 Seleccione un Número de Voz de Batería.

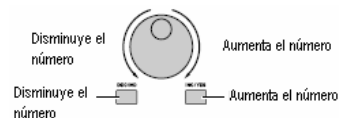
Esto es lo mismo que en seleccionar una Voz Normal.

5 Toque el teclado y revise cual instrumento está asignado a cada tecla.

NOTA Para detalles sobre las asignaciones de instrumento para cada tecla vea la Lista de Información separada.

Usar los botones [INC/SÍ], [DEC/NO] y el disco de información.

En los pasos 3 y 4 anteriores puede seleccionar un Número de Voz usando los botones [INC/SÍ], [DEC/NO] y el disco de información.

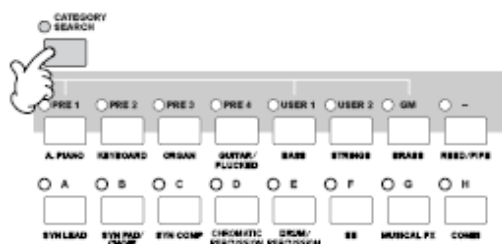


Usar la función de Buscar Categoría

Probablemente se divertirá mucho y la inspiración fluirá a través de las Voces una por una, escuchándolas en orden – pero le tomará mucho tiempo escucharlas todas, ya que el MO tiene tantas. Aquí es donde la función de Buscar Categoría se vuelve útil. Es una forma poderosa y fácil de usar para rápidamente encontrar las Voces que quiere. Intentemos la función abajo, buscando una Voz en la categoría de Órgano de Flautas.

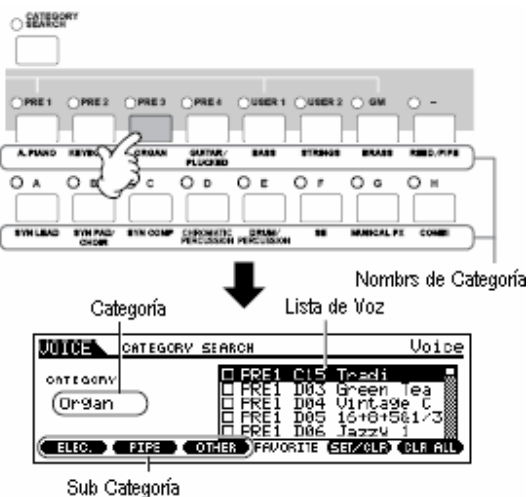
1 Encienda la función de Buscar Categoría presionando el botón [BUSCAR CATEGORÍA].

NOTA Presione el botón [BUSCAR CATEGORÍA] de nuevo para apagar esta función.



2 Seleccione la Categoría de Órgano

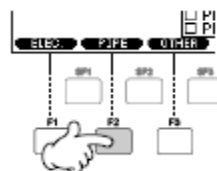
Presione el botón [PRE 3] ÓRGANO de los botones de Banco y botones de Grupo. Las Voces en la Categoría de Órgano son mostradas en una lista.



3 Seleccione la Sub-Categoría “Órgano de Flauta”

Los nombres de Sub-Categoría son mostrados en la base de la pantalla Buscar Categoría. Todas las Categorías están divididas en dos o tres Sub-Categorías

para más facilidad en la selección. Aquí, presione el botón [F2] Flauta.

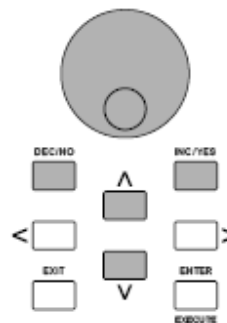


NOTA Una forma alterna para seleccionar categorías es usar los botones de Cursor para seleccionar y marcar el nombre de Categoría en la pantalla, luego usar los botones [INC/S] y [DEC/NO] o el disco de información para seleccionar la Categoría.

NOTA Algunas voces como las Voces de Usuario pueden no estar registradas en ninguna Categoría. Puede buscar estas Voces programando la Categoría.

4 Seleccione la Voz deseada desde la lista de Voz de “Órgano de Flauta”.

Pase a través de las Voces disponibles usando el disco de información. También puede usar los botones [INC/S] y [DEC/NO] o use los botones de Cursor [▲] [▼].



5 Presione el botón [ENTER] para realmente seleccionar la Voz.

NOTA También puede usar el botón [BUSCAR CATEGORÍA] y [SALIR] para seleccionar la Voz.

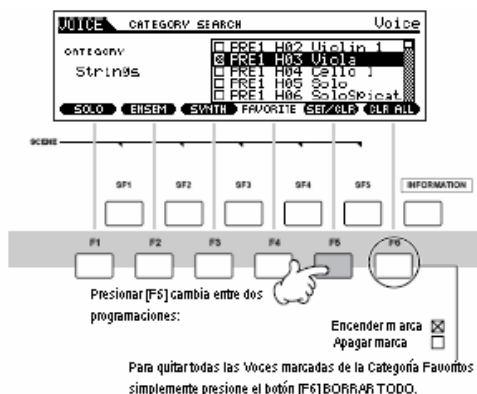
Categoría Favorito

El MO también le permite juntar y guardar sus Voces favoritas para crear su Categoría "Favoritos" personal. Poniendo la mayoría de las Voces usadas más a menudo en la Categoría Favorito, puede seleccionar sus Voces favoritas rápida y fácilmente.

1 Seleccione la Voz usando la función Buscar Categoría.

2 Registre la Voz seleccionada en el paso 1 en la Categoría Favoritos presionando el botón [F5] PROGRAMAR/ELIMINAR, marcando el cuadro junto al nombre de la Voz.

Puede desmarcar la selección presionando el botón [F5] de nuevo.



3 Presione el botón [FAVORITOS] para ver las Voces que ha programado en la Categoría Favoritos en el paso 2.

También puede usar los botones [F5] PROGRAMAR/BORRAR y [F6] BORRAR TODO en esta pantalla para registrar/borrar las voces de/a la Categoría Favoritos.



4 Presione el botón [FAVORITOS] de nuevo para regresar a la pantalla Buscar Categoría.

5 Presionar el botón [BUSCAR CATEGORÍA] o el botón [SALIR] para salir de la pantalla Buscar Categoría guardará automáticamente las programaciones de la Categoría Favoritos en la memoria interna.

⚠ PRECAUCIÓN

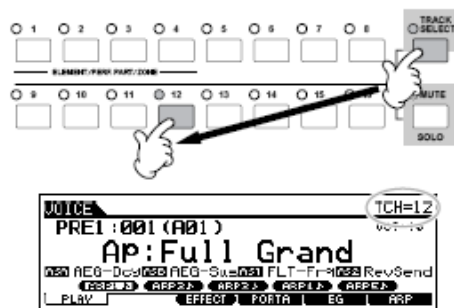
Las programaciones hechas en los pasos 2 – 3 no se perderán si apaga la corriente sin ejecutar el paso 5.

⚠ PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras un mensaje "Ejecutando..." o "Favor de mantener encendido" es mostrado. Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el iniciado normal la próxima vez que lo encienda, así como provocar la pérdida de toda la información de usuario.

Programar canal de transmisión de teclado MIDI

Esta función es especialmente conveniente cuando graba en un secuenciador externo o controlar otro instrumento vía MIDI. Le permite cambiar fácilmente el canal de transmisión con solo un par de presiones de botón. Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] (la luz enciende), luego presione el botón de Número adecuado ([1] – [16]). La programación de canal de transmisión es mostrada en la derecha superior de la pantalla.



🎵 NOTA

También puede programar el canal de transmisión del teclado MIDI desde el modo Utilidad ([UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CTransTECLADO). Este parámetro está disponible para el modo Voz/modo Interpretación pero no para el modo Canción/modo Patrón.

Modo de Tocar Interpretación

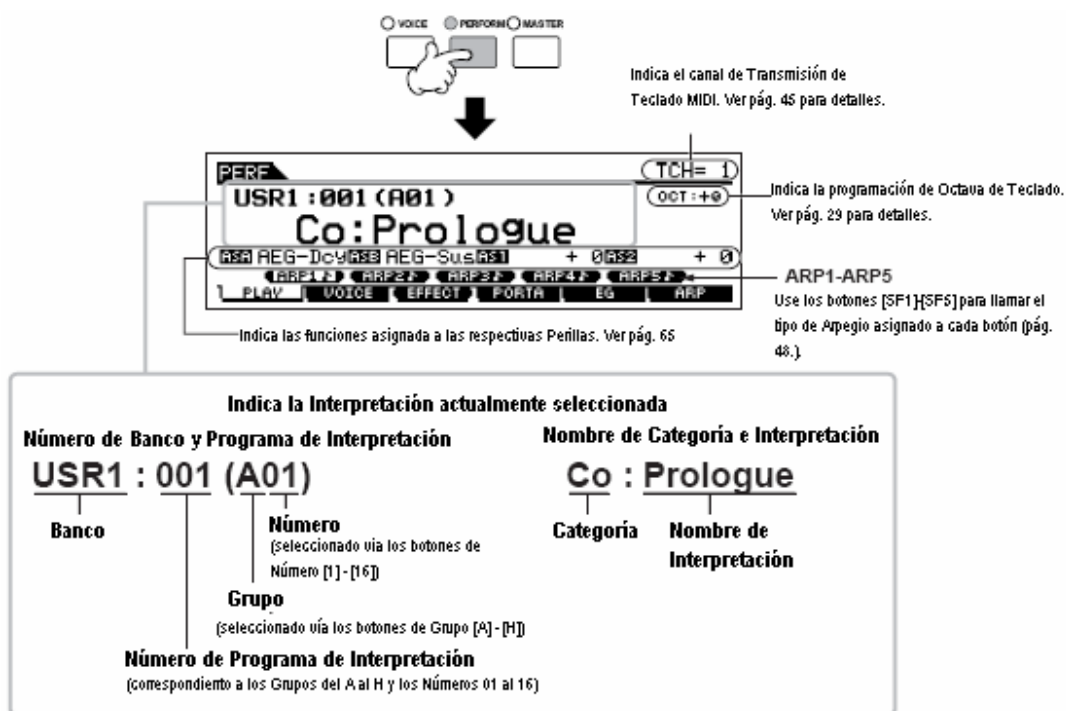
Cada Interpretación puede contener hasta cuatro Partes diferentes. Esto le permite tocar, por ejemplo, Voces de Flauta, Violín y Tímpano en una capa a lo largo del teclado, o dividir el teclado de acuerdo a las partes de bajo y melodía, luego tocar los dos diferentes instrumentos y sonar como un dúo – aunque esté tocando solo.

Seleccionar una Interpretación

Se proporcionan 256 Interpretaciones (2 bancos) en la memoria de Usuario interna. En el modo de Tocar Interpretación puede seleccionar y tocar Interpretaciones de Usuario individuales.

1 Presione el botón [INTERPRETAR] para acceder al modo Tocar Interpretación.

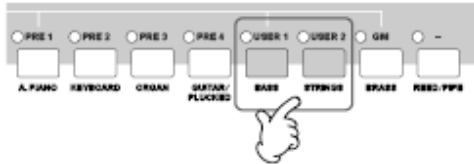
En esta condición, tocar el teclado suena la Interpretación indicada en la pantalla. Los parámetros mostrados en el modo de Tocar Interpretación son brevemente explicados abajo.



NOTA Tenga en mente que las pantallas de ejemplo mostradas en este manual son con propósitos informativos solamente y el contenido (por ejemplo, el nombre de la Interpretación aquí) puede diferir ligeramente de aquellos en su instrumento.

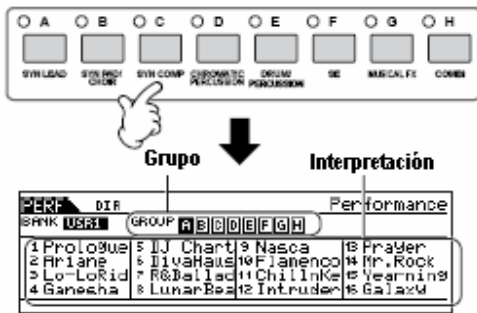
2 Seleccione un Banco de Interpretación.

Seleccione uno de los Bancos de Usuario 1 y 2.



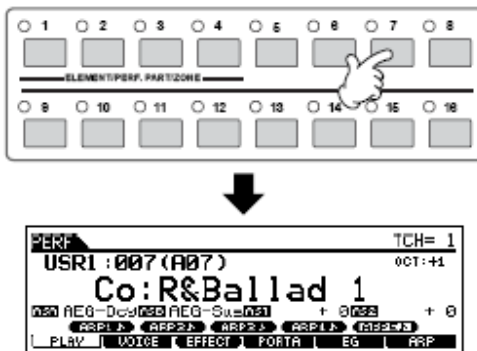
3 Seleccione un Grupo de Interpretación.

Las Interpretaciones están divididas en Grupos [A] – [H]. Seleccione un Grupo para mostrar una lista de Interpretaciones.



4 Seleccione un Número de Interpretación.

Presione uno de los botones de Número [1] - [16].

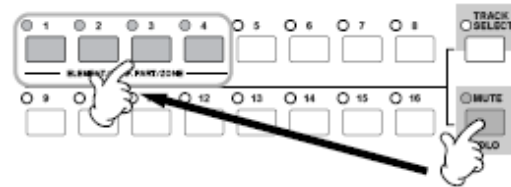


5 Toque el teclado.



Parte de Interpretación silenciar/solo

Cada interpretación puede contener un máximo de cuatro Partes, cada una de las cuales puede ser encendida o apagada independientemente. Silenciar y ejecutar solo Partes se hace en la misma forma que en las pistas en una Canción/Patrón. Ver pág. 75.



Usar la función de Buscar Categoría

Como en el modo Tocar Voz puede usar las funciones de Buscar Categoría y Categoría Favoritos en el modo de Tocar Interpretación. Para detalles sobre como usar la función consulte la pág. 42.

Programar el canal de transmisión MIDI de Teclado

Como en el modo de Tocar Voz puede cambiar el canal de transmisión MIDI para el teclado. Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] (la luz enciende), luego presione el botón de Número apropiado ([1] - [16]). La programación de canal de transmisión es mostrada en la parte superior derecha de la pantalla.

NOTA También puede programar el canal de transmisión de teclado MIDI desde el modo Utilidad ([UTILIDAD] → [F5] C → CTransmTECLADO). Este parámetro está disponible para el modo Voz/modo Interpretación pero no para el modo Canción/modo Patrón.

Crear una Interpretación combinando Voces

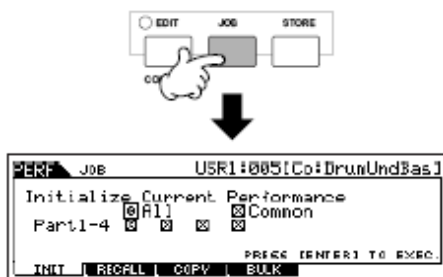
Las Interpretaciones pueden hacerse de un máximo de cuatro Partes, cada una de las cuales puede ser asignada una Voz diferente. En esta sección crearemos una Interpretación combinando dos Voces.

Preparar para crear una Interpretación (Inicializar la Interpretación)

1 Seleccione la Interpretación deseada en el modo de Tocar Interpretación.

2 Presione el botón [TRABAJO] y luego el botón [F1].

Se muestra la pantalla inicializar. Revise el cuadro de verificación "TODOS" para inicializar toda la información de la Interpretación. Para detalles sobre la función de inicializar consulte la pág. 168.



3 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación).

Presione el botón [INC/SÍ] para inicializar la Interpretación.

NOTA Tenga en mente que cuando ejecuta la operación Guardar presionando el botón [GUARDAR] aquí, la Interpretación en el destino será reemplazada con la Interpretación Inicializada arriba.

NOTA Para detalles sobre la operación de Guardar ve la pág. 66.

4 Presione el botón [INTERPRETAR].

El nombre de Interpretación actual cambiará a "Inic. Per." en la pantalla.

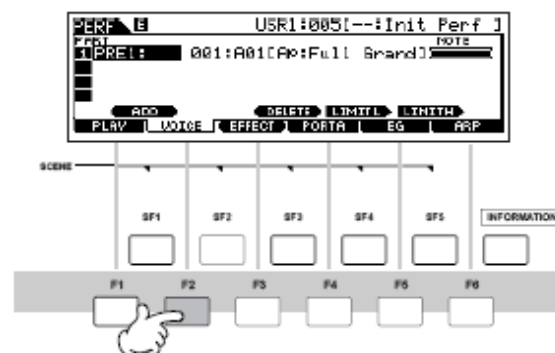
NOTA Cuando inicializa una Interpretación, la Voz en el Banco Prefijado 1, el número de Voz 1 es asignado a la Parte 1 como prefijado.

Tocar varias Voces juntas (Capa)

5 Presione el botón [F2] VOZ.

Esto llama una lista indicando cual Voz es asignada para cada Parte de la Interpretación actual.

Ya que la Interpretación actual ha sido inicializada. La única Voz en la Interpretación es "PRE 1: Piano de Cola Completo," ponga en la Parte 1.



6 Asigne la Voz deseada a la Parte 2.

6-1 Mueva el cursor al Banco de Voz o Número de Voz de la Parte 2.

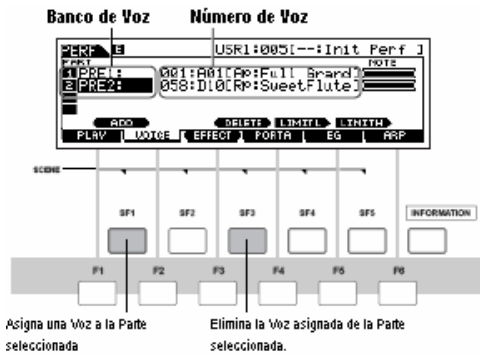
Banco de Voz Número de Voz



6-2 Presione el botón [SF1] AÑADIR INT. Esto activa la asignación de la Voz interna seleccionada a la Parte.

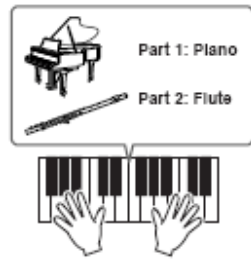
6-3 Seleccione la Voz que ha asignado a la Parte 2 como hizo en los pasos 2 – 4 en la sección "Seleccionar una Voz Normal" o "Seleccionar una Voz de Batería" (página 40 o 41).

Puede seleccionar el Banco y Número deseado directamente usando los botones [DEC/NO, [INC/SÍ] y el disco de información. También puede usar la función Buscar Categoría (pág. 42). Aquí asignaremos una Voz de flauta (PRE2: FlautaDulce) a la Parte 2.



7 Toque el teclado

La Parte 1 (Voz de piano) y la Parte 2 (Voz de flauta) pueden ser tocadas al unísono.



A continuación dividiremos el teclado en dos secciones – una para cada Voz.

Dividir el teclado en secciones separadas – Dividir

8 Asignar la Voz de Parte 1 al rango de tecla bajo.

- 8-1 Mueva el cursor a la Parte 1.
- 8-2 Presione una nota en el teclado mientras retiene el botón [SF5] LÍMITE H para programar la nota más alta para la Parte 1.

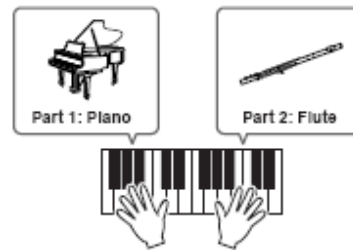
9 Asignar la Voz de la Parte 2 al rango de tecla alto.

- 9-1 Mueva el cursor a la Parte 2.
- 9-2 Presione una nota en el teclado mientras retiene el botón [SF5] LÍMITE para programar la nota más baja de la Parte 2.
 Note que la barra oscura (en "NOTA") para la Parte 2 cambia mientras el rango de nota es cambiado.



10 Toque el teclado

Use su mano izquierda para tocar sonidos de piano y su mano derecha para tocar sonidos de flauta.



Ajustar los niveles de Parte y guardar la Interpretación

11 Ajuste las programaciones de Volumen de las Partes 1 y 2 usando los deslizadores de Control.

12 Guarde las programaciones como una Interpretación de Usuario en el modo Guardar Interpretación.

Para detalles sobre la operación de Guardar, consulte la pág. 66

NOTA Si está editando un programa y selecciona un programa diferente sin guardar su editado, todas las ediciones que haya hecho serán borradas.

En la sección anterior aprendió como asignar dos Voces a dos Partes diferentes. Use el mismo procedimiento para asignar Voces a las Partes 3 y 4 y cree un sonido de orquesta completa o el sonido de una banda de 3 o 4 piezas – solo usando un solo MO. También puede usar las Interpretaciones prefijadas como puntos de inicio en la construcción de sus propias combinaciones de Voz personalizadas.

Usar la función de Arpeggio

La versátil función de Arpeggio le permite tocar automáticamente varios ritmos y frases simplemente presionando una tecla o tocando un acorde. El MO contiene una sorprendente variedad de Arpeggios – un total de 1,787 – desde convencional a frases populares a lo último en patrones de ritmo de vanguardia. Además, puede asignar sus Arpeggios favoritos a los botones [SF1] – [SF5] y cambiar entre las frases de Arpeggio instantáneamente. Esta poderosa función es una fuente interminable de inspiración y le ayudará a crear varios estribillos, frases y canciones rápida y fácilmente.

Ya que las Voces e Interpretaciones prefijadas ya tienen sus propios tipos de Arpeggio preasignados, todo lo que necesita hacer es seleccionar la Voz deseada y encender la función de Arpeggio.

NOTA Para detalles sobre el Arpeggio consulte la pág. 145.

NOTA La función de Arpeggio también está disponible en los modos de Canción y Patrón. Para detalles consulte la pág. 79.

NOTA No pueden tocarse diferentes tipos de Arpeggio para cada Parte en los modos de Interpretación, Canción o Patrón.

1 Presione el botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGGIO] para encender el Arpeggio.

Seleccionar algunos programas (Voces, Interpretaciones, Canciones, Patrones) enciende automáticamente esta luz.



2 Toque una nota o notas en el teclado para activar la reproducción de Arpeggio.

El patrón de ritmo o frase particular que toca depende de las notas o acordes actuales que toca, así como en el tipo de Arpeggio seleccionado. Para detalles consulte la pág. 145 en la sección de Estructura Básica.



■ Cambiar el tipo de Arpeggio durante su interpretación de teclado.

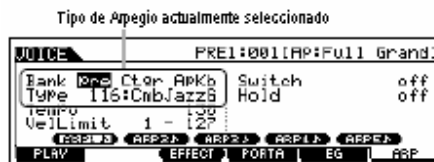
Un tipo diferente de Arpeggio es asignado a cada uno de los botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 para cada Voz prefijada. Cuando aparece un icono de nota musical a la derecha de cada número de Arpeggio en la pantalla (ver abajo), al botón

correspondiente es asignado un tipo de Arpeggio. El tipo de Arpeggio seleccionado es marcado.

Intente varios tipos de Arpeggio presionando los botones [SF1] – [SF5].



Puede confirmar el tipo de Arpeggio actualmente seleccionado en la pantalla [F6] ARP.



Banco	Seleccione "pre" (prefijado) o "usr" (Usuario)
Ctgr	Para detalles consulte la pág. 145
Tipo	Para detalles vea el folleto de Lista de Información separado.

Registre sus tipos de Arpeggio favoritos en los botones [SF1] – [SF5]

Puede cambiar las programaciones prefijadas y asignar cualquier tipo de Arpeggio que guste a los botones [SF1] – [SF5].

1. **Seleccione la Voz, Interpretación, Canción o Patrón deseada y luego presione el botón [ARPEGGIO] para encender el Arpeggio.**
2. **Seleccione el tipo de Arpeggio en la pantalla de [VOZ] → [F6] (o [F5]) ARP.**
3. **Mientras retiene el botón [GUARDAR] presione uno de los botones [SF1] – [SF5].**
El tipo de Arpeggio actualmente seleccionado es asignado al botón presionado. Si ejecuta esta operación con la luz [ARPEGGIO] apagada ningún tipo de Arpeggio será asignado al botón presionado.
4. **Repita los pasos del 2 – 3 según sea necesario.**
5. **Guarde los cambios como una Voz de Usuario, Interpretación, Canción o Patrón (págs. 60, 66, 99).**

CONSEJO Transmitir la interpretación de Arpeggio como información MIDI.

Si quiere usar los Arpeggios para activar otros generadores de tono MIDI o grabar información MIDI de Arpeggios en el secuenciador para más edición, puede hacer que la información de Arpeggio tocada sea transmitida como información MIDI.

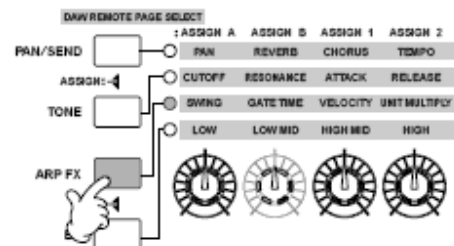
Esto se hace programando los siguientes parámetros de interruptor en "encender".

- **Arpeggio de Voz**
Modo Voz → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF3] C ARP → Interruptor de Salida
- **Arpeggio de Interpretación**
Modo Interpretación → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF4] C SALIDA → Interruptor de Salida
- **Arpeggio de Canción/Patrón**
Modo de Canción/modo de Patrón → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF4] C SALIDA → Interruptor de Salida

Controlar la reproducción de Arpeggio usando las Perillas.

Estas cuatro perillas le permiten ajustar el tempo y volumen de la reproducción de Arpeggio. Si le gustan los resultados y quiere guardarlos puede guardar los cambios como una Voz de Usuario, Interpretación, Canción o Patrón.

1. **Presione el botón [ARP FX] para encender la luz.**



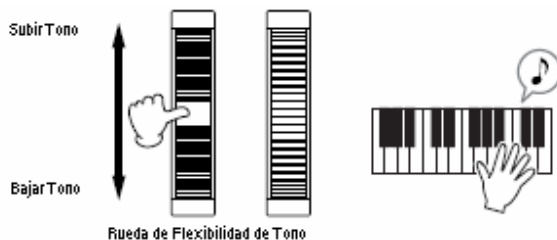
2. **Manipule las perillas mientras el Arpeggio está tocando.**
Para detalles sobre las funciones controladas por las Perillas consulte la pág. 51.
3. **Si está satisfecho con los resultados guarde los cambios como una Voz de Usuario, Interpretación, Canción o Patrón (págs. 60, 66, 99).**

Usar los Controladores en el MO

Esta sección le muestra como cambiar los sonidos usando los controladores en el MO. Cuando use controladores externos consulte la pág. 69

Rueda de Flexibilidad de Tono

Use la rueda de Flexibilidad de Tono para ajustar las notas (gire la rueda lejos de usted) o abajo (gire la rueda hacia usted) mientras toca el teclado. La rueda de Flexibilidad de Tono es auto centrada y automáticamente regresará al tono normal cuando se suelte. Pruebe la rueda de Flexibilidad de Tono mientras presiona un nota en el teclado.



Cuando toque una Interpretación, el Rango de Flexibilidad de Tono depende de la programación de la Voz asignada a cada Parte (hecha en el modo Voz).

- NOTA**
- La programación de Rango de Flexibilidad de Tono para cada Voz puede ser cambiada en la pantalla "OTROS" ([VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF5] OTROS) y guardada como una Voz de Usuario en el modo Guardar Voz.
 - La programación de Rango de Flexibilidad de Tono también le permite poner la rueda en notas flexibles arriba o abajo en la dirección opuesta (ejem.: el tono baja cuando mueve la rueda hacia arriba)

- NOTA**
- Las funciones diferentes a la Flexibilidad de Tono pueden ser asignadas a la Rueda de Flexibilidad de Tono en la pantalla "JUEGO CONTROLADOR" ([VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] JUEGO CONTROLADOR). Estas asignaciones de programaciones pueden ser guardadas como una Voz de Usuario en el modo Guardar Voz. Aún si una función diferente es asignada a esta rueda, la función de Flexibilidad de Tono está disponible y los mensajes de Flexibilidad de Tono continúan siendo generados cuando la rueda es usada.

Rueda de Modulación

Aún cuando la rueda de Modulación es convenientemente usada para aplicar el vibrato al sonido, muchas de las Voces prefijadas tienen otras funciones y efectos asignados en la rueda. Mientras más mueva esta rueda hacia arriba, mayor es el efecto aplicado al sonido. Pruebe la rueda de Modulación con varias voces prefijadas mientras toca el teclado.



Cuando toca una Interpretación el efecto de la Rueda de Modulación depende de la programación de la Voz asignada a cada Parte (hecha en el modo Voz).

- NOTA**
- Para evitar aplicar accidentalmente efectos a la Voz actual asegúrese de que la Rueda de Modulación está puesta en el mínimo antes de que comience a tocar.

- NOTA**
- Varias funciones pueden ser asignadas a la Rueda de Modulación en la pantalla "JUEGO CONTROLADOR" ([VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] JUEGO CONTROLADOR). Estas asignaciones de programación pueden ser guardadas como una Voz de Usuario en el modo de Guardar Voz.

Perilla

Cambiar los sonidos

Puede cambiar la brillantez y características de tono de la Voz, Interpretación, Canción o Patrón actual en tiempo real girando las perillas mientras toca. Girarla a la derecha (dirección de las manecillas del reloj) aumenta el número de programa, mientras que girarla a la izquierda (dirección contraria a las manecillas del reloj) lo disminuye. Puede seleccionar el juego de función asignado a las perillas entre los siguientes siete juegos presionando el botón de función de Control apropiado.

Juegos de Función asignados a las Perillas

Operación	Botón del cual se enciende la luz	Funciones controladas por cada Perilla			
		KN1 (Perilla 1)	KN2 (Perilla 2)	KN3 (Perilla 3)	KN4 (Perilla 4)
Cuando presiona el botón [BALANCE/ENVIAR]	Botón [BALANCE/ENVIAR]	Balace (posición estéreo) de la Voz / Interpretación	Nivel de Envío de Reverberancia	Nivel de Envío de Coros	Tempo de la reproducción de Canción / Patrón / Arpegio
Cuando presiona el botón [TONO]	Botón [TONO]	Frecuencia de Corte de Filtro (grado de brillantez)	Resonancia (el nivel de la señal en el área de frecuencia de corte)	Tiempo de acometida del sonido	Tiempo de liberación del sonido (tiempo de decadencia después de que la tecla es soltada)*
Cuando presiona el botón [FX ARP]	Botón [FX ARP]	Grado de oscilación de la reproducción de Arpegio	Tiempo de puerta (largo) de la reproducción de Arpegio	Velocidad de la reproducción de Arpegio	Tiempo de interpretación de Arpegio
Cuando presiona el botón [EQ]	Botón [EQ]	Banda baja del Master EQ en el modo Voz/Interpretación, parte EQ en el modo Canción/Patrón	Banda medio baja del EQ Master en el modo Voz / Interpretación. Banda media de la Parte EQ en el modo Canción / Patrón	Banda medio alta del Master EQ en el modo Voz / Interpretación. (No disponible en el modo Canción / Patrón).	Banda alta del Master EQ en el modo Voz / Interpretación, parte EQ en el modo Canción / Patrón.
Cuando presiona el botón [BALANCE / ENVIAR] y el botón [TONO] continuamente	Botón [BALANCE/ENVIAR] Botón [TONO]	Función asignada desde la pantalla [UTILIDAD] [F4] ASNCTL → [SF2] ASIGNAR (pág. 208) en el modo Utilidad		Función asignada para cada Voz desde la pantalla [VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] JUEGO CONTROLADOR (pág. 155)	
Cuando presiona el botón [TONO] y el botón [FX ARP] simultáneamente	Todos los botones están apagados	Función asignada para cada Master desde la pantalla [MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F5] ASNCTL → [SF5] PERILLA (pág. 217)			
Cuando presiona el botón [FX ARP] y el botón [EQ] simultáneamente	Botón [FX ARP] Botón [EQ]	Función asignada a los parámetros de Efecto Master desde la pantalla [UTILIDAD] → [F4] ASNCTL → [F5]			

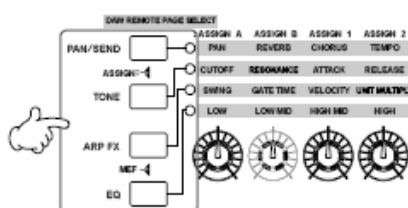
* Para Voces de Batería, este afecta el tiempo de liberación de todas las notas tocadas, ya sea retenidas o liberadas.

** Disponible solamente cuando programa el Interruptor de Zona en el Modo Master (pág. 215)

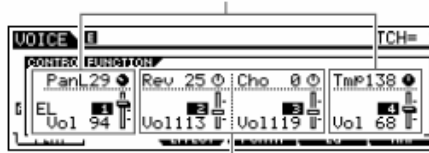
Cuando presiona cualquiera de los botones de función de Control las luces de los botones encenderán de acuerdo a la tabla anterior, y el estado de las Perillas y los deslizadores de Control (funciones actualmente asignadas y valores programados) se muestra en la pantalla LCD. La apariencia de la perilla y el deslizador en la pantalla indica el estado de control actual de la perilla y el deslizador.

Cuando una perilla gráfica en la pantalla está negra o un deslizador gráfico es mostrado con una sombra, la Perilla o deslizador de Control correspondiente en el panel afecta el sonido como se indica.

Una perilla gráfica blanca o un deslizador gráfico sin una sombra indican que la posición actual de la Perilla o deslizador de Control difiere del valor de parámetro actual. En este caso, mover la perilla o deslizador no afecta el sonido hasta que la posición de la perilla o deslizador alcanza el valor actual del parámetro (después de lo cual la perilla gráfica se pone negro o el deslizador gráfico tiene una sombra).



Ajustar estas perillas/Deslizadores afectan el sonido inmediatamente

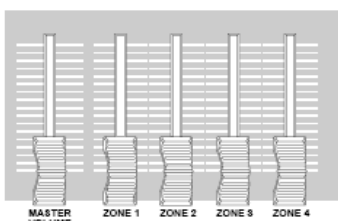


Ajustar estas perillas/Deslizadores no afectara el sonido hasta que el valor actual es alcanzado.

Deslizador de control

Cambiar el volumen

Puede ajustar el volumen de la Voz/Interpretación que toca en el teclado, o el volumen de la parte especificada (pista) de la Canción/Patrón usando los deslizadores de Control. En el modo Master, varias funciones así como el volumen pueden ser asignados a los deslizadores de Control cuando el Interruptor de Zona esta en encendido (pág. 215).



Juegos de función asignadas al deslizador de Control

Modo		Funciones controladas por cada deslizador			
		Deslizador de Control 1	Deslizador de Control 2	Deslizador de Control 3	Deslizador de Control 4
Modo de Voz	Cuando una Voz Normal es seleccionada	Volumen del Elemento 1	Volumen del Elemento 2	Volumen del Elemento 3	Volumen del Elemento 4
	Cuando una Voz de Batería es seleccionada	Volumen del sonido de Voz completo (mover cualquier deslizador produce el mismo volumen)			
Modo de Interpretación		Controla el Volumen de las Partes Asignadas (ver la nota de "Precauciones abajo)			
Modo de Canción / modo de Patrón	Cuando las pistas (Partes) 1 - 4 son seleccionadas	Volumen de la Pista 1 (Parte 1)	Volumen de la Pista 2 (Parte 2)	Volumen de la Pista 3 (Parte 3)	Volumen de la Pista 4 (Parte 4)
	Cuando las pistas (Partes) 5 - 8 son seleccionadas	Volumen de la Pista 5 (Parte 5)	Volumen de la Pista 6 (Parte 6)	Volumen de la Pista 7 (Parte 7)	Volumen de la Pista 8 (Parte 8)
	Cuando las pistas (Partes) 9 - 12 son seleccionadas	Volumen de la Pista 9 (Parte 9)	Volumen de la Pista 10 (Parte 10)	Volumen de la Pista 11 (Parte 11)	Volumen de la Pista 12 (Parte 12)
	Cuando las pistas (Partes) 13 - 16 son seleccionadas	Volumen de la Pista 13 (Parte 13)	Volumen de la Pista 14 (Parte 14)	Volumen de la Pista 15 (Parte 15)	Volumen de la Pista 16 (Parte 16)
Modo Master	Cuando el Interruptor de Zona está en encender (pág. 215)	Función asignada para cada Master desde la pantalla [MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F5] PERILLA/CS (Pág. 217)			

* Un Elemento es la unidad generadora de tono fundamental de una Voz. Para detalles ver la pág. 53.

NOTA El deslizador [VOLUMEN MASTER] ajusta el nivel de salida global del instrumento mientras que los deslizadores de Control ajustan la programación de Volumen MIDI de Elemento o Parte correspondiente.

NOTA Precauciones – Usar deslizadores en el modo Interpretación

En el modo Interpretación, los deslizadores de Control están asignados de acuerdo a las Partes específicas que están asignadas en cada Interpretación. Tenga en mente que el número de deslizador puede no corresponder a la misma Parte numerada.

Por ejemplo: cuando use una Interpretación (como se muestra a la derecha) en la que dos Partes (Parte 1 y Parte 4) son combinadas, los deslizadores son asignados como sigue:

- Deslizador 1 controla el volumen de la Parte 1
- Deslizador 2 controla el volumen de la Parte 4
- Deslizadores 3 y 4 no se usan.



Indicador de Edición

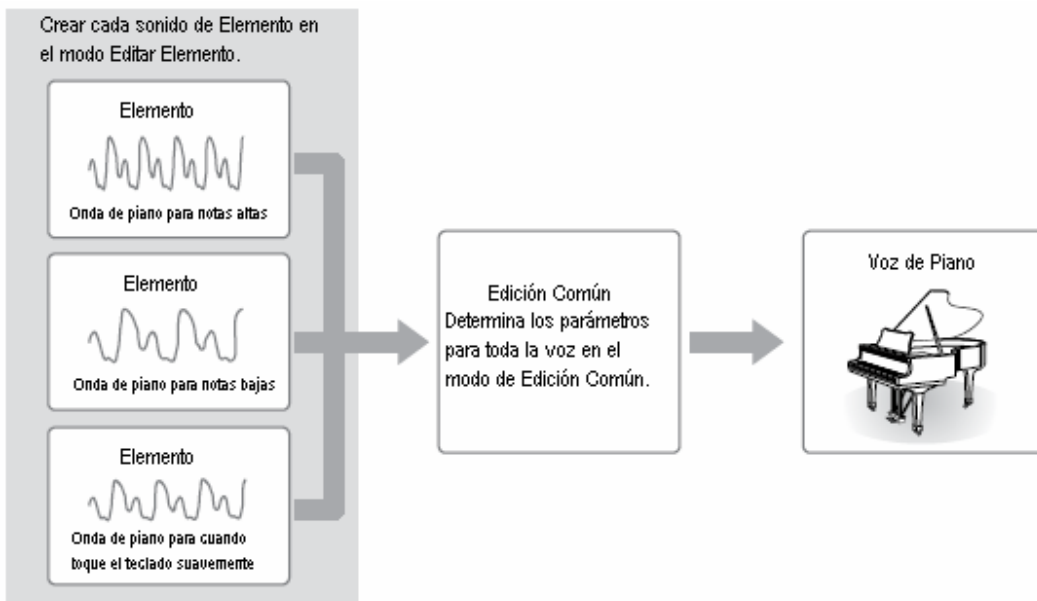
Mover los deslizadores directamente cambia los parámetros de la Voz, Interpretación, Canción o Patrón. Cuando cualquiera de los parámetros es cambiado, el indicador [E] (Editar) aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Esto indica que la voz, Interpretación, Canción o Patrón actual ha sido modificado pero no guardado. Para detalles sobre el indicador Editar consulte la pág. 36.

Editar un Programa

Editar una Voz

Cada voz puede consistir de hasta cuatro Elementos. Un elemento está hecho de una forma de onda básica – el sonido básico de un instrumento musical – más los varios parámetros de procesamiento del sintetizador usados para realzar, alterar o definir el sonido, como el tono, filtro y controles de amplitud.

Por ejemplo, una Voz de piano puede ser realmente hecha de varias formas de onda de piano: una para las notas altas, una para las notas bajas y formas de onda para cuando el teclado es tocado suavemente. Combinando diferentes elementos en un juego para tocar al mismo tiempo, o programarlos para cambiar dependiendo de qué tan fuertemente es tocado el teclado ayuda a crear un sonido de piano más potente y realista.



NOTA Una Voz de Batería se compone de diferentes “Teclas” – o sonidos de percusión/tambor separados que son asignados a notas individuales en el teclado.

Editar Voz Normal

- 1** Presione el botón [VOZ] para acceder al tono de Voz, luego seleccione una Voz Normal a ser editada (pág. 40.)
- 2** Presione el botón [EDITAR] para acceder al modo de Editar Voz.

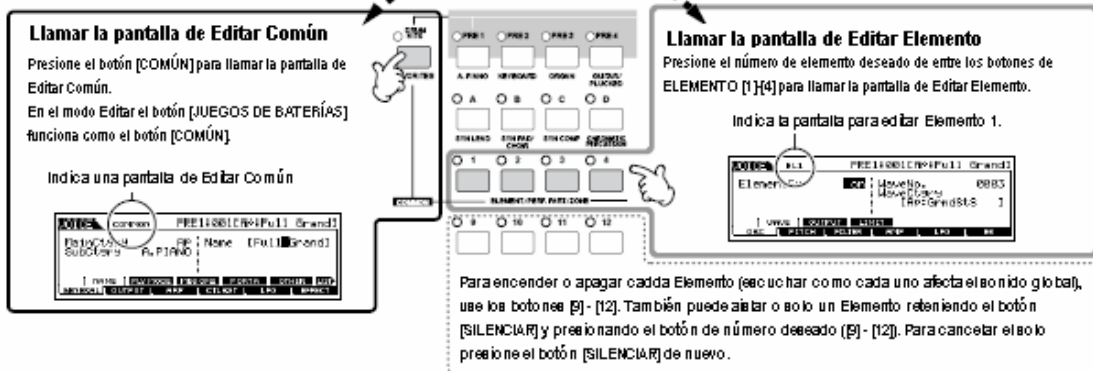


3 Llame la pantalla de Edición Común o pantalla de Editar Elemento.

Si desea editar los sonidos que componen una Voz y los parámetros básicos que determinan el sonido – como el Oscilador, el Tono, el Filtro, la Amplitud y el EG (Generador de Cubierta) – llame la pantalla de Editar Elemento.

Si desea editar más parámetros globales relacionados a la Voz general y como es procesada – como Arpeggio, Controlador y Efectos – llame la pantalla de Editar Común.

Mientras este en el modo Editar Voz puede cambiar entre la pantalla Editar Común y la pantalla Editar Elemento como se muestra abajo.



4 Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1] – [F5] y los botones [SF1] – [SF5], luego edite los parámetros en cada pantalla.

Lo siguiente describe brevemente los parámetros de Voz principal.

- **Parámetros básicos para crear un sonido** Pág. 132

Selección de Elemento → [F1] – [F6]

Si desea editar el generador de sonido básico y los parámetros de forma de sonido para la Voz – el Oscilador, el Tono, Filtro, Amplitud y EG (Generador de Cubierta) – use la pantalla de Editar Común.

- **Parámetros de Efecto relacionados** Pág. 140

[COMÚN] → [F6] EFECTO

El efecto usa DSP (Procesamiento de Señal Digital) para alterar y realzar el sonido de una Voz. Los Efectos son aplicados a las fases finales de la edición permitiéndole cambiar el sonido de la Voz creada como desee. La pantalla de Editar común le permite editar los parámetros de Efecto relacionados.

- **Parámetros de Controlador relacionados** Pág. 70

[COMÚN] → [F4] JUEGO CONTROLADOR (Juego de Controlador)

Para cada Voz puede asignar varias funciones a los controladores como Rueda de Flexibilidad de Tono, Rueda de Modulación, Perillas (ASIGNAR 1 Y 2) y controladores opcionalmente conectados como Interruptor de pie y

Controlador de Pie. Estas programaciones pueden ser editadas en la pantalla de Editar Común.

- **Parámetros de Arpeggio relacionados** Págs. 145, 154

[COMÚN] → [F3] ARP (Arpeggio)

Para cada Voz puede programar los parámetros de Arpeggio relacionados como tipo de Arpeggio y tiempo de reproducción. Estos pueden editarse en la pantalla de Editar Común.

5 Repetir los pasos 3 – 4 como desee.

6 Nombre la Voz Normal editada.

Ingrese un nombre para la Voz desde la pantalla de NOMBRE ([COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF1] NOMBRE).

Para instrucciones detalladas sobre nombrar una Voz vea la página 38.



7 Guarde las programaciones como una Voz de Usuario

La Voz editada puede ser guardada en el modo de Guardar Voz. Para detalles ver la página 60.

CONSEJO La Función de Comparar

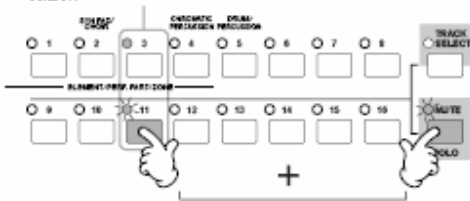
Puede comparar el sonido de la Voz original (sin editar) con la Voz editada. Para detalles vea la página 36.

CONSEJO Hacer solo un Elemento para editar

Esta función es útil para aislar el sonido de un solo Elemento, para facilidad de edición.

1. En el modo de Editar Voz Normal retenga simultáneamente el botón [SILENCIAR] y presione uno de los botones de Número [9] a [12] para solo el Elemento correspondiente.
Una vez que haya seleccionado un Elemento para hacer solo, la luz del botón [SILENCIAR] parpadea, indicando que la función de Solo está activa y solamente el Elemento seleccionado puede ser editado.

En este ejemplo solo el Elemento 3 está encendido y puede ser editado.



2. Para hacer solo otro Elemento simplemente presione el botón de número adecuado ([9] – [12]).
3. Para salir de la función Solo presione el botón [SILENCIAR] de nuevo.

CONSEJO Llamar Editar

Si está editando una Voz y selecciona una Voz diferente sin guardar la que estaba editando, todas las ediciones que haya hecho serán borradas. Si esto sucede, puede usar Llamar Editar para restablecer la Voz con sus últimas ediciones intactas.

1. Presione el botón [TRABAJO] en el modo de Voz para acceder al modo de Trabajo de Voz.
2. Presione el botón [F2] LLAMAR para llamar la pantalla de Llamar.
3. Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación.)
Si desea cancelar la operación presione el botón [DEC/NO].
4. Presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar Llamar Editar para restablecer la Voz.

Editar una Voz

CONSEJO Editar una Voz usando las Perillas

Las cuatro perillas en la izquierda superior del instrumento no solamente son para ajustar el sonido mientras interpreta – también puede usarlas para editar una voz, ya sea en el modo de Tocar Voz o el modo de Editar Voz.

● Cuando el indicador [BALANCE/ENVIAR] es encendido:

BALANCE	Determina la posición de balance estéreo de la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Balance	Pág. 154
REVERBERANCIA	Determina la cantidad de efecto de Reverberancia que se aplica a la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Rev.Envío	Pág. 154
COROS	Determina la cantidad de efecto de Coros que se aplica a la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→EnvCoro	Pág. 154
TEMPO	Determina el tiempo de Arpegio asignado a la Voz actualmente seleccionada	[VOZ]→selección de Voz→ [F6] ARP→Tempo	Pág. 154

● Cuando el indicador de [TONO] es encendido:

CORTE	Eleva o baja la frecuencia de corte del Filtro para ajustar el brillo del tono	[VOZ]→selección de Voz→ [F5] EG→CORTE	Pág. 152
RESONANCIA	Dispara o atenúa el nivel en el área alrededor de la frecuencia de corte del Filtro	[VOZ]→selección de Voz→ [F5] EG→RESONANCIA	Pág. 152
ACOMETIDA	Determina el tiempo de acometida del sonido. Por ejemplo, puede ajustar una Voz de cuerdas de forma que el sonido gradualmente suba en volumen programando un tiempo de acometida lento – simplemente gire esta perilla a la derecha.	[VOZ]→selección de Voz→[F5] EG→ATK (AEG)	Pág. 152
LIBERAR	Determina el tiempo de liberación del sonido. Girar la perilla a la derecha programa un tiempo de liberación largo y (dependiendo de la Voz seleccionada) permite que el sonido se sostenga después de que la tecla es liberada. Para producir una liberación abrupta, en la que el sonido se corte abruptamente, programe un tiempo de liberación corto.	[VOZ]→selección de Voz→ [F5] EG→REL (AEG)	Pág. 152

NOTA Las programaciones anteriores son aplicadas como compensación a las programaciones AEG y FEG en el modo Editar Voz.

● Cuando el indicador [ARP X] es encendido:

OSCILAR	Ajusta el sentimiento de oscilación de la reproducción de Arpegio	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Oscilar	Pág. 155
TIEMPO ENTRADA DE	Ajusta el Tiempo de Entrada (largo) de las notas de Arpegio	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaTiempoEntrada	Pág. 155
VELOCIDAD	Ajusta la velocidad de las notas de Arpegio	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaVelocidad	Pág. 155
DESMULTIPLICAR	Ajusta el tiempo de reproducción del Arpegio basado en el tempo	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Desmultiplicar	Pág. 155

● Cuando el indicador [EQ] es encendido:

BAJO	Determina la posición de balance estéreo de la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Balance	Pág. 153
MEDIO BAJO	Determina la cantidad de efecto de Reverberancia que se aplica a la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Rev.Envío	Pág. 153
MEDIO ALTO	Determina la cantidad de efecto de Coros que se aplica a la Voz	[VOZ]→selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→EnvCoro	Pág. 153
ALTO	Determina el tiempo de Arpegio asignado a la Voz actualmente seleccionada	[VOZ]→selección de Voz→ [F6] ARP→Tempo	Pág. 153

NOTA Las programaciones anteriores pueden ser aplicadas como compensaciones en la pantalla de [VOZ] →[UTILIDAD] →[F3] VOZ→[SF1] MEQ.

● Cuando ambos indicadores [BALANCE/ENVIAR] y [TONO] son encendidos (presionándolos simultáneamente):

ASIGNAR A	Ajusta los parámetros asignados a estas perillas en la pantalla [UTILIDAD]→[F4] ASIG CTL→[SF2] ASIGNAR	Pág. 70
SIGNAR B		Pág. 70
SIGNAR 1	Ajustar los parámetros asignados a estas perillas en la pantalla de [VOZ] →selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F4] JUEGO CTL.	Pág. 70
SIGNAR 2		Pág. 70

NOTA Además de las funciones anteriores, los parámetros de Efecto Master relacionados (programados en la pantalla [UTILIDAD] →[F3] VOZ→[SF2] MEF) pueden asignarse a estas perillas presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente. Los parámetros particulares asignados a las cuatro perillas pueden ser programados en la pantalla [UTILIDAD] →[F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

CONSEJO Editar una Voz usando los deslizadores de Control

[VOZ] →selección de Voz→[EDITAR] →selección de Elemento→[F4] AMP→[SF1] LVL/BALANCE→Nivel

En el modo de Voz, los cuatro deslizadores de Control le permiten ajustar independientemente los niveles de las teclas de Elementos de una Voz Normal o Voz de Batería. Cuando una Voz Normal es seleccionada puede ajustar el balance de nivel entre los cuatro Elementos.

NOTA El uso inadvertido de los deslizadores puede resultar en no sonido. Si esto ocurre mueva los deslizadores hacia arriba.

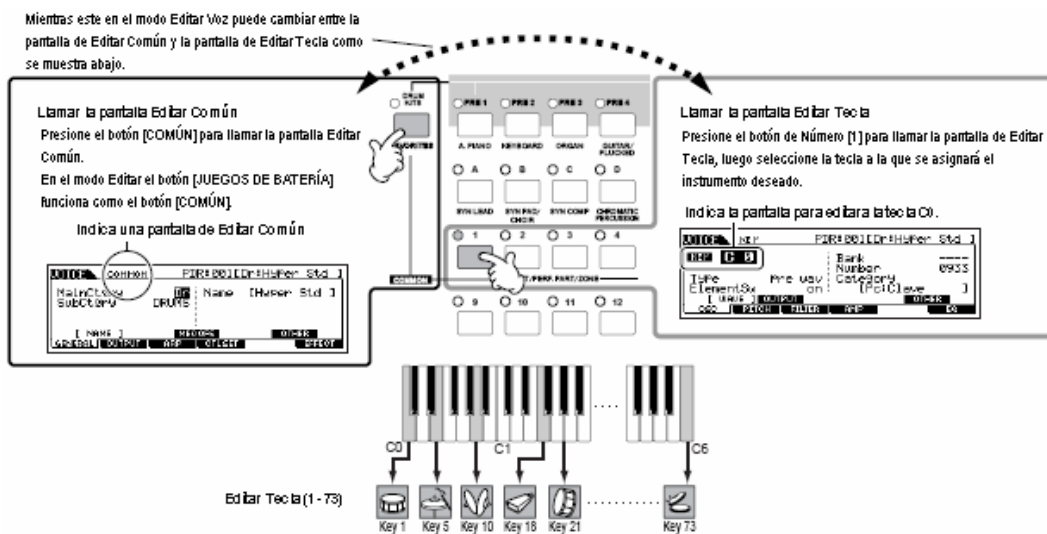
Editar Voz de Batería

1 Presione el botón [VOZ] para acceder al modo de Voz, luego seleccione una Voz de Batería a ser editada.

2 Presione el botón [EDITAR] para acceder al modo de Editar Voz.

3 Llame la pantalla de Editar Común o la pantalla de Editar Tecla.

Si quiere editar los sonidos que componen una Voz de Batería y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscilador, Tono, Filtro, Amplitud y EG (Generador de Cubierta), llame la pantalla de Editar Tecla. Para editar parámetros más globales relacionados a la Voz de Batería global y como es procesada, como Arpeggio, Controlador y Efectos, llame la pantalla de Editar Común.



4 Seleccione el menú deseado para editar presionando los botones [F1] – [F6] y [SF1] -y [SF5], luego edite los parámetros.

Los parámetros principales disponibles son básicamente los mismos que en Editar Voz Normal (pág. 53). Lo que se llama Editar Tecla en la Voz de Batería corresponde a Editar Elemento en la Voz Normal. Favor de tener en mente que los parámetros LFO no están disponibles en la Voz de Batería.

5 Repita 3 – 4 como desee.

6 Nombre la Voz de Batería editada

Ingrese un nombre para la Voz desde la pantalla de NOMBRE ([COMÚN]→[F1] GENERAL→[SF1] NOMBRE). Para instrucciones detalladas sobre nombrar una Voz consulte la pág. 38 en la sección de Operación Básica.



7 Guarde la Voz editada en la memoria de Usuario interna.

La Voz editada puede ser guardada en el modo de Guardar Voz. (Ver pág. 60 para detalles).

CONSEJO Asignar instrumentos de batería/percusión a teclas individuales

En el modo Editar Voz de Batería puede crear sus propios juegos de batería originales asignando sonidos de instrumento específicos a las teclas individuales – en cualquier orden deseado – y editar los parámetros detallados para cada sonido de tecla.

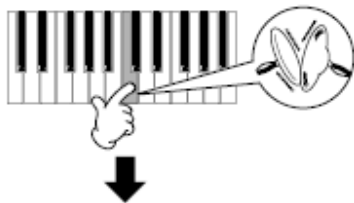
1. Llame la pantalla de Editar Tecla en el modo de Editar Voz.

Vea el paso 3 en la pág. 54.

2. Llame la pantalla [F1] OSC → [SF1] ONDA.

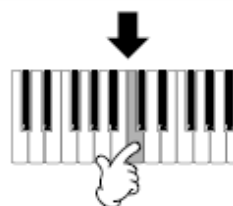
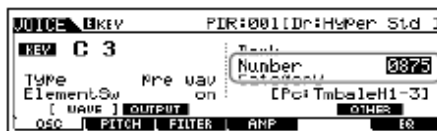


3. Presione la tecla a la que quiere asignar un sonido. El instrumento de batería actualmente asignado a la tecla presionado sonará.



4. Seleccione la Forma de Onda a ser asignada.

Mueva el cursor a "Número" y cambie el valor usando el disco de información, botón [INC/SÍ] y el botón [DEC/NO]. Luego presione la misma tecla programada en el paso 3 de nuevo para confirmar el sonido de instrumento seleccionado.



5. Cree su juego de batería original repitiendo los pasos del 3 – 4.

6. Guarde el juego de batería creado como una Voz de Batería en la memoria de Usuario.

La Voz editada puede ser guardada en el modo de Guardar Voz. Consulte la pág. 60 para detalles.

CONSEJO Programar la tecla de batería para sonidos abiertos independientes y hi-hat cerrado

[VOZ] → selección de Voz de Batería → **[EDITAR]** → selección de Tecla → **[F1] OSC** → **[SF5] OTROS** → Grupo Alterno

En un juego de batería real, algunos sonidos de batería no pueden ser físicamente tocados simultáneamente, como hi-hats abiertos y cerrados. Puede evitar que los instrumentos de batería toquen simultáneamente asignándolos al mismo Grupo Alterno. Las Voces de Batería prefijadas tienen dichas asignaciones de Grupo Alterno para asegurar el sonido más auténtico, natural. Cuando cree una Voz desde el comienzo, puede usar esta función – ya sea para asegurar sonido auténtico o para crear efectos especiales, donde tocar un sonido cancela uno previo.

1. Llame la pantalla de Editar Tecla en el modo Editar Voz.

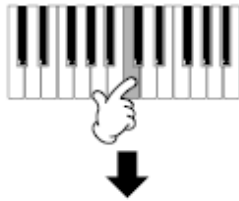
Vea el paso 3 en la pág. 54.

2. Llame la pantalla **[F1] OSC** → **[SF1] OTROS**.

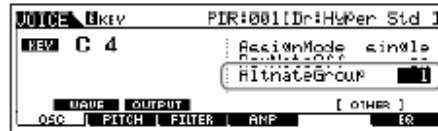
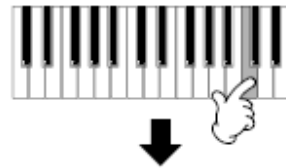


3. Presione la tecla que corresponde a “Hi-Hat Abierto” y programe el Grupo Alterno en “1”.

El instrumento de batería actualmente asignado a la tecla presionado sonará.



4. Presione la tecla que corresponde a “Hi-Hat Cerrado” y prográmela al mismo Grupo Alterno (1) que en el paso 3.



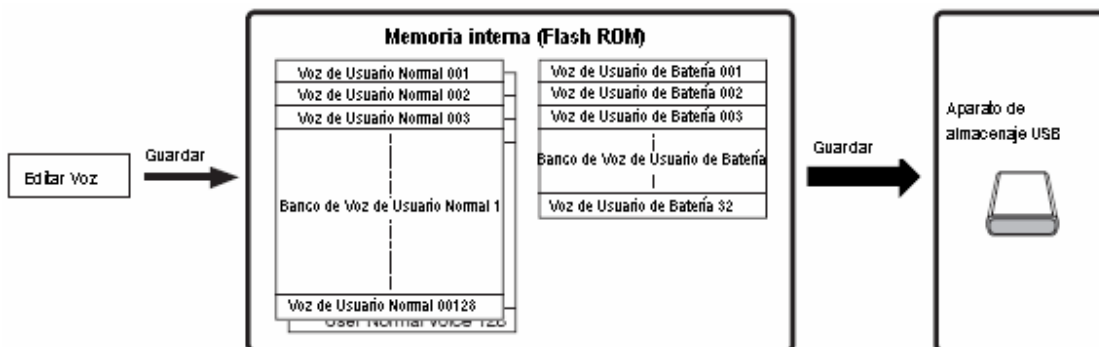
5. Confirme si el Grupo Alterno ha sido programado adecuadamente.

Inmediatamente después de presionar la tecla “Hi-Hat Abierto” presione la tecla “Hi-Hat Cerrado”. Presionar la segunda tecla debe cortar el sonido de la primera.

Ya que las programaciones anteriores son incluidas en la información de Voz de Batería, guárdelas como una Voz de Batería en el modo de Guardar Voz.

Guardar/Salvar la Voz Creada

Son necesarios dos pasos para guardar (salvar) su Voz – guardar la Voz editada en la memoria interna y salvar las voces guardadas en un aparato de salvado USB.



Tenga en mente que la información de Voz editada es guardada en la memoria de Usuario interna (Flash ROM) y es guardada aún cuando se apague la corriente. Por lo que no es necesario guardar la información en un aparato de salvado USB; sin embargo, puede querer guardarla en otro medio con propósitos de respaldo u organizacionales usando la operación Guardar.

Guardar la Voz editada como una Voz de Usuario en la memoria interna

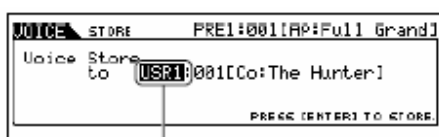
[VOZ] → [GUARDAR]

1 Después de editar la Voz presione el botón [GUARDAR] para ingresar al modo Guardar Voz.

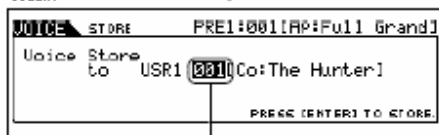
Asegúrese de ejecutar la operación de Guardar antes de seleccionar otra Voz.

2 Seleccione la memoria de Voz de destino.

Seleccione un Banco de Usuario (“USR2” cuando guarda una Voz Normal, “UDR” cuando guarde una Voz de Batería) y el número de Voz deseado usando el disco de información, el botón [INC/S] y [DEC/NO].



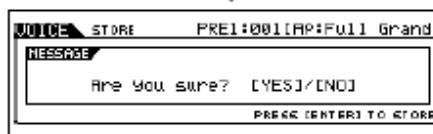
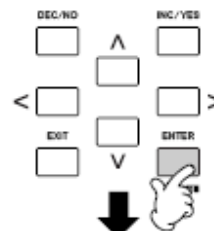
Seleccione un Banco de Usuario



Seleccione un número de Voz

3 Presione el botón [ENTER]

La pantalla le pide confirmación. Presione el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Guardar.

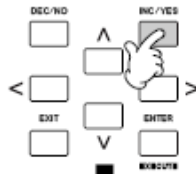


⚠ PRECAUCIÓN

Cuando ejecuta la operación de Guardar las programaciones para la memoria de destino serán sobre escritas. La información importante siempre debe ser respaldada en un aparato de salvado USB separado.

4 Para ejecutar la operación de Guardar presione el botón [INC/SI].

Después de que la Voz ha sido guardada aparece un mensaje "Terminado" y la operación regresa a la pantalla Tocar Voz.



PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras un mensaje "Ejecutar..." o "Favor de mantener la corriente encendida" es mostrado. Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el inicio normal la próxima vez que la corriente es encendida, así como provocar la pérdida de toda la información de usuario.

PRECAUCIÓN

Si selecciona otra Voz sin guardar, la Voz actualmente editada será perdida. Asegúrese de guardar la Voz editada antes de seleccionar otra Voz.

Guardar las Voces editadas en un aparato de salvado USB

[ARCHIVO] → [F2] GUARDAR

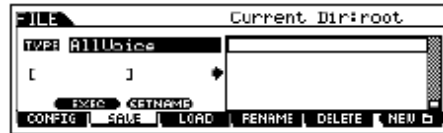
NOTA Cuando un aparato de salvado USB es conectado o un medio insertado puede aparecer un mensaje de error "Aparato USB no formateado" en la pantalla LCD indicando que el aparato debe ser formateado para usarse en el modo de Archivo (pág. 211).

1 Presione el botón [ARCHIVO] para acceder al modo Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y el botón [SF1] ACTUAL.

Si el aparato está dividido en varias divisiones selecciona la división específica para usar. Si el aparato tiene varios medios insertados (ejem.: discos), seleccione un número de Abertura específico.

2 Presione el botón [F2] GUARDAR para llamar la pantalla Guardar.

3 Ponga el parámetro Tipo en "Todo la Voz".

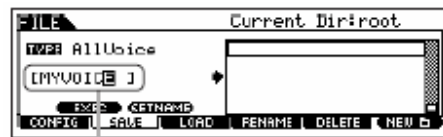


Los siguientes tres tipos de archivo están disponibles para guardar la información de Voz. Aquí seleccione "Todo Voz".

Todo	Quando este es seleccionado ejecuta la operación de Guardar para guardar toda la información creada incluyendo las Voces de Usuario como un solo archivo (extensión M7A).
Todo Voz	Quando se selecciona este ejecuta la operación de Guardar para guardar todas las Voces de Usuario como un solo archivo (extensión: W7V).
Editor de Voz	Quando este es seleccionado ejecuta la operación de Guardar para guardar todas las Voces de Usuario como un solo archivo (extensión: W7E) que pueden ser exportadas al software de Editor de Voz.

4 Ingresar un nombre de archivo.

Mueva el cursor al campo de nombre de archivo, luego ingrese el nombre de archivo deseado. Para instrucciones detalladas sobre nombrar una Voz consulte la pág. 38.



Nombre de archivo

5 Si ha creado una carpeta de destino seleccione la carpeta.

Para información sobre como seleccionar una carpeta consulte la pág. 213. Para información sobre como crear/eliminar una carpeta y cambiar el nombre de la carpeta consulte la pág. 211.

6 Presione el botón [SF1] EJEC para realmente guardar el archivo.

Si está a punto de sobre escribir una carpeta existente, la pantalla le pide confirmación. Presione el botón [INC/SI] para ejecutar la operación Guardar para sobre escribir el archivo existente, o presione el botón [DEC/NO] para cancelarlo.

PRECAUCIÓN

Mientras la información se está guardando/cargando asegúrese de seguir estas precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de salvado USB.
- No desconecte o conecte el aparato de salvado USB.
- No apague la corriente del instrumento o de los aparatos relevantes.

■ Cargar información de Voz desde el aparato de salvado USB

[ARCHIVO] → [F3] CARGA

En la sección anterior guardamos información de Voz como un archivo "Todo Voz" en un aparato de salvado USB. Aquí llamaremos esa información de Voz y la cargaremos al instrumento con la operación Cargar.

1 Presione el botón [ARCHIVO] para acceder al modo Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y el botón [SF1] ACTUAL.

Si el aparato está dividido en varias divisiones, seleccione una división específica para usar. Si el aparato tiene varios medios insertados (ejem.: discos) seleccione un número de Abertura específico.

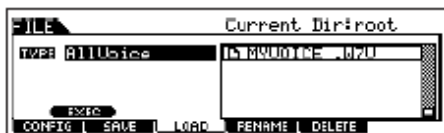
2 Presione el botón [F3] CARGAR para llamar la pantalla de Cargar.

3 Seleccione el tipo de archivo a ser cargado.

El archivo guardado en la operación explicada en la página anterior tiene todas las Voces de Usuario.

Si desea cargar todas las Voces de Usuario ponga Tipo en "TodoVoz"

Si desea cargar solo una Voz específica ponga Tipo en "Voz".

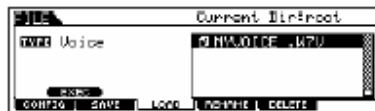


4 Seleccione el archivo () a ser cargado.

Mueva el cursor al archivo (extensión: W7V) guardado en la operación explicada en la página previa. Si pone el parámetro Tipo en "TodoVoz" en el paso 3, vaya la paso 5. Si el archivo deseado fue guardado en una carpeta específica, ingrese a la carpeta y seleccione el archivo. Para información sobre como seleccionar una carpeta vea la página 213. Si pone el parámetro Tipo en "Voz" en el paso 3, ejecute las operaciones en el cuadro siguiente, luego vaya al paso 5.

Cuando Tipo es puesto en "Voz":

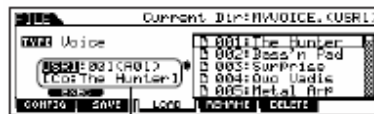
Cuando Tipo es puesto en "Voz" puede especificar y cargar una Voz específica de un archivo (con la extensión W7V o M7A)



Mueva el cursor al archivo (extensión:W7V) guardado en la operación explicada en la pág. anterior



Seleccione un Banco de Voz fuente del archivo seleccionado con la siguiente operación. Para seleccionar un Banco de Voz Normal de Usuario presione uno de los botones [USUARIO1] y [USUARIO2]. Para seleccionar un Banco de Voz de Batería de Usuario simultáneamente retenga el botón [JUEGOS DE BATERÍA] y presione el botón [USUARIO1]. Después de seleccionar un Banco de Voz fuente todas las Voces contenidas en el Banco seleccionado son listadas en la pantalla. Mueva el cursor a la Voz que se desea cargar.



Seleccione un Número de Voz destino. Seleccione una Voz moviendo el cursor a la ubicación de "USR1" en la pantalla superior y use el disco de información.

5 Presione el botón [SF1] EJEC para realmente cargar el archivo.

Después de que la información ha sido cargada aparece un mensaje de "Terminado" y la operación regresa a la pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras la información está siendo guardada/cargada asegúrese de seguir estas precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de salvado USB.
- No desconecte o conecte el aparato de salvado USB.
- No apague la corriente del instrumento o aparatos relevantes.

Editar una Interpretación

El modo de Editar Interpretación ([INTERPRETACIÓN] → [EDITAR]) le permite crear sus propias Interpretaciones originales – conteniendo hasta cuatro diferentes Partes (Voces) – editando los varios parámetros. Después de asignar las diferentes Voces a rangos del teclado separados, edite los parámetros detallados en el modo Editar Interpretación.

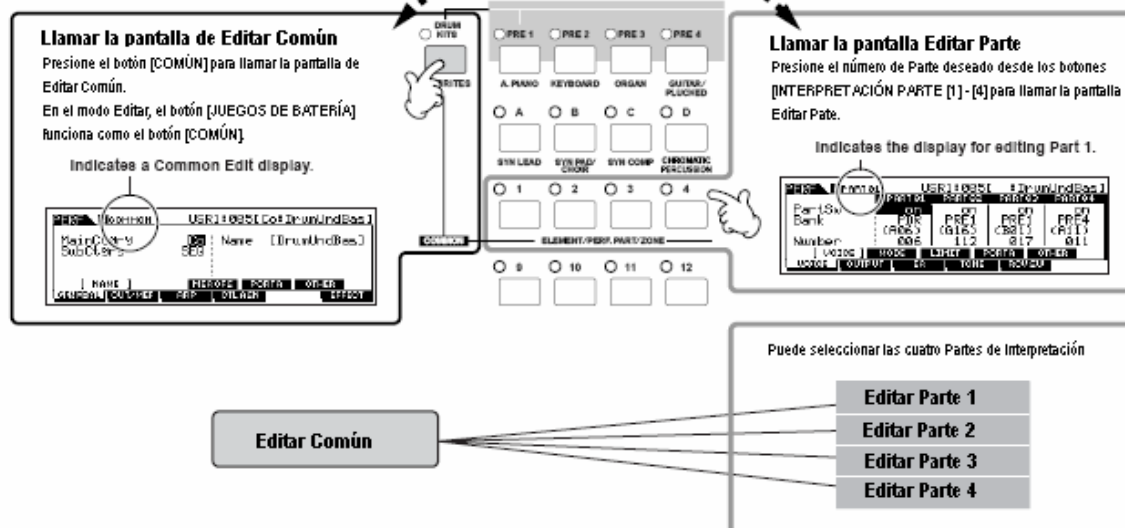
1 Presione el botón [INTERPRETAR] para acceder al modo Interpretación, luego seleccione una Interpretación a ser editada (pág. 44).

2 Presione el botón [EDITAR] para ingresar al modo Editar Interpretación.

3 Llame la pantalla Editar Común o la pantalla Editar Parte.

Use Editar Parte los parámetros para cada Parte.
Use Editar Común para editar los parámetros para las Partes.

Mientras esté en el modo Editar voz puede cambiar entre la pantalla Editar Común y la pantalla Editar Parte como se muestra abajo.



4 Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1 – [SF5], luego edite los parámetros en cada pantalla.

Lo siguiente describe brevemente los principales parámetros de Interpretación.

● Parámetros para la Voz asignada a cada Parte Pág. 174

Selección de Parte → [F1] VOZ

La Voz asignada a cada parte y su rango de nota puede también ser programado en el modo Tocar Interpretación (Pág. 171). Además a los parámetros disponibles en el modo Tocar Interpretación, el modo Editar Interpretación también le permite programar Portamento (deslíz de tono) e Interruptor de Arpeggio (que determina si el Arpeggio toca una Parte específica o no).

● Parámetros básicos para crear el sonido Pág. 176

Selección de Parte → [F4] TONO

Editar los parámetros para cada Voz de Parte como Tono, Filtro y Amplitud. Los parámetros de compensan los mismo parámetros en el modo Editar Elemento de Voz.

● Parámetros de Efecto relacionados Págs. 143, 172

[COMÚN] → [F6] EFECTO

[COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF3] MEF (Efecto Master)

Los Efectos usan DSP (Procesamiento de Señal Digital) para alterar y realzar el sonido de una Interpretación. La pantalla Editar Común le permite editar los parámetros relacionados a Efecto.

● Parámetros relacionados a Master EQ Pág. 172

[COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF3] MEQ (Ecuador Master)

Estos parámetros le permiten usar el EQ Master de cinco bandas para procesar el sonido global de la Interpretación. El EQ Master también tiene parámetros de forma de EQ separados para las bandas Baja y Alta, así como para los controles de Frecuencia, Ganancia y Q para cada banda.

● Parámetros relacionados al Controlador Pág. 70

[COMÚN] → [F3] CTL ASN (Controlador Asignado)

Para cada Interpretación puede asignar el Número de Cambio de Control para integrar controladores como Perilla 3 y 4 (ASIGNAR 1 y 2) y controladores opcionalmente conectados, como Interruptor de Pie y Controlador de Pie.

NOTA Las funciones asignadas a los Controladores dependen de las programaciones de cada Voz de Parte editada en el modo Editar Voz.

● Parámetros relacionados a Arpeggio Págs. 145, 173

[COMÚN] → [F3] ARP (Arpeggio)

Para cada Interpretación puede programar los parámetros relacionados a Arpeggio, como tipo de Arpeggio y tempo de reproducción. Estas programaciones pueden ser editadas en la pantalla de Editar Común.

5 Repita los pasos 3 – 4 como desee.

6 Nombre la Interpretación editada

Ingrese un nombre para la voz desde la pantalla NOMBRE [COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF1] NOMBRE).

Para instrucciones detalladas sobre nombrar una Voz consulte la pág. 38.

Ingrese el nombre de Interpretación deseado



7 Guarde las programaciones como una Interpretación de Usuario.

La Interpretación editada puede ser guardada en el modo de Guardar Interpretación. Para detalles consulte la pág. 66.

CONSEJO La Función Comparar

Puede comparar el sonido de la Interpretación original (sin editar) con la Interpretación editada. Para detalles consulte la pág. 36.

CONSEJO Llamar Editar

Si está editando una Voz y selecciona una Interpretación diferente sin guardar la que estaba editando, todas las ediciones que haya hecho serán borradas. Si esto sucede, puede usar Llamar Editar para restablecer la Interpretación con sus últimas ediciones intactas.

1. Presione el botón [TRABAJO] en el modo Interpretación para entrar al modo de Trabajo de Interpretación.
2. Presione el botón [F2] LLAMAR para llamar la pantalla Llamar.
3. Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación.) Si desea cancelar la operación presione el botón [DEC/NO]
4. Presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar Llamar Editar para restablecer la Interpretación.

CONSEJO Editar una Interpretación usando las Perillas

Las cuatro perillas en la izquierda superior del instrumento no solamente son para ajustar el sonido mientras interpreta – también puede usarlas para editar una Interpretación, ya sea en el modo de Tocar Interpretación o el modo de Editar Interpretación.

● Cuando el indicador [BALANCE/ENVIAR] es encendido:

BALANCE	Determina la posición de balance estéreo de la Interpretación	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Balance	Pág. 172
REVERBERANCIA	Determina la cantidad de efecto de Reverberancia que se aplica a la Interpretación	[INTERPRETACIÓN]→selección de INTERPRETACIÓN→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→Rev.Envío	Pág. 172
COROS	Determina la cantidad de efecto de Coros que se aplica a la Interpretación	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F2] SALIDA→EnvCoro	Pág. 172
TEMPO	Determina el tiempo de Arpegio asignado a la Interpretación actualmente seleccionada	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación → [F6] ARP→Tempo	Pág. 171

● Cuando el indicador de [TONO] es encendido:

CORTE	Eleva o baja la frecuencia de corte del Filtro para ajustar el brillo del tono	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→ [F5] EG→CORTE	Pág. 171
RESONANCIA	Dispara o atenúa el nivel en el área alrededor de la frecuencia de corte del Filtro	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→ [F5] EG→RESONANCIA	Pág. 171
ACOMETIDA	Determina el tiempo de acometida del sonido. Por ejemplo, puede ajustar una Voz de cuerdas de forma que el sonido gradualmente suba en volumen programando un tiempo de acometida lento – simplemente gire esta perilla a la derecha.	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[F5] EG→ATK (AEG)	Pág. 171
LIBERAR	Determina el tiempo de liberación del sonido. Girar la perilla a la derecha programa un tiempo de liberación largo y (dependiendo de la Voz asignada a la Interpretación seleccionada) permite que el sonido se sostenga después de que la tecla es liberada. Para producir una liberación abrupta, en la que el sonido se corte abruptamente, programe un tiempo de liberación corto.	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→ [F5] EG→REL (AEG)	Pág. 171

NOTA Las programaciones anteriores son aplicadas como compensación a las programaciones AEG y FEG en el modo Editar Interpretación.

● Cuando el indicador [ARP X] es encendido:

OSCILAR	Ajusta el sentimiento de oscilación de la reproducción de Arpegio	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Oscilar	Pág. 173
TIEMPO DE ENTRADA	Ajusta el Tiempo de Entrada (largo) de las notas de Arpegio	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaTiempoEntrada	Pág. 173
VELOCIDAD	Ajusta la velocidad de las notas de Arpegio	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaVelocidad	Pág. 173
DESMULTIPLICAR	Ajusta el tiempo de reproducción del Arpegio basado en el tiempo	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Desmultiplicar	Pág. 173

● Cuando el indicador [EQ] es encendido:

BAJO	Determina la posición de balance estéreo de la Voz	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OPS →BAJO	Pág. 172
MEDIO BAJO	Determina la cantidad de efecto de Reverberancia que se aplica a la Voz	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OPS →MEDIO BAJO	Pág. 173
MEDIO ALTO	Determina la cantidad de efecto de Coros que se aplica a la Voz	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[COMÚN] →[F1] GENERAL→[SF3] MEQ OPS →MEDIO ALTO	Pág. 173
ALTO	Determina el tiempo de Arpegio asignado a la Voz actualmente seleccionada	[INTERPRETACIÓN]→selección de Interpretación→[EDITAR] →[F1] GENERAL→ [SF3] MEQ OPS→ALTO	Pág. 173

NOTA Las programaciones anteriores pueden ser aplicadas como compensaciones A LAS PROGRAMACIONES EQ en la pantalla de [INTERPRETACIÓN] →selección de Interpretación→[COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF→[SF3] MEQ (EQ Master).

● Cuando ambos indicadores [BALANCE/ENVIAR] y [TONO] son encendidos (presionándolos simultáneamente):

ASIGNAR A	Ajusta los parámetros asignados a estas perillas en la pantalla [UTILIDAD]→[F4] ASIG CTL→[SF2] ASIGNAR	Pág. 71
SIGNAR B		
SIGNAR 1	Ajustar los parámetros asignados a estas perillas en la pantalla de [VOZ] →selección de Voz→[EDITAR] →[COMÚN] →[F4] JUEGO CTL.	Pág. 70
SIGNAR 2		

NOTA Además de las funciones anteriores, los parámetros de Efecto Master relacionados (programados en la pantalla [INTERPRETACIÓN] →selección de Interpretación→ [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF→[SF3] MEF) pueden asignarse a estas perillas presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente. Los parámetros particulares asignados a las cuatro perillas pueden ser programados en la pantalla [UTILIDAD] →[F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

CONSEJO Editar una Interpretación usando los deslizadores de Control

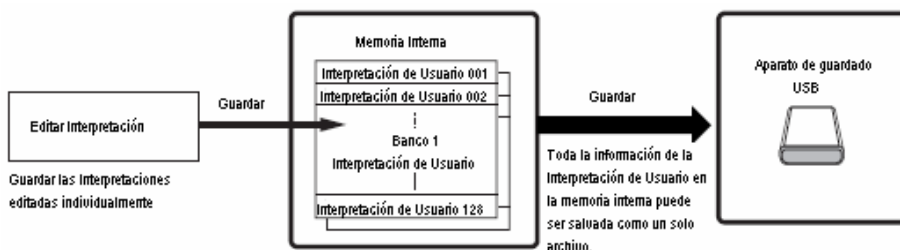
[INTERPRETACIÓN] →selección de Interpretación→[EDITAR] →selección de Parte→[F2] SALIDA→[SF1] LVL/BALANCE→Volumen

En el modo de Interpretación, los cuatro deslizadores de Control le permiten ajustar independientemente los niveles de las Partes (Voces) permitiéndolo controlar el balance global de las Partes.

NOTA El uso inadvertido de los deslizadores puede resultar en no sonido. Si esto ocurre mueva los deslizadores hacia arriba.

Guardar/Salvar la Interpretación creada

Son necesarios dos pasos para guardar (salvar) su Interpretación – guardar la Interpretación editada en la memoria interna y salvar las Interpretaciones guardadas en un aparato de salvado USB.



Cuando apaga la corriente del instrumento la Interpretación de Usuario salvada en el modo Guardar Interpretación no es borrada. Ya que no es necesario salvar la información en el aparato de guardado USB; sin embargo, puede querer guardarla con propósitos de respaldo u organizacionales, usando la operación de Guardar.

Guardar la Interpretación editada como una Interpretación de Usuario en la memoria interna

[INTERPRETACIÓN] → [GUARDAR]

1 Después de editar la Interpretación presione el botón [GUARDAR] para ingresar al modo Guardar Interpretación.

2 Seleccione la memoria de Interpretación de destino.

Seleccione un número de Interpretación usando el disco de información, [INC/S] y el botón [DEC/NO].

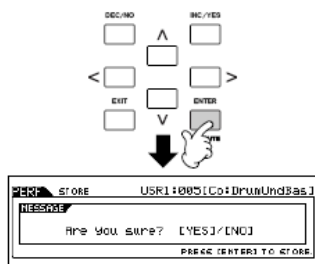


⚠ PRECAUCIÓN

Cuando ejecute la operación de Guardar, las programaciones para la memoria de destino serán sobre escritas. La información importante siempre debe ser respaldada en un aparato de guardado USB separado.

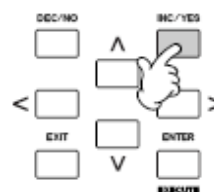
3 Presione el botón [ENTER].

La pantalla le pide confirmación. Presione el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de Guardar.



4 Para ejecutar la operación de Guardar presione el botón [INC/S].

Después de que la Interpretación haya sido guardada aparece un mensaje "Terminado" y la operación regresa a la pantalla de Tocar Interpretación.



⚠ PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras se muestra un mensaje de "Ejecutando..." o "Favor de mantener encendido". Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el encendido normal la próxima vez que encienda la corriente, así como provocar la pérdida de toda la información de usuario.

⚠ PRECAUCIÓN

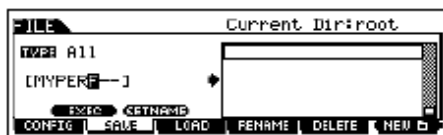
Si selecciona otra Interpretación sin guardar, la Interpretación actualmente editada será perdida. Asegúrese de guardar la Interpretación editada antes de seleccionar otra Interpretación.

Salvar las Interpretaciones editadas en un aparato de guardado USB

[ARCHIVO] → [F2] SALVAR

Las operaciones básicas son las mismas que en el modo de Voz (Pág. 61).

Sin embargo, tenga en mente que debe programar el parámetro Tipo en "Todo". Cuando Tipo es puesto en "Todo" ejecutar la operación de Guardado guarda toda la información creada, incluyendo las Interpretaciones así como las Voces asignadas a ellas como un solo archivo (extensión: M7A).



Cargar información de Interpretación desde el aparato de guardado USB

[ARCHIVO] → [F3] CARGAR

Estas instrucciones describen como llamar la información guardada como un archivo tipo "Todo" (extensión: M7A) desde el aparato de guardado USB usando la operación Cargar.

1 Presione el botón [ARCHIVO] para entrar el modo Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y el botón [SF1] ACTUAL.

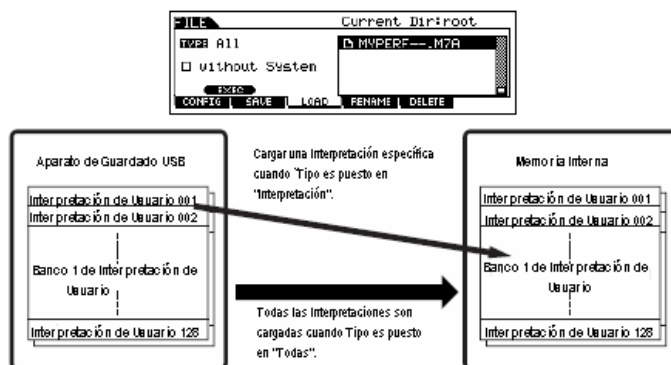
Si el aparato está dividido en varios compartimentos seleccione el compartimiento específico para usar. Si el aparato tiene varios medios (ejem.: discos) insertados, seleccione un número de Abertura específico.

2 Presione el botón [F3] CARGAR para llamar la pantalla Cargar.

3 Seleccione el tipo de archivo a ser cargado.

El archivo "Todo" contiene todas las Interpretaciones.

Si desea cargar todas las Interpretaciones, ponga Tipo en "Todo". En este caso, toda la información que puede ser creada en este instrumento será cargada. Si desea cargar solamente una Interpretación específica ponga Tipo en "Interpretación".



⚠ PRECAUCIÓN

Cuando Tipo (tipo de archivo) es puesto en "Todos" y la operación de Carga es ejecutada, toda la información que puede ser creada en el instrumento será cargada. Esto significa que cualquier información existente en la memoria de Usuario será automáticamente sobre escrita y perdida. Asegúrese de salvar cualquier información importante en un aparato de guardado USB antes de llevar a cabo la operación de Cargar, especialmente cuando Tipo es puesto en "Todos".

🎵 NOTA

Cuando Tipo (tipo de archivo) es puesto en "Interpretación" y la operación Cargar es ejecutada, el sonido de las Interpretaciones puede no ser reproducida adecuadamente si la Voz de Usuario asignada a las Interpretaciones guardadas en el archivo han sido cambiadas por edición.

4 Seleccione el archivo (📁) a ser cargados

Mueva el cursor al archivo (extensión: M7A) salvado en la operación explicada en las instrucciones previas. Si el archivo deseado fue salvado en una carpeta específica entre a la carpeta y seleccione el archivo. Para información sobre como seleccionar una carpeta, consulte la pág. 213. Si puso el parámetro Tipo en "Todos" en el paso 3 vaya al paso 5.

Si puso el parámetro en "Interpretación" en el paso 3 ejecute la operación en el siguiente cuadro, luego vaya al paso 5.

Quando Tipo es puesto en "Interpretación":

Quando tipo es puesto en "Interpretación" puede especificar y cargar una Interpretación específica desde un archivo (con la extensión: M7A).



Mueva el cursor al archivo (extensión: M7A) salvado en la operación explicada en la página anterior



Todas las Interpretaciones contenidas en el archivo seleccionado son listadas en la pantalla. Mueva el cursor a la Interpretación deseada.

Seleccione el número de Interpretación destino

Seleccione la Interpretación deseada a ser cargada.



PRECAUCIÓN

Cargar información a este instrumento automáticamente borra y reemplaza cualquier información existente en la memoria de Usuario.

5 Presione el botón [SF1] EJEC para realmente cargar el archivo.

Después de que la información ha sido cargada aparece un mensaje "Terminado" y la operación regresa a la pantalla original.



PRECAUCIÓN

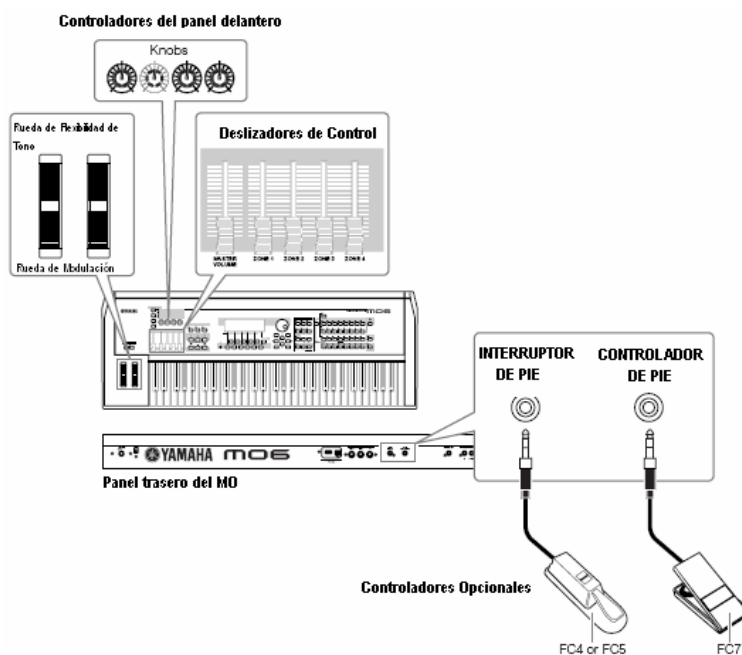
Mientras la información está siendo salvada/guardada asegúrese de seguir estas precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de guardado USB.
- No desconecte o conecte el aparato de guardado USB.
- No apague la corriente del instrumento o de los aparatos relevantes.

Usar los Controladores – Uso Avanzado

Controladores contenidos por el MO

Puede controlar el tono, volumen, tonalidad y otros parámetros usando los controladores en el panel delantero, así como usando los controladores conectados a varios enchufes de controlador en el panel trasero.



Controladores en el MO

■ Rueda de Flexibilidad de Tono/Rueda de Modulación

Estas controlan el tono y el vibrato. Para detalles consulte la pág. 50

■ Perillas y deslizadores de Control

Estos controlan varios parámetros. Para detalles, consulte la pág. 51.

Controladores (opcionales) que pueden ser conectados al panel trasero del MO

■ Interruptor de Pie

Un Interruptor de Pie FC4 o FC5 Yamaha opcional conectado al enchufe INTERRUPTOR DE PIE del panel trasero puede ser asignado a un rango de parámetros. Es adecuado para los controles de tipo interruptor (encender/apagar) como el sostenido, Interruptor de Portamento, aumento/disminución de un Número de Voz o Interpretación, iniciar/detener el Secuenciador y retener el encender o apagar del Arpeggio.

■ Controlador de Pie

Un Controlador opcional (como el FC7) conectado al enchufe CONTROLADOR DE PIE en el panel trasero puede ser asignado para controlar una variedad de parámetros en el instrumento. Usando un controlador de pie para control de parámetros en esta forma, su dos manos están libres para tocar el teclado (o para operar otros controladores) - - una conveniencia excepcional cuando toca en vivo.

Controlar una Voz con el Juego de Controlador

[Voz] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] JUEGO CTL (pág. 155)

Cada una de las Voces Prefijadas del MO esta programada con la Rueda de Modulación y asignaciones de Perilla apropiadas, para ajustar el sonido y efecto en formas que mejor coincidan con la Voz seleccionada.

Por ejemplo, puede usar la Rueda de Modulación para aplicar un efecto a una Voz de piano o usar una de las Perillas para controlar el parámetro de tiempo de decaída de una Voz de guitarra baja. Las programaciones para todos los controladores son llamados como "Juego Controlador".

Estas programaciones de Juego Controlador pueden ser guardadas con la Voz de Usuario.



Cambiar la pantalla para cada Juego Controlador usando los botones [SF1] - [SF3].

1. Interruptor Elemento

Seleccione si el controlador afectará cada Elemento individual.

2. Origen (controlador)

Determina el controlador deseado. Para detalles sobre las abreviaciones para cada controlador consulte la pág. 155. El número entre corcheas indica el número de Cambio de Control generado cuando mueve el controlador.

3. Destino (función)

Determina la función asignada al Origen (controlador). Para detalles sobre las abreviaciones y los tipos de parámetros, vea la Lista de Control en el folleto de Lista de Información separado.

4. Profundidad

Determina la cantidad por la que el parámetro seleccionado en el Destino puede ser controlado. Para valores negativos la operación del controlador es revertida.

CONSEJO Asignar múltiples funciones a un controlador

Puede hacer que un solo controlador afecte diferentes aspectos del sonido al mismo tiempo. Por ejemplo, ponga el parámetro Origen del Juego Controlador 1 en MW (Rueda de Modulación) y el parámetro Destino en ELFO-PM (Profundidad de Modulación de Tono de Elemento LFO). Luego ponga el parámetro Origen del Juego de Control 2 también en MW, pero ponga el parámetro de Destino en ELM PAN (Balance de Elemento). En este ejemplo cuando mueve la Rueda de Modulación hacia arriba, la cantidad de Modulación de Tono aumenta consecuentemente y el Elemento es simultáneamente balanceado de izquierda a derecha.

NOTA El Juego Controlador editado en el modo Editar Voz está disponible cuando la Voz correspondiente es seleccionada en la Interpretación, Canción y Patrón.

NOTA Las funciones asignadas al Controlador por la función Juego Controlador solamente son aplicadas al bloque generador de tono interno. Para instrumentos MIDI externos conectados, el uso de controladores genera números de Cambio de Control MIDI, como se muestra en el parámetro Origen.

NOTA Aún sí se asigna una función diferente a esta rueda, la función de Flexibilidad de Tono está disponible y los mensajes de Flexibilidad de Tono siguen siendo generados cuando la rueda se usa.

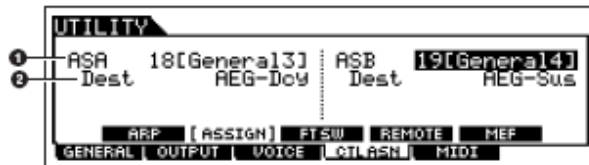
Controlar el sistema global con ASIGNAR A y B

[UTILIDAD] → [F4] ASN CTL → [SF2] ASIGNAR (pág. 208)

Las programaciones ASIGNAR A y B (Perilla 1 y 2) le permiten controlar las funciones que afectan todas las Voces, Interpretaciones, Canción y Patrón.

Puede guardar las programaciones de ASIGNACIÓN A y B como las programaciones de sistema presionando el botón [GUARDAR].

NOTA ASIGNAR A y B son comunes a todas las Voces/Interpretaciones/Canciones/Patrones. Cambiar la programación de ASIGNAR A y B puede provocar cambios a la información de las Voces/Interpretaciones/Canciones/Patrones de Usuario.



1. ASIGNAR A, ASIGNAR B

Determina los números de Cambio de Control generados cuando controla la ASIGNAR A y B (deslizadores de Control 1 y 2).

Normalmente, no hay necesidad de cambiar estos parámetros. Las asignaciones de parámetro convencional (como se define en el estándar MIDI) usado para los números de control son indicados en paréntesis.

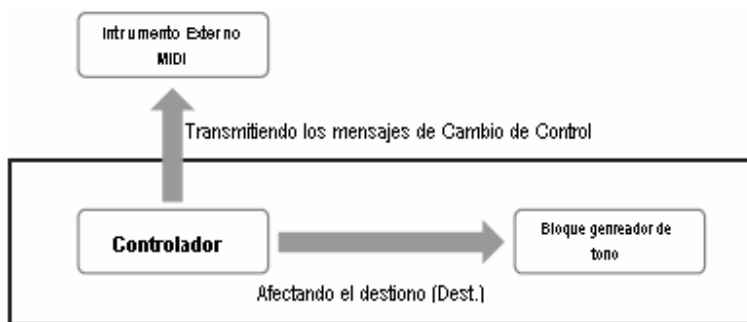
2. Destino (función)

Determina las funciones asignadas a ASIGNAR A y B. Para detalles sobre las abreviaciones y los tipos de parámetro vea la Lista de Control en el folleto de Lista de Información separado.

Cambiar los números de Cambio de Control

Las funciones asignadas a los controladores por las funciones de Juego Controlador y SIGNAR A/B son solamente aplicadas al bloque generador de tono interno.

Para instrumentos MIDI externos conectados usar los controladores genera mensajes de Cambio de Control MIDI como se asignó en la tabla abajo.



Controlador	Mensaje MIDI Generado	Pantalla para programar el número de Cambio de Control
Después de Toque*	Canal después de Toque (DNH)	--
Rueda de Flexibilidad de Tono	Flexibilidad de Tono (ENH)	--
Rueda de Modulación	Cambio de Control (Bnh, 01H)	--
ASIGNAR A, B	Cambio de Control (Bnh)	[UTILIDAD] → [F4] ASN CTL → [SF2] ASIGNAR
Interruptor de Pie	Cambio de Control (Bnh)	[UTILIDAD] → [F4] ASN CTL → [SF3] SW FT
Controlador de Listón	Cambio de Control (Bnh)	[VOZ] → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF4] ASN CTL
ASIGNAR 1, 2*		[INTERPRETAR] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] ASN CTL
Controlador de Pie 1, 2*		[CANCIÓN]/[PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] ASN CTL
Controlador de Aliento		

- El MO no tiene los siguientes controladores MIDI: Después de Toque, Controlador de Listón, Cuatro enchufes de Controlador 2, o enchufe Controlador de Aliento. Sin embargo, tenga en mente que si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI como se programaron aquí son recibidos de un aparato externo, el generador de tono interno también responde a esos mensajes como si el controlador MIDI no contenido/no disponible fue usado en el MO.

Los controladores convencionales como la rueda de Modulación afectarán los instrumentos MIDI conectados en su forma convencional. Por ejemplo, cuando la función balance es asignada a la rueda de Modulación bajo Juego Controlador, usar la rueda de Modulación aplicará la función de balance al generador de tono interno, pero transmitirá el mensaje de Modulación a un instrumento MIDI externo.

Tenga en mente que también si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI como se programaron aquí son recibidos desde un aparato externo, el generador de tono externo también responde a esos mensajes como si el controlador en el MO mismo fuera usado.

CONSEJO Usar los Controladores para dos diferentes funciones

También puede programar un controlador como si enviara un tipo de mensaje de Control al generador de tono interno del MO, aunque otro tipo de mensaje a la Salida MIDI. Por ejemplo, en un Juego Controlador puede asignar Resonancia a ASIGNAR 1 (Perilla 3). Luego, en el modo Utilidad, podría asignar número de Cambiar Control número 1 (modulación) a la misma Perilla. Ahora cuando mueva la Perilla 3 la resonancia será aplicada al sonido del bloque generador de tono interno, mientras los mensajes de modulación serán transmitidas al instrumento externo MIDI.

Crear una Canción en el MO

En esta sección le explicaremos como crear una Canción usando el secuenciador integrado del MO (modo Canción y modo Patrón). Hay dos formas (o modos) en las que puede usar las funciones de producción de música del MO para crear su propia música: modo de Canción y modo de Patrón.

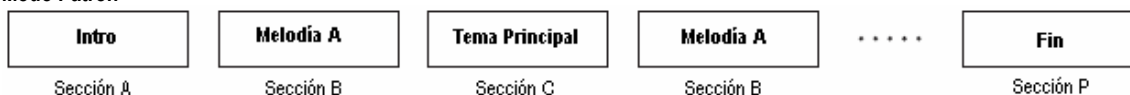
Modo Canción

Medida 1 120



En el modo Patrón puede crear Secciones separadas, cada varias medidas en largo, como una intro, melodía A, tema principal, etc. – luego, combinar las Secciones separadas para crear una Canción completa.

Modo Patrón



Primero, escuche los Demos de Canción y Patrón que han sido especialmente programados en el MO para darse una idea de cómo los Patrones son construidos y como pueden ser usados.

Luego, le daremos un ejemplo específico para crear una Canción – ingresar un patrón de ritmo para cada Sección en el modo de Patrón, luego grabar una melodía en el modo de Canción. Una vez que vea como es hecho, puede usar el mismo método para crear su propia música con Patrones y Canciones.

Tocar los Demos de Canciones/Patrones

Los Demos de Canción y Patrón han sido especialmente programados de forma que pueda escuchar solo cuán sorprendente los sonidos son, y encontrar solo que tan poderoso el instrumento realmente es – para la creación, interpretación y producción de música.

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando la información de DEMO de Canción/Patrón es cargada, el área de memoria para reproducción será sobre escrita y el botón [DESVÍO DE EFECTO] será apagado. También, las siguientes programaciones serán cambiadas para reproducir los Demo de Canción/Patrón adecuadamente.

[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volumen, Cambio Nota, Afinar

[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTROS → RestablecerCtrl

La información importante siempre debe ser respaldada en una aparato de guardado USB.

1 Presione simultáneamente el botón [ARCHIVO] y el botón [UTILIDAD].



Tocar los Demo de Canciones/Patrones

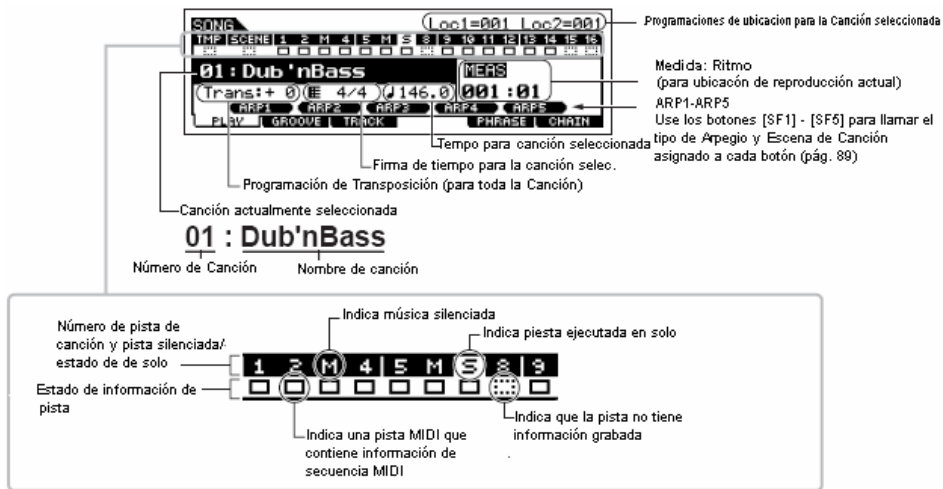
2 Ponga el Tipo de Carga en "Todos".

Cualquiera de los siguientes tres tipos puede ser puesto. Sin embargo, para este ejemplo, seleccione "Todos".

Todos.....Carga ambos, la información de Demo de Canción y de Patrón.
Canción.....Carga solamente la información de Demo de Canción.
Patrón.....Carga solamente la información de Demo de Patrón.

3 Presione el botón [ENTER] para cargar la información de Demo.

Después de que la información es cargada, la pantalla de Tocar Canción es automáticamente llamada.

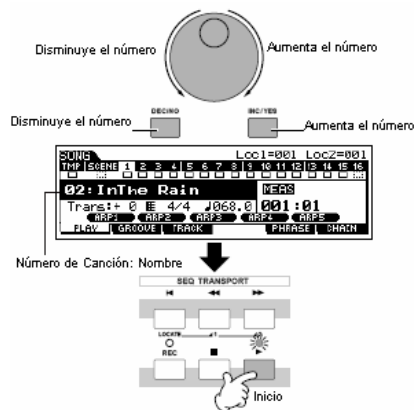


4 Presione el botón [▶] (Tocar) para comenzar la reproducción de la Canción.

Cuando la reproducción de la Canción seleccionada es terminada, la Canción se detiene automáticamente. Puede detener la Canción en cualquier momento durante la reproducción presionando el botón [■] (Parar). Esto pausa la Canción en la posición actual. Para retomar la reproducción de la Canción desde ese punto, presione el botón [▶] (Tocar) de nuevo. Para regresar instantáneamente al principio de la Canción, presione el botón [◀] (Arriba).

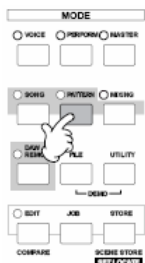
5 Seleccione y toque otra Canción Demo.

Mueva el cursor a "Número de Canción: Nombre" (con los botones de cursor) luego seleccione otra Canción usando el Disco de Información o los botones [INC/SI] y [DEC/NO].



Luego, toquemos un Demo de Patrón

6 Presione el botón [PATRÓN] para entrar al modo Patrón.



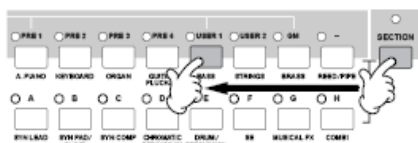
7 Presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la reproducción de Patrón.

Hay otra forma de iniciar la reproducción de Patrón – presionando las notas en el teclado. Mueva el cursor al icono de teclado y presione el botón [INC/SÍ] para que aparezca la marca ▶. En este estado, presione cualquier tecla para iniciar la reproducción del Patrón.



8 Pruebe las varias variaciones de ritmo cambiando la Sección.

Asegúrese que la luz de [SECCIÓN] está encendida (presione el botón si es necesario), luego presione cualquiera de los botones mostrados debajo y seleccione y toque las varias Secciones contenidas en un Patrón. Presionar los botones [A] – [H] llama las Secciones A – H y presionar los botones [PRE1] – [-] llama las Secciones I – P.



NOTA Algunas Secciones del Demo de Patrón pueden no tener información. Por esto, seleccionar algunas Secciones puede resultar en sin sonido.

9 Presione el botón [■] (Parar) para detener la reproducción de Patrón

A diferencia de la reproducción de Canción, la reproducción de Patrón continúa en un ciclo hasta que el botón [■] (Parar) es presionado. Puede detener el Patrón en cualquier momento durante la reproducción presionando el botón [■] (Parar). Esto pausa el Patrón en la posición actual. Para retomar la reproducción del Patrón desde ese punto, presione el botón [▶]

(Tocar) de nuevo. Para regresar instantáneamente al principio del Patrón, presione el botón [◀] (Arriba).

10 Seleccione y reproduzca otro Demo de Patrón.

Seleccionar un Patrón se hace de la misma forma que seleccionar una Canción. Vea el paso 5 anterior.

Usar Silenciar/Solo con las pistas de Canción y Patrón

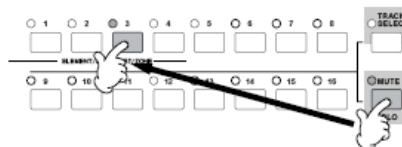
Pruebe esto con las Demo de Canciones para escuchar como suenan las pistas tanto aisladas como con varias combinaciones.

■ Silenciar una pista

1 Presione el botón [SILENCIAR] (la luz enciende).

2 Presione cualquiera de los botones de NÚMERO [1] – [16] para seleccionar el número de pista a ser silenciada.

La pista correspondiente es puesta en silencio (su luz se apaga) y no produce ningún sonido. Cuando presione el mismo número de nuevo, el silenciado de pista es cancelado (la luz enciende).

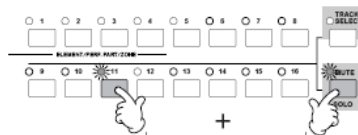


Para apagar el Silenciado, presione el botón [SILENCIAR] de nuevo (la luz se apaga).

■ Ejecutar una pista en solo

Retenga abajo simultáneamente el botón [SILENCIAR] y presione uno de los botones de Número [1] al [16] para ejecutar en solo la pista correspondiente. Una vez que haya seleccionado una pista para ejecutar en solo, la luz del botón [SILENCIAR] parpadea, indicando que la función de Solo está activa.

Mientras el Solo este activo, puede cambiar la pista ejecutada en solo simplemente presionando el botón de Número correspondiente [1] a [16]. Para cancelar la función de Solo, presione el botón [SILENCIAR] de nuevo.



Crear un Patrón

Cuando crea una Canción, uno de los aspectos más esenciales es el ritmo. Casi siempre es la primera cosa con la que empieza y proporciona base para el resto de la música. El modo de Patrón le da las herramientas para crear patrones de ritmo para el acompañamiento de la Canción. Aquí, en breve, están los pasos básicos en el uso de Patrones para crear una Canción.

- 1) En el modo Patrón, cree una cadena de frases juntas que serán usadas para el acompañamiento y la Canción.
- 2) Convierte la información de Patrón a Canción.

Los siguientes tres métodos pueden usarse para crear un Patrón.

- Crear un Patrón con Frases Prefijadas y Arpegio.
- Crear un Patrón con Frases de Usuario.
- Crear un Patrón con Tiempo Real y grabación de Paso

PRECAUCIÓN

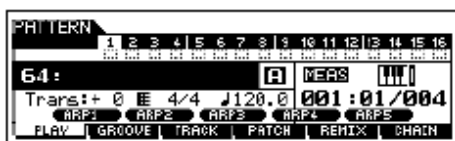
La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información residente en el DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

Programar para Crear un Patrón (Mezclar Programaciones)

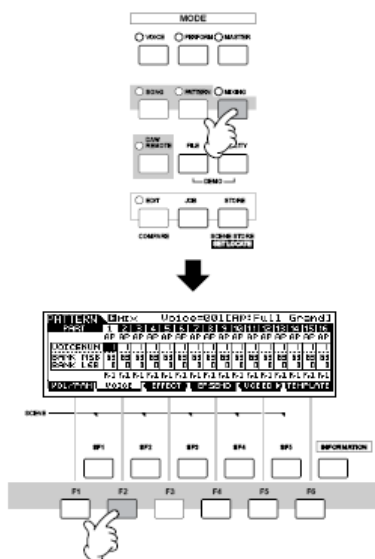
Primero seleccione el Patrón deseado y asignado a la Voz asignada a cada pista.

1 Presione el botón [PATRÓN] para entrar al modo de Tocar Patrón.

Seleccione el Patrón Vacío.

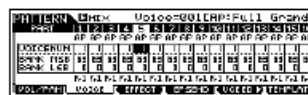
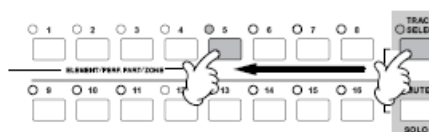


2 Presione el botón [MEZCLAR] luego el botón [F2] VOZ para llamar la pantalla para programar una Voz.



3 Seleccione una pista (Parte) a la que quiera asignar una Voz.

Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] de forma que su luz encienda, y seleccione una pista (Parte) presionando el uno de los botones de Número [1] a [16]. Ahora puede tocar la Voz de la pista seleccionada desde el teclado.



NOTA También puede seleccionar la Parte usando los botones de Cursor [>] [<].

4 Seleccione la Voz deseada.

Apague el botón [SELECCIONAR PISTA] y seleccione la Voz normalmente, de la misma forma que en el modo Voz. También puede usar la función Buscar Categoría.

NOTA También puede seleccionar el Número de Voz o Banco de Voz directamente con los parámetros "NÚMERO DE VOZ" o "BANCO MSB/BANCO LSB". Vea el folleto de Lista de Información para detalles.

NOTA Cuando selecciona Mezclar Voz mueva el cursor a "BANCO MSB/BANCO LSB" y seleccione "mv", luego mueva el cursor a "NÚMERO DE VOZ" y seleccione el Número de Voz. Para detalles en Mezclar Voz, consulte la pág. 78.

5 Repita los pasos 3 y 4 anteriores para asignar la Voz a cada pista (Parte).



6 Guarde las programaciones de Mezclar.

Presione el botón [GUARDAR] (aparece la pantalla de abajo).

Presione el botón [ENTER] para guardar las programaciones de Mezclar con el Patrón.



PRECAUCIÓN

La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada siempre debe guardar cualquier información residente en DRAM a un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

NOTA Puede guardar las programaciones Mezclar como una Plantilla Mezclar. Para detalles sobre Plantilla de Mezclar vea abajo.

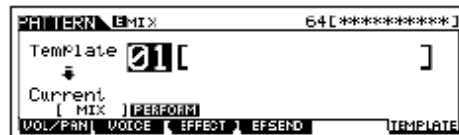
NOTA También puede hacer programaciones para el volumen, balance, efectos y ecualizador, así como para la Voz. Para detalles consulte la pág. 93.

CONSEJO Seleccionar las Voces usando la Plantilla de Mezcla

Un total de 32 programaciones de Mezclar, cada una diseñada para una categoría o género de música diferente, han sido programados y guardados como convenientes Plantillas de Mezclar. Cada Plantilla de Mezclar incluye los efectos de Voces, balance y otras programaciones adecuadas para el género de música correspondiente. Simplemente marque la plantilla que se acerca más al tipo de Canción o Patrón que desea crear, ajuste las programaciones como desee, luego comience a grabar.

NOTA También puede guardar las programaciones de Mezclar que ha creado en el MO como una Plantilla de Mezclar original. Para detalles consulte la pág. 94.

1. Presione el botón [PATRÓN] para ingresar al modo de Tocar Patrón.
2. Presione el botón [MEZCLAR], luego presione el botón [F6] PLANTILLA para llamar la pantalla para programar una Plantilla.



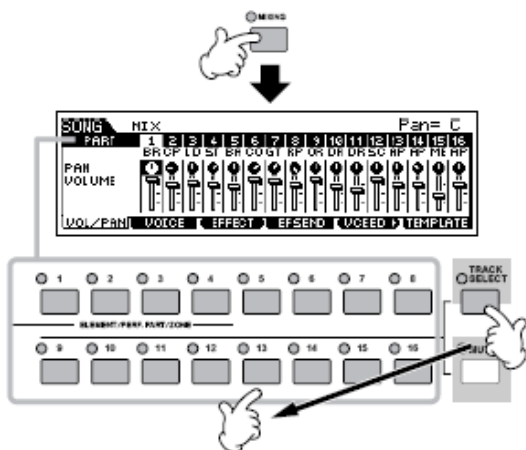
3. Seleccione la Plantilla deseada usando los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO] o el disco de información. Tan pronto como una Plantilla es seleccionada en las programaciones Mezclar relevantes serán automáticamente cargadas.
4. Toque el teclado para revisar las programaciones de Mezclar. Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] de forma que su luz encienda, y seleccione una Parte presionando el uno de los botones de Número [1] a [16].

CONSEJO Crear Voces Mezcladas exclusivamente para Canciones/Patrones

Si asigna Voces de Usuario a su Canción o Patrón y luego las edita (en el modo Editar Voz), las Voces pueden sonar diferente a lo esperado. Esta conveniente función le permite crear Voces Mezcladas dedicadas para sus Canciones y Patrones – asegurando que las Voces tocarán exactamente como fueron editadas para la Canción/Patrón. La Voz Mezclada puede ser guardada con la Canción o Patrón.

NOTA Solamente las Voces Normales pueden ser creadas/editadas como Mezclar Voces.

1. Ingrese al modo Canción/modo Patrón y seleccione el número de Canción/número de Patrón.
2. Presione el botón [MEZCLAR] (la luz enciende), luego selecciona la Parte que contenga la Voz deseada.



3. Presione el botón [F5] VCE ED (Editar Voz) para ingresar al modo de Editar Mezclar Voz.

NOTA El modo Editar Mezclar solamente puede ser ingresado cuando selecciona una Parte a la cual una Voz Normal ha sido asignada.

4. Llame la pantalla de Editar Común o Editar Elemento como se requiera. Estas pantallas son las mismas que las de modo de Voz. Consulte la pág. 203.
5. Guarde la Voz Mezclada editada en la memoria interna de Usuario con la Canción/Patrón.
 - 5-1 Presione el botón [GUARDAR] para ingresar al modo de Guardar Mezclar Voz.
 - 5-2 Programe el Banco de Voz destino en "MIXV" y seleccione el número de Voz de destino. Puede guardar la Voz editada en modo Editar Mezclar Voz como una Voz Normal de Usuario programando el Banco de Voz en "USUARIO1" o "USUARIO2".



- 5-3 Presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación Guardar.

PRECAUCIÓN

La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información residente en el DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

Crear un Patrón con Frases y Arpegio Prefijados

Naturalmente puede crear frases y Patrones grabando sus propias interpretaciones de teclado en tiempo real. Sin embargo, el MO tiene convenientes funciones – frases prefijadas y la función de Arpegio – que le permite rápida y fácilmente seleccionar partes de fondo y frases adecuadas para varios géneros y estilos de música.

Primero le recomendamos una interpretación en la Sección A, usando las Frases Prefijadas de los patrones de Batería, así como algunas frases de Arpegio de guitarra y bajo de guitarra.

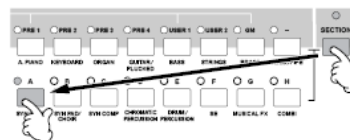
Seleccionar un patrón de Batería de las Frases Prefijadas

- 1 Presione el botón [PATRÓN], luego seleccione el Patrón que guardó en la sección "Programar para Crear un Patrón (Programaciones de Mezclar)" en la pág. 76.

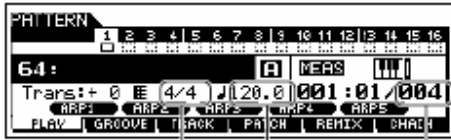
En el ejemplo aquí, usaremos un Patrón que consiste de lo siguiente:

- Pista 1: Batería
- Pista 2: Guitarra baja
- Pista 3: Guitarra
- Pista 4: Piano
- Pista 5: Cuerdas

- 2 Encienda el botón [SECCIÓN] luego presione el botón [A].



3 Programe la medición (firma de tiempo), tempo y largo.



Medición (firma de tiempo) Tempo Largo de Patrón

4 Presione el botón [F4] AÑADIR para llamar la pantalla de Añadir.

5 Seleccione Pista 1, luego seleccione una de las programaciones Dr 1 a Dr 5 en la categoría. Luego, seleccione un Número de Frase.

Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar el Patrón de Batería. Pruebe algunos patrones de batería diferentes aquí.

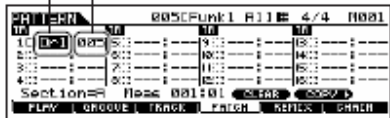


Seleccione una Pista

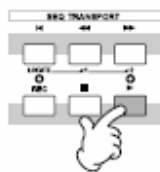
Indica la categoría de las Frases prefijadas



Indica el número de Frase



Seleccione una Frase Prefijada



Toque el Patrón para confirmar la Frase asignada

6 Presione el botón [■] para detener la reproducción.

Presione el botón [F1] TOCAR para regresar al modo Tocar Patrón.

CONSEJO Frases de Usuario

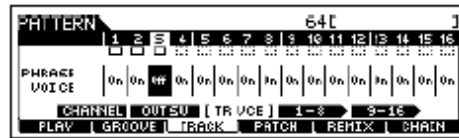
Además de las Frases Prefijadas, puede guardar la información MIDI que ha grabado en el modo Patrón como Frases de Usuario. Las Frases de Usuario tienen el beneficio añadido de poder usar los sonidos de otros instrumentos, permitiéndole grabar bajos, guitarra, piano y otras partes así como baterías y percusión. Para detalles ve a la pág. 81.

CONSEJO Encender o apagar la Voz de Frase

En las programaciones prefijadas cuando asigne una Frase a cada pista, la Voz actual de la pista será cambiada a la Voz guardada en la Frase (Voz de Frase). Si no quiere cambiar la Voz y quiere usar solamente la información de secuencia MIDI, ponga el siguiente parámetro para la pista en apagar.

[F3] → [SF3] VOZ TR

Cuando programe parámetros como se muestran en la pantalla abajo, la Voz original en la Pista 3 será usada, aún si una Frase es asignada a la pista. Si asigna Frases a otras pistas (aquellas con la programación "Encender), las Voces guardadas en la Frase asignada será usada.



Crear un Patrón con Arpeggio

Grave un patrón de guitarra baja.

7 Seleccione una pista a la que se asignará el bajo de guitarra.

Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] para que su luz encienda, y seleccione una pista presionando el botón de Número [2].

8 Presione el botón [REC] para ingresar al modo de Grabar Patrón

Programe los parámetros relacionados a la grabación en la pantalla [F1] PROGRAMAR. Ponga Tipo en "reemplazar", ponga Ciclo en "apagar" y ponga Subdividir en "apagar".



CONSEJO Tipo, Ciclo y Subdividir

Tipo:

La programación de “reemplazo” le permite sobre escribir una pista ya grabada con nueva información. La primera grabación es perdida y la nueva toma su lugar. La programación de “doblaje” le permite grabar (capa) información adicional a una pista que ya contiene información. Estos métodos son métodos de grabación en tiempo real. La programación “paso” (grabar Paso) le permite componer su interpretación “escribiéndola” un evento a la vez. Para detalles consulte la pág. 82.

Ciclo:

Esta función reproduce el Patrón repetidamente en un “ciclo”. Si el Tipo es puesto en “doblaje” y Ciclo en “encender” puede añadir notas o partes separadas en orden. Por ejemplo, puede grabar las partes de un juego de batería una a una – grabar el golpe en el primer paso, un tambor en el segundo, una parte hi-hat en la tercera y así. Esta técnica también es conveniente para añadir información sin nota, formación de sonido, como la de las Perillas y el Controlador.

Ya que estaremos grabando con el Arpegio en este ejemplo, ponga el Ciclo en “apagar” aquí.

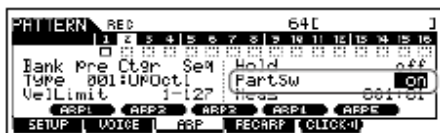
Subdividir

La grabación de subdivisiones alinea el cronometrado de notas en tiempo real, mientras graba. Esto asegura que toda las notas serán grabadas exactamente en el ritmo, aún si toca algo fuera del ritmo.

Ya que estaremos grabando con el Arpegio en este ejemplo ponga Subdividir en “apagar” aquí.

9 Ponga el parámetro PartSw (Interruptor de parte) en apagar en la pantalla [F3] ARP.

Cuando ponga el parámetro en encender, puede usar el Arpegio en esta pista.



10 Ponga Banco de Arpegio, Categoría y Tipo.

Ponga en Banco en “pre” y Ctgr (categoría) en “Bajo”. Pruebe algunos diferentes patrones de bajo aquí.



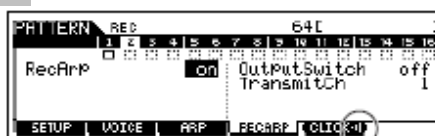
NOTA Además de usar los Arpegios prefijados también puede crear su propia información de Arpegio original. Consulte la pág. 97.

11 Ponga el parámetro RecArp en encender en la pantalla [F4] RECARP (Grabar Arpegio).

Cuando este parámetro es puesto en encender, puede grabar la reproducción de Arpegio en la pista como información de secuencia MIDI.

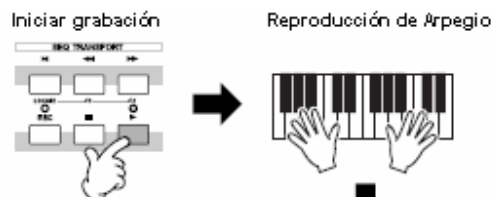


12 Presione el botón [F5] CLIC para encender el Clic y tocar el metrónomo durante la grabación.



13 Presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la grabación.

Toque una nota o notas en el teclado para activar la reproducción de Arpegio. El acorde raíz del patrón bajo cambia dependiendo de la tecla que toque.



La grabación actual inicia después de una medición

La grabación para automáticamente cuando la reproducción de Patrón alcanza el fin, ya que Ciclo está apagado

14 Apague el indicador de [ARPEGIO ENCENDER/APAGAR] y presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar su recientemente grabado patrón de guitarra baja.

Luego grabemos el patrón de guitarra.

15 Seleccione la pista a la que se asignará la guitarra.

Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] de forma que su luz encienda y seleccione una Parte presionando el botón Número [3].

16 Grabe la parte de guitarra usando el Arpegio, de la misma forma que hizo con la parte de guitarra baja anterior.

Siga los pasos 8 – 14 anteriores, esta vez seleccionando “GtPI” (Guitarra y Pulsado) en la categoría Arpegio, y pruebe las varias frases de guitarra.

La información MIDI grabada en el modo Patrón es guardada como una Frase de Usuario. Puede guardar hasta 256 Frases de Usuario en un solo Patrón.

Luego usemos la función de Copiar Patrón y grabar nuestras Frases de Usuario en la Sección B.

Copiar Patrones y Crear un Patrón con Frases de Usuario

En los siguientes pasos asignará las mismas frases que las partes de batería y guitarra baja de la Sección A a las partes de batería y bajo de la Sección B y crear una parte de guitarra tocando la guitarra y el bajo al unísono.

Copiar un Patrón

Para asignar las frases de batería y bajo de la sección A a la sección B copiaremos la interpretación de la Sección A a la sección B.

1 Presione el botón [PATRÓN] para ingresar el modo Tocar Patrón, luego presione el botón [TRABAJO] para ingresar al Modo de Trabajo de Patrón.

2 Copie el Patrón en la pantalla [F6] PATRÓN

Seleccione "01: Copiar Patrón" y presione el botón [ENTER].



3 Seleccione los Números de Patrón y Secciones tanto para el origen como para el destino

Seleccione el número de Patrón que creó antes y la Sección A para el origen. Seleccione el mismo número de Patrón y la Sección B para el destino.



4 Presione el botón [ENTER], luego presione el botón [INC/SI] para ejecutar la operación de Copiar.

5 Presione el botón [SALIR] varias veces para regresar al modo Tocar Patrón.

6 Gire el botón [SECCIÓN] luego presione el botón [B].

La sección B es seleccionada. Presione el botón [▶] (Tocar) para tocar y confirmar el Patrón copiado.

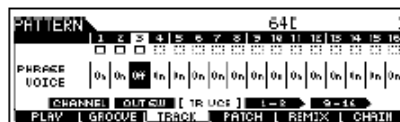
Crear un Patrón con Frase de Usuario

Toque la guitarra y el bajo juntos usando la frase de usuario del bajo grabado en la Sección A.

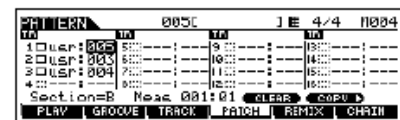
7 Presione el botón [F3] PISTA, luego presione el botón [SF3] TR VCE para llamar la pantalla Voz de Frase.

Ponga el parámetro de Voz de Frase en la Pista 3 (Guitarra) en apagar. Solamente puede información de secuencia MIDI en la Frase de Usuario.

NOTA Si tiene la programación de Voz de Frase en "encender" la Voz cambiará cuando use la frase de usuario para la parte de guitarra en el paso 8.

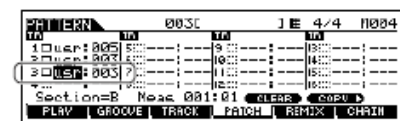


8 Presione el botón [F4] AJUSTE para llamar la pantalla de Ajuste.



9 Ponga el Patrón a fin de que la frase de usuario del bajo de Pista (Parte) 2 será usada por la Parte 3.

Seleccione el número de frase de la Parte 3 y póngalo en el mismo número de frase de la frase baja de la Parte 2.



10 Presione el botón [▶] (Tocar) para reproducir la Sección B.

Ajuste la octava y velocidad de la frase de guitarra como desee desde la pantalla [F2] NOTA del modo de Trabajo de Patrón.

PRECAUCIÓN

Las mismas Frases de Usuario pueden ser asignadas a diferentes Secciones dentro de un patrón. Tenga en mente, sin embargo, que la información de Sección será automáticamente cambiada si otra Sección compartiendo la misma Frase de Usuario es cambiada.

CONSEJO Copiar una Frase de Usuario desde otro Patrón en el Patrón actual

Las Frases de Usuario que pueden ser asignadas con la función de Ajustar están limitadas a las contenidas en el Patrón seleccionado. Para copiar Frases de otros Patrones para usar en el actual, siga las instrucciones abajo.

1. En la pantalla [F4] AJUSTAR, presione el botón [SF5] COPIAR para llamar la pantalla Copiar Frase.
2. Primero especifique el número de Patrón Origen y el número de Frase así como el número de Frase de destino (Patrón actual) y el número de pista. Luego, presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Copiar.



3. Presione el botón [SALIR] para regresar a la pantalla [F4] AJUSTAR, luego revise la Frase asignada presionando el botón [▶] (Tocar) para reproducir el Patrón.

Luego, grabe la Sección C usando la grabación de tiempo real o la grabación de paso.

Crear un Patrón con los métodos de Tiempo Real y Grabar Paso

Para la Sección C, programe las baterías, bajos y guitarra en lo mismo que en la sección A y luego añada una parte de piano usando la grabación de Tiempo Real, e ingrese una parte de cuerdas usando la grabación de Paso. Aquí también ajustaremos el sentimiento rítmico de la frase usando la función de Surco.

Crear un Patrón con grabación de tiempo real

1 Copiar la Sección A en la Sección C, siguiendo las instrucciones en la sección "Copiar un Patrón" en la pág. 81.

2 Seleccione la pista a la que la parte de piano va a ser asignada.

Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] para que su luz encienda, y seleccione la pista para la parte de piano presionando el botón de Número [4].

3 Presione el botón [REC] para ingresar al modo Grabar Patrón.

Programe los parámetros relacionados a grabación en la pantalla [F1] PROGRAMAR. Ponga Tipo en "doblaje" y Ciclo en "encender". Estas programaciones le permiten repetir la grabación de Patrón en

un "ciclo" y grabar eventos de nota adicionales sin eliminar la información ya grabada. Para los otros parámetros consulte la pág. 198.



4 Presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la grabación.

5 Cuando la grabación es terminada, presione el botón [■] (Parar)

Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar su Patrón recientemente grabado.

Crear un Patrón con grabación de Paso

A continuación añadiremos una parte de cuerdas usando el método de grabar Paso.

6 Seleccione la pista a la que la parte de cuerdas será asignada.

Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] para que su luz encienda, y seleccione la pista para la parte de cuerdas presionando el botón Número [5].

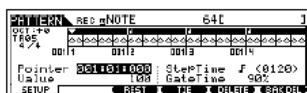
7 Presione el botón [REC] para ingresar al modo Grabar Patrón.

8 Ponga el parámetro de Tipo en "paso" en la pantalla [F1] PROGRAMAR.



9 Presione [▶] (Tocar) para iniciar la grabación.

Para detalles sobre Grabar Paso consulte la pág. 193.



10 Presione el botón [■] (Parar) para detener la grabación.

Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar el Patrón recientemente grabado.

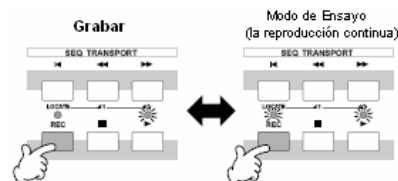
PRECAUCIÓN

La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe

guardar cualquier información residiendo en el DRAM a un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

CONSEJO Ensayar partes antes de grabar

Para desconectar temporalmente el modo de grabar y entrar al modo de "Ensayar", simplemente presione el botón [REC] durante la grabación de tiempo real – el indicador [REC] parpadeará y la reproducción continuará ininterrumpida pero la información no será grabada. Este conveniente modo de Ensayo le permite fácil y temporalmente desactivar la grabación para practicar una parte o probar varias ideas (mientras escucha las otras pistas) sin grabar realmente. Para regresar al modo de grabar presione el botón [REC] de nuevo – el indicador [REC] encenderá continuamente.



CONSEJO Editar el Patrón Grabado.

El modo Editar Patrón y modo Trabajo de Patrón puede usarse para editar o cambiar la información del Patrón ya grabado.

El modo Editar Patrón le permite cambiar la información grabada e insertar nueva información si se necesita. Esto incluye información de nota así como información diferente, como cambios de programa (Voz) y mensajes de cambio de control MIDI. Por otro lado, el modo de Trabajo de Patrón proporciona una variedad de herramientas comprensivas que puede usar para transformar la información grabada – como limpiar el cronometrado (Subdividir), transponer, cambiar la velocidad de notas, modificar el largo de notas y otras útiles operaciones para alterar el sonido. También incluye una variedad de convenientes operaciones como copiar o borrar información. La mayoría de estas operaciones puede ser interpretada ya sea en una pista completa o un rango seleccionado de medidas en una pista.

El procedimiento es básicamente el mismo que en el modo Canción. Ver pág. 90.

Usar la Función de Surco

La función de Surco hace posible ajustar el tono, cronometrado, largo y velocidad de las notas en una pista especificada a través de una medición de cuadrícula de nota 16ª para crear "surcos" interesantes y únicos que no serían posibles con la programación parecida al preciso secuenciador.

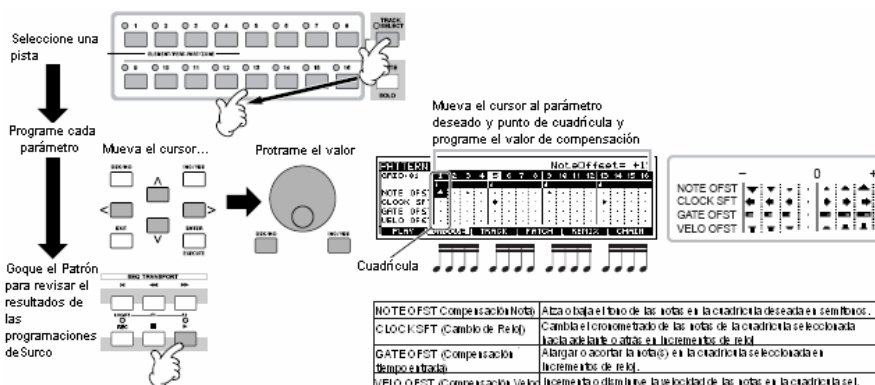
NOTA Las programaciones de Surco son aplicadas a todas las medidas del Patrón actual. Tenga en mente que no puede aplicar programaciones de Surco diferentes a cada medida.

NOTA La función de Surco de Cuadrícula afecta la reproducción del Patrón sin realmente cambiar la información de secuencia MIDI (creada a través de las funciones de Grabar, Cargar Archivo y Ajustar). Las programaciones de Surco son manejadas separadamente de la información de secuencia MIDI. Ver pág. 137.

1 En el modo Tocar Patrón seleccione un Patrón y Sección para la que el Surco será aplicado.

2 Presione el botón [F2] SURCO para llamar la pantalla de programar Surco.

3 Seleccione una pista luego ajuste las programaciones de Surco.



NOTA También puede editar los parámetros de Surco en tiempo real durante la reproducción.

PRECAUCIÓN

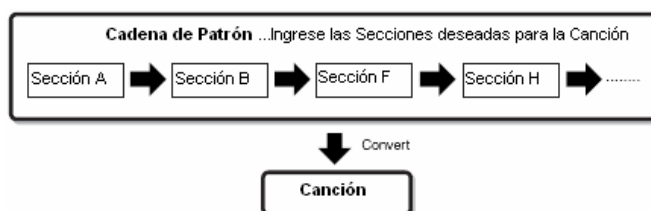
La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información residente en el DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

CONSEJO Usar las programaciones de Surco para cambiar la información de Patrón

El Surco de Cuadrícula es una función de solamente reproducción que procesa la información grabada de un Patrón sin realmente cambiarlo. En otras palabras, la información original (creada via las funciones Grabar, Cargar Archivo y Ajustar) permanece intacto. Si quiere hacer las programaciones de Surco de Cuadrícula permanentes y cambiar la información, use el Efecto Normalizar Tocar en Trabajos de Patrón ([PATRÓN]→[TRABAJO] →[F5] PISTA → 04: Efecto Normalizar Tocar). Desde esta pantalla, especifique la pista a ser cambiada a las programaciones de Surco y presione el botón [ENTER] para ejecutar.

Crear una Cadena de Patrón

Cada Patrón consiste de 16 Secciones (A – P) que pueden ser usadas como variaciones, o Secciones, de Patrón. Cree las variaciones de Patrón de ritmo deseadas, que desea usar como acompañamiento y fondo de su nueva Canción, de acuerdo a las instrucciones en las secciones previas. Después de que ha creado las Secciones, puede unir estas Secciones en cualquier orden deseado para ensamblar la parte de fondo de la Canción sobre la cual puede grabar una línea de melodía y cualquier otra parte, en el modo Grabar Canción.



NOTA Encender/apagar Mezclar Patrón, Surco y Voz de Frase (Voz de Pista) no puede ser independiente para cada Sección, sino que aplican a todas las Secciones.

PRECAUCIÓN

Las mismas Frases de Usuario pueden ser asignadas a diferentes Secciones dentro de un patrón. Tenga en mente, sin embargo, que la información de Sección será automáticamente cambiada si otra Sección compartiendo la misma Frase de Usuario es cambiada. Por ejemplo, si ha asignado una cierta Frase de Usuario a las Secciones A y D y cambia esa Frase de Usuario para la Sección A, la misma Frase también será cambiada para la Sección D.

Crear una Cadena de Patrón cambiando una Sección mientras toca un Patrón

El Cambio de secciones, silenciado de pista, cambios de escena/silenciar y cambios de tiempo pueden ser grabados en tiempo real como una Cadena de Patrón.

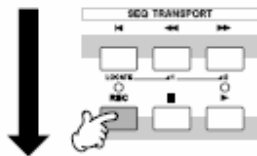
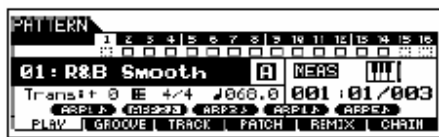
1 En el modo Tocar Patrón, seleccione un Patrón cuya información ya haya sido creada.

2 Presione el botón [F6] CADENA para llamar la pantalla de Tocar Cadena de Patrón.

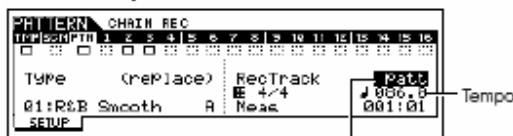
3 Presione el botón [REC] para ingresar el modo de Grabar Cadena de Patrón, luego programe los parámetros básicos.

En la pantalla de Programar Grabación de Cadena de Patrón puede programar la pista y tiempo de Grabación. Hay disponibles tres tipos de pista de Cadena de Patrón. La pista de Tempo le permite grabar los cambios de tiempo para la Cadena y la pista de Escena le permite grabar los cambios de encender/apagar. La pista de Patrón ("patt") le permite grabar los cambios de Sección en los puntos de medición deseados en la Canción.

Pantalla de Tocar Cadena de Patrón



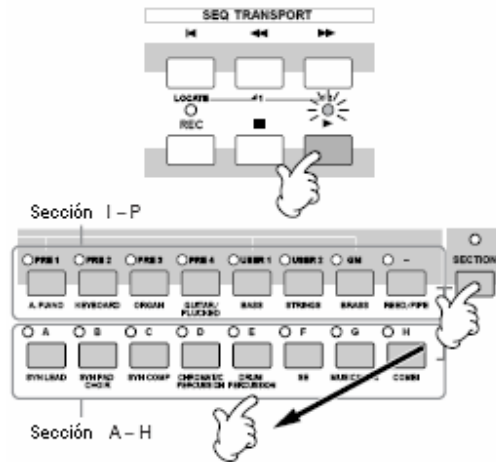
Pantalla de Programar Grabación de Cadena de Patrón



Ponga la pista grabada en "patt" e ingrese las Secciones a las medidas deseadas.

4 Presione el botón [▶] para iniciar la grabación y tocar el Patrón como guste.

Cambie la Sección en los puntos deseados mientras el Patrón toca.



5 Presione el botón [■] (Parar) para detener la grabación.

La operación regresa a la pantalla de Cadena de Patrón.

6 Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la Cadena de Patrón grabada.

7 Guarde la información de Patrón creada en un aparato de guardado USB (pág. 98) antes de apagar la corriente.

También puede grabar la pista de Tempo y la pista de Escena como desee. Cuando la pista de grabación es puesta en "tempo" mueva el cursor al valor de tiempo (durante la grabación en el paso 4 anterior) y use el disco de información y los botones [INC/SÍ]/[DEC/NO] para cambiar el tiempo mientras la Cadena es tocada. Cuando la pista de grabación es puesta en "escena" presione el botón [SILENCIAR] (la luz enciende) y use los botones de Número [1] - [16] para encender/apagar cada pista como desee durante la grabación.

Editar una Cadena de Patrón

El modo de Editar Cadena de Patrón hace posible editar el orden de las Secciones en una cadena, así como insertar información de tiempo y escena/silenciar evento.

- 1 En el modo de Tocar Patrón seleccione un Patrón para el cual la información ya ha sido creada.
- 2 Presione el botón [F6] CADENA para llamar la pantalla de Tocar Cadena de Patrón.
- 3 Presione el botón [EDITAR] para ingresar al modo Editar Cadena de Patrón, luego edite cada pista de la Cadena de Patrón.
- 4 Presione el botón [SALIR] para regresar a la pantalla de Tocar Cadena de Patrón, luego presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la Cadena de Patrón editada.
- 5 Guarde la información de Patrón creada en un aparato de guardado USB (pág. 98) antes de apagar la corriente.

Editar Pista de Patrón

PatternTrack

SECC	TIME	TRK	MARK
001	4/4	A	
002	4/4	C	
003	4/4	B	
004	4/4	C	
005	4/4	C	

Ingrese la sección deseada (A-P) o la marca de Fin usando los botones [INC/S] y [DEC/NO].

Botón [F4] Presione el botón [F6] para eliminar el evento en la ubicación del cursor.

Editar Pista de Escena

SceneTrack

TIME	TRK	MARK
001:1-000	Track	Mute
001:4-000	Track	Mute
001:4-000	Track	Mute
001:1-173	X	128.8

Presione el botón [F5] para insertar el evento en la ubicación del cursor. Presione el botón [F6] para eliminar el evento en la ubicación del cursor.

Editar Pista de Tempo

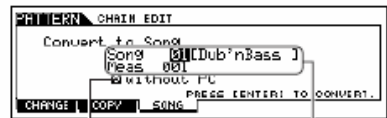
TempoTrack

TIME	TRK	MARK
001:1-000	X	128.8
001:4-000	X	128.8
001:1-173	X	128.8

Convertir una Cadena de Patrón a información de Canción

Una vez que haya hecho una Cadena de Patrón puede convertir la información y crear una Canción con ella.

- 1 En el modo de Tocar Patrón seleccione un Patrón para el que la información de Cadena de Patrón ya haya sido creada.
- 2 Presione el botón [F6] para llamar la pantalla de Tocar Cadena de Patrón.
- 3 Presione el botón [EDITAR] para ingresar al modo de Editar Cadena de Patrón.
- 4 Presione el botón [F3] CANCIÓN para llamar la pantalla “Convertir a Canción”, luego especifique la Canción de destino.



Número de Canción Destino y número de medida superior.
Cuando esta caja es marcada el los mensajes de cambio de programa en la información MIDI no son copiados.

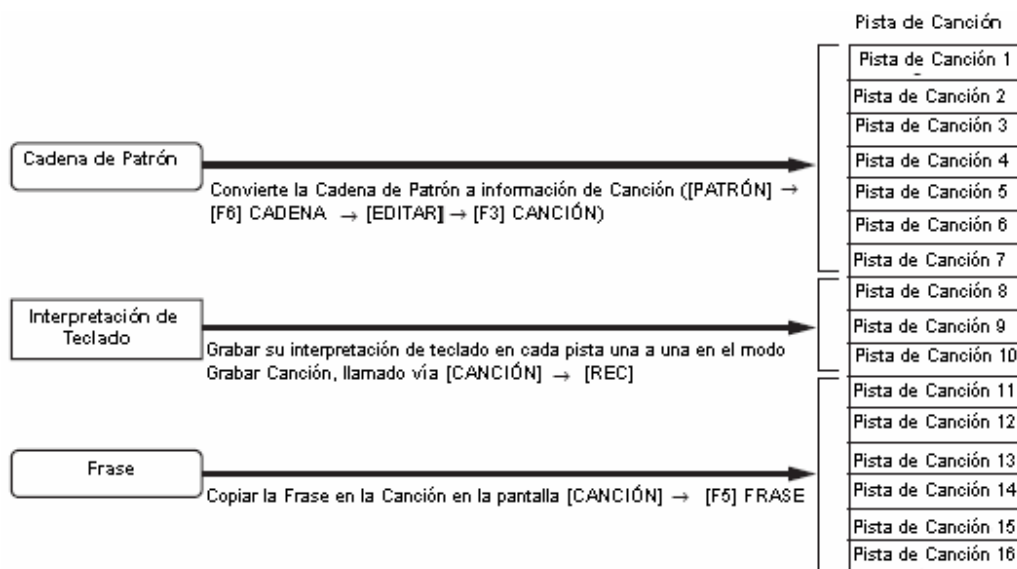
- 5 Presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación Convertir.
La información de Cadena de Patrón es convertida a información de Canción y copiada en la medida superior de la Canción de destino.

PRECAUCIÓN
Esta operación sobre escribe cualquier información ya existente en la Canción de destino.

- 6 Guarde la información de Canción creada en un aparato de guardado USB (pág. 98) antes de apagar la corriente.
PRECAUCIÓN
La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información residente en DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

Crear una Canción

La siguiente tabla ilustra el procedimiento básico para crear una Canción, usando los varios métodos y funciones descritos en este tutorial. Ahora, que ha ensamblado las pistas de fondo para su Canción convirtiendo las Frases o Cadena de Patrón en información de Canción puede grabar partes de melodía en ellos.



PRECAUCIÓN

La información de Canción y Patrón creada reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información en el DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

Crear una Canción con Cadena de Patrón

Puede crear fácilmente las partes de fondo para su interpretación y/o canción combinando los Patrones que creó en el modo de Patrón. Para detalles, ver la pág. 84.

Grabar con el teclado una pista de Canción

Función de Arpeggio, Grabar en Tiempo Real/Grabar Paso, función de Surco

En el modo de Canción puede usar la función de Arpeggio, Grabación de Tiempo Real/Grabación de Paso y de Surco en la misma forma que hizo con el modo de Patrón. El procedimiento es básicamente el mismo que en el modo de Patrón.

Re-grabar una parte específica de una Canción (Entrada/Salida de Golpe)

En el modo de Canción use el método de grabación de Entrada/Salida de Golpe para grabar sobre, solamente, una porción específica de la pista. En las instrucciones de ejemplo abajo, verá cómo re-grabar las medidas de la tres a la cinco de una Canción ya grabada.

- 1** En el modo de Tocar Canción seleccione una Canción a ser creada.
- 2** Presione el botón [REC] para ingresar al modo Grabar Canción.
- 3** Presione el botón [SELECCIONAR PISTA] (la luz enciende), luego seleccione la pista deseada con los botones de número [1] – [16].
- 4** Programe los parámetros relacionados a la grabación en la pantalla [F1] PROGRAMAR.

Programe el parámetro Tipo en "golpe" y especifique el área a ser re-grabada. Programe los otros parámetros como sea necesario. Para detalles vea la página 179.

Entrada de Golpe (Grabar medida de inicio: ritmo)
La reproducción de la pista grabando es apagada desde este punto y su interpretación de teclado será grabada en la pista.

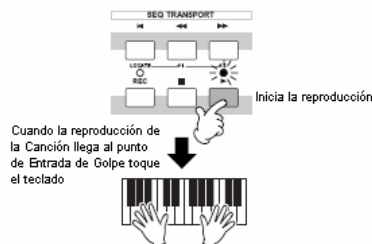


Golpe de Salida (Grabar medida de fin: ritmo)
Grabar finales en este punto y la reproducción normal de la grabación de pista inicia.

Presione [SF1] COPIAR LOC para asignar los números de medida registrados en las Ubicaciones. (Loc 1 y Loc 2) en los puntos de Entrada de Golpe y Salida de Golpe.

- 5** Presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la grabación.

Cuando la reproducción de Canción llega al punto de Entrada de Golpe, toque el teclado.



- 6** Presione el botón [■] (Parar) para detener la grabación después de que la reproducción de Canción llega al punto de Salida de Golpe.

- 7** Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar su Canción recientemente grabada.

- 8** Guarde la información de Canción en un aparato de guardado USB en el modo Archivo (pág. 98) antes de apagar la corriente.

La grabación de Entrada/Salida de Golpe solamente está disponible en el modo Grabar Canción. No está disponible en el modo Grabar Patrón.

CONSEJO Inserte un evento de cambio de Tempo a la mitad de la Canción

Puede usar los siguientes tres métodos para cambiar el tempo en la mitad de una Canción ya grabada.

Usar la pista Tempo

Inicie la grabación después de programar el parámetro de Tipo en "reemplazar", programando RecPista en "tempo", y moviendo el cursor al valor de tempo en el paso 4. Durante la grabación cambie el valor de tempo en tiempo real mientras escucha la reproducción de la canción.

Editar Canción

En el modo Tocar Canción presione el botón [EDITAR] para entrar al modo Editar Canción. Seleccione la pista Tempo (TMP) presionando el botón [F4] TR SEL una o dos veces, luego cambie el valor de tempo existente o inserte un nuevo valor de tempo usando el botón [F5] INSERTAR. Para detalles sobre Editar Canción, consulte la pág. 90.

Grabar Paso

En el paso 4 ponga el parámetro Tipo en "paso" y RecPista en "tempo", luego presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la grabación de Paso. Después de mover el cursor a "Valor", mueva el apuntador usando el botón [▶] (Adelante) y cambie el valor de tempo en el punto deseado, luego ingrese el valor presionando el botón [ENTER]. Para detalles sobre Grabar Paso, consulte la pág. 82.

CONSEJO Grabar Canción usando una Interpretación

Si tiene una Interpretación favorita o una que se adecua a la Canción a ser grabada puede copiar ciertas programaciones hasta cuatro partes de la Interpretación en las programaciones de Mezclar Canción actualmente siendo editada.

1. Ingrese al modo Trabajo Mezclar Canción ([CANCIÓN] → [MEZCLAR] → [TRABAJO]).
2. Presione el botón [F5] PF COPIAR para llamar la pantalla Copiar Interpretación.
3. Programe los parámetros como sea necesario en la pantalla [F5] PF COPIAR, luego presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Copiar.
4. Presione el botón [CANCIÓN] para regresar al modo Tocar Canción, luego seleccione Pista 1 y toque el teclado.
Revise si el sonido que escucha es el mismo que el de la Interpretación Origen o no.
5. Grabe su interpretación de teclado en la Pista 1.



Las Partes de Mezclar destino aparecen automáticamente. Los números de Parte mostrados difieren dependiendo de la Interpretación fuente. Si la Interpretación fuente contiene cuatro Partes, "1, 2, 3, 4" aparece aquí.

PRECAUCIÓN

Las Partes de Mezclar destino aparecen automáticamente. Los números de Parte mostrados difieren dependiendo de la Interpretación Origen. Si la Interpretación Origen contiene cuatro Partes, "1, 2, 3, 4," aparecen aquí. La operación de copia sobre escribe las programaciones de Mezclar previamente existentes en el destino.

6. Guarde la Mezcla de Canción en la pantalla [CANCIÓN] → [MEZCLAR] → [GUARDAR].
Las programaciones copiadas de la Interpretación deben ser guardadas como información de Mezclar Canción.
7. Guarde la información de Canción en un aparato de guardado USB en el modo Archivo (pág. 98) antes de apagar la corriente.

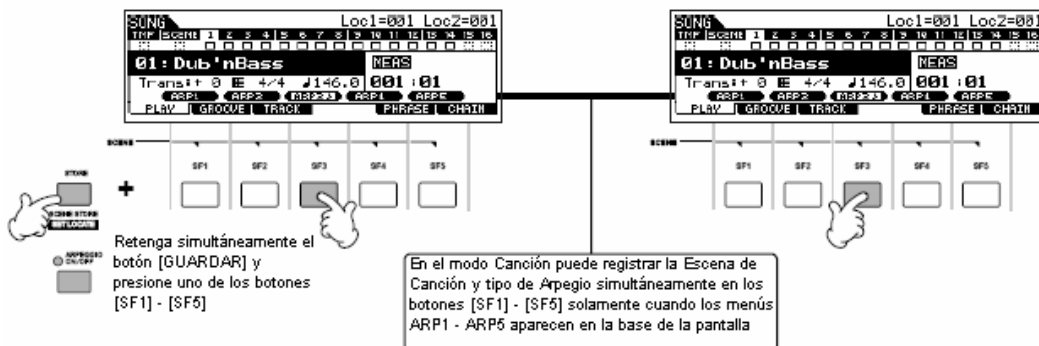
NOTA Las explicaciones aquí también aplican al modo de Patrón.

Registrar una Escena de Canción y tipo de Arpegio simultáneamente en los botones [SF1] – [SF5]

Las Escenas de Canción y tipos de Arpegio pueden ser registrados en los botones [SF1] – [SF5] (cuando los elementos del menú ARP1 – ARP5 son mostrados en la base de la pantalla). Estas programaciones son guardadas como información de Canción. La Escena de Canción es una poderosa función que le permite guardar cinco "instantáneas" diferentes de importantes parámetros de Canción relacionados – incluyendo transponer, tempo, estado de silenciar pista y los controles de sonido básico/mezclar (todas las programaciones de parámetros controlables desde las Perillas con la luz de [BALANCE/ENVIAR] o [TONO] encendida, y los deslizadores de Control). Puede llamar tanto la Escena de Canción y tipo de Arpegio simultáneamente simplemente presionando uno de los botones [SF1] – [SF5] (cuando ARP1 – ARP5 son mostrados en la base de la pantalla en el modo de Canción).

● Registrar una Escena de Canción y tipo de Arpegio simultáneamente en los botones [SF1] - [SF5].

● Llamar una Escena de Canción y tipo de Arpegio simultáneamente desde los botones [SF1] - [SF5].



■ Llamar una Escena de Canción y tipo de Arpeggio durante la grabación

Los menús ARP1 – ARP5 aparecen también en la pantalla [F3] ARP en el modo Grabar Canción así como en la pantalla [F1] TOCAR en el modo Tocar Canción. (Estos indican que puede cambiar la Escena de Canción y tipo de Arpeggio simultáneamente durante la grabación de Canción desde la pantalla [F3] ARP.

■ Grabar cambios de Escena de Canción en una Canción

Cada Canción contiene una pista de Escena en la cual puede grabar cambios de Escena. Cuando RecPista esta puesto en "escena" en el paso 4 descrito en la pág. 88 puede grabar cambios de escena desde cualquier pantalla (inclusive desde aquellas en las que ARP1 – ARP5 no son mostradas) presionando los botones [SF1] – [SF5] durante la grabación.

NOTA Las explicaciones sobre Arpeggio aquí también aplican al modo de Patrón.

NOTA Como en modo de Voz y el modo de Interpretación, los tipos de Arpeggio pueden solamente ser registrados en los botones [SF1] – [SF5] cuando el botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGGIO] es apagado.

NOTA Para detalles sobre como seleccionar un tipo de Arpeggio en el modo Canción/modo Patrón, consulte la pág. 80.

Editar la Canción grabada

El modo Editar Canción y modo Trabajo de Canción puede usarse para editar o cambiar la información de la Canción ya grabada. El modo Editar Canción le permite cambiar la información e insertar nueva información si es necesario. Esto incluye información de nota así como información diferente, como cambios de programa (Voz) y mensajes de cambio de control MIDI. El modo de Trabajo de Canción, por otro lado, proporciona una variedad comprensiva de herramientas que puede usar para transformar la información grabada – como limpiar el cronometrado (Subdivisión), transposición, cambiar la velocidad de las notas, modificar el largo de las notas y otras útiles operaciones para alterar el sonido. También incluye una variedad de convenientes operaciones como copiar o borrar información. La mayoría de estas operaciones pueden ser llevadas a cabo ya sea en una pista completa o un rango seleccionado de medidas en la pista.

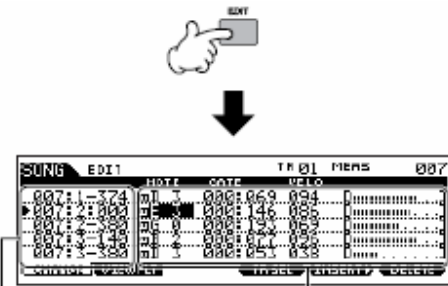
NOTA Las explicaciones aquí también aplican al modo Patrón.

■ Editar la información de Canción grabada por el evento MIDI (en el modo Editar Canción)

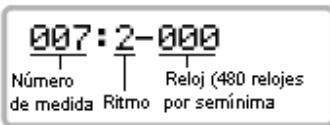
1 Presione el botón [CANCIÓN] para ingresar al modo de Tocar Canción, luego seleccione una Canción a ser editada.

2 Ingrese al modo Editar Canción presionando el botón [EDITAR] (la luz enciende), luego presione el botón [F1] CAMBIAR para llamar la pantalla de lista de evento

MIDI.



Posición de Canción



3 Seleccione una pista a ser editada.

Seleccione uno de los tres tipos de pista disponibles presionando el botón [F4] TR SEL (Seleccionar Pista). Cada presión del botón alterna entre los tipos de pista.

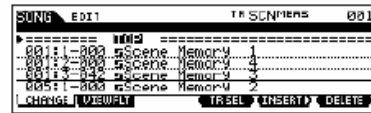
Para seleccionar una de las pistas de Patrón (1-6), asegúrese que la pantalla 1 – 16 de editar pista es seleccionada (ver abajo), luego gire el botón [SELECCIONAR PISTA] y presione cualquiera de los botones [1] – [16].



1 - Pantalla editar pista 16



Pantalla editar pista de Escena Botón [F4]



Pantalla de editar pista de Tempo Botón [F4]



Botón [F4]

4 Editar los eventos MIDI de la Canción.

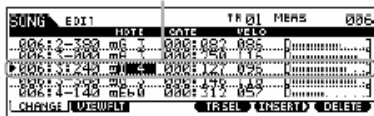
● Editar/Eliminar los Eventos Existentes

Para editar la información en la Lista de Evento use los botones de subir/bajar del cursor para marcar el evento específico que quiere editar y use los botones izquierda/derecha del cursor para marcar el tipo de información o parámetro a ser editado. Luego, cambie el valor como sea necesario usando los botones [INC/SI] y [DEC/NO] o el disco de información.

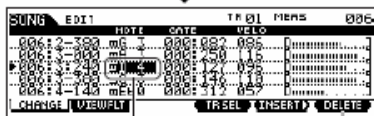
La línea completa del evento editado parpadeará en la pantalla. Presione el botón [ENTER] para realmente ingresar la información editada (la línea completa del evento editado dejará de parpadear). Para abortar una edición simplemente marque una nueva ubicación de evento sin presionar el botón [ENTER].

Presione el botón [F6] para eliminar el evento en la ubicación actual.

Cuando cambie el valor, la línea completa parpadeará en la pantalla indicando que esta siendo editada y no es fijada aún.



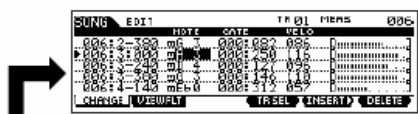
Botón [ENTER]



La línea deja de parpadear y el valor es realmente ingresado. Presione el botón [F6] para eliminar el evento en la ubicación actual.

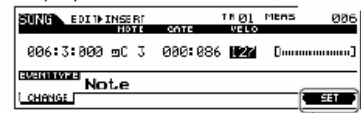
● Insertar Nuevos Eventos

Para insertar un evento, use los botones de cursor subir/bajar para marcar un evento en el punto deseado en la medida de pista, ritmo, reloj – esta es la ubicación en la cual el nuevo evento será insertado. Luego, siga los pasos abajo.



Presione el botón [F] o el botón [ALII] para abortar y regresar a la pantalla de Lista de Evento principal.

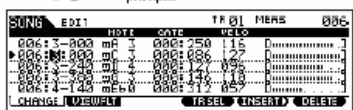
Botón [F6]



Botón [F1]

Presione el botón [F] PROGRAMAR para realmente insertar el evento mostrado en la pantalla y permanecer en la pantalla. Si desea insertar el tipo de evento actualmente mostrado en la pantalla varias veces use [F] PROGRAMAR y presione el botón [F] o [ALII] para regresar a la pantalla de Lista de Evento principal.

Presione el botón [ENTER] para realmente insertar el evento y regresar a la pantalla de Lista de Evento principal.



En la pantalla de Lista de Evento puede editar varios tipos de eventos como Voz, volumen y balance así como eventos de nota. Esto significa que puede, por ejemplo, ingresar cambios de Voz a la mitad de una pista, aún si la pista fue grabada usando solamente una Voz.

NOTA Para detalles sobre los eventos MIDI manejados en la pantalla de Lista de Evento ve la pág. 182.

NOTA Si encuentra la pantalla demasiado confusa, puede filtrar ciertos tipos de evento con el Filtro de Vista. Simplemente presione el botón [F2] FILTRO DE VISTA y seleccione los tipos de evento que quiere sean mostrados. Para detalles, consulte la pág. 182.

5 Presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar su información editada.

Ya que la Canción puede ser reproducida dentro del modo Editar Canción, puede escuchar instantáneamente y revisar los cambios que ha hecho mientras editaba. Si quiere escuchar solo la pista editándose, use la función Solo (pág. 75).

6 Edite otras pistas como requiera repitiendo los pasos del 3 al 5 como desee.

7 Después de editar, presione el botón [CANCIÓN] para regresar al modo Tocar Canción.

8 Guarde la información de Canción editada en un aparato de guardado USB (pág. 98) antes de apagar la corriente.

■ Transformar la información grabada y otras operaciones – modo Trabajo de Canción

El modo de Trabajo de Canción tiene una amplia variedad de operaciones para cambiar y trabajar con la información de Canción. Virtualmente todos los Trabajos comparten el mismo procedimiento, así que solamente explicaremos uno de ellos aquí – Subdividir, lo que le permite limpiar el cronometrado de una pista previamente grabada.

En el siguiente ejemplo, este pasaje musical ha sido escrito con valores de semínima y octava exactos.



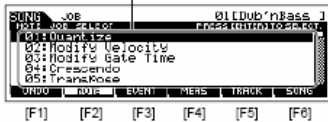
Aún cuando piense que puede haber grabado el pasaje fielmente, su interpretación actual puede estar ligeramente adelante o detrás de ritmo (o ambos). La Subdivisión le permite alinear todas las notas en una pista de forma que el cronometrado es absolutamente fiel al valor de la nota especificada.

1 Presione el botón [CANCIÓN] para entrar al modo Tocar Canción, luego seleccione una Canción para la cual el Trabajo va a ser aplicado.

2 Presione el botón [TRABAJO] para ingresar al modo Trabajo de Canción.

Como se muestra abajo, los Trabajos son divididos en seis grupos principales, cada uno de los cuales es seleccionado usando los botones [F1] – [F6].

Indica la Lista de Trabajo. Ya que todos los Trabajos no pueden ser mostrados simultáneamente necesitará usar los botones de cursor para desplazar la pantalla para encontrar el Trabajo deseado.

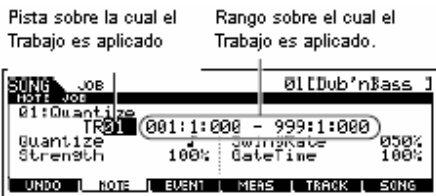


[F1] DESHACER	Funciones de deshacer (Cancelar el trabajo)/Rehacer ejecutado (restablecer el Trabajo ejecutado)
[F2] NOTA	Trabajo de Información de Nota
[F3] EVENTO	Trabajo de Evento
[F4] MEDIDA	Trabajo de Medición
[F5] PISTA	Trabajo de Pista
[F6] CANCIÓN	Trabajo de Canción

3 Presione el botón [F2] NOTA, mueva el cursor a "01: Subdividir" luego presione el botón [ENTER] para llamar la pantalla de Trabajar Subdividir.

4 Programe los parámetros de Trabajo relevantes.

Después de especificar la pista y rango sobre el que el Trabajo va a ser aplicado, programe Subdividir en "1" (octava nota) de acuerdo al ejemplo de notación anterior. Ponga la Fuerza en "100%" Rango de Oscilación en "050%", y el Tiempo de Entrada en "100%". Con relación a estos parámetros consulte la pág. 183.



NOTA Programe el valor de Subdividir que corresponde a las notas de valor más pequeño en la pista con la que está trabajando. Por ejemplo, si la información fue grabada con ambas semínimas y notas octavas, use la nota octava para el valor subdividido.

5 Presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

Después de que el Trabajo ha sido terminado, aparece un mensaje "Terminado" y la operación regresa a la pantalla original.

PRECAUCIÓN

Un mensaje de "Ejecutando..." es mostrado cuando toma una pequeña cantidad de tiempo ejecutar el Trabajo. Nunca intente apagar la corriente mientras el trabajo se esté ejecutando. Apagar la corriente en este estado provoca la pérdida de toda la información de usuario.

6 Presione el botón [CANCIÓN] para regresar al modo de Tocar Canción, luego presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la Canción sobre la cual el Trabajo es aplicado.

Si está satisfecho con el resultado del Trabajo, vaya al paso 7. Si no, ejecute el DESHACER Trabajo en la pantalla [F1] DESHACER en el modo Trabajo de Canción para restablecer la información a su estado anterior, luego pruebe el Trabajo de nuevo

7 Guarde la información de Canción en un aparato de guardado USB en el modo Archivo (pág. 98) antes de apagar la corriente.

Además a Subdividir encontrará una variedad de otros útiles y poderosos Trabajos en el modo Trabajo de Canción (pág. 183) y modo de Trabajo de Patrón (pág. 199).

Ubicación de Canción

El modo de Tocar Canción tiene una conveniente función de Ubicación que le permite brincar a las partes de una canción especificadas por el usuario. Esto le permite asignar un número de medida específico en la Canción seleccionada, e instantáneamente brincar a la medida asignada – ya sea durante la reproducción o cuando la Canción es detenida. Se pueden asignar dos Ubicaciones.

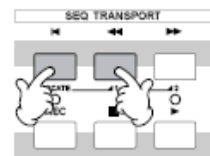
■ Asignar Ubicaciones

Seleccione la medida deseada en la Canción grabada para Ubicación. (Marque "MEAS" y use los botones [INC/S] y [DEC/NO] o disco de información.) Luego, para asignar la medida de la Ubicación 1, simultáneamente retenga el botón [PROGRAMAR UBICACIÓN] y presione el botón [◀] (Regresar). Para asignar la Ubicación 2 use el botón [▶] (Adelantar).



■ Saltar a una Ubicación asignada

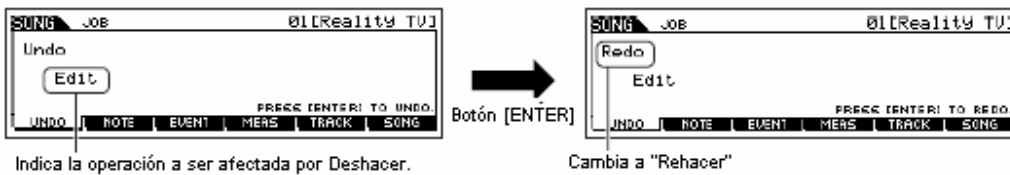
Para instantáneamente saltar a la Ubicación 1 o 2 asignada, simultáneamente retenga el botón [PROGRAMAR UBICACIÓN] y presionando el botón [◀] (Regresar (para la Ubicación 1) o el botón [▶] (Adelantar) (para la Ubicación 2).



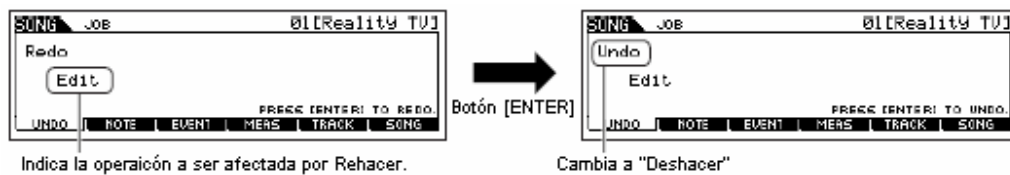
CONSEJO Usar las funciones de Deshacer/Rehacer

Si no está satisfecho con los resultados de un Trabajo recién ejecutado, o quiere escuchar la diferencia del sonido antes y después de usar un Trabajo puede usar la conveniente función de Deshacer y Rehacer. Después de cambiar la información con un Trabajo particular repita los pasos 1 – 4 como desee.

1. Presione el botón [CANCIÓN] para regresar al modo Tocar Canción, luego presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la Canción como fue cambiada por el Trabajo. Esto le permite revisar los resultados del Trabajo.
2. Después de detener la Canción, presione el botón [TRABAJO] seguido por el botón [F1] DESHACER para llamar la pantalla de Deshacer. Presione el botón [TRABAJO] seguido del botón [F1] DESHACER para llamar la pantalla Deshacer. Presione el botón [ENTER] para ejecutar Deshacer. La información de Canción es restaurada a su estado anterior.



3. Presione el botón [CANCIÓN] para regresar al modo Tocar Canción, luego presione el botón [▶] (Tocar) para tocar la Canción. Esto le permite revisar el sonido antes de realmente cambiarlo con el Trabajo.
4. Después de detener la Canción, presione el botón [TRABAJO] seguido del botón [F1] DESHACER para llamar la pantalla Deshacer. Presione el botón [ENTER] para ejecutar Rehacer. Esto le permite "rehacer" el Trabajo, restaurando la Canción a los cambios que hizo antes de usar el Deshacer en el paso 2 anterior.



- NOTA** Deshacer/Rehacer se aplica a la mayoría de las operaciones recientes (Trabajo, Editar, Grabar, etc.)
- NOTA** El Trabajo Deshacer/Rehacer está también disponible en el modo Trabajo de Patrón.

Parámetros de Mezclar Edición para terminar una Canción (en el modo Mezclar/modo Editar Mezclar)

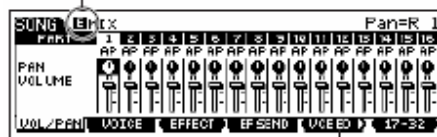
En este paso final (diferente a guardar su preciado trabajo, que cubriremos más adelante), puede mezclar sus pistas con la función Mezclar Canción – ajustar la programación de balance de volumen y ajuste de todas las partes y ajustar los niveles de efecto.

- NOTA** Las explicaciones aquí aplican al modo de Patrón.

- 1 Presione el botón [CANCIÓN] para entrar al modo de Tocar Canción, luego seleccione una Canción para la que las ediciones de Mezclar hayan sido hechas.
- 2 Entre al modo de Mezclar Canción presionando el botón [MEZCLAR] (la luz enciende).

Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1] – [F4], luego edite los parámetros en cada pantalla.

Si altera cualquier parámetro, el indicador [E] aparecerá en la izquierda superior de la pantalla.



Presione el botón [F5] VCE ED para entrar al modo Editar Mezclar voz (pág. 203).

Puede usar el modo Mezclar Canción para las funciones de mezclar simple. Para información sobre los parámetros disponibles consulte la pág. 203.

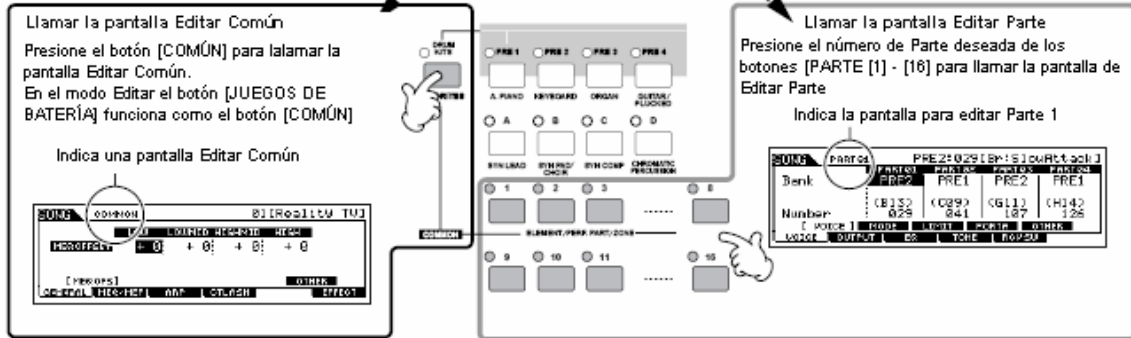
Si desea editar más detalladamente los parámetros de Mezclar, ingrese el modo de Editar Mezclar Canción.

- 3 Presione el botón [EDITAR] para entrar al modo de Editar Mezclar Canción.

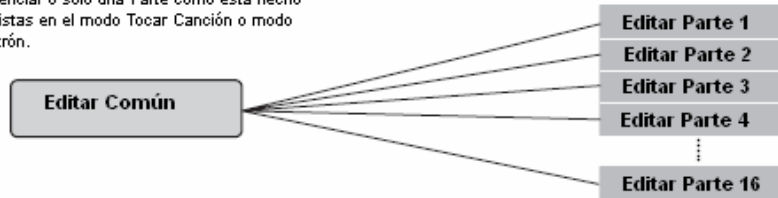
4 Llame la pantalla de Editar Común o la pantalla Editar Parte.

Use Editar Parte para editar los parámetros de cada Parte. Use Editar Común para editar los parámetros de todas las Partes.

Mientras esté en el Modo Editar Mezclar Canción puede cambiar entre la pantalla de Editar Común y la pantalla de Editar Elemento como se muestra.



NOTA Puede silenciar o solo una Parte como está hecho con las pistas en el modo Tocar Canción o modo Tocar Patrón.



5 Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1] – [F5] y los botones [SF1] – [SF5], luego edite los parámetros en cada pantalla.

Para detalles sobre los parámetros disponibles consulte la pág. 190.

6 Repita los pasos 4 – 5 como desee.

7 Guarde las programaciones de Mezclar Canción editadas en la memoria de Usuario interna (DRAM) con la información de Canción o guárdela en la memoria interna (Flash ROM) como información de Plantilla de Mezclar.

Después de presionar el botón [SALIR] para regresar al modo de Mezclar Canción presione el botón [GUARDAR] para entrar al modo Guardar Mezclar Canción, luego presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Guardar (pág. 98).

8 Antes de apagar la corriente, guarde las programaciones de Mezclar Canción en un aparato de guardado USB como información de Canción en el modo Archivo (pág. 98).

Ya que las plantillas de Mezclar Canción son guardadas como información de Sistema (pág. 150) en el Flash ROM, la información es mantenida aún cuando la corriente es apagada.

CONSEJO Guardar las programaciones de Mezclar como una Plantilla

Puede guardar las programaciones de Mezclar creadas en el modo Canción y el modo Patrón como información de Plantilla Mezclar. Si está guardando las programaciones Mezclar como información de Plantilla puede llamar las mismas programaciones de Mezclar en otra Canción o Patrón con una simple operación.
Para detalles sobre llamar una plantilla, consulte la pág. 77.

CONSEJO Cadena de Canción

Esta función permite que las Canciones sean “encadenadas” para reproducción secuencial automática. En esta sección pruebe usar las funciones de Cadena de Canción con las Canciones Demo.

1. Presione el botón [F6] CADENA para llamar la pantalla Cadena de Canción.

Desde esta pantalla puede programar y tocar sus secuencias de Canción personalizadas.



2. Programe el orden deseado de las Canciones

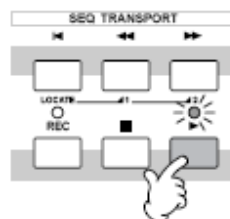
Mueva el cursor a “001” usando los botones de cursor y seleccione la Canción deseada usando el Disco de Información, o los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO]. Asimismo, asigne las otras Canciones a las ubicaciones 002, 003, 004 y así.

Además los siguientes parámetros pueden ser programados en la Cadena de Canción

Salto	Salta atrás (ignora) el número de cadena seleccionado y continúa la reproducción desde el siguiente número de cadena.
Parar	Detiene la reproducción de Cadena de Canción en ese número de cadena. Puede reiniciar la reproducción de la Cadena de Canción desde el siguiente número de cadena presionando el botón [▶] (Tocar).
fin	Indica la marca final de la información de Cadena de Canción

3. Toque la Cadena de Canción.

Mueva el cursor a la parte superior de la pantalla de Cadena de Canción y presione el botón [▶] (Tocar) para iniciar la reproducción.



Cuando la Cadena de Canción programada en el paso 2 alcanza el final, la reproducción se detiene automáticamente. Presione el botón [■] (Parar) durante la reproducción para detener la reproducción de Cadena de Canción.

NOTA La Cadena de Canción solamente puede ser reproducida en la pantalla de Cadena de Canción y no desde ninguna otra pantalla.

CONSEJO Editar una Mezcla usando las Perillas (en el modo Canción/modo Patrón)

Las cuatro perillas en la izquierda superior del instrumento no solamente son para ajustar las programaciones de Mezclar Canción/Patrón mientras tocan (en el modo Tocar Canción/Tocar Patrón). Que es modo, puede usarlos para editar las programaciones de Mezclar en los modos de Editar Mezclar Canción/Editar Mezclar Patrón.

Para detalles sobre los parámetros editados por las perillas, vea las descripciones en el modo de Interpretación (pág. 65).

● Cuando el indicador [BALANCE/ENVIAR] es encendido:

BALANCE	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Balance →[F2] SALIDA→[SF1] VOL/BALANCE→Balance	Pág. 191
REVERBERANCIA	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Balance →[F2] SALIDA→[SF2] ENVÍO EF→Rev.Envío	Pág. 191
COROS	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] →[EDITAR] →selección de Balance →[F2] SALIDA→[SF2] ENVÍO EF→EnvCoro	Pág. 191
TEMPO	Tempo de la Canción/Patrón actual	Pág. 74

● Cuando el indicador de [TONO] es encendido:

CORTE	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Parte →[F4] TONO→[SF2] FILTRO→Corte	Pág. 191
RESONANCIA	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Parte →[F4] TONO→[SF2] FILTRO→Resonancia	Pág. 191
ACOMETIDA	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Parte →[F4] TONO→[SF4] AEG → Acometida	Pág. 191
LIBERAR	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR] →selección de Parte →[F4] TONO→[SF2] AEG → Liberar	Pág. 191

● Cuando el indicador [ARP FX] es encendido:

OSCILAR	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR]→[EDITAR]→[COMÚN]→[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Oscilar	Pág. 190
TIEMPO DE ENTRADA	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR]→[EDITAR]→[COMÚN]→[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaTiempoEntrada	Pág. 190
VELOCIDAD	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR]→[EDITAR]→[COMÚN]→[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→MedidaVelocidad	Pág. 190
DESMULTIPLICAR	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR]→[EDITAR]→[COMÚN]→[F3] ARP→[SF3] TOCAR FX→Desmultiplicar	Pág. 190

● Cuando el indicador [EQ] es encendido:

BAJO	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR]→selección de Parte →[F3] EQ→Ganancia Baja	Pág. 191
MEDIO BAJO	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR]→selección de Parte →[F3] EQ→Ganancia Media	Pág. 191
MEDIO ALTO		-
ALTO	[CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→[MEZCLAR] → [EDITAR]→[F3] EQ→Ganancia Alta	Pág. 191

● Cuando ambos indicadores [BALANCE/ENVIAR] y [TONO] son encendidos (presionándolos simultáneamente):

ASIGNAR A	Ajusta los parámetros asignados a estas perillas en la pantalla [UTILIDAD]→[F4] ASIG CTL→[SF2] ASIGNAR	Pág. 71
SIGNAR B		
SIGNAR 1	Depende de las programaciones de la voz asignadas a la parte actualmente seleccionada.	Pág. 70
SIGNAR 2		

NOTA Además de las funciones anteriores, los parámetros de Efecto Master relacionados ([CANCIÓN] o [PATRÓN]→selección de Canción/Patrón→ [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] MEQ/MEF→[SF2] MEF) pueden asignarse a estas cuatro perillas y las perillas pueden usarse para estas asignaciones presionando los botones [ARP FX] y [EQ] simultáneamente para encenderlas. Los parámetros particulares asignados a las cuatro perillas pueden ser programados en la pantalla [UTILIDAD] →[F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

CONSEJO Editar una Mezcla usando los deslizadores de Control (en el modo Canción/modo Patrón

[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F2] SALIDA → [SF1] VOL/BALANCE → Volumen

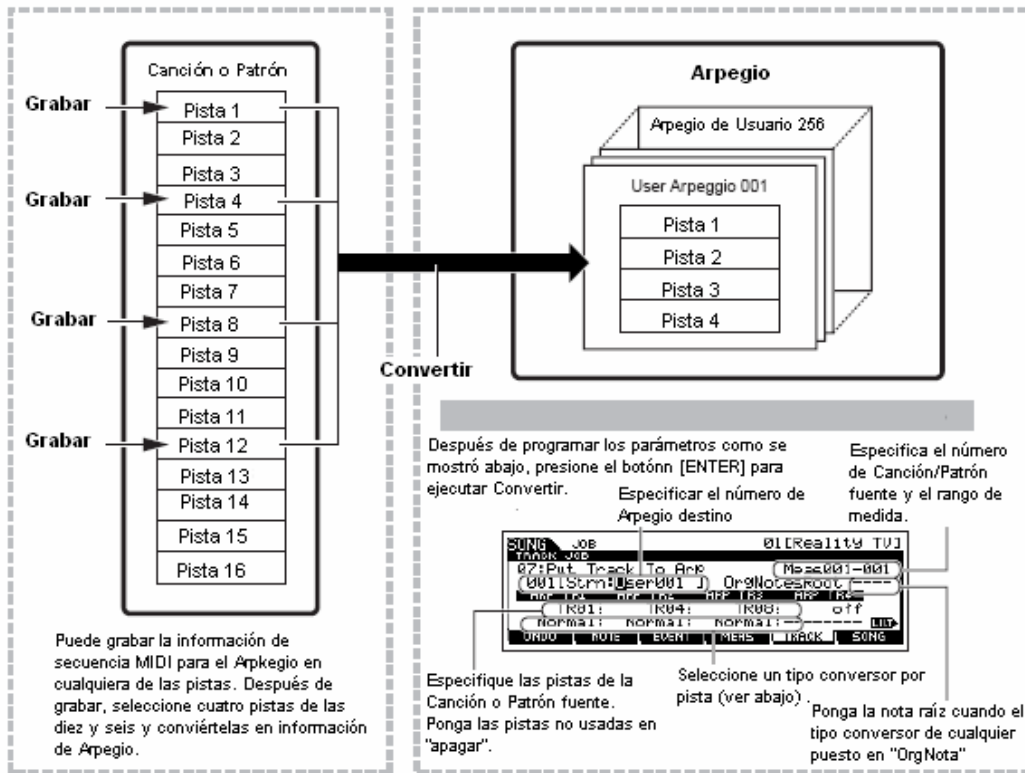
En el modo Canción/Patrón, los cuatro deslizadores de Control le permiten ajustar independientemente los niveles de las Partes (Voces), permitiéndole controlar el balance global de las Partes.

NOTA El uso inadvertido de los deslizadores puede provocar que no haya sonido. Si esto ocurre mueva los deslizadores hacia arriba.

CONSEJO Crear un Arpeggio

Además de usar los Arpeggios prefijados también puede crear su propia información de Arpeggio propia. Actualmente no hay operación directa para grabar Arpeggios. Primero, tiene que grabar una Frase en una pista de Canción o Patrón. Luego, use la función de Trabajo de Canción o Patrón apropiada para convertir la información en información de Arpeggio.

1. Grabe la información de secuencia MIDI a ser usada como la base para la base del Arpeggio en una Canción o Patrón.
2. Convierta la información de secuencia MIDI (grabada en la Canción o Patrón) como información de Arpeggio.



■ **Determinar como es convertida la información de Canción/Patrón a un Arpeggio – Tipo de Conversión**

La información de secuencia MIDI (de las pistas de Canción/Patrón) pueden ser convertidas a información de Arpeggio en una de tres formas, de acuerdo a los tipos de Conversión abajo. Estos tipos también pueden ser seleccionados independientemente para cada pista destino – proporcionando enorme flexibilidad y control de interpretación.

Normal	El Arpeggio es reproducido usando solamente la nota tocada y sus notas octavas.
Fijo	Tocar cualquier nota(s) activará la misma información de secuencia MIDI.
NotasOrg (Notas Originales)	Básicamente igual a "Fijo" con la excepción de que las notas de reproducción de Arpeggio difieren de acuerdo al acorde tocado.

Crear una Canción

Grabe la información de secuencia MIDI en una pista de Canción o Patrón, viendo las instrucciones previas en este capítulo como sea necesario.

● Crear un patrón de ritmo (usando una Voz de Batería)

Pista 1	Grabar un patrón de ritmo básico usando varios instrumentos de batería	→ Convertir vía "Fijo"
Pista 2 - 4	Grabar un patrón de ritmo diferente usando un instrumento de batería específico en cada pista.	→ Convertir vía "Normal"

● Crear una línea baja (usando una Voz Normal)

Pista 1	Grabar una línea baja usando una tecla específica deseada (raíz)	→ Convertir vía "OrgNota" después de que OrgNotasRaíz es programado
Pista 2 - 4		→ apagar

● Crear una parte de fondo de guitarra (usando una Voz de Mega Teclado)

Pista 1	Grabar una parte de fondo de guitarra usando una tecla específica deseada (raíz)	→ Convertir vía "Normal"
Pista 2	Grabar un ritmo diferente usando uno de los sonidos "especiales", como un silenciar dedo o ruido de rasgado	→ Convertir vía "Fijo"
Pista 3 - 4		→ apagar

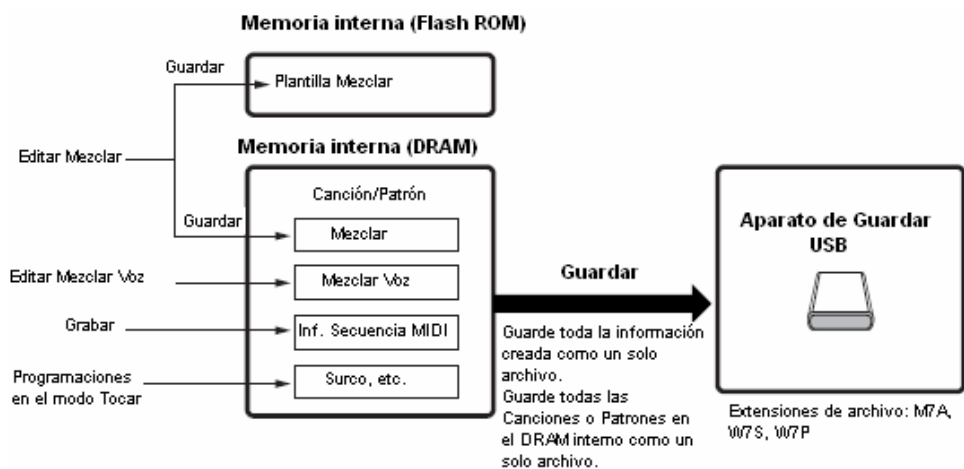
NOTA Hasta 16 números de nota únicos pueden ser grabados en la pista Arpegio. (Esto no aplica a múltiples instancias del mismo número de nota). Si más de 16 diferentes números de nota han sido grabados en la información de secuencia MIDI, la operación de Convertir reduce las notas en exceso del límite. Debido a esto, tenga cuidado de grabar solamente hasta 16 diferentes notas cuando cree un Arpegio, especialmente cuando use las cuatro pistas.

■ Tipo de Conversión que determina como la información de Canción/Patrón es convertida a la información de Arpegio
La información de Arpegio creada vía las instrucciones anteriores es guardada en el Flash ROM interno, lo que significa que no será perdida, aún si apaga la corriente. Cuando guarde la información de Arpegio en un aparato de guardado USB, ponga el tipo de archivo (TIPO) en "Todos" o "UsrArp" en el paso 3 descrito en la pág. 99

Guardar/Salvar la Canción/Patrón creado

La información de Canción/Patrón creado reside en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente es apagada, siempre debe guardar cualquier información residente en el DRAM en un aparato de guardado USB en el modo de Archivo antes de apagar la corriente. Favor de notar que las programaciones de Mezclar editadas deben ser guardadas antes de salvar en un aparato de guardado USB.

NOTA Ya que las plantillas Mezclar son guardadas como información de Sistema en el Flash ROM, la información es mantenida aún cuando la corriente es apagada.

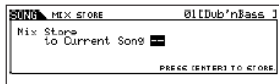


Guardar las programaciones de Mezclar Canción/Mezclar Patrón en memoria interna

[MEZCLAR] → [GUARDAR]

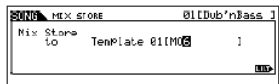
■ **Guardar las programaciones de Mezclar como una parte de una Canción**

Presione el botón [GUARDAR] para entrar al modo Guardar Mezclar Canción/Guardar Mezclar Patrón, luego seleccione "Guardar la Canción Actual" usando el disco de información, el botón [INC/SI] o el botón [DEC/NO]. Luego presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Guardar. Las programaciones de Mezclar son guardadas realmente en Canción/Patrón ejecutando la operación de Guardar,



■ **Guardar las programaciones de Mezclar como una Plantilla de Mezclar**

Presione el botón [GUARDAR] para ingresar al modo Guardar Mezclar Canción/Guardar Mezclar Patrón, luego seleccione "Guardar en Plantilla" usando el disco de información, el botón [INC/SI] o el botón [DEC/NO]. Luego presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación Guardar. Puede cargar la Plantilla Mezclar guardada para otras Canciones y Patrones.



PRECAUCIÓN

El programa de Mezclar actualmente editado será perdido cuando seleccione una Canción/Patrón diferente o vaya a un modo diferente sin guardarlo. Además, simplemente reproduciendo la Canción/Patrón o recibir cualquier mensaje MIDI desde un instrumento MIDI externo puede cambiar el programa de Mezclar actual. Asegúrese de guardar el programa de Mezclar antes de ejecutar estas operaciones.

Guardar la información de Canción/Patrón en el aparato de guardado USB

[ARCHIVO] → [F2] GUARDAR

PRECAUCIÓN

La información de Canción y Patrón reside temporalmente en el DRAM (pág. 150). Debido a que la información contenida en el DRAM es perdida cuando la corriente se apaga, siempre debe guardar cualquier información en DRAM en un aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

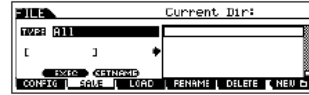
Después de conectar el aparato de guardado USB en este sintetizador siga las instrucciones abajo.

1 Presione el botón [ARCHIVO] para entrar al modo Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y el botón [SF1] ACTUAL

Si el aparato está dividido en varios compartimentos seleccione el compartimiento específico para usar. Si el aparato tiene varios medios (ejem.: discos) insertados, seleccione un número de Abertura específico.

2 Presione el botón [F2] GUARDAR para llamar la pantalla Guardar.

3 Ponga el parámetro TIPO en "Todo".

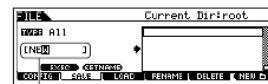


Mueva el cursor a TIPO, luego ponga el tipo de Archivo usando el disco de información, el botón [INC/SI] y [DEC/NO]. Puede seleccionar uno de los siguientes cuatro tipos de archivo para guardar la información de Canción o Patrón. Aquí seleccione "Todo" ya que varios tipos de información han sido creados para completar una Canción.

Todo	Toda la información en esta Memoria de Usuario interna del sintetizador es tratada como un solo archivo (extensión M7A) y puede ser guardado en un aparato de guardado USB.
Toda Canción	Toda la información de Canción de Usuario en esa Memoria de Usuario interna del sintetizador (DRAM) es tratada como un solo archivo (extensión: W7S) y puede ser guardada en una aparato de guardado USB.
Todo Patrón	Toda la información de Patrón de Usuario en la Memoria de Usuario interna (DRAM) de este sintetizador es tratada como un solo archivo (extensión W7P), y puede ser guardada en un aparato de guardado USB.
SMF	La información de pista de Secuencia (1-16) y de pista de Tempo de una Canción/Patrón creada en el modo Canción/Patrón puede ser guardada en un aparato de guardado USB como información de Archivo MIDI Estándar (formato 0).

4 Ingrese un nombre de archivo.

Mueva el cursor a la ubicación de nombre de archivo, luego ingrese un nombre de archivo. Para instrucciones detalladas sobre nombrar, consulte la pág. 38 en la sección de Operación Básica.



Ubicación de ingresar nombre de archivo

5 Si ha creado una carpeta destino, seleccione la carpeta.

Para información sobre como seleccionar una carpeta, consulte la pág. 213. Para información sobre cómo crear/eliminar una carpeta y cambiar el nombre de la carpeta, consulte la pág. 211.

6 Presione el botón [SF1] EJEC para realmente guardar el archivo.

Si está a punto de sobre escribir un archivo existente, la pantalla le pide confirmación. Presione el botón [INC/SI] para ejecutar la operación de Guardar para sobre escribir el archivo existente, o presione el botón [DEC/NO] para cancelar.

PRECAUCIÓN

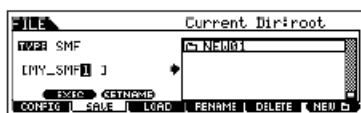
Mientras la información se está guardando/cargando, asegúrese de seguir las siguientes precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de guardado USB.
- No desconecte o conecte el aparato de guardado USB.
- No apague la corriente del instrumento o los aparatos relevantes.

Guardar una Sección de Canción o Patrón como un Archivo MIDI Estándar

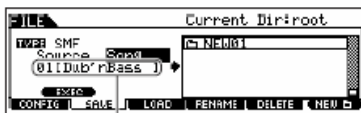
Después de conectar el aparato de guardado USB al instrumento, siga las instrucciones abajo.

- 1. Presione el botón [ARCHIVO] para entrar al modo Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y el botón [SF1] ACTUAL.**
Si el aparato está dividido en varios compartimentos seleccione el compartimiento específico para usar. Si el aparato tiene varios medios (ejem.: discos) insertados, seleccione un número de Abertura específico.
- 2. Presione el botón [F2] GUARDAR para llamar la pantalla de Guardar.**
- 3. Ponga el parámetro TIPO en "SMF".**
- 4. Ingrese un nombre de archivo.**
Mueva el cursor a la ubicación de ingresar nombre de archivo, luego ingrese un nombre de archivo y presione el botón [SF1] EJEC. Para instrucciones detalladas sobre nombrar consulte la pág. 38 en la sección de Operación Básica.



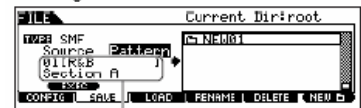
- 5. Seleccione una Canción/Patrón a ser guardado.**

Cuando Guarda una Canción como SMF:



Seleccione un número de Canción

Cuando guarda un Patrón como SMF:



Seleccione un número de Patrón y Sección

- 6. Si ha creado una carpeta destino, seleccione la carpeta.**
Para información sobre como seleccionar una carpeta, consulte la pág. 213. Para información sobre como crear/eliminar una carpeta y cambiar el nombre de una carpeta, consulte la pág. 211.
- 7. Presione el botón [SF1] EJEC para guardar realmente el archivo.**
Si está a punto de sobre escribir un archivo existente, la pantalla le pide confirmación. Presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar la operación Guardar para sobre escribir el archivo existente o presione el botón [DEC/NO] para cancelarlo.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras la información se está guardando/cargando, asegúrese de seguir las siguientes precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de guardado USB.
- No desconecte o conecte el aparato de guardado USB.

No apague la corriente del instrumento o los aparatos relevantes.

📄 NOTA

Cuando cargue un SMF (Archivo MIDI Estándar) ponga el tipo de archivo en "Canción" o "Patrón".

🎵 NOTA

Solamente la información de pista de secuencia (1 – 16) y pista de tiempo de una Canción/Patrón creado en el modo Canción/Patrón puede ser guardado en el aparato de guardado USB como información de Archivo MIDI Estándar (formato 0). Las programaciones de Mezclar no serán guardadas en un Archivo MIDI Estándar. Si desea guardar la Canción/Patrón completa, incluyendo las programaciones de Mezclar, ponga el tipo de archivo en "Todo" o "TodaCanción" o "TodoPatrón".

Cargar un archivo guardado en un aparato de guardado USB

[ARCHIVO] → [F3] CARGAR

Estas instrucciones describen como llamar la información guardada como un tipo de archivo "Todo (extensión: M7A)" descrito en la pág. 99 desde el aparato de guardado USB al instrumento usando la operación Cargar.

⚠ PRECAUCIÓN

Cargar un archivo (extensión: M7A) a este sintetizador automáticamente borra y reemplaza toda la información existente en la memoria de Usuario. Asegúrese de guardar cualquier información importante en un aparato de guardado USB antes de llevar a cabo cualquier operación de Guardar.

- 1** Presione el botón [ARCHIVO] para entrar al modo de Archivo. Luego presione el botón [F1] CONFIG y [SF1] ACTUAL.

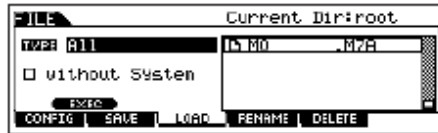
Si el aparato está dividido en varios compartimentos seleccione el compartimiento específico para usar. Si el aparato tiene varios medios (ejem.: discos) insertados, seleccione un número de Abertura específico.

- 2** Presione el botón [F3] CARGAR para llamar la pantalla Cargar.

3 Seleccione un tipo de archivo a ser cargado.

Puede cargar el archivo (extensión: M7A) guardado como "Todo" seleccionando uno de los siguientes tipos de archivo.

Todo	Toda la información en un archivo que está guardado en el aparato de guardado USB como un tipo "Todo" puede ser cargada y restaurada en este instrumento.
Voz	Una Voz especificada en un archivo puede ser individualmente seleccionada y cargada en este instrumento.
Interpretación	Una Interpretación especificada en un archivo puede ser individualmente seleccionada y cargado en este instrumento.
Canción	Una Canción especificada en un archivo puede ser individualmente seleccionada y cargada en este instrumento.
Patrón	Un Patrón especificado en un archivo puede ser individualmente seleccionado y cargado en este instrumento.

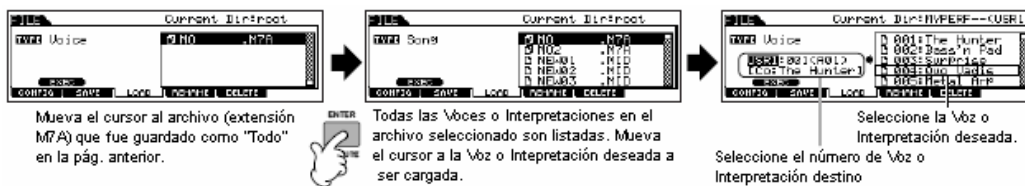


4 Seleccione un archivo () a ser cargado.

Mueva el cursor al archivo (extensión: M7A) QUE FUE GUARDADO COMO "Todo" en una pág. Previa. Cuando Tipo es puesto en "Todo", vaya al paso 5. Cuando Tipo es puesto en algo diferente a "Todo" siga las instrucciones abajo, luego vaya al paso 5.

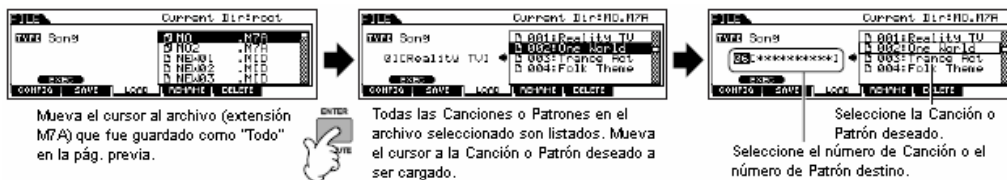
● **Cuando Tipo es puesto en "Voz" o "Interpretación":**

Puede seleccionar y cargar una Voz o Interpretación especificada en el archivo (extensión: M7A) en este instrumento.



● **Cuando Tipo es puesto a "Canción" o "Patrón".**

Puede seleccionar y cargar una Canción o Patrón especificado en el archivo (extensión: M7A) a este instrumento.



⚠ PRECAUCIÓN

Cargar información a este sintetizador automáticamente borra y reemplaza cualquier información existente en la memoria de Usuario. Asegúrese de guardar cualquier información importante en un aparato de guardado USB antes de llevar a cabo ninguna operación de Cargar.

5 Presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Cargar.

Después de que la información ha sido cargada aparece un mensaje "Terminar" y la operación regresa a la pantalla original.

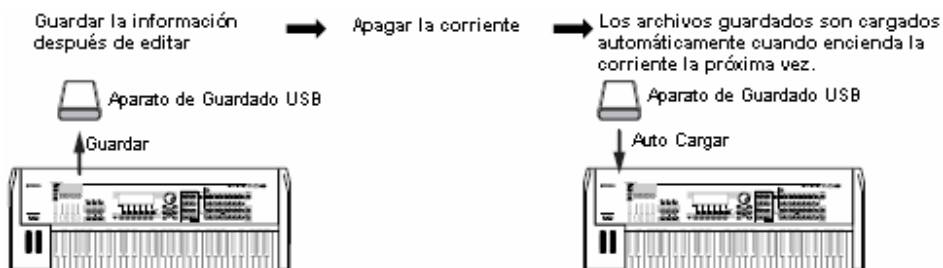
⚠ PRECAUCIÓN

Mientras la información se está guardando/cargando, asegúrese de seguir las siguientes precauciones:

- No quite o expulse el medio del aparato de guardado USB.
 - No desconecte o conecte el aparato de guardado USB.
- No apague la corriente del instrumento o los aparatos relevantes.

CONSEJO Programar un archivo específico para cargar automáticamente cuando la corriente es encendida

El MO es muy fácil de usar y puede crear Voces, Interpretaciones, Patrones y Canciones muy rápidamente en él. Sin embargo, puede haber veces que crear y editar información puede ser extendido a través de varias sesiones. En dicho caso, puede encontrar conveniente hacer que el instrumento cargue automáticamente los archivos apropiados para cuando lo encienda, de forma que pueda retomar fácilmente su edición.



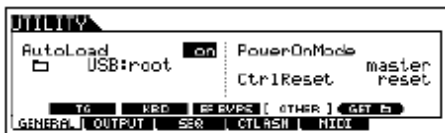
NOTA El parámetro de Auto Cargar es puesto en encendido cuando este sintetizador es enviado de fábrica.

NOTA El tipo de archivo que puede ser automáticamente cargado es "Todos".

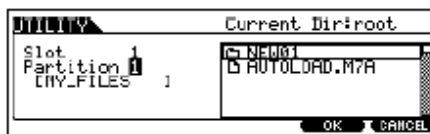
1. Cambie los nombres de los archivos que desea cargar automáticamente cuando la corriente es encendida como se describe abajo y guárdelos juntos en una sola carpeta o en el directorio raíz.

Tipo de Archivo	Nombre de archivo
Todo	AUTOCARGAR M7A

2. Ingrese al modo Utilidad y llame la pantalla Auto Cargar ([UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTROS).
3. Ponga "Auto Cargar" en encender y presione el botón [SF5] OBTENER.



4. Seleccione la carpeta guardada en el paso 1. Si el aparato tiene insertados múltiples medios, seleccione el número de Abertura. Si el aparato está dividido en múltiples compartimientos seleccione el número de Compartimiento.



5. Presione el botón [GUARDAR] para guardar las programaciones como programación de sistema del modo Utilidad.

NOTA Si los archivos Auto Cargar no pueden encontrarse (por ejemplo, un aparato de guardado USB no está instalado correctamente o un aparato de USB que no contenga archivos de Auto Cargar es instalado, etc.) cuando se encienda la corriente, aún con el parámetro de Auto Cargar puesto en encender, la información de Demo Canción/Patrón en el ROM interno será automáticamente cargada.

Conectar el MO a aparatos externos

Conexiones

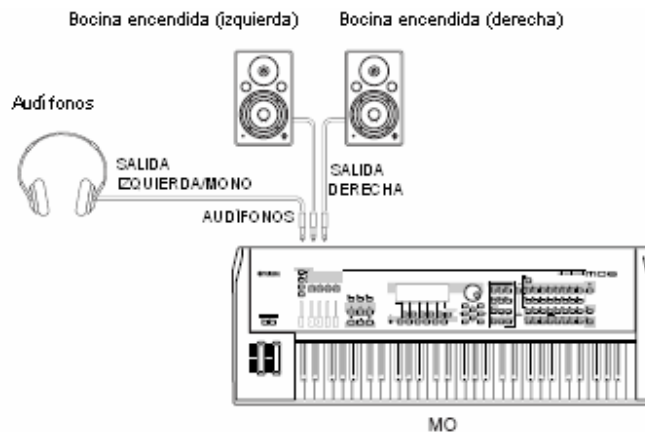
Conectar a Equipo de Audio Externo

Ya que el MO no tiene bocinas integradas necesitará un sistema de audio o un juego de audífonos estéreo para supervisarlo adecuadamente. Alternativamente puede usar un par de audífonos. Hay varios métodos de conectar a equipo de audio externo como se describe en las siguientes ilustraciones.

Salida de Audio

■ Salida Análoga

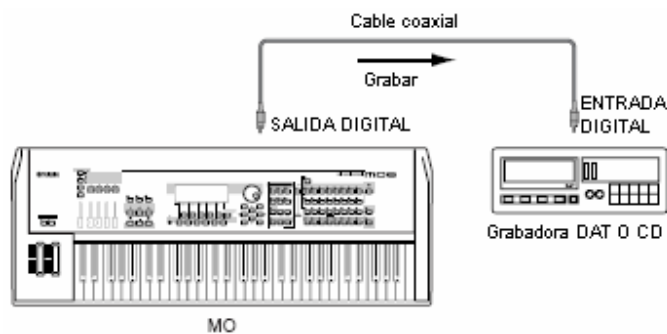
Para reproducción óptima y exacta de los ricos sonidos, efecto e imagen estéreo completa del instrumento use un par de bocinas encendidas. Conecte las bocinas encendidas a los enchufes de SALIDA IZQUIERDA /MONO y Derecho en el panel trasero.



NOTA Cuando use solo una bocina encendida, conéctela al enchufe de SALIDA IZQUIERDA/MONO en el panel trasero.

■ Salida Digital

La salida de sonido a través de los enchufes de salida por análogo también puede ser sacada por digital a través del enchufe de SALIDA DIGITAL. Usando este enchufe de salida digital puede grabar la interpretación de teclado o reproducción de Canción/Patrón de este sintetizador en medios externos (ejem.: UNA grabadora MD) con sonido de excepcional alta calidad.



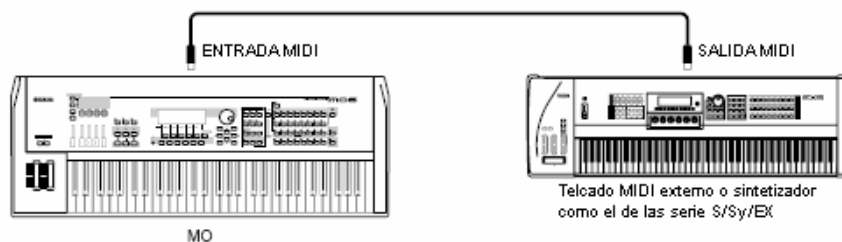
Conectar Instrumentos MIDI Externos

Usando un cable MIDI estándar (opcional) puede conectar un aparato MIDI externo, y controlarlo desde el MO. Asimismo, puede usar un aparato MIDI externo (como un teclado o secuenciador) para controlar los sonidos en el MO. Esta sección introduce varias diferentes aplicaciones de MIDI.

NOTA Cualquiera de las interfaces – MIDI o USB puede usarse para transferencia/recepción de información MIDI. Sin embargo, no pueden usarse al mismo tiempo. Seleccione que conector es usado para transferir información MIDI en el modo Utilidad con la siguiente operación. [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTROS → ENTRADA/SALIDA MIDI (pág. 210).

Controlar desde un teclado MIDI Externo

Use un teclado externo para seleccionar y tocar remotamente las Voces del MO.



Use un Canal de Transmisión y un Canal de Recepción MIDI

Asegúrese de embonar el Canal de Transmisión MIDI del instrumento MIDI externo con el Canal Receptor MIDI del MO. Para detalles sobre programar el Canal de Transmisión MIDI del instrumento MIDI externo vea el Manual del Propietario del instrumento MIDI. Para detalles sobre programar el Canal Receptor MIDI del MO revise los siguientes puntos.

- **En el modo Voz/modo Interpretación (usando el MO como un generador de timbre sencillo)**

Revise el Canal Receptor Básico MIDI con la siguiente operación.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CREcepBásico

Si es necesario, cambie este parámetro al mismo número que el Canal Transmisor MIDI del instrumento MIDI externo.

- **En el modo Canción/modo Patrón (usando el MO como generador de tono multi-timbre)**

Revise el Canal Receptor MIDI para cada parte de la Canción/Patrón con la siguiente operación

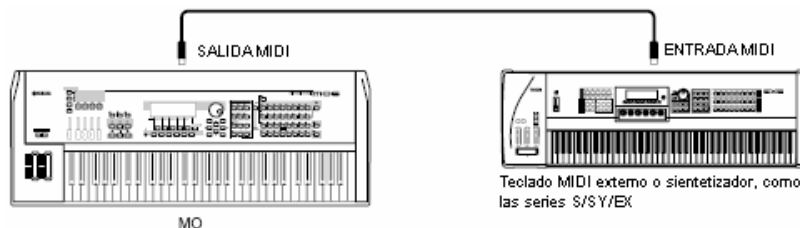
[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → CREcep

Cambie las programaciones de las partes deseadas para coincidir con las programaciones de Canal Transmisor MIDI en el instrumento MIDI externo. Favor de notar que todas las partes cuyo Canal Receptor MIDI es el mismo que el Canal Transmisor MIDI del instrumento MIDI externo son tocados por su interpretación de teclado.

NOTA Las funciones del generador de tono interno difieren dependiendo si el modo Voz/Interpretación (timbre solo, tocar teclado) o el modo Canción/Patrón (multi-timbre, reproducción del secuenciador) esta seleccionado. Para detalles consulte la pág. 134.

Controlar un teclado MIDI externo desde este sintetizador

Esta conexión le permite tocar un generador de tono MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tono, etc.) tocando el MO o reproduciendo la Canción/Patrón del MO. Use esta conexión cuando desee tocar otro instrumento así como el MO.



CONSEJO Dividir el sonido entre el MO y un generador de tono externo por el canal MIDI (Parte 1)

Usando la conexión ejemplo mostrada arriba puede tocar ambos instrumentos y hacer que ambos toque diferentes partes separadamente – por ejemplo, que su interpretación de telado toque el instrumento externo mientras que la Canción/Patrón toca los sonidos del MO.

■ **En el modo Voz/modo Interpretación**

Puede revisar el Canal de Transmisión MIDI en la esquina derecha de la pantalla [F1] TOCAR en el modo Tocar Voz/modo Tocar Interpretación. Si es necesario puede cambiar el Canal de Transmisión MIDI encendiendo el botón [SELECCIONAR PISTA] e ingresando el valor deseado con los botones de Número.

Cuando desee tocar solamente el generador de tono externo, ponga el Volumen Master en "0" o ponga el Control Local en "apagar" con la siguiente operación.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → CtrlLocal

Para detalles sobre como programar el Canal Receptor MIDI del instrumento MIDI externo vea el Manual del Propietario de ese instrumento MIDI.

■ **En el modo Canción/modo Patrón**

Puede revisar el Canal Transmisor MIDI para cada pista en la Canción/Patrón actual con la siguiente operación. Cambie esta programación como sea necesario.

[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [F3] PISTA → [SF1] CANAL

Alternativamente puede programar el destino de salida (generador de tono MIDI interno o externo) para cada pista desde la siguiente pantalla.

[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [F3] PISTA → [SF2] ZIDAS

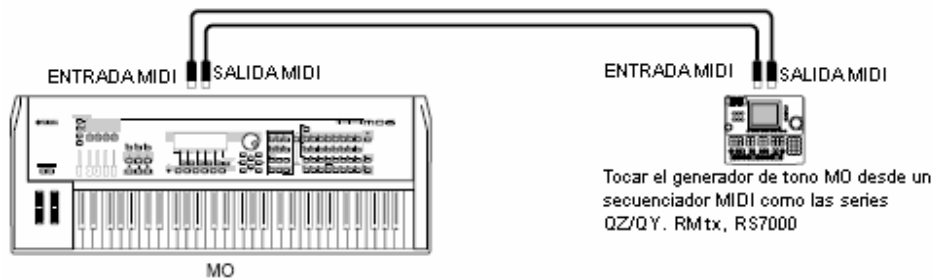
En este caso, necesitará programar el generador de tono externo en operación multi-timbre y programar el Canal Receptor MIDI para cada parte. Para detalles, vea el manual del propietario del generador de tono MIDI externo.

Alternativamente puede dividir su interpretación de teclado y asignarla a diferentes canales MIDI usando las programaciones de Zona en el modo Master. (Ver pág. 125.)

NOTA Las funciones del generador de tono interno difieren dependiendo de si el modo Voz/Interpretación (timbre sencillo, tocar teclado) o el modo Canción/Patrón (multi-timbre, tocar secuenciador) está seleccionado. Para detalles consulte la pág. 134.

■ **Grabar y tocar usando un secuenciador MIDI externo**

En esta conexión ejemplo, la información de canción en el secuenciador MIDI externo toca los sonidos del generador de tono en el MO. La información de canción externa también puede ser grabada en las pistas de Canción/Patrón en el MO.



En Este caso, asegúrese de que el MO está puesto en el modo Canción o modo Patrón. Si el instrumento está puesto en la programación de modo Voz o el modo Interpretación en el que los mensajes MIDI multi-canal no son reconocidos, la información de secuencia externa (conteniendo la información multi-canal) no se reproducirá adecuadamente en el MO. Además, puede tener que hacer ciertas programaciones de sincronización MIDI (ver abajo).

Sincronizar con un instrumento MIDI externo (Master y Esclavo)

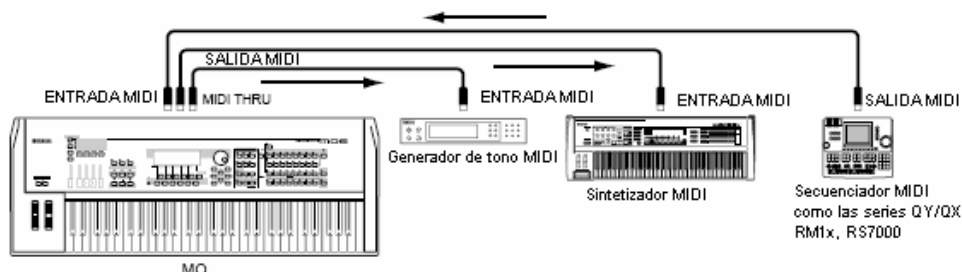
Las Canciones y Patrones de este instrumento pueden ser sincronizadas a la reproducción de un secuenciador externo MIDI. Para hacer esto, un aparato debe ser programado a la operación de reloj interno y el otro (así como todos los otros aparatos a ser controlados) a reloj externo. El aparato puesto en reloj interno sirve como una referencia para todos los aparatos conectados y se llama instrumento "master". Los aparatos conectados programados como reloj externo son llamados "esclavos".

Cuando graba información de reproducción del secuenciador externo MIDI en una Canción/Patrón del MO en el ejemplo de conexión anterior, asegúrese de poner el parámetro de sincronización MIDI en el uso del reloj externo en el modo Utilidad con la siguiente operación.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → Sinc MIDI = MIDI

■ Controlar otro instrumento MIDI vía MIDI THRU

Si TIENE más sintetizadores y generadores de tono que los puertos MIDI puede usar el enchufe MIDI THRU para conectar y controlar los aparatos adicionales. Aquí, la información de reproducción del secuenciador MIDI se usa para tocar los sonidos de otro instrumento MIDI (conectado al conector MIDI THRU) así como el MO. El conector MIDI THRU simplemente redirige cualquier información MIDI recibida (vía ENTRADA MIDI) al instrumento conectado.



En este caso asegúrese de que el MO está puesto en el modo Canción o el modo Patrón. Si el instrumento está puesto en la programación de modo Voz o modo Interpretación en la que los mensajes multi-canal MIDI no son reconocidos, la información de secuencia externa (conteniendo la información multi-canal) no reproducirá adecuadamente en el MO. Además, puede que tenga que hacer ciertas programaciones en el sincronizador MIDI (ver abajo). Asimismo, asegúrese de poner el generador de tono MIDI (conectado al conector MIDI THRU) al modo multi-timbre. Además, necesita poner los parámetros relacionados de la sincronización MIDI del MO para activar el reloj externo de la siguiente pantalla.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → Sinc MIDI = MIDI

CONSEJO Dividir el sonido entre el MO y un generador de tono externo por el canal MIDI (Parte 2)

En este ejemplo de conexión mostrado arriba, puede dividir la reproducción de secuencia entre el MO y otro instrumento conectado al MIDI THRU y hacer que toquen diferentes partes.

Por ejemplo, en el MO asigne las partes de Canción/Patrón a los Canales Receptores MIDI 1 al 9 con la siguiente operación y ponga el resto de las partes (que no serán tocadas) en apagar.

[CANCIÓN] O [PATRÓN] → [F5] MEZCLAR → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → CReceptor

En el generador de tono MIDI asigne las partes a ser tocadas a los Canales Receptores MIDI del 10 al 16 y ponga el resto de las partes (que no serán tocadas) en apagar.

■ Conectar a un MTR (Grabador de Multi-Pista)

Ya que este sintetizador puede recibir el MTC (Código de Tiempo MIDI) y puede transmitir el MMC (Control de Máquina MIDI), puede producir música sincronizando a un MTC – o MMC – multi-pista compatible.

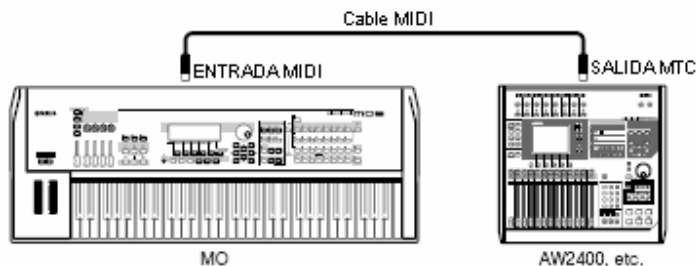
Puede usar dos tipos de control MTR (ilustrado abajo) programando el Sinc MIDI en MTC en el modo Utilidad, con la siguiente operación.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → Sinc MIDI = MTC

🎵 **NOTA** El MTC y MMC están disponibles solamente en el modo Canción

■ Sincronizar el MO a la señal MTC desde un MTR externo

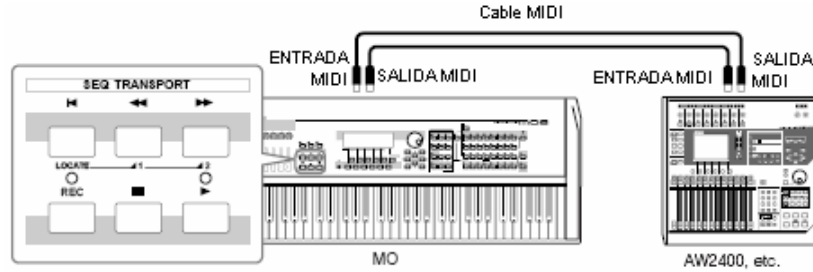
Después de recibir la señal MTC transmitida desde el MTR (cuando la reproducción MTR es iniciada), la Canción seleccionada del MO iniciará, una vez que el tiempo de Compensación de Inicio MTC transcurre (programe desde la pantalla [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → CompensaciónInicio MTC en el modo Utilidad.



🎵 **NOTA** El MTC (Código de Tiempo MIDI) permite la sincronización simultánea de múltiples aparatos de audio vía los cables MIDI estándar. Incluye la información correspondiente a horas, minutos, segundos y marcos. El MO no transmite MTC. Es necesario un instrumento como el AW2400 Yamaha como un MTC master.

● **Controlar un MTR usando MMC transmitido desde el MO**

Puede controlar el inicio/parar y adelantar/rebobinar rápido del MMC compatible MTR desde los botones de TRANSPORTE DE SECUENCIA en el panel delantero del MO, produciendo mensajes MMC vía MIDI.



NOTA El MMC (Control de Máquina MIDI) permite controlar remotamente las grabadoras multi-pista, secuenciadores MIDI, etc. La grabadora MMC compatible multi-pista, por ejemplo, responderá automáticamente a las operaciones de inicio, parar, adelantar rápido y rebobinar llevadas a cabo en el secuenciador controlador, aunque mantiene la reproducción del secuenciador y la grabadora multi-pista alineados.

Conectar a una Computadora

Conectar este instrumento a una computadora vía MIDI abre un mundo completo de posibilidades musicales – como usar software secuenciador para grabar y reproducir composiciones con los sonidos MO o usando el software Editor de Voz/Editor de Multi-Parte (pág. 112) para crear y editar sus propias programaciones de Voz/Mezclar personalizadas (Multis).

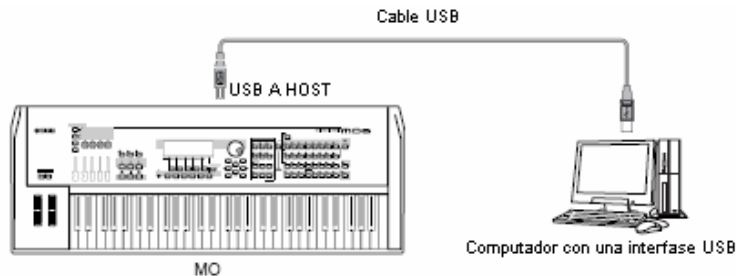
Para usar el instrumento con una computadora vía una conexión USB, necesitará instalar un driver USB-MIDI apropiado.

Usar un conector USB A HOST

Los mensajes MIDI pueden ser transferidos entre el software secuenciador y el MO usando el cable USB. Sin embargo, la información de audio no puede ser transmitida o recibida vía el USB en el MO.

Cuando use una conexión USB, asegúrese de poner el siguiente parámetro en “USB”.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTROS → ENTRADA/SALIDA MIDI = USB



NOTA Los cables USB tienen diferentes conectores en cada extremo: el tipo A y el tipo B. Cuando conecte este sintetizador a la computadora, conecte el tipo A a su computadora y el tipo B al conector USB A HOST. Cuando conecte el sintetizador a la computadora, conecte el tipo A a su computadora y el tipo B al conector USB A HOST.

Canales MIDI y puertos MIDI

La información MIDI es asignada a uno de los diez y seis canales y este instrumento es capaz de tocar simultáneamente diez y seis partes separadas vía estos canales. Mientras un solo cable MIDI está equipado para manejar la información a través de hasta diez y seis canales simultáneamente, una conexión USB es capaz de manejar muchas más – gracias al uso de puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede manejar diez y seis canales y la conexión USB permite hasta ocho puertos, permitiéndole usar hasta 128 canales (8 puerto x 16 canales) en su computadora.

NOTA El bloque generador de tono en este instrumento puede reconocer y usar solo un puerto.

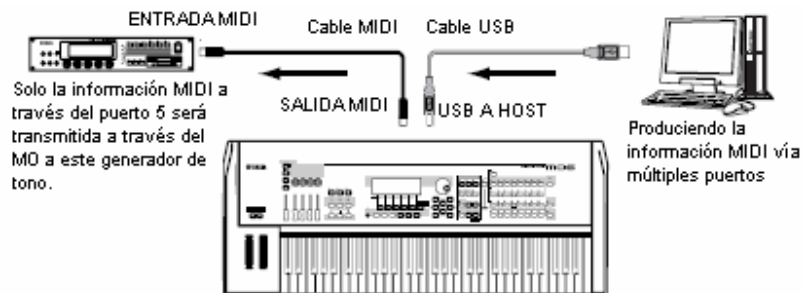
NOTA Cuando use una conexión USB asegúrese de coincidir el puerto de transmisión MIDI y el puerto de recepción MIDI así como el canal de transmisión MIDI y el canal receptor MIDI.

CONSEJO Programación de Puerto Thru

Los puertos MIDI pueden usarse para dividir la reproducción entre múltiples sintetizadores, así como para expandir la capacidad del canal MIDI más allá de diez y seis.

En el ejemplo abajo, un sintetizador separado conectado al MO es tocado por información MIDI a través del puerto 5, como se programó en el parámetro PuertoThru con la siguiente operación.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTROS → PuertoThru = 5



Solo la información MIDI a través del puerto 1 es reconocida. Para detalles sobre la relación entre el puerto MIDI y el bloque generador de tono consulte la pág. 135.

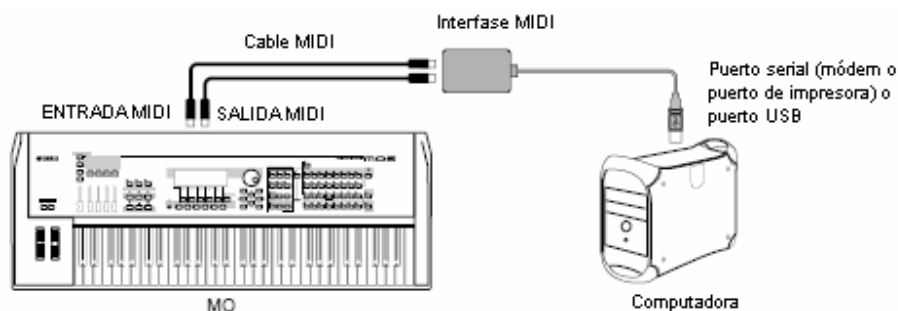
Precauciones cuando use el conector USB A HOST

Cuando conecte la computadora al conector USB A HOST asegúrese de observar los siguientes puntos. No hacerlo arriesga a congelar la computadora o inclusive a perder la información. Si la computadora o el instrumento se congela, apague la corriente del instrumento o reinicie la computadora.

⚠ PRECAUCIÓN

- Antes de conectar la computadora al conector USB A HOST, salga de cualquier modo ahorrador de energía (como suspendido, dormido, espera) de la computadora.
- Antes de encender la corriente del instrumento conecte la computadora al conector USB A HOST.
- Ejecute lo siguiente antes de encender/apagar la corriente del instrumento o conectar/desconectar el cable USB de/a el conector USB A HOST:
 - Salga de cualquier aplicación abierta (como Editor de Voz, Editor de Multi-Parte, y software secuenciador).
 - Asegúrese de que la información no está siendo transmitida desde el instrumento. (La información solamente es transmitida tocando las notas en el teclado o tocando una Canción.)
- Mientras un aparato USB esta conectado al instrumento debe esperar durante seis segundos o más entre estas operaciones: (1) cuando apague la corriente del instrumento y luego lo vuelva a encender o (2) cuando conecte/desconecte alternativamente el cable USB.

Usar un cable MIDI



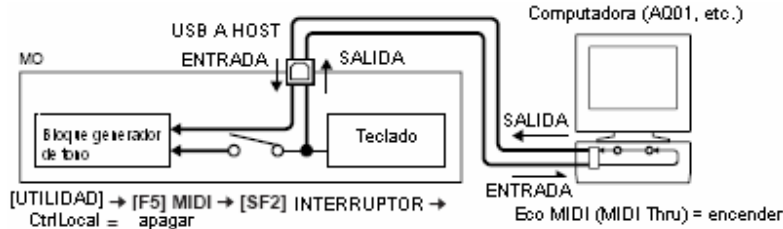
📌 NOTA

Use una interfase MIDI adecuada para su computadora. Si está usando una computadora que tiene un puerto USB asegúrese de conectar la computadora y el MO con el USB.

Encender/Apagar Local – cuando esté Conectado a una Computadora

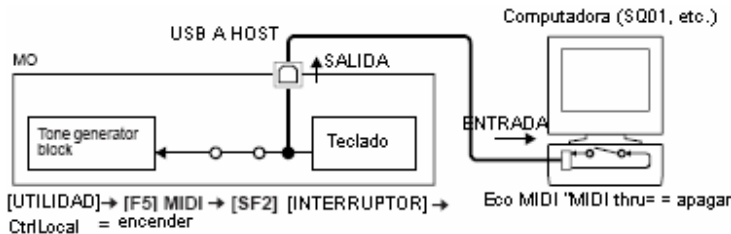
Cuando conecte este sintetizador a una computadora, la información de interpretación de teclado es generalmente enviada a la computadora y luego regresada de la computadora para tocar el bloque generador de tono. Si el Control Local en el modo Control Local en el modo Utilidad es puesto en "encender" puede resultar un sonido "doble" ya que el generador de tono está recibiendo información de interpretación desde ambos, directamente del teclado y de la computadora. Use las sugerencias de programación abajo como directriz, las instrucciones específicas pueden diferir dependiendo de su computadora y el software usado.

- Cuando "Eco" MIDI (MIDI Thru) está en "encender" el software/computadora:



NOTA Cuando transmita o reciba información Exclusiva de Sistema (como con la función de Transmisión de Volumen), use el ejemplo de programación abajo, asegurándose de que el "Eco" MIDI (MIDI a través) en el software de la computadora está puesto en "apagar".

- Cuando el "Eco" MIDI (MIDI Thru) está puesto en "apagar" el software/computadora:



NOTA Aunque no está indicado en la ilustración anterior, el MO realmente recibe y responde a la información MIDI de la aplicación de la computadora (secuenciador), sin importar la programación de Control Local del MO

* "Eco" MIDI es una función de los secuenciadores que toma cualquier información recibida vía la ENTRADA MIDI y la "repite" (o envía como está) a través de la SALIDA MIDI. En algunos softwares esta función también es llamada "MIDI Thru".

NOTA Para detalles sobre el Eco MIDI, vea el manual del propietario de su software particular.

CONSEJO Programación Rápida

El MO es capaz de manejar muchas diferentes aplicaciones de música – como una interpretación en vivo, conexión a una computadora para grabar, etc. Sin embargo, dependiendo de la situación en particular, puede tener que cambiar la programación de sincronizar MIDI o la programación de Encender/Apagar local arriba manualmente.

Para ayudar con esto, el MO tiene una conveniente función de Programar Rápido que le permite cambiar instantáneamente importantes programaciones para cuatro situaciones típicas. Para detalles sobre la función de Programar Rápido consulte la pág. 208.



Usar como un Generador de Tono Multi-Timbre para su DAW/secuenciador

El MO puede servir como un generador de tono multi-timbre de 16 partes de alta calidad para reproducir información de canción desde su DAW (estación de trabajo de audio digital) o software secuenciador. Asignando cada pista a un archivo de canción MIDI a un canal MIDI diferente, puede hacer que cada pista en la canción toque independientemente una Voz diferente en el MO.

Programar para usar una computadora

NOTA En las explicaciones ejemplo abajo, el MO está conectado a la computadora vía USB. También puede usar cables MIDI para conectar el instrumento a la computadora.

1 Descargue el driver USB-MIDI más reciente del sitio Web en la siguiente URL:

http://www.globallyamaha.com/download/sb_midi/

SO: Windows XP Professional/Home Edition,
Mac OS X 10.2 – 10.4.2.

* Esta información anterior aplica a la versión 2.1.5 (para Windows XP) y la versión 1.0.-4 (para Mac OS X). Tenga en mente que el software es a menudo actualizado y los requerimientos de sistema están sujetos a cambio. Puede revisar la información de la última versión de cada programa y sus requerimientos de sistema en el sitio Web anterior.

2 Instale el driver USB-MIDI en la computadora.

Para información sobre cómo instalar, vea la guía de instalación incluida en el archivo descargado.

3 Conecte el MO a la computadora por el cable USB.

Para detalles consulte la pág. 107.

4 Programe el siguiente parámetro para el "USB".

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTROS → ENTRADA/SALIDA MIDI

5 Presione el botón [GUARDAR] para guardar las programaciones como programaciones del sistema en el modo Utilidad.

PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras un mensaje "Ejecutando..." o "Favor mantenga la corriente encendida" es mostrado. Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el inicio normal la siguiente vez que la encienda, así como provocar la pérdida de toda la información del usuario.

Usar los sonidos del MO para reproducción de canción desde un secuenciador

1 Siga las instrucciones descritas en "Programar para usar una computadora" (a la izquierda).

2 Inicie el software de secuenciador en la computadora y luego abra un nuevo archivo de canción en el secuenciador.

Programe el puerto MIDI y la programación de canal MIDI de cada pista en el archivo de canción del secuenciador como desee.

Programaciones de Puerto MIDI

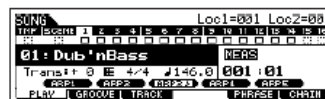
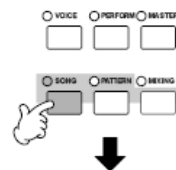
Cuando este usando el generador de tono interno del MO, programe el puerto MIDI de cada pista del secuenciador en "1".

Programaciones de canal MIDI

Coincida los canales de transmisión MIDI del secuenciador con los canales receptores de las Partes Canción/Patrón. Los canales receptores de la Canción/Patrón. Los canales receptores de la Canción/Patrón pueden ser programados en la pantalla [F1] VOZ en el Modo Editar Canción Mezclada/Patrón.

NOTA Los puertos MIDI 1 - 8 del USB son mostrados como "ENTRADA/SALIDA USB YAMAHA 0 - 1" - "ENTRADA/SALIDA USB YAMAHA 0-8" en Windows y como "Puerto 1 MO YAMAHA" - "Puerto 8 MO YAMAHA" en el Macintosh.

3 Presione el botón [CANCIÓN] o [PATRÓN] para ingresar al modo de Canción o modo de Patrón.



4 Seleccione una Canción o Patrón

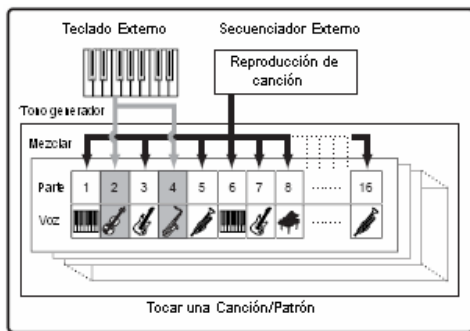
Programe las Voces a ser asignadas a cada programación de Mezclar, así como los Canales Receptores y Efectos para la canción deseada. Para detalles sobre las programaciones de Mezclar, consulte la pág. 93

5 Grabe su información de canción en el archivo de canción del secuenciador.

Para detalles vea el manual del propietario de su secuenciador.

6 Reproduzca el archivo de canción del secuenciador usando los sonidos del MO.

Cuando un mensaje de Encender Nota es recibido, la Parte correspondiente es reproducida. Por ejemplo, cuando toca pistas en el secuenciador, la Parte cuyos Canal Recibido es igual al Canal de Transmisión de la pista del secuenciador es reproducida. Si dos o más Partes tienen el mismo valor de canal receptor MIDI, esas partes tocarán al unísono.



Usar el MO con software de computadora

Editar el MO como un sintetizador “virtual”

El Editor de Voz y el Editor de Multi-Parte para el MO proporciona una forma altamente intuitiva de crear y editar las programaciones de Voces y Mezclar (Multis) completamente desde la pantalla de su computadora. Estos programas no solamente le permiten ver virtualmente todos los parámetros a la vez, también le dan control gráfico directo – por ejemplo, permitiéndole ajustar las programaciones dando clic y arrastrando sobre un gráfico – permitiéndole editar las programaciones de Voces y Mezclar (Multis) con notable eficiencia, velocidad y conveniencia.

Las últimas versiones de MOB/Editor de Voz MOB y Editor Multi-Parte pueden ser descargadas en nuestro sitio Web:

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

Para detalles sobre como operar el Editor, vea el manual PDF incluido con el Editor.

SO: Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.3 o posterior.

- * Esta información anterior aplica a la versión 2.2.0 (para Windows XP) y versión 2.2.0 (para Mac OS X), tenga en mente que el software es actualizado a menudo y los requerimientos de sistema son sujetos a cambio. Puede revisar la información de la última versión de cada programa y sus requerimientos de sistema en el sitio Web anterior.

NOTA Necesitará el software Studio Manager (Versión 2.0) para iniciar cada Editor. Asegúrese de descargar el Studio Manager junto con los Editores adecuado del sitio Web anterior.

Studio Connections



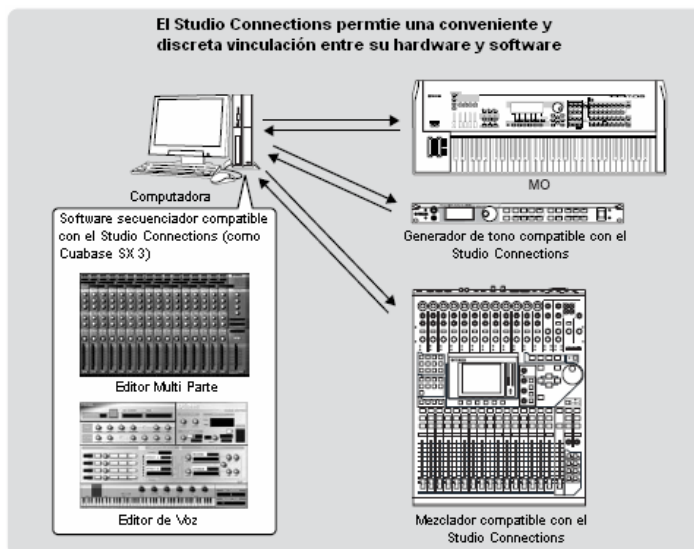
El Studio Connections es una sofisticada solución de software/hardware que le permite integrar discretamente el MO en su sistema de música de computadora.

Si está usando software secuenciador que es compatible con el Studio Connections (como el Cubase SX 3) y el Editor de Voz/Editor de Multi-Parte, puede usar el MO dentro de su secuenciador, como si fuera un sintetizador de software plug-in – sin la necesidad de ninguna complicada conexión o procedimiento de instalación complejo.

Además, puede salvar todas las programaciones MO junto con el archivo de proyecto (canción) del secuenciador. Luego, cuando abra el proyecto de nuevo, todas sus programaciones MO para la canción son instantáneamente llamadas. Esto elimina el trabajo repetitivo de recrear todas sus programaciones de hardware cuando vuelve a abrir un archivo de canción.

Para detalles sobre el Studio Manager, visite nuestro sitio Web en:

<http://studioconnections.org/>



Controlar remotamente el software

Esta poderosa función le permite controlar sus programas de software de música/audio usando los deslizadores y botones en el panel de MO. El MO puede usarse para controlar el software secuenciador y el software DA2, como el Cubase SX, Logic y SONAR. Estos secuenciadores o DAWS ya están programados para responder a controladores de hardware específicos.

Software de Computadora que puede ser controlado desde el instrumento

Windows	Macintosh
Cubase SX 3	Cubase SX 3
SQ01	Logic Pro 7
SONAR 4	Digital Performer 4.52
MO6/MO8 Editor Multi Parte	MO6/MO8 Editor Multi-Parte
S90 ES Editor Multi Parte	S90 ES Editor Multi-Parte
MOTIF ES Editor Multi Parte	MOTIF ES Editor Multi-Parte
MOTIF RACK Editor Multi Parte	MOTIF-RACK Editor Multi-Parte
MOTIF-RACK ES Editor Multi Parte	MOTIF-RACK ES Editor Multi-Parte

Programar para Control Remoto

1 Conecte el MO a la computadora vía USB (pág. 107).

2 Programe el siguiente parámetro en "USB".

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTROS → ENTRADA/SALIDA MIDI

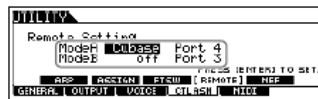
NOTA Si el MO es conectado a la computadora por cable MIDI, la función de Control remoto no puede usarse.

3 Llame la pantalla de Programación de Control Remoto presionando el botón [F4] ASN CTL, seguido del botón [SF4] REMOTO.

4 Seleccione el software a ser controlado y el número de Puerto.

Desde el MO puede controlar remotamente el secuenciador y el Editor Multi-Parte simultáneamente usando el Modo A y el Modo B.

- Cuando controla el Cubase SX vía el puerto MIDI 4



Modo A

Programe el Puerto para control remoto del secuenciador o DAW. Seleccione su secuenciador y el número de Puerto deseado. Cuando controle el software Yamaha seleccione "general".

Modo B

Programe el Puerto para control remoto del Editor Multi-Parte. Cuando controle el Editor Multi-Parte seleccione "general". En este caso, el parámetro es puesto en "apagar" debido a que el Editor Multi-Parte no es usado.

NOTA La programación "general" es para el control remoto del software Yamaha. Esto le permite controlar el Editor Multi-Parte en el Modo A y controlar el software de secuenciador Yamaha en EL Modo B.

NOTA Para detalles sobre como operar el Editor, vea el manual PDF incluido con el software.



5 Presione el botón [ENTER] para ejecutar las programaciones.

6 Presione el botón [GUARDAR] para guardar las programaciones como las programaciones del sistema del modo Utilidad.



PRECAUCIÓN

Si apaga la corriente sin guardar, las programaciones actualmente editadas serán perdidas.



PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras un mensaje "Ejecutando..." o "Favor de mantener encendido" sea mostrado. Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el inicio normal la próxima vez que la corriente sea encendida, así como provocar la pérdida de toda la información de usuario.

7 Inicie el software a ser remotamente controlado y haga las programaciones MIDI y las programaciones de control remoto.

Programa el puerto para el control remoto en el software, vea la ilustración en el paso 4.

Instrucciones específicas para programar su software particular siguen adelante. Para instrucciones sobre como iniciar el software vea la documentación incluida con el software.

■ Cubase SX 3

1. Saque el menú [Aparatos] y seleccione [Programar Aparato] para llamar la ventan "Programar Aparato".
2. Pulse el botón [+] y añada "Control Mackie."
3. Seleccione "Mackie Control" desde la lista automática.
4. Cuando ponga el Puerto en "4", por ejemplo, en el paso 4 de "Programar para Control Remoto" ponga la Entrada MIDI en "ENTRADA YAMAHA USB 0-4" y la Salida MIDI en "SALIDA YAMAHA USB 4-0"

■ NOTA

Las funciones de los botones en el Control Mackie son asignados a los botones del MO, con excepción de UsuarioA y UsuarioB (Interruptor de Pie) que no son contenidos por el MO.

■ SONAR 4

1. Saque el menú [Opciones] y seleccione [Aparatos MIDI] para llamar la ventana de "Aparatos MIDI".

2. Cuando programe el puerto "4" por ejemplo en el paso 4 de "Programar el Control Remoto" añada "ENTRADA USB YAMAHA 0-4" en las "Entradas" y añada "SALIDA USB YAMAHA 4-04" en las "Salidas".

3. Saque el menú [Opciones] y seleccione [Superficies de Control] para llamar la ventana Superficie de Control.

4. Pulse el botón "[+]", seleccione "Control Mackie", luego ponga el Puerto de Entrada en "ENTRADA USB YAMAHA 0-4" y el Puerto de Salida en "SALIDA USB YAMAHA 4-09" (por ejemplo, cuando programe el Puerto en "4" en el paso 4 de "Programar para Control Remoto").

■ Digital Performer 4.52

1. Saque el menú [Programar] y seleccione [Programar Superficie de Control] para llamar la ventana de "Superficie de Control".

2. Pulse el botón [+].

3. Seleccione "Control Mackie" en la sección de Driver.

4. En el cuadro para programar "Unidad" y "MIDI" seleccione el "Control Mackie" en la sección "Unidad" y seleccione el puerto MIDI en la sección "MIDI".

■ Logic Pro 7

Quando encienda la corriente del MO antes de iniciar Logic:

1. Inicie Logic en la computadora, luego encienda la corriente del MO.

2. Inicie Logic en la computadora. Logic automáticamente reconoce el MO como Control Logic y lleva a cabo las programaciones requeridas.

Quando inicie Logic antes de encender la corriente del MO:

1. Inicie Logic en la computadora, luego encienda la corriente del MO. Si ya ha puesto el software a ser controlado en "Logic" en el modo Utilidad no necesita llevar a cabo el paso 2 porque el Logic automáticamente reconoce el MO cuando este paso es llevado a cabo.

2. Programe el software a ser controlado en "Logic" en el modo Utilidad, luego ingrese el modo Control Remoto. Logic automáticamente reconoce el MO y lleva a cabo las programaciones requeridas.

Usar las funciones del Control Remoto

1 Para entrar al modo de Control Remoto presione el botón [DAW] REMOTO (la luz parpadea).

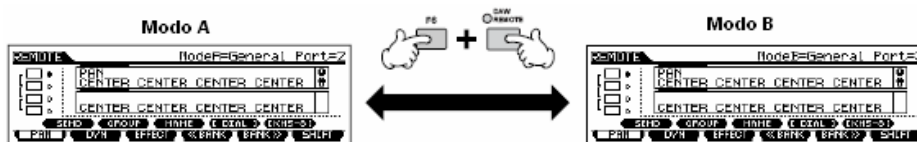
Aparece la pantalla de REMOTO, y los controles del panel son activados para la operación Remota del software de computadora (sus funciones normales son desactivadas).



NOTA Presione el botón de nuevo para salir del modo Control Remoto.

2 Seleccione el software a ser controlado remotamente (Modo A o Modo B).

Cambie el Modo reteniendo simultáneamente el botón [F6] CAMBIAR y presionando el botón [DAW REMOTO].



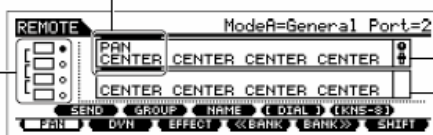
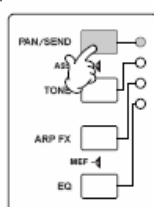
3 Use las Perillas y botones en el MO para controlar remotamente el software.

Lo siguiente explica que funciones del secuenciador son asignadas a cuales controles de panel en el control remoto.

NOTA Para detalles sobre como operar el Editor vea el manual PDF incluido con el Editor.

Presione el botón de función de Control para cambiar las funciones asignadas a los botones [F1]-[F6] y los botones [SF1]-[SF5] mostrados en la base de la pantalla. Vea la Lista de Información Separada.

Estas barras oscuras sirven como el cursor, indicando la pista/parte actual editándose actualmente por la Perilla. Mover el deslizador automáticamente mueve el cursor a la pista/parte correspondiente.



Las funciones de los botones en cada controlador DAW son asignadas a los botones [F1]-[F6] y [SF1]-[SF5] en el MO. Las funciones a ser asignadas dependen del software seleccionado en el Modo A o B. Para detalles vea "Asignaciones de Control Remoto" en la pág. 117.

La fila superior indica los valores de programación para las perillas/deslizadores 1-4 en el controlador DAW. La fila de base indica los valores de programación para las perillas/deslizadores 5-8 en el controlador DAW.

■ Botones [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]

Los seis botones de MODO se usan como controles transportadores, permitiéndole iniciar/parar la reproducción del software DAW en la computadora.

■ Botones [EDITAR], [TRABAJO] y [GUARDAR]

Cuando el Modo es puesto en "General" o "Cubase"	No se usa.
Cuando el Modo es puesto en "Logic"	Estos botones llevan a cabo las mismas funciones que aquellas en los botones [OPCIÓN], [CONTROL] y [ALT] en el Control Logic
Cuando el Modo es puesto en "SONAR"	Estos botones llevan a cabo las mismas funciones que aquellas de los botones [M2], [M3] y [M4] en el Control Mackie
Cuando el Modo es puesto en "D.Perf"	Estos botones llevan a cabo las mismas funciones que aquellas en los botones [OPCIÓN], [CONTROL] y [COMANDO] del Control Mackie.

■ Botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGIO]

Cuando el Modo es puesto en "General" o "Cubase"	No se usa.
Cuando el Modo es puesto en "Logic"	El botón puede usarse para cambiar si el número de pista/abertura DAW es mostrado en la LCD o no.
Cuando el Modo es puesto en "SONAR"	El botón puede usarse para cambiar si el número de pista/abertura DAW es mostrado en la LCD o no.
Cuando el Modo es puesto en "D.Perf"	El botón puede usarse para cambiar si el número de envío/efecto DAW es mostrado en la LCD o no.

Usar el MO son software de computadora

Disco de información, botones [INC/SÍ] y [DEC/NO]

Cuando aparece el menú [DISCO] en el botón [SF4]	Estos controles pueden usarse para programar el valor para la perilla del controlador DAW, para la pista/parte seleccionada por el cursor. Las perillas también pueden usarse pero estas le ayudan a hacer ajustes finos al valor que son difíciles de hacer con las Perillas.
Cuando el menú no aparece en el botón [SF4]	Los botones pueden usarse para mover la posición de la canción en el DAW.

NOTA También puede mover la posición de canción usando los botones de cursor [←] [→].

Perillas

Asigna las funciones de ocho perillas en el controlador DAW (01X, Control Mackie y Control Logic) a las cuatro Perillas del MO. Las Perillas le permiten controlar varios parámetros de cada pista (parte). Presionar el botón [SF5] cambia cual grupo de perillas es asignado (perillas 1-4 o perillas 5-8). Las ocho perillas en el controlador DAW también pueden usarse como interruptores. La función de cambio correspondiente a la pista de perilla (parte) en la posición del cursor también es asignada automáticamente al botón [ENTER], ya que las Perillas en el MO no tienen función de cambio.

Deslizadores de Control

Asigna las funciones de ocho deslizadores en el controlador DAW (01X, Control Mackie y Control Logic) a los cuatro deslizadores de Control en el MO. Los deslizadores le permiten controlar el volumen de cada pista (parte). Presione el botón [SF5] cambia cual grupo de desvanecedores (desvanecedores 1-4 o desvanecedores 5-8 en el controlador DAW) es asignado a los deslizadores de Control en el MO.

Botones de función de Control, botones [F1] – [F6], botones [SF1] – [SF5]

Cuando el Modo es puesto en "General"	Estos botones están asignados para llevar a cabo las mismas funciones que los botones del panel en el 01X. Los nombres correspondientes de los botones del panel 01X también son indicados en la base de la pantalla del MO.
Cuando el Modo es puesto en "Logic"	Estos botones están asignados para llevar a cabo las mismas funciones que los botones en el panel en el Control Logic. Los nombres correspondientes de los botones del panel de Control Logic también son indicados en la base de la pantalla del MO.
Cuando el Modo es puesto en "Cubase", "SONAR" o "D.Perf"	Estos botones están asignados para llevar a cabo las mismas funciones que los botones en el panel en el Control Mackie. Los nombres correspondientes de los botones en el panel de Control Mackie también son indicados en la base de la pantalla del MO.

NOTA Entre las funciones asignadas a los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1] – [SF5], las funciones indicadas con corcheas (como [DISCO]) no están relacionadas con el Control Mackie, el Control Logic y el 01X pero son únicas del MO.

Botones de Cursor [↶] [↷]

Cuando el Modo es puesto en "General"	Estos botones están asignados a las funciones de los botones de PANTALLA [▲] [▼] en el 01X
Cuando el Modo no está puesto en "General"	Estos botones están asignados a las funciones de los botones subir/bajar del cursor en el Control Mackie y el Control Logic.

Botón [SALIR]

Cuando el Modo es puesto en "General"	El botón es asignado a la función del botón [CAMBIAR PÁGINA] en el 01X
Cuando el Modo no es puesto en "General"	No se usa.

Banco, Botones de Grupo [A] – [H], Número [1] – [16]

Estos botones están asignados para llevar a cabo las mismas funciones que los botones directamente sobre los desvanecedores en el Yamaha 01X, Control Mackie y Control Logic.

Cuando el Modo es puesto en "General"	Botones de Números [1] – [8] y [SELECCIONAR PISTA] Estos botones están asignados a las funciones de los nueve botones [SEL] en el Yamaha 01X Botones de Números [9] – [16] y [SILENCIAR] Estos botones están asignados a las funciones de los nueve botones [ENCENDER] del 01X.
Cuando el Modo no es puesto en "General"	Botones [PRE1] – [-] Estos botones están asignados a las funciones de los ocho botones [REC/RDY] en el Control Mackie y Control Logic Botones Grupo [A] – [H] Estos botones están asignados a las funciones a los ocho botones [SOLO] en el Control Mackie y el Control Logic. Botones de Número [1] – [8] Estos botones están asignados a las funciones de los ocho botones [SILENCIAR] en el Control Mackie y el Control Logic Botones de Número [9] – [16] Estos botones están asignados a las funciones de los ocho botones [SELECCIONAR] en el Control Mackie y el Control Logic

Revisar las asignaciones de Control Remoto

Si esta inseguro de qué función de software ha sido asignada a un control del panel particular en el MO, esta conveniente función le permite revisarla rápidamente desde la pantalla.

1. En el modo de Control Remoto presione el botón [INFORMACIÓN] para llamar la pantalla de información indicado la función del último botón presionado.
2. Presione el botón para el cual desea revisar la asignación.



Esta pantalla mostrada arriba aparece cuando presiona el botón [▶] (Tocar). De esta forma, puede revisar cada asignación de control de los botones simplemente presionándolo.

3. Presione el botón [INFORMACIÓN] de nuevo para regresar al modo de Control Remoto.

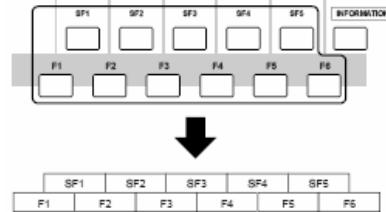
NOTA Mientras la pantalla de información es mostrada, los botones del panel no pueden ser usados para controlar el software de computadora.

Pantalla Demo en la función de Control Remoto

Si las programaciones de conexión no son apropiadas, la pantalla demo (abajo) serán mostradas. Si esto sucede, revise las programaciones MO y las programaciones DAW como se describe en la pág. 113.

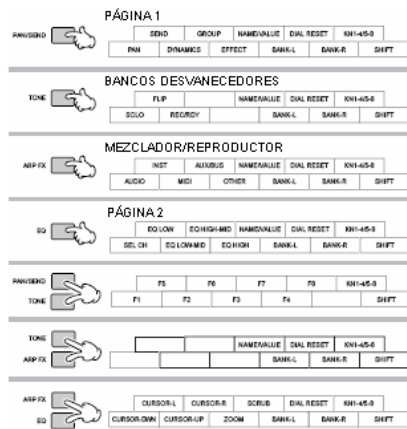


Asignaciones de Control Remoto



Quando controla el Editor Multi Parte/S101 V2

Funciones de 01X asignadas a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]

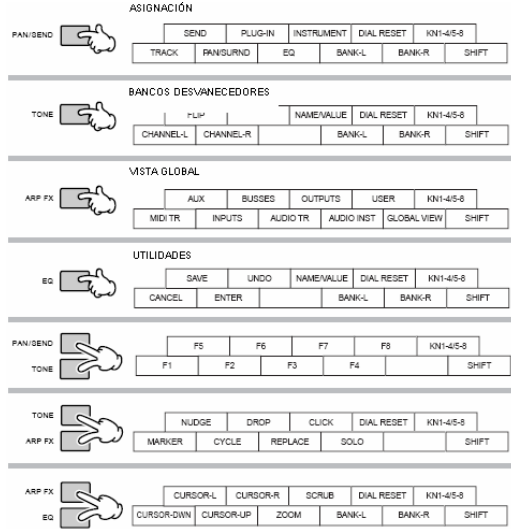


Nombres del Botón/Controlador en el 01X	Funciones
En todos los modos	
[SUBIR PANTALLA] [BAJAR PANTALLA]	Cambia el parámetro a ser editado
[NOMBRE/VALOR]	Cambia la indicación del nombre del parámetro y su valor
[CAMBIAR]+[NOMBRE/VALOR]	Cambia el modo de pantalla de medición
[ENCENDER] (en estado normal)	Enciende o apaga cada canal (silencia / sonoriza la señal)
[CAMBIAR] + [ENCENDER] del Canal Master (en estado normal)	Enciende o apaga todos los canales, incluyendo el canal Master (silencia / sonoriza la señal)
[CAMBIAR] + [ENCENDER] cada canal (en estado normal)	Enciende o apaga todos los canales con excepción del Canal Master (silencia/sonoriza la señal)
[CAMBIAR] (con la luz de [SOLO] encendida)	Enciende o apaga la función de Solo en cada canal (aplica a el Módulo de Canal/Módulo de Sintetizador de Software)
[CAMBIAR] + [ENCENDER] (con la luz de [SOLO] encendida)	Enciende o apaga la función de Solo de cada canal (aplica al Módulo de Canal/Módulo de Sintetizador de Software)
[SOLO]	Cambia la función en el botón [ENCENDER] a la función de Solo.
[CAMBIAR] + [SOLO]	Determina las programaciones de Solo/Silenciar de las pistas seleccionadas en la ventana de Ver Pista.
[CAMBIAR] + [REC RDY] [AUDIO]	Enciende o apaga la grabación de pista Inicia el Mezclador de Audio o mueve la Ventana de Mezclador de Audio al frente de la pantalla de la computadora. La operación de este botón aplica al software del Módulo de Canal.
[inst]	Inicia el Mezclador de Audio o mueve la Ventana del Mezclador de Audio al frente de la pantalla del computador. La operación de este botón aplica al Módulo de Sintetizador de Software.
[MIDI]	Inicia el Editor MIDI (como el Editor Multi-Parte) o lo mueve al frente de la pantalla del computador.

Nombres de Botón / Controlador en el 01X	Funciones
[AUX/BUS]	Abre la ventana [AUX/BUS] o la llama al frente de la pantalla del computador (cuando el Mezclador de Audio está activo).
[OTROS]	Inicia el Mezclador de Audio o lo llama al frente de la pantalla del computador. Esta operación aplica al software de Módulo de Efecto (Solamente BALANCE esta disponible en las programaciones R).
[BANCO <->]	Se desplaza a través de la indicación de pista cada ocho canales.
[CAMBIAR] + [F1]	Llama la ventana de Ver Pista al frente de la pantalla del computador. (Esta operación aplica a la canción actual).
[CAMBIAR] + [F2]	Inicia la ventana de Mezclador (Mezclador de Audio/ Editor de Multi-Parte) o la llama al frente de la pantalla del computador.
[CAMBIAR] + [F3]	Abre la ventana de Lista o la llama al frente de la pantalla del computador.
[CAMBIAR] + [F4]	Cierra LA ventana actual.
[CAMBIAR] + [F5]	Abre la ventana de Rollo de Piano o la llama al frente de la pantalla del computador
[CAMBIAR] + [F6]	Esconde/muestra alternadamente la ventan de Transporte (Barra de Transporte/Barra de Ubicación/Grabar).
[RWD]	Presione brevemente para regresar una medida a la vez, o retenga para rebobinar continuamente.
[FF]	Presione brevemente para adelantar una medida a la vez o retenga para adelantar rápido continuamente.
[PARAR]	Presione para detener la grabación o reproducción. Presionar este cuando la reproducción esta parada va al principio de la canción.
[REPRODUCIR]	Presione para iniciar la reproducción desde el punto actual
[REC]	Presione para entrar/salir de la Espera de Grabación. La luz de [▶] (Tocar) y [REC] están encendidas durante la grabación.
[DESPLAZAR]	Determina como la función de Desplazar se aplica cuando usa el disco. Cuando este es puesto en encender, Desplazar se mueve de acuerdo a la posición de la Cuadrícula en la ventana de Vista de Pista. Cuando está apagada, se mueve en medidas.
[SUBIR] (con la luz de [ENFOQUE] apagada)	Mueve el cursor (indicando la pista actual) arriba
[BAJAR] (con la luz de [ENFOQUE] apagada)	Mueve el cursor (indicando la pista actual) abajo
[IZQUIERDA] (con la luz de [ENFOQUE] apagada)	Selecciona el siguiente bloque
[DERECHA] (con la luz de [ENFOQUE] apagada)	Selecciona el bloque anterior
[ENFOQUE]	Enciende y apaga el Enfoque
[SUBIR] / [BAJAR] / [IZQUIERDA] / [DERECHA] (con la luz de [ENFOQUE] encendida)	Enfoca cercal/ajos en la Vista de Pista activa y en la Ventana de Rollo de Piano
Modo BALANCE [BALANCE]	
Perillas 1 – 8 (ajustar)	Edita el Balance (en pág. 1)
Perillas 1 – 8 (ajustar)	Edita el nivel de Entrada (en pág. 2)
[CAMBIAR] + Perillas 1 – 8 (presionar)	Restablece el parámetro editado al valor prefijado (CENTRO/0.00)
Modo ENVÍO AUX [ENVIAR] (no disponible cuando la ventana AUX/BUS está activa.)	
Perillas 1 – 8 (ajustar)	Edita el Nivel de Envío AUX
[CAMBIAR] + Perillas 1 – 8 (presionar)	Restablece el parámetro editado al valor prefijado (-00)
Modo ENVÍO EFEC. [EFECTO] (No disponible cuando la ventana AUX/BUS está activa.)	
Perillas 1 – 8 (ajustar)	Edita el Nivel de Envío de Efecto
[CAMBIAR] + Perillas 1 – 8 (presionar)	Restablece el parámetro al valor prefijado (-00)

Quando controla Logic Pro 7:

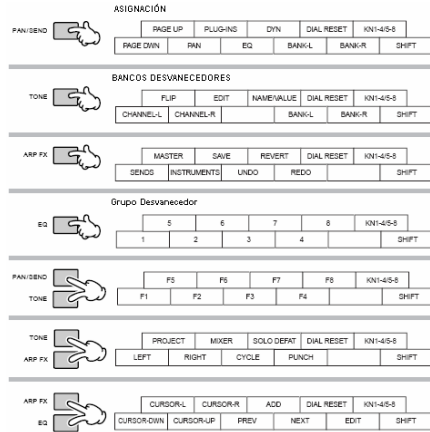
Funciones del Control Logic asignado a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]



Nombres de Botón / Controlador del Control Logic	Funciones
En todos los modos	
[NOMBRE/VALOR]	Cambia la indicación del nombre de parámetro y su valor.
[CAMBIO]+[NOMBRE/VALOR]	Cambia el modo de pantalla de medición
[SEL]	Selecciona un canal
[SILENCIAR]	silencia o sonoriza cada canal
[OPCIÓN]+[SILENCIAR]	Enciende todos los canales
[SOLO]	Enciende o apaga el Solo de cada canal.
[OPCIÓN]+[SOLO]	Apaga el Solo de todos los canales
[REC RDY]	Enciende o apaga el REC RDY de cada canal
[OPCIÓN]+[REC RDY]	Apaga el REC RDY de todos los canales
[PISTA MIDI]	Activa el modo de Vista Global y muestra la pista MIDI con la vista de Multi-Canal
[ENTRADA]	Activa la Vista Global y muestra el objeto ENTRADA DE AUDIO con la vista Multi-Canal
[PISTA DE AUDIO]	Activa el modo Vista Global y muestra la pista de Audio con la vista Multi-Canal
[INSTRUMENTO DE AUDIO]	Activa el modo Vista Global y muestra la pista de instrumento de Audio con la vista Multi-Canal.
[AUX]	Activa el modo Vista Global y muestra el objeto AUX con la vista Multi-Canal.
[BUSESSES]	Activa el modo Vista Global y muestra el objeto BUS con la vista Multi-Canal
[SALIDA]	Activa el modo Vista Global y muestra el objeto SALIDA DE AUDIO con la vista Multi-Canal
[VISTA GLOBAL]	Cambia entre el modo Vista Global y el modo Vista de Pista
[BANCO <->]	Desplaza a través de la indicación de pista cada ocho canales
[CANAL <->]	Desplaza a través de la indicación de pista canal por canal.
[CAMBIAR]+[VOLTEAR]	Intercambia las funciones entre las Perillas de Canal y los Desvanecedores
[VOLTEAR]	Asigna la función de la Perilla de Canal a Desvanecedor
[EMPUJAR]	Enciende o apaga el Empujón
[CAMBIAR]+[EMPUJÓN]	Ingresa al modo de Opción de Empujón
[CICLO]	Enciende o apaga el ciclo
[CAMBIAR]+[CICLO]	Ingresa al modo Opción de Ciclo
[F1]-[F7]	Llama los Juegos de Pantalla 1 – 7
[F8]	Cierra la ventana ubicada al frente de la computadora o la ventana flotante.
[DESHACER]	Ejecuta la operación de Deshacer
[CAMBIAR]+[DESHACER]	Ejecuta la operación de Rehacer
[SALVAR]	Ejecuta la Operación de Salvar
[MARCADOR]	Enciende o apaga el Marcador
[CAMBIAR]+[MARCADOR]	Ingresa al modo de Opción de Marcador

Nombres de Botón / Controlador Control Logic	Funciones
[RWD]	Presione continuamente rebobinar. Presione repetidamente rebobinar más rápido. Cuando el Marcador esta encendido, esta operación mueve la posición de canción al Marcador anterior. Cuando Empujón está encendido esta operación mueve el objeto actual.
[FF]	Presione continuamente para adelantar rápido. Presione repetidamente para adelantar más rápido. Cuando el Marcador está encendido, esta operación mueve la posición de canción al siguiente Marcador. Cuando Empujón está encendido, esta operación mueve el objeto actual.
[PARAR]	Presione para detener la grabación o reproducción. Presionar este cuando la reproducción está detenida lleva al principio de la canción.
[TOCAR]	Presione para iniciar la reproducción desde el punto actual.
[REC]	
[ENFOQUE]	
[DESPLAZAR MANUAL]	Enciende y apaga el Desplazamiento. Cuando Desplazar está encendido, el disco puede usarse para Desplazar la reproducción Cuando Desplazar esta apagado el disco se usa para mover la posición de canción.
Modo BALANCE [BALANCE] (Vista Multi-Canal) [BALANCE] → [BALANCE] Vista de Parámetro de Pista de BALANCE/SURROUND	
Perillas 1-8 (girar)	Edita el parámetro
Perillas 1-8 (presionar) Parámetros diferentes a la selección de Modo)	Restablece el parámetro editado al valor prefijado
Modo ENVIAR [ENVIAR] (Vista Multi-Canal) [ENVIAR] → [ENVIAR] (Vista de Parámetro de Pista)	
Cursor [SUBR][BAJAR] (Vista Multi-Canal)	Cambia el número de Abertura.
Cursor [IZQUIERDA] Cursor [DERECHA] (Vista Multi-Canal)	Cambia el parámetro a ser editado
Cursor [IZQUIERDA] Cursor [DERECHA] (Vista Multi-Canal)	Cambia entre ENVIAR ½ y ENVIAR ¾
Perillas 1-8 (girar/girar → presionar)	Para editar parámetros. Cuando programe el destino de Envío, gire la perilla para seleccionarla (la indicación parpadea), luego presione la perilla para realmente ingresar la programación seleccionada.
Perillas 1-8 (presionar) (cuando el parámetro editado es Nivel de Envío)	Restablecer el valor del parámetro al prefijado
Perillas 1-8 (presionar) (cuando el parámetro editado es PRE/POST o Silenciar)	Cambia la programación
Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (Vista Multi-Canal) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Vista de Parámetro de Pista)	
Cursor [SUBR][BAJAR] (Vista Multi-Canal)	Cambia el número de Abertura
Perillas 1-8 (ajustar → presionar)	Gire la perilla para seleccionar el Plug-in deseado para inserción (la indicación parpadea), luego presione la perilla para realmente ingresar la programación seleccionada.
Perillas 1-8 (presionar) (Página de Parámetro)	Restablece el valor del parámetro al prefijado. (Algunos parámetros no pueden ser restablecidos)
Cursor [IZQUIERDA] Cursor [DERECHA] (Página de Parámetro)	Cambia la página
[PLUG-IN]	Regresa al modo PLUG-IN
Modo Instrumento [INSTRUMENTO] (Vista Multi-Canal) [INSTRUMENTO] → [INSTRUMENTO] (Vista de Parámetro de Pista)	
Perillas 1-8 (ajustar → presionar)	Gire la perilla al instrumento deseado para inserción (la indicación parpadea), luego presione la perilla para realmente ingresar la programación seleccionada.
Perillas 1-8 (presionar) (una perilla a la que un instrumento ha sido asignado)	Llama la página de Parámetros y abre la ventana de Editor en Logic.
Perillas 1-8 (ajustar) (Página de Parámetros)	Edita el parámetro
Perillas 1-8 (presionar) (Página de Parámetros)	Restablece el valor del parámetro editado al valor prefijado. (favor de notar que algunos parámetros no pueden ser editados)
Cursor [IZQUIERDA] Cursor [DERECHA] (Página de Parámetro)	Cambia la página
[INSTRUMENTO]	Regresa al modo INSTRUMENTO

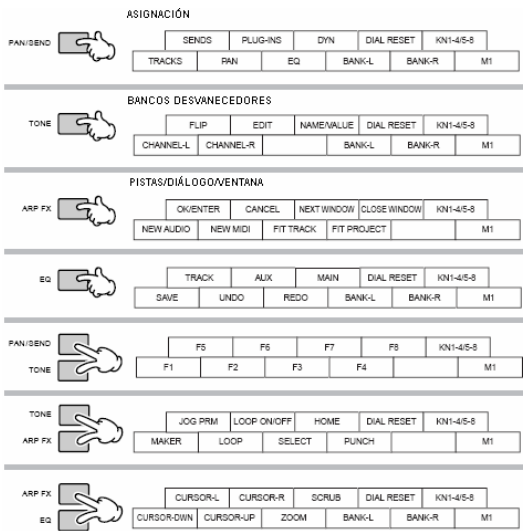
**Quando controla el Cubase SX 3:
Funciones del Control Mackie asignadas a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]**



Nombres del Botón / Controlador en el Control Mackie	Funciones
En todos los modos	
[SUBIR PÁGINA] [BAJAR PÁGINA]	Llama la página siguiente/previa
[CAMBIAR]+[SUBIR PÁGINA]	Llama la primera página
[CAMBIAR]+[BAJAR PÁGINA]	Llama la última página
[NOMBRE/VALOR]	Cambia la indicación del nombre de parámetro y su valor
[SEL]	Selecciona un canal
[SILENCIAR]	silencia o sonoriza cada canal
[CAMBIAR]+[IGNORAR SOLO] [SOLO]	Sonoriza todos los canales
[IGNORAR SOLO]	Enciende o apaga el Solo para cada canal
[REC RDY]	Enciende o apaga el Solo para todos los canales
[BANCO <>]	Enciende o apaga el REC RDY de cada canal
[VOLTEAR]	Desplaza a través de la indicación de pista cada ocho canales
[CICLO]	Desplaza la indicación de pista canal por canal
[CICLO]	Cambia las funciones de las Perillas de Canal y los Desvanecedores
[F1]-[F8]	[F1]-[F8] como definido en Cubase SX
[PROYECTO]	Llama la ventana de Vista de Pista al frente de la pantalla del computador
[MEZCLADOR]	Abre la ventana de Mezclador
[CAMBIAR]+[EDITAR]	Cierra la ventana actual
[1]-[8]	Corresponde al 1-8 de la Vista de Canal en la ventan de Mezclador
[DESHACER]	Ejecuta la operación Deshacer
[REHACER]	Ejecuta la operación Rehacer
[SALVAR]	Ejecuta la operación de Salvar
[ANADIR]	Ingresar un Marcador en la posición de canción actual.
[RWD]	Retenga para rebobinar continuamente
[CAMBIAR]+[RWD]	Mueve la posición de canción al principio de la canción
[PREV]	Mueve la posición de canción al Marcador anterior
[FF]	Retenga para adelantar rápido continuamente
[CAMBIAR]+[FF]	Mueve la posición de canción al final de la canción
[SIGUIENTE]	Mueve la posición de canción al siguiente Marcador. (Esto puede no funcionar en ciertas condiciones.)
[PARAR]	Presione para parar la grabación o reproducción. Presionar este cuando la reproducción está parada va a la ubicación de canción en la que la reproducción de canción comenzó la última vez.
[REPRODUCIR]	Presione para iniciar la reproducción en el punto actual.
[REC]	Presione para iniciar la grabación de canción. La luz de [▶] (Tocar) y [REC] son encendidas durante la grabación.
Modo BALANCE [BALANCE] (solo Multi-Canal)	
Perillas 1 -8	Para editar parámetros
Modo EQ [EQ] (solo CANAL SELECCIONADO)	
Perillas 1-8	Para editar parámetros

Nombres del Botón / Controlador en el Control Mackie	Funciones
Modo ENVIAR [DIN] (solo CANAL SELECCIONADO)	
Perillas 1-8	Para editar parámetros
Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (solo CANAL SELECCIONADO)	
Perilla 1	Cambia el Número de Abertura (solo en pág. 1)
Perilla 2	Enciende o apaga los Efectos (solo en pág. 1)
Perilla 3	Selecciona un Tipo de Efecto (solo en pág. 1)
Perilla 1-8	Edita cada parámetro (pág. 2 y posterior).
Modo ENVIO DE EFECTO [ENVIAR]/modo EFECTO MASTER [MASTER] (solo modo Global)	
Perilla 1	Cambia el Número de Abertura (solo pág. 1)
Perilla 2	Enciende o apaga los Efectos (solo pág. 1)
Perilla 1-8	Edita cada parámetro (pág. 2 y posterior)
Modo INSTRUMENTO [INSTRUMENTOS] (solo modo Global)	
Perilla 1	Cambia el Número de Abertura (solo pág. 1)
Perilla 2	Enciende o apaga el software generador de tono (solo pág. 1)
Perilla 1-8	Edita cada parámetro (pág. 2 y posterior)

Quando Controla SONAR 4:



Nombres del Botón/Controlador en Control Mackie	Funciones
En todos los modos	
[EDITAR]	Asigna un parámetro a una Perilla usando los botones [CANAL] y [BANCO]
[CANAL </>] (Multi-canal)	Cambia un parámetro a ser editado vía una Perilla uno a uno cuando se enciende [EDITAR]
[BANCO </>] (Multi-canal)	Cambia los parámetros a ser editados vía una perilla en grupos de ocho cuando se enciende [EDITAR]
[CANAL </>] (Canal seleccionado)	Cambia un parámetro indicado en orden uno por uno cuando se enciende [EDITAR]
[BANCO </>] (Canal seleccionado)	Cambia los parámetros indicados en grupos de ocho cuando [EDITAR] es encendido.
[NOMBRE/VALOR]	Cambia la indicación del nombre de parámetro y su valor
[SEL]	Selecciona un canal
[SILENCIAR]	Silencia o sonoriza cada canal
[M4]+[SILENCIAR]	Sonoriza todos los canales
[SOLO]	Enciende o apaga el Solo para cada canal
[M4]+[SOLO]	Apaga el Solo para todos los canales
[REC RDY]	Enciende o apaga el REC RDY de cada canal
[M4]+[REC RDY]	Apaga el REC RDY de todos los canales
[PISTA]	Asigna una Pista a un Desvanecedor

Nombres del Botón / Controlador en el Control Mackie	Funciones
[AUX]	Asigna un BUS AUX a un Desvanecedor
[PRINCIPAL]	Asigna ajuste de nivel de salida del Bus Principal Virtual a los Desvanecedores
[BANCO </>]	Desplaza a través de la indicación de pista cada ocho canales.
[CANAL </>]	Desplaza a través de la indicación de pista canal por canal
[VOLTEAR]	Asigna las funciones de las Perillas de Canal a los Desvanecedores
[VOLTEAR] → [VOLTEAR]	Cambia las funciones de las Perillas de Canal y los Desvanecedores
[SIGUIENTE VENTANA]	Mueve la siguiente ventana al frente de la pantalla
[CICLO SW]	Enciende o apaga el Ciclo
[F1]-[F8]	[F1]-[F8] como definido en SONAR
[CERRAR VENTANA]	Cierra la ventana actual
[DESHACER]	Ejecuta la operación de Deshacer
[REHACER]	Ejecuta la operación de Rehacer
[SALVAR]	Ejecuta la operación de Salvar
[M1]+[MARCADOR]	Abre la ventana para ingresar el Marcador a la posición de canción actual
[MARCADOR]	Enciende o apaga el Marcador
[RWD]	Presione brevemente para retrasar una medida a la vez, o sujete para rebobinar continuamente. Cuando el Marcador está encendido, esta operación mueve la posición de canción al Marcador anterior.
[M1]+[RWD]	Mueve la posición de canción hacia el inicio de la canción. Cuando el Marcador está encendido esta operación abre la ventana para ingresar el Marcador.
[FF]	Presione brevemente para mover adelante una medida a la vez, retenga para avanzar rápido continuamente.
[M1]+[FF]	Mueve la posición de canción al final de la canción. Cuando el Marcador es encendido esta operación abre la ventana para ingresar el Marcador.
[PARAR]	Detiene la grabación o reproducción
[REPRODUCIR]	Presione para iniciar la reproducción desde el punto actual
[REC]	Presione para iniciar la grabación de Canción. La luz [▶] (Tocar) y [REC] son encendidas durante la grabación
[ENFOQUE]	Enciende y apaga el Enfoque.
[DESPLAZAR]	Enciende y apaga Desplazar. Cuando Desplazar está encendido, el disco puede usarse para Desplazar reproducción. Cuando Desplazar está apagado, el disco se usa para mover la posición de canción.
[JOG PRM]	Enciende y apaga le Ingreso de Información. Cuando enciende (la luz enciende), girando el disco tiene la función de Ingresar Información
Modo PISTA [PISTAS] (modo Parámetro de Pista)	
[PISTAS] → [PISTAS] (modo Canal Seleccionado)	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros. (la indicación LCD puede no estar actualizada.)
Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el valor de parámetro a su prefijado
Modo BALANCE [BALANCE]	
[BALANCE] → [BALANCE] (modo Canal Seleccionado de [BALANCE/SURROUND])	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el valor de parámetro a su prefijado
Modo ENVIO [ENVIAR]	
[ENVIAR] → [ENVIAR] (modo Canal Seleccionado)	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el valor de parámetro a su prefijado
Modo PLUG-IN [PLUG-IN]	
[PLUG-IN] → [PLUG-IN] (modo Canal Seleccionado)	
[M1]+[CANAL </>]	Cambia el número de Plug-in cuando [EDITAR] es encendido
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el valor de parámetro a su prefijado
Editar EQ [EQ]	
[EQ] → [EQ] (modo Canal Seleccionado)	
(en el modo Canal Seleccionado) [EQ] (modo Banda)	
[M1]+[CANAL </>]	Cambia el número EQ cuando [EDITAR] es encendido
Perillas 1-8 (modo Banda)	Para editar cada banda de frecuencia
Desvanecedores (modo Banda)	Para editar la ganancia de cada Banda

La Barra de Posición de Canción puede no sincronizar con la posición de reproducción actual durante Desplazar la reproducción.

Los parámetros a ser editados pueden diferir dependiendo del Efecto y Software de Generador de Tono asignado

Algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo del Tipo de Efecto.

Presione el botón [JUEGO DE BATERIA] para indicar el número de Pista/Abertura/EQ/DYN en las corcheas en la parte superior de la LCD.

Los botones [M2]-[M4] en el Control Mackie corresponde respectivamente a los botones [EDITAR], [TRABAJO] y [GUARDAR]

Operaciones adicionales diferentes a aquellas listadas arriba están disponibles. Para detalles vea la documentación de Control Mackie correspondiente.

Puede encontrar la ventana de ayuda seleccionando "Control Mackie" desde el Menú de Herramienta en SONAR y presionando el botón [F1].

Favor de tener en mente que algunas funciones pueden no estar disponibles.

**Cuando controla el Digital Performer 4.52:
Funciones de Control Mackie asignadas a los botones [F1]-
[F6] y [SF1]-[SF5]**

ASSIGNMENT

SENDG PLUG-INS DYN DIAL RESET KN1-4/5-8
 ID FRAN EQ BANK-L BANK-R SHIFT

FADER BANKS

FLIP EDIT LEVEL METERS DIAL RESET KN1-4/5-8
 CHANNEL-L CHANNEL-R BANK-L BANK-R SHIFT

Track Groups/Windows

SEQ EDITOR TR OVERVIEW MIXING BOARD DIAL RESET KN1-4/5-8
 GROUP UNGROUP SUSPEND BANK-L BANK-R SHIFT

Dialog/Record

OVERDUB PATCH THRU CLEAR CLIP DIAL RESET KN1-4/5-8
 ENTER ESCAPE CLICK COUNTOFF SHIFT

Transport/Project

UNDO REDO SAVE AUDIBLE MODE KN1-4/5-8
 SLAVE EXT SYNC MEMORY LINK PREPOST ROLL BANK-L BANK-R SHIFT

PUNCH SELECT SOLO DIAL RESET KN1-4/5-8
 MARKER EDIT GRID CYCLE BANK-L BANK-R SHIFT

CURSOR-L CURSOR-R SCRUB DIAL RESET KN1-4/5-8
 CURSOR-ZWV CURSOR-UP ZOOM BANK-L BANK-R SHIFT

Nombres de Botón / Controlador en Control Mackie	Funciones
En todos los modos	
[I/O]	Llama la pantalla de lista Modo
[MEDIDOR DE NIVEL]	Enciende o apaga la indicación de Medidor
[SEL]	Selecciona un canal
[CAMBIO]+[SEL]	Selecciona múltiples canales
[SILENCIAR]	silencia o sonoriza cada canal
[SOLO]	Enciende o apaga el Solo para cada canal
[REC RDY]	Enciende o apaga el REC RDY de cada canal
[BANCO <->]	Desplaza a través de la indicación de pista cada ocho canales.
[CANAL <->]	Desplaza a través de la indicación de pista canal por canal
[CONTROL]+[CICLO]	Enciende o apaga el Ciclo
[VISTA TR]	Mueve la Vista de Pista al frente
[TABLERO DE MEZCLAR]	Abre la ventana de Mezclador
[EDITOR SEQ]	Inicia la ventana de Editor de Secuenciador
[CAMBIO]+[EDITOR SEQ]	Inicia la ventan de Punto Medular del Sonido
[DESHACER]	Ejecuta la operación de Deshacer
[REHACER]	Ejecuta la operación de Rehacer
[SALVAR]	Cuando la luz enciende, presione este de forma que la luz parpadee. Presione este de nuevo para ejecutar la operación de Guardar (la luz se apaga)
[MARCADOR]	Enciende o apaga el MARCADOR
[CAMBIAR]+[MARCADOR]	Abre la ventana de Opción Marcador
[RWD]	Presione continuamente para rebobinar. Presione de nuevo para adelantar más rápidamente. Cuando el Marcador está encendido, esta operación mueve la posición de canción al Marcador anterior
[FF]	Presione continuamente para adelantar rápido. Presione de nuevo para rebobinar más rápidamente. Cuando el Marcador está encendido, esta operación mueve la posición de canción al siguiente Marcador
[PARAR]	Detiene la grabación o reproducción
[REPRODUCIR]	Presione para iniciar la reproducción desde el punto actual
[REC]	Presione este para iniciar la grabación de canción. La luz [▶] (Tocar) y [REC] encienden durante la grabación.
[ENFOQUE]	Cambia entre Desplazar (luz enciende). Enfoque (luz apagada) y Empujón (luz parpadea)
[DESPLAZAR]	Enciende y apaga el Desplazar. Cuando encendido, puede usar el disco para mover la posición de canción. (Puede ocurrir un mal funcionamiento)
Modo BALANCE [BALANCE] (o [I/O]) → perilla	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
[DYN] + Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el parámetro al valor prefijado (Centro)
[VOLTEAR]	Cambia las funciones de las Perillas de Canal y los Desvanecedores
[BALANCE] en el modo BALANCE	Enciende o apaga el Medidor

Nombres del Botón/Controlador en el Control Mackie	Funciones
Modo EnvVal [ENVIAR] (o [I/O]) → perilla	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
[SUBIR] [BAJAR] Cursor	Cambia el número de Envío
Perillas 1-8 (presionar)	Enciende o apaga Silenciar
[DYN] + Perillas 1-8 (presionar)	Restablece el valor de parámetro al prefijado (0 dB)
[VOLTEAR]	Cambia las funciones de la Perilla de Canal y los Desvanecedores
[ENVIAR] en el modo EnvVal	Enciende o apaga el Medidor
Modo SalEnv [I/O] → Perilla	
[SUBIR] [BAJAR] Cursor	Cambia el número de Envío
Perillas 1-8 (Afinar)	Selecciona el bus para cada Envío de la pista
Perillas 1-8 (Afinar) (excepto cuando selecciona un bus)	Cambia entre PRE y POST Envío
Modo Entrada [I/O] → Perilla	
Perillas 1-8 (Afinar)	Selecciona un bus de entrada para una pista
Modo Salida [I/O] → Perilla	
Perillas 1-8 (Afinar)	Selecciona un bus de salida para una pista
Modo Efecto [PLUG-IN] (o [I/O]) → Perilla	
Perillas 1-8 (Afinar)	Selecciona un Efecto Plug-in para cada pista
[SUBIR] [BAJAR] Cursor	Cambia el Número de Efecto
Perillas 1-8 [presionar]	Enciende o apaga el Desvío de Efecto. Cuando el bus es encendido, X es indicado arriba de nombre de Efecto.
[EQ]+ Perillas 1-8 (presionar)	Asigna el EQ Paramétrico a la pista correspondiente.
[EDITAR]+ Perillas 1-8 (presionar) (cuando ninguna pista está seleccionada)	Ingres a modo Editar Efecto Plug-in. (Disponible cuando el Efecto Plug-in está seleccionado.) Favor de tener en mente que algunos parámetros pueden no estar disponibles, dependiendo del Tipo de Efecto seleccionado. Presione el botón [EDITAR]
Modo Editar	
Perillas 1-8 (Afinar)	Para editar parámetros
[SUBIR] [BAJAR] Cursor	Cambia un Número de Efecto
[IZQUIERDA]/[DERECHA]	Llama el Efecto o una pista diferente
[CANAL <->]	Cambia los parámetros a ser editados con las Perillas en orden uno por uno
[BANCO <->]	Cambia los parámetros a ser editados con las Perillas en orden en grupos de ocho
[VOLTEAR]	Cambia las funciones de las Perillas de Canal y los Desvanecedores

Algunos valores editados no son mostrados en la pantalla MO. Presione el botón [JUEGO DE BATERÍA] para indicar el número de Envío/Efecto en las corcheas ^ + en la parte superior de la LCD. Algunos parámetros pueden no estar disponibles dependiendo del Tipo de Efecto. Los botones [OPCIÓN] y [COMANDO] en el Control Mackie corresponden respectivamente a los botones [EDITAR], [TRABAJO] y [GUARDAR].

Hay disponibles operaciones adicionales diferentes a aquellas listadas. Para detalles vea la documentación del Control Mackie relevante.

Favor de tener en mente que algunas funciones pueden no estar disponibles.

Crear Su Juego de Programa Original (modo Master)

El modo Master es el modo más alto en la jerarquía MO, permitiéndole cambiar instantáneamente entre los programas que ha creado en los modos de Voz, Interpretación, Canción y Patrón. Use el modo Master en una de las siguientes formas:

■ Guardar sus programas favoritos

Esto le permite registrar las programaciones que a menudo usa en el modo de Voz, Interpretación, Canción o Patrón e instantáneamente llamar el modo y programaciones personalizadas juntas en una sola presión de botón, sin tener que primero seleccionar un modo. También le permite programar una secuencia de programas personalizados – pro ejemplo, cuando toca diferentes canciones en vivo – y suavemente cambiar de programación en programación como sea necesario.

■ Tocar como un teclado master

Esto le permite dividir el teclado en cuatro secciones separadas – como si estuviera tocando cuatro diferentes teclados MIDI. También puede tocar separadamente los sonidos del MO y los sonidos de aparatos MIDI conectados – todo desde el teclado MO – asignando cada zona a un canal MIDI diferente. Además, puede usar los deslizadores de Control para ajustar al sonido de cada uno como desee.

Seleccionar un Master

El MO cuenta con 128 especialmente programados Masters, Pruebe algunos de ellos ahora.

1 Presione el botón [MASTER] para ingresar al modo Reproducir Master.

2 Seleccione un Master.

Seleccionar un Master se hace en básicamente la misma forma que seleccionar una Voz. Ya que solamente hay un banco para Master, no necesita seleccionar un banco Master.

3 Toque el programa Master seleccionado.

Cuando el Modo es puesto en Voz o Interpretación, toque el teclado. Cuando el Modo es puesto en Canción o Patrón, presione el botón [▶].

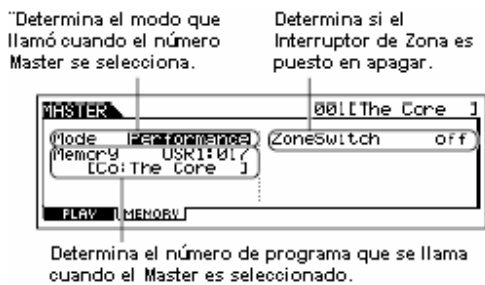


Guardar sus programas favoritos

1 Seleccione un Master a ser creado.

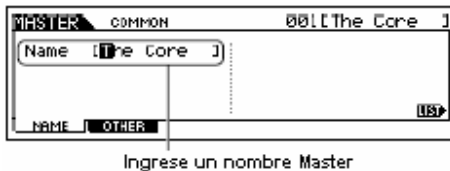
2 Presione el botón [F2] MEMORIA para llamar la pantalla de programación de Modo.

3 Seleccione el modo y número de programa deseado para registrar el Master. Si quiere dividir el teclado en múltiples Zonas en el Master, ponga el Interruptor de Zona en "encender".



4 Nombre del Master editado.

Ingrese un nombre en la pantalla [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] NOMBRE.
Para instrucciones detalladas sobre nombrar una voz consulte la pág. 38.



5 Guarde el Master editado en la memoria de Usuario.

5-1 Presione el botón [GUARDAR] para ingresar al modo de Guardar Master.

5-2 Seleccione el Master destino usando el disco de información o los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO].

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando ejecute la operación de Guardar, las programaciones para la memoria destino serán sobre escritas. La información importante siempre debe ser respaldada en un aparato de guardado USB separado (pág. 211).

5-3 Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación.)
Para cancelar la operación de Guardar, presione el botón [DEC/NO].

5-4 Presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar la operación de Guardar.

⚠ PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras un mensaje de "Ejecutar..." o "Favor de mantener encendido" es mostrado. Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele y evitar el encendido normal la próxima vez que la corriente es encendida, así como provocar la pérdida de información del usuario.

⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otro Master sin guardar, el Master actualmente editado será perdido. Asegúrese de guardar el Master editado antes de seleccionar otro Master.

Tocar como un teclado master

En el modo Master puede dividir el teclado en (hasta) cuatro áreas independientes (llamadas "Zonas"). Cada Zona puede tener asignaciones de canal MIDI diferentes así como diferentes funciones para los deslizadores de Control. Esto hace posible controlar varias partes del generador de tono multi-timbre simultáneamente con un solo teclado o controlar voces de un instrumento MIDI externo sobre varios canales diferentes además de las voces internas de este sintetizador mismo – permitiéndole usar el MO efectivamente para hacer el trabajo de varios teclados.

Puede programar los parámetros relacionados a las cuatro Zonas en el modo Editar Master y guardar las programaciones como un Master de Usuario.

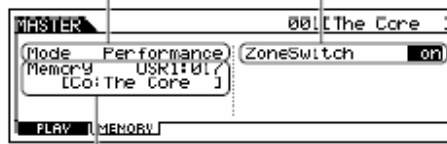
1 Seleccione un Master a ser creado.

2 Presione el botón [F2] MEMORIA para llamar la pantalla de programar Modo.

Crear Su Juego de Programa Original (modo Master)

- 3** Después de programar el número de Modo y Programa que desea memorizar en el Master ponga el Interruptor de Zona en "encender".

Determina el modo que es llamado cuando el número Master es seleccionado Ponga el Interruptor de Zona en "encender"



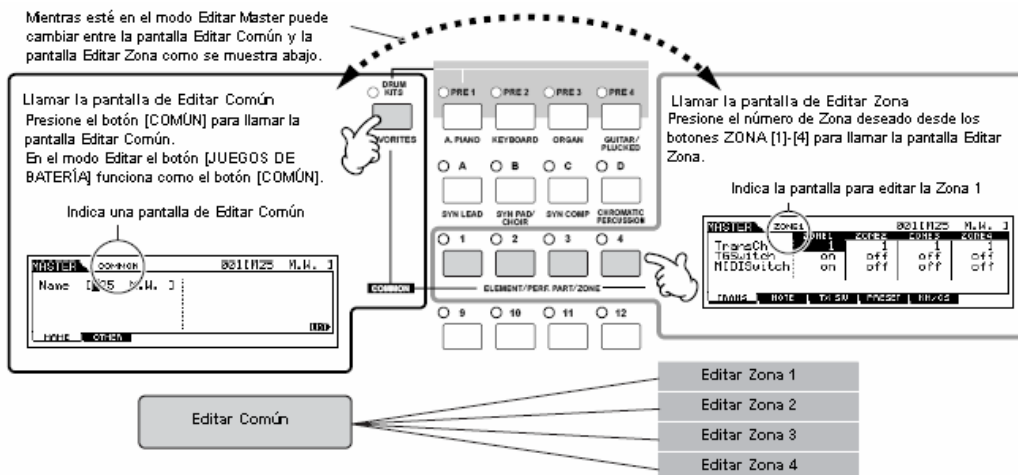
Determina el número de programa que es llamado cuando el Master es seleccionado.

- 4** Presione el botón [EDITAR] para ingresar al modo Editar Master.



- 5** Llama la pantalla de Editar Común o Editar Zona.

Use Editar Zona para editar los parámetros para cada Zona. Use Editar Común para editar los parámetros para todas las Zonas.



- 6** Seleccione el menú que desea editar presionando los botones [F1]-[F5] y [SF1]-[SF5] luego edite los parámetros en cada pantalla.

Vea la siguiente página para detalles y algunos ejemplos de programación.

- 7** Nombre el Master editado.

Ingrese un nombre en la pantalla [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] NOMBRE
Para instrucciones detalladas sobre nombrar una Voz, consulte la pág. 38.

- 8** Guarde el Master editado en la memoria de Usuario interna.

Vea el paso 5 en la pág. 123.

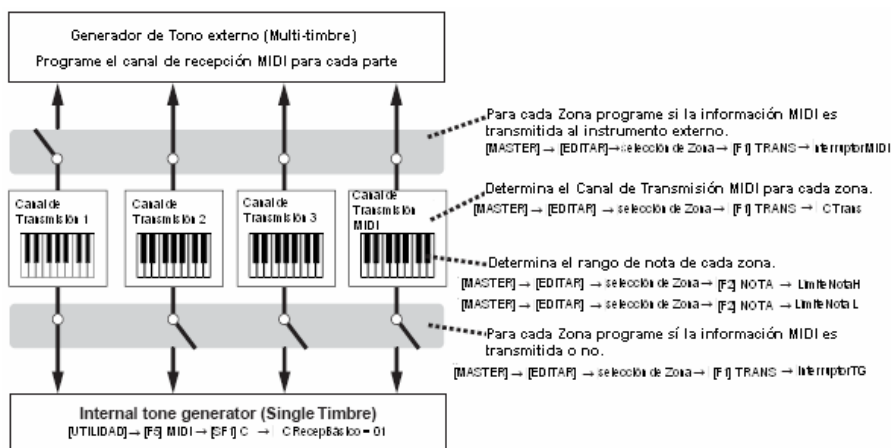
Usar las Zonas efectivamente con un generador de tono externo

Los dos ejemplos abajo muestran como usar las Zonas con generadores de tono interno y generador de tono externo conectado. Estas instrucciones corresponden a los pasos en la página anterior.

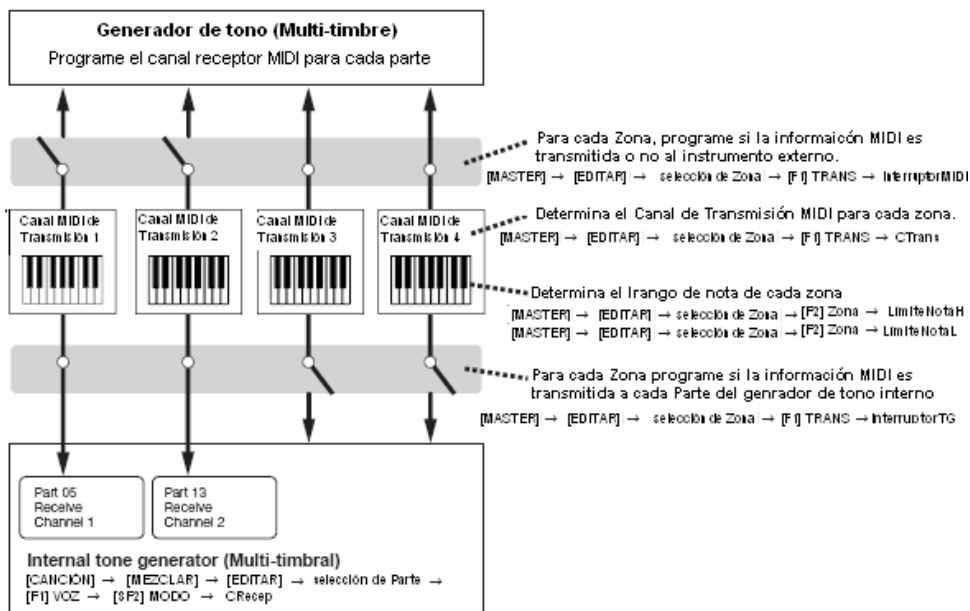
NOTA Aunque las cuatro Zonas se usan en el ejemplo abajo, puede usar cualquier número de Zona (dos, tres o cuatro). Las programaciones hechas con el parámetro Interruptor MIDI ([MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F1] TRANS → Interruptor MIDI) y el parámetro TGMIDI ([MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F1] TRANS → Interruptor TG).

NOTA En estos ejemplos, las Zonas están asignadas a diferentes áreas del teclado. Sin embargo, dos o más Zonas también pueden ser asignadas a la misma área en una capa desde la pantalla NOTA ([MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F2] NOTA).

Programaciones Master con el modo Voz/modo Interpretación (modo generador de tono de timbre sencillo)



Programaciones Master con modo Canción/modo Patrón (modo generador de tono Multi-tímbre)



Asignar números de Cambio de Control a las Perillas/Deslizadores para cada Zona

Aquí en la pantalla KN/CS del modo de Editar Master puede programar cómo las Perillas de Control y Deslizadores afectarán cada Zona. Esto le permite especificar un número de Cambio de Control separado para cada Perilla y Deslizador.

Todos los Indicadores son apagados al programar el parámetro [MASTER] → [EDITAR] → [COMMON] → [F3] OTROS → Perilla/Deslizador en "zona".

MASTER	ZONE+	CtrlKnob	CtrlSlider
	ZONE1	10	11
	ZONE2	10	11
	ZONE3	10	11
	ZONE4	10	11

puede determinar que números de Cambio de Control son usados para las Perillas y los Deslizadores para cada zona en la pantalla [MASTER] [EDITAR] selección de Zona [F3] KN/CS.

En el ejemplo anterior, las Perillas de Control para todas las Zonas han sido puestas en 10 (Balance) y los Deslizadores han sido puestas en 11 (Expresión). De esta forma puede controlar la posición estéreo de cada Zona con la Perilla adecuada y use los Deslizadores para ajustar el volumen relativo al balance entre las Zonas.

CONSEJO Programar las Zonas Master para Dividir o Poner en Capas

Esta operación le permite determinar fácilmente si las Zonas del Master seleccionado son usadas en una División o una Capa. Las programaciones de rango de nota para cada Zona pueden ser determinadas programando el LímiteNotaH y LímiteNotaL, los parámetros de la pantalla de NOTA ([MASTER] → [EDITAR] → selección de Zona → [F2] NOTA).

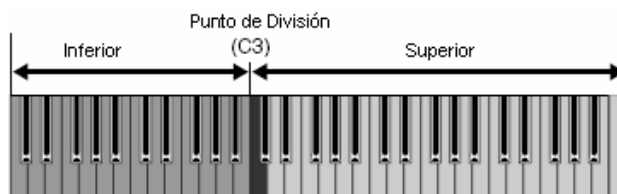
NOTA Las Zonas 1 y 2 se usan en la explicación aquí.

1. En el modo Reproducción Master presione el botón [TRABAJO] para entrar al modo Trabajo Master.
2. Presione el botón [F1] INIC para llamar la pantalla de Inicialización.
3. Desmarque el cuadro "Todos" usando el botón [DEC/NO] y marque el cuadro de "Zona".
4. Ponga el Tipo en "Dividir" o "Capa"



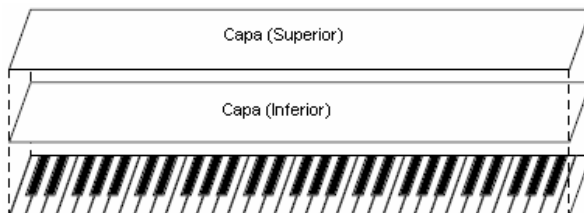
Cuando Tipo es puesto en "Dividir"

Programa el C Superior (canal de transmisión MIDI del rango superior), el C Inferior (canal de transmisión MIDI del rango inferior) y el Punto de División (que separa el teclado en el rango superior y rango inferior).



Cuando Tipo es puesto en "Capa"

Programa el C Superior (canal de transmisión MIDI de Zona 1) y C Inferior (canal de transmisión MIDI de Zona 2).



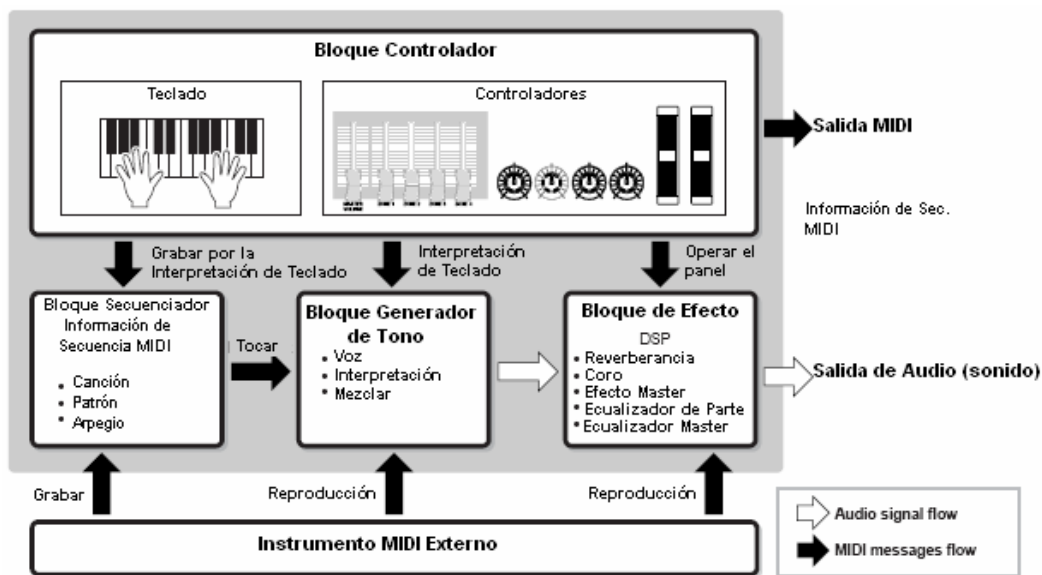
5. Presione el botón [ENTER]. (La pantalla le pide confirmación.)
Para cancelar el Trabajo, presione el botón [DEC/NO].
6. Presione el botón [INC/SÍ] para ejecutar el Trabajo.
Después de que el Trabajo ha sido terminado aparece un mensaje "Terminado" y la operación regresa a su pantalla original.

Estructura Básica

Esta sección le da una vista global fácil de entender del MO – su amplio rango de sofisticadas funciones, su control MIDI y funciones de interpretación, y su conveniente sistema de manejo de archivo para información original que ha creado con el instrumento.

Estructura Interna (Vista Global del Sistema)

Este sintetizador esta hecho de varios bloques, como se muestra aquí.



Bloque Controlador

Este bloque consiste del teclado, Flexibilidad de Tono y Ruedas de Modulación, Perillas, deslizadores de Control y más. El teclado mismo no genera sonidos, pero en cambio genera/transmite encendido/apagado de nota, velocidad y otra información (mensajes MIDI) al generador de tono del sintetizador cuando toca las notas. Los controladores también generan/transmite mensajes MIDI. El bloque generador de tono del sintetizador produce sonido de acuerdo a los mensajes MIDI transmitidos desde el teclado y los controladores.

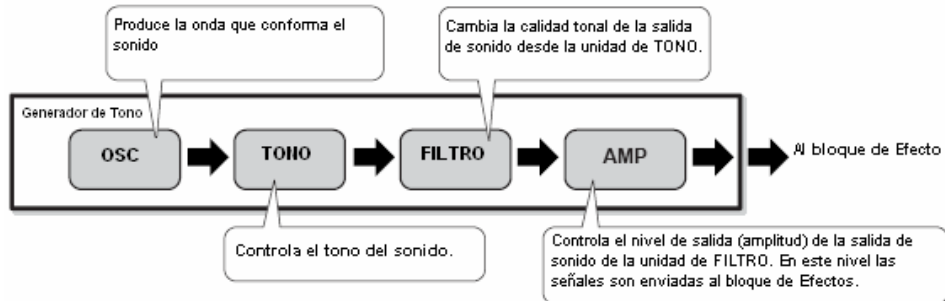
Controladores contenido por el MO

Los controladores que puede usar en este sintetizador y las páginas de referencia son como sigue:

- **Controladores con los que el MO está equipado**
 - Teclado (Toque Inicial)..... pág. 16
 - Rueda de Flexibilidad de Tono..... pág. 50
 - Rueda de Modulación..... pág. 50
 - Perilla..... pág. 51
 - Deslizador de control..... pág. 52
- **Controladores (vendidos separadamente) que pueden ser conectados al panel trasero del MO**
 - Controlador de Pie..... pág. 69
 - Interruptor de Pie..... pág. 69

Bloque Generador de Tono

El bloque Generador de Tono es lo que realmente produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI generados por tocar el teclado, usando los controladores y la reproducción del secuenciador (Canción/Patrón/Arpeggio).



Generador de Tono AWM2 Interno



● AWM2 (Memoria de Onda Avanzada 2)

El AWM2 (Memoria de Onda Avanzada 2) es un sistema de síntesis basado en ondas muestra (material de sonido), y usado en muchos sintetizadores. Para realismo extra, cada Voz AWM2 usa múltiples muestras de forma de ondas del instrumento real. Además, una amplia variedad de parámetros – generador de cobertura, filtro, modulación y otros – pueden ser aplicados.

Voz, Interpretación y Mezclar

Este instrumento cuenta con tres diferentes tipos de programas, que forman las bases para crear y tocar sonidos.

● Voz

Un programa que contiene elementos sónicos para generar un sonido de instrumento musical específico como es conocido como una "Voz".

Cada Voz consiste de hasta cuatro Elementos (Voz Normal) o hasta 73 Teclas (Voz de Batería). Cada Voz es creada editando parámetros únicos a cada Elemento/Tecla y parámetros comunes a todos los Elementos/Teclas en el modo Voz (pág. 151) o en el modo Mezclar Voz (pág. 203).

● Interpretación

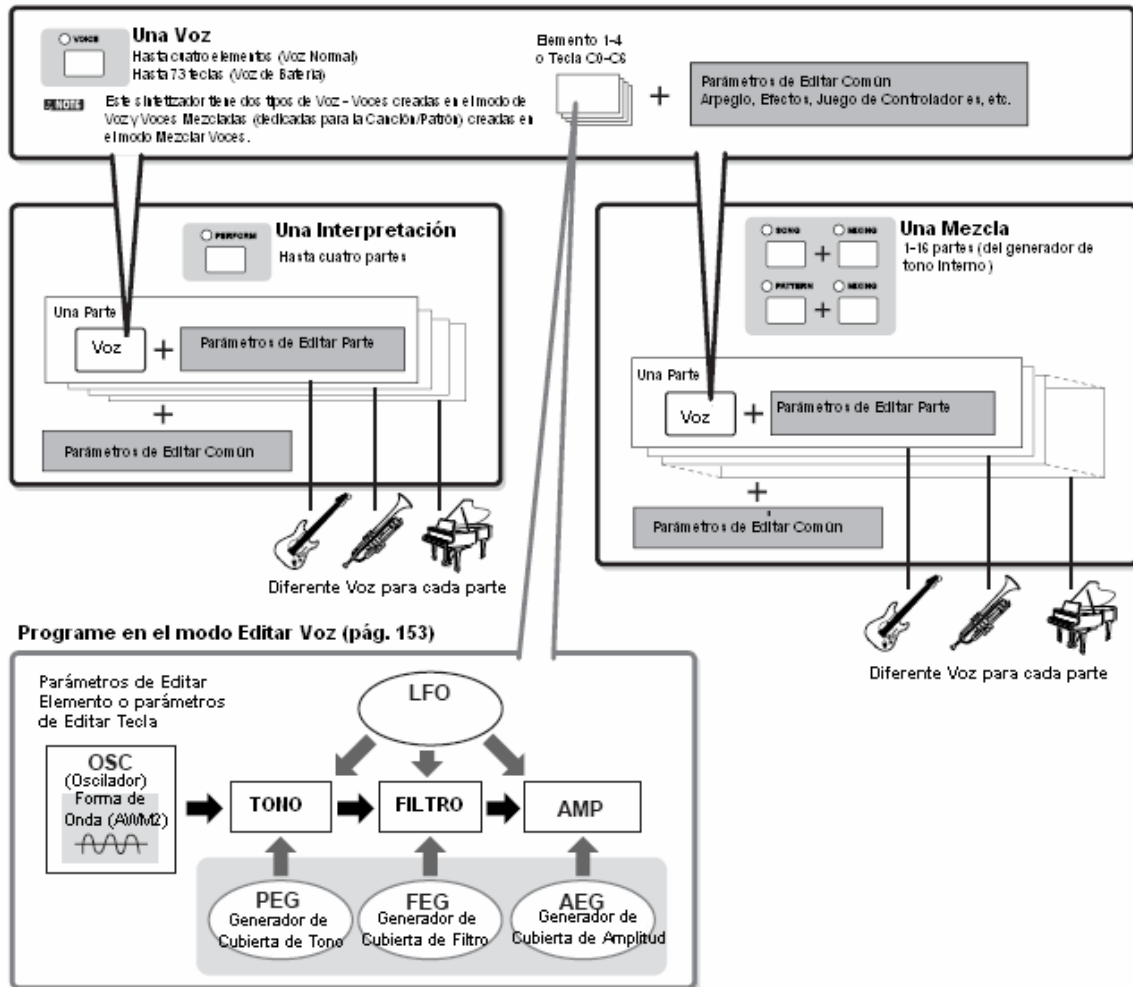
Un programa en el que múltiples Voces (partes) son combinadas en una capa o en otras configuraciones es conocido como una "Interpretación". Cada Interpretación puede contener hasta cuatro diferentes Partes (Voces). Cada Interpretación puede ser creada editando parámetros únicos a cada Parte y parámetros comunes a todas las Partes en el modo Interpretación.

● Mezclar

Un programa en el que múltiples Voces son asignadas a Partes para toque multi-timbre en los modos Canción y Patrón es conocido como una "Mezcla". Cada Mezcla puede contener hasta 16 Partes (pág. 136). Cada Mezcla puede ser creada editando los parámetros únicos a cada Parte y parámetros comunes a todas las Partes en el modo Mezclar Canción (pág. 189) o en el modo Mezclar Patrón (pág. 202).

NOTA La Mezcla pertenece a la Canción o Patrón.

La ilustración abajo muestra la estructura y la interrelación de las Voces, Interpretaciones y Mezclas.



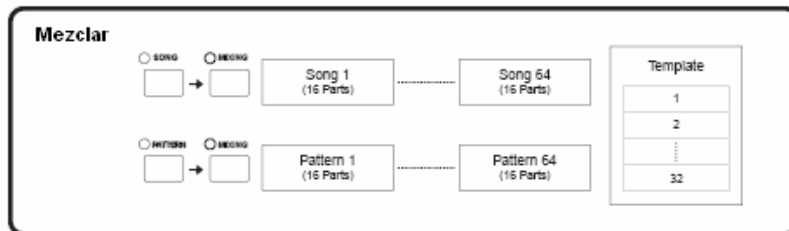
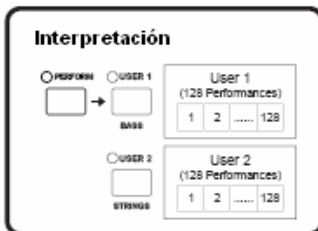
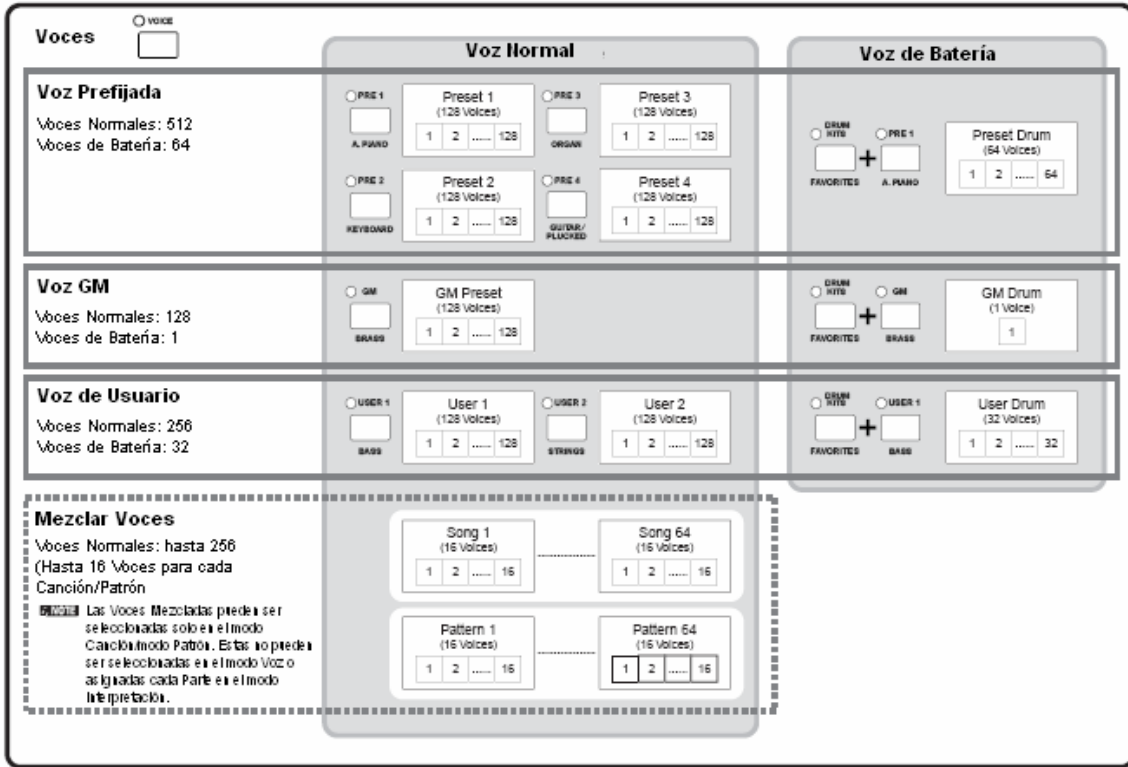
NOTA Los Parámetros de Editar Tecla de Voz de Batería no contienen las programaciones LFO.

Voces de Mega Teclado

Las Voces Normales usan cambio de velocidad para hacer que la calidad de sonido y/o cambio de Voz de acuerdo a qué tan fuerte o suavemente lo toca. Esto hace que las Voces suenen auténticas y naturales. Sin embargo, con las Voces del Mega Teclado, cada rango de velocidad (la medida de la fuerza de su interpretación) tiene un sonido completamente diferente. Por ejemplo, una Voz de guitarra incluye los sonidos de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, las Voces diferentes teniendo aquellos sonidos serán llamadas vía MIDI y tocados en combinación para lograr el efecto deseado. Ahora con las Voces de Mega Teclado, una Parte de guitarra convincente puede ser tocada con solo una Voz, usando los valores de velocidad específicos para tocar los sonidos deseados.

NOTA Los nombres de Voz de Mega Teclado son indicados en la pantalla "Mega***"

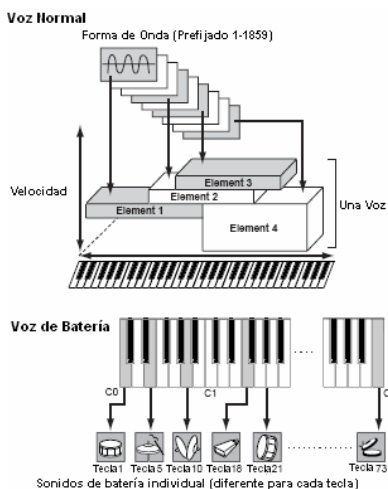
Las siguientes ilustraciones pueden ayudarle a entender la estructura de memoria de las Voces, Interpretaciones y Mezclas.



Voz Normal y Voz de Batería

Internamente hay dos Tipos de Voz: Voces Normales y Voces de Batería.

Las Voces Normales son principalmente sonidos tipo instrumento musical afinados que pueden ser tocados a través del rango del teclado. Las Voces de Batería son principalmente sonidos de percusión/batería que están asignados a notas individuales en el teclado. Un conjunto de ondas de percusión/batería asignado o Voces Normales es conocido como un Juego de Batería.



Voces GM

GM (MIDI General) es un estándar mundial para la organización de Voz y las funciones MIDI de sintetizadores y generadores de tono. Fue diseñado primariamente para asegurar que ninguna información de canción creada con un aparato GM específico sonaría virtualmente igual a cualquier otro aparato GM – sin importar el fabricante o el modelo. El banco de Voz GM en este sintetizador está diseñado para reproducir adecuadamente la información de canción GM. Sin embargo, tenga en mente que el sonido puede no ser exactamente el mismo que el tocado por el generador de tono original.

Parámetros de generador de tono que producen el sonido de Voz

Entre los varios parámetros que conforman Voz, Oscilador, Tono, Filtro, Amplitud, LFO y tres Generadores de Cubierta LFO (PEG, FEB, AEG) mostrados en la ilustración en las págs. 132 – 134 están los parámetros básicos para crear el sonido de Voz. Los parámetros relacionados con el Oscilador, el Tono, Filtro y Amplitud determinan los tres elementos básicos del Tono de sonido (que tan bajo o alto es) El Tono (o su calidad de sonido general), y Volumen (que tan fuerte es el nivel de volumen) de la Voz. Los parámetros como el LFO y EG (Generador de Cubierta) determinan la transición en estos tres elementos básicos del sonido desde el momento en que el sonido inicia hasta el momento en que se detiene.

En las secciones que siguen explicaremos en detalle sobre los parámetros relacionados al sonido y proporcionaremos una introducción a los básicos de la síntesis electrónica.

Oscilador

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F1] OSC

Esta unidad produce la onda que determina el tono básico. Puede asignar la onda (o material de sonido básico) a cada Elemento de la Voz Normal o cada Tecla de la Voz de Batería. En el caso de la Voz Normal, puede programar el rango de nota para Elemento (el rango de notas en el teclado sobre el cual el Elemento sonará) así como la velocidad de respuesta (el rango de velocidades de nota dentro del cual el Elemento sonará). Por ejemplo, puede programar un Elemento para sonar en un rango superior del teclado y otro Elemento para sonar en un rango más bajo. De esta forma, aún dentro de la misma Voz, puede tener dos sonidos diferentes para áreas diferentes del teclado o puede hacer que los dos rangos de Elemento se encimen de forma que sus sonidos sean puestos en capas sobre un juego de rango. Además, puede programar cada Elemento para responder a en diferentes rangos de velocidad de forma que un Elemento suena para las velocidades de nota más baja, mientras que otro Elemento suena para las velocidades de nota más altas.

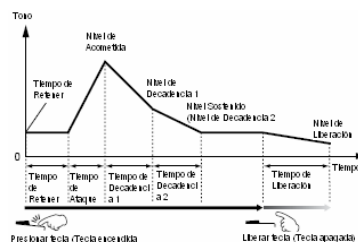
NOTA Puede asignar la onda con la siguiente operación:
[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F2] TONO

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F2] TONO

Esta unidad controla el tono de la producción de sonido (onda) desde el Oscilador. En el caso de la Voz Normal puede desafinar los Elementos separados, aplicar Escalación de Tono y así. También, programando el PEG (Generador de Cubierta de Tono) puede controlar como cambia el tono en el tiempo.

PEG (Generador de Cubierta de Tono)

Usando el PEG puede controlar la transición en el tono desde el momento que el sonido inicia al momento en que se detiene. Puede crear el PEG programando los parámetros ilustrados abajo. Cuando presiona un anota en el teclado, el tono de la Voz cambiará de acuerdo a estas programaciones de cubierta. Esto es útil para crear cambios automáticos en el tono, que es efectivo por ejemplo en los sonidos de bajo sintético. Además, los diferentes parámetros PEG pueden ser programados para cada Elemento o cada Tecla.



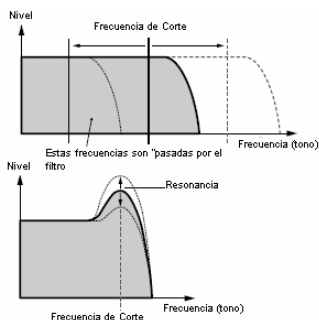
■ Filtro

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F3] FILTRO

Esta unidad modifica el tono de la producción de sonido de Tono y cortando la producción a una porción de frecuencia específica del sonido.

Frecuencia de Corte y Resonancia

Aquí está como funcionan los filtros. En el ejemplo abajo (un filtro de paso bajo), se permite pasar una porción de la señal más baja que una frecuencia dada, y las señales arriba de esa frecuencia son cortadas. Esta frecuencia es llamada como frecuencia de Corte. Puede producir un sonido relativamente brillante u oscuro programando el corte. La resonancia es un parámetro que impulsa el nivel de señal en el área de la frecuencia de corte. Enfatizando los sobre tonos en esta área, esto puede producir un tono "pico" distintivo, haciendo el sonido más brillante y fuerte.



Sobre los tipos de Filtro principales

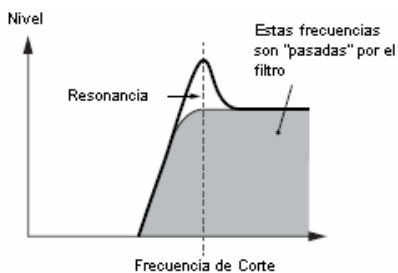
El Filtro de Paso Bajo es mostrado en la ilustración anterior – sin embargo, este sintetizador cuenta con otros cuatro tipos de Filtro como se muestra abajo.

- **Filtro de Paso Bajo (arriba)**

Este solamente pasa aquellas señales debajo de la frecuencia de Corte. Puede entonces usar el parámetro Reso (Resonancia) para añadir más carácter al sonido.

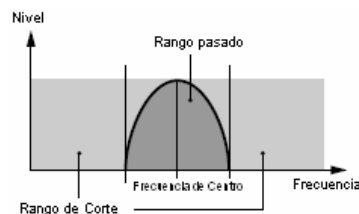
- **Filtro de Paso Alto**

Este pasa solamente aquellas señales arriba de la frecuencia de Corte. Entonces puede usar el parámetro Reso (Resonancia) para añadir más carácter al sonido.



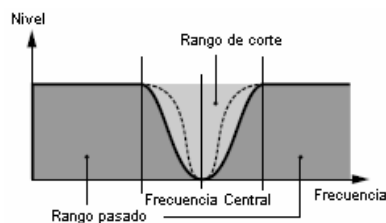
- **Filtro de Paso de Banda**

Este solamente pasa aquellas señales de banda alrededor de la frecuencia de Corte. El ancho de esta banda puede ser variada.



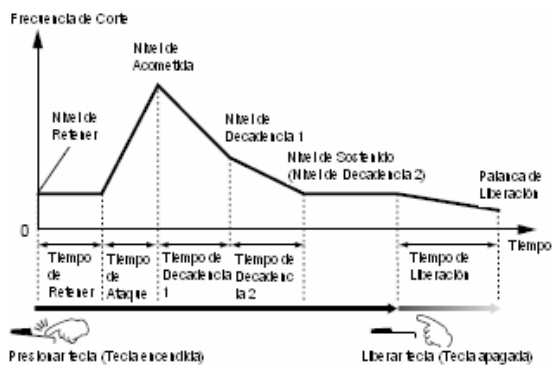
- **Filtro de Eliminación de Banda**

Este atenúa una banda de señales alrededor de la frecuencia de Corte pero pasa todo lo demás.



FEG (Generador de Cubierta de Filtro)

Usando el FEG puede controlar la transición en tono desde el momento en que el sonido inicia al momento que el sonido se detiene. Puede crear los parámetros de programación como se ilustra abajo. Cuando presione una nota en el teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo a estas programaciones de cubierta. Esto es útil para crear un wah automático o efectos de paso rápido, por ejemplo. Además, diferentes parámetros FEG pueden ser programados para cada Elemento o cada Tecla.



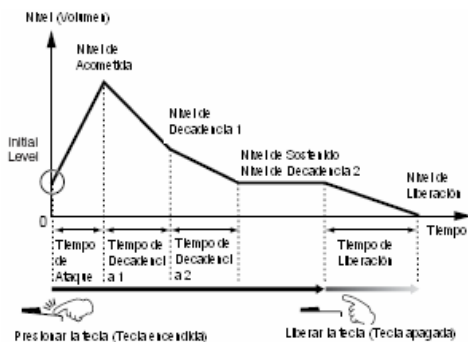
● **Amplitud**

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F4] AMP

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) de la salida de sonido desde el bloque de Filtro. Las señales entonces son enviadas a este nivel al bloque de Efectos. También, programando el AEG (Generador de Cubierta de Amplitud), puede controlar como cambia el volumen en el tiempo.

AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)

Usando el AEG puede controlar la transición en volumen desde el momento en que el sonido inicia al momento en que el sonido se detiene. Puede crear el AEG programando los parámetros como se ilustra abajo. Cuando presione una nota en el teclado el volumen cambiará de acuerdo a estas programaciones de cubierta. Además, los diferentes parámetros AEG pueden ser programados para cada Elemento o cada Tecla.



● **LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)**

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla de Batería → [F5] LFO

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F5] LFO

Como sugiere el nombre, el LFO produce una onda de una baja frecuencia.

Estas ondas pueden usarse para variar el tono, filtro o amplitud de cada Elemento para crear efectos como vibrato, wah y trémolo. El LFO puede ser programado independientemente para cada Elemento: también puede ser programado globalmente para todos los Elementos.

Generador de Tono de Timbre Sencillo (modo Voz/Interpretación) y Generador de Tono Multi-Timbre (modo Canción/Patrón)

El bloque generador de tono interno opera en dos diferentes formas (timbre Sencillo y Multi-timbre) dependiendo del modo seleccionado. La diferencia entre los dos es si pueden manejar múltiples canales MIDI a mismo tiempo o no.

● **Generador de Tono de Timbre Sencillo (modo Voz/Interpretación)**

Un generador de tono MIDI que recibe más de un canal MIDI sencillo y toca una parte de instrumento solo es llamado generador de tono de "timbre sencillo". Este es el estado de operación del generador de tono interno en los modos de Voz e Interpretación.

NOTA Para programar el canal receptor MIDI para operación de timbre sencillo (modos de Voz e Interpretación), use la siguiente operación en el modo Utilidad: [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CrecepBásico

● **Generador de Tono Multi-timbre (modo Canción/Patrón)**

Un generador de tono MIDI que simultáneamente recibe múltiples canales MIDI y toca múltiples partes de instrumento es llamado generador de tono "multi-timbre". Esto permite la reproducción de información de canción MIDI multi-canal – como en un secuenciador MIDI o computadora – con cada parte interna siendo asignada a y tocada por una pista o canal diferente. Este es el estado de operación del generador de tono interno en los modos de Canción y Patrón.

NOTA Para programar el canal receptor MIDI para operación multi-timbre (modos Canción y Patrón), use la siguiente operación en el modo Utilidad: [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → CRcept.

Polifonía Máxima

La polifonía máxima se refiere al número más alto de notas que pueden ser tocadas simultáneamente desde el generador de tono interno del instrumento.

La polifonía máxima de este sintetizador es 64. Cuando el bloque generador de tono interno recibe un número de notas excediendo la polifonía máxima, las notas previamente tocadas son cortadas. Tenga en mente que esto puede ser especialmente notorio con Voces que no tengan decadencia. Además, la polifonía máxima aplica al número de elementos de voz usados, no al número de voces. Cuando las voces normales que incluyen hasta cuatro elementos son usados, el número máximo de notas simultáneas puede ser menor a 64.

Estructura parte del bloque Generador de Tono

El MO toca los sonidos en su bloque generador de tono en respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde controladores o secuenciador externo. Los mensajes MIDI son asignados a diez y seis canales independientes y el instrumento es capaz de tocar simultáneamente diez y seis Partes separadas, vía los diez y seis canales MIDI. Sin embargo, el límite de diez y seis canales puede ser rebasado usando "puertos" MIDI separados, cada uno conteniendo diez y seis canales.

NOTA El cable USB contiene hasta ocho puertos MIDI separados. Sin embargo, para el generador de tono en el MO solamente contiene un puerto.

NOTA Un solo cable/conexión MIDI no puede manejar la información de múltiples puertos MIDI.

■ Estructura parte del bloque generador de tono en el modo Voz

En este modo, una Voz es tocada usando una sola Parte. El bloque generador de tono en el modo Voz recibe información MIDI a través de un solo canal. Por esto, la información de canción en un secuenciador externo consistente de múltiples canales MIDI no será tocada adecuadamente en este modo. Si está usando un secuenciador MIDI o computador para tocar el instrumento asegúrese de usar el modo Canción o Patrón.



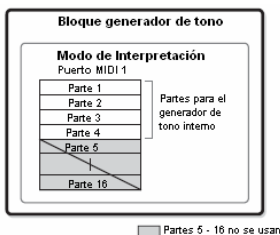
- NOTA** Para programar el canal receptor MIDI para la operación de un solo timbre (modos Voz e Interpretación) use la siguiente operación en el modo Utilidad: [UTILIDAD] → pantalla MIDI → CReceptBásico
- En el modo Voz el instrumento reconoce solo información a través del Puerto MIDI 1.

■ Estructura parte del bloque generador de tono en el modo Interpretación

Este modo le permite tocar una Interpretación (en la que múltiples Voces o Partes son combinadas en una capa o en otras configuraciones).

Mientras un total de siete Partes están disponibles en este modo (como se muestra abajo), un máximo de cuatro Partes pueden usarse simultáneamente.

Aunque este modo le permite tocar varias Partes al mismo tiempo, todas son programadas para recibir a través del mismo canal MIDI solo, como en el modo Voz. Por esta razón, la información de canción en un secuenciador externo consistente de múltiples canales MIDI no tocará adecuadamente en este modo. Si está usando un secuenciador MIDI externo o computador para tocar el instrumento, asegúrese de usar el modo Canción o Patrón.



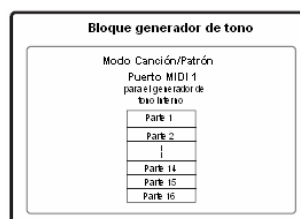
Partes 5 - 16 no se usan

NOTA

- Para programar el canal receptor MIDI para operación de timbre sencillo (modos Voz e Interpretación), use la siguiente operación en el modo [UTILIDAD] → Pantalla MIDI → CrecepBásico.
- En el modo Interpretación el instrumento reconoce solamente la información del Puerto MIDI 1.

■ Estructura parte del bloque generador de tono en el modo Canción

Este modo le permite usar múltiples Partes y asignar diferentes Voces a ser reproducidas por cada Parte. Ya que diferentes canales MIDI pueden ser programados para cada Parte del bloque generador de tono, puede usar un secuenciador MIDI externo para tocar los sonidos. Como se ilustra abajo, la información de secuencia de cada pista toca las Partes correspondientes (aquellas que tengan la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tono.



El Canal/Puerto de Transmisión MIDI DE LA Canción/Patrón pueden ser programados con la siguiente operación.

En el modo Canción: [CANCIÓN] → selección de Canción → [F3] PISTA → [SF1] CANAL

En el modo Patrón: [PATRÓN] → selección de Patrón → [F3] PISTA → [SF1] CANAL

Cuando toca el bloque generador de tono interno, asigne las pistas a Puerto de Transmisión 1 y use las Partes 1-16. Tenga en mente que la información a través de los Puertos de Transmisión 1 o 3 no pueden tocarse en el bloque generador de tono interno.

El Canal Receptor MIDI de la parte del generador de tono puede ser programado con la siguiente operación.

En el modo Canción: [CANCIÓN] → selección de Parte → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] voz → [SF2] MODO → CReceptor

En el modo Patrón: [PATRÓN] → selección de Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] voz → [SF2] MODO → CReceptor

NOTA

Para detalles sobre MIDI consulte la pág. 223.

NOTA

La Voz y las programaciones relacionadas (volumen, balance, parte, etc.) son tocadas por el teclado de acuerdo a los parámetros de Parte en las programaciones de Mezclar de la Canción/Patrón y Parte actual. Otras programaciones como Controladores y tipos de Efecto corresponden a los parámetros Común en las programaciones Mezclar de la Canción/Patrón actual.

Bloque Secuenciador

Este bloque le permite crear Canciones y Patrones grabando y editando sus interpretaciones como información MIDI (desde el bloque controlador), luego tocándolo con el bloque generador de tono. El bloque secuenciador puede ser operado en el modo Canción, en el modo Patrón y con la función de Arpeggio. Cuando una Canción o Patrón es reproducida la información musical de cada pista de secuencia es transmitida al bloque generador de tono de acuerdo a las programaciones de Canal de Transmisión.

NOTA Las Canciones solamente pueden ser reproducidas en el modo Canción. No pueden ser reproducidas en otros modos.
 Los Patrones solamente pueden ser reproducidos en el modo Patrón. No pueden ser reproducidos en otros modos.
 Los Arpeggios pueden ser reproducidos en cualquier modo.

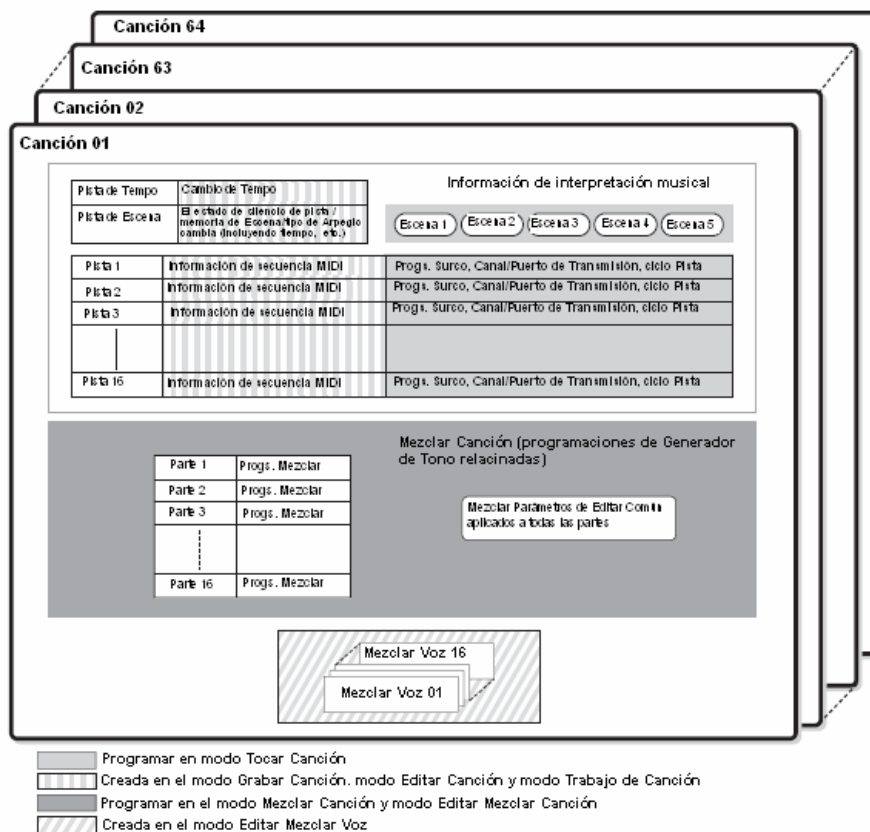
Canciones y Patrones

Las Canciones y Patrones son información de secuencia MIDI consistente de hasta 16 pistas.
 Una Canción en este sintetizador es efectivamente la misma que una Canción en un secuenciador MIDI y la reproducción se detiene automáticamente al final de la información grabada.

En el MO, el término "Patrón" se refiere a un frase musical o rítmica relativamente corta – 1 a 256 medidas – que se usa para la reproducción ciclada. Por lo tanto, una vez que la reproducción de Patrón inicia, continúa hasta que presiona el botón [■] (Parar). Este sintetizador cuenta con una variedad de información de Frase prefijada que se usa como el material básico para hacer Patrones.

■ Estructura de información de Canción

La siguiente ilustración muestra la estructura de pista de una Canción. Las Canciones son creadas grabando información de secuencia MIDI en pistas individuales y programando los parámetros de generador de tono relacionados (en Mezclar Canción).



● **Mezclar Canción**

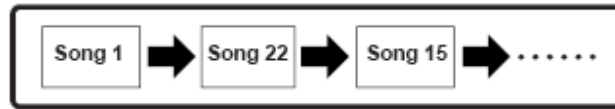
Aún si graba su interpretación de teclado en una pista de Canción, la información de instalación (eventos sin nota como voces, balance, volumen) que para la apropiada interpretación deben ser grabados al principio de la Canción no será grabada. Por esto, la información de instalación manejada como programaciones de Mezclar Canción debe ser guardada en el modo Guardar Mezclar Canción.

● **Escena**

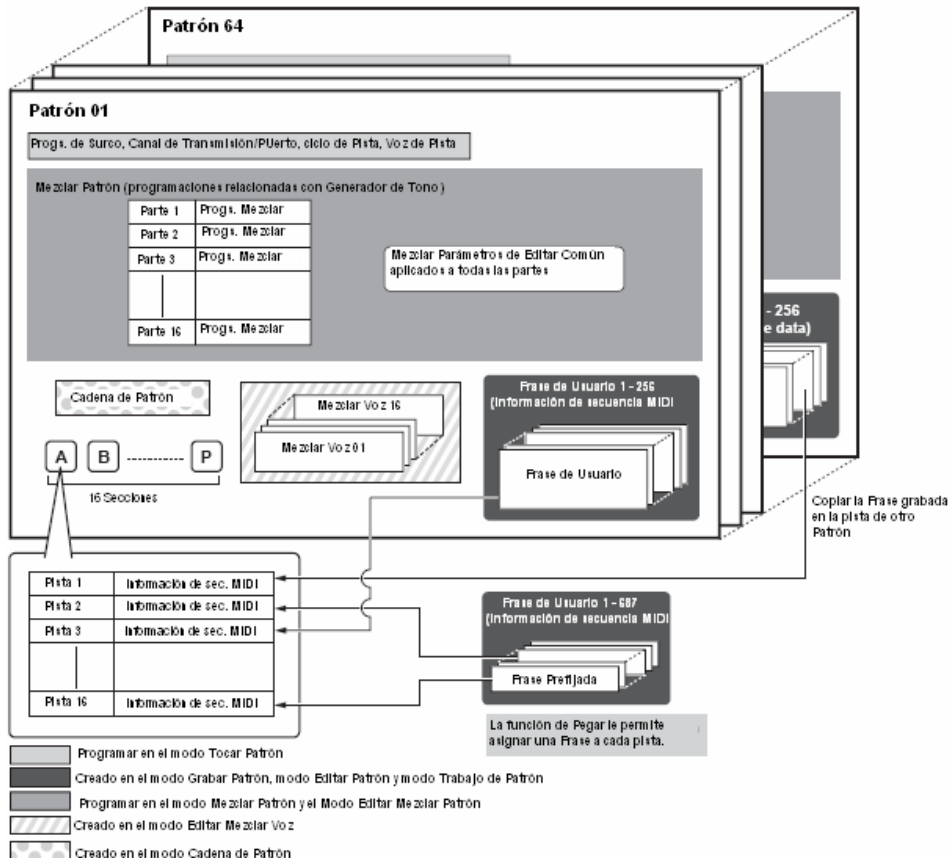
Una Escena de Canción es una “instantánea” de importantes programaciones y contiene las programaciones de parámetro como transponer, tempo y silenciar pista y las programaciones de generador de tono relacionadas controlables desde las Perillas con la luz de [BALANCE/ENVÍO] o [TONO] encendidas, y los deslizadores de Control. Pueden registrarse cinco programaciones en los botones [SF1] – [SF5] para cada Canción.

● **Cadena de Canción**

Esta función permite que las Canciones sean “Encadenadas” juntas para reproducción secuencial automática. La Cadena de Canción puede crearse y tocarse desde la pantalla [CANCIÓN] → [F6] CADENA. Este instrumento le permite crear una información de Cadena de Canción.



■ **Estructura de información de Patrón**



● **Mezclar Patrón**

Aún si graba su interpretación de teclado en una pista de Patrón, la información de programación (eventos sin nota como voz, balance, volumen) que para la reproducción adecuada deben ser grabados en la parte superior del Patrón no será grabada en él. Por esta razón, la información de programación manejada como programaciones de Mezclar Patrón debe ser guardada en el modo Guardar Mezclar Patrón. A diferencia de Canción, solo el número de voz es grabado en una pista como Voz de Pista (Voz de Frase) que se usa para reproducir normalmente. Debido a que Mezclar Patrón es un conjunto de programaciones relacionadas con el generador de tono, puede ser aplicado a la información de secuencia transmitida al secuenciador MIDI externo así como a la reproducción de Patrón de este sintetizador.

● **Sección**

Un Patrón consiste de una o más "Secciones" (variaciones de Patrón). Puede tocar el Patrón especificando una Sección después de seleccionar un Patrón.

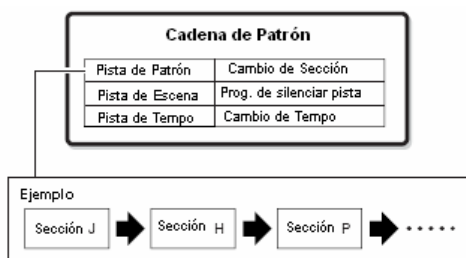
● **Frase**

Esta es la información de secuencia MIDI básica – y la unidad más pequeña – usada en crear un Patrón. "Frase" es un pasaje musical/rítmico corto para un solo instrumento, como un patrón de ritmo para la parte de ritmo, una línea de bajo para la parte baja, o un fondo de acorde para la parte de guitarra. Este sintetizador cuenta con 687 Frases Prefijadas y contiene espacio de memoria para 256 de sus propias Frases de Usuario originales.

● **Cadena de Patrón**

La Cadena de Patrón le permite ensartar varias diferentes Secciones (dentro de un solo Patrón) juntos para hacer una sola Canción. Puede hacer que el sintetizador automáticamente cambie Secciones creando Cadenas de Patrón en esta forma de antemano.

Puede crear la Cadena de Patrón grabando una reproducción de Patrón con cambios de Sección desde la pantalla [PATRÓN] → [F6] CADENA o editando el cronometrado de los cambios de Sección desde la pantalla [PATRÓN] → [F6] CADENA → [EDITAR]. La Cadena de Patrón creada puede ser reproducida cuando llama la pantalla de [PATRÓN] → [F6] CANCIÓN. También puede usarlas cuando cree Canciones basadas en un cierto Patrón, ya que la Cadena de Patrón pueda ser convertida en una Canción desde la pantalla [PATRÓN] → [F6] CADENA → [EDITAR] → [F3] CANCIÓN. Este sintetizador le permite crear una Cadena de Patrón



■ **Pistas MIDI**

Las pistas MIDI son creadas grabando su interpretación en el teclado en el modo Grabar Canción/modo Grabar Patrón.

● **Método de grabar pista MIDI**

[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [REC] (Grabar) → [F1] PROGRAMAR → Tipo

Las siguientes explicaciones son puntos importantes para que tenga en mente mientras graba sus Canciones/Patrones de Usuario. Los métodos de grabación explicados aquí deben ser programados desde la pantalla de Programación en el modo Grabar Canción/modo Grabar Patrón antes de grabar.

● **Grabación en Tiempo Real y grabación de Paso**

Grabación en Tiempo Real

Con la grabación en tiempo real el instrumento funciona de la misma forma que una grabadora de cinta, grabando la información de interpretación como se reproduce. Esto le permite capturar todas las sutilezas de una interpretación real. Este método se usa para los tipos de Grabación explicado abajo, como Reemplazar, Doblar, Ciclar y Entrada/Salida de Golpe.

Grabar Paso (Tipo = paso)

Con la grabación de paso puede componer su interpretación "escribiendo" un evento a la vez. Esto es un método de grabación de paso sin tiempo real – similar a escribir notación musical en papel.

● **Reemplazar y Doblar (Canción/Patrón)**

Reemplazar

Puede usar este método cuando quiera sobre escribir una pista ya grabada con nueva información. La primera grabación es perdida y la nueva toma su lugar.

Doblar

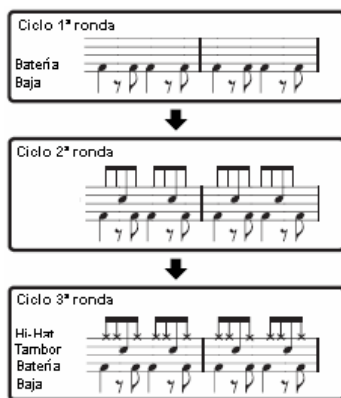
Puede usar este método cuando quiera añadir más información a una pista que ya contiene información. La primera grabación es mantenida y la nueva es añadida. Este método le permite confeccionar una frase completa junta con grabación de Ciclo (abajo).

● **Grabación de Ciclo (Patrón)**

[PATRÓN] → [REC] (Grabar) → [F1] PROGRAMAR → ciclo = encender

El Patrón repite el patrón de ritmo de varias medidas (1 a 256 medidas) en un "ciclo" y su grabación también se hace usando ciclos. Este método se usa cuando graba una Frase de Patrón usando el método de Doblaje (arriba). Como se muestra en el ejemplo de abajo, las notas que graba serán reproducidas desde la siguiente repetición (ciclo), permitiéndole grabar mientras escucha el material previamente grabado.

Cuando graba un ritmo o Batería Baja, Tambor, címbalo HI-Hat en orden:

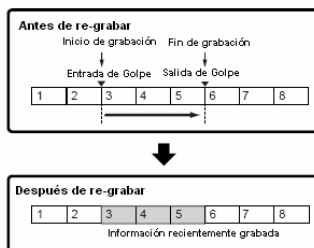


NOTA La grabación de Ciclo solamente puede usarse con la grabación en Tiempo Real

● **Entrada/Salida de Golpe (Canción)**

Puede usar este método cuando quiera re-grabar solamente sobre un área específica de la pista. Necesitará programar los puntos de inicio y final antes de re-grabar.

En el ejemplo de medida ocho abajo, de la tercera medida a la quinta medida son re-grabadas.



NOTA La Grabación de Entrada/Salida de Golpe solamente puede usarse con la grabación de Tiempo Real.

NOTA Note que el método de Entrada/Salida de Golpe siempre reemplaza (destruye) la información original sobre el área especificada.

Bloque de Efecto

Este bloque aplica efectos a la producción del bloque generador de tono, procesando y realizando el sonido usando sofisticada tecnología DSP (procesamiento de señal digital).

Estructura de Efecto

Los Efectos de Sistema son aplicados al sonido global si es una Voz, Interpretación, Canción y Patrón.

Con los efectos de Sistema el sonido de cada Parte es enviada al efecto de acuerdo al Nivel de Envío de efecto para cada Parte. El sonido procesado (llamado "mojado") es enviado de regreso al mezclador, de acuerdo al Nivel de Regreso y sacado – después de ser mezclado con el sonido sin procesar "seco". Este arreglo le permite preparar un balance óptimo del sonido de efecto y el sonido original de las Partes.

Reverberancia

Los efectos de Reverberancia añaden un ambiente cálido al sonido, simulando reflexiones complejas de los espacios de interpretación actual, como el salón, o un club pequeño. Hay disponibles un total de 20 diferentes tipos de Reverberancia.

Coros

Los efectos de Coros usan varios tipos de procesamiento de modulación, incluyendo flanger y modulación de filtro para realzar el sonido en una variedad de formas. Hay disponibles un total de 49 tipos, incluyendo la reverberancia y los efectos de retraso.

■ Inserción de Efectos A, B

Los efectos de inserción pueden ser aplicados individualmente a cada parte. Los efectos de inserción son principalmente usados para procesar directamente una sola parte. La profundidad del efecto es ajustada programando el balance de seco/mojado. Ya que el efecto de Inserción solamente puede aplicarse a una parte en particular, debe usarse para los sonidos que quiere cambiar drásticamente o para sonidos que usan un efecto no pretendido para otros sonidos. También puede programar el balance de forma que solamente el sonido del efecto sea escuchado programando Mojado en 100%.

Este sintetizador cuenta con tres juegos de efectos de Inserción (un juego tiene unidades A y B). Pueden aplicarse a tres Partes (máximo) de la Interpretación, Canción y Patrón. Hay disponibles un total de 116 diferentes tipos de Coros.

NOTA En el modo de Voz, solamente un juego de efectos de Inserción está disponible.

■ Efecto Master

Este bloque aplica efectos la señal de salida estéreo de todo el sonido. Hay disponibles un total de 8 diferentes tipos de Efecto Master.

Desviando los Efectos (Apagar Efectos)

Puede desviar el Efecto Master encendiendo el botón [EFECTO MASTER] con un solo toque. Los Efectos de Sistema o Efectos de Inserción pueden ser desviados encendiendo el botón [DESVÍO DE EFECTO]

NOTA Desde la siguiente pantalla puede seleccionar el efecto específico a ser desviado con el botón [DESVÍO DE EFECTO] [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF3] DESV. EF.

Controlar el efecto Master usando las Perillas

Cuando presiona el botón [ARP FX] y el botón [EQ] simultáneamente (ambas luces encienden) puede controlar las perillas para ajustar los parámetros del efecto Master relacionados especificados en la pantalla [UTILIDAD] → [F4] ASN CTL → [SF5] MEF del modo Utilidad.

■ Ecuador (EQ)

Usualmente un ecualizador se usa para corregir la salida de sonido de amplificadores o bocinas para coincidir con un carácter especial de la habitación, o para cambiar el carácter tonal del sonido. El sonido es dividido en bandas de frecuencia y los ajustes son hechos al sonido elevando o bajando cada banda.

Ajustando el sondo de acuerdo al género – la música clásica siendo más refinada, la música pop más vivificante y la música rock más dinámica – puede sacar las características especiales de la música y hacer su interpretación más disfrutable.

Hay disponibles tres secciones EQ separadas en el instrumento, el EQ de Elemento, EQ de Parte y EQ Master.

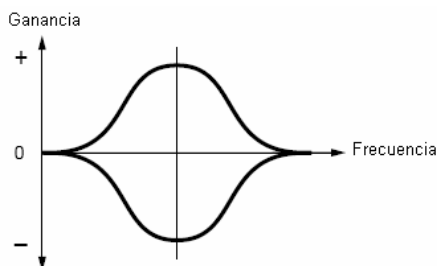
● Elemento EQ

[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → selección de Elemento/selección de Tecla → [F8] EQ

El EQ de Elemento se aplica a cada elemento de la Voz Normal y a cada tecla de la Voz de Batería. Puede especificar cual forma se usa entre las dos formas descritas abajo y programar los parámetros relacionados.

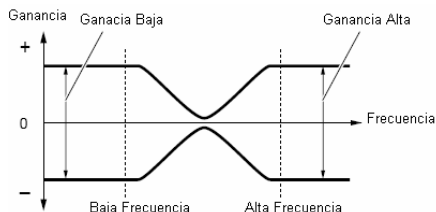
Tipo Pico

Este tipo de forma le permite atenuar/fortalecer la señal en la programación de Frecuencia especificada.



Tipo Estantería

Este tipo de forma EQ le permite atenuar/fortalecer la señal en las frecuencias arriba o debajo de la programación de Frecuencia especificada.



NOTA

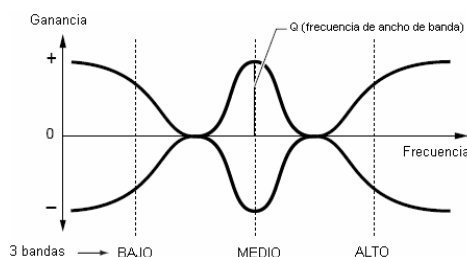
Además de los controles de ganancia individual también hay un parámetro de nivel global que atenúa/fortalece el rango de frecuencia completo

● EQ de EQ

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR] → selección de Parte → [F3] EQ

[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F3] EQ

Este EQ de 3 bandas se aplica a cada parte de la Interpretación/Canción/Patrón. La banda alta y la banda baja son del tipo estante. La banda media es de tipo pico.



● EQ Master

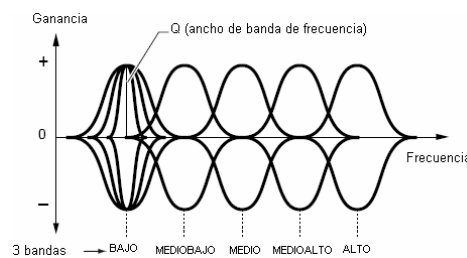
[VOZ] → selección de Voz → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF1] MEQ

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA/MEF → [SF1] MEQ

[CANCIÓN]/[PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

El EQ Master se aplica al final (post-efecto), el sonido global del instrumento. En este EQ, todas las bandas pueden ser puestas en pico o las bandas más bajas y más altas pueden ser puestas en estante (como se muestra abajo).

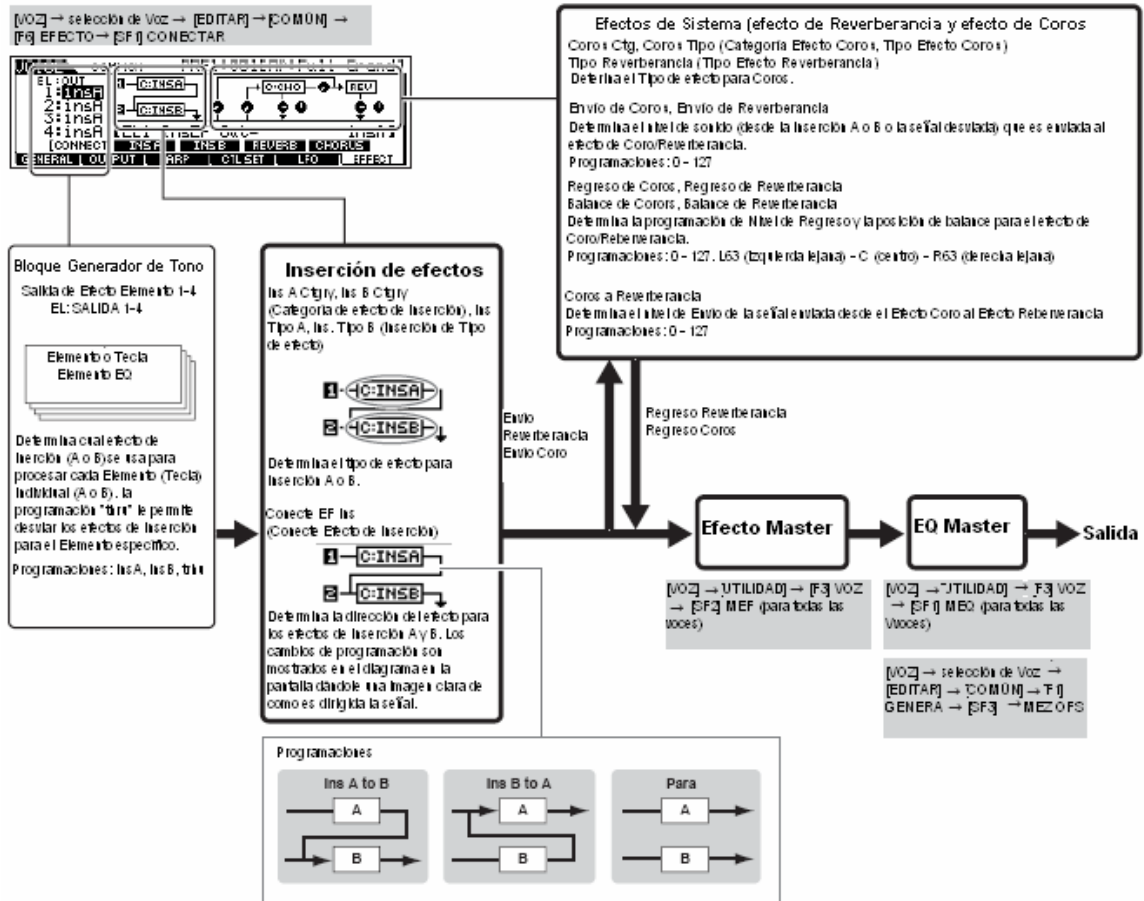
EQ para el cual todas las bandas están puestas en tipo pico



Conexión de Efecto en cada modo

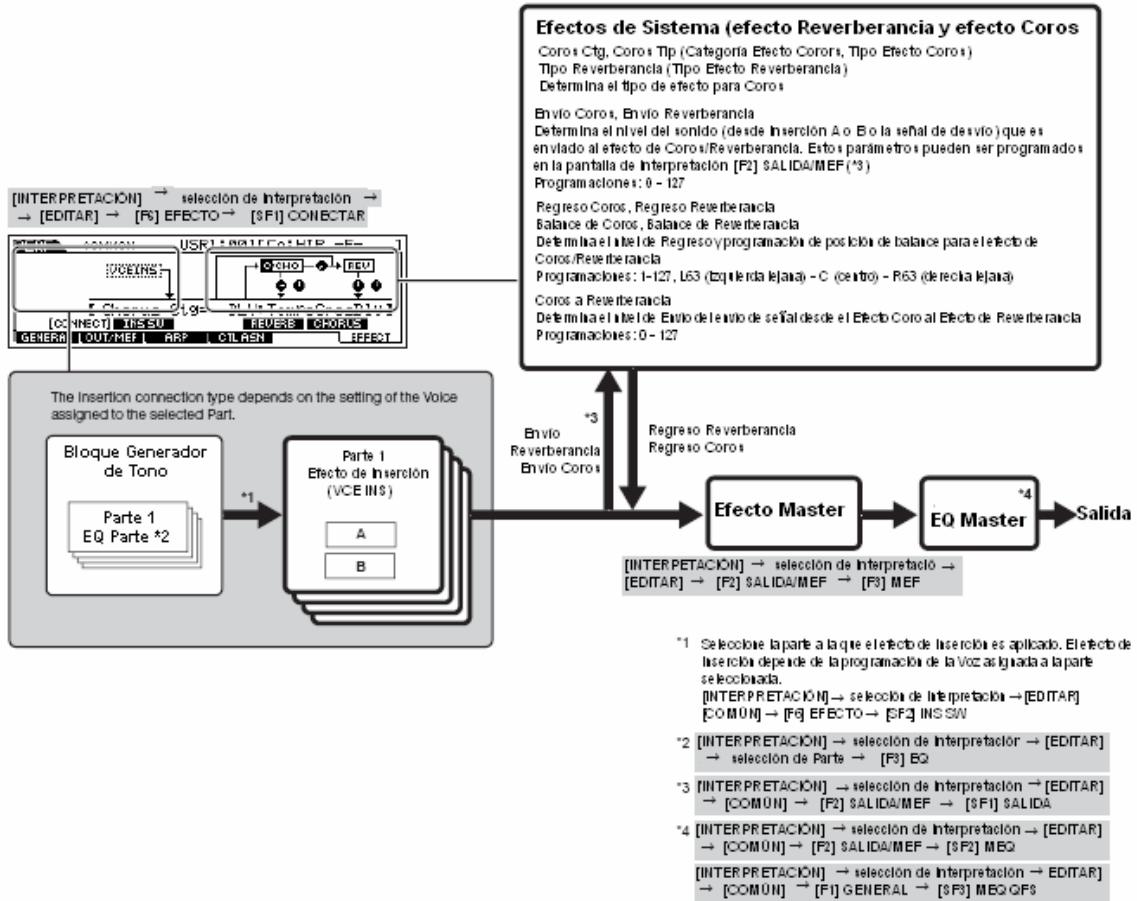
● En el modo Voz

Los parámetros de Efecto en el modo Voz son programados para cada Voz y las programaciones son guardadas como una Voz de Usuario. Note que los parámetros de Efecto Master y de EQ Master son programados para todas las Voces en el modo Utilidad. Una vez que las programaciones de Efecto Master y EQ han sido hechas pueden ser guardadas como programaciones de Sistema presionando el botón [GUARDAR].

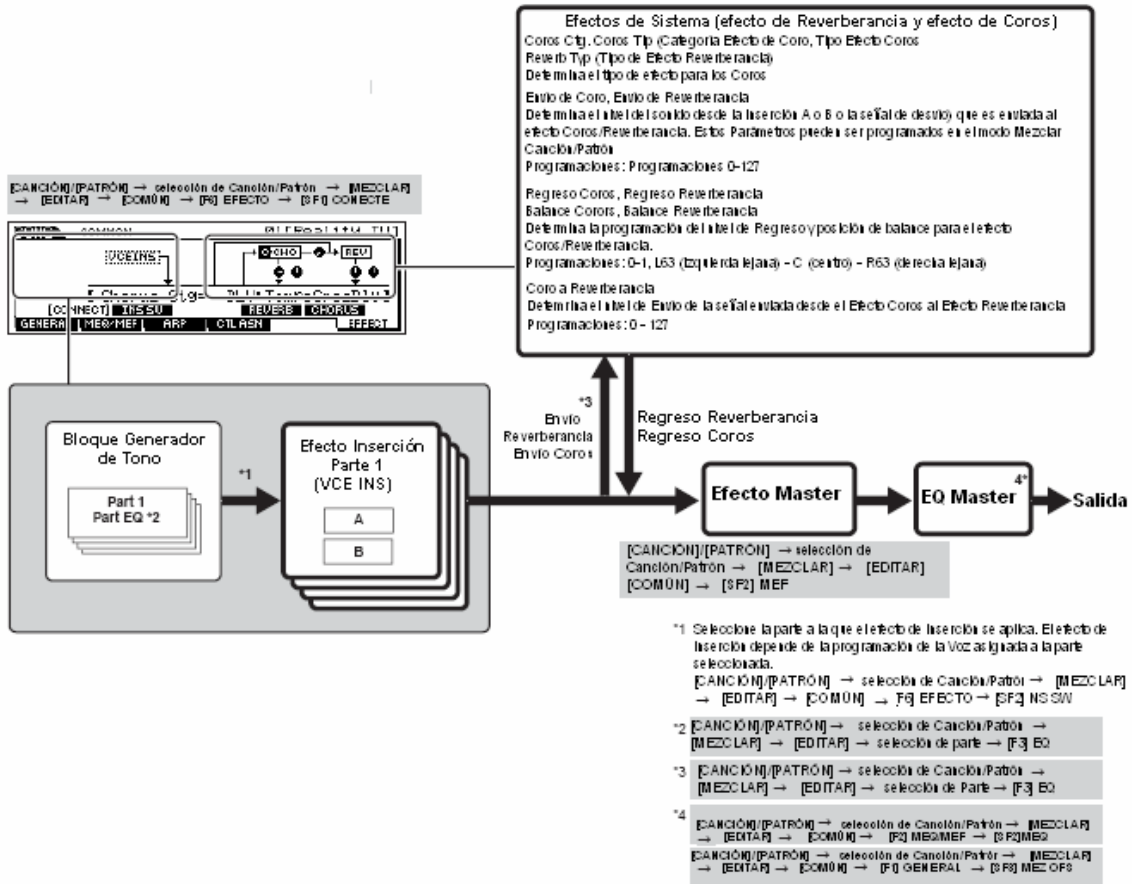


● En el modo Interpretación

Los parámetros de Efecto en el modo Interpretación son programados para cada Interpretación.



● En el modo Canción/Patrón



*1 Seleccione la parte a la que el efecto de inserción se aplica. El efecto de inserción depende de la programación de la voz asignada a la parte seleccionada.
 [CANCION]/[PATRON] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMUN] → [F8] EFECTO → [SF2] INS SW

*2 [CANCION]/[PATRON] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de parte → [F8] EQ

*3 [CANCION]/[PATRON] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F8] EQ

*4 [CANCION]/[PATRON] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMUN] → [F8] MEZ/MEF → [SF2] MEZ OFS
 [CANCION]/[PATRON] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMUN] → [F8] GENERAL → [SF2] MEZ OFS

Arpegio

Esta función le permite activar automáticamente las frases musicales y rítmicas usando la Voz actual simplemente presionando una nota o notas en el teclado. La secuencia de Arpegio también cambia en respuesta a las notas o acordes actuales que toque, dándole una amplia variedad de inspiradoras frases e ideas musicales – tanto en composición como interpretación.

NOTA Un solo tipo de Arpegio puede ser reproducido al mismo tiempo incluso en el modo Interpretación, Canción y Patrón, permitiéndole tocar múltiples partes del generador de tono simultáneamente.

■ Categoría de tipo de Arpegio

Los tipos de Arpegio están divididos en 18 categorías como se lista abajo.

LCD	Nombre de Categoría	Descripción
Seq	Secuencia Sintetizador	Varias frases de arpegio adecuadas para voces sintetizadas
ChSq	Secuencia de Acorde Sintetizado	Varias frases de acorde rítmico o voces sintetizadas
HySq	Secuencia Híbrida Sintetizador	Varios tipos de arpegio programados de forma que las frases bajas sean tocadas con las teclas inferiores y los acordes o melodías sean tocados con las teclas medias o superiores. Estos tipos de arpegio son útiles para dividir combinaciones de voz. Además, también hay tipos de Velocidad Híbrida ("HybVel...") que muestran diferentes frases para rangos de velocidad diferente, permitiéndole cambiar la frase de arpegio dependiendo de que tan fuerte está tocando el teclado.
APKb	Piano y Teclado Acústico	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de piano y otros teclados, como piano eléctrico y clavicordio
Orgn	Órgano	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de órgano
GtPl	Guitarra y Pulsado	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de guitarra y de arpa
GtKm	Guitarra – Voz Mega Teclado	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de guitarra de Mega Teclado (ver nota abajo)
Bass	Bajo	Varios tipos de arpegio adecuados para voces bajas o bajo sintetizado
BaKm	Bajo – Voz de Mega Teclado	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de Mega Teclado bajo (ver nota abajo)
Strn	Cuerdas	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de cuerdas y pizzicato
Bras	Metales	Varios tipos de arpegio adecuados para voces metálicas
RdPp	Lengüetas y Flauta	Varios tipos de arpegio adecuados para saxofón y voces de flauta
Lead	Guía de sintetizador	Varios tipos de arpegio adecuados para voces guía sintetizadas
PdMe	Timbre sintetizado y Efecto musical	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de timbre sintetizado y voces de efectos musicales especiales, incluyendo sonidos percusivos
CPrc	Percusión cromática	varios tipos de arpegio adecuados para voces de percusión cromática.
DrPc	Batería y Percusión	Varios tipos de arpegio adecuados para voces de batería y percusión (juegos de batería)
Comb	Combinación	Varios tipos de arpegio adecuados para Interpretaciones. Estas son combinaciones de arpegios con frases separadas adecuadas para voces de batería, voces bajas e instrumentos de acorde/melodía
Cntr	control	Varios tipos de arpegio programados principalmente con información de Cambio de Control y Flexibilidad de Nota. Estos tipos de arpegio cambian el tono o tonalidad del sonido más que tocar notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen información de nota. Cuando use un tipo de esta categoría ponga el parámetro Modo Tecla en "directo" en cada modo.

■ Tipos de reproducción de Arpegio

El MO tiene un total de 1787 tipos de Arpegio divididos en 18 categorías, cada uno con su propio tipo de reproducción designada para usar con tipos de Voces particulares, como se describe abajo.

● Arpegio para Voces Normales

Los tipos de Arpegio (pertenecientes a las categorías excepto por el DrPC y Cntr) creados para el uso de Voces Normales tienen los siguientes dos tipos de reproducción.

Reproducción de solo las notas tocadas	El Arpegio es tocado usando solo la nota tocada y sus notas octavas
Reproducción de una secuencia programada de acuerdo al acorde tocado	Estos tipos de Arpegio tienen varias secuencias cada una de las cuales es adecuada para cierto tipo de acorde. Aún si presiona solo un anota, el Arpegio es reproducido usando la secuencia programada – lo que significa que las notas diferentes a las que toca pueden ser tocadas. Añadir notas a las ya contenidas cambia la secuencia consecuentemente – en otras palabras, el arpegio se reproduce de acuerdo al acorde que toca.

NOTA Los dos tipos de reproducción anterior no son distinguidos por el nombre de categoría o nombre de tipo. Tendrá que tocar realmente los tipos y escuchar la diferencia.

NOTA Ya que estos tipos son programados para Voces Normales usarlas con Voces de Baterías puede no dar resultados musicalmente apropiados.

● Arpegios para Voces de Batería/Percusión – Categoría: DrPc

Estos tipos de arpegio son programados específicamente para usarse con Voces de Batería, dándole acceso instantáneo a varios patrones de ritmo.

Hay disponibles tres diferentes tipos de reproducción.

Reproducción de un patrón de batería	Presionar cualquier nota(s) activará el mismo patrón de ritmo
Reproducción de un patrón de batería, más notas adicionales tocadas (asignadas a instrumentos de batería)	Presionar cualquier nota activará el mismo patrón de ritmo. Añadir notas a la que ya se tiene produce sonidos adicionales (asignados a instrumentos de batería) para el patrón de batería
Reproducción de solo las notas tocadas (asignadas a instrumentos de batería)	Tocar una nota o notas activará un patrón de ritmo usando solo las notas tocadas (asignadas a instrumentos de batería). Tenga en mente que aún si toca las mismas notas, el patrón de ritmo activado difiere dependiendo del orden en que las notas son tocadas. Esto le da acceso a diferentes patrones de ritmo usando el mismo instrumento simplemente cambiando el orden en el que toca las notas.

NOTA Los tres tipos de reproducción anterior no son distinguidos por el nombre de categoría o nombre de tipo. Tiene que realmente tocar los tipos y escuchar la diferencia

NOTA Ya que estos tipos son programados para Voces de Batería usarlos con Voces Normales puede no dar resultados musicalmente apropiados.

● Arpegios para Interpretaciones – Categoría: Comb

Los Tipos de Arpegio pertenecientes a la categoría “Comb” son programados de forma que diferentes arpegios son activados – un arpegio por una Voz Normal y un arpegio para una Voz de Batería – dependiendo de la nota tocada. Estos tipos son útiles en el modo de Interpretación en el que múltiples voces (Voz de Batería y Voz Normal) son combinadas en una capa ya que estos tipos le permiten activar el arpegio para la Voz Normal y la Voz de Batería al mismo tiempo.

● Arpegios conteniendo principalmente eventos sin notas – Categoría: Cntr

Estos tipos de arpegio son programados primariamente con información de Cambio de Control y Flexibilidad de Tono. Se usan para cambiar el tono o tonalidad del sonido más que para tocar notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen información de nota. Cuando usa un tipo de esta categoría, programe el ModoTecla en “directo” con las siguientes operaciones.

Modo Voz	[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF1] TIPO → ModoTecla
Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF1] TIPO → ModoTecla
Modo Canción	[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF1] TIPO → ModoTecla
Modo Patrón	[PATRÓN] → selección de Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF1] TIPO → ModoTecla

■ Parámetros de Arpegio relacionados

Los parámetros de Arpegio relacionados pueden ser programados desde las siguientes pantallas, dependiendo del modo seleccionado.

● Modo Voz

Parámetros de tipo de arpegio llamados cuando selecciona una Voz	[VOZ] → selección de Voz → [F6] ARP	Pág. 152
	[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP	Pág. 154
Asignar tipos de Arpegio a los botones [SF1] – [SF5] para cada Voz	[VOZ] → selección de Voz → [F1] TOCAR	Pág. 151
Parámetros de salida MIDI para reproducción de Arpegio para todas las Voces	[VOZ] → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [SF3] C ARP	Pág. 206

NOTA Los parámetros de salida MIDI para reproducción de Arpegio son programados para cada Voz en el modo de Voz. En los otros modos, sin embargo pueden ser programados para cada Interpretación, Canción y Patrón.

● Modo Interpretación

Parámetros de tipo de arpegio llamados cuando selecciona una Interpretación (incluyendo los parámetros de salida MIDI para reproducción de Arpegio)	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [F6] ARP	Pág. 171
	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP	Pág. 173
Asignar tipos de Arpegio a los botones [SF1] – [SF5] para cada Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [F1] TOCAR	Pág. 171

● Modo Canción

Parámetros relacionados al tipo de Arpegio llamado cuando selecciona una Canción (incluyendo los parámetros de salida MIDI para reproducción de Arpegio)	[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP	Pág. 190
	[CANCIÓN] → selección de Canción → [F1] TOCAR	Pág. 178
Asignar los tipos de Arpegio a los botones [SF1] – [SF5] para cada Canción	[CANCIÓN] → selección de Canción → [REC] (Grabar) → [F3] ARP	Pág. 180
Parámetros de tipo de Arpegio en grabación	[CANCIÓN] → selección de Canción → [REC] Grabar → [F4] C REC ARP	Pág. 180

NOTA Los parámetros de Arpegio relacionados en el modo de Canción pertenecen a Mezclar. Por lo tanto, si se desea, guárdelos en la memoria interna (DRAM) en el modo de Guardar Mezclar Canción y guárdelos en el aparato de guardado USB como información de Canción en el modo Archivo.

● Modo Patrón

Parámetros relacionados al tipo de Arpegio llamado cuando selecciona un Patrón (incluyendo los parámetros de salida MIDI para reproducción de Arpegio)	[PATRÓN] → selección de Patrón → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP	Pág. 202
	[PATRÓN] → selección de Patrón → [F1] Tocar	Pág. 196
Asignar tipos de Arpegio a los botones [SF1] – [SF5] para cada Patrón	[PATRÓN] → selección de Patrón → [REC] (Grabar) → [F3] ARP	Pág. 198
Parámetros de tipo de Arpegio en grabación	[PATRÓN] → selección de Patrón → [REC] (Grabar) → [F4] REC ARP	Pág. 198

NOTA Los parámetros de Arpegio relacionados pertenecen a Mezclar. Por lo tanto, guárdelos en la memoria interna (DRAM) en el modo de Guardar Mezclar Patrón y sálvelos en el aparato de guardado USB como información de Patrón en el modo Archivo.

Memoria Interna y Manejo de Archivo

Según use el MO creará muchos diferentes tipos de información, incluyendo Voces, Interpretaciones, Canciones y Patrones. Esta sección describe cómo mantener los varios tipos de información y usar los aparatos/medios de memoria para guardarlos.

Mantener información

Puede mantener la información que ha creado vía los siguientes tres métodos.

● Guardar

Voz	[VOZ] → selección de Voz → [GUARDAR]	Pág. 188
Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [GUARDAR]	Pág. 177
Mezclar Canción	[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [GUARDAR]	Pág. 192
Mezclar Patrón	[PATRÓN] → selección de Patrón → [MEZCLAR] → [GUARDAR]	Pág. 202
Mezclar Voz	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [F5] VCE ED → [GUARDAR]	Pág. 204
Master	[MASTER] → selección de Master → [GUARDAR]	Pág. 2185
Programaciones de Sistema	[UTILIDAD] → [GUARDAR]*	Pág. 205

* Favor de notar que presionar el [GUARDAR] en el modo Utilidad inicia la operación de Guardar de las programaciones de Sistema inmediatamente.



PRECAUCIÓN

Ya que la información de Mezclar Canción, Mezclar Patrón y Mezclar Voz es guardada en el DRAM (pág. 150), toda es información es perdida cuando se apaga la corriente – aún si la información ha sido guardada con la operación anterior. Asegúrese de salvar esta información en el aparato de guardado USB en el modo Archivo después de guardar.



PRECAUCIÓN

Nunca intente apagar la corriente mientras la información (ejem.: Voz) está siendo escrita en Flash ROM (mientras un mensaje de “Ejecutar...” o “Favor de mantener encendido” es mostrado). Apagar la corriente en este estado puede causar que el sistema se congele (debido a la corrupción de información en el Flash ROM) y evitar el inicio normal la próxima vez que encienda la corriente, así como provocar la pérdida de toda la información de usuario.

● Guardar

[ARCHIVO] → [F2] GUARDAR

Este es un proceso de transferir o guardar la información creada de este sintetizador en un aparato de memoria externa (aparato de guardado USB). Este proceso puede ser hecho en el modo Archivo. La operación de Guardar puede ser hecha a través de varios métodos, como guardar toda la información como un solo archivo o guardar un tipo de información especificado (ejem.: solo Voces) como un solo archivo. Para detalles, vea Estructura de Memoria (pág. 149) y Referencia (pág. 211). La información guardada como archivos puede ser llamada cargándolos en el modo Archivo.

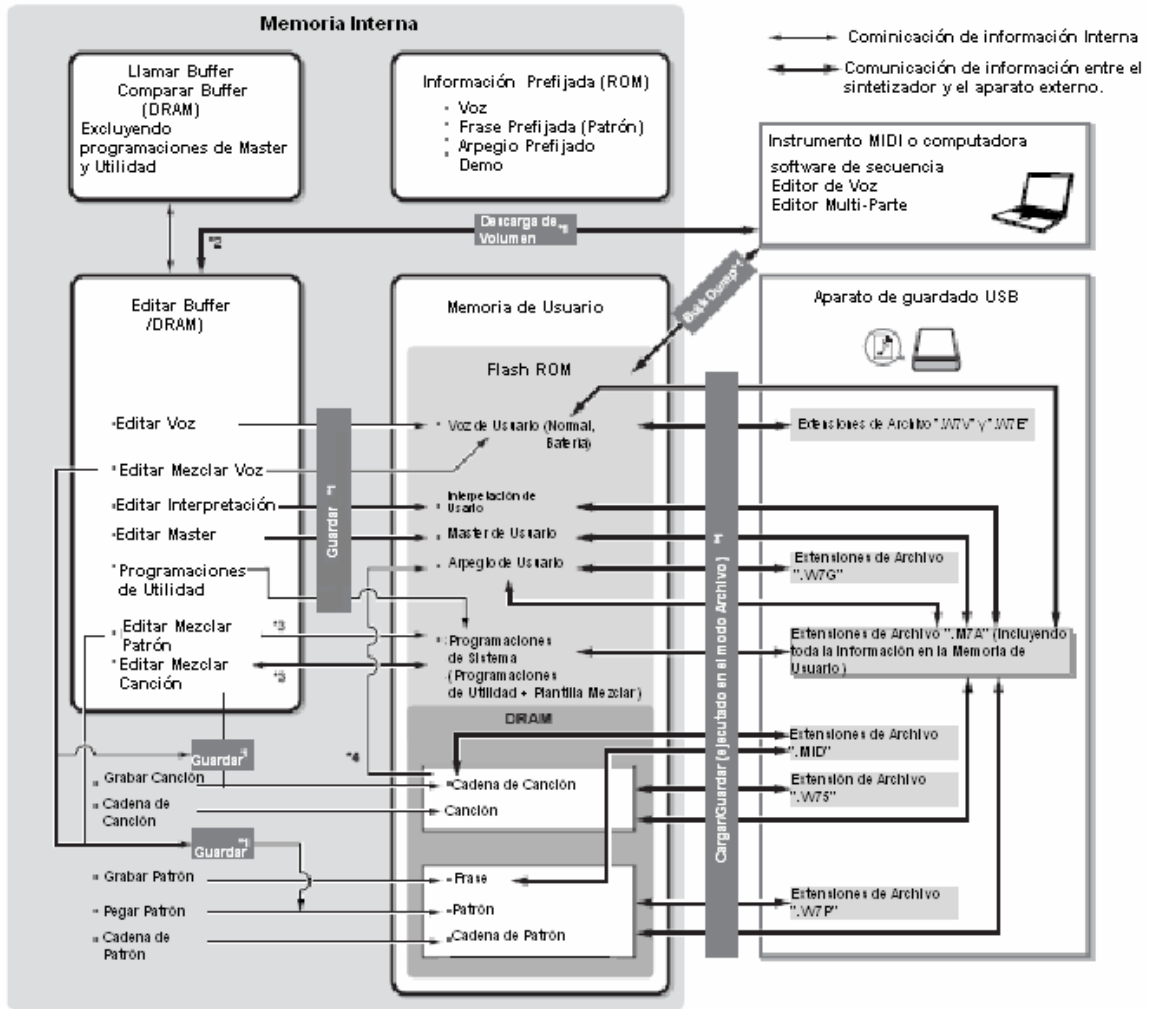
● Descarga de Volumen

Esta función le permite guardar la información en el buffer Editar (DRAM) o Flash ROM transmitiéndola como información de Volumen (mensaje exclusivo de sistema) a un instrumento MIDI externo o software de secuencia o una computadora. Esto puede hacerse con las siguientes operaciones.

Voz	[VOZ] → selección de Voz → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 188
Interpretación	[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 177
Mezclar Canción	[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 192
Mezclar Patrón	[PATRÓN] → selección de Patrón → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 202
Mezclar Voz	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → selección de Canción/Patrón → [MEZCLAR] → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 204
Master	[MASTER] → selección de Master → [TRABAJO] → [F4] VOLUMEN	Pág. 2185

Estructura de Memoria

Este diagrama detalla la relación entre las funciones del MO y la memoria interna y el aparato de guardado USB.



- *1 Para detalles sobre las operaciones de Descarga de Volumen y Guardar consulte la pág. 148.
- *2 Solo la información actualmente editada puede ser transmitida como información de Volumen. Note que el Mezclar Voz no puede ser transmitido como información de Volumen.
- *3 Las programaciones de Mezclar pueden ser guardadas/llamadas como plantillas en el modo Trabajo Mezclar Canción/modo Trabajo Mezclar Patrón.
- *4 Puede convertir la información de secuencia MIDI grabada en el modo Grabar Canción/modo Grabar Patrón en información de Arpegio. Esto puede ser ejecutado con las siguientes operaciones:
 - [CANCIÓN] → [TRABAJO] → [F5] PISTA → 07, Ponga Pista en Arp
 - [PATRÓN] → [TRABAJO] → [F5] PISTA → 06, Ponga Pista en Arp

Memoria Interna

Abajo hay explicaciones de los términos básicos usados en la ilustración de Estructura de Memoria en la página anterior.

● Flash ROM

ROM (Leer Solo Memoria) es memoria designada específicamente para leer información, y dicha información no puede ser escrita en ella. A diferencia del ROM convencional, el Flash ROM puede ser sobre escrito – permitiéndole guardar su propia información original. El contenido del Flash ROM es mantenido inclusive cuando la corriente es apagada.

● DRAM

RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) es memoria designada específicamente para las operaciones de escribir información y guardar información. SRAM ((RAM Estático) y DRAM (RAM Dinámico). La información creada guardada en DRAM es perdida cuando la corriente es apagada. Debido a esto, siempre debe guardar cualquier información residente en DRAM en el aparato de guardado USB antes de apagar la corriente.

● Buffer de Editar y Memoria de Usuario

El buffer editar es la ubicación de memoria para información editada de estos tipos: Voz, Interpretación, Master, Mezclar Canción y Mezclar Patrón. La información editada en esta ubicación será guardada en la Memoria de Usuario.

Si selecciona otra Voz, Interpretación, Master, Canción o Patrón, el contenido completo del buffer editado será sobre escrito con la información de Voz/Interpretación/Mezclar Canción/Mezclar Patrón. Asegúrese de guardar cualquier información importante.

● Buffer Editar y Buffer Llamar

Si ha seleccionado otra Voz/Interpretación/Canción/Patrón sin guardar la que estaba editando, puede llamar sus ediciones originales ya que el contenido del buffer editar son guardado en la memoria de respaldo.

NOTA Tenga en mente que el buffer llamar no está disponible en el modo Editar Master.

Referencia

Modo Voz

Modo Tocar Voz

[VOZ] → selección de Voz

El modo Tocar Voz le permite llevar a cabo una variedad de operaciones de edición general en la Voz seleccionada. Para operaciones más detalladas e integral de editar, use el modo Editar Voz. Los parámetros editados con la excepción de algunos parámetros son guardados en el Flash ROM interno como Voz de Usuario.

NOTA En el modo Tocar Voz y el modo Editar Voz puede programar los parámetros para cada Voz. Los parámetros para todas las Voces como EQ Master y Efecto Master puede ser programado desde la pantalla [UTILIDAD] → [F3] VOZ en el modo Utilidad.

NOTA Los parámetros que tengan el mismo nombre en el modo Tocar Voz y en el modo Editar Voz han tienen las mismas funciones y programaciones.

[F1] TOCAR	
TCH (Canal de Transmisión)	Indica el canal de transmisión MIDI de teclado. Puede cambiar el canal de transmisión MIDI de Teclado presionando el botón [SELECCIONAR PISTA] por lo que su luz de indicación enciende y presionando cualquiera de los otros botones de Número [1] – [16]. El canal de transmisión MIDI de Teclado también puede ser cambiado con la siguiente operación: [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → CTransTec
OCT (Octava)	Indica la programación de Octava del Teclado. Esto puede ser cambiado con la siguiente operación: [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] TECLADO → Octava
ASA (ASIGNAR A) ASB (ASIGNAR B)	Indica las funciones asignadas a las respectivas Perillas (impresas "ASIGNAR A" y "ASIGNAR B") cuando las luces de ambos botones [BALANCE/ENVÍO] y [TONO] sean encendidos. Las funciones son asignadas con la siguiente operación: [UTILIDAD] → [F4] ASN CTL → [SF2] ASIGNAR.
NOTA Las programaciones TCH (Canal de Transmisión), OCT (Octava), ASA (ASIGNAR A) y ASB (ASIGNAR B no pertenecen a cada Voz. Debido a esto, no son guardadas como Voz Individual en el modo de Guardar Voz (pág. 168).	
AS1 (ASIGNAR 1) AS2 (ASIGNAR 2)	Indica las funciones asignadas a las respectivas Perillas (impresas "ASIGNAR 1" y "ASIGNAR 2") cuando las luces de ambos botones [BALANCE/ENVÍO] y [TONO] sean encendidos. Las funciones son asignadas programando los parámetros comunes de Editar Voz con la siguiente operación [VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F4] PROGRAMAR CTL
[SF1] ARP 1 (Arpegio 1) - [SF5] ARP 5 (Arpegio 5)	Puede registrar los tipos de Arpegio deseados a estos botones y llamarlos en cualquier momento durante su interpretación de teclado. Para detalles, consulte la pág. 48
[F3] EFECTO	
Presionar el botón [F3] EFECTO en el modo Tocar Voz llama la misma pantalla de EFECTO en el modo Editar Voz ([VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO). Desde esta pantalla puede programar los parámetros de efecto relacionados para la Voz actual. Para detalles, consulte la pág. 158.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Desde esta pantalla puede seleccionar reproducción monofónica o polifónica y programar los parámetros de Portamento. El Portamento se usa para crear una transición suave en tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.	
Mono/Poli	Determina si la Voz es reproducida monofonéticamente (solamente notas solas) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas). Programaciones: mono, poli NOTA Cuando presione la segunda nota mientras retiene la primera nota con la programación PortaSw en encender y la programación Mono/Poli puesta en encender, el sonido de la segunda nota inicia sucediendo a la primera nota, o la segunda nota no inicia desde el punto de inicio EG (AEG/PEG/FEG) sino desde el punto EG (AEG/PEG/FEG) que la primera nota alcanza. Esto realiza la interpretación de legato. Este grado de legato puede ser programado con la siguiente operación: [VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → CurvaLegato (pág. 153).
PortaSw (Interruptor Portamento)	Determina si el Portamento es aplicado a la Voz actual o no. Programaciones: apagar, encender
PortaTime (Tiempo de Portamento)	Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más resultan en tiempos de transición más largos.
PortaMode (Modo Portamento)	Determina el modo Portamento. El comportamiento del Portamento varía dependiendo de si Mono/Poli está puesto en "mono" o "poli". Programaciones: tocado, tiempo completo Tocado.....el Portamento solo es aplicado cuando toca legato (tocando la nota siguiente antes de liberar la nota previa. Tiempo completo...El Portamento siempre aplica.

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Referencia

Modo Tocar Voz

[F5] EG (Generador de Cubierta)

Esta pantalla contiene las programaciones básicas de EB, tanto volumen como filtro, para la Voz, así como la frecuencia de corte del filtro y las programaciones de resonancia. Las programaciones hechas son aplicadas como compensaciones a las programaciones AEG y FEG en el modo Editar Voz.

Los nombres completos de los parámetros disponibles son mostrados en la tabla abajo como aparecen en la pantalla.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Tiempo de acometida	Tiempo de Decadencia	Nivel de Sostenido	Tiempo de Liberar	--	--	--
FEG			--		Profundidad	Frecuencia de Corte	Resonancia

Programaciones: -64 - 0 - +63 (excepto - arriba)

[F6] ARP (Arpeggio)

Esta pantalla contiene las programaciones básicas para reproducción de Arpeggio, incluyendo Tipo y Tempo. Sobre los botones [SF1] - [SF5] vea la explicación de la pantalla [F1] TOCAR.

Banco, Ctgr (Categoría), Type	Estos tres parámetros determinan el Tipo de Arpeggio. El número prefijo de tres letras antes del nombre de Tipo indica el número dentro de la Categoría seleccionada. Programaciones: Vea la Lista de Información separada.
Tempo	Determina el Tempo de Arpeggio. Cuando la Sinc MIDI ([UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → Sinc MIDI) es puesto en "MIDI", "MIDI" es mostrado aquí y no puede ser programado. Programaciones: 1 - 300
SpeedLimit (Límite de Velocidad)	Determina la velocidad más baja y más alta que puede activar la reproducción de Arpeggio. El Arpeggio se reproduce cuando toca notas en velocidades entre este rango. Programaciones: 1 - 127 NOTA Las teclas tocadas fuera del límite programado normalmente suenan sin ningún Arpeggio.
Switch	Determina si la reproducción de Arpeggio es encendido o no. También puede encender o apagar esto desde el panel delantero con el botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGIO]. Programaciones: encender, apagar
Hold	Determina si la reproducción de Arpeggio es "retenida" o no. Cuando este es puesto en "encender", el Arpeggio cicla automáticamente, aún si quita sus dedos de las teclas, continúa ciclando hasta que la siguiente tecla es presionada. Programaciones: apagar sinc (ver abajo, encender, apagar Sinc-apagar..... Cuando pone en "sinc-apagar" la reproducción de Arpeggio continua corriendo silenciosamente, aún cuando libere las teclas. Presionar cualquier tecla vuelve a encender el Arpeggio de nuevo. En otras palabras, puede usar la tecla para "sonorizar" o "silenciar" (no iniciar o parar) la reproducción de Arpeggio reteniéndola o liberándola respectivamente.

Modo Editar Voz**[VOZ] → selección de Voz → [EDITAR]**

Hay dos tipos de Voces: Voces Normales y Voces de Batería. La siguiente sección muestra como editar los diferentes tipos de Voces y explica los parámetros disponibles. Note que los parámetros disponibles para editar difieren dependiendo de los tipos de Voz (Voz Normal, Voz de Batería).

Editar Voz Normal

Cuando una Voz Normal es seleccionada los parámetros de Editar voz son divididos en Editar Común (parámetros comunes a los cuatro Elementos) y Editar Elemento (parámetros de los Elementos individuales).

Editar Común**[VOZ] → selección de Voz Normal → [EDITAR] → [COMÚN]**

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (o comunes) a los cuatro Elementos de la Voz Normal seleccionada.

[F1] GENERAL	
[SF1] NOMBRE	Desde esta pantalla puede asignar la categoría (sub y principal) de la Voz seleccionada y crear un nombre para la Voz. El nombre de Voz puede contener hasta 10 caracteres. Para instrucciones específicas sobre nombrar vea Operación Básica en la pág. 38.
[SF2 MODO TOCAR (modo Tocar)	Desde esta pantalla puede hacer varias programaciones para el generador de tono de este sintetizador y asignar diferentes programaciones de Micro Afinación.
Mono/Poli	Determina si la Voz si la Voz es reproducida monofonéticamente (solo notas sencillas) o polifónicamente (múltiples notas simultáneamente). Programaciones: mono, poli
KeyAsgnMode (Modo Asignar Tecla)	Cuando este es puesto en "sencillo", la reproducción doble de la misma nota es evitada. Esto es útil cuando dos o más instancias de la misma nota son recibidas muy simultáneamente, o sin un mensaje de apagar nota correspondiente. Para permitir la reproducción de cada instancia de la misma nota ponga este en "multi". Programaciones: sencillo, multi
M. TuningNo. (Micro Número de Afinar)	Determina el sistema de Afinación para la Voz. Normalmente debe estar puesto en 00 (templada Igual): sin embargo, los sistemas de afinación adicionales están disponibles para una variedad de aplicaciones de afinación y efectos. Programaciones: Ver Límite de Micro Afinar en pág. 169.
M TuningRoot (Micro Raíz de Afinar)	Determina la nota raíz de la Micro Afinación programado arriba. Programaciones: C - B
[SF3] MEQ OFS (Compensación EQ Master)	Desde esta pantalla puede ajustar las programaciones EQ master (globales) para las Voces completas. Las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensaciones a las programaciones EQ (con la excepción de "MID") en el modo Utilidad. Con la siguiente operación: [VOZ] → [UTILIDAD] → [F3] VOZ → [S1] MES. Además, también puede ajustar estas programaciones directamente desde las cuatro Perillas en el panel delantero cuando el botón [EQ] está encendido. Programaciones - 64 - 0 - +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Desde esta pantalla puede programar los parámetros de Portamento para todas las partes de la interpretación seleccionada. El Portamento se usa para crear una transición suave en tondo desde la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
Switch	Determina si el Portamento es aplicado a su interpretación de teclado usando la Voz actual o no. Programaciones: apagar, encender
Time	Determina el tiempo de transición del tono. Valores más altos resultan en un tiempo de cambio de tono más largo. Programaciones: 0 - 127
Mode	Determina como se aplica el Portamento para su interpretación de teclado Programaciones: tocado, tiempo completo Tocado el Portamento solo es aplicado cuando toca legato (tocando la nota siguiente antes de liberar la nota previa. Tiempo completo El Portamento siempre aplica.
Time Mode	Determina como el parámetro de Tiempo anterior afecta el efecto de Portamento: Programaciones: porcentaje1, tiempo1, porcentaje2, tiempo2 Porcentaje1 El tono cambia en el porcentaje especificado Tiempo1 El tono cambia en el tiempo especificado Porcentaje2 El tono cambia en el porcentaje especificado dentro de una octava Tiempo2 El tiempo cambia en el tiempo especificado dentro de una octava
Legato Curve	Determina la velocidad de la acometida de las notas legato, cuando el Interruptor arriba es puesto en encender y Mono/Poli es puesto en mono. (Las notas Legato "se enciman" una sobre otra, lo siguiente en ser tocado antes de lo anterior es liberado) A valor más alto más lento es la proporción de acometida. Programaciones: 0 - 7

Modo Voz	[SF5] OTROS	Desde esta pantalla puede programar la función de control para las Perillas, y determina el rango sub ir/bajar para la rueda de Flexibilidad de Tono.
	KnobAssign	Determina la función para las Perillas asignables (1 – 4). Presionando el botón Función de Control de Perilla en el panel programa la fila de función deseada, que es automáticamente guardada en la memoria con la Voz actualmente seleccionada. Programaciones: balance, tono, asignar, compensaciones MEQ, MEF, Efectos arp
	PB Upper (rango de Flexibilidad de Tono Superior?) PB Lower (rango de Flexibilidad de Tono Inferior)	Programa la cantidad (en semitonos) por la que el tono de la nota es variada cuando mueve la rueda de banda de Tono arriba/abajo. Por ejemplo, una programación Inferior de -12 provocará en el tono siendo bajado hasta un máximo de una octava (12 semitonos) cuando la rueda de Flexibilidad de Tono es movida hacia abajo. Igualmente, programar el parámetro Superior a +12 resultará en una elevación máxima de tono de una octava cuando la rueda es movida hacia arriba. Programaciones: 148 – 0 - +24
Modo Interpretación	AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Este parámetro compensa el valor de cada parámetro de Dest (Destino). Favor de notar que ciertos Destinos de Asignar A/B cambia el valor absoluto.
	[F2] SALIDA	
Modo Canción	Volume	Determina el nivel de salida de la Voz Programaciones: 0 - 127
	Pan	Determina la posición de balance estéreo de la Voz. Además, también puede ajustar estas programaciones directamente desde las cuatro Perillas en el panel delantero cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] es encendido. Programaciones: L63 (extrema izquierda) – C (Centro) – R63 (extrema derecha) NOTA Cuando una Voz estéreo es seleccionada, la programación de parámetro puede no ser efectiva. Las Voces con elementos puestos en programaciones de Balance opuestas (programme [F4] AMP → [SF1] LVL/BALANCE → Balance) – ejem.: una en L63 y la otra en R63 – son consideradas Voces estéreo.
	RevSend	Determina el nivel de Envío de la señal enviada desde Efecto de Inserción A/B (o la señal desviada) al efecto de Reverberancia/Coros. Además también puede ajustar estas programaciones directamente desde las cuatro Perillas en el panel delantero cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] es encendido.
	ChoSend	Determina el nivel de Envío de la señal enviada desde Efecto de Inserción A/B (o la señal desviada) al efecto de Reverberancia/Coros. Además también puede ajustar estas programaciones directamente desde las cuatro Perillas en el panel delantero cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] es encendido. Programaciones: 0 - 127
Modo Patrón	NOTA	Para detalles sobre las conexiones de Efecto en el modo de Voz, consulte la pág. 142.
	[F3] ARP (Arpegio)	
Modo Mezclar Voz	[SF1] TIPO	Esta pantalla contiene las programaciones básicas para la reproducción de Arpegio, incluyendo Tipo y Tempo.
	Bank, Ctrg (Categoría), Type	Estos tres parámetros determinan el Tipo de Arpegio. El número prefijo de tres letras antes del nombre del Tipo indican el número dentro de la Categoría seleccionada. Programaciones: Vea la Lista de Información separada.
	Tempo	Determina el Tempo de Arpegio. Cuando Sinc MIDI [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SINC → MIDI Sinc es puesto en "MIDI", "MIDI" es mostrado aquí y el Tempo no puede ser programado. Programaciones: 1 - 300
	ChgTiming (Cambiar Cronometrado)	Determina el cronometrado actual en el que el tipo de Arpegio es cambiado cuando selecciona cuando selecciona otro tipo durante la reproducción de Arpegio. Programaciones: tiempo real, medida Tiempo real ____ El tipo de Arpegio es cambiado inmediatamente cuando selecciona otro tipo medida ____ El tipo de Arpegio es cambiado al principio de la siguiente medida después de que selecciona otro tipo
	Switch	Determina si el Arpegio es encendido o apagado. También puede encender o apagar esto desde el panel delantero con el botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGIO] Programaciones: apagar, encender
	Hold	Determina si la reproducción de Arpegio es "retenida" o no. Cuando este es puesto en "encender" el Arpegio cicla automáticamente, aún si quita sus dedos de las teclas, continúa ciclando hasta que la siguiente tecla es presionada. Programaciones: apagar sinc (ver abajo, apagar, encender Apagar sinc ____ Cuando se pone "apagar sinc" la reproducción de Arpegio continúa corriendo silenciosamente aún cuando suelte las teclas. Presionar cualquier tecla enciende la reproducción de Arpegio nuevamente. En otras palabras, puede usar la tecla para sonorizar" o "silenciar" (no iniciar o detener) la reproducción de Arpegio respectivamente reteniéndola o liberándola.
	KeyMode	Determina como se reproduce el Arpegio cuando toca el teclado. Programaciones: ordenar, thru, directo, ordenardirecto, thruirecto ordenar ____ Cuando toca notas específicas (por ejemplo, las notas de un acorde) cambia en el porcentaje especificado thru ____ Cuando toca notas específicas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante difiere dependiendo del orden de las notas. directo ____ Los eventos de la secuencia de Arpegio no tocan; solo las notas que toca en el teclado son escuchadas. La programación es para usar con información de Arpegio sin notas, como Cambio de Control o Flexibilidad de Tono. Cuando el Arpegio se reproduce, estos eventos son aplicados al sonido de su interpretación de teclado. Use esta programación cuando los tipos de Arpegio incluyen información sin nota o cuando el tipo de Categoría "Ctrl" es seleccionado. ordendirecto ____ El Arpegio es reproducido de acuerdo a la programación de "ordenar" aquí, y la nota presionada también es tocada. thruirecto ____ El Arpegio es reproducido de acuerdo a la programación de "thru" aquí, y la nota presionada también es tocada. NOTA Algunos tipos de Arpegio pertenecientes a la Categoría "Ctrl" pueden no tener eventos de nota (pág. 146). Cuando dicho tipo de Arpegio es seleccionado y el ModoTecla es puesto en "ordenar" o "thru" ningún sonido es producido aún si presiona la nota en el teclado. NOTA Con las programaciones "ordenar" y "thru" el orden en el que las notas son reproducidas dependerá de la información de secuencia de Arpegio.
	VelMode (Modo Velocidad)	Este determina la velocidad de reproducción del Arpegio o como responde a su propia fuerza de interpretación. Programaciones: original, thru original ____ El Arpegio se reproduce en las velocidades prefijadas incluidas en la información de secuencia de Arpegio. thru ____ El Arpegio se reproduce de acuerdo a la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si toca las notas fuertemente, el volumen de reproducción del Arpegio aumenta.



Referencia	Modo Voz	[SF2] LIMITE	
	Modo Interpretación	NoteLimit	Determina las notas más bajas y más altas en el rango de nota de Arpegios. Las notas tocadas en este rango activan el Arpegio. Programaciones: C – 2 – G8 NOTA Por ejemplo, la programación Limite de Nota de “C5 – C4” le permite activar el Arpegio tocando notas en los dos rangos de C-2 a C4 y C5 a G8; las notas tocadas entre C4 y C5 no tienen efecto en el Arpegio. NOTA Puede también programar el rango directamente desde el teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando las teclas de alto y bajo deseadas NOTA Favor de tener en mente que ningún sonido producido cuando el Modo Tecla esté puesto en “orden” o “thru” y las notas son tocadas fuera de la programación de Limite de Nota aquí.
		SpeedLimit	Determina la velocidad más alta y más baja en el rango de velocidad de Arpegio. Esto le permite controlar cuando el Arpegio suena con la fuerza de su interpretación. NOTA También puede crear rangos bajos y altos de activación para la reproducción de Arpegio con una “nota” de velocidad en la mitad especificando el valor máximo primero. Por ejemplo, programar un Limite de Velocidad de 93 – 34 le permite tocar el Arpegio desde dos rangos de velocidad separados, suave (1-34) y duro (96-127). Las notas tocadas en velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el Arpegio.
	Modo Canción	[SF3] FX TOCAR	Estos parámetros de Efecto Tocar le permiten controlar la reproducción del arpegio en útiles e interesantes formas. Cambiando el cronometrado y velocidad de las notas, puede cambiar el “sentimiento” rítmico del Arpegio.
	Modo Patrón	UnitMultiply (Multiplicar Unidad)	Ajusta el tiempo de reproducción de Arpegio. Por ejemplo, si pone un valor de 200%, el tiempo de reproducción será duplicado y el tiempo dividido. Por otro lado, si pone un valor de 50% el tiempo de reproducción será dividido y el tiempo duplicado. El tiempo de reproducción normal es 100%. Programaciones: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%.
		Swing	Retraza las notas en ritmos aún numerados (ritmo musical) para producir un sentimiento de oscilación. Programaciones: 120 - '120
		QuntValue (Valor de División)	Determina que ritmos de información de nota en la información de secuencia de Arpegio serán alineados o determina a qué ritmos en la información de secuencia de Arpegio se aplica la oscilación. Programaciones: 32ª nota 8ª nota terceto ¼ nota 16ª nota terceto 8ª nota 16ª nota ¼ nota terceto
	Modo Mezclar Voz	QuntStrength (Fuerza de División)	El valor de Fuerza programa la “fuerza” por la que los eventos de nota son jalados hacia los ritmos divididos más cercanos. Una programación de 100% produce una programación de cronometrado exacta a través del parámetro QuntValue anterior. Una programación de 0% resulta en ninguna división. Programaciones: 0% – 100%
		VelocityRate	Determina que tanta Velocidad de la reproducción de Arpegio es compensada desde el valor original. Por ejemplo, una programación de 100% significa que los valores originales son usados. Las programaciones debajo de 100% reducirán la velocidad de las notas de Arpegio, mientras que las programaciones superiores a 100% aumentarán las velocidades. Programaciones: 0% - 200% NOTA La Velocidad no puede ser disminuida o aumentada más allá de su rango normal de 1 a 127; cualquier valor fuera de ese rango será automáticamente limitado al mínimo o máximo. Si excede 127 será limitado a 127.
	Modo Utilidad	GateTimeRate	Determina que tanto el Tiempo de Entrada (largo) de las notas de Arpegio es compensado desde el valor original. Esto determina como los Tiempos originales de Entrada son aumentados o disminuidos durante la reproducción del Arpegio. Una programación de 100% significa que los valores originales son usados. Programaciones inferiores a 100% acortarán los tiempos de entrada de las notas de Arpegio, mientras que las programaciones arriba de 100% los alargarán. Programaciones: 0% - 200% NOTA El Tiempo de Entrada no puede ser disminuido más allá del mínimo normal de 1, cualquier valor fuera de ese rango será automáticamente limitado al mínimo.
Modo Archivo	[F4] CTL SET (Programar Controlador)		
	[SF1] PROGRAMAR ½ - [SF3] PROGRAMAR 5/6	Ya que se pueden asignar hasta seis Juegos de Controlador a cada Voz, se proporcionan tres páginas (Juegos ½, Juegos ¾ y Juegos 5/6). Para más información sobre los Juegos de Controladores consulte la pág. 70	
Modo Master	ElementSw	Determina si el controlador seleccionado afecta cada Elemento individual Programaciones: Elementos 1 a 4 activados (“1” a “4”) o desactivado (“-”) NOTA Este parámetro está desactivado cuando el Dest (Destino) descrito abajo es puesto en un parámetro no relacionado a los Elementos de Voz.	
	Source	Determina que controlador de panel será asignado u usado para el Juego seleccionado. Este controlador entonces es usado para controlar el parámetro puesto en Destino abajo. Programaciones: PB (Rueda de Flexibilidad de Tono), MW (Rueda de Modulación), AT (Después de Toque), FC1 (Controlador de Pie 1), FS (Interruptor de Pie), RB (Controlador de Listón), BC (Controlador de Aliento), AS1 (ASIGNAR 1: Perilla 3), AS2 (ASIGNAR 2, Perilla 4), FC2 (Controlador de Pie 2) NOTA Tenga en mente que a diferencia de otros controladores, las Perillas ASIGNAR A y B pueden cada una ser asignadas a un función en común para todo el sistema de este sintetizador y no a diferentes funciones para cada Voz individual. También vea el modo Utilidad (pág. 208).	
	Dest (Destino)	Determina el parámetro que es controlado por el controlador Origen (arriba) Programaciones: Los detalles son dados en la Lista de Información separada.	
	Depth	Determina el grado en el cual el controlador Origen afecta el parámetro Destino. Para valores negativos la operación del controlador es invertida; las programaciones máximas del controlador producen cambios de parámetro mínimos. Programaciones: -84 – 0 - +63	

[F5] LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)

Desde estas pantallas puede hacer una variedad de programaciones relacionadas a LFO. Como su nombre sugiere, el LFO crea formas de onda de una frecuencia baja. Estas formas de onda pueden usarse para variar el tono, filtro o amplitud para crear efectos como vibrato, wah y trémolo.

[SF1] ONDA

Wave
Determina la forma de onda LFO usada para variar el sonido.
Programaciones: tri, tri+, sierra arriba, sierra abajo, cuadro 1/4, cuadro 1/3, cuadro 2/3, cuadro 3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, usuario.

Speed
Determina la velocidad de la forma de onda LFO. El valor más alto, velocidad más alta.
Programaciones: 0 - 63

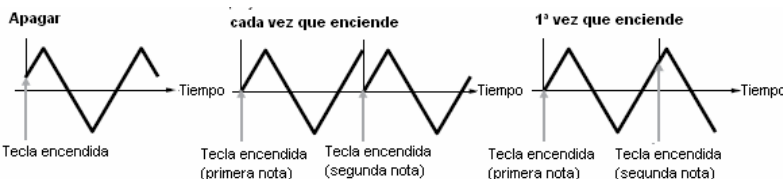
TempoSync
Determina si el LFO es sincronizado al tempo del Arpeggio o secuenciador o no (canción o patrón).
Programaciones: apagar (no sincronizado), encender (sincronizado)

TempoSpeed
Este parámetro está disponible solo cuando TempoSync anterior ha sido puesto en "encender". Le permite hacer programaciones de valor de nota detalladas que determinan como los pulsa el LFO en un sinc con el Arpeggio o secuenciador.
Programaciones: apagar (no sincronizado), encender (sincronizado)
16ª, 8ª/3 (terceto de octava nota), 16ª, (notas dieciseisavas punteadas), 8ª, 4ª/3 (tercetos de nota cuarta, 8ª, (notas octavas punteadas), 4ª (notas cuartas) 2ª/3 (tercetos de media nota), 4ª, (notas de cuarto punteadas) 2ª (notas medias), entero/3 (tercetos de nota completa), 2ª, (notas medias punteadas), 4ª x 4 (cuádruplo de nota cuarta); cuatro notas cuartas al ritmo), 4ª x 5 (quintuples notas cuartas, cinco notas cuartas al ritmo), 4ª x 6 (séxtuples notas cuartas, seis notas cuartas al ritmo), 4ª x 7 (séptuples notas cuartas, siete notas cuartas al ritmo, 4ª x 8 (óctuples notas cuartas, ocho notas cuartas al ritmo).

NOTA El largo actual de la nota depende de la programación de tempo MIDI interno o externo.

KeOnReset
Determina si el LFO es restablecido cada vez que una nota es presionada. Las siguientes tres programaciones están disponibles.

Programaciones: apagar, cada vez que encienda, 1er encendido
 apagar..... El LFO cicla libremente sin sincronización con ninguna tecla. Presionar una tecla inicia la onda LFO en cualquier frase en la que el LFO se encuentre en ese punto
 cada que enciende... El LFO se restablece con cada nota que toca e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Fase (abajo).
 1er encendido..... El LFO se restablece con cada nota que toca e inicia la forma de onda con la fase especificada por el parámetro Fase (abajo). Sin embargo, si toca una segunda nota mientras la primera esta siendo retenida el LFO continúa ciclando de acuerdo a la misma fase como se activó por la primera nota. En otras palabras, el LFO solamente se restablece si la primera nota es liberada antes de que la segunda sea tocada.

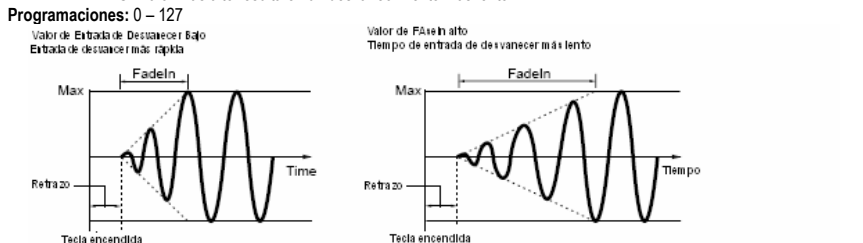


RandomSpeed
Determina el grado en el que la velocidad LFO cambia al azar. Una programación de "0" resulta en la velocidad original. Valores más altos resultan en un grado más grande de cambio de velocidad.
Programaciones: 0 - 127

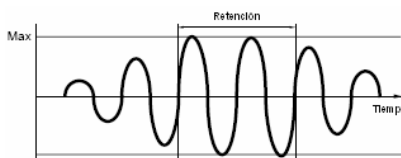
[SF2] RETRASO

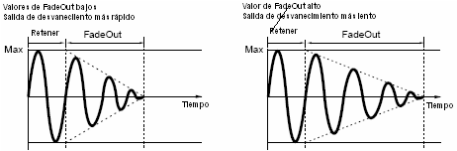
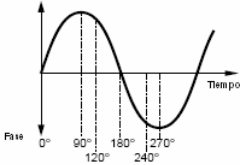
Delay (Tiempo de Retraso)
Determina la cantidad de tiempo entre el momento que presiona la nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en efecto. Un valor más alto resulta en un tiempo de retraso más largo.
Programaciones: 0 - 127

Fadeln (Tiempo de entrada de Desvanecedor)
Determina la cantidad de tiempo para que el efecto LFO se desvanezca (después de que el tiempo de Retraso ha transcurrido). Un valor más alto resulta en un desvanecimiento más lento.



Hold (Tiempo de Retención)
Determina el largo de tiempo durante el cual el LFO es retenido en su máximo nivel. Un valor más alto resulta en un tipo de Retención más alto.
Programaciones: 0 - 127



FadeOut	<p>Determina la cantidad de tiempo para que el efecto LFO se desvanezca (después de que el tiempo de Retraso ha transcurrido). Un valor más alto resulta en un tiempo de salida de desvanecimiento más bajo.</p> <p>Programaciones: 0 – 127</p> 
[SF3] FASE	
Phase	<p>Determina el valor para el paso particular seleccionado en el parámetro de Paso abajo.</p> <p>Programaciones: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
Offset EL1 EL4	<p>Determina el valor para el paso en particular seleccionado en el parámetro de Paso abajo.</p> <p>Programaciones: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p>
[SF4] CAJA 1-3	<p>Desde esta pantalla puede seleccionar el parámetro destino para el LFO (cuyo aspecto del sonido controla el LFO). Los Elementos a ser afectados por el LFO y la Profundidad de LFO. Tres páginas (cajas) proporcionadas para programar el destino le permiten asignar múltiples destinos.</p>
ElemSw (Interruptor de Elemento)	<p>Determina si cada Elemento será afectado por el LFO o no. El número de Elemento (1-4) es mostrado cuando el LFO es activado: un guión (-) indica que el LFO está desactivado para ese Elemento.</p>
Dest (Destino)	<p>Determina los parámetros que son controlados (modulados) por la Onda LFO.</p> <p>Programaciones: amd, pmd, tmd, reso (Resonancia), balance, ELFOSpd (Velocidad LFO de Elemento)</p>
Depth	<p>Determina la Profundidad de la Onda LFO</p> <p>Programaciones: 0 - 127</p>
DptRatio EL1 – EL4 (Profundidad de Compensación de Elemento 1 – Elemento 4)	<p>Determina los valores de compensación del parámetro de Profundidad (arriba) para los respectivos Elementos.</p> <p>Programaciones: 0 - 127</p>
[SF5] USUARIO	<p>Este menú está solamente disponible cuando la onda LFO de Usuario es seleccionado. Puede crear una onda LFO personalizada consistente de hasta seis pasos.</p>
Template	<p>Puede seleccionar una plantilla pre-programada para la onda LFO. Este gráfico de onda de plantilla seleccionado aparece en la pantalla y puede crear la onda LFO viéndola. Cada vez que presiona el botón [SF1] azar una onda LFO diferente aparece en la pantalla aleatoriamente.</p> <p>Programaciones:</p> <p>Todo0 Los valores de todos los pasos son puestos en 0.</p> <p>Todo64 Los valores de todos los pasos son puestos en 64.</p> <p>Todo127 Los valores de todos los pasos son puestos en 127.</p> <p>Sierra arriba Crea una onda con forma de sierra hacia arriba.</p> <p>Sierra abajo Crea una onda de forma de sierra hacia abajo.</p> <p>Paso nivelado Los valores de todos los pasos nivelados son puestos en 0 y los valores de los pasos disperejos son puestos en 127.</p> <p>Paso disperejo Los valores de todos los pasos disperejos son puestos en 0 y los valores de los pasos nivelados son puestos en 127.</p>
Curve	<p>Determina las características de la curva o rampa de la onda LFO.</p> <p>Programaciones: apagar (sin curva), subir, bajar, subir y bajar</p>
Value	<p>Determina el valor de paso particular seleccionado en el parámetro de Paso abajo.</p> <p>Programaciones: 0 - 127</p>
Pass	<p>Numerador: Selecciona el paso deseado</p> <p>Programaciones: 1 – 18</p> <p>Denominador: Determina el número máximo de pasos</p> <p>Programaciones: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16</p>

[F6] EFECTO	
NOTA	Para detalles sobre los conectores de Efecto en el modo Voz consulte la pág. 142. Para detalles sobre los Tipos de Efectos ve la lista de Tipo de Efectos en el folleto de Lista de Información separado.
[SF1] CONECTAR	La pantalla le da control integral sobre los efectos. Para detalles sobre los parámetros consulte la pág. 142.
[SF2] INS A (Inserción A)	Estas son para ajustar los varios parámetros de los bloques de Efecto. El número de parámetros y valores disponibles difieren dependiendo del tipo de efecto actualmente seleccionado. Para más información, vea la Lista de Tipo de Efecto en el folleto de Lista de Información separado. Note que el menú del bloque de Efecto correspondiente desaparece cuando el tipo "thru" es seleccionado.
[SF3] INS B (Inserción B)	
[SF4] REVERBERANCIA	
[SF5] COROS	

Editar Elemento	[Voz] → selección de Voz Normal → [EDITAR] → selección de Elemento
------------------------	---

Estos parámetros son para editar los Elementos individuales que conforman una Voz Normal.

[F1] OSC (Oscilador)	
[SF1] ONDA	Desde esta pantalla puede seleccionar la onda de forma o sonido deseado usado por el Elemento.
ElementSw (Interruptor de Elemento)	Determina si el Elemento actualmente seleccionado es encendido o apagado. Programaciones: apagar (inactivo), encender (activo).
Wave No. (Número de Forma de Onda), WaveCtgr (Categoría de Forma de Onda)	Determina la Forma de Onda para el Elemento. Vea la lista de Forma de Onda en la Lista de Información separada.
[SF2] SALIDA	
KeyOnDelay	Determina el tiempo (retraso) entre el momento que presiona una nota en el teclado y el punto en el que el sonido es tocado. Puede programar diferentes tiempos de retraso para cada Elemento. Programaciones: 0 – 127
DelayTempoSync	Determina si el Retraso de Encender Tecla es sincronizado al tempo de Arpeggio o secuenciador o no (canción o patrón). Programaciones: apagar (no sincronizado), encender (sincronizado)
DelayTempo	Determina el cronometrado del Retraso de Encender Tecla cuando el Sincronizado de Retraso de Tempo es puesto en encender. Programaciones: 16 ^a , 8 ^a /3 (terceto de octava nota), 16 ^a , (notas dieciseisavas punteadas), 8 ^a , 4 ^a /3 (tercetos de nota cuarta, 8 ^a , (notas octavas punteadas), 4 ^a (notas cuartas) 2 ^a /3 (tercetos de media nota), 4 ^a , (notas de cuarto punteadas) 2 ^a (notas medias), entero/3 (tercetos de nota completa), 2 ^a , (notas medias punteadas), 4 ^a x 4 (cuádruplo de nota cuarta); cuatro notas cuartas al ritmo), 4 ^a x 5 (quintuplas notas cuartas, cinco notas cuartas al ritmo), 4 ^a x 6 (séxtuplas notas cuartas, seis notas cuartas al ritmo), 4 ^a x 7 (séptuplas notas cuartas, siete notas cuartas al ritmo), 4 ^a x 8 (óctuplas notas cuartas, ocho notas cuartas al ritmo).
InsEffectOut (Salida de Efecto de Inserción)	Determina cual efecto de Inserción (A o B) se usa para procesar cada Elemento individual. La programación "thru" le permite desviar los efectos de Inserción para la tecla específica. (Este parámetro es el mismo que "EL:SALIDA" en la pantalla [F6] EFECTO → [SF1] CONECTE en Editar Común Normal. Hacer una programación aquí automáticamente cambia la programación para ese parámetro también.) Programaciones: thru, insA (Inserción Efecto A), InsB (Inserción Efecto B)
[SF3] LÍMITE	
NoteLimit	Determina las notas más bajas y más altas del rango de teclado para cada Elemento. El Elemento seleccionado será tocado solamente cuando toque notas dentro de este rango. Programaciones: C – 2 – G8 NOTA También puede crear un rango más bajo y más alto para el Elemento con un rango de nota "nota" a la mitad, especificando primero la nota más alta. Por ejemplo, programar un Límite de Nota de "C5 – C4" le permite tocar el Elemento desde dos rangos separados: C-2 a C4 y C5 a G8. Las notas tocadas entre C4 y C5 no tocan el Elemento seleccionado. NOTA También puede programar la Tecla Central directamente desde el teclado presionando el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.
VelocityLimit	Determina los valores mínimos y máximos del rango de velocidad dentro del cual cada Elemento responderá. cada Elemento solamente sonará para las notas tocadas dentro del rango de velocidad especificado. Por ejemplo, esto le permite hacer que un Elemento suene cuando toca suavemente y hacer uno diferente sonar cuando toca fuertemente. Programaciones: 1 – 127 NOTA También puede crear rangos bajo y alto separados para el Elemento, con un "agujero" de velocidad a la mitad especificando primero el valor máximo. Por ejemplo, programar un Límite de Velocidad de 93 – 34 le permite tocar el Elemento de dos rangos de velocidad separados suave (1 – 34) y fuerte (33 – 127). Las notas tocadas en las velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el Elemento deseado.
VelCrossFade (Velocidad de Desvanecimiento de Cruce)	Este determina que tan gradualmente el sonido de un Elemento disminuye en volumen en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera de la programación de Límite de Velocidad (arriba). La aplicación práctica de este parámetro es crear desvanecedores de velocidad de sonido natural e los que los diferentes Elementos cambian gradualmente dependiendo de que tan fuerte o suave toca. A valor más alto más gradual es el nivel de cambio. Programaciones: 0 - 127

[F2] TONO																						
[SF1] AFINAR	Desde esta pantalla puede programar varios parámetros relacionados con el tono para el Elemento seleccionado.																					
Coarse	Determina el tono de cada Elemento en semitonos. Programaciones: -48 - 0 - +48																					
Fine	Determina la afinación fina para el tono de cada Elemento. Programaciones: -64 - 0 - +63																					
FineScalling	Determina el grado al cual las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan el tono en la afinación fina (programada arriba) del Elemento seleccionado con relación a C3 como el tono básico. Una programación positiva causará que el tono de las notas más bajas cambie a más bajo y que el de las notas más altas cambie a más alto. Los valores negativos no tendrán efecto opuesto. Programaciones: 0 - 127																					
Random	Este le permite variar el tono del elemento para cada nota que toca. Esto es efectivo al reproducir variaciones de tono naturales en instrumentos acústicos. También es útil para crear cambios de tono aleatorios inusuales. A valores más altos mayor variación. Un valor de "0" resulta en ningún cambio de tono.																					
[SF2] VEL SENS (Sensibilidad de Velocidad)	Desde esta pantalla puede determinar como responde el Tono EG a la velocidad.																					
EGTime, Segment	Determina la sensibilidad de velocidad de los parámetros de Tiempo del PEG. Seleccione primero el Segmento, luego programe su parámetro de Tiempo. Programaciones de Tiempo positivos reproducirán el Segmento especificado más rápido en proporción a la velocidad tocada y los valores negativos reproducirán más lento. Programaciones: EGTime -64 - 0 - +63 Programaciones: Segmento: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, todo Atk (acometida) El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida Atk+dcy (acometida+decadencia) El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Decadencia Dcy (decadencia) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Decadencia Atk+rls (acometida+liberar) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Liberar all El Valor de Tiempo EG afecta todo los parámetros de Tiempo PEG.																					
EGDepth, Curve	Determina la sensibilidad de velocidad del Nivel PEG. Las programaciones positivas causarán que el tono cambie para elevar lo fuerte que toca el teclado y los valores negativos causarán que todo caiga. El parámetro de Curva le permite seleccionar de entre cinco diferentes curvas de velocidad prefijadas (gráficamente indicadas en la pantalla), que determina como afecta la velocidad la Profundidad de Tono EG. Programaciones: Profundidad EG: -64 - 0 - +63 Programaciones: Curvas: 0 - 4																					
Pitch	Determina la sensibilidad de velocidad del Tono. Los valores extremos producen mayor variación en la Profundidad PEG. Para los valores positivos mientras más fuerte toque las teclas mayor el cambio en la Profundidad PEG. Para valores negativos a más suave toque las teclas, mayor es el cambio en la Profundidad PEG. Programaciones: -64 - 0 - +63																					
[SF3] PEG (Generador de Cubierta de Tono)	Desde esta pantalla puede hacer todas las programaciones de tiempo y nivel para el Tono EG, que determina como cambia el tono del sonido en el tiempo. Estas pueden ser usadas para controlar el cambio en todo desde el momento que una nota es presionada en el teclado al momento en que el sonido se detiene.																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>RETENER</th> <th>ACOMETIDA</th> <th>DECADENCIA1</th> <th>DECADENCIA2</th> <th>LIBERAR</th> <th>PROFUNDIDAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIEMPO</td> <td>Tiempo de retención</td> <td>Tiempo de acometida</td> <td>Tiempo de decadencia1</td> <td>Tiempo de decadencia2</td> <td>Tiempo de liberación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NIVEL</td> <td>Nivel de retención</td> <td>Nivel de acometida</td> <td>Nivel de decadencia1</td> <td>Nivel de decadencia2</td> <td>Nivel de liberación</td> <td>Profundidad</td> </tr> </tbody> </table> <p>Programaciones: TIEMPO: 0 - 127 NIVEL: -128 0 - +127 PROFUNDIDAD: -64 - 0 - +63</p> <p>NOTA Para detalles sobre el PEG consulte la pág. 132.</p>		RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD	TIEMPO	Tiempo de retención	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación		NIVEL	Nivel de retención	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	Nivel de liberación	Profundidad
	RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD																
TIEMPO	Tiempo de retención	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación																	
NIVEL	Nivel de retención	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	Nivel de liberación	Profundidad																
[SF4] KEY FLW (Seguir Tecla)	Desde esta pantalla puede programar el efecto Seguir Tecla - en otras palabras, como el tono del Elemento y su Tono EG responden a las notas particulares (o rango de octavas) que toca.																					
PitchSens (Sensibilidad de Tono)	Determina el grado del efecto de Siga la Tecla (el intervalo de tono de las notas adyacentes). Una programación de Tecla Central es usada como la programación básica. At+100 (la programación normal), las notas adyacentes son afinadas un semitono (100 céntimos) aparte. A+0, todas las notas son del mismo tono. At+50, una octava es angostada sobre veinticuatro notas. Para valores negativos las programaciones son invertidas. Programaciones: -200 - 0 - +200																					
▶ CenterKey	Determina la nota central o tono para el efecto Sigue Tecla en tono. El número de nota programado aquí es el mismo tono que el normal sin importar la programación de Sensibilidad de Tono. Dependiendo del parámetro de Sensibilidad de Tono arriba mientras más lejos de la Tecla Central las teclas son tocadas, mayor es el grado de cambio de tono. Programaciones: C - 2 - G8 NOTA También puede programar la Tecla Central directamente desde el teclado reteniendo abajo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.																					

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

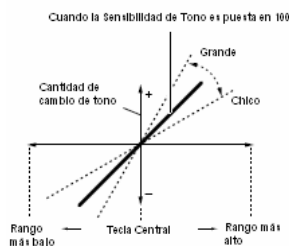
Modo Archivo

Modo Master

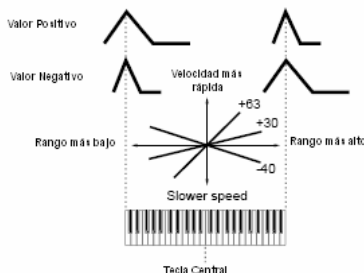
Referencia

<p>EGTimeSens (Sensibilidad de Tiempo EG)</p>	<p>Determina el grado en el que las notas (específicamente su posición o rango de octava) afectan los tiempos de Tono EG del Elemento seleccionado. La Tecla Central (siguiente parámetro) se usa como tono básico para este parámetro. Una programación positiva causará la amplitud de las notas más bajas para cambiar más lento y el de las notas más altas para cambiar más rápido, por el contrario, los valores negativos causarán que caiga. Programaciones: -64 - 0 - +63</p>
<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota central o tono para el efecto Seguir Tecla en Tono EG. Cuando la nota de Tecla Central es tocada, el PEG se comporta de acuerdo a sus programaciones actuales. Las características de cambio de tono para otras notas variarán en proporción a las programaciones de Tiempo EG. Programaciones: C - 2 - G8 NOTA También puede programar la Tecla Central directamente desde el teclado presionando el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.</p>

Sensibilidad de Tono y Tecla Central



Sensibilidad de Tiempo EG y Tecla Central



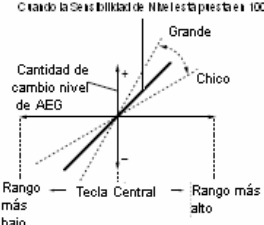
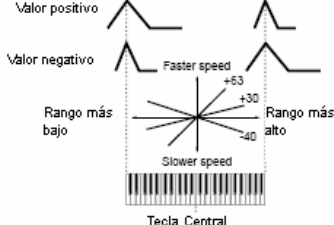
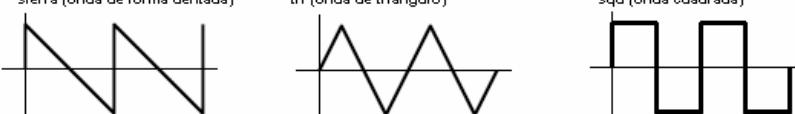
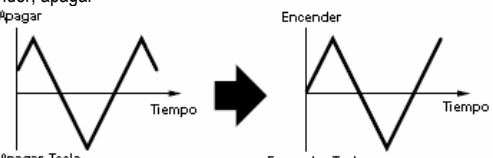
<p>[SF3] FILTRO</p>	
<p>[SF1] TIPO</p>	<p>Desde esta pantalla puede hacer programaciones integrales para la unidad de Filtro. Los parámetros disponibles difieren dependiendo de cual tipo de Filtro sea seleccionado aquí.</p>
<p>Type</p>	<p>Básicamente hay cuatro diferentes tipos de Filtro, un LPF (Filtro 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 en el sonido. Este sintetizador también cuenta con una combinación de tipos de Filtro especial, para control sónico adicional. Programaciones: Consulte la pág. 170</p>
<p>Gain</p>	<p>Determina la Ganancia (la cantidad de fortalecimiento aplicado a la señal enviada al Filtro). Programaciones: 0 - 255.</p>
<p>Cutoff</p>	<p>Determina la frecuencia de corte para el Filtro o la frecuencia central alrededor de cual Filtro es aplicado. Programaciones: 0 - 225</p>
<p>Resonance/Width</p>	<p>La función de este parámetro varía de acuerdo al Tipo de Filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excluyendo el BPF), o BEF este parámetro se usa para programar la Resonancia. Para el BPFw se usa para ajustar el Ancho de banda. La Resonancia se usa para programar la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal en la frecuencia de corte. Esto puede usarse en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. El parámetro de Ancho se usa para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señal pasadas por el filtro con el BPFw. Programaciones: 0 - 127</p>
<p>Distance</p>	<p>Determina la distancia entre las frecuencias de Corte para los tipos de Filtro duales (que muestran dos filtros idénticos combinados en paralelo y el tipo LPF12+BPF6). Programaciones: 0 - 255</p>
<p>HPFCutoff</p>	<p>Determina la frecuencia central del parámetro Seguir Tecla (abajo) del HPF. Cuando un filtro tipo "LPF12" o "LPF6" es seleccionado, este parámetro está disponible. Programaciones: 0 - 255</p>
<p>HPFKeyFlw (Seguir Tecla)</p>	<p>Determina la programación de Seguir Tecla para la frecuencia de Corte HPF. Este parámetro varía la frecuencia central de acuerdo a las teclas tocadas en el teclado. Una programación positiva</p>
<p>[SF2] VEL SENS (Sensibilidad de Velocidad)</p>	
<p>EGTime Segment</p>	<p>Determina la sensibilidad de velocidad de los parámetros del FEG. Seleccione primero el Segmento, luego su parámetro de Tiempo. Las programaciones de Tiempo Positivas reproducirán el Segmento especificado más rápido en proporción a la velocidad reproducida y los valores negativos tocarán más lento. Programaciones: Tiempo EG -64 - 0 - +63 Programaciones: Segmento: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all Atk (acometida) El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida Atk+dcy (acometida+decaencia) El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Decadencia Dcy (decaencia) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Decadencia Atk+rls (acometida+liberar) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Liberar all El Valor de Tiempo EG afecta todo los parámetros de Tiempo FEG.</p>

<p>EGDepth, Curve</p>	<p>Determina la sensibilidad de velocidad del Nivel FEG. Para programaciones positivas, lo más fuertemente que toca el teclado, más cambios de Filtro al sonido. Las programaciones negativas hacen lo opuesto, a más suavemente toque, más cambios de sonido. Los parámetros de Curva le permiten seleccionar cinco diferentes curvas de velocidad prefijadas (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan como afecta la velocidad al Filtro. Programaciones: Profundidad EG: -64 - 9 - +63 Programaciones: Curva: 0 - 4</p>																					
<p>Cutoff</p>	<p>Determina el grado en el que la velocidad afecta la frecuencia de Corte del Filtro EG. Para valores positivos, lo más fuertemente que toque las teclas, mayor cambio en la frecuencia de Corte. Los valores negativos hacen lo opuesto, a más suavemente que las toque, mayor el cambio en la frecuencia. Programaciones: -64 - 0 - +63</p>																					
<p>Resonance</p>	<p>Determina el grado en el que la velocidad afecta la Resonancia del Filtro EG. Para valores positivos, más fuertemente toca las teclas, mayor el cambio de Resonancia. Los valores negativos hacen lo contrario, lo más suavemente que las toque, mayor es el cambio en Resonancia. Programaciones: -64 - 0 - +63</p>																					
<p>[SF2] FEG (Generador de Cubierta de Filtro)</p>	<p>Desde esta pantalla puede hacer todas las programaciones de tiempo y nivel para el Filtro EG, que determina como cambia la calidad tonal del sonido en el tiempo. Estos pueden usarse para controlar el cambio en la Frecuencia de Corte desde el momento que una nota es presionada en el teclado al momento en que el sonido se detiene. Los nombres completos de los parámetros disponibles son mostrados en la tabla abajo como aparecen en la pantalla.</p> <table border="1" data-bbox="518 728 1375 840"> <thead> <tr> <th></th> <th>RETENER</th> <th>ACOMETIDA</th> <th>DECADENCIA1</th> <th>DECADENCIA2</th> <th>LIBERAR</th> <th>PROFUNDIDAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIEMPO</td> <td>Tiempo de retención</td> <td>Tiempo de acometida</td> <td>Tiempo de decadencia1</td> <td>Tiempo de decadencia2</td> <td>Tiempo de liberación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NIVEL</td> <td>Nivel de retención</td> <td>Nivel de acometida</td> <td>Nivel de decadencia1</td> <td>Nivel de decadencia2</td> <td>Nivel de liberación</td> <td>Profundidad</td> </tr> </tbody> </table> <p>Programaciones: HORA: 0 - 127 NIVEL: -128 - 0 - +127 PROFUNDIDAD: -64 - 0 - +63</p> <p>NOTA Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 133.</p>		RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD	TIEMPO	Tiempo de retención	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación		NIVEL	Nivel de retención	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	Nivel de liberación	Profundidad
	RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD																
TIEMPO	Tiempo de retención	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación																	
NIVEL	Nivel de retención	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	Nivel de liberación	Profundidad																
<p>[SF4] KEY FLW (Seguir Tecla)</p>	<p>Desde esta pantalla puede programar el efecto Seguir Tecla para el Filtro - en otras palabras, como las calidades del Elemento y su Filtro EG responden a las notas particulares (o rango octavo) que toca.</p>																					
<p>CutoffSens (Sensibilidad de Corte)</p>	<p>Determina el grado en el que las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan el Filtro del Elemento seleccionado. Una programación de Tecla Central (siguiente parámetro) de C3 se usa como la programación básica por el parámetro de Corte. Una programación positiva bajará la frecuencia de Corte para notas más bajas y la eleva para las notas altas. Una programación negativa tendrá el efecto opuesto. Programaciones: -200 - 0 - +200</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Este indica que la nota central para la Sensibilidad de Corte anterior es C3. En C3 el tono permanece sin cambio. Para otras notas tocadas, la Frecuencia de Corte varía de acuerdo a la nota particular y la programación de Sensibilidad de Corte. Tenga en mente que esto es para propósitos de la pantalla solamente; el valor no puede ser cambiado. Programaciones: C - 2 - G8</p>																					
<p>EGTimeSens (Sensibilidad de Tiempo EG)</p>	<p>Determina el grado al que las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan el Filtro EG por el Elemento seleccionado. La velocidad básica de cambio para el FEG es en la nota especificada en la Tecla Central (siguiente parámetro). Una programación positiva causará cambios más lentos para notas más bajas y cambios más rápidos para notas más altas. Una programación negativa tendrá el efecto contrario. Programaciones: -64 - 0 - +63</p>																					
<p>► CenterKey</p>	<p>Determina la nota central o tono para el efecto Siga la Tecla en el Filtro EG. Dependiendo del parámetro de Sensibilidad de Tiempo EG anterior, mientras más lejos de la Tecla Central las notas son tocadas, mayor es el tiempo de desviación del Filtro EG de lo normal. Cuando la nota de Tecla Central es tocada, el FEG se comporta de acuerdo a sus programaciones actuales. El cambio de características del Filtro para otras notas variará en proporción a las programaciones de Tiempo EG. Programaciones: C - 2 - G8</p>																					
<p style="text-align: center;">Sensibilidad de Corte y Tecla Central Sensibilidad de Tiempo EG y Tecla Central</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="470 1422 758 1646"> <p>Cuando la Sensibilidad de Corte es puesta en 100</p> </div> <div data-bbox="790 1422 1109 1657"> </div> </div>																						
<p>[SF5] SCALE (Escalación de Filtro)</p>	<p>La Escalación de Filtro controla la frecuencia de corte de filtro de acuerdo a las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado completo en cuatro puntos de quiebre, y asignar diferentes valores de compensación de Frecuencia de Corte a ellos respectivamente. Vea el ejemplo de programación en la pág. 169. Programaciones: PUNTO DE QUIEBRE 1 - 4:c-2-G8 COMPENSACIÓN 1-4: 128-0+127</p> <p>NOTA También puede programar el Punto de Quiebre directamente desde el Teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.</p>																					

Modo Voz
 Modo Portamento
 Modo Canción
 Modo Patrón
 Modo Mezclar Voz
 Modo Utilidad
 Modo Archivo
 Modo Master

Referencia

[F4] AMP (Amplitud)																						
[SF1] LVL/PAN (Nivel/Balance)	Esta pantalla no solo le permite hacer las programaciones básicas de Nivel y Balance para cada Elemento individual, también le da algunos parámetros detallados e inusuales para afectar la posición del Balance.																					
Level	Determina el nivel de salida para el Elemento seleccionado. Programaciones: 0 – 127																					
Pan	Determina la posición de Balance estéreo para el Elemento seleccionado. Programaciones: L63 (extrema izquierda) – C (central) – R64 (extrema derecha)																					
AlternatePan	Determina la cantidad por la que el sonido del Elemento seleccionado es balanceado alternativamente de izquierda y derecha para cada nota que presiona. La programación de Balance (arriba) se usa como la posición de Balance básica. Programaciones: L64 – 0 – R63																					
RandomPan	Determina la cantidad por la que el sonido del Elemento seleccionado es aleatoriamente balanceado a la izquierda y derecha para cada nota que presiona. La programación de Balance se usa como posición de Balance Central. Programaciones: 0 - 127																					
Scaling Pan	Determina el grado en el que las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan la posición del Balance, izquierda y derecha, del Elemento seleccionado. En la nota C3, la programación de Balance principal (arriba) se usa para la posición de Balance básica. Programaciones: -64 – 0 - +63																					
[SF2] VEL SENS (Profundidad de Sensibilidad de Velocidad)																						
EG Time, Segment	Determina la sensibilidad de velocidad de los parámetros de Tiempo AEG. Seleccione el Segmento primero, luego programe los parámetros de Tiempo. Las programaciones de Tiempo positivas reproducirán el Segmento especificado más rápido en proporción a la velocidad tocada y los valores negativos lo reproducirán más lentamente. Programaciones: Segmento: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, todo Atk (acometida) El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida Atk+dcy (acometida+decadencia) ... El valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Decadencia Dcy (decadencia) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Decadencia Atk+rls (acometida+liberar) El Valor de Tiempo EG afecta el tiempo de Acometida/Liberar all El Valor de Tiempo EG afecta todo los parámetros de Tiempo AEG.																					
Level, Curve	Determina la sensibilidad de velocidad del Nivel de Amplitud EG. Para programaciones positivas: lo más fuerte que toque el teclado más cambia el volumen. Las programaciones negativas hacen lo contrario, lo más suavemente que toque, más son los cambios de volumen. El parámetro de Curva le permite seleccionar de entre cinco diferentes curvas de velocidades prefijadas (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan como afecta la velocidad la Amplitud EG. Programaciones: Nivel: 64 – 0 - +63 Curva: 0 – 4																					
[SF3] AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)																						
Desde esta pantalla puede hacer todas las programaciones de tiempo y nivel para el Filtro EG, que determina como cambia la calidad tonal del sonido en el tiempo. Estos pueden usarse para controlar el cambio en la Frecuencia de Corte desde el momento que una nota es presionada en el teclado al momento en que el sonido se detiene. Los nombres completos de los parámetros disponibles son mostrados en la tabla abajo como aparecen en la pantalla.																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>RETENER</th> <th>ACOMETIDA</th> <th>DECADENCIA1</th> <th>DECADENCIA2</th> <th>LIBERAR</th> <th>PROFUNDIDAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIEMPO</td> <td>--</td> <td>Tiempo de acometida</td> <td>Tiempo de decadencia1</td> <td>Tiempo de decadencia2</td> <td>Tiempo de liberación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LVL/SW</td> <td>Nivel Inicial</td> <td>Nivel de acometida</td> <td>Nivel de decadencia1</td> <td>Nivel de decadencia2</td> <td>--</td> <td>--</td> </tr> </tbody> </table>			RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD	TIEMPO	--	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación		LVL/SW	Nivel Inicial	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	--	--
	RETENER	ACOMETIDA	DECADENCIA1	DECADENCIA2	LIBERAR	PROFUNDIDAD																
TIEMPO	--	Tiempo de acometida	Tiempo de decadencia1	Tiempo de decadencia2	Tiempo de liberación																	
LVL/SW	Nivel Inicial	Nivel de acometida	Nivel de decadencia1	Nivel de decadencia2	--	--																
Programaciones: HORA: 0 – 127 NIVEL: -128 – 0 - +127																						
 NOTA Para detalles sobre el AEG, consulte la pág. 134.																						
[SF4] KEY FLW (Seguir Tecla)																						
Desde esta pantalla puede programar el efecto Seguir Tecla para Amplitud – en otras palabras, como el volumen del Elemento seleccionado y su Amplitud EG responden a las notas particulares (o rango octavo) que toca.																						
LevelSens (Sensibilidad de Nivel)	Determina el grado en el que las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan el volumen del Elemento seleccionado. Una programación de Tecla Central de C3 se usa como la programación básica. Una programación positiva bajará el nivel de salida para notas más bajas y lo eleva para las notas altas. Una programación negativa tendrá el efecto opuesto. Programaciones: -200 – 0 - +200																					
► CenterKey	Este indica que la nota central para la Sensibilidad de Nivel anterior es C3. En C3 el volumen (nivel) permanece sin cambio. Para otras notas tocadas, el volumen varía de acuerdo a la nota particular y la programación de Sensibilidad de Nivel. Tenga en mente que esto es para propósitos de la pantalla solamente; el valor no puede ser cambiado.																					
EGTimeSens (Sensibilidad de Tiempo EG)	Determina el grado al que las notas (específicamente su posición o rango octavo) afectan la Amplitud EG por el Elemento seleccionado. La Tecla Central (siguiente parámetro) se usa como la amplitud básica para este parámetro. Una programación positiva causará que la amplitud de las notas más bajas cambie más lento y que las notas más altas cambien más rápido. Los valores negativos tendrán el efecto contrario. Programaciones: -64 – 0 - +63																					

<p>► Category</p>	<p>Determina la nota central o tono para el efecto Sigue Tecla en la Amplitud EG. Dependiendo del parámetro de Sensibilidad de Tiempo EG arriba, a más lejos de la Tecla Central las teclas son tocadas, a más el tiempo de desvío de la Amplitud EG de la norma. Cuando la tecla Central es tocada, el AEG se comporta de acuerdo a sus programaciones actuales. La amplitud cambia las características para otras notas variará en proporción con las programaciones de Tiempo EG. Programaciones: C – 2 – G8 NOTA También Puede programar la Tecla Central desde el teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.</p>
	<p>Sensibilidad de Nivel y Tecla Central</p>  <p>Sensibilidad de Tiempo EB y Tecla Central</p> 
<p>[SF5] SCALE (Escalar la Amplitud)</p>	<p>La Escalación de Amplitud controla el nivel de salida (programe en la pantalla [F4] AMP I [[SF1] NIVEL/BALANCE] de acuerdo a las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado completo en cuatro puntos de quiebre y asignar valores de compensación diferentes de amplitud a ellos respectivamente. Vea el ejemplo de programación en la pág. 169. Programaciones: COMPENSACIÓN: 1 – 4 – 126 – 0 – +127 NOTA También puede programar el Punto de Quiebre desde el Teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada directamente.</p>
<p>[F5] LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)</p>	
<p>Esta pantalla le da un juego integral de controles sobre el LFO para cada Elemento individual. El LFO puede usarse para crear vibrato, wah, trémolo y otros efectos especiales, aplicándolo al filtro de tono y parámetros de amplitud.</p>	
<p>Wave</p>	<p>Determina la forma de onda LFO usada para variar el sonido. Programaciones: sierra, tri, squ sierra (onda de forma dentada) tri (onda de triángulo) squ (onda cuadrada)</p> 
<p>Speed</p>	<p>Determina la velocidad de la forma de onda LFO. A valor más alto, más rápida velocidad. Programaciones: 0 - 63</p>
<p>KeyOnReset</p>	<p>Determina si el LFO es restablecido con cada nota que se toca o no. Programaciones: encender, apagar</p> 
<p>KeyOnDelay</p>	<p>Determina el tiempo de retraso entre el momento que toca una nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en efecto. Un valor más alto resulta en un tiempo de retraso más largo. Programaciones: 0 - 127</p>
<p>PMod (Profundidad de Modulación de Tono)</p>	<p>Determina la cantidad (profundidad) por la que la forma de onda LFO varía (modula) el tono del sonido. A valor más alto, mayor la cantidad de modulación de tono. Programaciones: 0 - 127</p>
<p>FMod (Profundidad de Modulación de Filtro)</p>	<p>Determina la cantidad de profundidad por la que la forma de onda LFO varía (modula) la frecuencia de Corte de Filtro. Los valores más altos mayor cantidad de modulación de filtro. Programaciones: 0 – 127, thru, directo, ordenardirecto, thrudirecto</p>
<p>AMod (Profundidad de Modulación de Amplitud)</p>	<p>Determina la cantidad de (profundidad) con la que la forma de onda LFO varía (modula) la amplitud o volumen de sonido. A valor más alto, mayor la cantidad de modulación de amplitud. Programaciones: 0 - 127</p>
<p>FadeInTime</p>	<p>Determina la cantidad de tiempo para el efecto LFO para entrar en desvanecimiento (después de que el tiempo de que la Tecla Encender Tecla ha transcurrido). Un valor más alto resulta en un desvanecimiento más lento. Programaciones: 0 - 127</p>

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Referencia

[F6] EQ (Ecuador)

Type Determina el Tipo de Ecuador. Este sintetizador cuenta con una amplia selección de varios tipos de ecualizador que puede usarse no solo para realzar el sonido original, sino aún para cambiar completamente el carácter del sonido. Los parámetros y programaciones particulares disponibles dependen del Tipo de Ecuador específico que esté seleccionado.

Programaciones: EQ L/H, P.EQ, fomentar6, fomentar12, fomentar18, thru

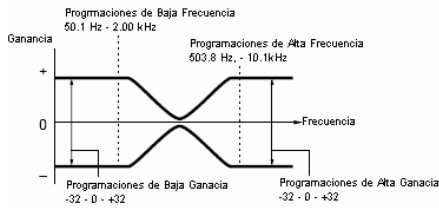
EQ L/H (Bajo/Alto) Este es un ecualizador "diferido" que combina bandas de frecuencia altas y bajas separadas.

P.EQ El J.C. Paramétrico se usa para atenuar o fomentar los niveles de señal (ganancia) alrededor de de la Frecuencia. El tipo tiene 32 diferentes programaciones "Q", que determinan el ancho de banda de frecuencia del ecualizador.

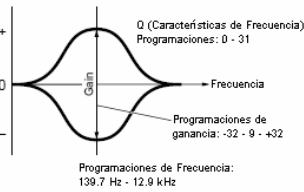
Fomentar6, (fomentar 8dB)/fomentar12 Estos pueden usarse para fomentar el nivel de la señal completa por 6dB, 12dB y 18dB, respectivamente

Thru Si selecciona este, el ecualizador es desviado y la señal completa no es afectada.

Cuando pone en EQ L.H



Cuando pone en P.EQ



Editar Voz de Batería

Cuando una Voz de Batería es seleccionada, los parámetros de Editar Voz son divididos en Editar Común (parámetros comunes a todas las teclas, hasta 73) y Editar Tecla (parámetros de las teclas individuales).

Editar Común	[Voz] → selección de Batería → [EDITAR] → [COMÚN]
---------------------	--

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (o comunes) a todas las teclas de la Voz de Batería seleccionada.

[F1] GENERAL	
[SF1] NOMBRE	Igual que en Editar Voz Común Normal. Ver pág. 153.
[SF3] MEQ OFS (Compensación EQ Master)	
[SF5] OTROS	
[F2] SALIDA	
Igual que en Editar Voz Normal. Consulte la pág. 154. Además, los siguientes dos parámetros también están disponibles.	
InsRevSend (Inserción de Envío de Reverberancia)	Determina el Nivel de Envío para la Voz de Batería completa (todas las teclas), enviadas desde el Efecto de Inserción A/B al efecto de Reverberancia. Programaciones: 0 – 127
InsChoSend (Inserción de Envío de Coro)	Determina el nivel de Envío para la Voz de Batería completo (todas las teclas), enviadas desde el Efecto de Inserción A/B al efecto de Coros. Programaciones: 0 - 127
NOTA	Los parámetros no pueden ser programados independientemente para cada tecla de Batería.
NOTA	Para las Voces Normales, los valores son fijados en 127 (máximo).
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Igual que en Editar Común Voz Normal. Ver pág. 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Programar Controlador)	
Igual que en Editar Común Voz Normal. Ver pág. 155. Favor de notar que el parámetro de Interruptor de Elemento no está disponible en Editar Común Voz de Batería.	
[F6] EFECTO	
Igual que en Editar Común Voz Normal. Ver pág. 158. La única diferencia aquí es que "SALIDA DE TECLA" aparece en la pantalla [SF1] CONECTAR en lugar de "EL"	

Editar Tecla	[Voz] → selección de Voz de Batería → [EDITAR] → selección de Tecla
---------------------	--

Estos parámetros son para editar las teclas individuales que conforman una Voz de Batería.

[F1] OSC (Oscilador)	
[SF1] WAVE	Desde esta pantalla puede programar la onda deseada o la Voz Normal usada para la tecla de Batería individual.
Type	Determina si la Onda o una Voz Normal va a usarse para la tecla seleccionada. También, use el los parámetros de Número de Banco y Categoría abajo para especificar la Onda deseada o la Voz Normal. Programaciones: pre wav (onda prefijada), voz NOTA Cuando el Tipo es puesto en "voz" aquí, algunos parámetros en el modo Editar Voz de Batería no pueden ser editados.
ElementSw (Interruptor de Elemento)	Este parámetro está disponible cuando Tipo (arriba) es puesto en "pre wav". Esto determina si la tecla actualmente seleccionada es encendida o apagada, o en otras palabras, si la onda para la tecla está activa o inactiva. Programaciones: encender, apagar
Bank	Este parámetro está disponible cuando Tipo (arriba) es puesto en "voz". Cualquiera de los bancos de Voz Normal puede ser seleccionado.
Number	Determina el número de Onda/Voz. El número difiere dependiendo del Tipo seleccionado. Para detalles sobre las Ondas y Voces disponibles, vea el folleto de Lista de Información separado. Programaciones: Cuando Tipo es puesto en "pre wav": 0001 – 1859 Cuando Tipo es puesto en "voz": 001 – 128
Category	Determina la Categoría de la Voz de Onda/Normal. Si cambia a otra Categoría, la primera Onda/Voz Normal en esa categoría será seleccionada. NOTA Para más información sobre las Categorías, vea el folleto de Lista de Información separado.

Referencia	Modo Voz	[SF2] SALIDA	Desde esta pantalla puede programar ciertos parámetros de salida para el Elemento seleccionado.
		InsEFOut (Inserción de Salida de Efecto)	Determina el tiempo (retraso) entre el momento que presiona una nota en el teclado y el punto en el que el sonido es tocado. Puede programar diferentes tiempos de retraso para cada Elemento. Programaciones: 0 – 127
		RevSend (Envío de Reverberancia)	Determina si el Retraso de Encender Tecla es sincronizado al tempo de Arpeggio o secuenciador o no (canción o patrón). Programaciones: apagar (no sincronizado), encender (sincronizado)
	ChoSend (Envío de Coro)	Determina el nivel del sonido de la tecla de Batería (la señal desviada) que es enviada al efecto Coro. Este está disponible solamente cuando la Salida de Efecto de Inserción (arriba) es puesta en "thru". Programaciones: 0 - 127	
	Modo Interpretación	[SF5] OTROS	Desde esta pantalla puede programar varios parámetros relacionados a como las notas individuales de la Voz de Batería responden al teclado y la información MIDI.
		AssignMode	Selecciona la Tecla Asignar sngl (sencillo) o mlti (multi). Cuando esto es puesto en "sngl" se evita la reproducción duplicada de la misma nota. Para permitir la reproducción de cada instancia en la misma nota, ponga este en "mlti". Programaciones: sngl (sencillo), mlti (multi)
	Modo Canción	RcvNoteOff (Apagar Recibir Nota)	Determina si la tecla de Batería seleccionada responde a los mensajes de Apagar Nota MIDI. Programaciones: apagar, encender NOTA Este parámetro esta solamente disponible si el parámetro Tipo (pantalla [F1] OSC → [SF1] ONDA) es puesto en "pre wav".
		[SF2] TONO	
	Modo Patrón	[SF1] TONO	Desde esta pantalla puede programar varios 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. Programaciones: -48 - +48 NOTA Si una Voz Normal ha sido asignada a la tecla, este parámetro ajusta la posición de esta nota (no su tono) relativa a la nota C3.
Fine		Determina la sintonización fina para el tono de cada Onda de Tecla de Batería (o Voz Normal). Programaciones: -64 - +63	
Modo Mezclar Voz	[SF2] FILTRO		
	[SF1] CUTOFF	Este sintetizador le permite aplicar un filtro de paso bajo y filtro de paso alto a cada tecla de Batería individual – dándole control sónico excepcionalmente detallado e integral sobre la voz de Batería. Programaciones: Este parámetro está disponible cuando el Tipo es puesto en "pre wav" en la pantalla [F1] OSC → [SF1] ONDA.	
	LPFCutoff	Determina la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo. Programaciones: 0 – 255	
	LPFReso	Determina la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la seña de la frecuencia de Corte. Programaciones: 0 – 127	
Modo Utilidad	HPFCuoff	Determina la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Alto. Programaciones: 0 – 255	
	[SF2] VEL SENS (Sensibilidad de Velocidad)	Este parámetro solamente esta disponible si el parámetro de Tipo (pantalla [F1] OSC → [SF1] ONDA) es puesto en "pre wav"	
Modo Archivo	LPFcuoff	Determina la sensibilidad de velocidad de la frecuencia de Corte de Filtro de Paso Bajo. Para programaciones positivas, a más fuertemente toque el teclado, más alto se vuelve la frecuencia de corte. Para programaciones negativas, a más fuertemente toque, más baja la frecuencia de corte. Programaciones: -64 – 0 - +63	
	Modo Master		

[F4] AMP (Amplitud)	
[SF1] LVL/PAN (Nivel/Balance)	Esta pantalla no solo le permite hacer las programaciones de Nivel y Balance básicas para el sonido de cada tecla de Batería individual. También le da algunos parámetros detallados e inusuales para afectar la posición del Balance.
Level	Determina la salida para la tecla de Batería seleccionado (Onda). Esto le permite hacer ajustes de balance detallados entre los varios sonidos de la Voz de Batería. Programaciones: 0 - 127
Pan	Determina la posición de Balance estéreo para la tecla de Batería seleccionada (Onda). Esto también será usado como posición de Balance básico para las programaciones de Alterna y Aleatorias. Programaciones: L63 (extrema izquierda= - C (central) – R63 (extrema derecha)
AlternatePan	Determina la cantidad por la que el sonido de la tecla de Batería seleccionada es balanceado alternativamente a la izquierda y derecha para cada nota que presiona. La programación de Balance (arriba) se usa como la posición de Balance básica. Programaciones: L64 – 0 – R63 NOTA Este parámetro esta disponible cuando el Tipo es programado en “pre wav” en la pantalla [F1] ONDA.
RandomPan	Determina la cantidad por la que el sonido de la tecla de Batería seleccionada es balanceada aleatoriamente a la izquierda y derecha para cada anota que presiona. La programación de Balance (arriba) se usa como la posición de Balance Central. Programaciones: 0 – 127 NOTA Este parámetro está disponible cuando el Tipo es puesto en “pre wav” en la pantalla [F1] OSC → ONDA.
[SF2] VEL SENS (Sensibilidad de Velocidad)	
Level	Determina la sensibilidad de velocidad del nivel de salida del Generador de Cubierta de Amplitud. Las programaciones causarán que el nivel de salida se eleve mientras más fuerte toque el teclado e inversamente, los valores negativos causarán que caiga. Programaciones: -64 – 0 - +63
[SF3] AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)	
AttackTime	Programaciones: 0 – 127
Decay1Time	Programaciones: 0 – 127
Decay1Lvl (Nivel)	Programaciones: 0 – 127
Decay1Time	Programaciones: 0 – 127
Decay2Time	Programaciones: 0 – 126 retener <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = 0 – 126</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = retener</p> </div> </div>
[F6] EQ (Ecuador)	
Igual que en Editar Elemento de Voz Normal. Ver la pág. 164.	
NOTA Este parámetro esta disponible cuando el Tipo es puesto en “pre wav” en la pantalla [F1] OSC → [SF1] ONDA	

Modo Trabajo de Voz

[VOZ] → selección de Voz → [TRABAJO]

El modo de Trabajo de Voz cuenta con varias operaciones básicas como Inicializar y Copiar. Después de programar los parámetros como se requiere desde la pantalla seleccionada, presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

[F1] INIT (Inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de Voz a sus programaciones prefijadas. También le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como las programaciones Comunes, programaciones para cada tecla Elemento/Batería, y así – muy útil cuando crea una Voz completamente nueva desde pulsar.

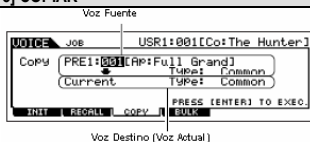
Tipo de parámetro a ser inicializado

Toda la información en los modos Editar Común y Editar Elemento (Tecla) Información Común en el modo Editar Común
 EL (1-4): Información de los parámetros Editar Elemento correspondientes.
 Si "sin Onda" es revisado, las ondas asignadas a los Elementos (Teclas) no serán inicializadas.
NOTA Para seleccionar "Común", "EL" o "sin Onda" se debe desmarcar la casilla "TODO".
NOTA Si marca la casilla cuando Voz de Batería es seleccionada puede seleccionar una Tecla de Batería específica.

[F2] LLAMAR (Llamar Editar)

Si está editando una Voz y selecciona una Voz diferente sin guardar su editada, todas las ediciones que hizo serán borradas. Si esto sucede, puede usar Llamar Editar para restablecer la Voz con sus últimas ediciones intactas.

[F3] COPIAR



Desde esta pantalla puede copiar programaciones de parámetros de Tecla Comunes y de Elemento/Batería desde cualquier Voz a la Voz que está editando. Esto es útil si está creando una Voz y desea usar algunas programaciones de parámetros de otra Voz.

Tipo de información a ser copiada (Tipo)

Información: Común en el modo Editar Común
 Elemento (1-4): Información de los parámetros de Editar Elemento correspondiente
 Tecla C0 – C6: Información de parámetros de Editar Tecla correspondiente

Copiar procedimiento

1. Seleccione la Voz Origen
 Cuando "Actual" es seleccionado en la Voz Origen, la Voz Origen será la misma que la Voz Destino. Si desea copiar un Elemento a otro Elemento en la misma Voz seleccione "Actual".
2. Seleccione la Voz Destino (Voz Actual).
 Si el tipo de Voz Origen (Normal/Batería) difiere de la Voz que está actualmente editando (destino), solamente podrá copiar los parámetros Comunes.
3. Cuando "Elemento" o "Tecla" es seleccionado en la Voz Origen, seleccione la Parte/Tecla a ser copiada en la Voz destino.
4. Presione el botón [ENTER].

[F4] VOLUMEN (Descarga de Volumen)

Esta función le permite enviar todas las programaciones de parámetro para la Voz actualmente seleccionada a una computadora u otro instrumento MIDI para lograr información. Para detalles consulte la pág. 148.

NOTA Para ejecutar Descarga de Volumen necesitará programar el Número de Aparato MIDI correcto con la siguiente operación: [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] C → No.Aparato

Modo Guardar Voz

[VOZ] → selección de Voz → [GUARDAR]

Esta función le permite guardar su Voz editada en la memoria de Usuario.
 Para detalles ve la pág. 60 en la sección de Guía Rápida.

■ Información Complementaria

Lista de Micro Afinación

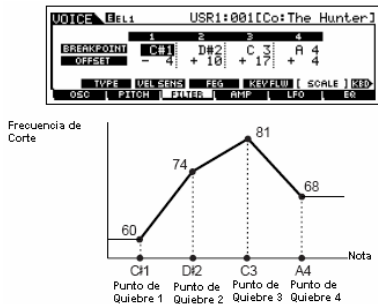
[VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F1] GENERAL → [SF2] MODO PLY → M. Raiz Afinar (pág. 153)

No.Afinar M.	Tipo	Raiz Afinar M.	Comentarios
00	Equal Temp (Templada Igual)	--	La sintonización "comprometida" usada durante los últimos 200 años de la música Occidental. Cada medio paso es exactamente 12 de una octava y la música puede ser tocada en cualquier tecla con relaciones de tono idénticos. Sin embargo, ninguno de los intervalos está perfectamente afinado.
01	PureMaj (Mayor Puro)	C - B	Esta afinación esta designada de forma que la mayoría de los intervalos (especialmente el tercio mayor y el quinto perfecto) en la escala mayor son puros. Esto significa que otros intervalos serán consecuentemente fuera de sintonía. Necesita especificar la tecla (C-B) que estará tocando.
02	PureMin (Menor Puro)	C - B	Igual que en Mayor Puro, pero designada para la escala menor.
03	Werckmeist (Werckmeiser)	C - B	Andreas Werckmeiser, un contemporáneo de Back, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudieran ser tocados en cualquier tecla. Cada tecla tiene un carácter único.
04	Kimberger	C - B	Johan Philipp Kimberger, un compositor del siglo 18 creo esta escala templada para permitir interpretaciones en cualquier tecla.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C - B	Francescatonio Vallotti y Thomas Young (ambos de mediados de los 1700) idearon este ajuste para afinación Pitagoreana en la que los primeros seis quintos son más bajos por la misma cantidad.
06	¼ Shift (cambio ¼)	--	Esta es la escala templada normal igual cambiada hasta 50 céntimos.
07	¼ tono	--	Veinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. (Octava son 24 notas apartadas)
08	1/8 tono	--	Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. (Octavas son 48 notas apartadas)
09	Indian	--	Diseñado para usar la música Hindú (solamente las teclas blancas)
10	Arabic 1	C - B	Diseñadas para usar música Árabe.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

Ejemplo de programa de Escalar Filtro

[VOZ] → [EDITAR] → selección de Elemento → [F3] FILTRO → [SF5] ESCALA (pág. 161)

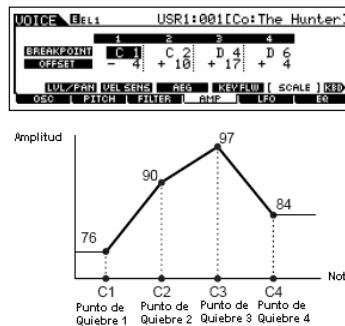
La mejor forma de entender el Escalar Filtro es por ejemplo. Por las programaciones mostradas en la pantalla ejemplo abajo, el valor básico de frecuencia de Corte es 64 y los varios valores de Compensación en las programaciones de Punto de Quiebre cambia ese valor básico consecuentemente. Los cambios específicos a la frecuencia de Corte son mostrados en el diagrama abajo. La frecuencia de Corte cambia en una forma lineal entre los Puntos de Quiebre sucesivos como se muestra.



Ejemplo de programar la Escala de Amplitud

[VOZ] → [EDITAR] → selección de Elemento → [F4] AMP → [SF5] ESCALA (pág. 163)

La Mejor forma de entender la Escalación de Amplitud es por ejemplo. Para las programaciones mostradas en la pantalla ejemplo arriba, el valor de Amplitud (volumen) básico para el Elemento seleccionado es 80, y los varios valores de Compensación en las programaciones de punto de Quiebre seleccionados cambian ese valor básico consecuentemente. Los cambios específicos a la Amplitud son mostrados en el diagrama abajo. La Amplitud cambia en una forma lineal entre los Puntos de Quiebre sucesivos como se muestra.



Lista de Tipo de Filtro

[VOZ] → [EDITAR] → selección de Elemento → [F3] FILTRO → [SF5] TIPO → Tipo (pág. 160)

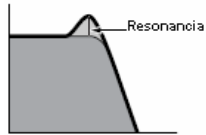
LPF24D (24dB/oct Filtro de Paso Bajo Digital)

Un dinámico filtro de paso bajo de 24dB/oct con un característico sonido digital. Comparado con el tipo LPF24A (abajo), este filtro puede producir un efecto de resonancia más pronunciado.



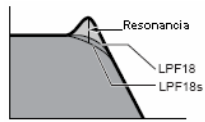
LPF24A (Filtro de Paso Bajo Análogo de 24dB/oct)

Un filtro de paso bajo con características similares al filtro sintetizador de 4 polos análogo.

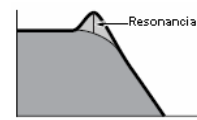


LPF18 (18dB/oct filtro de Paso Bajo)
Filtro de paso bajo de 18dB/oct 3 polos

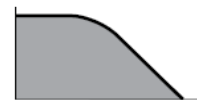
Filtro de Paso Bajo LPF18s
Filtro de paso bajo de 18dB/oct 3 polos. Este filtro tiene una curva de Corte más suave que la tipo LPF18



LPF12 (Filtro DE paso Bajo)
Filtro de paso bajo de 12dB/oct. Este filtro está designado a ser usado junto con un filtro de paso alto.

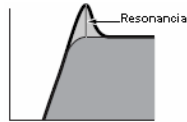


LPF6 (Filtro de paso bajo 6dB/oct)
Filtro de paso bajo de 6dB/oct 1 polo: Este filtro está designado para usarse junto con un filtro de paso alto.

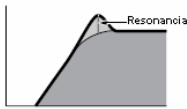


HPF24D (Filtro de Paso Alto Digital de 24dB/oct)

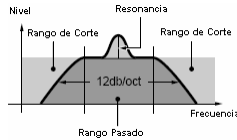
Un dinámico filtro de paso alto de 24dB/oct con un sonido digital característico. Este filtro puede producir un efecto de resonancia pronunciado.



HPF12 (Filtro de Paso Alto 12dB/oct)
Dinámico filtro de paso alto de 12dB/oct.

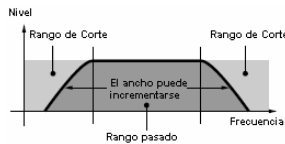


BPF12D (Filtro de Paso de Banda Digital 12dB/oct)

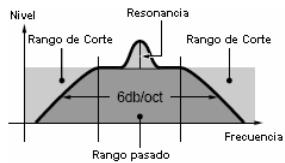


BPFw (Filtro de Paso de Banda Ancha)

Un BPF de 12dB/oct que combina filtros HPF y LPF que permiten programaciones de ancho de banda más anchas.

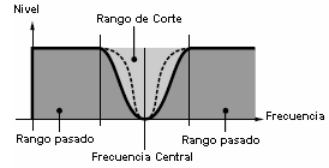


BPF6 (Filtro de Paso de Banda de 6dB/oct)

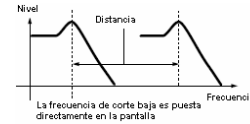


BEF12 (Filtro de Eliminación de Banda de 12dB/oct)

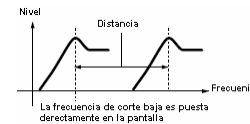
BEF6 (Filtro de Eliminación de 6dB/oct)



LPF Dual (Filtro de Paso Bajo Dual)

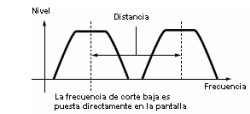


HPF Dual (Filtro de Paso Alto Dual)
Dos filtros de paso alto de 12dB/oct conectados en paralelo.



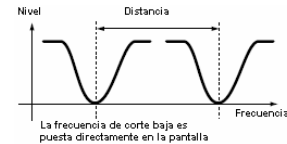
BPF Dual (Filtro de Paso de Banda Dual)

Dos filtros de paso de banda de 6dB conectados en paralelo.



BEF Dual (Filtro de Eliminación de Banda Dual)

Dos filtros de eliminación de banda de 6dB/oct conectados en serial.



LPF12+BPF6 (Filtro de Paso Bajo de 12dB/oct + Filtro de Paso de Banda de 6dB/oct)

Un filtro de paso bajo y paso alto combinado.



Thru
Los filtros son desviados y la señal completa no es afectada.

Modo tocar Interpretación [INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación

Los parámetros de Editar Voz están divididos en Editar Común (parámetros comunes a las cuatro Partes), y Editar Parte (parámetros de las Partes Individuales).

Editar Común [INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR] → [COMÚN]

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (o comunes) a las Cuatro partes de la Interpretación seleccionada.

[F1] TOCAR	
TCH (Canal de Transmisión)	Igual que en el modo Tocar Voz. Estos parámetros están disponibles tanto en el modo Voz como en el modo Interpretación sin importar la Voz o Interpretación seleccionadas.
OCT (Octava)	
ASA (ASIGNAR A), ASB (ASIGNAR B)	

[N] NOTA Las programaciones TCH (Canal de Transmisión), OCT (Octava), ASA (ASIGNAR) y ASB (ASIGNAR B) no pertenecen a cada Interpretación, Debido a esto, estas no son guardadas como una Interpretación Individual en el modo Guardar Interpretación (pág. 177).

[SF1] ARP1 (Arpegio 1) – [SF5] ARP5 (Arpegio 5)	Puede registrar los tipos de Arpegio deseados a estos botones y llamarlos en cualquier momento durante su interpretación de teclado. Consulte la pág. 48 en la sección de Guía Rápida.
--	--

[F2] VOZ

Desde esta pantalla puede seleccionar una Voz para cada Parte y determinar el rango de nota que puede tocarse.

[SF1] ADD	Presione este botón para asignar una Voz a la Parte seleccionada.
[SF3] DELETE	Presionar este botón elimina la asignación de Voz para la Parte seleccionada, dejando la Parte en blanco.
[SF4] LIMIT L (Límite de Nota Bajo)	Este programa la nota más baja del rango sobre el que la voz de la parte seleccionada suena. Simultáneamente retenga este botón y presione la tecla deseada en el teclado para programar la nota.
[SF5] LIMIT H (Límite de Nota Alta)	Este programa la nota más alta del rango sobre el que la voz de la parte seleccionada suena. Simultáneamente retenga este botón y presione la tecla deseada en el teclado para programar la nota.

[F3] EFECTO
Presionar el botón [F3] EFECTO EN EL MODO Tocar Interpretación llama la pantalla EFECTO en el modo Editar Interpretación ([INTERPRETACIÓN] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO). Desde esta pantalla puede programar los parámetros de efecto relacionados para la Interpretación actual.

[F2] VOZ

Desde esta pantalla puede seleccionar una Voz para cada Parte y determinar el rango de nota que puede ser tocada de ella.

PortaSw (Interruptor de Portamento)	Presione este botón para asignar una Voz a la Parte seleccionada. Programaciones: apagar, encender
PortaTime (Tiempo de Portamento)	Determina el tiempo de transición del tono. Este parámetro compensa el mismo parámetro en la parte editada (pág. 174). Valores más altos resultan en tiempos de transición más largos. Programaciones: -64 - 0 - +63
PartSwitch	Determina si el Portamento es encendido o no para cada Parte individual. (Este está disponible solamente cuando el PortaSw (arriba) es puesto en encender.

[F3] EFECTO
Presionar el botón [FE] EFECTO en el modo Tocar llama la misma pantalla de EFECTO en el modo Editar Interpretación ([INTERPRETACIÓN] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO). Desde esta pantalla puede programar los parámetros relacionados al efecto para la Interpretación actual.

[F4] PORTA (Portamento)

Desde esta pantalla puede programar los parámetros de Portamento para cada parte. El Portamento se usa para crear una transición suave en tono desde la primera nota que toque en el teclado hasta la siguiente.

PortaSw (Interruptor de Portamento)	Determina si el Portamento es encendido o no para todas las Partes. Programaciones: encender, apagar
Porta Time (Tiempo de Portamento)	Determina el tiempo de transmisión de tono. Este parámetro compensa el mismo parámetro en editar parte (pág. 174) Los valores altos resultan en tiempos de transmisión más largos. Programaciones: -64 - 0 - +63
PartSwitch	Determina si el Portamento es encendido o apagado para cada Parte individual. Este está solamente disponible cuando PortaSw (arriba) es puesto en encender.

[F5] EG (Generador de Cubierta)
Esta pantalla contiene las programaciones básicas de EG, volumen y filtro. Las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensación a las programaciones AEG y FEG en el modo Editar Interpretación (pág. 176). Los parámetros son los mismos que en el modo Tocar Voz. (Ver pág. 152).

[F6] ARP (Arpegio)
La pantalla contiene las programaciones básicas para la reproducción de Arpegio, incluyendo Tipo y Tempo. Note que el modo Interpretación le permite activar o desactivar independientemente la reproducción de Arpegio para cada Parte. Los parámetros son los mismos que en el modo Tocar Voz (pág. 152) excepto para PartSw abajo.

PartSw	Determina si el Arpegio es encendido o apagado para la Parte seleccionada. Las Partes para las que los cuadros han sido marcados son activadas para tocar Arpegio.
---------------	--

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Referencia

Modo Editar Interpretación

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación
→ [EDITAR]

Los parámetros de Editar Voz están divididos en Editar Común (parámetros comunes para las cuatro Partes) y Editar Parte (parámetros para las Partes Individuales).

Editar Común

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [EDITAR]
→ [COMÚN]

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (o comunes) para todas las cuatro Partes de la Interpretación seleccionada.

[F1] GENERAL	
[SF1] NOMBRE	Desde esta pantalla puede asignar la categoría (sub y principal) de la Interpretación seleccionada y crear un nombre para la Interpretación. El nombre de la Interpretación puede contener hasta 10 caracteres. Para instrucciones específicas sobre nombrar vea Operación Básica en la pág. 38.
[SF3] MEQ OFS (Compensación EQ Master)	Determina los valores de compensación del EQ Master en la pantalla [F2] SALIDA/MEF → [SF2] MEQ El nivel de cada una de las cuatro bandas (con excepción de "MID") puede ser ajustado. Además, también puede ajustar estas programaciones directamente desde las cuatro Perilla en el panel delantero cuando el botón EQ es encendido.
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta pantalla le permite programar los parámetros relacionados a Portamento. Los parámetros son los mismos que en el modo Tocar Interpretación. Ver pág. 171.
[SF5] OTROS	Desde esta pantalla puede programar las funciones de control para las Perillas y parámetros relacionados. Con excepción de la Flexibilidad de Tono, que no puede ser programada aquí, estos parámetros son los mismos que en el modo Editar Voz (pág. 154)
[F2] OUT/MEF (Salida/Efecto Master)	
[SF1] OUT (Salida)	
Volume	Determina el nivel de salida de la Interpretación seleccionada. Puede ajustar el volumen global manteniendo el balance entre todas las Partes. Programaciones: 0 – 127
Pan	Determina la posición de balance estéreo de la Interpretación seleccionada. Este parámetro compensa el mismo parámetro en la programación de editar parte. Cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] está encendido también puede ajustar este parámetro usando la Perilla. Programaciones: L63 (extrema izquierda) – C (central) - R63 (extrema derecha) NOTA Una programación de "C" (centro) mantiene las programaciones de Balance individual de cada Parte.
RevSend (Envío Reverberancia)	Determina el nivel de Envío del envío de señal desde Efecto de Inserción A/B (o la señal desviada) al efecto de Reverberancia. Cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] está encendido también puede ajustar este parámetro usando la Perilla. Programaciones: 0 – 127
ChoSend (envío de Coros)	Determina el nivel de envío del envío de señal desde el Efecto de Inserción A/B (o la señal desviada) al efecto de Coros. Cuando el botón [BALANCE/ENVÍO] está encendido también puede ajustar este parámetro usando la Perilla. Programaciones: 0 - 127
NOTA Para detalles sobre los conectores de Efecto en el modo de Interpretación consulte la pág. 143.	
[SF2] MES (EQ Master)	Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las Partes de la Interpretación seleccionada. Puede elevar o bajar el nivel de señal en la Frecuencia de cada banda (BAJA, MEDIA BAJA, MEDIA, MEDIA ALTA, ALTA).
Shape	Determina si el tipo de ecualizador usado es Diferido o de Pico. El tipo Pico atenúa/realza la señal en la programación de Frecuencia especificada, mientras que el tipo Diferido atenúa/realza la señal en frecuencias superiores o inferiores a la programación de Frecuencia especificada. Este parámetro está disponible solamente para las bandas de frecuencia BAJA y ALTA. Programaciones: shelv (tipo Diferido), pico (Tipo Pico)
FREQ	Determina la frecuencia central. Las frecuencias alrededor de este punto son atenuadas/realzadas por la programación de Ganancia. Programaciones: BAJA – Diferida 32Hz – 2.0kHz, Pico 63Hz – 2.0kHz MEDIO BAJA, MEDIO, MEDIO ALTA: 100Hz – 10.0kHz ALTO: 500Hz – 16.0kHz
GAIN	Determina el nivel de ganancia para la Frecuencia (programar arriba) o la cantidad que es atenuada o realzada la banda de frecuencia seleccionada. Programaciones: -12dB – 0dB - +12dB
Q (Característica de Frecuencia)	Este varía el nivel de señal de la programación de Frecuencia para crear varias curvas de frecuencia características. Programaciones: 0.1 – 12.0
NOTA Para detalles sobre el EQ consulte la pág. 141.	
[SF3] MEF (Efecto Master)	Desde Esta pantalla puede programar los parámetros del Efecto Master relacionados.
Switch	Determina si el Efecto Master es aplicado o no a la Interpretación seleccionada. Programaciones: encender, apagar
Tupe	Determina el tipo de Efecto Master. Programaciones: Vea la lista de Tipos de Efecto en el folleto de Lista de Información separado.
NOTA Los parámetros disponibles excepto por los dos anteriores difieren dependiendo del tipo de efecto actualmente seleccionado. Vea el folleto de Lista de Información separada para detalles	

[F3] ARP (Arpeggio)	
Desde esta pantalla puede ver los parámetros de Arpeggio relacionados.	
[SF1] TYPE	Igual que Editar Común Voz Normal. Ver pág. 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Efecto Tocar)	
[SF4] OUT CH (Canal de Salida)	
OutputSwitch	Desde esta pantalla puede programar un canal de salida MIDI separado para la información de reproducción de Arpeggio, permitiéndole tener sonido Arpeggio desde un generador de tono o externo o un sintetizador. Cuando este es encendido, la información de reproducción de Arpeggio es sacada vía MIDI. Programaciones: encender, apagar
TransmitCh	Determina el canal de transmisión MIDI para la información de reproducción de Arpeggio. Cuando pone en "KbdCh", la información de reproducción de Arpeggio es sacada vía el Canal de Transmisión del Teclado MIDI ([UTILIDAD] → [F5] MIDI KBDTransCh). Programaciones: 1 – 16, KbdCh (Canal de Teclado)
[F4] CTL ASN (Asignar Controlador)	
Puede asignar los números de Cambio de Control a los controladores listados abajo, permitiéndole usar los controladores de hardware para alterar el sonido de aparatos MIDI externos, vía los mensajes MIDI adecuados. Cuando el MO recibe información de Cambio de Control correspondiente a las programaciones aquí, el generador de tono interno responde como si los controladores del instrumento fueran usados.	
BC (Controlador de Aliento)	El MO no tiene un enchufe para conectar un Controlador de Aliento. Sin embargo, el MO responde como si un Controlador de Aliento fuera usado cuando recibe mensajes de Cambio de Control sobre el número de Cambio de Control determinado en este parámetro.
RB (Controlador de Listón)	El MO no tiene un Controlador de Listón. Sin embargo, el MO responde como si un Controlador de Listón fuera usado cuando recibe mensajes de Cambio de Control sobre el número de Cambio de Control determinado en este parámetro.
AS1 (Asignar 1), (AS2 (Asignar 2))	Determina el número de Cambio de Control generado cuando controla ASSGN 1 (Perilla3) y ASSGN2 (Perilla4) con ambas luces [BALANCE/ENVÍO] y [TONO] encendidas.
FC1 (Controlador de Pie 1)	Determina el número de Cambio de Control generado cuando usa el Controlador de Pie conectado al enchufe de CONTROLADOR DE PIE
FC2 (Controlador de Pie 2)	El MO solamente tiene un enchufe para conexión a un Controlador de Pie. Sin embargo el MO responde como si un 2º Controlador de Pie fuera usado cuando recibe mensajes de Cambio de Control sobre el número de Cambio de Control determinado en este parámetro.
NOTA	Tenga en mente que las funciones de estos controladores programados aquí no son cambiadas para el generador de tono interno. Las asignaciones de controlador para el MO mismo dependen de las programaciones de Voz asignada a cada Parte.
[F6] EFECTO	
Este menú le da control integral sobre los efectos. Para detalles sobre las conexiones de Efecto en el modo Interpretación, consulte la pág. 143.	
[SF1] CONNECT (Conexión)	Para más información sobre los parámetros consulte la pág. 143.
[SF2] INS SW (Interruptor de Inserción)	Los Efectos de inserción pueden ser aplicados hasta en tres Partes. Esta pantalla le permite programar a que Partes se aplica el Efecto de Inserción.
[SF4] REVERBERANCIA	El número de parámetros y valores disponibles ofrecidos difiere dependiendo del tipo de efecto actualmente seleccionado. Vea el folleto de Lista de información separado.
[SF5] COROS	

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

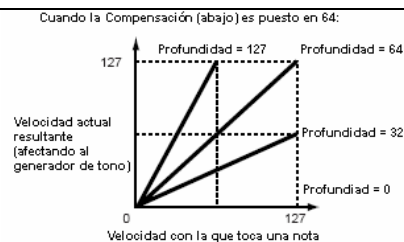
Modo Master

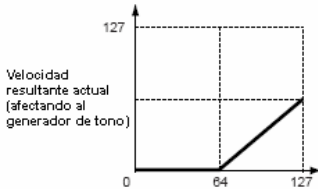
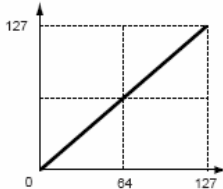
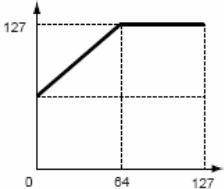
Referencia

Editar Parte [INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación
→ [EDITAR] → selección de Parte

Estos parámetros son para editar las Partes individuales que componen una Interpretación.

[F1] VOZ	
[SF1] VOZ	Puede seleccionar una voz para cada parte.
PartSw (Interruptor de Parte)	Enciende o apaga cada parte. Programaciones: balance, tono, asignar, compensaciones MEQ, MEF, Efectos arp
Bank	Determina el Banco de Voz (pág. 49) para cada Parte.
Number	Determina el número de Programa de Voz para cada Parte.
[SF2] MODO	
Mono/Poly	Determina el método de reproducción de la Voz para cada Parte – monofónico (solamente notas sencillas) o polifónico (múltiples notas). Programaciones: mono, poli NOTA Este parámetro no está disponible para la parte en la que la Voz de Batería está asignada.
ArpSwitch (Interruptor de Arpegio)	Determina si el Arpegio es encendido o apagado para la Parte actualmente seleccionada. Programaciones: encender, apagar
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Este parámetro compensa el valor de cada parámetro de Dest (Destino). Favor de notar que ciertos Destinos de Asignar A/B cambia el valor absoluto.
[SF3] LIMITE	
NoteLimitH (Límite de Nota Baja)	Determina las notas más altas y más bajas del rango de tecla para cada Parte. Cada Parte solamente tocará para las notas reproducidas dentro de su rango específico. Programaciones: C – 2 – G8
NoteLimitL (Límite de Nota Alta)	NOTA Si especifica la nota más alta primero y la más baja después, por ejemplo "C5 a C4", entonces el rango de nota cubierto será "C-2 a C4" y "C5 a G8". NOTA Puede programar la nota presionando el teclado mientras retiene el botón [INFORMACIÓN].
VelLimitH (Límite de Velocidad Alta)	Determina los valores mínimos y máximos del rango de velocidad dentro de los cuales cada Parte responderá. Cada Parte solamente sonará para las notas tocadas dentro de su rango de velocidad especificado. Programaciones: 1 – 127
VelLimitL (Límite de Velocidad Baja)	NOTA Si especifica el valor máximo primero y el valor mínimo después, por ejemplo "93 a 34", entonces el rango de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".
[SF4] PORTA (Portamento)	Determina si se enciende o apaga el Portamento. Programaciones: apagar, encender
Switch	Determina si el Portamento es encendido o apagado. Programaciones: apagar, encender
Time	Determina el tiempo de transición del tono. Los valores altos resultan en un tiempo de cambio de tono más largo. Programaciones: 0 – 127
Mode	Determina el modo de Portamento. Programaciones: fng (tocado, full (tiempo completo)) fng (tocado) El Portamento solamente se aplica cuando toca legato ((tocando la siguiente nota antes de soltar la anterior) Full (tiempo completo) El Portamento siempre es aplicado
[SF5] OTROS	
PB (Flexibilidad de Tono) Superior, PB (Flexibilidad de Tono) Inferior	Determina la cantidad y dirección del rango de Flexibilidad de Tono. Los detalles son los mismos que en los parámetros de Editar Común en el modo Voz Normal (pág. 154).
VelSensDpt (Profundidad de Sensibilidad de Velocidad)	Determina el grado al que el volumen resultante del generador de tono responde a su fuerza de interpretación. El valor más alto, más cambia el volumen en respuesta a la fuerza de su interpretación (como se muestra a la derecha). Programaciones: 0 - 127



VelOfst (Compensación de Sensibilidad de Velocidad)	<p>Determina la cantidad por la que las velocidades tocadas son ajustadas para el efecto de velocidad resultante actual. Esto le permite subir o bajar todas las velocidades por la misma cantidad – permitiéndole compensar automáticamente para tocar demasiado fuerte o demasiado suavemente.</p> <p>Programaciones: 0 – 127</p> <p>Cuando la Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 32</p>  <p>Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 64</p>  <p>Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 96</p> 
--	--

[F2] SALIDA	
[SF1] (VOL/PAN) (Volumen/Balance)	
Volume	Determina la el volumen para cada parte, permitiéndole programar el balance de nivel óptimo para todas las Partes. Programaciones: 0 - 127
Pan	Determina la posición estéreo del balance para cada Parte. Programaciones: L63 (extrema izquierda) – C (centro) – R63 (extrema derecha)
VoiceIPan (Balance de Elemento Voz)	Determina si las programaciones de balance individual para cada Voz (hechas vía [VOZ] → [EDITAR] → selección de Elemento → [F4] AMP → [SF1] LVL/BALANCE → Balance) son aplicadas o no. Cuando este está puesto en "apagar" la posición de balance básico para la Parte seleccionada es puesto en central. Programaciones: encender, apagar.
[SF2] EF SEND (Envío de Efecto)	
RevSend (Envío de Reverberancia)	Determina el nivel de envío para el efecto Reverberancia del Balance seleccionado, dándole control detallado sobre el balance de Reverberancia entre las Partes. Programaciones: 0 – 127
ChoSend (Envío de Coro)	Determina el nivel de envío para el efecto de Coro de la Parte seleccionada, dándole control detallado sobre el balance de Coros entre las Partes. Programaciones: 0 – 127
Dry Level	Determina el nivel de sonido sin procesar (seco) de la Parte seleccionada, permitiéndolo controlar el balance de efecto global entre las Partes. Programaciones: encender, apagar

[SF3] EQ (Ecuilizador)

Desde esta pantalla puede ajustar las programaciones EQ para cada Parte. Note que se proporcionan dos tipos diferentes de pantalla listadas abajo y puede cambiar entre ellas presionando el botón [SF5]. Cada tipo de pantalla cuenta con las mismas programaciones en un formato diferente; use el tipo con el que se sienta más cómodo.

- Pantalla mostrando cuatro Partes
- Pantalla mostrando todos los parámetros para una Parte

Tenga en mente que ya que los parámetros disponibles no pueden ser mostrados simultáneamente en la pantalla de cuatro Partes, necesitará usar los controles de cursor para desplazar la pantalla para ver y programar otros parámetros.

Para detalles sobre la conexión de Efecto, incluyendo el EQ en el modo Interpretación, consulte la pág. 143.

LowFreq (Frecuencia Baja)	Determina la frecuencia central de la banda EQ baja que se atenúa/enfatiza. Programaciones: 50.1 – 2.00K, asignar, compensaciones MEQ, MEF, Efectos arp
LowGain (Ganancia Baja)	Determina la cantidad de fomento o atenuación aplicada a la banda EQ baja. Programaciones: -32 - +32
MidFreq (Frecuencia Media)	Determina la frecuencia central de la banda EQ media que se atenúa/fomenta. Programaciones: 138.7 – 10.1K
MidGain (Ganancia Media)	Determina la cantidad de fomento o atenuación aplicada a la banda EQ media. Programaciones: -32 - +32
MidReso (Resonancia Media)	Determina la resonancia aplicada a la frecuencia central de la banda EQ media. Programaciones: 0 - 31
HighFreq (Frecuencia Alta)	Determina la frecuencia central de la banda EQ alta que es atenuada/fomentada. Programaciones: 503.8 – 14.0K
HighGain (Ganancia Alta)	Determina la cantidad de fomento o atenuación aplicada en la banda EQ alta. Programaciones: -32 - +32

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

[F4] TONO									
Puede programar los parámetros relacionados con el tono y la tonalidad para cada Parte. Tenga en mente que las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensaciones a las programaciones de Editar Voz.									
Modo Voz	[SF1] AFINAR								
	<table border="1"> <tr> <td>NoteShift</td> <td>Determina el programación de tono (transponer tecla) para cada Parte en semitonos. Programaciones: -24 - 0 - +124</td> </tr> <tr> <td>Desafinar</td> <td>Determina la afinación fina para cada parte. Programaciones: -12.8Hz - +12.7Hz</td> </tr> </table>	NoteShift	Determina el programación de tono (transponer tecla) para cada Parte en semitonos. Programaciones: -24 - 0 - +124	Desafinar	Determina la afinación fina para cada parte. Programaciones: -12.8Hz - +12.7Hz				
NoteShift	Determina el programación de tono (transponer tecla) para cada Parte en semitonos. Programaciones: -24 - 0 - +124								
Desafinar	Determina la afinación fina para cada parte. Programaciones: -12.8Hz - +12.7Hz								
Modo Interpretación	[SF2] FILTRO								
	<table border="1"> <tr> <td>Cutoff</td> <td>Tenga en mente que las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensaciones a las programaciones de filtro en los parámetros de Editar Elemento de cada Voz de la Parte. Determina la frecuencia de corte para cada Parte. Este parámetro está disponible para el LPF cuando el filtro usado por la parte es un tipo combinación de LPF y HPF. Programaciones: -64 - 0 - +63</td> </tr> <tr> <td>Resonance</td> <td>Determina la cantidad de resonancia de filtro o énfasis de Frecuencia de Corte para cada Parte. Programaciones: -64 - +63</td> </tr> <tr> <td>FEGDepth</td> <td>Determina la profundidad del Generador de Cubierta de Filtro (cantidad de Frecuencia de Corte) para cada Parte. Programaciones: -64 - 0 +63 NOTA Para detalles sobre el Filtro consulte la pág. 133.a información de múltiples puertos MIDI.</td> </tr> </table>	Cutoff	Tenga en mente que las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensaciones a las programaciones de filtro en los parámetros de Editar Elemento de cada Voz de la Parte. Determina la frecuencia de corte para cada Parte. Este parámetro está disponible para el LPF cuando el filtro usado por la parte es un tipo combinación de LPF y HPF. Programaciones: -64 - 0 - +63	Resonance	Determina la cantidad de resonancia de filtro o énfasis de Frecuencia de Corte para cada Parte. Programaciones: -64 - +63	FEGDepth	Determina la profundidad del Generador de Cubierta de Filtro (cantidad de Frecuencia de Corte) para cada Parte. Programaciones: -64 - 0 +63 NOTA Para detalles sobre el Filtro consulte la pág. 133.a información de múltiples puertos MIDI.		
	Cutoff	Tenga en mente que las programaciones hechas aquí son aplicadas como compensaciones a las programaciones de filtro en los parámetros de Editar Elemento de cada Voz de la Parte. Determina la frecuencia de corte para cada Parte. Este parámetro está disponible para el LPF cuando el filtro usado por la parte es un tipo combinación de LPF y HPF. Programaciones: -64 - 0 - +63							
Resonance	Determina la cantidad de resonancia de filtro o énfasis de Frecuencia de Corte para cada Parte. Programaciones: -64 - +63								
FEGDepth	Determina la profundidad del Generador de Cubierta de Filtro (cantidad de Frecuencia de Corte) para cada Parte. Programaciones: -64 - 0 +63 NOTA Para detalles sobre el Filtro consulte la pág. 133.a información de múltiples puertos MIDI.								
Modo Canción	[SF3] FEG (Generador de Cubierta de Filtro)								
Modo Patrón	<table border="1"> <tr> <td>Attack (Tiempo de Acometida)</td> <td>Determina cada parámetro del FEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 133. Programaciones: -64 - 0 - +63</td> </tr> <tr> <td>Decay (Tiempo de Decadencia)</td> <td>NOTA Estos parámetros no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.</td> </tr> <tr> <td>Sustain (Nivel de Sostenido)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Release (Nivel de Liberar)</td> <td></td> </tr> </table>	Attack (Tiempo de Acometida)	Determina cada parámetro del FEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 133. Programaciones: -64 - 0 - +63	Decay (Tiempo de Decadencia)	NOTA Estos parámetros no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.	Sustain (Nivel de Sostenido)		Release (Nivel de Liberar)	
	Attack (Tiempo de Acometida)	Determina cada parámetro del FEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 133. Programaciones: -64 - 0 - +63							
	Decay (Tiempo de Decadencia)	NOTA Estos parámetros no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.							
	Sustain (Nivel de Sostenido)								
Release (Nivel de Liberar)									
Modo Mezclar Voz	[SF4] AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)								
	<table border="1"> <tr> <td>Attack (Tiempo de Acometida)</td> <td>Determina cada parámetro del AEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 134. Programaciones: -64 - 0 - +63</td> </tr> <tr> <td>Decay (Tiempo de Decadencia)</td> <td>NOTA Los parámetros de Sostenido y Liberar no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.</td> </tr> <tr> <td>Sustain (Nivel de Sostenido)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Release (Nivel de Liberar)</td> <td></td> </tr> </table>	Attack (Tiempo de Acometida)	Determina cada parámetro del AEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 134. Programaciones: -64 - 0 - +63	Decay (Tiempo de Decadencia)	NOTA Los parámetros de Sostenido y Liberar no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.	Sustain (Nivel de Sostenido)		Release (Nivel de Liberar)	
	Attack (Tiempo de Acometida)	Determina cada parámetro del AEG para cada Parte. Para detalles sobre el FEG, consulte la pág. 134. Programaciones: -64 - 0 - +63							
	Decay (Tiempo de Decadencia)	NOTA Los parámetros de Sostenido y Liberar no están disponibles para las Partes de Voz de Batería.							
Sustain (Nivel de Sostenido)									
Release (Nivel de Liberar)									
Modo Utilidad	[F5] RCV SW (Interruptor Receptor)								
	Desde esta pantalla puede programar como cada Parte individual responde a las varias informaciones MIDI, como mensajes de Cambio de Control y Cambio de Programa. Cuando el parámetro relevante es "encendido", la Parte correspondiente responde a la información MIDI apropiada. Note que se proporcionan dos tipos de pantalla diferentes listadas abajo y puede cambiar entre ellas presionando el botón [SF5]. Cada tipo de pantalla cuenta con las mismas programaciones en un formato diferente, use el tipo con el que se sienta más cómodo.								
	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla mostrando cuatro Partes • Pantalla mostrando todos los parámetros para una Parte 								
	Tenga en mente que ya que todos los parámetros disponibles no pueden ser simultáneamente mostrados en la pantalla de cuatro Partes necesitará usar los controles de cursor para desplazar la pantalla para ver y programar otros parámetros.								
	Programaciones: Ver abajo.								
	CtrlChange (Cambio de Control)	Indica todos los mensajes de Cambio de Control.							
	PB (Flexibilidad de Nota)	Mensajes MIDI generados usando la Rueda de Flexibilidad de Tono							
	MW (Rueda de Modulación)	Mensajes MIDI generados usando la Rueda de Modulación							
	RB (Controlador de Listón)	Mensajes MIDI para el Controlador de Listón							
	ChAT (Canal Después de toque)	Mensaje MIDI para Canal Después de Toque							
	FC1 (Controlador de Pie 1)	Mensajes MIDI generados usando el Controlador de Pie opcional conectado al panel trasero.							
	FC2 (Controlador de Pie 2)	Mensajes MIDI para el Controlador de Pie 2							
	Sus (Sostenido)	Mensajes MIDI para Número de Control 64 (Sostenido). Este parámetro no esta disponible para las Partes de Voz de Batería.							
FS (Interruptor de Pie)	Mensajes MIDI generados usando el Interruptor de pie conectado al enchufe de INTERRUPTOR DE PIE en el panel trasero.								
AS1 (Asignar 1, AS2 (Asignar 2))	Mensajes MIDI generados usando las Perillas ASIGNAR 1 y ASIGNAR 2 con ambas luces [BALANCE/ENVÍO] encendidas.								
BC (Controlador de Aliento)	Mensajes MIDI para Controlador de Aliento								
Exp (Expresión)	Mensajes MIDI (Expresión) generados usando el Controlador de Pie opcional conectado al panel trasero.								

Modo Trabajo de Interpretación

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [Trabajo] → selección de Parte

El modo de Trabajo de Interpretación cuenta con varias operaciones básicas como Inicializar y Copiar. Después de programar los parámetros como se requiera desde la pantalla seleccionada presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

[F1] INIT (Inicialización)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de Interpretación a sus programaciones preestablecidas. También le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como programaciones Comunes, programaciones para cada Parte y así – muy útil cuando crea una Interpretación completamente nueva desde el principio.

Tipo de parámetro a ser inicializado

Todo: Toda la información en la Interpretación
 Información Común: Información en el modo de Edición Común
 Parte 1 – 4 de los parámetros Editar Parte de la Parte Interna correspondiente.

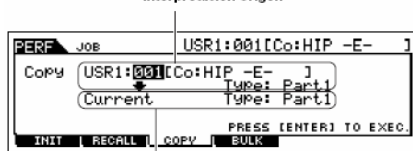
NOTA Para seleccionar “Común” o “Parte”, la casilla “TODO” debe estar desmarcada.

[F2] LLAMAR (Editar Llamar)

Si esta editando una Interpretación y selecciona una Interpretación diferente sin guardar la editada, todas las ediciones que haya hecho serán borradas. Si esto sucede puede usar Llamar Editar para restablecer la Interpretación con sus últimas ediciones intactas.

[F3] COPIAR

Interpretación Origen



Interpretación Destino
 (Interpretación actualmente seleccionada)

Puede copiar programaciones de parámetro de Parte desde cualquier Interpretación a una Parte particular de la Interpretación que esté editando. Esto es útil si esta creando una Interpretación y desea usar algunas programaciones de parámetro desde otra Interpretación.

Tipo de información a ser copiado (Tipo)

Parte 1 – 4: Información de los parámetros Editar Parte de la Parte interna correspondiente.

Procedimiento de copiado

1. Seleccione la Interpretación Origen
 Cuando "Actual" es seleccionado en la Interpretación Origen, la Interpretación Origen será igual que la Interpretación Destino. Si desea copiar una Parte a otra Parte en la misma Interpretación seleccione "Actual".
2. Seleccione el tipo de Interpretación Origen (información que quiere copiar).
3. Seleccione cuáles Partes serán reemplazadas con la Parte copiada en el parámetro de Interpretación Destino.
 Si elige un Arp (Arpeggio) o Efecto, la información de Arpeggio o programaciones de Efecto para la Voz asignada a la Parte Origen serán copiadas.
4. Presione el botón [ENTER].

[F4] VOLUMEN (Descarga de Volumen)

Esta función le permite enviar todas sus programaciones de parámetros editados para la Interpretación actualmente seleccionada a una computadora u otro instrumento MIDI para archivar la información. Para detalles consulte la pág. 148.

NOTA Para ejecutar la Descarga de Volumen, necesitará programar el Número de Aparato MIDI correcto, con la siguiente operación: [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] CH → No.Aparato

Modo de Guardar Interpretación

[INTERPRETACIÓN] → selección de Interpretación → [GUARDAR]

Esta función le permite guardar su Interpretación editada en la memoria de Usuario. Para detalles consulte la pág. 66 en la sección de Guía Rápida.

Modo Voz
 Modo Portamento
 Modo Canción
 Modo Patrón
 Modo Mezclar Voz
 Modo Utilidad
 Modo Archivo
 Modo Master

Referencia

Modo Canción

■ Crear Canciones – procedimiento básico

Las canciones consisten de los siguientes tres tipos de información

- Información de secuencia MIDI (creada en el modo Grabar Canción, modo Editar Canción y modo Trabajo de Canción)
- Información de Programación (creada en el modo Tocar Canción)
- Información de mezcla (creada en el modo Mezclar Canción/modo Editar Mezcla y modo Guardar Mezcla de Canción)

Después de crear la información en estos modos descritos arriba guarde las programaciones de Mezcla en el modo Guardar Mezcla de Canción para archivarla como información de Canción y guardar la Canción completa en el aparato de guardado USB en el modo Archivo.

NOTA Ningún evento MIDI de nota (como número de Voz, volumen, balance y nivel de envío de efecto) que son necesarios al inicio de una Canción son grabadas como información de secuencia MIDI pero son guardados en lugar, como información de Mezcla.

⚠ PRECAUCIÓN

Debido a que la información de Canción (información de secuencia MIDI, información de Programación e información de Mezcla) es guardada en el DRAM (pág. 150) será perdida cuando apague la corriente. Asegúrese de guardar cualquier información de Canción creada vía la programación de Grabar, Editar, Trabajar y Mezclar en el aparato de guardado USB en el modo de Archivo antes de apagar la corriente. Para detalles sobre guardar información de Canción, consulte la pág. 211.

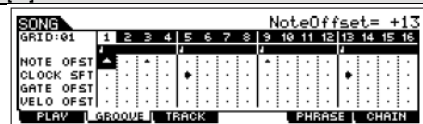
Modo Tocar Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción

[F1] TOCAR

Loc1 (Ubicación 1) Loc2 (Ubicación 2)	Indica el número de medida al que la reproducción de Canción puede ser brincada usando la función Ubicación (pág. 92).
Trans (Transponer)	Determina la programación de transposición de tecla para la Canción completa y puede ser ajustado en semitonos. Programaciones: -36 - +36 apagar NOTA Si el Patrón incluye una pista que no quiere transponer, programe el parámetro de Cambio de Nota para cada Parte (CANCIÓN) → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR → CambioNota
MEAS (Medida)	Indica el número de medida y compás actual para la Canción actual. Durante la reproducción esta indicación cambia automáticamente de acuerdo a la reproducción de Canción. Puede ingresar el número de medida deseado directamente usando la ventana de entrada de Número llamada a través del botón [INFORMACIÓN].
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de Arpeggio deseado y Escenas de Canción a estos botones y llamarlos en cualquier momento durante su interpretación de teclado. Consulte la pág. 89 en la sección de Guía Rápida.

[F2] SURCO



La Función de Surco de Cuadrilla hace posible ajustar el tono, cronometrado, longitud y velocidad de las notas en una pista especificada vía 1 cuadrilla de 1 medida de nota 16ª para crear "surcos" que no serían posibles con una programación parecida al secuenciador preciso. La función de Surco de cuadrilla afecta la reproducción de Canción sin realmente cambiar la información de secuencia.



NOTE OFST (Compensación de Nota)
CLOCK OFST (Cambio de Reloj)
GATE OFST (Compensación de Tiempo de Entrada)
VELO OFST (Compensación de Velocidad)



NOTE (Compensación de Nota)	OFST	Eleva o baja el tono de las notas en la cuadrilla seleccionada en semitonos. Programaciones: -99 - +99
CLOCK SFT (Cambio de Reloj)		Cambia el cronometrado de las notas de la cuadrilla seleccionada hacia delante o atrás en los incrementos de reloj. Programaciones: -120 - +120
GATE (Compensación de Tiempo de Entrada)	OFST de	Agranda o acorta la velocidad de las notas en la cuadrilla seleccionada en incrementos de reloj. Programaciones: -120 - +120
VELO (Compensación de Velocidad)	OFST de	Aumenta o disminuye la velocidad de las notas en la cuadrilla seleccionada. Programaciones: -127 - +127

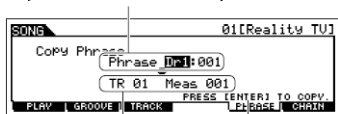
[F2] PISTA

[SF1] CANAL	Desde esta pantalla puede programar el canal/puerto de salida MIDI para cada una de las diez y seis pistas del generador de tono interno/externo. También puede programar simultáneamente múltiples pistas (pistas 1 – 8 o pistas 9 – 16) al mismo valor que la pista actualmente seleccionada cambiando el parámetro mientras retiene el botón [SF2] 1 – 8 o el botón [SF3] 9 – 16.
OUT CH (Canal de Salida)	Programar el canal de salida MIDI para cada pista. Las pistas puestas en "Apagar" no sonarán. Programar: apagar, 01 – 16 NOTA En el modo Canción/Patrón el mensaje MIDI creado por tocar el teclado/perillas/ruedas es enviado al bloque generador de tono o los instrumentos MIDI vía el canal de salida MIDI de la pista actualmente seleccionada.

PUERTO	Determina el puerto de transmisión MIDI para la pista correspondiente. La información de Reproducción de las pistas apagadas es sacada vía MIDI sin ningún mensaje de Puerto. Las partes de generador de tono interno de este sintetizador pueden ser tocadas solamente a través del Puerto 1. Programaciones: apagar, 1 – 3 NOTA La información de puerto puede ser solamente sacada a través de la terminal USB. Ninguna información de puerto es transmitida a través de la terminal de SALIDA MIDI aún si la pista correspondiente es puesta en un número de puerto específico.
[SF2] OUT SW (Interruptor de Salida)	También puede programar simultáneamente múltiples pistas (pistas 1 – 8 o pistas 9 – 16) a la misma programación que la pista actualmente seleccionada cambiando el parámetro mientras retiene el botón [SF2] 1 – 8 o el botón [SF3] 9 – 16.
INT SW (Interruptor Interno)	Determina si la información de reproducción es transmitida al bloque generador de tono interno. Programaciones: encender, apagar
EXT SW (Interruptor Externo)	Determina si la información de reproducción es sacada al generador de tono MIDI externo. Programaciones: encender, apagar

[F5] FRASE

Especifique la frase origen desde las Frases Prefijadas (Dr1-Dr4) y las Frases de Usuario en el Patrón previamente seleccionado.



Especifique la pista destino y la medida de la canción actualmente seleccionada.

Después de terminar las programaciones presione el botón [ENTER] para ejecutar Copiar Frase.

Puede copiar cualquiera de las Frases Prefijadas (Dr1 – Dr4) y Frases de Usuario en el Patrón previamente seleccionado a la pista de la canción actualmente seleccionada.

[F6] CADENA

Esta función permite que las Canciones a ser "encadenadas" juntas para reproducción secuencial automática. Para detalles consulte la Guía Rápida en la pág. 95

salto Salta (ignora) el número de cadena seleccionada y continúa la reproducción desde el número de cadena siguiente.

parar Detiene la reproducción de cadena de Canción en ese número de cadena. Puede reiniciar la reproducción de cadena de Canción desde el siguiente número de cadena presionando el botón [▶] (REPRODUCIR)

fin indica la marca final de la información de cadena de Canción.

Modo Grabar Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [REC]

Modo de Espera de Grabar Canción

[F1] PROGRAMAR

Type (Tipo de Grabación)	Determina el método de grabación. Para detalles sobre cada método consulte la pág. 128 en la sección de Estructura Básica. Programaciones: Cuando RecTrac está puesto en cualquiera de 1 – 16: reemplazar, doblar, golpe, paso Cuando RecTrac está puesto en tempo: reemplazar, golpe, paso Cuando RecTrac está puesto en escena: reemplazar, golpe Cuando RecTrac está puesto en multi: reemplazar, doblar, golpe NOTA Cuando se selecciona "golpe", "Medida de golpe: compás" y "salida de golpe: compás" aparece en la pantalla y debe ser puesto. Si ha puesto los puntos Ubicar 1 y 2 (Loc1, Loc2: consultar pág. 92), los puertos de entrada/salida de golpe puede ser programado con la presión de un botón. Mueva el cursor al valor de entrada/salida de golpe y note que aparece un elemento de menú "COPYLOC". Presione el botón [SF1] COPYLOC y las programaciones de entrada/salida de golpe son automáticamente asignadas a los puntos de Ubicación existentes. NOTA Cuando "paso" es seleccionado debe especificar el tipo de evento a ser ingresado.
Quantize (Subdividir)	Este parámetro está disponible cuando el Tipo de Grabación es programado a alto diferente a "paso". Grabar la subdivisión alinea el cronometrado de notas automáticamente mientras graba. Puede programar este parámetro también usando la ventana de selección de Tipo de Nota llamado vía el botón [INFORMACIÓN]. Para detalles consulte la pág. 35. Programaciones: apagar, 60 (32ª nota), 80 (terceto 18ª nota), 120 (16ª nota), 160 (terceto 8ª nota), 240 (8ª nota), 320 (terceto ¼ nota), 480 (1/4 nota)
Evento	Este parámetro está disponible cuando el Tipo de Grabación está puesto en "paso". Esto le permite especificar el tipo de evento a ser ingresado. Programaciones: nota, p.bend (flexibilidad de tono), CC#000 - #119 (Cambio de Control)
RecTrack	Determina la pista a ser grabada. Presionar el botón [F6] le permite cambiar entre grabación de Pista Sencilla y grabación de Todas las Pistas. Programaciones: tempo, escena, 1 – 16, multi

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

	 (Tempo)	Determina el tempo de Canción. Programaciones: 001.0 – 300.0
	Meas (Medida)	Determina la medida desde la que la grabación de Canción será iniciada.
	[F2] VOZ	
	En esta pantalla puede programar los parámetros relacionados a voz para la pista grabada. Las programaciones aquí afectan la Parte para la cual el canal recibe (ponga en el modo Mezclar) coincida el canal de transmisión (salida) de la pista grabando.	
Modo Voz	Voice	Determina la voz usada en la pista grabada. Cuando el cursor está ubicado aquí puede seleccionar una voz usando los botones de Banco, Grupo, Número y la función de Buscar Categoría (pág. 42).
	Volume	Determina la posición de balance estéreo de la grabación de pista. Programaciones: L63 (Izquierda) – C (Centro) – R63 (Derecha)
Modo Interpretación	InsEF (Interruptor de Parte de Inserción de Efecto)	Determina si los efectos de Inserción son aplicados a la grabación de pista. Programaciones: encender, apagar
	 (Tempo)	Determina el tempo de Canción Programaciones: 001.0 – 300.0
	Meas (Medida)	Determina la medida desde la cual la grabación de Canción será comenzada.
	[F3] ARP (Arpeggio)	
	Desde esta pantalla puede programar los parámetros relacionados al Arpeggio de la pista de grabación.	
Modo Canción	Banco, Ctgr (Categoría), Tipo	Estos tres parámetros determinan el Tipo de Arpeggio. El número de tres dígitos de prefijo delante del nombre de Tipo indica el número dentro de la Categoría seleccionada. Programaciones: Vea la Lista de Información separada.
	VelLimit (Limite de Velocidad)	Determina la velocidad más baja y más alta que puede activar la reproducción de Arpeggio. El Arpeggio toca cuando toca notas a velocidades dentro de este rango. Programaciones: 1 – 127
Modo Patrón	Retener	Determina si la reproducción de "Arpeggio" es "retenida". Cuando está puesto en "encender", el Arpeggio cicla automáticamente, aún si retira sus dedos de las teclas y continua ciclando hasta que la siguiente tecla es presionada. Programaciones: apagar-sync, apagar, encender NOTA Sobre apagar sync, consulte la pág. 154.
	PartSw (Interruptor de Parte)	Determina si el Arpeggio es encendido o apagado para la Parte del generador de tono correspondiente a la pista de grabación. Programaciones: apagar, encender
Modo Mezclar Voz	Meas (Medida)	Determina la medida desde la cual la grabación de Canción será iniciada. Este parámetro es el mismo que el parámetro MEAS en la pantalla [F1] PROGRAMAR.
	[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de Arpeggio deseados y las Escenas de Canciones deseados a estos botones y llamarlos en cualquier momento durante su interpretación de teclado. Consulte la pág. 89 en la sección de Guía Rápida.
	[F4] RECARP (Grabar Arpeggio)	
Modo Utilidad	RecArp (Grabar Arpeggio)	Determina si la información de secuencia reproducida por Arpeggio es grabada en la pista de Canción. Cuando esto es encendido, la información de secuencia reproducida es grabada. Programaciones: apagar, encender
	OutputSwitch	Determina si la información de secuencia reproducida por el Arpeggio durante la grabación es sacada vía MIDI. Cuando esto es encendido, la información de secuencia reproducida por Arpeggio durante la grabación es sacada vía MIDI. Programaciones: apagar, encender.
Modo Archivo	TransmitCh (Canal de Transmisión)	Determina el canal de transmisión MIDI de la reproducción de Arpeggio durante la grabación. Programaciones: 1 – 16, KbdCh
	[F5] CLIC	
	Presionar el botón [F5] le permite encender/apagar el sonido clic (metrónomo) de su grabación	
	[F6] ALL TR (Todas las Pista)/1TR (1 pista)	
Modo Master	Presionar el botón [F6] le permite cambiar entre la grabación de Pista Sencilla y la grabación de Tocas las Pistas	

Durante la Grabación de Canción

[VOZ] → selección de Canción → [REC] → [▶] (Tocar)

Grabación de Tiempo Real

Consulte la pág. 88 en la sección de Guía Rápida

Grabación de Paso

Ejemplos de la Grabación de Paso se describen en la pág. 133

[F1] PROGRAMAR

Señalador indicando la posición actual de nota

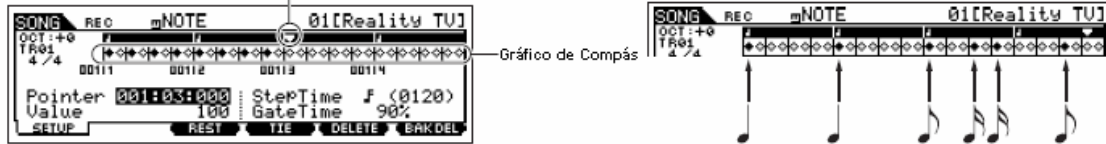


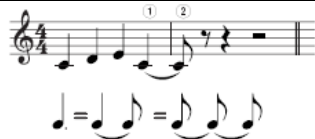
Gráfico de Compás	Esta es la pantalla en la que las notas son "colocadas" durante el paso de grabación. Cuando la medida es 4/4, la pantalla es dividida en cuatro compases (una medida). Cada marcador en forma de diamante en la pantalla representa un compás 32º (cada ¼ de división de nota es dividido en 32º compases). Por ejemplo, si el siguiente patrón rítmico es ingresado en tiempo 4/4, una pantalla como la mostrada arriba aparecerá.
Señalador	Determina la posición de entrada de información. El señalador triangular arriba del gráfico de compás indica la posición de entrada de información. Para mover el señalador a la derecha o izquierda use los botones [INC/SI] y [DEC/NO] o el disco de información.
Valor	Cuando el Evento a ser ingresado ([SF1] PROGRAMAR → Evento) es puesto en "nota", este valor especifica la velocidad con la que la nota será ingresada. Programaciones: Cuando el Evento es puesto en "nota": 1 – 127 kbd, md1 – md4 Cuando el Evento es puesto en "p.bend": -8192 - +8191 Cuando el Evento es puesto en "CC (Cambio de Control 001 – 119)": 000 – 127 Cuando el Evento es puesto en "tempo" con RecTrac = tempo: 001 – 300 NOTA Puede seleccionar "kbd" (teclado) y "md1" – "md4" (aleatorio 1- 4) así como los valores 1 – 127 cuando el Evento a ser entrado es puesto en "nota". Cuando "kbd" es seleccionado, la fuerza de reproducción actual es seleccionada, un valor de velocidad aleatorio será ingresado.
Tiempo de Paso	El "tamaño" del tiempo de paso de grabación actual para la siguiente nota a ser ingresada. Este determina a qué posición el señalador avanzará después de que una nota ha sido ingresada. Programaciones: 0001 – 0059, 32º, 16º terceto de nota, 16º nota, 8º terceto de nota, 8º nota, terceto de ¼ de nota, ¼ de nota, media nota, nota completa.
Tiempo de Entrada	Programa el tiempo de entrada para producir legatos, staccato, notas, etc. El "tiempo de Entrada" se refiere a la longitud actual del tiempo que la nota suena. Para la misma ¼ de nota, por ejemplo, un tiempo de entrada largo producirá un efecto legato mientras que un tiempo de entrada corto producirá un efecto staccato. El tiempo de Entrada se indica como un valor de porcentaje en el tiempo de paso. Una programación de 50% produce un sonido staccato, los valores entre 80% y 90% producen una longitud de nota normal y un valor de 99% producirá un legato. Programaciones: 1% - 200%

[F3] DESCANSO

Presione [F3] para ingresar un descanso tan largo como el tiempo de paso especificado. El punto se moverá hacia delante a la siguiente posición de entrada de información. Los descansos no aparecen en la pantalla.

NOTA No hay información actual representando descansos en la secuencia MIDI. Donde se ingresa un "descanso" el señalador simplemente se mueve hacia delante a la siguiente posición de entrada de información, dejando efectivamente un descanso.

[F4] ATAR



Cuando El botón [F4] se presiona para ingresar una atadura, la nota precedente es alargada al tiempo de paso completo. Por ejemplo, en la frase mostrada a la izquierda, la nota ① es ingresada con tiempo de paso de nota ¼, si el tiempo de paso es entonces cambiado a una nota 8ª y se presiona [F4], la nota ② es ingresada. Las notas punteadas también pueden ser ingresadas usando la función ATAR. Para producir nota ¼ punteada, por ejemplo, ponga el tiempo de paso en una 8ª, ingrese una nota y luego presione [F4] dos veces.

NOTA Esta pantalla solamente esta disponible cuando el Evento a ser ingresado es puesto en "nota".

[F5] ELIMINAR

Presione este para realmente eliminar los eventos de nota en la posición de cursor actual.

[F6] BAK DEL (Eliminación Posterior)

Mueve el señalador hacia atrás en un paso y elimina todas las notas en esa ubicación.

NOTA Notas erróneamente ingresadas pueden ser borradas presionando [F6] inmediatamente después de que son ingresadas (antes de cambiar el valor de tiempo de paso).

Modo Editar Canción [CANCIÓN] → selección de Canción → [EDITAR]

Este modo le da controles integrales, detallados para editar los eventos MIDI de pistas de Canción individuales. Los eventos MIDI son mensajes (como encender/apagar nota, número de nota, número de cambio de programa, etc.) que conforman la información de una Canción grabada.

[F1] CAMBIO	Muestra la Lista de Evento de la pista de Canción seleccionada. Para información sobre como editar la Lista de Evento, consulte la pág. 90.
[F2] VIEW FLT (Filtro de Vista)	El Filtro de Vista de Evento le permite seleccionar los tipos de evento que aparecen en la pantalla de Lista de Evento (pantalla [F1] CAMBIO). Por ejemplo, si desea editar solamente eventos de nota coloque una marca en la casilla junto a "Nota" de forma que solamente los eventos de nota aparezcan en la pantalla de Lista de Evento. Programaciones: Nota, Flexibilidad de Nota, Cambio de Programa, Cambio de Control, Ctr. Después de Toque, Poli Después de Toque, RPN (Número de Parámetro Registrado), NRPN (Número de Parámetro No Registrado), Exclusivo.
[F5] CLR ALL (Eliminar Todo)	Presione el botón [F5] para quitar todas las marcas de una vez.
[F6] SET ALL	Presione el botón [F6] para poner todas las marcas en todas las casillas.
[F4] TR SEL (Seleccionar Pista)	Puede cambiar entre la pantalla para las pistas 1 – 16, pista SCN (Escena) y pista tmp (Tempo) presionando este botón.
[F5] INSERTAR	Cuando el cursor está ubicado en la posición deseada en la pantalla [F1] CAMBIAR (Lista de Evento), presionar este botón llama la pantalla para insertar nuevos eventos MIDI en el modo Canción o modo Patrón.
Nota	Este es el tipo más común y prevaeciente de información – las notas individuales de una Canción.
▶ NOTE (Nombre de Nota)	Determina el nombre de la nota del tono de teclado específico de la nota Programaciones: C – 2- G8
▶ GATE (tiempo de entrada)	Determina la longitud de tiempo que una nota realmente suena en compases y relojes. Programaciones: 00:001 – 999:479 [NOTA] En este sintetizador, un reloj es 1/480° de un cuarto de nota.
▶ VELO (Velocidad)	Determina que tan fuertemente la nota seleccionada suena. Programaciones: 1 - 127
Flexibilidad de Nota	Estos son los eventos que definen los cambios continuos en tono y estos eventos son generados por la operación de la Rueda de Flexibilidad de Tono.
▶ DATA	Determina la información de Flexibilidad de Tono. Programaciones: -8192 - +8191
Cambio de Programa	Estos eventos determinan la Voz para la pista seleccionada
▶ BANCO	Determina el banco de Voz Programaciones: 000 – 127, *** [NOTA] La selección de Banco de MSB y LSB es realmente parte del juego de mensajes de Cambio de Controles (abajo). Sin embargo, ya que aplican específicamente a la sección de Voz son agrupados y descritos aquí.
▶ PC NO (No. de Cambio de Programa)	Determina la Voz específica (desde el banco seleccionado por el MSB y LSB arriba) Programaciones: 000 – 127 [NOTA] Para una lista completa de los bancos de voz y números disponibles, consulte la Lista de Voz en el folleto de Lista de Información.
Cambio de Control	Estos eventos controlan el sonido y ciertas características de respuesta de la voz y son generalmente generados/grabados moviendo un controlador (como una rueda de modulación, perilla, deslizador o controlador de pie)
▶ CTRL NO (No. De Cambio de Control)	Determina el número de Cambio de Control. Programaciones: 000 – 127 [NOTA] Para detalles sobre las funciones específicas asignadas a cada número, consulte la pág. 224.
▶ DATA	Consultar pág. 224. Programaciones: 000 - 127
CH. AfterTouch (Canal Después de Toque)	Este evento es generado cuando se aplica presión a una tecla después de que la nota es tocada. [NOTA] El teclado del MO no cuenta con una función Después de Toque. Sin embargo, puede insertar eventos Después de toque en la información de Canción desde esta pantalla.
▶ DATA	Este representa la cantidad de presión aplicada a la tecla. Programaciones: 000 - 127
PolyAfterTouch (Canal Polifónico)	Este evento es generado cuando se aplica presión a una tecla después de que la nota es tocada. A diferencia del Canal Después de toque anterior, esto es grabado y aplicado independientemente para cada tecla presionada. [NOTA] El teclado del MO no cuenta con una función Después de Toque. Sin embargo, puede insertar eventos Después de toque en la información de Canción desde esta pantalla
▶ NOTE (Nombre de Nota)	Determina la tecla a la cual se aplica la presión. Programaciones: C – 2 – G8
▶ DATA	Esto representa la cantidad de presión aplicada a la tecla. Programaciones: 000 - 127

RPN (Número de Parámetro Registrado)	Este evento cambia los valores de parámetro para cada Parte del generador de tono. Este evento se usa para poner las programaciones como la Sensibilidad de Flexibilidad de Tono o Afinación.
▶ MSB-LSB	Consultar la pág. 225 Programaciones: 000 – 127
▶ DATA (Entrada de Información MSB-LSB)	Consultar pág. 225. Programaciones: 000 – 127, ***
NOTA	Normalmente tres tipos de información de cambio de control son enviados: RPN MSB (101), RPN LSB (100) y Entrada de Información MSB (6). En este sintetizador, la Entrada de Información LSB (38) es añadida a este y el grupo de control de eventos de cambio resultante es manejado como uno en esta pantalla.
NRPN (Número de Parámetro No Registrado)	Estos eventos son usados para cambiar los valores de parámetro para cada Parte del generador de tono. Pueden usarse para editar sonidos vía MIDI, permitiéndole editar programaciones de filtro o EG, o ajustar el tono o nivel para cada instrumento en una voz de batería.
▶ MSB-LSB	Consultar pág. 225. Programaciones: 000 - 127
▶ DATA (Entrada de Información MSB-LSB)	Consultar pág. 225 Programaciones: 000 – 127, ***
NOTA	Normalmente tres tipos de información de cambio de control son enviados, NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y Entrada de Información MSB (6). En este sintetizador, este grupo de control de eventos de cambio es manejado como uno en esta pantalla. Para una lista completa de los números RPN y NRPN disponibles y sus controles correspondientes, consulte el Formato de Información MIDI en el folleto de Información separado.
Exclusive (Exclusivo Sistema)	Un tipo de mensaje MIDI usado para intercambiar información única a un modelo específico o tipo de aparato. A diferencia de otros eventos MIDI, estos eventos difieren dependiendo del fabricante/aparato y son incompatibles entre diferentes aparatos.
▶ DATA (HEX)	Consultar pág. 226. Programaciones: 00 – 7F, F7 (la información debe ser ingresada en el formato hexadecimal)

Modo Trabajo de Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [TRABAJO]

El modo Trabajo de Canción contiene un juego integral de herramientas de edición y funciones de transformación de información que puede usar para cambiar el sonido de la Canción. También incluye una variedad de convenientes operaciones como copiar o borrar información.

Después de programar los parámetros como se requiera desde la pantalla seleccionada, presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.



PRECAUCIÓN

Se Muestra un mensaje de "Ejecutando... cuando toma un poco cantidad de tiempo ejecutar el Trabajo. Nunca intente apagar la corriente mientras se muestra un mensaje "Ejecutando...". Apagar la corriente en este estado provocará la pérdida de toda la información de usuario.

[F1] PISTA

El Trabajo Deshacer cancela los cambios que hizo en la sesión de grabación más reciente, sesión de editar o Trabajo, restaurando la información a su estado previo. Esto le permite recuperarse de una pérdida de información accidental. Rehacer está disponible solamente después de usar Deshacer y le permite restablecer los cambios que hizo antes de deshacerlos.



PRECAUCIÓN Deshacer/Rehacer no funciona con las operaciones de Mezclar Voz.

[F2] NOTE (Trabajo de información de Nota)



NOTA Antes de ejecutar el Trabajo de información de Nota asegúrese de que especifica la pista (01 – 16, todo) y el rango (medida, compás, reloj) a que el Trabajo es aplicado.

01:Subdividir	La subdivisión es el proceso que ajusta el cronometrado de los eventos de nota moviéndolos más cerca del compás exacto más cercano. Puede usar esta función, por ejemplo, para mejorar el cronometrado de una interpretación grabada en el tiempo real.
TR (Pista) 001 : 1 : - 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, todo) y rango de medida/compás/reloj sobre el que el Trabajo es aplicado.
Subdividir (Resolución)	Determina a qué compás la información de nota en la pista especificada será alineada. Programaciones: nota 32ª, terceto de nota 16ª, nota 16ª, terceto de nota 8ª, nota 8ª, terceto de nota ¼, nota ¼, nota 16ª + terceto de nota 16ª, nota 8ª + terceto de nota 8ª
Fuerza	El valor de Fuerza programa la "fuerza" por la que los eventos de nota son llevados hacia los compases subdivididos más cercanos. Una programación de 100% produce el cronometrado exacto. Una programación de 0% resulta en ninguna subdivisión. Programaciones: 000% - 100%

Modo Trabajo de Canción

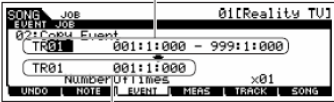
Referencia	Modo Voz	Modo Interpretación	Modo Canción	Modo Patrón	Modo Mezclar Voz	Modo Utilidad	Modo Archivo	Modo Master	
	SwingRate	<p>Las notas de retraso en compases uniformemente numerados (compás de fondo) para producir un sentimiento de oscilación. Por ejemplo, si la medida es 4/4 y el valor de subdivisión es de cuarto de notas, el 2º y 4º compás de la medida serán retrasados. Cuando un valor subdividido de terceto se usa, la última nota de cada terceto es retrasado. Cuando el valor de subdivisión está numerado uniformemente, los compases serán retrasados.</p> <p>Programaciones: Ver abajo.</p> <p>Si el valor de subdivisión es de 1 ¼ de nota, nota 8ª, nota 16ª, nota 32ª: 50% - 75%</p> <p>Una programación del 100% es equivalente a dos veces el largo del valor de subdivisión especificado. Una programación del 50% produce cronometrado exacto y por lo tanto ningún sentimiento de oscilación. Programar arriba de 51% incrementa la cantidad de oscilación, con 75% siendo equivalente a un retraso de una nota punteada.</p> <p>Si el valor de subdivisión es un terceto de ¼ de nota, terceto de nota 8ª, terceto de nota 16ª: 66% - 83%</p> <p>Una programación del 100% es equivalente a dos veces el largo del valor de subdivisión especificado. Una programación del 66% produce un cronometrado exacto y por lo tanto ningún sentimiento de oscilación. Las programaciones arriba de 67% aumenta la cantidad de oscilación, con 83% siendo equivalente al retraso séxtuple.</p> <p>Si el valor de subdivisión es la nota 8ª + terceto de nota 8ª, nota 16ª + terceto de nota 16ª: 50% - 66%</p> <p>Una programación de 100% es equivalente a dos veces el largo de una nota 16ª. Una programación del 50% produce un cronometrado exacta y por lo tanto ningún sentimiento de oscilación. Las programaciones arriba del 51% aumentan la cantidad de oscilación, con 66% siendo equivalente a un retraso de terceto.</p> <p>NOTA Si un valor de oscilación es diferente a 100% resulta en notas siendo posicionadas después de otras notas sin oscilación, las notas posteriores son retrasadas consecuentemente.</p>							
	GateTiemNombre de Nota)	<p>Determina el tiempo de entrada (la longitud de tiempo que una nota suena) de las notas de fondo uniformemente numeradas para realizar el sentimiento de oscilación. Cuando se usa un valor de subdivisión de terceto, el tiempo de entrada de la última nota de cada terceto es ajustado. Cuando el valor de subdivisión es nota 8ª + terceto de nota 8ª o nota 16ª + terceto de nota 16ª, los compases de tiempo de entrada de la nota 8ª o nota 16ª uniformemente numerada serán ajustados. Una programación del 100% deja el tiempo de entrada original sin cambiar. Si un valor de tiempo de entrada es menos que 1, el valor es redondeado a 1.</p> <p>Programaciones: 000% - 200%</p>							
	02: Modificar Velocidad	<p>Este Trabajo altera los valores de velocidad del rango de notas especificados, permitiéndole fomentar selectivamente o cortar el volumen de esas notas. Los cambios de velocidad son calculados como sigue:</p> <p>Velocidad ajustada = (velocidad original x Proporción) + Compensación</p> <p>Si el resultado es 0 o menos, el valor es puesto en 1. Si el resultado es mayor a 127, el valor es puesto en 127.</p>							
	TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Determina la pista (01-16, todas) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo es aplicado.</p>							
	SetAll	<p>Programa las velocidades de todas las notas objetivo al mismo valor fijo (1 a 127). Cuando es puesto en "apagar" el parámetro Programar Tono no tiene efecto. Cuando se pone en un valor diferente a "apagar" los parámetros de Proporción y Compensación no están disponibles y aparecen como "****" en la pantalla.</p> <p>Programaciones: 000% - 200%, ***</p>							
	Rate	<p>Determina el porcentaje por el cual las notas más largas serán cambiadas desde sus velocidades originales. Las programaciones debajo de 100% reduce las velocidades y las programaciones arriba de 100% aumenta las velocidades proporcionalmente.</p> <p>Cuando el parámetro Programar Todo no está en "APAGAR" este parámetro aparece como "****" y no puede ser cambiado.</p> <p>Programaciones: -127 - +127, ***</p>							
	Offset	<p>Añade un valor fijo a los valores de velocidad de proporción ajustada. Una programación de 0 no produce cambio. Programaciones debajo de 0 reduce las velocidades y las programaciones arriba de 0 aumentan las velocidades. Cuando el parámetro Programar Todo está en "APAGAR" este parámetro aparece como "****" y no puede ser cambiado.</p>							
	03: Modificar Tiempo de Entrada	<p>Este Trabajo altera los tiempos de entrada del rango de notas especificado. Los cambios de tiempo de Entrada son calculados como sigue.</p> <p>Tiempo de entrada ajustado = (tiempo de entrada original x Proporción) + Compensación</p> <p>Si el resultado es 0 o menos, el valor es redondeado a 1.</p>							
	TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Determina la pista (01-16, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el Trabajo es aplicado.</p>							
Rate	<p>Programa los tiempos de entrada de todas las notas objetivo al mismo valor fijado. Cuando es puesto en "apagar" el parámetro Programar Todo no tiene efecto. Cuando es puesto en un valor diferente a "apagar", los parámetros de Proporción y Compensación no están disponibles y aparecen como "****" en la pantalla.</p> <p>Programaciones: apagar (0), 0001 - 999</p>								
Offset	<p>Añade un valor fijo a los valores de tiempo de entrada de Proporción ajustada. Una proporción de 0 no produce cambio. Las programaciones debajo de 0 acortan el tiempo de entrada y las programaciones arriba de 0 alargan el tiempo de entrada. Cuando el parámetro Programar Todo (arriba) es puesto en algo diferente a "apagar", este parámetro aparece como "****" y no puede ser cambiada.</p> <p>Programaciones: 000% - 200%, ***</p>								
04: Crescendo	<p>Este Trabajo le permite crear un crescendo o decrescendo sobre el rango de notas especificado. (Crescendo es un incremento gradual en el volumen y decrescendo es una disminución gradual).</p>								
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Determina la pista (01-16, todos) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo es aplicado.</p>								
VelocityRange	<p>Determina la intensidad del crescendo o decrescendo. Los valores de velocidad de las notas en el rango especificado son gradualmente aumentados o disminuidos comenzando en la primera nota en el rango. La velocidad de la última nota en el rango se vuelve la velocidad original de la nota más el valor del Rango de Velocidad. Si la velocidad resultante está fuera del rango 1 - 127, es puesto en 1 o 127 consecuentemente. Las programaciones mayores a 0 producen un crescendo y las programaciones menores a 0 producen un decrescendo. Una proporción de 0 no tiene efecto.</p> <p>Programaciones: -127 - +127</p>								

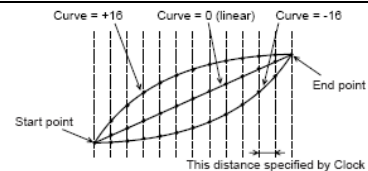
05 Transponer	La transposición le permite cambiar la tecla o tono de las notas en el rango especificado.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo se aplica.
Nota	Determina el rango de tonos de nota sobre el cual el Trabajo se aplica. También puede programar la Nota directamente desde el Teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada.
Transposición	Transpone las notas en el rango especificado (en semitonos). Una programación de +12 transpone una octava arriba, mientras que una programación de -12 transpone una octava abajo. Una programación de 0 no produce cambio. Programaciones: -127 - +127
06: Deslizar	El Trabajo de Desliz reemplaza las notas que siguen la primera nota en el rango especificado con información de flexibilidad de nota, produciendo deslices suaves de una nota a otra. Esto es ideal para producir deslizar similar a guitarra o efectos de inflexión de nota.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Determina la pista (01-16, todo) y rango de las medidas/compases/relojes sobre las que se aplica el trabajo.
Tiempo de Deslizamiento	Determina el largo de deslizar. Los valores más altos producen un deslizar más largo entre las notas. Programaciones: 01 - 24
PBRange (Rango de Flexibilidad de Nota)	Determina el rango de flexibilidad máximo a ser aplicado por el Trabajo de Deslizar (en semitonos) Programaciones: 01 – 24
07: Crear Rollo	Este trabajo crea un sentimiento de notas repetidas (como un rollo de batería) en el rango especificado con los cambios continuos especificados en el paso reloj y velocidad. Esto es ideal para crear rollos staccato rápidos y efectos de vacilación.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 – 4 : 479	Determina la pista (01 – 16) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el Trabajo se aplica.
StartStep (Iniciar Paso) EndStep (Terminar Paso)	Determina el tamaño del paso (ejem.: el número de relojes) entre cada nota en el rollo. Tanto el valor de inicio como el de fin pueden ser especificados, haciendo más fácil crear ojos en cuales el tamaño de paso varía durante el rollo. Programaciones: Paso de Inicio: 001 – 999, Paso de Fin: 001 – 999
Nota	Determina la nota especificada (o instrumento en las voces de Batería) para el efecto de rollo. También puede programar la nota directamente desde el Teclado reteniendo el botón [INFORMACIÓN] y presionando la tecla deseada. Programaciones: C2 – G8
StartVelo (Iniciar Velocidad) EndVelo (Terminar Velocidad)	Determina la velocidad de las notas en el rollo. Los valores de velocidad de principio y fin pueden ser especificados, haciendo fácil crear rollos en los que la velocidad aumente o disminuya. Esto le permite crear rollos que gradualmente aumentan o disminuyen en volumen (crescendo/decrecendo) – una técnica usada a menudo en música de danza. Programaciones: VeloInicio 001 – 127, VeloFin: 001 - 127
08 Clasificar Acorde	Este trabajo clasifica los eventos de acorde (eventos de nota simultáneos) por orden de tono. La clasificación afecta el orden de las notas en la pantalla de Lista de Evento (pág. 90), pero no cambia el cronometrado de las notas. Cuando se usa para pre-procesar acordes antes de usar el Trabajo de Acorde Separado (abajo), el Acorde Sonio puede usarse para simular el "golpe" o sonido de rasqueo de guitarras e instrumentos similares.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Determina la pista (01 – 16, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo se aplica.
Type	Determina como se clasifica la información de nota de acorde. Programaciones: arriba, abajo, arriba y abajo, abajo y arriba arriba Las notas son clasificadas en orden ascendente. Después de ejecutar el Trabajo con esta programación, ejecute el Trabajo de Acorde Separado para crear un movimiento hacia arriba similar al rasqueo de guitarra. abajo Las notas son clasificadas en orden descendente. Después de ejecutar este Trabajo con esta programación, ejecute el Trabajo de Acorde Separado para crear un movimiento hacia abajo similar al rasqueo de guitarra. Subirybajar Clasifica las notas del acorde en compases en orden ascendente y notas de acorde en compás descendente en orden descendente, basado en la programación de Cuadrilla (abajo)
Grid	Determina el tipo de nota que sirve como la base para el Trabajo de Clasificar Acorde. Programaciones: nota 32ª, terceto de nota 16ª, nota 16ª, terceto de nota 8ª, nota 8ª, terceto de nota ¼, terceto de nota ¼
09 : Acorde Separado	Este trabajo separa ligeramente las notas en acordes dentro del rango especificado, insertando un número especificado de relojes entre cada nota. Use este Trabajo después del Trabajo de Clasificar Acorde arriba para crear efectos de compás ascendente o descendente similar a rasqueo de guitarra.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Determina la pista (01 – 16, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo se aplica.
Reloj	Determina el número de ciclos de reloj insertados entre notas de acorde adyacentes. Programaciones: 000 – 999 NOTA Note que hay 480 ciclos por cuarto de nota. NOTA No es posible separar los acordes de forma que crucen el siguiente acorde o sobrepase el rango (programado arriba).


Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

Modo Trabajo de Canción

[F3] EVENTO (Trabajo de Evento)	
NOTA Para una lista completa de los bancos de voz y números disponibles, consulte la Lista de Voz en el folleto de Lista de Información.	
01: Shift Clock	Este Trabajo cambia todos los eventos de información en el rango especificado hacia delante o atrás especificando el número de reloj. Determina la pista (01 – 16, TMP, SCN, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el Trabajo se aplica. Determina la cantidad por la cual la información será retrasada o avanzada en medidas, compases y relojes. Programaciones: 000:0:000 – 999:3:479
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	
Clock	
Direction	Determina la dirección en la que la información será cambiada. AVANZAR mueve la información hacia el principio de la secuencia, mientras que RETRASO cambia la información hacia el final de la secuencia. Programaciones: Avanzar, Retraso
02: Evento Copiar	Pista origen y rango en medidas, compases y relojes. Este Trabajo copia toda la información desde un rango origen especificado a una ubicación de destino especificado. Ejecute este Trabajo después de programar: <ul style="list-style-type: none"> • Pista origen (01 – 16), TMP, SCN, todo) • Rango origen (medida : compás : reloj) • Pista destino (01-16, TMP, SCN, todo) • Rango destino (medida : compás : reloj) • Medida superior de destino • Cuenta (número de veces que la información es copiada)  <p>Pista destino y la punta (medida, compás y reloj) del destino.</p>
NumberOfTimes	Determina el número de veces que la información es copiada. Programaciones: 01 - 99
PRECAUCIÓN Cuando el Evento Copiar es ejecutado, ninguna información ya existente en la ubicación Destino será sobre escrita.	
03: Borrar Evento	Este Trabajo borra todos los eventos especificados desde el rango especificado, produciendo efectivamente un segmento de silencio. Determina la pista (0 – 16, TMP, SCN, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el trabajo se aplica.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	
Event Type	Determina el tipo de evento a ser borrado. Todos los eventos son borrados cuando se selecciona TODO. Los números de cambio de control individuales pueden ser especificados cuando borra eventos de cambio de control. Programaciones: Cuando TR está puesto en 01 – 16: Nota (eventos de Nota), PC (Cambio de Programa), PB (Flexibilidad de Tono), CC (Cambio de Control)*. CAT (Canal Después de Toque), PAT (Polifónico Después de Toque), EXC (Exclusivo Sistema), All (todos los eventos) Cuando TR está puesto en "TMP" (Tempo): TMP (tempo) Cuando TR es puesto en "SCN" (Escena): SceneMemory (información de cambio de escena), TrackMute (información de cambio de programación de silenciar pista) * También puede especificar el No. de CC (número de Cambio de Control).
04: Evento Extraer	Este Trabajo mueve todas las instancias de la información de evento especificado desde un rango especificado de una pista al mismo rango en una pista diferente. Determina la pista (01 – 16) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el Trabajo se aplica.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	
Event Type	Selecciona el tipo de evento a ser extraído. La nota específica y números de cambio de control también pueden ser especificados como se requiera.
→TR	Determina la pista destino (01 – 16).
05: Crea Información Continua	Este Trabajo crea flexibilidad de tono o información de cambio de control continuo sobre el rango especificado. Determina la pista (01-16, TMP, todo) y rango de medidas/compás/relojes sobre los que el Trabajo es aplicado.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	
Event Type	Determina el tipo de evento a ser creado Programaciones: PB (Flexibilidad de Tono), CC (Cambio de Control)*, CAT (Canal Después de Toque), EXC (Exclusivo de Sistema), TMP (Tempo) * Puede también especificar el No. CC (número de Cambio de Control)
Data (Rango de Información)	Determina los límites inferior y superior para el rango de información a ser creada. El valor izquierdo es el límite inferior y el valor derecho es el límite superior. Programaciones: Cuando el Tipo de Evento es puesto en PB: -8192 - +8192 Cuando el Tipo de Evento es puesto en TMP: 1.0 – 300.0 Cuando el Tipo de Evento es puesto en otro: 0 - 127
Clock	Determina el número de relojes a ser insertados entre cada evento creado. Programaciones: 001 – 999
Curve	Determina la "curva de la información continua. Consulte la gráfica para formas de curva aproximadas. Programaciones: -16 - +16



NumberOfTimes	Determina el número de veces que la información de creación será repetida. Por ejemplo, si la información es creada en el rango M001:1.000-M0031:000 y este parámetro es puesto en 03, la misma información será creada en M003:1.000-M005:1.000 y M005:1.000-M007:1.000. Este Trabajo le permite insertar volumen continuo o variaciones de corte de filtro para crear efectos de trémolo o wah. Programaciones: 01 - 99
06: Thin Out	Este trabajo angosta el tipo especificado de información continua en el rango especificado – permitiéndole liberar espacio de memoria para otra información o más grabación.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479 EventType	Determina la pista (01 – 16, TMP, todo) y el rango de medidas/compases/relojes sobre los que el trabajo será aplicado. Determina el tipo de evento a ser angostado. Programaciones: PB (Flexibilidad de Tono), CC (Cambio de Control)*, CAT (Canal Después de Toque), PAT (Polifónico Después de Toque), TMP (Tempo) * También puede especificar el No. CC (número de Cambio de Control) NOTA El Trabajo de Angostar no funcionará con información continua que tenga un intervalo de reloj mayor a 60 relojes por evento.
07: Modificar Información de Control	Este Trabajo le permite cambiar los valores de un tipo especificado de información de cambio de control – flexibilidad de tono, cambio de control, después de toque, etc. – en el rango especificado. Los cambios de información son calculados como sigue: Valor modificado = (valor original x Proporción) + Compensación. El valor modificado no puede exceder lo límites mínimos/máximos del parámetro. Cualquier resultado inferior a mínimo es puesto en el mínimo, cualquier resultado mayor al máximo es puesto en el máximo.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479 EventType	Determina la pista (01 – 16, TMP, todo) y rango de medidas/compases/relojes sobre los cuales el Trabajo es aplicado. Determina el tipo de evento a ser modificado. Programaciones: PB (Flexibilidad de Tono), CC (Cambio de Control)*, CAT (Canal Después de Toque), PAT (Polifónico Después de Toque), TMP (Tempo) También puede especificar el No. CC * También puede especificar el No. CC (número de Cambio de Control)
SetAll	Programa todos los eventos objetivos al mismo valor fijo. Cuando se pone en "apagar", el parámetro Programar Todo no tiene efecto. Cuando pone en un valor diferente a "apagar", los parámetros de Proporción y Compensación no están disponibles y aparecen como "****" en la pantalla.
Rate	Determina el porcentaje por el cual los eventos objetivos serán cambiados de sus valores originales. Cuando el parámetro Programar Todo (arriba) es puesto en algo diferente a "apagar", este parámetro aparece como "****" y no puede ser cambiado. Programaciones: 000% - 200%, ***
Offset	Añade un valor fijo a los valores de evento ajustados en Proporción. Cuando el parámetro Programar Todo (arriba) es puesto en algo diferente a "apagar", este parámetro aparece como "****" y no puede ser cambiado. Programaciones: -127 – 127 (-8192 - +8191 para flexibilidad de tono, -275 - +275 para tiempo). ***
08: Separación de Compás	Este Trabajo lleva a cabo expansión o compresión de tiempo sobre el rango seleccionado. Tenga en mente que esta operación afecta todo el cronometrado del evento, tiempos de paso de nota y los tiempos de entrada de nota.
TR (Pista) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479 Rate	Determina la pista (01 – 16) y rango de medidas/compases/relojes sobre los que el Trabajo se aplica. Determina la cantidad de expansión o compresión como un porcentaje. Las programaciones más altas que 100% producen expansión y las programaciones debajo de 100% producen compresión. Programaciones: 0.25% - 400%
[F4] MEAS (Trabajo de Medición)	
01: Crear Medida	Este Trabajo crea medidas vacías en la ubicación especificada en todas las pistas. 
Medición de medidas a ser insertado	Determina la medida o firma de tiempo de las medidas a ser creadas. Puede encontrar conveniente usar este parámetro cuando necesite crear una Canción que incorpore cambios de medida. Programaciones: 001 - 999
Punto de inserción (número de medidas)	Determina el punto de inserción (número de medida) en el que las medidas en blanco creadas recientemente serán insertadas. Programaciones: 001 – 99
Número de medidas a ser insertado	Determina el número de medidas vacías a ser creadas e insertadas. Programaciones: 01 – 99
NOTA	Cuando se insertan medidas vacías, la medida y la información de medida siguiendo el punto de inserción son movidos hacia adelante consecuentemente.
NOTA	Si el punto de inserción es puesto después de la última medida conteniendo información, solamente la información de medición en ese punto es programada sin realmente insertar las medidas.

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

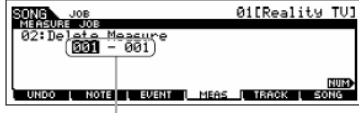
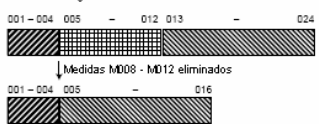

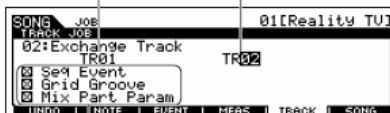
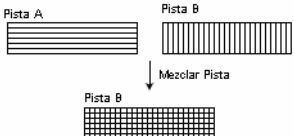
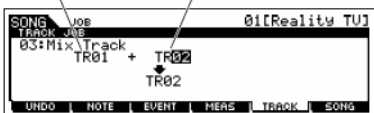

Modo Utilidad

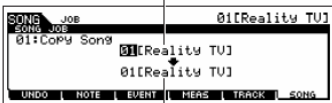
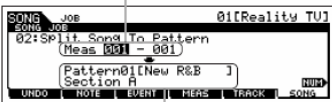
Modo Archivo

Modo Master

Referencia

Modo Trabajo de Canción

<p>02: Eliminar Medida</p>	<p>Este Trabajo elimina las medidas especificadas. Las medidas y la información de medición siguiendo las medidas eliminadas son movidas hacia atrás consecuentemente.</p>  <p>Eliminar rango</p> <p>Información origen</p> 
<p>Eliminar Rango</p>	<p>Programaciones: 001 – 999</p>
<p>[F5] TRACK (Trabajo de Pista)</p>	
<p>01: Copiar Pista</p>	<p>Canción y Pista Origen Canción y Pista Destino</p>  <p>Tipo de Información a ser copiada</p> <p>Este Trabajo copia toda la información desde una pista origen especificada a una pista destino especificada.</p> <p>PRECAUCIÓN La operación de copia sobre escribe cualquier información previamente existente en la pista destino.</p>
<p>Tipo de Información a ser copiada</p>	<p>Determina los tipos de información a ser copiada. Seleccione el tipo deseado marcando la casilla apropiada. Programaciones: Evento Seq (todos los eventos en la pista), Surco de Cuadrilla (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de Mezclar Parte)</p>
<p>02: Intercambiar Pista</p>	<p>Pistas objetivos para la operación Intercambiar (01-16)</p>  <p>Tipo de Información a ser Intercambiada</p> <p>Este Trabajo intercambia o "cambia" el tipo de información especificado entre dos pistas especificadas en la Canción actual.</p>
<p>Tipo de Información a Intercambiar</p>	<p>Determina el tipo de información a ser intercambiada. Seleccione el tipo deseado marcando la casilla apropiada. Programaciones: Evento Seq (todos los eventos en la pista), Surco de Cuadrilla (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de Mezclar Parte)</p>
<p>03: Mezclar Pista</p>	<p>Este Trabajo mezcla toda la información de dos pistas seleccionadas ("A" y "B"), y coloca el resultado en la pista B. Una aplicación útil para esto sería liberar la información en la pista A, permitiéndole grabar nueva información en ella.</p>   <p>Pistas objetivos para la operación Mezclar</p> <p>Programaciones: 01 - 16</p>
<p>Pistas objetivos para la operación Mezclar</p>	<p>Pistas para las que la información será borrada (01-16, TMP, SCN, todo)</p>  <p>Información a ser borrada</p> <p>Este Trabajo elimina toda la información del tipo seleccionado de la pista seleccionada o de todas las pistas.</p>
<p>Tipo de información a ser eliminada</p>	<p>Determina el tipo de información a ser eliminada. Seleccione el tipo deseado marcando la casilla adecuada. Programaciones: Evento Seq (todos los eventos en la pista), Surco de Cuadrilla (para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de Mezclar Parte)</p>
<p>05: Normalizar Efecto de Reproducción</p>	<p>Este Trabajo re-escribe la información en la pista seleccionada de forma que incorpora las programaciones de Surco de Cuadrilla actual.</p>
<p>TR (Pista)</p>	<p>Determina la pista de Canción a la que el Trabajo es aplicado. Programaciones: 01 – 16, todo</p>
<p>06: Dividir Pista de Batería</p>	<p>Separa los eventos de nota en una interpretación de batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes en instrumentos de batería diferentes en pistas separadas (pistas 1 a 8)</p>
<p>TR (Pista)</p>	<p>Determina la pista de Canción en la que el Trabajo es aplicado Programaciones: 01 - 16</p>
<p>07: Poner Pista en Arp</p>	<p>Este Trabajo copia información en las medidas especificadas de una pista para crear información de Arpeggio. Para detalles consulte la pág. 97 en la sección de Guía Rápida.</p>

[F6] SONG (Trabajo de Canción)	
01: Copiar Canción	<p>Canción Origen</p>  <p>Canción Destino</p> <p>Este Trabajo copia toda la información de una Canción origen seleccionada a una Canción destino seleccionada. La Mezcla de Voz usada por la Canción origen también es copada.</p> <p>PRECAUCIÓN Este trabajo sobre escribe cualquier información existente en la Canción destino.</p>
02: Dividir Canción en Patrón	<p>Rango de Canción Origen (en medidas)</p>  <p>Patrón y sección destino</p> <p>Este Trabajo le permite copiar una parte de la Canción actual – todas las 16 pistas sobre un rango específico de medidas – a un Patrón específico. Permiéndole usar la información de Canción para crear un Patrón.</p> <p>PRECAUCIÓN Este trabajo sobre escribe cualquier información existente en la Canción destino.</p>
03: Eliminar Canción	Este Trabajo elimina toda la información de la Canción seleccionada o todas las Canciones, incluyendo las Voces Mezcladas.
04: Nombre de Canción	Este Trabajo le permite asignar un nombre a la Canción seleccionada. Consultar la "Operación Básica" en la pág. 38.

Modo Mezclar Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR]

En este modo puede programar información de mezcla para sus canciones, y programar varios parámetros para las partes del generador de tono – incluyendo la Voz deseada, así como su nivel, balance, EQ, efecto y otras programaciones. Los parámetros de Mezclar Canción no son realmente parte de la información de secuencia de Canción, pero son programaciones para el generador de tono, ya que es reproducida por la información de Canción. Como tal, las programaciones de parámetro de Mezclar Canción no son grabadas en las pistas de Canción.



PRECAUCIÓN

Las programaciones hechas en el modo de Mezclar Canción y el modo Editar Canción Mezclada debe ser guardada en la memoria interna (DRAM) como parte de la información de Canción. Además, asegúrese de guardar la información de Canción completa (incluyendo las programaciones de Mezcla) en un aparato de guardado USB, ya que la información en DRAM solamente es guardada temporalmente (pág. 150).



NOTA

Las programaciones de parámetro en el modo Mezclar Canción y el modo Editar Canción Mezclada pueden ser guardadas como una plantilla en el Flash ROM interno, así como ser guardada como balance de una Canción. Consulte la pág. 94 para detalles.

[F1] VOL/BALANCE	
Desde esta pantalla puede programar el Balance y Volumen para cada Parte (pista).	
BALANCE	Determina la posición de balance estéreo para cada parte. Programaciones: L63 (izquierda extrema) – C (Centro) – R63 (extrema derecha)
VOLUMEN	Determina el volumen para cada Parte, permitiéndole a programar el nivel óptimo de balance de todas las Partes. Programaciones: 0 – 127
	NOTA También puede ajustar el Volumen usando los Deslizadores de Control. Consultar pág. 52 para detalles.
[F2] VOZ	
Desde esta pantalla puede seleccionar una voz para cada Parte. Mezclar Voces también puede ser seleccionado.	
	NOTA La función Buscar Categoría también puede usarse para seleccionar Voces aquí, excepto por Mezclar Voces.
[F3] EFECTO	
Presionar el botón [F3] EFECTO en el modo Mezclar Canción llama la pantalla [CANCIÓN] → [mezclar] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO en el modo Editar Canción Mezclada. Desde esta pantalla puede programar los parámetros de efecto relacionados para la Canción actual. Consulte la pág. 144 para detalles.	
[F4] EF SEND (Enviar Efecto)	
Desde esta pantalla puede hacer las programaciones de efecto básicas para cada Parte – Nivel de Envío para el Efecto de Sistema (Reverberancia, Coros) así como la de Nivel Seco para inserción de Efectos.	
	NOTA Para información sobre las conexiones de efecto en el modo Canción, consulte la pág. 144.
[F5] VCE ED (Editar Voz Mezclada)	
Presione el botón [F5] VCE ED en el modo Mezclar Canción para entrar al modo Editar Voz Mezclada. Presione el botón [SALIR] para regresar a la pantalla original en el modo Mezclar Canción.	
Las Voces Normales pueden ser editadas específicamente para usarse con los modos Canción/Patrón, creando una "Voz Mezclada" dedicada. Consulte el "modo Mezclar Canción" en la pág. 203 para detalles.	

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

[F5] PLANTILLA	
[SF1] MEZCLA	Desde esta pantalla puede copiar la Plantilla de Mezcla a las programaciones de Mezclar de la Parte actualmente editada. Tan pronto como una Plantilla es seleccionada, las programaciones de Mezcla relevantes serán automáticamente cargadas. NOTA Además de las programaciones de Mezcla, la programación de tiempo guardada en la Plantilla de Mezcla también será automáticamente cargada.
[SF2] INTERPRETACIÓN	Desde esta pantalla puede copiar las programaciones de Parte de la interpretación a la Canción actualmente editada. Tan pronto como una Interpretación es seleccionada, las programaciones relevantes de todas las Partes serán copiadas. Esta pantalla es similar a la pantalla [F5] PF COPIAR en el modo Trabajo de Mezclar Canción (pág. 192). Sin embargo, esta pantalla es diferente de la pantalla [F5] PF COPIAR en dos puntos principales. Todos los parámetros son copiados simultáneamente. Las programaciones de Canal de Recepción son asignadas al destino automáticamente, de acuerdo a las siguientes reglas. <ol style="list-style-type: none"> 1) Cuando las programaciones de límite de nota para todas las Partes es el mismo y los parámetros del Interruptor de Parte y el Interruptor de Arpegio están puesto en ENCENDER, el mismo Canal Receptor es asignado a las Partes. 2) Cuando las programaciones de Límite de Nota para las Partes son diferentes y el Interruptor de Parte es puesto en ENCENDER para las Partes, las Partes cuyo parámetro de Interruptor de Arpegio este puesto en APAGAR son dados valores de Canal de Recepción diferente, mientras las otras partes son puestas en el mismo canal. 3) Para estas Partes cuyo interruptor está en APAGAR, el Canal Receptor también es puesto en APAGAR. NOTA Además de las programaciones de Parte, la programación de tiempo de Arpegio guardada en la Interpretación será también copiada.

Modo Editar Mezcla de Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR]

Este modo proporciona parámetros más detallados de Mezclar que en el modo de Mezclar Canción. Tenga en mente que los parámetros de Mezclar Canción no son realmente parte de la información de secuencia de Canción en cada pista, sino que son programaciones para el generador de tono mientras es tocado por la información de Canción. Como tal, las programaciones de parámetro de Mezclar Canción no son trabadas en las pistas de Canción.



PRECAUCIÓN

Las programaciones de parámetro hechas en el modo Mezclar Canción y el modo Editar Canción Editada deben ser guardadas en la memoria interna (DRAM) como parte de la información de Canción. Además, asegúrese de guardar la información de Canción completa (incluyendo las programaciones de Mezclar) en el aparato de guardado USB, ya que la información en el DRAM es solamente guardada temporalmente (pág. 150).



NOTA

Las programaciones de parámetro en el modo Mezclar Canción y modo Editar Canción Mezclada pueden ser guardadas como una plantilla en el Flash ROM interno así como ser guardada como parte de una Canción. Consulte la pág. 94 para detalles.

Editar Común

[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR] → [COMÚN]

Use Editar Común para editar las programaciones comunes a todas las Partes.

[F1] GENERAL	
[SF1] MEQ OFS (Compensación de EQ Master)	Los parámetros de Mezclar Canción cuentan con programaciones EQ globales para todas las Partes de la Canción seleccionada (consultar "MEQ", abajo). Las programaciones hechas aquí en esta pantalla son aplicadas como compensaciones a esas programaciones MEQ. Programaciones: -64 - +63
[SF5] OTROS	
KnobAssign	Determina la función de las Perillas asignadas (1-4). Presionar cualquiera de los botones de Función de Control de Perilla en el panel programa la fila de función deseada, que es automáticamente guardada en la memoria con la Canción actualmente seleccionada. Programaciones: balance, tono, asignar, parte EQ, MEF, arpFx
Assign A, Assign B Assign 1, Assign 2	Este le permite programar directamente y memorizar el valor para cada Perilla de Asignación (A, B, 1 y 2), desde la Perilla misma. Simplemente ajuste la perilla en la programación deseada. Programaciones: -64 - 0 - +63
[F2] MEQ/MEF (EQ Master/Efecto Master)	
[SF1] MEQ (EQ Master)	Desde esta pantalla puede aplicar equalización de cinco bandas a todas las Partes de la Canción seleccionada. Los parámetros son los mismos que en Editar Común Interpretación. Consultar pág. 172.
[SF2] MEF (Efecto Master)	Desde esta pantalla puede programar los parámetros relacionados al Efecto Master (pág. 140). Los parámetros son los mismos que en Editar Común Interpretación. Consultar pág. 172.
[F3] ARP (Arpegio)	
[SF1] TIPO	Los parámetros básicos (ejem.: tipo) del Arpegio se proporcionan en esta pantalla. Este es lo mismo que en Editar Común Voz Normal (pág. 154) excepto que la programación de Tempo no está disponible aquí, ya que el Arpegio toca de acuerdo al tempo de la Canción.
[SF2] LÍMITE	Igual que en Editar Común Voz Normal. Consultar pág. 155.
[SF3] PLAY FX (Tocar Efecto)	Igual que en Editar Común Voz Normal. Consultar pág. 155.
[SF4] OUT CH (Canal de Salida)	Igual que en Editar Común Interpretación. Consultar pág. 173.

[F4] CTL ASN (Asignar Controlador)	
Desde esta pantalla puede asignar números de Cambio de Control a los controladores de hardware del instrumento (como las Perillas), para cada Canción. Los parámetros son los mismos que en Editar Común Interpretación. Consultar pág. 173.	
[F6] EFECTO	
NOTA Para Información sobre los conectores de efecto en el modo Canción, consulte la pág. 144.	
[SF1] CONECTAR	Para más información sobre los parámetros consulte la pág. 144
[SF2] INS SW (Interruptor de Inserción)	Los Efectos de Inserción pueden aplicarse hasta a tres partes. Esta pantalla le permite programar a cuáles partes se aplican los Efectos de Inserción.
[SF4] REVERBERANCIA	El número de parámetro y valores disponibles difiere dependiendo del tipo de efecto actualmente seleccionado. Para más información, consulte la Lista de Efecto en el folleto de Lista de información separado.
[SF5] COROS	

Editar Parte	[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [EDITAR] → selección de Parte
---------------------	---

Estos parámetros son para editar las Partes individuales que conforman una Mezcla de Canción.

[F1] VOZ	
[SF1] VOZ	Determina la Voz para cada Parte. Para detalles consultar la pág. 76. NOTA Cuando el cursor está ubicado sobre el Banco puede seleccionar una Voz (con la excepción de Voces Mezcladas) vía el método explicado en la Guía Rápida en la pág. 40.
[SF2] MODO	
Mono/Poli	Determina el método de reproducción de la Voz para cada Parte – monofónico (solamente notas sencillas) o polifónico (múltiples notas). Programaciones: mono, poli NOTA Este parámetro no está disponible para las partes a las que una Voz de Batería es asignada.
ArpSwitch (Interruptor de Arpegio)	Determina si el Arpegio se enciende o se apaga para la Parte actualmente seleccionada. Programaciones: encender, apagar NOTA Solamente a las Partes que tengan el mismo canal pueden ser aplicadas simultáneamente.
ReceiveCh (Canal Receptor)	Determina el canal receptor MIDI para la Parte seleccionada. Ya que la información MIDI puede venir de varios canales a la vez debe poner este para coincidir con el canal particular sobre el que la información de control deseada está siendo enviada. Programaciones: 01 – 16, apagar
[SF3] LIMITE	Desde esta pantalla puede determinar el rango de nota y rango de velocidad para cada Parte. Los parámetros son los mismos que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 174.
[SF4] PORTA (Portamento)	Determina los parámetros de Portamento para cada Parte. Los parámetros son los mismos que para Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 174
[SF5] OTROS	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 174.
[F2] SALIDA	
[SF1] VOL/PAN (Volumen/Balance)	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 175
[SF2] EF SEND (Envío de Efecto)	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 175
[SF3] SELECT (Seleccionar Salida)	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 175
[F3] EQ (Ecuador)	
Desde esta pantalla puede programar los parámetros relacionados a la Parte EQ.	
[F4] TONO	
[SF1] AFINAR	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 176
[SF2] FILTRO	Igual que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 176
[SF3] FEG (Generador de Cubierta de Filtro)	Desde esta pantalla puede programar los parámetros FEG (Generador de Cubierta de Filtro) para cada Parte. Los parámetros compensan los mismos parámetros de la Voz asignada programada en el modo Editar Voz (Elemento) (pág. 162). Los parámetros son los mismos que en Editar Parte Interpretación. Consultar pág. 176. NOTA La programación FEC no está disponible para las Partes a las que se ha asignado Voces de Batería.
[SF4] AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)	Desde esta pantalla puede programar los parámetros de AEG (Generador de Cubierta de Amplitud) para cada Parte. Los parámetros compensan los mismos parámetros de la Voz asignada programada en el modo Editar Voz (Elemento) (pág. 162). Los parámetros son igual que en Editar Balance de Interpretación. Consultar pág. 176. NOTA Las programaciones de Sostenido y Liberar no están disponibles para Partes a las que se ha asignado Voces de Batería.

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Referencia

[F5] RCV SW3 (Interruptor Receptor)

Desde esta pantalla puede programar como cada Parte individual responde a varias informaciones MIDI como mensajes de Cambio de Control y Cambio de Programa. Cuando el parámetro relevante es puesto en "encender", la Parte correspondiente responde a la información MIDI apropiada. Note que se proporcionan dos tipos de pantalla diferentes listadas abajo y puede cambiar entre ellas presionando el botón [SF5]. Cada tipo de pantalla tiene las mismas programaciones en un formato diferente, use el tipo con el que se sienta cómodo.

• **Pantalla mostrando cuatro Partes**

El tipo de pantalla muestra el estado de Interruptor Receptor para cuatro Partes a la vez. Ponga la Parte deseada en encender o apagar, para el tipo de información MIDI correspondiente. Para ver y editar otro juego de cuatro Partes, presione el botón de número [1] a [16] apropiado.

Tenga en mente que ya que todos los parámetros no pueden ser simultáneamente mostrados tendrá que usar los controles de cursor para desplazar la pantalla para ver y programar los otros parámetros.

• **Pantalla mostrando todos los parámetros para una Parte**

Esta pantalla muestra todas las programaciones del Interruptor Receptor para una sola Parte seleccionada. Ponga el tipo de información MIDI deseada en encender o apagar para la Parte seleccionada. Para seleccionar otras Partes use los botones de Número [1] – [16] (asegurándose de que el botón [SELECCIONAR PISTA] está encendido).

Modo Trabajo de Mezclar Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [MEZCLAR] → [TRABAJO]

El modo Trabajo de Mezclar Canción cuenta con varias operaciones básicas, como Inicializar y Copiar. Después de programar parámetros como se requiera desde la pantalla seleccionada, presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

[F1] INIT (Inicializar)

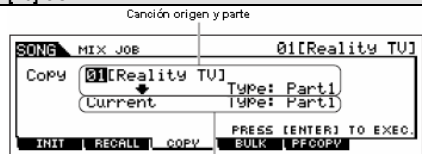
Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de Mezclar Canción a sus programaciones prefijadas. También le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros como programaciones comunes, programaciones para cada Parte y así – muy útil cuando crea un programa de Mezclar Canción completamente nuevo desde el inicio.

Tipo de parámetro a ser inicializado: GM, TODO, Común (programaciones de parámetro Común para la Canción Mezclada seleccionada). Parte 1 – 16.

[F2] RELAMAR (Rellamar Editar)

Si está editando un programa de Mezclar Canción y selecciona un programa diferente sin guardar el editado, todas las ediciones que haya hecho serán borradas. Si esto sucede, puede usar Llamada Edición para restablecer el programa de Mezclar Canción con sus últimas ediciones intactas.

[F3] COPIAR



Desde esta pantalla puede copiar las programaciones de parámetro de Parte desde cualquier programa de Mezclar Canción incluyendo la actualmente editada (pero aún sin guardar) a una Parte en Particular del programa de Mezclar Canción que está editando. Esto podría ser útil cuando quiera usar algunas programaciones de otro programa. El procedimiento es básicamente el mismo que en la pantalla [F3] COPIAR en el modo Trabajo de Interpretación. Consulte la pág. 177.

[F4] VOLUMEN (Descargar Volumen)

Esta función le permite enviar todas las programaciones de parámetro editadas para el programa de Mezclar Canción actualmente seleccionado a una computadora u otro instrumento MIDI para archivar la información.

NOTA Para ejecutar la Descarga de Volumen necesita programar el Número de Aparato MIDI correcto. Para detalles consulte la pág. 209.

[F5] PF COPY (Copiar Interpretación)

Esta conveniente operación le permite copiar ciertas programaciones de las cuatro Partes en una interpretación en el programa de Mezclar Canción actualmente siendo editado. La pantalla es similar a la pantalla de [F6] PLANTILLA → [SF2] INTERPRETACIÓN en el modo Mezclar Canción. Sin embargo, los siguientes puntos difieren.

Puede seleccionar los parámetros deseados.

Las programaciones de canal receptor MIDI son puestas para coincidir con las programaciones de canal básico (pág. 209). Cuando el canal básico es puesto en "omni" el canal receptor aquí es puesto en 1.

Modo Guardar Mezclar Canción

[CANCIÓN] → selección de Canción → [GUARDAR]

Esta función le permite guardar su programa de Mezclar Canción editado en la memoria de Usuario (DRAM). Para detalles consulte la pág. 98 en la sección de Guía Rápida.

Información Complementaria

Ciclo de Pista de Canción – ejemplo de programación

[CANCIÓN] → [F3] PISTA → [SF3] TR LOOP (Ciclo de Pista) Pág. 179

En el ejemplo abajo, una canción de 40 medidas ha sido grabada y la Pista 1 está puesta para reproducir normalmente las 40 medidas. La Pista 2 ha sido puesta para ciclar, y se repetirá hasta que el botón [■] (Parar) es presionado.

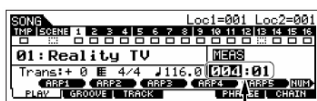


Cuando Ciclo de Pista ha sido puesto en encender puede especificar el rango a ser ciclado. (Solamente el punto final puede ser programado: el punto de inicio de la reproducción ciclada es fijado al principio de la canción.)

PRECAUCIÓN

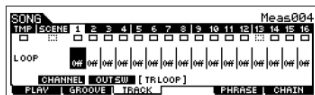
Favor de notar que cambiar el Ciclo de Pista de apagar a encender eliminará la información del área que no es ciclada.

1. Presione [F1] para llamar la pantalla **Touch Canción**. Aquí, cambie el cambio de medida actual – esto será usado para la última medida del ciclo.



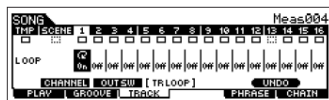
En este ejemplo, ponga en "04".

2. Llame la pantalla [F3] PISTA → [SF3] CICLAR PISTA y mueva el cursor a la pista a ser ciclada.



3. Ponga la pista seleccionada en encender usando los botones [INC/SÍ] y [DEC/NO] o el disco de información. (La pantalla pide confirmación.)

4. Presione el botón [INC/SÍ]. El Ciclo es puesto en encender y la información después del ciclado es eliminado.



Si quiere restablecer la información eliminada y regresar la pista seleccionada a apagar, presione el botón [SF5] DESHACER.

PRECAUCIÓN

La función Deshacer solamente puede usarse en la última pista de operación de Ciclar Pista. Si ha programado otras pistas en ciclar, la información de esas pistas previas no puede ser recuperada.

Grabar Paso – ejemplos

[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [REC] → [F1] PROGRAMAR → Tipo = paso pág. 179

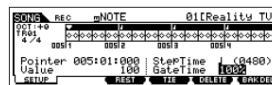
Esta sección explica como grabar notas de paso, usando los tres ejemplos específicos.

NOTA Las explicaciones aquí usando la pantalla del modo Canción aplican también al modo Patrón.

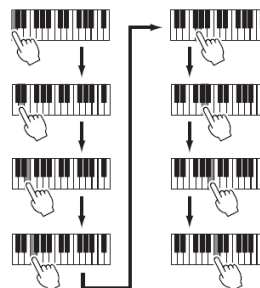
Ejemplo 1



1. Programe los parámetros como se ilustra abajo. Presione el botón Grabar para llamar la pantalla abajo. Aquí programaremos el Tiempo de Paso en (480) de forma que los cuartos de nota serán ingresados y pondremos el Tiempo de Entrada en 100% para hacer que las notas toquen en legato.

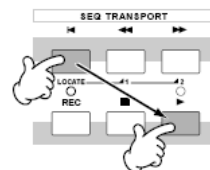


2. Toque las teclas C, D, E, F, G, A, B y C en orden.



Cada vez que presiona una tecla y la suelta, el señalador se mueve hacia adelante un paso y la nota tocada es grabada.

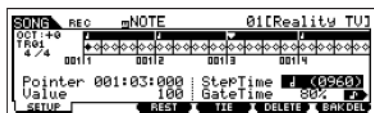
3. Mueva el señalador a la parte superior (principio) de la canción y presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la información de nota que acaba de grabar en los pasos 1 y 2.



• Ejemplo 2 (Usar la Función Unir)



1. Programe los parámetros como se ilustra abajo. Ya que la primera nota es una media nota, programe el Tiempo de Paso en el icono de media nota (un valor de 960), y programe el Tiempo de Entrada en 80%, ya que no quiere que las notas toquen en legato.



2. Ingrese la primera nota F.

- 1 Presione y suelte la nota F
- 2 Cambie esto a una nota octava (240).
- 3 Presione el botón [F4] para atar las dos notas F (media nota y nota 8ª)

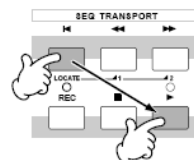
3. Ingrese las siguientes notas 8ª. Mantenga las programaciones de pantalla sin cambiar para las notas restantes en la medida y presione/suete cada tecla una por una como se muestra abajo.

4. Siga las instrucciones abajo para ingresar la siguiente media nota punteada.

- 1 Cambie este a nota cuarta (480)
- 2 Presione y suelte A.
- 3 Presione el botón [F4] dos veces para expandir el cuarto de nota a una media nota punteada.

5. Ingrese el último cuarto de nota presionando y soltando F.

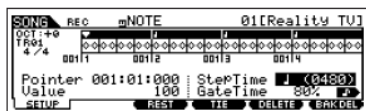
6. Mueva el señalador a la parte superior (principio) de la canción y presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la información de nota que acaba de grabar en los pasos 1 – 5.



- Ejemplo 3 (Usar la función Descansar)



1. Programe los parámetros como se ilustra abajo. Ponga el Tiempo de Paso en una nota cuarta (480) y el Tiempo de Entrada en 80%.



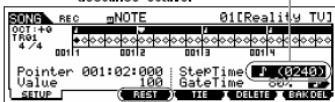
2. Ingrese la primera nota F.

Presione y suelte F.



3. Ingrese el siguiente descanso 8° como se muestra abajo.

- 1 Cambie este a una nota octava (240), ya que estaremos ingresando una nota de descanso octavo.



- 2 Ingrese el valor de descanso seleccionado (nota octava) presionando el botón [F3]



4. Ingrese la siguiente nota 8ª A.

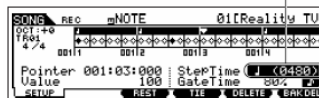
Presione y suelte A.



- 5.

Ingrese la siguiente nota 4ª C como se muestra abajo.

- 1 Cambie este valor a 480, ya que el valor de descanso es una nota cuarta.



Presione y suelte C.



6. Ingrese el siguiente descanso 8° como hizo en el paso 3 anterior.

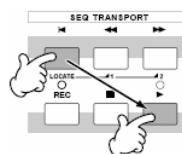


7. Ingrese la última nota 8ª, F.

Presione y suelte F.



8. Mueva el señalador a la parte superior (principio) de la canción y presione el botón [▶] (Tocar) para escuchar la información de nota que acaba de grabar en los pasos 1 – 7.



CONSEJO Ingresar un acorde

En la grabación de Paso también puede ingresar acordes. Presione y retenga cada nota del control en sucesión, luego suéltelas todas juntas para grabarlas como un acorde. Tenga en mente que las notas no son realmente grabadas en una pista hasta que son soltadas.

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Modo Patrón

■ Crear Patrones – procedimiento básico

Los Patrones consisten de los siguientes tres tipos de información:

- Información de secuencia MIDI (creada en El Modo Grabar Patrón, Modo Editar Patrón y Modo Trabajo de Patrón).
- Información de instalación (creada en El Modo Tocar Patrón).
- Información de Mezcla (creada en El Modo Mezclar Patrón /Modo Edición de Mezcla y almacenada en El Modo Guardar Mezclar Patrón)

Después de crear la información en estos modos descritas arriba, almacene las programaciones de Mezcla en El Modo Almacenamiento de Mezcla de Patrón para archivarlo como información de Patrón y guardar el Patrón completo en un aparato de almacenamiento USB en El Modo Archivo.

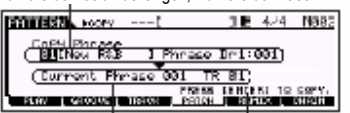
NOTA Los eventos MINI que no son nota (tales como número de Voz, volumen, balance, y nivel de envío de efecto) que son necesarios al inicio de un Patrón no son grabados como información de secuencia MIDI, pero son almacenados como información de Mezcla.


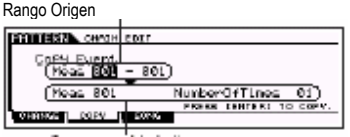
⚠ Precaución

Porque la información de Patrón (información de secuencia MIDI, información de Instalación, e información de Mezcla) se graba al DRAM (pág. 150), se perderán cuando apague la corriente.

Asegúrese de guardar cualquier información de Patrón creada por medio del ajuste Grabación, Edición, Trabajo y Mezcla en el aparato de almacenamiento USB en El Modo Archivo antes de apagar la corriente. Para detalles de guardar información de Patrón, vea pág. 98.

Modo reproducción de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón

[F1] REPRODUCIR	
Trans (Transponer)	Determina el ajuste de transposición de tecla para el Patrón, y se puede ajustar en semitonos. Programaciones: - 36 – +36 NOTA Si el Patrón incluye una pista que no quiere transponer, establezca el parámetro de No Cambiar para cada Parte ([PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDICIÓN] → Selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] SINTONÍA → CambioNota).
MEAS (Medida)	Indica el número de medida presente y compás para el Patrón presente. Durante la reproducción, esta indicación cambia automáticamente de acuerdo a la reproducción del Patrón. Puede introducir el número de medida deseado directamente al usar la ventana de Introducción de Número llamada por medio del botón [INFORMACIÓN].
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Puede registrar los tipos de Arpeggio deseados a estos botones y llamarlos en cualquier momento durante la interpretación del teclado.
[F2] SURCO (Surco de Cuadrilla)	
Lo mismo que en El Modo Reproducción de Canción. Vea pág. 178.	
[F3] PISTA	
[SF1] CANAL	Lo mismo que en El Modo Reproducción de Canción. Vea pág. 178.
[SF2] OUT SW (Interruptor de Salida)	Lo mismo que en El Modo Reproducción de Canción. Vea pág. 179.
[SF3] TR VCE (Voz de Pista)	Determina si la información de cambio de programa contenida en la información de frase es efectiva o no. Para la mayoría de los propósitos, este se debe establecer a "apagado". Por ejemplo, si una frase tiene cambios de Voces integrados (mensajes de cambio de programa) pero no quiere que la Voz cambie en medio de la frase, establezca este a "apagado". Pistas que estén establecidas en "apagado" aquí automáticamente se reproducirán con el número de Voz asignado a la Parte establecida en El Modo Mezcla. NOTA La Voz de Frase integrada en la Frase se puede especificar desde la pantalla de Voz en El Modo Grabación de Patrón (pág. 198)
[F4] PARCHÉ	
Consulte pág. 78 en la sección de Guía Rápida	
Desde esta pantalla, puede asignar una frase Preestablecida o una frase de Usuario (grabada en El Modo Grabar Patrón) a cada pista y crear un Patrón que contenga hasta 16 pistas.	
NOTA La función Parche le permite usar solamente frases de Usuario grabadas a una pista del Patrón actualmente seleccionado. Si desea usar una frase de Usuario grabada a pistas de otros Patrones, use la función Copiar Información de Frase, seleccionada con el botón [SF5]	
Sección	Muestra la sección actualmente editada. Para detalles acerca de cómo cambiar secciones, vea pág. 75.
Meas	Muestra Medida: Compás para la posición de reproducción actual.
[SF4] ALEAR	Este limpia la asignación de Frase a la pista actualmente seleccionada y deja la pista vacía.
[SF5] COPIAR	Número de Patrón de Origen, Número de Frase  Frase destino y pista del Patrón actualmente editado Precaución Después de establecer, presione el botón [ENTER] para copiar la frase Las frases de Usuario que se pueden asignar con al función Parche son limitadas a las que están contenidas en el Patrón actualmente seleccionado. Esta función le permite copiar frases en otro Patrón al Patrón seleccionado. Presione el botón [SF5] para llamar a la pantalla que se muestra a la izquierda, después de establecer los parámetros necesarios, presione el botón [ENTER] para copiar la información de frase. Precaución Esta operación de copiado sobrescribe cualquier información previamente existente en la frase de destino.

[F5] REMEZCLA	
<p>Esta función le da una variedad de preprogramaciones semi-aleatorias para dividir la información de secuencia MIDI y alterar las longitudes de nota, permitiéndole crear variaciones completamente nuevas de un Patrón.</p> <p>Establezca los parámetros de abajo, entonces presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación de Remezcla. Puede presionar el botón de Reproducir en este punto para oír el resultado de la Remezcla. Si no está satisfecho con el resultado, trate otro Tipo/ Variación y presione [ENTER]. Si quiere mantener los cambios, presione [SF5] OK. (Deshacer no se puede usar en Remezcla). Para regresar a la pantalla original sin alterar la información, presione el botón [SF4] CANCELAR.</p> <p>NOTA Ya que la información remezclada es almacenada como una frase nueva y asignada a la pista presente, la información de frase original se mantendrá como una frase no asignada.</p>	
Tipo	<p>Determina como la información en una medida será dividida y reorganizada. Las reglas de división y reorganización son diferentes para cada tipo de remezcla. El tipo también se muestra gráficamente en la pantalla.</p> <p>Programaciones: 1 – 16</p>
Variación	<p>Determina como la información de secuencia MIDI original se modificará.</p> <p>Programaciones: Normal 1 – 16, Rolar 1 – 16, Romper 1 – 16, Llenar 1 – 48.</p> <p>Normal 1 – 16 La información original se divide y se reorganiza. Se dan 16 variaciones.</p> <p>Rolar 1 – 16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de la información pueden ser reproducidas con un efecto de Rolar. Se dan 16 variaciones.</p> <p>Romper 1 – 16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de la información pueden ser eliminadas para crear rompimientos. Se dan 16 variaciones.</p> <p>Llenar 1 – 16 Además de la división y la reorganización, algunas porciones de la información pueden ser reproducir con efecto de rolar. Se dan 48 variaciones.</p>
Intervalo	<p>Determina la medida(s) a la que la Remezcla es aplicada.</p> <p>Programaciones: 1 – 8</p> <p>Por ejemplo, cuando se establece a "1" la Remezcla se aplica a todas las medidas. Cuando se establece a "2" la Remezcla se aplica a las medidas 2, 4, 6 etc. (una medida si una no) cuando se establece a "3" la Remezcla se aplica a las medidas 3, 6, 9, etc. (cada tercer medida).</p>
[F6] CADENA	
Consulte la pág. 84 en la sección de Guía Rápida.	
Modo Reproducción de Cadena de Patrones	[PATRÓN] → [F6]
Este Modo le permite reproducir la secuencia de cadena de la sección programada creada en El Modo Grabación de Patrón y El Modo Editar Patrón. Los parámetros son los mismos que en la pantalla [F1] REPRODUCIR	
Modo Grabación de Cadena de Patrones	[PATRÓN] → [F6] → [GRABAR]
<p>Modo Estado de espera de Grabación</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Pat (Patrón): Graba cambios de sección durante la reproducción. • Tempo: Graba cambio de información durante la reproducción. • Escena: Graba programaciones de silencio de pista durante la reproducción. 	
<p>Durante la Grabación [PATRÓN] → [F6] → [GRABAR] → [▶] (Reproducir)</p> <p>Cuando grabe la pista de tiempo, puede cambiar el valor de tiempo.</p> <p>Cuando grabe la pista de escena, puede cambiar el ajuste de silencio de pista.</p> <p>Cuando grabe la pista de Patrón, puede cambiar la sección.</p>	
Modo Edición de Cadena de Patrones	[PATRÓN] → [F6] → [EDITAR]
[F1] CAMBIAR	<p>El Modo Editar Cadena de Patrón hace posible editar el orden de las secciones en una cadena, además de insertar tiempo, e información de evento escena/ silencio.</p> <p>Llame la pantalla de la pista deseada al presionar el botón [F4] TR SEL para editarla pista seleccionada.</p>
Edición de Pista de Patrón	<p>Desde esta pantalla, puede editar los cambios de sección para cada medida. Mueva el cursor a la columna "Sección" de la medida deseada, e introduzca la sección deseada. Para establecer el final de la cadena, introduzca una marca FIN en la medida apropiada.</p> <p>Para limpiar el evento en la posición actualmente seleccionada, presione el botón [F6] LIMPIAR.</p>
Edición de Pista de Escena	Puede editar el cambio de silencio de pista en compases. Use el botón [F5] INSERTAR y [F6] ELIMINAR para insertar / eliminar el evento.
Edición de Pista de Tempo	Puede editar el cambio de tempo en compases. Use el botón [F5] INSERTAR y [F6] ELIMINAR para insertar / eliminar el evento.
[F2] COPIAR	<p>Rango Origen</p>  <p>Medida superior de destino.</p> <p>PRECAUCIÓN: Esta operación sobrescribe cualquier evento ya existente en el destino.</p> <p>Esta pantalla le permite copiar todos los eventos de la cadena de Patrones de un rango específico de medidas (origen) a una posición destino.</p> <p>Después de especificar el rango origen en medidas, la medida superior de la posición destino y Número de Veces (el número de veces que la información es copiada), presione el botón [ENTER] para ejecutar la operación Copiar.</p>
[F3] CANCIÓN	<p>Esta función convierte la información de cadena de Patrones a información de Canción (formato MIDI estándar) y coloca los resultados en las pistas de Canción normal.</p> <p>Después de especificar la Canción destino deseada y número de medida a la que la información convertida va a ser copiada, entonces presione el botón [ENTER] para ejecutar.</p> <p>PRECAUCIÓN Esta operación sobrescribe cualquier información ya existente en el rango de destino.</p>

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

Modo Grabación de Patrón

[PATRÓN] → Selección de Patrón → [GRABAR]

Modo Estado de espera de Grabación de Patrón

[F1] INSTALAR

Type (Tipo de Grabación)	Determina el método de grabación. Para información de cada método, consulte la pág. 138 en la sección de Estructura Básica. Programaciones: Reemplazar, sobredoblar, paso NOTA A diferencia en El Modo Grabar Canción, Grabar Golpe no esta disponible para la grabación de Patrón.
Ciclo	ENCIENDO o APAGA la grabación de ciclo. Cuando esta ENCENDIDO, la frase se reproducirá repetidamente durante la grabación tiempo real. Esto puede ser útil cuando grabe partes de batería (pág. 139), permitiéndole agregar diferentes instrumentos en cada pase. Cuando esta APAGADO, la grabación se detiene después de uno pase a través de la frase. Programaciones: encendido, apagado.
Cuantificar	Igual que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 179.
Evento	Igual que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 179.
♩ (Tempo)	Determina el tiempo del Patrón. Programaciones: 001.0 – 300.0 NOTA A diferencia de las Canciones, las pistas Tempo y pistas Escena no están disponibles para los Patrones.
Meas (medida)	Determina la medida desde la cual la grabación de Patrón será iniciada.

[F2] VOZ

Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados a la Voz para la pista seleccionada. Las programaciones hechos aquí afectan las partes del generador de tonos cuyos canales de recepción MIDI concuerdan con el canal de transmisión MIDI de la pista de la canción. La Voz establecida aquí se convierte el la Voz de frase (pág. 79).

Los parámetros son los mismos que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 180.

[F3] ARP(Arpegio)

Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados a Arpegio de la pista de grabación.

Los parámetros son los mismos que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 180.

[F4] REC ARP (Grabar Arpegio)

Desde esta pantalla puede determinar si la información de secuencia reproducida por el Arpegio es grabada a la pista de Patrón o no.

Los parámetros son los mismos que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 180.

[F5] CLIC

Presionar el botón [F5] le permite encender / apagar el sonido de clic (metrónomo) para grabar.

Durante la Grabación de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [GRABAR] → [▶] (Reproducir)

Grabación Tiempo Real

Consulte pág. 82 en la sección de Guía Rápida.

Grabación de Paso

Ejemplos de Grabación de Paso están descritos en la pág. 193.
Los parámetros en las pantallas son los mismos que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 181.

Modo Editar Patrón

[PATRÓN] → Selección de Patrón → [EDITAR]

Igual que en El Modo Grabar Canción. Vea pág. 182.

Modo Trabajo de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [TRABAJO]

El Modo Trabajo de Patrón contiene un juego integral de herramientas y funciones de edición que puede usar para cambiar el sonido del Patrón. También incluye una variedad de operaciones convenientes, tales como copiar o borrar información. Después de establecer los parámetros que son requeridos desde la pantalla requerida, presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

⚠ PRECAUCIÓN

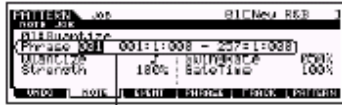
Un Mensaje “Ejecutando...” se muestra cuando le lleva una corta cantidad de tiempo para ejecutar el Trabajo. No intente apagar la corriente mientras el mensaje “Ejecutando...” se muestre. Apagar la corriente en este estado causa pérdida de toda la información de usuario.

[F1] DESHACER / REHACER

El trabajo Deshacer cancela los cambios que hizo en la sesión de grabación, sesión de edición o Trabajo más recientes, restaurando la información a su previo estado. Esto le permite recuperarse de una pérdida de información accidental. Rehacer esta disponible solamente después de usar Deshacer, y le permite restablecer los cambios que hizo antes de deshacerlos.

⚠ **PRECAUCIÓN Deshacer/ Rehacer no funciona con las operaciones de Mezclar Voz.**

[F2] NOTA Trabajo de información de Nota)



Los trabajos de información de Nota en El Modo Patrón son básicamente los mismos que en El Modo Trabajo de canción. Sin embargo, a diferencia de El Modo Trabajo de canción, Trabajos de información de Nota de Patrón son aplicados a las frases (001 – 256) y a un rango seleccionado en la frase (medida : compás : reloj)

Especifique la frase y el rango (en medidas/ compases/ relojes) sobre la cual se aplica el Trabajo.

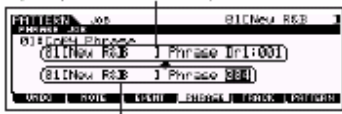
01: Cuantificar	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 183.
02: Modificar Velocidad	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 184.
03: Modificar Tiempo de Compuerta	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 184.
04: Crescendo	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 184.
05: Transponer	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 185.
06: Desplazamiento	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 185.
07: Crear Rollo	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 185.
08: Ordenar Acorde	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 185.
09: Separar Acorde	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 185.

[F3] EVENTO (Trabajo de Evento)

Los Trabajos de Evento en El Modo Patrón son básicamente los mismos que en El Modo Trabajo de Canción. Sin embargo, a diferencia de El Modo Trabajo de Canción, los Trabajos de Evento de Patrón se aplican a las frases (001 – 256) y un rango seleccionado en la frase (medida : compás : reloj).

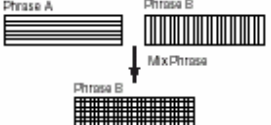
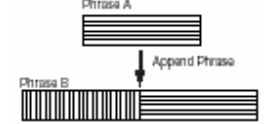
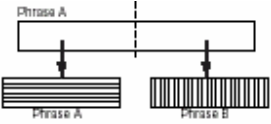
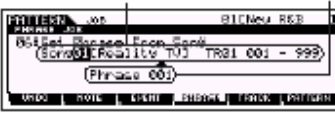
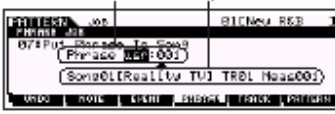


01: Cambio de Reloj	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 186.
02: Copiar Evento	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 186.
03: Borrar Evento	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 186. ⚠ NOTA A diferencia de El Modo Trabajo de Canción, “Tempo”, “Memoria de Escena” o “Silencio de Pista” no se pueden seleccionar como Tipos de Evento.
04: Extraer Evento	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 186.
05: Crear Información Continua	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 186. ⚠ NOTA A diferencia de El Modo Trabajo de Canción, “Tempo” no se pueden seleccionar como Tipo de Evento.
06: Salida Tenué	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 187.
07: Modificar Información de Control	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 187. ⚠ NOTA A diferencia de El Modo Trabajo de Canción, “Tempo” no se pueden seleccionar como Tipo de Evento.
08: Extensión de Compás	Igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 187.

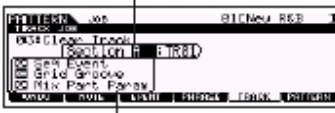

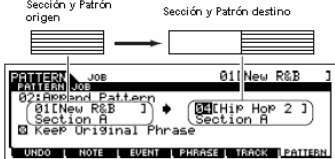
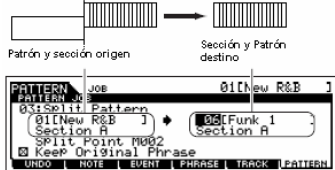
[F4] FRASE (Trabajo de Frase)

01: Copiar Frase	Selecciona el Patrón y la frase a ser copiadas. (Se puede seleccionar frase preestablecida)  Especifique el Patrón y frase destino	Este Trabajo copia una frase seleccionada en la frase destino designada. Después de especificar el Patrón y frase origen y el Patrón y la frase destino, presione el botón [ENTER] para ejecutar este Trabajo. ⚠ PRECAUCIÓN Cualquier información previa en el destino de la copia será sobrescrita.
02: Intercambiar Frase	Este trabajo intercambia o “cambia” el contenido de dos frases específicas (“A” y “B”).	

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

03: Mezclar Frase	Este Trabajo mezcla toda la información desde dos frases de usuario seleccionadas ("A" y "B"), y coloca el resultado en frase B.	
04: Añadir Frase	Este Trabajo añade una frase (A) al final de otra (B) para crear una frase más larga (B).	
05: Dividir Frase	Este Trabajo divide una frase seleccionada (A) en dos frases separadas ("A" y "B"). La información antes del punto de división es almacenada a la frase original A y la información después del punto de división es movida y almacenada a la otra frase B. También puede establecer los Medidas de la frase A y B después del Trabajo de Dividir Frase. NOTA Cuando Patrón o Frase esta establecido a "apagado", se borra la información de la Frase B dividida.	<p>Frase A se divide en el Punto de División</p> 
06: Obtener Frase de Canción	Canción, Pista y rango de medida origen a ser copiado Frase destino 	Este Trabajo copia un segmento de información de secuencia de pista de una Canción en una frase destino designada. Después de especificar la Canción/ Pista/ rango de medida origen a ser copiada y el Patrón y la frase destino, presione el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo. PRECAUCIÓN El trabajo sobrescribe cualquier información existente en la frase destino.
07: Poner frase a Canción	Frase origen Canción, Pista y medida superior destino 	Este Trabajo copia una frase de usuario seleccionada en un área específica de una canción. Después de especificar la frase origen y la Canción/ Pista/ Medida Superior destino, presione el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo. PRECAUCIÓN El trabajo sobrescribe cualquier información existente en la pista destino.
08: Limpiar Frase	Este Trabajo elimina toda la información de una frase seleccionada.	
09: Nombre de Frase	Este Trabajo le permite asignar un nombre (de hasta ocho caracteres) a la frase seleccionada. Para instrucciones de nombrado, consulte la pág. 38 en la sección de Operaciones Básica.	
[F5] PISTA (Trabajo de pista)		
01: Copiar Pista	Patrón, Sección y pista origen Patrón, Sección y Pista destino 	Este Trabajo copia toda la información de una pista origen especificada a una pista destino especificada. El tipo de información a ser copiada es igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 188.
02: Intercambiar Pista	Pistas objetivo para la operación de Intercambio  Tipo de información a ser intercambiada.	Este Trabajo intercambia o "cambia" el tipo especificado de información entre dos pistas especificadas en el Patrón y sección presentes. El tipo de información a ser intercambiada es igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 188.

<p>03: Limpiar Pista</p>	<p>Sección y pista de la cual la información va ser limpiada.</p>  <p>Tipo de información a ser limpiado.</p>	<p>Este Trabajo elimina toda la información del tipo seleccionado de la pista de Patrón seleccionada. Los tipos de información a ser limpiados son igual que en El Modo Trabajo de Canción. Vea pág. 188.</p>
<p>04: Normalizar Efecto de Reproducción</p>	<p>Este Trabajo rescribe la información en la pista seleccionada para que se incorpore a las programaciones presentes de Surco de Cuadrilla. Después de especificar una pista (TR01 – 16) a la cual se le aplica el Trabajo, presione el botón [ENTER] para ejecutar este Trabajo.</p>	
<p>05: Dividir Pista de Batería</p>	<p>Separa los eventos de nota en una interpretación de batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de batería en pistas separadas (pistas 1 a la 8). Después de especificar una pista (TR01 – 16) a la cual se le aplica el Trabajo, presione el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.</p> <p>NOTA Este Trabajo requiere 8 Frases de Usuario vacías. Si no hay suficientes pistas vacías, un mensaje de error aparece. Si esto pasa, use el Trabajo Limpiar Pista (arriba) para eliminar algunas Frases de Usuario, entonces intente el Trabajo otra vez.</p>	
<p>06: Poner pista a Arp</p>	<p>Este Trabajo copia información en las medidas especificadas de una sección/ pista para crear información de Arpegio. Para detalles, consulte la pág. 97 en la sección de Guía Rápida.</p>	
<p>[F6] PATRÓN (Trabajo de Patrón)</p>		
<p>01: Copiar Patrón</p>	<p>Patrón/ sección origen Patrón/ sección destino</p> 	<p>Este Trabajo copia toda la información de un Patrón origen seleccionado a un Patrón destino seleccionado. Después de especificar el Patrón/ sección origen y el Patrón/ sección destino, además de establecer las casillas que sean necesarias presione el botón [ENTER] para ejecutar este trabajo.</p>
<p>NOTA Si establece la sección origen a "todo" la sección destino también se establece a "todo" automáticamente. Con este estado, ejecute este Trabajo para copiar la información de origen completa del Patrón al destino.</p>		
<p>Frase preestablecida → Usuario</p>	<p>Cuando esta casilla esta marcada, Frases Preestablecidas (si están incluidas en el Patrón origen) son copiadas a la Frase de Usuario, que será asignada al Patrón destino.</p>	
<p>Duplicar Frase de Usuario</p>	<p>Cuando esta casilla esta marcada, Frases de Usuario (si están incluidas en el Patrón origen) son copiadas a otra Frase de Usuario, que será asignada al Patrón destino. Sin embargo, si el número de Patrón del origen es el mismo que el número de destino, no se creará otra Frase de Usuario.</p>	
<p>Cadena</p>	<p>Cuando esta casilla esta marcada, la información de Cadena de Patrón (si están incluidas en el Patrón origen) es copiada al Patrón destino.</p>	
<p>02: Añadir Patrón</p>	<p>Sección y Patrón origen Sección y Patrón destino</p> 	<p>Añade un Patrón al final de otro para crear un Patrón más largo con todas las 16 pistas.</p> <p>NOTA Si la longitud del Patrón llega a ser mayor que 256 medidas como resultado del Trabajo Añadir Patrón, un mensaje de error será mostrado y se abortará el Trabajo.</p>
<p>Mantener Frase Original</p>	<p>Cuando esta casilla esta marcada, la información de Patrón destino original se retiene en la memoria con la nueva información de Patrón añadida. Si la casilla no esta marcada, el Patrón destino original es borrado y reemplazado con la información recientemente creada.</p> <p>NOTA Cuando la casilla MANTENER FRASE ORIGINAL esta marcada, este Trabajo requiere dos veces el número de frases de usuario vacías de número de pistas que contienen la información en las cuales almacenar la información de frase añadida. Si el espacio requerido no esta disponible, un mensaje de alerta aparecerá y se abortará el Trabajo. Si esto ocurre use el Trabajo Limpiar Frase (pág. 200) para eliminar las frases no usadas e intente otra vez.</p>	
<p>03: Dividir Patrón</p>	<p>Patrón y sección origen Sección y Patrón destino</p> 	<p>Este Trabajo divide un Patrón seleccionado (toda la información de las 16 pistas) en dos Patrones. Después de la operación Dividir Patrón, la parte antes del Punto de División especificado se mantendrá, y la parte que sigue el Punto de División se moverá al Patrón destino.</p> <p>PRECAUCIÓN El trabajo sobrescribe cualquier información existente en el Patrón destino.</p>
<p>Punto de División</p>	<p>Determina el Punto de División al establecer un número de medida.</p>	
<p>Mantener Frase Original</p>	<p>Cuando esta casilla esta marcada, la información de Patrón Origen original se retiene en la memoria y el resultado del Trabajo Dividir es escrito a frases vacías. Cuando la casilla no esta marcada, el Patrón Origen original es borrado y reemplazado con la información recientemente creada.</p>	
<p>NOTA Cuando la casilla MANTENER FRASE ORIGINAL esta marcada, este Trabajo requiere dos veces el número de frases de usuario vacías de número de pistas que contienen la información en las cuales almacenar la información de frase añadida. Si el espacio requerido no esta disponible, un mensaje de alerta aparecerá y se abortará el Trabajo. Si esto ocurre use el Trabajo Limpiar Frase (pág. 200) para eliminar las frases no usadas e intente otra vez.</p>		

04: Limpiar Patrón	Este Trabajo elimina toda la información del Patrón seleccionado o de todos los Patrones. Cuando la sección específica es seleccionada a ser limpiada, puede desmarcar la casilla Cadena. Si esta casilla de Cadena no está marcada la información de Cadena de Patrón será mantenida aún cuando el Trabajo de Limpiar Patrón es ejecutado.
05: Nombre de Patrón	Este Trabajo le permite asignar un nombre al Patrón seleccionado. Para instrucciones de nombrado, consulte la pág. 38 en la sección de Operaciones Básicas.

Modo Mezcla de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [MEZCLA]

En este Modo, puede establecer la información de mezcla para sus patrones, y establecer varios parámetros para las partes del generador de tonos – incluyendo la Voz deseada, además de su nivel, balance, EQ, efecto y otros programaciones.

Los parámetros de Mezcla de Patrón no son realmente parte de la información de secuencia de Patrón en cada pista, pero más bien son programaciones para el generador de tonos, como es reproducido por la información de Patrón. Como tal, las programaciones de parámetros de Mezcla de Patrón no se graban en las pistas de Patrón.

Las operaciones y parámetros de Mezcla son iguales que aquellos de El Modo Mezcla de Canción. Vea pág. 189.

PRECAUCIÓN

Las programaciones de parámetros hechos en El Modo Mezcla de Patrón y El Modo Editar Mezclar Patrón deberán ser almacenados en la memoria interna (DRAM) como parte de la información de Patrón. Además, asegúrese de guardar la información del Patrón completa (incluyendo las programaciones de Mezcla) a un aparato de almacenamiento USB, ya que la información en DRAM se almacena temporalmente (pág. 150).

NOTA

Las programaciones de parámetros en El Modo Mezcla de Patrón y El Modo Editar Mezclar Patrón se pueden almacenar como una plantilla en Flash ROM interno, además de ser almacenados como parte de un Patrón. Vea pág. 94 para detalles.

Modo Edición Mezcla de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [MEZCLA] → [EDITAR]

Esta Modo provee de parámetros de Mezcla más detallados que en El Modo Mezcla de Patrón.

Tenga en mente que los parámetros de Mezcla de Patrón no son realmente parte de la información de secuencia de Patrón en cada pista, pero más bien son programaciones para el generador de tonos, como es reproducido por la información de Patrón. Como tal, las programaciones de parámetros de Mezcla de Patrón no se graban en las pistas de Patrón.

Las operaciones y parámetros de Mezcla son iguales que aquellos de El Modo Edición de Mezcla de Canción. Vea pág. 190.

PRECAUCIÓN

Las programaciones de parámetros hechos en El Modo Mezcla de Patrón y El Modo Editar Mezclar Patrón deberán ser almacenados en la memoria interna (DRAM) como parte de la información de Patrón. Además, asegúrese de guardar la información del Patrón completa (incluyendo las programaciones de Mezcla) a un aparato de almacenamiento USB, ya que la información en DRAM se almacena temporalmente (pág. 150).

NOTA

Las programaciones de parámetros en El Modo Mezcla de Patrón y El Modo Editar Mezclar Patrón se pueden almacenar como una plantilla en Flash ROM interno, además de ser almacenados como parte de un Patrón. Vea pág. 94 para detalles.

Modo Trabajo Mezcla de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [MEZCLA] → [TRABAJO]

Igual que en El Modo Trabajo de Mezclar de Canción. Vea pág. 192

Modo Almacenamiento Mezcla de Patrón [PATRÓN] → Selección de Patrón → [MEZCLA] → [ALMACENAR]

Esta función le permite almacenar sus Mezclas de Patrón editadas a la memoria de Usuario (DRAM). Para detalles, consulte la pág. 98 en la sección de Guía Rápida.

Modo Mezclar Voz

■ Crear Voces de Mezcla – procedimiento básico

El Modo Mezclar Voz da la mayoría de los mismos parámetros de edición de Voz Normal como en el Modo Voz, con la excepción principal que estas Voces están dedicadas para el uso de Canciones y Patrones y son almacenadas específicamente como Voces de Mezcla.

El Modo Trabajo de Mezclar Voz le permite usar funciones suplementarias como Copiar y Eliminar. Después de complementar la Editar Mezclar Voz, puede almacenar la Voz editada a un Banco de Usuario a la memoria interna (Flash ROM) o puede almacenarla como parte de la información de la Canción/ Patrón presente a la memoria interna (DRAM). Cuando almacene la Mezclar Voz editada como parte de la información de la Canción / Patrón presente, asegúrese de guardar en un aparato de almacenamiento USB en El Modo Archivo.

Modo de Editar Mezclar Voz	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F2] VOZ → Selección de Voz Normal → [F5]VCE ED
-----------------------------------	--

El Modo de Editar Mezclar Voz esta dividida en Editar Común, para establecer los parámetros comunes a todos los cuatro Elementos, y Edición de Elemento, para establecer los parámetros de los Elementos individuales.

Editar Común	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F2] VOZ → Selección de Voz Normal → [F5] VCE ED → [COMÚN]
---------------------	---

Estos parámetros están para hacer ediciones globales (comunes) a todos los cuatro Elementos de la Voz Normal seleccionada.

NOTA Los parámetros de la Editar Mezclar Voz son básicamente los mismos que aquellos en El Modo Edición de Voz. Sin embargo, algunos parámetros tienen el mismo nombre que aquellos en El Modo de Edición de Parte de Mezcla de Canción / Mezcla de Patrón no están disponibles en El Modo de Editar Mezclar Voz.

[F1] GENERAL

Igual que en El Modo de Editar Común de Voz Normal. Vea la pág. 153.

Por favor note que la pantalla [SF3] MEQ OFS (Compensación EQ Master) no esta disponible en El Modo de Editar Mezclar Voz.

[F2] SALIDA

Igual que en El Modo de Editar Común de Voz Normal. Vea la pág. 154.

[F4] CTL SET (Ajuste controlador)

Igual que en El Modo de Editar Común de Voz Normal. Vea la pág. 155.

[F5] LFO

Igual que en El Modo de Editar Común de Voz Normal. Vea la pág. 156.

[F6] EFECTO

Igual que en El Modo de Editar Común de Voz Normal. Vea la pág. 158.

Por favor note que las pantallas [SF4] REVERBERANCIA y [SF5] COROS no están disponible en El Modo de Editar Mezclar Voz.

NOTA Nota: cuando el Interruptor de Inserción de la Parte seleccionada esta apagado (pág. 191), esta pantalla no estará disponible.

Edición de Elemento	[CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F2] VOZ → Selección de Voz Normal → [F5] VCE ED → Selección de Elemento.
----------------------------	--

Estos parámetros están para editar los Elementos individuales que forman una Voz Normal.

[F1] OSC (Oscilador)

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 158.

[F2] TONO

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 159.

[F3] FILTRO

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 160.

[F4] AMP (Amplitud)

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 162.

[F5] LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 163.

[F6] EQ (Ecuador)

Igual que en El Modo de Edición de Elemento de Voz Normal. Vea la pág. 164.

Modo Trabajo de Mezclar Voz [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F5]VCE ED → [TRABAJO]

El Modo Trabajo de Mezclar Voz provee dos operaciones básicas, Copiar y Eliminar. Después de establecer los parámetros como se requieren desde la pantalla seleccionada presione el botón [ENTER] para ejecutar el Trabajo.

[F2] LLAMADA

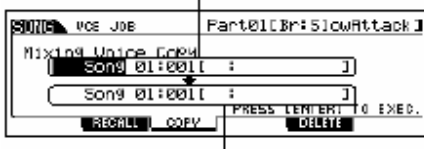
Si esta editando Mezclar Voz y selecciona Mezclar Voz diferente, programa de Mezcla, Canción o Patrón diferente sin almacenar su Voz editada, todas las ediciones que ha hecho se borrarán. Las ediciones también son borradas si la parte actual a la cual Mezclar Voz editada es asignada recibe un cambio de programa desde un Instrumento MIDI externo.

Si esto pasa, puede usar Llamada Edición para restablecer Mezclar Voz con las últimas ediciones intactas al presionar el botón [ENTER] desde la pantalla [F2] LLAMADA.

NOTA Ya que un Búfer de Llamar para Mezclar Voz esta preparado para cada Parte de la Canción o Patrón presente, puede especificar la parte a cual Mezclar Voz se asigna para ser llamada antes de ejecutar la Llamada de Edición.

[F3] COPIAR

Canción /patrón o parte origen



Canción /patrón o parte destino.

Este Trabajo le permite copiar Mezclar Voz almacenada a una Parte especifica en una Canción /Patrón a una Parte en otra Canción / Patrón.

[F5] ELIMINAR

Este Trabajo le permite eliminar un Mezclar Voz asignada a una Parte de una Canción / Patrón

Modo de Almacenamiento de Mezclar Voz [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F5]VCE ED → [ALMACENAR]

Esta función le permite almacenar su Mezclar Voz editada a la memoria de Usuario (Flash ROM o DRAM). Para detalles, consulte la pág. 78 en la sección de la Guía Rápida.

Modo Voz

Modo Interpretación

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Modo Utilidad

El Modo Utilidad le ofrece una variedad de programaciones importantes relacionadas a la operación general del MO. Estas programaciones también se pueden almacenar – simplemente al presionar el botón [ALMACENAR] de cualquier Modo (con la excepción de El Modo Trabajo de Utilidad), y almacenar la información al Flash ROM interno como programaciones de sistema (pág. 150). Puede también guardar las programaciones a un aparato de almacenamiento USB en El Modo Archivo.

Modo Utilidad [UTILIDAD]

En este Modo, puede establecer los parámetros que aplican al sistema completo del instrumento
Este Modo es realmente una sub-Modo del Modo Voz/ Interpretación / Canción / Patrón. Presione el botón [UTILIDAD] en cada Modo para ingresar al Modo Utilidad y presione el botón [SALIR] después de hacer las programaciones para regresar al Modo previo.

NOTA Un solo cable/conexión MIDI no puede manejar la información de múltiples puertos MIDI.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Generador de Tono) Desde esta pantalla puede hacer programaciones generales para el generador de tono interno. Las programaciones aquí no afectan los mensajes MIDI transmitidos al instrumento MIDI externo.

Volumen Determina el volumen general del instrumento.
Programaciones: 0 – 127.

NoteShift Determina la cantidad (en semitonos) por la cual el tono de todas las notas se cambia.
Programaciones: -24 – 0 – + 24.

Tune Determina la afinación fina (en 0.1 pasos céntimos) del sonido general del generador de tonos interno.
Programaciones: -102.4 – +102.3

BCCurve (Controladora de Aliento) Estas cuatro curvas determinan como el sonido del generador de tonos interno responde al uso de un Controlador de Aliento. La programación aquí afecta los parámetros de Destino cuando el Origen es establecido a "BC" ambos de los cuales se pueden establecer en la pantalla CTL SET ([VOZ] → [EDICIÓN] → [COMÚN] → [F4] CTL SET).

La gráfica mostrada en la pantalla indica la curva de respuesta del controlador. (La línea horizontal representa los valores del control de alientos recibidos, mientras la línea vertical representa la respuesta real del generador de tonos interno).

NOTA El MO no tiene enchufe de Controlador de Aliento. Sin embargo, tenga en mente que si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI como Programación de Controlador son recibidos desde un aparato externo, el generador de tonos interno también responde a esos mensajes como si el controlador MIDI no contenido/no disponible fuera usado en el MO.

Programaciones: thru, Suave, Duro, Amplio.

[SF2] KBD Teclado Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados al teclado. Las programaciones aquí afectan los mensajes MIDI generados al tocar el teclado.

Octave Determina la cantidad en octavas por cual el rango del teclado aumenta o disminuye. Este ajuste se puede cambiar también al presionar los botones [OCTAVA] en el MO6.
Programaciones: -3 – 0 – + 3

Transpose Determina la cantidad en semitonos por la cual el rango del teclado aumenta o disminuye.
Programaciones: -11 – 0 – + 11

NOTA Si transpone más allá de los límites de nota (C-2 y G8), notas en octavas adyacentes se usarán. Por ejemplo una nota transpuesta de F9 cambiará a F8.

VelCurve (Curva de Velocidad) Estas cinco curvas determinan como la velocidad real se generará y se transmitirá de acuerdo a la velocidad (Fuerza) con la que toque las notas en el teclado.

La gráfica mostrada en la pantalla indica la curva de respuesta de velocidad. La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos (fuerza de su toque), mientras la línea vertical representa los valores reales de velocidad transmitidos al generador de tonos interno / externo).

Programaciones: Normal, Suave, Duro, Amplio, Fijo.

Normal Esta "curva" lineal produce correspondencia uno a uno entre la fuerza de su toque en el teclado (velocidad) y el cambio de sonido real.

Suave Esta curva provee respuesta incrementada, especialmente para velocidades más bajas. En otras palabras, tocar suavemente causa respuestas más altas que en la curva "Normal".

Duro Esta curva provee respuesta incrementada, especialmente para velocidades más altas. En otras palabras, tocar duro causa respuestas más altas que en la curva "Normal".

Amplio Este ajuste provee curvas de respuesta opuesta para velocidades más bajas y más altas. Amplía el rango dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambio de sonido en el rango más suave y más cambio en el rango más alto.

Fijo Este ajuste produce la misma cantidad de cambio de sonido (establecido en Velocidad Fija más adelante), no importa su fuerza de toque.

Velocidad Fija Este parámetro es solamente disponible si selecciona la Curva de Velocidad "Fija" anterior. Esta velocidad de nota que toque es fija al valor establecido aquí.
Programaciones: 1 – 127

[SF3] EF BYPS (Efecto de Desviación) Desde esta pantalla puede seleccionar el efecto(s) específico a ser desviado cuando se enciende el botón [EFECTO DESVÍO].

Inserción Cuando este se establece a encendido y se enciende el botón [EFECTO DESVÍO] el Efecto de Inserción interno se desvía.

Sistema

► **Reverb** Cuando este se establece a encendido y se enciende el botón [EFECTO DESVÍO] el Efecto de Reverberancia se desvía

► **Chorus** Cuando este se establece a encendido y se enciende el botón [EFECTO DESVÍO] el Efecto de Coros se desvía

NOTA Para detalles acerca de los Efectos, vea pág. 140.


Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

[SF4] OTRO	
AutoLoad	Determina si la función Auto Cargar esta encendida o apagada. Cuando esta encendida, el instrumento cargará automáticamente los archivos especificados (desde el aparato de almacenaje USB) a la memoria del Usuario – en cualquier momento que se encienda la corriente. Para detalles acerca de la Función Auto Carga, vea pág. 102. Programaciones: encendido, apagado
PowerOnMode	Este determina El Modo de corriente encendida predeterminada (y banco de memoria) – permitiéndole seleccionar que condición se llama automáticamente cuando se enciende la corriente. Programaciones: interpretación, voz (USR1), voz (PRE1; GM, última, Master). Interpretación, ____ Modo de Reproducción de Interpretación (interpretación Usuario 001) Voz (USR1) _____ Modo de Reproducción de Voz (Voz de Usuario "USR1: 001"). Voz (PRE1) _____ Modo de Reproducción de Voz (Voz preestablecida "PRE1: 001"). GM _____ Modo de Reproducción de Voz (Voces GM "GM: 001"). Última _____ El número de Modo y el programa registrado la última vez por el procedimiento en la pág. 210. Master _____ Modo de Reproducción Master (Master Usuario 001).
CtrlReset (Controlador Restablecer)	Determina el estado de los controladores (Rueda de Modulación, Después de Toque, Controlador de Pie, Controlador de Aliento, Perillas, etc.) cuando cambia entre voces. Cuando esta establecido a "Mantener", los controles se mantienen en la programación presente. Cuando se establece a "restablecer", los controladores se restauran al estado predeterminado (abajo). Programaciones: Restablecer, Mantener Si selecciona "restablecer", los controladores se restauran a los estados / posiciones siguientes: Flexibilidad de Tono _____ Centro Rueda de Modulación _____ Mínimo Después de toque _____ Mínimo Controlador de Pie _____ Máximo Controlador de Aliento _____ Máximo Interruptor de Pie _____ Apagado Expresión _____ Máximo Volumen de Pie _____ Máximo Sostenido _____ Apagado
[F2] SALIDA	
L&RGain	Establece la ganancia de salida de los enchufes L/ MONO y R Programaciones: 0dB, + 6dB
[F3] VOZ [VOZ] → [UTILIDAD] → [F3]	
Estas programaciones especiales relacionadas a Voz están disponibles solamente cuando entra a El Modo Utilidad desde El Modo Voz, permitiéndole establecer parámetros relacionados a todas las Voces.	
[SF1] MEQ (EQ Master)	Desde esta pantalla puede aplicar equalización de cinco bandas a todas las Voces, aumentando o disminuyendo el nivel de cada banda de frecuencia (BAJA, MEDIA BAJA, MEDIA, MEDIA ALTA, ALTA). Los parámetros son los mismos que en Editar Común de Interpretación. Vea pág. 172. Programaciones: para detalles acerca del EQ, vea pág. 141.
[SF2] MEF (Efecto Master)	Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados al Efecto Master aplicados a todas la Voces. Los parámetros son los mismos que en Editar Común de Interpretación. Vea pág. 172.
[SF3] ARP CH (Canal de Arpeggio)	Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados a la salida de la información MIDI del Arpeggio en El Modo Voz.
Interruptor de Salida	Esto activa o desactiva la salida de información MIDI para la función del Arpeggio. Cuando esta "encendido", la información del Arpeggio se envía por medio MIDI – permitiéndole enviar la información del Arpeggio a un secuenciador externo o reproducir el Arpeggio en los generadores de tono MIDI conectados. Programaciones: Encendido (activado), apagado (desactivado).
Ch Trasmisión (canal de Trasmisión)	Determina el canal MIDI por el cual la información de reproducción de Arpeggio se enviará (cuando el Interruptor de salida de arriba esta encendido). Programaciones: 1 – 16.
[SF4] CTL ASN (Controlador Asignar)	Establece los parámetros relacionados a los controladores en El Modo Voz. Detalle de cada parámetro son los mismos que en Editar Común de Interpretación. Vea pág. 173.
[F3] SEQ (Secuenciador) [CANCIÓN] o [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3]	
Estas programaciones relacionadas a canción /patrón están disponibles solamente cuando entra El Modo Utilidad desde El Modo Canción o Patrón.	
[SF1] CLIC	Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados al sonido clic (metrónomo) que se usa durante la grabación o reproducción en El Modo Canción / Patrón.
Mode	Determina si y cuando el clic del metrónomo sonará. Programaciones: apagado, grabación, grabación/ reproducción, todo. Apagado _____ El clic no sonará. Grabación _____ El clic sonará solamente durante la grabación de Canción /Patrón. Grabación / Reproducción _____ El clic sonará durante la grabación y reproducción de Canción /Patrón. Todo _____ El clic siempre sonará.
Beat	Determina en que compás el clic del metrónomo sonará. Programaciones: 16 (dieciseisavo de Notas), 08 (Octavo de Notas), 04 (cuarto de notas), 02 (mitad de notas), 01 (notas completas).
Volume	Determina el volumen del sonido de clic. Programaciones: 0 – 127.
Type	Determina el tipo del sonido de clic. Programaciones: 1 – 10.

RecCount	<p>Establece el número de medida de conteo dado antes de la grabación realmente empezando después de presionar el botón [▶] (Reproducir) en El Modo en estado de espera de Grabar.</p> <p>Programaciones: Apagado (la grabación empieza tan pronto que se presiona el botón [▶]), 1 medida - 8 medidas</p>
<p>NOTA Ya que el sonido de clic es creado con el generador de tonos interno, usar la reproducción del clic afecta la polifonía global de este sintetizador.</p>	
[SF2] FILTRO (Filtro MIDI)	<p>Desde esta pantalla puede establecer que eventos MIDI se reconocerán / transmitirán vía MIDI. Las programaciones hechas aquí aplican solamente a la información de reproducción Canción / Patrón; no afectan los eventos MIDI generados por tocar el teclado o las operaciones del panel en los Modos Voz e Interpretación.</p> <p>Eventos MIDI a los que el se les aplica el Filtro: Nota, PgmCambio (Cambio de Programa), CtlCambio (Cambio de Control), PB (Flexibilidad de tono), ChAt (Canal Después de Toque), PolyAt (Después de toque Polifónico), Exclusivo</p>
[SF3] OTROS	
PtnQuantize (Cuantificar Patrón)	<p>Determina el valor de cuantificar para el cambio de Patrón durante la reproducción. Cuando se establece a "1", Patrones (secciones) siempre cambiarán en el primer compás de la medida durante la reproducción. Cuando se selecciona "1/16" se puede cambiar en cualquier dieciseisavo de compás durante la reproducción.</p> <p>Programaciones: 1 (1 medida), ½ (media nota), ¼ (cuarto de nota), 1/8 (octavo de nota), 1/16 (dieciseisavo de nota).</p>
PtnTempoHold (Sostener Tempo de Patrón)	<p>Determina si el ajuste de tempo cambiará al valor de tempo almacenado con cada Patrón cuando se selecciona un Patrón nuevo durante la reproducción. Cuando se establece a "encendido", el tempo se retendrá cuando se cambien los Patrones. Cuando se establece a "apagado", el tempo se cambiará al almacenado con el nuevo Patrón cuando se cambien los Patrones.</p> <p>Programaciones: encendido, apagado</p> <p>NOTA La información de ajuste del Tempo en la Cadena de Patrones no es afectada por este parámetro.</p>
SongEventChase	<p>Perseguir Evento le permite especificar que tipo de información que no sea nota es propiamente reconocida durante las operaciones de adelantado rápido y rebobinado. Normalmente, si se reproduce una Canción o Patrón desde el punto medio y/ o se usan adelantado rápido o rebobinado, cierto tipo de información (tales como Cambio de Programa, Flexibilidad de tono, y Cambio de control) no podrán reproducirse como se espera. Establecer éste a un evento específico asegura la integridad de la reproducción del evento, aun cuando se adelante rápido o se rebobine.</p> <p>Programaciones: Apagado, PC (Cambio de Programa), PC+PB+ctrl. (Cambio de programa + Flexibilidad de tono + Cambio de Control), Todos (Todos los eventos).</p> <p>NOTA Tenga en mente que establecer otro que no sea "apagado" puede causar una operación más lenta – por ejemplo, una pausa antes de iniciar la reproducción o una velocidad más lenta de adelantado rápido o rebobinado.</p> <p>NOTA Cuando este se establece a "Todos", se puede generar una cantidad excesiva de información MIDI, posiblemente causando un error MIDI en el aparato conectado.</p>
Dumpinterval (Tiempo de Intervalo de Descarga en Volumen)	<p>Al reproducir información exclusiva de sistema (información en volumen) que se grabo en pistas de secuencia, esto establece el intervalo que se inserta para cada 1Kb.</p> <p>Al enviar información en volumen desde este sintetizador a un aparato MIDI conectado, un error MIDI puede resultar si el aparato no puede manejar grandes cantidades de información en poco tiempo. Este parámetro compensa esto al establecer un intervalo que de tiempo suficiente para que el aparato receptor procese la información en volumen.</p> <p>Programaciones: 0 – 900 (mseg)</p> <p>NOTA La reproducción puede ser un poco lenta dependiendo del presente intervalo establecido. También cuando un error MIDI ocurre, intente establecer el intervalo un poco más alto y envíe la información nuevamente.</p>
CargaMixing	<p>Determina si las programaciones de Mezcla son cargados (encendido) o no (apagado) cuando se cambia el número de Canción / Patrón.</p> <p>Programaciones: apagado, encendido</p> <p>NOTA: Esta programación afecta el cambio de Canción/ Patrón durante la reproducción de cadena de canción / Patrón.</p>

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

Referencia	Modo Voz	<p>[SF4] AJUSTE RÁPIDO</p> <p>Si usa el MO para una variedad de secuenciador basada en aplicaciones y cambio entre esas aplicaciones, la Programación Rápida llega a ser útil. Le permite reconfigurar instantáneamente el instrumento para cuatro diferentes aplicaciones.</p> <p>[UTILIDAD] → [F5]MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → Local ctrl. [UTILIDAD] → [F5]MIDI → [SF3] SINCRONIZAR → MIDI Sync [UTILIDAD] → [F5]MIDI → [SF3] SINCRONIZAR → SeqCtrl [CANCIÓN] / [PATRÓN] → [F3] PISTA → [SF3] SALIDA SW → INT SW EXT SW [CANCIÓN] / [PATRÓN] → [REC] → [F4] RECARP → InterruptorSalida</p> <p>NOTA Los parámetros INT SW, EXT SW y InterruptorSalida se establecen para cada Canción /Patrón. Por lo tanto, al cambiar un número de Canción /Patrón, se cambian los valores de los parámetros. Asegúrese de ejecutar la Programación Rápida de nuevo después de cambiar una Canción/Patrón.</p> <p>NOTA Cuando el parámetro MIDI Sync se establece a "MIDI", puede solamente recibir el Arpegio mientras recibe mensajes del Reloj Cronómetro (Reloj MIDI) desde le secuenciador externo. Tenga en mente algunos secuenciadores sólo transmiten mensajes de Reloj Cronómetro durante la reproducción del archivo de canción.</p> <p>1. Al usar solamente el MO</p>  <p>LocalCtrl.....encendido MIDISync.....interno SeqCtrl.....entrada/ salida INT SW.....encendido (todas las pistas) EXT SW.....encendido (todas las pistas) InterruptorSalida.....apagado</p> <p>2. Al grabar una Canción en el MO a una computadora/ secuenciador.</p>  <p>LocalCtrl.....apagado MIDISync.....MIDI SeqCtrl.....entrada INT SW.....apagado (todas las pistas) EXT SW.....encendido (todas las pistas) InterruptorSalida.....apagado</p> <p>Establezca el ajuste MIDI Thru (Eco MIDI) en el secuenciador en encendido.</p> <p>3. Al usar el MO como un generador de tonos para una computadora / secuenciador.</p>  <p>LocalCtrl.....apagado MIDISync.....interno SeqCtrl.....apagado INT SW.....apagado (todas las pistas) EXT SW.....encendido (todas las pistas) InterruptorSalida.....apagado</p> <p>Establezca el ajuste MIDI Por (Eco MIDI) en el secuenciador en encendido. Si desea sincronizar el Arpegio del MO con el ajuste de Tempo en el secuenciador de la computadora, establezca el parámetro MIDI Sync a "MIDI"</p> <p>4. Al grabar el Arpegio a una computadora /secuenciador.</p>  <p>LocalCtrl.....encendido MIDISync.....MIDI SeqCtrl.....entrada INT SW.....encendido (todas las pistas) EXT SW.....encendido (todas las pistas) InterruptorSalida.....encendido</p> <p>Establezca el ajuste MIDI Por (Eco MIDI) en el secuenciador en apagado.</p> <p>NOTA Al reproducir la información de una canción incluyendo la información de MIDI Arpegio, apague el botón [ARPEGIO ENCENDIDO / APAGADO]</p>	
	Modo Interpretación		
	Modo Canción		
	Modo Patrón		
	Modo Mezclar Voz		
	Modo Utilidad		
	Modo Archivo		
	Modo Master		
	[F4] CTL ASN (Asignar Controlador)		
	[SF1] ARP (Arpegio)		
Switch	Determina el Número de Cambio de Control que controla el estado encendido/ apagado de la reproducción del Arpegio. Programaciones: 00 – 95		
Hold	Determina el Número de Cambio de Control que controla el estado encendido/ apagado del Sostenido del Arpegio. (pág. 152) Programaciones: 00 – 95		
[SF2] ASIGNAR			
ASA (Asignar A) Dest (Destino)	Dos parámetros están disponibles aquí. El primero (ASA) determina el número de Cambio de Control generado por la perilla ASIGNAR A. El segundo, Destino (Dest), determina que parámetro o aspecto del sonido es afectado por la perilla. Tenga en mente que si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI que están establecidos aquí son recibidos por un aparato externo, el generador de tonos interno también responde a esos mensajes. Programaciones: Consulte el folleto de la Lista de Información separado.		
ASB (Asignar B) Dest (Destino)	Dos parámetros están disponibles aquí. El primero (ASB) determina el número de Cambio de Control generado por la perilla ASIGNAR B. El segundo, Destino (Dest), determina que parámetro o aspecto del sonido es afectado por la perilla. Tenga en mente que si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI que están establecidos aquí son recibidos por un aparato externo, el generador de tonos interno también responde a esos mensajes. Programaciones: Consulte el folleto de la Lista de Información separado.		

[SF3] FT SW (Interruptor de Pie)	
FSAsign (Asignar Interruptor de Pie)	Desde esta pantalla puede determina el número de Cambio de Control generado al usar el Interruptor de Pie conectado al enchufe de INTERRUPTOR DE PIE. Tenga en mente que si los mismos mensajes de Cambio de Control MIDI que están establecidos aquí son recibidos por un aparato externo, el generador de tonos interno también responde a esos mensajes como si el Interruptor de Pie del instrumento fuera usado. Programaciones: 000 – 101 (000, 032: apagado, 096: Interruptor Arpeggio, 097: Sostener Arpeggio, 098: Iniciar/ detener reproducción en El Modo Reproducción de Secuencia, 099/100: Cambio de Programa INC/DEC, 101 Resto de Octavas).
[SF4] REMOTO	Dos diferentes Modos de control de software de computadora se pueden seleccionar aquí, además de las programaciones del puerto MIDI respectivo para el control. Cuando haya hecho las programaciones deseadas, presione el botón [ENTER] para realmente llamar las plantillas de control preestablecidas para el software. Para detalles, consulte la Guía Rápida en la pág. 113.
[SF5] MEF (Efecto Master)	Desde esta pantalla puede establecer los parámetros relacionados a las operaciones de los deslizadores del Control del efecto Master. (Presione ambos botones [ARP FX] y [EQ] para que se enciendan las lámparas).
Perilla 1 – Perilla 4	Asigna un parámetro del Efecto Master a cada Perilla. Parámetros disponibles difieren dependiendo del tipo de Efecto Master Seleccionado.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Canal)	Desde esta pantalla puede hacer las programaciones MIDI básicas.
BasicRcvCh (Canal de Recepción Básico)	Determina el canal de recepción MIDI cuando este sintetizador esta establecido a El Modo generador de tonos de un solo timbre (Modos Voz/ Interpretación). Programaciones: 1 – 16, omni (todos los canales), apagado NOTA En El Modo de generador de tonos multi-timbre (Modos Canción y Patrón), cada Parte recibe información MIDI de acuerdo a su canal de recepción MIDI asignado ([CANCIÓN] o [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDICIÓN] → Selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → ChReceptor
KBDTransCh (Canal de Transmisión de Teclado)	Determina el canal MIDI por el cual el instrumento envía información MIDI (a un secuenciador externo, generador de tonos u otro aparato). Este parámetro esta disponible en El Modo de generador de tonos de un solo timbre (Modos Voz / Interpretación). Programaciones: 1 – 16, apagado NOTA En El Modo de generador de tonos multi-timbre (Modos Canción y Patrón), la información MIDI generada al tocar el teclado (y sus controladores) se envía al generador de tonos interno y a los aparatos externos por medio del canal de salida MIDI, que corresponde al número de parte seleccionado.
DeviceNo. (Número de aparato)	Determina el número de aparato usado por este sintetizador en recepción o transmisión de información. Este número debe concordar con el Número de Aparato del aparato MIDI externo al transmitir / recibir información en volumen, cambios de parámetro y otros mensajes exclusivos de sistema. Programaciones: 1 – 16, todos, apagado
[SF2] INTERRUPTOR	
BankSet	Este interruptor activa o desactiva los mensajes de Selección de Banco, ambos en transmisión y recepción. Cuando éste esta encendido, este sintetizador responde a los mensajes entrantes de Selección de Banco y también transmite los mensajes de Selección de Banco apropiados (al usar el panel). Programaciones: apagado, encendido
PmgChange (Cambio de Programa)	Este interruptor activa o desactiva los mensajes de Cambio de Programa, ambos en transmisión y recepción. Cuando éste esta encendido, este sintetizador responde a los mensajes entrantes de Cambió de Programa y también transmite los mensajes de Cambio de Programa apropiados (al usar el panel). Programaciones: apagado, encendido
CtlChange (Modo Cambio de Control)	Determina como este sintetizador recibe y reconoce los mensajes de MIDI Sostenido AEG. Cuando este establecido a Modo 1, se recibe como un Cambio de Parámetro. Cuando este establecido a Modo 2, se recibe como un mensaje de Cambio de Control. Programaciones: Modo 1, Modo 2
LocalCtrl (Control Local Encendido /Apagado)	Este determina si el generador de tonos del instrumento responde a cuando toque el teclado. Normalmente, se debe establecer en “encendido” – ya que querrá oír el sonido del MO al momento que lo toque. Sin embargo, para aplicaciones de secuenciador externo, podrá necesitar establecer este en “apagado” para evitar obtener notas “dobles”, en el cual el generador de tonos del instrumento es tocado dos veces – una vez por el teclado y otra vez más por la información del teclado dirigida a través del secuenciador. Aun si éste esta establecido en “apagado”, la información se transmitirá vía MIDI. También, el bloque de generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos vía MIDI. Programaciones: apagar, encender
RcvVolume (Recepción Volumen)	Determina si la información de Descarga en Volumen se puede recibir. Programaciones: Proteger (no recibida), encender (recibida).

Modo Trabajo de Utilidad

Referencia	Modo Voz	[SF3] SYNC (sincronización)	Desde esta pantalla puede establecer varios parámetros relacionados al reloj MIDI y a la sincronización.	
	Modo Interpretación	MIDI Sync	Determina si la reproducción Canción /Patrón /Arpegio se sincronizará al reloj interno del instrumento o al reloj MIDI externo. Programaciones: Interno, MIDI, MTC Interno.....Sincronización al reloj interno. Use este ajuste cuando este sintetizador va a ser usado solo o como el origen del reloj Master para otros equipos. MIDI.....Sincronización a una señal MIDI recibida desde un Instrumento MIDI externo vía MIDI. MTC (Código de Tiempo MIDI).....Sincronización a una señal MTC recibida vía MIDI. Las señales MMC se transmiten vía MIDI. Use este ajuste cuando este sintetizador va a ser usado como un MIDI esclavo, tal como cuando este sincronizado a un MTC capaz de MTR. La función MTC sync esta disponible solamente en El Modo Canción. NOTA Favor de tener en mente que la canción o patrón no iniciará aun si presiona el botón [▶] (Reproducir) cuando el MIDI Sync este establecido a otro diferente de "Interno". NOTA MTC (Código de Tiempo MIDI) permite sincronización simultánea de múltiples aparatos de audio por medio de cables MIDI estándar. Incluye la información correspondiente a horas, minutos, segundos y estructura. Este sintetizador no transmite MTC. Un aparato tal como Yamaha AW2400 es necesario para usar este sintetizador como un Master MTC. NOTA MMC (Control de Maquina MIDI) permite el control remoto de grabadoras multi-pistas, secuenciadores MIDI, etc. Una grabadora multi-pista compatible MMC, por ejemplo, automáticamente responderá a las operaciones de inicio, detener, adelantado rápido, reversa rápida llevadas a cabo en el secuenciador controlador, por lo tanto manteniendo la reproducción del secuenciador y de la grabadora multi-pista alineada.	
		Modo Canción	Salida Reloj	Determina si los mensajes del reloj MIDI (F8) se transmitirán vía MIDI. Programaciones: encendido (transmitido), apagado
		Modo Patrón	SeqCtrl (control de Secuenciador)	Determina si las señales de Control de Secuenciador –iniciar, continuar, detener y puntero de posición de canción – se recibirán y/ o se transmitirán vía MIDI. Programaciones: apagado, entrada, salida, entrada / salida Apagadono transmitido / reconocido Entradareconocido pero no transmitido Salidatransmitido pero no reconocido Entrada/ salida.....transmitido/ reconocido
	Modo Mezclar Voz	MTC StartOffset	Determina el punto específico de código de tiempo desde el cual la reproducción de secuencia empieza, cuando el MTC es recibido. Esta característica se puede usar para alinear adecuadamente la reproducción de este sintetizador con otro aparato compatible MTC externo. Programaciones: Hora : Minuto : Segundo : Estructura Hora00 – 23 Minuto00 – 59 Segundo00 – 59 Estructura00 – 29	
		[SF4] OTRO		
	Modo Utilidad	MIDI ENTRADA/SALIDA	Determina que terminales de salida física será usada para transmitir / recibir información MIDI. MIDI ENTRADA /SALIDA o USB. Programaciones: MIDI, USB NOTA Las dos tipos de terminales de arriba no se pueden usar al mismo tiempo.	
		ThruPort (A través de Puerto)	Muchos secuenciadores de computadora son capaces de transmitir información a través de varios puertos MIDI, efectivamente pasando la barrera de 16 canales. Cuando use la terminal USB para la transmisión/ recepción MIDI, puede hacer que este sintetizador responda a información MIDI sobre un puerto, mientras releva la información para otro número de puerto (que puede establecer aquí) a un generador de tonos separado (conectado a la terminal SALIDA MIDI). De esta forma, 16 canales de información pueden ser reproducidos en este sintetizador y otros 16 pueden ser reproducidos en el aparato MIDI conectado. Programaciones: 1 – 8	
		BulkInterval (Intervalo de Volumen)	Determina un tiempo de intervalo para transmitir la información en volumen, cuando use la función de Descarga en Volumen en el MO (Página 148) o recibe mensajes de Petición de Descarga de Volumen desde un aparato externo.	

Modo Trabajo de Utilidad

[UTILIDAD] → [TRABAJO]

En esta Modo, puede restablecer la memoria de Usuario de este sintetizador (pág. 149) a las programaciones predeterminadas de fabrica (Ajuste de Fabrica). Para detalles, vea pág. 26.

■ Complemento

Establecer la pantalla predeterminada al encender la corriente.

[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTRO → ModoEnergíaEncendida.

1. Introduzca El Modo deseado y el número de programa que desee llamar primero al encender la corriente.
2. Presione el botón [ENTER] y deje presionado el botón [ALMACENAR] para registrar El Modo y el número de programa establecidos en el paso 1.
3. Establezca el parámetro ModoEnergíaEncendida. A "último" en la pantalla [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF4] OTRO.
4. Presione el botón [ALMACENAR] para almacenar el ajuste de Utilidad hecho en el paso 3 de arriba.
5. Apague la corriente y vuelva a encender la corriente para llamar a El Modo / número de programa establecidos en el paso 2 a esta pantalla.

Modo Archivo

El Modo Archivo provee herramientas para transferir información entre el instrumento y el aparato de almacenamiento USB.

NOTA Para detalle de aparatos de almacenamiento USB, vea pág. 31.

NOTA Para detalles acerca de la relación entre la información creada en este sintetizador y los archivos para guardar, vea pág. 149.

Modo Archivo

[ARCHIVO]

NOTA Para información de cómo seleccionar un archivo/ carpeta y como crear una carpeta nueva, vea pág. 213.

[F1] CONFIGURAR

[SF] ACTUAL	Desde esta pantalla puede establecer los parámetros acerca del aparato de almacenamiento USB reconocido actualmente.
USB Device	Selecciona la división en el aparato. Puede transferir archivos entre el compartimento en la ranura seleccionada abajo y este instrumento.
▶ Slot	Si usa un aparato de almacenamiento USB compatible con múltiples medios, seleccione el número de ranura. La división deseada se puede seleccionar en la casilla derecha.
Status	Indica el estado del aparato de almacenamiento reconocido por el sintetizador.
▶ Free	Indica la cantidad de memoria no usada (libre) en el aparato presente.
▶ Total	Indica la cantidad de memoria total en el aparato presente.

[SF2] FORMATO

	Antes que pueda usar un nuevo aparato de almacenamiento USB con este sintetizador, necesitará darle formato. Use esta operación para darle formato al aparato de almacenamiento USB y asígnele una Etiqueta de Volumen. Para instrucciones para dar formato, vea pág. 213.
Slot	Selecciona una ranura para entrar cuando el aparato de almacenamiento USB conectado contiene múltiples medios Programaciones: 1 – 8
Type	Especifica la división a ser formateada Programaciones: Todo, partición 1 – 4
Volume Label	Nombra la Etiqueta de Volumen. Para instrucciones de nombrado, consulte la pág. 38 en la sección de Operaciones Básicas.

[F2] GUARDAR

Nombre de Archivo / carpeta Casilla de selección de Archivo / Carpeta

Esta operación le permite guardar archivos al aparato de almacenamiento USB. Para instrucciones para guardar archivos de los varios tipos de información consulte las siguientes págs.: pág. 60 (Voces), pág. 67 (interpretaciones), Página 99 (Canciones y Patrones).



Presione el botón [F6] NUEVO para crear una nueva carpeta.

TYPE	Entre los varios tipos de información creada en este sintetizador, puede guardar todos ellos o solamente un tipo específico de información a un solo archivo. Este parámetro determina que tipo específico de información se guardará a un solo archivo. Programaciones: Consulte "Información Complementaria" en la pág. 214.
------	--

[SF1] EJECUTAR

Ejecuta el guardado del archivo en la carpeta seleccionada.

NOTA El botón [ENTER] en el panel es usado para llamar a los contenidos de la carpeta seleccionada.

[SF2] ESTABLECER NOMBRE

Copia el nombre de archivo/ carpeta seleccionada en la casilla de selección de Archivo/ Carpeta en la columna de nombre de Archivo.

[F6] NUEVO

Crea una nueva carpeta en la carpeta presente.

[F3] CARGAR

Carpeta actualmente seleccionada (directamente)

Esta operación le permite cargar archivos desde un aparato USB de almacenamiento a este sintetizador.

También puede interpretar en el teclado mientras reproduce partes de fondo desde un archivo SMF que este en el aparato de almacenamiento USB. Vea pág. 213.



Casilla de selección de Archivo/ Carpeta

TYPE	Entre varios tipos de información guardada en un solo archivo en un aparato de almacenamiento USB, puede cargar todos ellos o solamente un tipo específico de información a este sintetizador. Este parámetro determina que tipo específico de información se cargará desde un solo archivo. Programaciones: Consulte "Información Complementaria" en la pág. 214.
------	--

[SF1] EJECUTAR

Ejecuta la carga del archivo.

NOTA El botón [ENTER] en el panel es usado para llamar a los contenidos de la carpeta seleccionada.

Modo de Archivo

[F4] RENOMBRAR

Selecciona el tipo de archivo deseado. Selecciona el archivo/ carpeta a ser renombrado.



Desde esta pantalla puede renombrar archivos o carpetas en el aparato de almacenamiento USB seleccionado, usando hasta ocho caracteres alfabéticos y numéricos. Los archivos son nombrados de acuerdo a la convención de nombrado MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no reconocidos en MS-DOS, estos caracteres automáticamente serán reemplazados por * _ caracteres de guión bajo al guardar.

Renombre el archivo/ carpeta seleccionada aquí

[SF1] EJECUTAR

Ejecuta el renombrado del archivo.

NOTA El botón [ENTER] en el panel es usado para llamar a los contenidos de la carpeta seleccionada.

[SF2] ESTABLECER NOMBRE

Copia el nombre de archivo/ carpeta seleccionada en la casilla de selección de Archivo/ Carpeta en la columna de nombre de Archivo.

[F6] NUEVO

Crea una nueva carpeta dentro de la carpeta presente.

[F6] ELIMINAR

Selecciona el tipo de archivo deseado.



Selecciona el archivo o carpeta a ser eliminado.

Desde esta pantalla puede eliminar archivos/ carpetas desde el aparato de almacenamiento USB seleccionado. Seleccione el archivo o carpeta deseada como se muestra abajo, entonces presione el botón [SF1] EJECUTAR.

NOTA Cuando Desea eliminar una carpeta, elimine todos los archivos y carpetas contenidas en la carpeta de antemano. Tenga en mente que solo las carpetas que no contienen archivos u otras carpetas dentro pueden ser eliminadas.

■ Información suplementaria

Selección de Archivo (□)/ Carpeta (□)

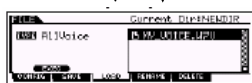
Las instrucciones e ilustraciones de abajo le muestran como seleccionar archivos y carpetas en los aparatos de almacenamiento USB dentro de El Modo Archivo.

Mueva el cursor al archivo o carpeta deseada al usar los botones [INC/ SI] y [DEC/ NO] o el disco de información



Para regresar al nivel más alto, presione el botón [SALIR]

Para llamar el contenido de la carpeta deseada, seleccione la carpeta y presione el botón [ENTER]



Mueva el cursor al archivo o carpeta deseada al usar los botones [INC/ SI] y [DEC/ NO] o el disco de información.

Reproducir el SMF (archivo MIDI estándar) desde el aparato de almacenamiento USB.

En El Modo Archivo, puede reproducir directamente el archivo guardado en el aparato de almacenamiento USB. Esto es útil si esta tocando un teclado con el acompañamiento del archivo SMF.

1. Conecte el almacenamiento USB incluido el aparato de archivo SMF a este instrumento.
2. Entre a El Modo Canción o Modo Patrón, seleccione la Canción o Patrón que tiene las programaciones de Mezcla deseados.
3. Presione el botón [ARCHIVO] para entrar a El Modo Archivo.
4. Presione el botón [F3] CARGAR.
5. Mueva el cursor a TIPO, entonces presione la Canción o Patrón.



6. Seleccione el archivo SMF



7. Presione el botón [F6] ► (Reproducir) para reproducir el archivo SMF con las programaciones de Mezcla de la Canción o Patrón actualmente seleccionado. Presione el botón ■ (Detener) nuevamente para detener la reproducción.
8. Intente tocar el teclado con el acompañamiento del archivo SMF.
Para seleccionar la Pista para la interpretación del teclado, encienda el botón [SELECCIÓN DE PISTA], entonces presiona cualquier de los botones de Número [1] – [16]. También, puede

controlar el sonido de cada Parte al usar las Perillas y los deslizadores de Control como en El Modo Canción y Modo Patrón.

Dar formato a un aparato de almacenamiento USB.

Antes que use su nuevo aparato de almacenamiento USB con este sintetizador, necesitará darle formato. Siga las instrucciones de abajo.

⚠ Precaución

Si la información ya se guardo en el aparato de almacenamiento USB, sea cuidadoso en no darle formato. Si le da formato a un aparato de almacenamiento USB, toda la información previamente grabada será eliminada.

1. Conecte un aparato de almacenamiento USB al conector USB A APARATO.
Si es necesario, inserte los medios propios en la ranura del aparato de almacenamiento USB.
2. Presione El Modo [ARCHIVO] para entrar a El Modo Archivo.
3. Presione el botón [F1] CONFIG, entonces presione el botón [SF2] FORMATO para llamarla pantalla de formato.



4. Seleccione la ranura y la partición a ser formateada.
Especifique el número de ranura en la parte superior derecha de la pantalla como sea necesario y seleccione la partición a ser formateada en la localización de valor de Tipo en la segunda línea de la pantalla.
5. Establezca la Etiqueta de Volumen.
Mueva el cursor a "Etiqueta de Volumen" e introduzca una Etiqueta de Volumen. Para instrucciones para nombrado, consulte pág. 38 en la sección de Operaciones Básicas.
6. Presione el botón [ENTER]. (la pantalla le indica una confirmación).
Presione el botón [DEC/ NO] para cancelar la operación Formato.
7. Presione le botón [INC/ SI] para ejecutar el Formato.
Después de que el Formato ha sido completado, un mensaje "Completo" aparece y la operación regresa a su pantalla original.

⚠ PRECAUCIÓN

Mientras el dar formato esta en proceso, asegúrese de las siguientes precauciones:

- Nunca quite o expulse el medio del aparato (almacenamiento USB).
- Nunca desenchufe o desconecte ningún aparato.
- Nunca apague la corriente del MO o de aparatos relevantes.

🎵 NOTA

Al ejecutar la operación Formato en El Modo Archivo, el aparato de almacenamiento USB será formateado al formato MS-DOS o Windows.

El aparato de almacenamiento USB formateado no podrá ser compatible con otros aparatos tales como una computadora Macintosh o una cámara digital.

Tipos de archivos que pueden ser manejados por el MO

Tipos de archivos que se pueden guardar desde el instrumento al aparato de almacenamiento USB [ARCHIVO] → [F2] GUARDAR → TIPO

TIPO	Extensión de archivo*	Descripción
Todo	.M7A	Toda la información en la Memoria de Usuario interna de este sintetizador (Flash ROM) es tratada como un solo archivo, y se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB.
TodaVoz	.W7V	Toda la información de Voz de Usuario en la Memoria de Usuario interna de este sintetizador (Flash ROM) es tratada como un solo archivo, y se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB. Sin embargo, las Voces de Mezclar no se guardan.
UsuarioARG	.W7G	Toda la información del Arpegio de Usuario en la Memoria de Usuario interna de este sintetizador (Flash ROM) es tratada como un solo archivo, y se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB.
TodaCanción	.W7S	Toda la información de Canción de Usuario en la Memoria de Usuario interna de este sintetizador (DRAM) es tratada como un solo archivo, y se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB.
TodoPatrón	.W7P	Toda la información de Patrón de Usuario en la Memoria de Usuario interna de este sintetizador (DRAM) es tratada como un solo archivo, y se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB.
SMF	.MID	La información de la pista de secuencia (1 – 16) y pista de Tempo de Canciones o Patrones creados en El Modo Canción/ Patrón se puede guardar en un aparato de almacenamiento USB como información de Archivo MIDI estándar (formato 0).
Editor de Voz	.W7E	Toda la información de Voz de Usuario en el Banco de Usuario (Flash ROM) es manejada como un solo archivo y guardada en un aparato de almacenamiento USB. El archivo guardado se puede cargar al Editor de Voz del MO6/ MO8 (pág. 112) en su computadora.

*Asignados al archivo que se puede guardar.

Tipos de archivos que se pueden cargar desde el aparato de almacenamiento USB al instrumento [ARCHIVO] → [F3] CARGAR → TIPO

TIPO	Extensión de archivo*	Descripción
Todo	.M7A	Archivos de tipo "Todo" guardados en el aparato de almacenamiento USB se pueden cargar y recuperar en el instrumento. Cuando la casilla a la izquierda del "Sin Sistema" esta marcada, solamente las programaciones de Modo Utilidad no se cargarán.
TodaVoz	.W7V	Archivos de tipo "Toda Voz" guardados en el aparato de almacenamiento USB se pueden cargar y recuperar en el instrumento.
Voz	M7A .W7V	Una Voz específica en un archivo que esta guardado en el aparato de almacenamiento USB como tipo "Todo" o "Toda Voz" se puede seleccionar individualmente y cargar en el instrumento. Por favor note que el icono de archivo □ de "M7A" y "W7V" son cambiados a □ (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivos es seleccionada (Guía Rápida en pág. 62).
Interpretación	.M7A	Una Interpretación específica en un archivo que esta guardado en el aparato de almacenamiento USB como tipo "Todo" se puede seleccionar individualmente y cargar en el instrumento. Por favor note que el icono de archivo □ de "M7A" se cambia a □ (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivos es seleccionada (Guía Rápida en pág. 68).
UsuarioARP	.W7G	Archivos de tipo "UsuarioARP" guardados en el aparato de almacenamiento USB se pueden cargar y recuperar en el instrumento.
TodaCanción	.W7S	Archivos de tipo "Toda Canción" guardados en el aparato de almacenamiento USB se pueden cargar y recuperar en el instrumento.
Canción	.M7A .W7S .MID	Una Canción específica en un archivo que esta guardado en el aparato de almacenamiento USB como tipo "Todo" o "Toda Canción" se puede seleccionar individualmente y cargar en el instrumento. Por favor note que el icono de archivo □ de "M7A" y "W7S" son cambiados a □ (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivos es seleccionada (Guía Rápida en pág. 101). Además, seleccionar este tipo de archivo le permite cargar el archivo MIDI estándar (formato 0, 1) a una Canción específica.
TodoPatrón	.W7P	Archivos de tipo "Todo Patrón" guardados en el aparato de almacenamiento USB se pueden cargar y recuperar en el instrumento.
Patrón	.M7A .W7P .MID	Una Canción específica en un archivo que esta guardado en el aparato de almacenamiento USB como tipo "Todo" o "Todo Patrón" se puede seleccionar individualmente y cargar en el instrumento. Por favor note que el icono de archivo □ de "M7A" y "W7P" son cambiados a □ (como carpetas virtuales) cuando este tipo de archivos es seleccionada (Guía Rápida en pág. 68). Además, seleccionar este tipo de archivo le permite cargar el archivo MIDI estándar (formato 0, 1) a una Patrón específico.
Editor de Voz	.W7E	La información de Voz editada por medio del Editor de Voz del MO6 /MO8 en la computadora se puede cargar en el instrumento.

*Asignados al archivo que se puede cargar.

NOTA Los archivos "Toda Voz", "UsuarioARG", "Toda Canción", "Todo Patrón" y "Editor de Voz" usando el MOTIF ES se pueden cargar al MO. Estas extensiones de archivo son las mismas que en el MO.

Los archivos "Todo" (.W2A), "Toda Voz" (.W2V), "Editor de Voz" (.W2E) usando el MOTIF también se pueden cargar al MO como tipo de archivos de abajo

Tipo de Archivo	Extensión de archivo
Toda Voz	.W2V
Voz	.W2A, .W2V
Editor de Voz	.W2E

Tenga en mente que las Voces no podrán producir el mismo sonido exacto como aquellas del instrumento original, ya que los contenidos de la Forma de Ondas preestablecidos y la estructura del Efecto son diferentes entre las dos series de instrumentos.

Modo Master

Modo de reproducción Master

[MASTER] → Selección Master

El modo de reproducción Master le permite interpretar una variedad de operaciones de edición general en la selección Master. Para operaciones de edición más detalladas e integrales, use el modo de Edición Master. Los parámetros editados con la excepción de algunos parámetros son almacenados en el Flash ROM interno como un Master Usuario.

[F1] REPRODUCIR	
OCT (octava)	Indica que el ajuste Octava de Teclado esta establecido por medio de los botones [OCTAVA] Esto puede ser cambiado también con la siguiente operación. [UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octava
ASA (ASIGNAR A) ASB (ASIGNAR B)	Indica que las funciones asignadas a las perillas respectivas (impreso "ASIGNAR A" y "ASIGNAR B") cuando las lámparas de ambos botones [BALANCE /ENVÍO] y [TONO] están encendidas. Las funciones se asignan desde la Pantalla [UTILIDAD] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASIGNAR.
NOTA	Las programaciones de OCT (octava), ASA (ASIGNAR A) y ASB (ASIGNAR B) no son asignables independientemente para cada Master. Por esto, éstos no son almacenados como un Master individual en la Modo de Almacenamiento Master (pág. 218).
ASA (ASIGNAR A) ASB (ASIGNAR B)	Indica que los valores obtenidos al controlar las perillas respectivas (impreso "ASIGNAR A" y "ASIGNAR B") cuando las lámparas de ambos botones [BALANCE /ENVÍO] y [TONO] están encendidas. Las funciones de estas perillas dependen de las programaciones de la Voz seleccionada como un programa Master.
[AS1] (ASIGNAR 1), [AS2] (ASIGNAR 2)	Indica que los valores obtenidos controlando las Perillas respectivas (impresas "ASIGNAR 1" y "ASIGNAR 2") cuando las lámparas de ambos botones [BALANCE/ENVÍO] y [TONO] son encendidas. Las funciones asignadas a estas perillas dependen de la programación de la Voz seleccionada como programa Master.
[SF1] ARP1 (Arpegio 1) - [SF5] ARP5 (Arpegio 5)	Puede llamar a los tipos de Arpegio al presionar estos botones a los que los tipos de Arpegio están asignados. El tipo de Arpegio asignado a cada botón depende del programa (Voz, Interpretación, Canción, Patrón) seleccionado como Master.
[F2] MEMORIA	
Desde esta Pantalla puede ajustar los parámetros básicos para el Master, incluyendo el modo que se llama con el Master y el número de programa.	
Mode	Determina el modo que se llama cuando se selecciona el número Master. Programaciones: Voz, Interpretación, Patrón, Canción
Memory	Determina el número de Programa que se llama cuando se selecciona el Master. Programaciones: Cuando el modo es establecida a Voz: Selecciona un banco de Voz y número. Cuando el modo es establecida a Interpretación: Selecciona un banco de Interpretación y número. Cuando el modo es establecida a Patrón: Selecciona un Patrón y sección. Cuando el modo es establecida a Canción: Selecciona un número de Canción.
ZoneSwitch	Determina si la función Zona esta usada (encendida) o no (apagada). Vea pág. 123 para detalles acerca de la Función Zona. NOTA Cuando el modo esta establecido a "Voz" o "Interpretación" y el Interruptor de Zona esta encendido, sólo la Zona 1 se puede usar en las programaciones preestablecidos (las Zonas de reproducción 2-4 no producirán ningún sonido). Puede usar estas Zonas al establecer varios parámetros en el modo de Edición Master.

Modo Voz

Modo Portamento

Modo Canción

Modo Patrón

Modo Mezclar Voz

Modo Utilidad

Modo Archivo

Modo Master

Referencia

Modo de edición Master

[MASTER] → Selección Master → [EDICIÓN]

Modo Voz

La edición Master esta dividida en Edición Común, para establecer los parámetros comunes a todas las cuatro Zonas, y la Edición de Zona para establecer parámetros de Zonas individuales.

Cuando el Interruptor de Zona esta encendido en la Pantalla [F2] MEMORIA en la modo Reproducción Master, sólo la Edición Común esta disponible.

Edición Común

[MASTER] → Selección Master → [EDICIÓN] → [COMÚN]

Estos parámetros son para hacer ediciones globales (o comunes) para todas las cuatro Zonas del Master seleccionado.

[F1] NOMBRE

Desde esta Pantalla puede crear un nombre para el Master. Para instrucciones de nombrado, consulte pág. 38 en la sección de Operaciones Básicas.

[F2] OTRO

Perilla /Deslizador

Desde esta Pantalla puede establecer cual fila de funciones de Perilla/ Deslizador serán iluminadas y seleccionadas.

Programaciones:

Balance. Seleccionar el Master enciende la lámpara de [BALANCE / ENVÍO], para control sobre la fila de Balance / Envío

Tono. Seleccionar el Master enciende la lámpara de [TONO], para control sobre la fila de Tono.

Asignar. Seleccionar el Master enciende las lámparas de [BALANCE / ENVÍO] y [TONO] para control sobre la fila de Asignar.

MEQof o ParteEQ. Seleccionar el Master enciende la lámpara de [EQ] para control sobre la fila de EQ. Cuando la modo esta establecida a Voz, MEQofs esta disponible. Cuando el modo esta establecida a Interpretación, Canción o Patrón, ParteEQ esta disponible.

MEF. Seleccionar el Master enciende la lámpara de [ARP FX] y [EQ], para control sobre la fila de Efecto Master.

ArpFx. Seleccionar el Master enciende la lámpara de [ARP FX], para control sobre la fila de Arpegio FX.

Zona. Seleccionar el Master no encienda ninguna la lámpara y automáticamente llame a las funciones Perilla /Deslizador específicamente establecidas para cada Zona respectiva (pág. 126). Esto es disponible sólo cuando el Interruptor de Zona esta encendido en la Pantalla [F2] MEMORIA en el modo Reproducción Master.

Edición de Zona

[MASTER] → Selección Master → [EDICIÓN] → Selección de Zona

Estos parámetros son para editar las Zonas individuales que cree un Master. La Edición de Zona esta disponible sólo cuando el Interruptor de Zona esta encendido en la Pantalla [F2] MEMORIA del modo de Reproducción Master.

[F1] TRANS [Transmitir]

Desde esta Pantalla puede establecer como cada Zona transmite mensajes MIDI cuando toque el teclado.

Trans CH (Canal de Transmisión) Determina el Canal de Transmisión MIDI para cada Zona.
Programaciones 1 – 16

TG Interruptor (Interruptor Generador de Tonos) Determina si la información MIDI para cada Zona es transmitida al generador de tonos interno.
Programaciones: encendido, apagado

Interruptor MIDI Determina si la información MIDI para cada Zona es transmitida a un aparato MIDI externo.
Programaciones: encendido, apagado

[F2] NOTA

Desde esta Pantalla puede establecer los parámetros relacionados al tono y al teclado para cada Zona – permitiéndole establecer que la Zona se divida y determina el rango del tono para cada Zona.

Octava Determina la cantidad en octavas por la cual el rango de la Zona se incrementa o se reduce.
Programaciones: -3 -0 (predeterminado) - + 3

Transponer Determina la cantidad de semitonos por la cual el rango de la Zona se incrementa o se reduce.
Programaciones: -11 - 0 (predeterminado) - + 11

LimitNoteH, L (Alta, Baja) Determina las notas más altas y más bajas del rango de cada Zona. La Zona seleccionada sonará sólo cuando toque las notas dentro de este rango.
Programaciones C-2 – G8
[F2] NOTA Puede también establecer el rango directamente desde el teclado, al mantener presionado el botón [INFORMACIÓN] y presionar las teclas alta y baja que desee.

[F3] TX SW [Interruptor de transmisión]

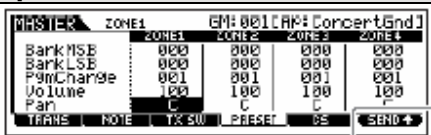
Desde esta Pantalla puede establecer como la reproducción de cada Zona individual afecta la transmisión varios mensajes MIDI, tales como mensajes de Cambio de Control y Cambio de Programa. Cuando los parámetros relevantes son "encendidos", reproducir la Zona seleccionada transmitirá los mensajes MIDI correspondientes. Note que dos tipos de Pantalla son provistos (vea abajo). Cada tipo de Pantalla presenta los mismos programaciones en un formato diferente, use el tipo con el que se sienta más cómodo.

- Pantalla muestra cuatro Zonas
 - Pantalla muestra todos los parámetros de cada Zona.
- Tenga en mente que ya que todos los parámetros disponibles no se pueden mostrar simultáneamente en la Pantalla de las cuatro Zonas, necesitará usar los controles del cursor para desplegar la Pantalla para ver y establecer los demás parámetros.



Programaciones:

Bank (TG)	Determina si transmite mensajes MSB/ LSB de la Selección de Banco al generador de tono interno.
PC (TG)	Determina si transmite mensajes de Cambio de Programa al generador de tono interno.
Bank (MIDI)	Determina si transmite mensajes MSB/ LSB de la Selección de Banco a un generador de tono externo vía MIDI.
PC (MIDI)	Determina si transmite mensajes de Cambio de Programa a un generador de tono externo vía MIDI.
PB (Flexibilidad de Tono)	Determina si transmite mensajes de Flexibilidad de Tono al generador de tono interno y externo
MW (Rueda de Modulación)	Determina si transmite mensajes MIDI generados al usar la Rueda de Modulación a un generador de tonos interno y externo.
Vol (volumen)	Determina si transmite mensajes de Volumen a un generador de tonos interno y externo.
Pan	Determina si transmite mensajes de Balance a un generador de tonos interno y externo.
Slider	Determina si transmite mensajes MIDI generados al usar Deslizadores a un generador de tonos interno y externo.
FC1 (controlador de pie 1)	Determina si transmite mensajes MIDI generados al presionar el Controlador de Pie opcional a un generador de tonos interno y externo.
FS (Interruptor de pie)	Determina si transmite mensajes MIDI generados al presionar un Interruptor de Pie conectado al enchufe [INTERRUPTOR DE PIE] a un generador de tonos interno y externo.
Knob	Determina si transmite mensajes MIDI generados al usar Perillas a un generador de tonos interno y externo.

[F4] PREESTABLECER



Desde esta Pantalla puede hacer todas las programaciones relacionados a la Voz para cada Zona., en el número de programa Master seleccionada. De esta forma, seleccionar un Master diferente automáticamente llama a un juego completamente diferente de Voces y de programaciones relacionado a Voz para las cuatro Zonas.

NOTA Usando el botón [F6] ENVIAR, puede seleccionar si las programaciones en la Pantalla PREESTABLECER sean inmediatamente aplicados. Si el botón [F6] ENVIAR esta encendido, (ENVIAR ) , cada mensaje MIDI será enviado desde el MO tan pronto como cambie cada parámetro en esta Pantalla. Si el botón [F6] ENVIAR esta apagado, (ENVIAR ) , cada mensaje MIDI será enviado desde el MO después de que almacene en Master editado y entonces seleccione el Master otra vez. Sin embargo, los parámetros apagados en las pantallas [F1] TRANS o [F3] TX SW no se pueden enviar.

MSB Bank	Determina la asignación de Voz para cada Zona en el Master seleccionado.
LSB Bank	Programaciones: consulte la Lista de Voces en folleto de Lista de Información separado.
PgmChange (cambio de Programa)	
Volume	Determina el nivel de salida de la Voz de cada Zona. Programaciones 0 – 127.
Pan	Determina la posición de balance estéreo de la Voz de cada Zona. Programaciones: L64 (izquierda) – C (Centro) – R63 (derecha)

[F5] KN/ CS (Perilla / Deslizador de control)

Desde esta Pantalla puede determinar que números de Cambio de Control son usados para las Perillas y Deslizadores de cada Zona. Estas programaciones están disponibles solamente cuando el parámetro Perilla / Deslizador (en la Pantalla [F2] OTRO en la Edición Común) este establecido a "zona".

Programaciones: apagado, 1 – 95

Modo Voz
Modo Portamento
Modo Canción
Modo Patrón
Modo Mezclar Voz
Modo Utilidad
Modo Archivo
Modo Master

Referencia

Modo Trabajo Master**[MASTER] → [TRABAJO]**

El modo de Trabajo Master contiene dos operaciones convenientes (llamadas "Trabajos") – uno le permite inicializar (restablecer) la Información Master y el otro le permite transmitir la información Master editada a un aparato MIDI externo o a una computadora.

[F1] INI (Inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros Masters a sus programaciones predeterminados. También le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, tales como programaciones Comunes, programaciones para cada Zona y así sucesivamente. Muy útil cuando crea un Master completamente nuevo desde el principio.

Tipos de parámetros (para inicializar): todos, Comunes, Zona.

ALL		Todos las programaciones para el Master seleccionado se inicializan.
Common		Programaciones de parámetros de Comunes para el Master seleccionado se inicializan.
Zone		Puede inicializar el ajuste de Zona para uno de los siguientes tres tipos.
	Split	Divide el rango del teclado usando Zona 1 y Zona 2. "C Superior" determina el canal de transmisión MIDI del rango superior del teclado. "C Inferior" determina el canal de transmisión MIDI del rango inferior del teclado, y "Punto Divisor" determina el número de nota (C2 – G8) que separa el rango superior y el rango inferior en el teclado.
	4Zona	Inicializa las cuatro Zonas.
	Layer	Le permite cubrir dos partes usando Zona 1 y Zona 2. "C Superior" y "C Inferior" determinan los canales de transmisión MIDI de las dos Zonas respectivamente.

[F4] VOLUMEN (Descarga de Volumen)

Esta función le permite enviar todas las programaciones de parámetros editados del Master actualmente seleccionado a una computadora o a otro aparato MIDI para archivar la información. Para detalle, pág. 148.

NOTA Para ejecutar la Descarga de Volumen, necesita establecer el Número correcto de Aparato MIDI con la siguiente función: [UTILIDAD] → [F5]MIDI → [SF1]CH → AparatoNo.

Modo de Almacenamiento Master**[MASTER] → Selección Master → [ALMACENAR]**

Esta función le permite almacenar su Master editado a la memoria de Usuario (Flash ROM).

Para detalles, consulte pág. 123 en la sección de Guía Rápida.

Apéndice

Pantalla de información

La conveniente pantalla de información le permite dar un vistazo a parte de las programaciones más importantes relevantes para cada modo.

Seleccione el modo deseado, entonces presione el botón [INFORMACIÓN] para llamar a la pantalla de información para ese modo. Para salir de la pantalla, presione el botón nuevamente (o cualquier otro botón del panel).

Modo de voz



Banco

Indica el MSB/LSB (pág. 224) del banco de Voz actualmente seleccionado.

EL 1234

Indica la Voz actualmente seleccionada, el estado encendido/apagado de los cuatro Elementos y del estado mono/ poli (pág. 151).

Porta (Portamento)

Indica el estado del interruptor de Portamento encendido / apagado de la Voz actualmente seleccionada.

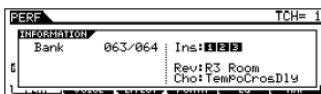
PB (Flexibilidad de Tono)

Indica ajuste alto / bajo del rango de la Flexibilidad de Tono

InsA (inserción A), InsB (inserción B), Rev (Reverberancia), Cho (Coros)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efecto (pág. 140).

Modo de interpretación.



Banco

Indica el MSB/ LSB (pág. 224) del banco de Interpretación actualmente seleccionado.

Ins (Inserción)

Indica el número de Parte a la cual el efecto de inserción es aplicado.

Rev (Reverberancia), Cho (Coros)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efecto (pág. 140)

Modo de Canción

● Modo de reproducción de canción



Indica la cantidad de memoria (DRAW) actualmente no usada (disponible) para la grabación de canción.

● Modo de Mezcla de Canción



Ins (Inserción)

Indica el número de Parte a la cual el efecto de inserción es aplicado.

Rev (Reverberancia), Cho (Coros)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efecto (pág. 140).

● Modo de Edición de Mezclar Voz



Banco

Indica el MSB/LSB (pág. 224) del banco de Voz actualmente seleccionado.

EL 1234

Indica la Voz actualmente seleccionada, el estado encendido/ apagado de los cuatro Elementos.

InsA (inserción A), InsB (inserción B)

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efecto.

Mezclar Voz usada.

Actual

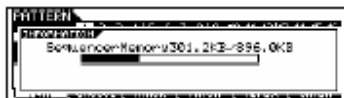
Indica el número de partes que usan las Voces de Mezcla en la canción actualmente seleccionada.

Total

Indica el número total de partes que usan las Voces de Mezcla en todas las canciones y Patrones

Modo de Patrón

- **Modo de reproducción de Patrón**



Indica la cantidad de memoria (DRAM) actualmente no usada (disponible) para la grabación de Frase de Patrón.

- **Modo Mezclar Patrón**
El mismo que en el modo de Mezcla de Canción
- **Modo de Edición de Mezclar Voz.**
El mismo que en el modo de Edición de Mezcla de Voz.

Modo de Utilidad



ENTRADA / SALIDA MIDI

Indica cuales terminales de salida físicas se usarán para transmitir y recibir información MIDI

- **Carga automática**
Ésta esta disponible sólo cuando la pantalla [SF4] OTRO esta seleccionada del [F1] GENERAL.



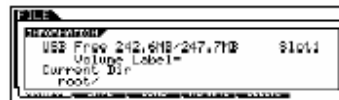
Indica el número de ranura y la etiqueta de volumen del directorio del aparato de almacenamiento USB especificado en la función de Carga Automática.

- **Instalación rápida**



Indica os valores de parámetros / programaciones antes y después de la función de Instalación Rápida sea usada. Para detalles de la Instalación Rápida vea pág. 208.

Modo Archivo



Libre USB

Indica la cantidad de memoria actualmente disponible (no usada) del aparato de almacenamiento USB conectado.

Ranura, etiqueta de volumen

Indica el número de ranura y la etiqueta de volumen del directorio del aparato de almacenamiento USB usado en el modo Archivo.

Dir Actual (Directorio Actual)

Indica el directorio actualmente seleccionado.

Modo Master.



Modo

Indica el modo y el número de programa memorizado para la Master actualmente seleccionada

Interruptor de Zona

Indica el estado encendido / apagado del interruptor de Zona

Zona TCH (Canal de transmisión de Zona)

Indica el canal de transmisión MIDI de cada zona (cuando el interruptor de Zona este encendido).

Modo Control Remoto



Para detalles vea pág. 117.

Mensajes de la pantalla

Indicación LCD	Explicación
¿Esta seguro? [SI] / [NO]	Confirma si quiere ejecutar una operación específica. Presione [INC/SI] o [DEC/NO] como se requiera.
Memoria Arp llena	La memoria interna para la información del arpegio esta llena, previniendo almacenar la información de secuencia grabada como un Arpegio
Tipo de arpegio almacenado	El tipo de Arpegio actual ha sido almacenado a uno de los botones [SF1] – [SF5]
Aparato USB mal	No se puede usar el aparato de almacenamiento USB. Déle formato al aparato de almacenamiento USB y vuelva intentar.
Volumen protegido	Información de volumen ha sido recibida cuando RcvBulk fue ajustado a "proteger" (vea pág. 209).
No puede hacer carpeta	Ningún directorio más se puede crear debajo del nivel actual.
No puede deshacer OK? [SI] / [NO]	Cuando ciertos Trabajos canción/ Patrón son ejecutados, la memoria interna se llega a llenar demasiado para el uso de la operación Deshacer. Presione [INC/SI] si esto es OK o [DEC/NO] para abortar esta operación. Vuelva a intentarlo después de borrar Canciones, Patrones o frases de Usuario que no desee.
Escoja frase de usuario	Ha intentado grabar una pista de Patrón a la cual una frase pre-establecida es asignada. Si desea usar una frase pre-establecida como materia prima para una grabación de Patrón, cópiela a una frase de Usuario antes de grabar.
Completo	La carga, el guardado, el formato u otro Trabajo especificado han sido completados.
Número de aparato esta apagado	Información de Volumen no se puede transmitir / recibir ya que el número de aparato esta apagado.
Número de aparato no concuerda	Información de Volumen no se puede transmitir / recibir ya que el número de aparato no concuerda.
Ejecutando...	Una operación de formato o Trabajo se esta ejecutando. Por favor espere.
Archivo ya existente	Un archivo tiene el mismo nombre de archivo que esta apunto de guardar ya existe.
Archivo no encontrado	El archivo de tipo específico no se puede encontrar en el aparato de almacenamiento USB.
Carpeta demasiado densa	No se puede acceder a directorios debajo de este nivel.
Carpeta no vacía	Ha tratado de eliminar una carpeta que contiene información.
Casilla de confirmación ilegal	Ninguna casilla de confirmación ha sido seleccionada en un Trabajo de pista del Secuenciador que requiere la selección de una casilla de confirmación. Seleccione la casilla de confirmación apropiada.
Archivo ilegal	El archivo especificado para cargar no es usable por el MO o no se puede cargar en el modo actual
Nombre de archivo ilegal	El nombre del archivo especificado es inválido. Intente introducir un nombre diferente.
Entrada ilegal	Una entrada invalida o un valor ha sido especificado. Revise el método de entrada o el valor.
Medida ilegal	Un número de medida invalido ha sido especificado en el modo Canción / Patrón. Seleccione la medida nuevamente.
Número de frase ilegal	Un número de frase inválido ha sido especificado en el modo Patrón. Seleccione la frase nuevamente.
Número de pista ilegal	Un número de pista invalido ha sido especificado en el modo Canción / Patrón. Seleccione la pista nuevamente.
Aparato USB incompatible	Un aparato USB que no puede ser usado con el MO has sido conectado al conector USB A APARATO
Medición no concuerda	En el modo Trabajo de Patrón, la medición (firma de tiempo) del Patrón destino es diferente de la medición del Patrón origen.
Búfer de MIDI lleno	Fallo al procesar la información MIDI porque es demasiada información recibida a la vez.
Error de cantidad de MIDI	Un error ha ocurrido al recibir información de Volumen
Error de información de MIDI	Un error ha ocurrido al recibir información MIDI
Mezcla almacenada	En el modo Canción / Patrón, las programaciones de Mezcla han sido cargados desde el archivo
Voz Mezclada llena	La Mezclar Voz no se puede almacenar porque el número de Voces ya almacenadas han excedido el máximo de capacidad.
Sin información	Cuando un Trabajo de Canción / Patrón se ejecuta, la pista o el rango seleccionado no contiene información. Seleccione una pista o un rango apropiado. Además, este mensaje aparece cuando un trabajo relacionado a Mezclar Voz no se puede ejecutar porque Mezclar Voz especificada no esta disponible.
Sin F7 (fin de exc)	Información exclusiva ha sido introducida o cambiada sin el necesario byte "Fin de Exclusivo" (F7). Asegúrese que F7 este incluido.
Sin respuesta del aparato USB	No hay respuesta del aparato USB conectado a la terminal USB A APARATO.
Sin carpeta vacía	Ha tratado de eliminar una carpeta que contiene información.
Ahora cargando ... (xxxx)	Indica que un archivo esta siendo cargado.
Ahora guardando ... (xxxx)	Indica que un archivo esta siendo guardado.
Ahora buscando los archivos de carga automática	Buscando los archivos especificados para Auto Cargar
Ahora trabajando...	Cancelar la operación Cargar / Guardar al presionar el botón [SALIR].
¿Sobre escribir? [SI] / [NO]	Una operación guardar sobrescribirá información en el aparato de almacenaje USB, este mensaje confirma si esta bien continuar. Presione [INC/SI] o [DEC/NO] como se requiera.
Longitud de patrón no concuerda	Un Trabajo de Patrón causará que la longitud de un Patrón sea más grande que 256 medidas.
Longitud de frase no concuerda	Un Trabajo de Patrón causará que la longitud de una frase sea más grande que 256 medidas.
Desbordamiento del número de frase	El número máximo de frases (256) ha sido excedido al grabar, al ejecutar un Trabajo de Patrón o al editar.
Favor de mantener encendido	La información esta siendo escrita al Flash ROM. Nunca intente apagar la corriente mientras la información esta siendo escrita al Flash ROM. Apagar la corriente mientras este mensaje se muestra causa la perdida de información del usuario y puede causar que el sistema se congele (debido a la corrupción de información en el Flash ROM). Esto también puede causar que el MO pueda iniciar apropiadamente la próxima vez que se encienda.

Mensajes de Pantallas

Indicación LCD	Explicación
Por favor detenga secuenciador.	La operación que ha intentado ejecutar no se puede hacer durante la reproducción de Canción / Patrón.
Encendida modalidad almacenada.	El ajuste del número de programa automáticamente seleccionado al encender la corriente ha sido almacenado.
Archivo de sólo lectura.	Ha intentado eliminar, renombrar o sobrescribir un archivo de sólo lectura.
Recibiendo MIDI de Volumen.	El MO esta recibiendo información MIDI de Volumen.
Grabación detenida.	La grabación se ha detenido ya que la memoria se ha llenado.
Tipo de escena y arpegio almacenado.	La Escena Canción y el tipo de Arpegio actual han sido almacenados en uno de los botones [SF1] – [SF5].
Memoria de secuencia llena.	La memoria interna para la información de Secuencia esta llena, no permitiendo más operaciones (tales como grabar, editar, ejecución de Trabajo, transmisión/ recepción MIDI o cargar desde un aparato de almacenamiento USB). Inténtelo nuevamente después de borrar información de Canción, Patrón o frase de Usuario no deseado.
Memoria de sistema fallo.	Escribir información al Flash ROM ha fallado.
Esta interpretación usa voces de usuario.	La interpretación que ha cargado incluye información de voz de Usuario. Revise si la voz que guardo existe en la banco de voz de Usuario apropiado.
Demasiados favoritos.	Ha intentado asignar más de 257 voces a la categoría Favoritos.
Demasiadas notas fijas.	Al convertir la información de una canción o patrón a información de Arpegio, la cantidad de notas diferentes en la información para ser convertida ha excedido dieciséis.
Transmitiendo MIDI de Volumen.	El MO esta transmitiendo información MIDI de Volumen.
Formato de archivo desconocido.	El formato del archivo no se reconoce.
Conexión USB terminada. Presione [ENTER].	Una rotura en la conexión con el aparato de almacenamiento USB ha ocurrido por una corriente eléctrica anormal. Desconecte el aparato de almacenamiento USB del conector USB A APARATO, entonces presione el botón [ENTER]
Conectado a aparato USB.	Reconociendo el aparato de almacenamiento USB conectado a la terminal USB A APARATO.
Aparato USB lleno.	El aparato de almacenamiento USB esta lleno y no más información se puede guardar. Use un nuevo aparato de almacenamiento USB o haga espacio al borrar información no deseada del aparato de almacenamiento USB.
Aparato USB no esta listo.	Un aparato de almacenamiento USB no esta insertado apropiadamente o conectado al MO.
Error de lectura / escritura del Aparato USB.	Un error ha ocurrido al leer o escribir al /desde un aparato de almacenamiento USB.
Aparato USB sin formato.	No se le ha dado formato al disco o el formato no es usable por el MO.
Aparato USB con protección contra escritura	El aparato de almacenamiento USB esta protegido de escritura o ha intentado escribir en un medio de sólo lectura tal como un CD-ROM.
El consumo de corriente del USB excedido.	El consumo de corriente del aparato de almacenamiento USB conectado al conector USB A APARATO excede el valor regulado.
Error de transmisión de USB	Un error ocurre al comunicarse con el aparato de almacenamiento USB.
Utilidad almacenada.	Las programaciones en el modo Utilidad han sido almacenadas.

Acerca del MIDI

MIDI (Interfase Digital de Instrumento Musical) es un estándar que permite a instrumentos musicales electrónicos comunicarse entre ellos, al enviar y recibir Nota, Cambio de Control, Cambio de Programa y varios tipos de información o mensajes MIDI compatibles.

Este sintetizador puede controlar otros aparatos MIDI transmitiendo información de nota relacionada y varios tipos de información de controlador. Puede también ser controlado por mensajes MIDI entrantes que automáticamente determinan el modo de generador de tono, selección de canales MIDI, voces y efectos, cambio de valores de parámetro y por supuesto, tocar las voces especificadas para las varias Partes.

Canales MIDI

La información de interpretación MIDI es asignada a uno de los dieciséis canales MIDI. Usando estos canales, 1 – 16, la información de interpretación para dieciséis partes de instrumentos diferentes se puede enviar simultáneamente a través de un cable MIDI.

Considere los canales MIDI como canales de TV. Cada estación de TV transmite sus programas a través de un canal específico.

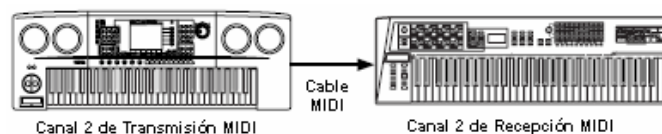
La TV de su hogar recibe muchos programas diferentes simultáneamente desde las diferentes estaciones de TV y selecciona el canal apropiado para ver el programa deseado.



MIDI opera con el mismo principio básico.

El instrumento transmisor envía información MIDI a un canal específico MIDI (Canal de Transmisor MIDI) por medio de un cable MIDI al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (Canal de Receptor MIDI) concuerda con el Canal de transmisión, el instrumento receptor sonará de acuerdo con la información enviada por el instrumento transmisor.

Para información de cómo ajustar el canal transmisor MIDI y el canal receptor MIDI vea pág. 104.



Canal MIDI y puerto MIDI

Información MIDI es asignada a uno de los dieciséis canales. Sin embargo, podemos superar el límite de dieciséis canales al usar "puertos" MIDI separados, cada uno soporta dieciséis canales. Para detalles vea pág. 107.

Mensajes MIDI transmitidos / reconocidos por este sintetizador

Los mensajes MIDI se pueden dividir en dos grupos: Mensajes de Canal y Mensajes de sistema. Abajo esta una explicación de los varios tipos de mensajes MIDI que este sintetizador puede reconocer / transmitir. Los mensajes transmitidos / reconocidos por este sintetizador se muestran en el Formato de Información MIDI y el Cuadro de Implementación MIDI de la Lista de Información separada.

NOTA Algunas de las siguientes explicaciones son descritas en forma general y no necesariamente como se relacionan con el MO. Para detalles del comportamiento del MO al recibir cada mensaje MIDI, consultar "Formato de Información MIDI" y el "Cuadro de Implementación MIDI" de la Lista de Información separada

Mensajes de Canal

Los mensajes de Canal contienen información relacionada a la interpretación en el teclado para el canal específico.

■ Nota encendida /Nota apagada (tecla encendida /Tecla apagada)

Los mensajes que son generados cuando el teclado es tocado.
Rango de nota de recepción – C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60
Rango de velocidad – 1 – 127 (solamente la velocidad de la Nota encendida es recibida)

Nota Encendida: generada cuando se presiona una tecla.

Nota Apagada: generada cuando se deja de presionar una tecla.

Cada mensaje incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla que se presiona, más un valor de velocidad basado en que tan fuerte se presiona la tecla.

■ Cambio de control

Los mensajes de Cambio de Control le permiten seleccionar un banco de voz, volumen de control, Balance, modulación tiempo de Portamento, brillantez y otros varios parámetros controladores, a través de números de Cambio de Control específicos que corresponden a cada uno de los varios parámetros.

Banco selección MSB (control #000)

Banco selección LSB (control #032)

Mensajes que seleccionan variación del número del banco de voz al combinar y enviar MSB y LSB de un aparato externo. Las funciones de los mensajes MSB y LSB difieren dependiendo del modo generador de tono. Los números MSB seleccionan el tipo de voz (voz Normal o Voz de batería) y los números LSB seleccionan los bancos de voz.

(Para más información acerca de Bancos y Programas: vea Lista de Voces en la Lista de Información separada).

Una selección de un banco nuevo no será efectiva hasta el que se recibe el siguiente mensaje de Cambio de Programa.

Modulación (control #001)

Mensajes que controlan el la profundidad del vibrato usando la Rueda de Modulación.

Ajustar los valores a 127 produce vibrato máximo y 0 causa que se apague el vibrato.

Tiempo de Portamento (Control #005)

Mensajes que controlan la duración del Portamento o un continuo desplazamiento del tono entre notas exitosamente reproducidas.

Cuando el interruptor del parámetro de Portamento (Control #065) este encendido, el valor puesto aquí puede ajustar la velocidad del cambio de tono.

Ajustar el valor a 127 produce un tiempo de Portamento máximo y 0 causa el tiempo de Portamento mínimo.

Introducir información MSB (Control #006)

Introducir información LSB (Control #038)

Mensajes que ajustan el valor para los parámetros especificados por RPN MSB/ LSB (pág. 225) y NRPN MSB/ LSB (pág. 225). El valor del parámetro es determinado por la combinación del MSB y LSB.

Volumen Principal (control #007)

Mensajes que controlan el volumen de cada Parte.

Ajustar el valor a 127 produce el volumen máximo y 0 causa que el volumen se apague.

Balance (Control #010)

Mensajes que controlan la posición de Balance estéreo de cada Parte (para la salida estéreo).

Ajustar el valor a la 127 pone el sonido en el extremo derecho y 0 pone el sonido en el extremo izquierdo.

Expresión (Control #11)

Mensajes que controlan la expresión de entonación de cada Parte durante la interpretación.

Ajustar el valor a 127 produce el volumen máximo y 0 causa que el volumen se apague.

Sostener 1 (Control #064)

Mensajes que controlan el encender y apagar del sostenido.

Ajustar el valor entre 64 – 127 enciende el sostenido, entre 0 – 63 apaga el sostenido.

Interruptor de Portamento (Control #065)

Mensajes que controlan encender / apagar de Portamento.

Ajustar el valor entre 64 – 127 enciende el Portamento, entre 0 – 63 apaga el Portamento.

Sostenuto (Control #066)

Mensajes que controlan encender / apagar del sostenuto.

Dejando presionadas notas específicas y cuando se presiona y se mantiene presionado el pedal de sostenuto se mantendrán esas notas al tocar las notas subsecuentes, hasta que el pedal se deje de presionar.

Ajustar el valor entre 64 – 127 enciende el sostenuto, entre 0 – 63 apaga el sostenuto.

Contenido Armónico (Control #071)

Mensajes que controlan el ajuste del filtro de resonancia para cada Parte.

El valor ajustado aquí es un valor de compensación que será agregado o sustraído de la información de voz. Valores más altos causarán un sonido resonante más característico. Dependiendo de la voz, el rango efectivo puede ser mas estrecho que el rango disponible para este ajuste.

Tiempo de liberación (Control #072)

Mensajes que controlan el ajuste de tiempo de liberación AEG para cada Parte.

El valor ajustado aquí es un valor de compensación que será agregado o sustraído de la información de voz.

Tiempo de Acometida (Control #073)

Mensajes que controlan el ajuste de tiempo de acometida AEG para cada Parte.

El valor ajustado aquí es un valor de compensación que será agregado o sustraído de la información de voz.

Brillantez (Control #074)

Mensajes que ajustan el ajuste de frecuencia del corte del filtro para cada Parte.

El valor ajustado aquí es un valor de compensación que será agregado o sustraído de la información de voz. Valores más bajos causan un sonido más suave.

Dependiendo de la voz, el rango efectivo puede ser mas estrecho que el rango disponible para este ajuste.

Tiempo de decadencia (Control #075)

Mensajes que controlan el ajuste de tiempo de decadencia AEG para cada Parte.

El valor ajustado aquí es un valor de compensación que será agregado o sustraído de la información de voz.

Efecto 1 Profundidad (Reverberancia envío nivel) (Control #091)

Mensajes que ajustan el envío de nivel para cada efecto de Reverberancia.

Efecto 3 Profundidad (Coro envío nivel) (Control #093)

Mensajes que ajustan el envío de nivel para cada efecto de Coros.

Aumento de Información (Control #096)**Reducción (Control #097) para RPN**

Mensajes que aumentan o reducen el valor de MSB de la sensibilidad del tono, la afinación fina y la afinación brusca en pasos de 1. Necesitará asignar uno de esos parámetros usando el RPN en el aparato externo con anticipación. El byte de información se ignora. Cuando se alcanza el valor máximo o el valor mínimo, el valor no aumentará o se reducirá más. (Aumentar la afinación fina no causará que la afinación brusca se incremente).

NRPN (Número de parámetro no registrado) LSB (Control #098)**NRPN (Número de parámetro no registrado) MSB (Control #099)**

Mensajes que ajustan un vibrato de voz, filtro, EG, instalación de baterías, y otras programaciones de parámetros.

Primero envíe el NRPN MSB y el NRPN LSB para especificar el parámetro que es para ser controlado. Entonces use la Introducción de Información (pág. 224) para ajustar el valor del parámetro específico. Note que una vez que el NRPN ha sido ajustado para un canal, la introducción de información siguiente se reconocerá como el mismo cambio de valor del NRPN. Por lo tanto, después de usar el NRPN, deberá ajustar un valor Nulo (7FH 7FH) para nulificar más cambios y evitar resultados inesperados.

RPN (Número de parámetro registrado) LSB (Control #100)**RPN (Número de parámetro registrado) MSB (Control #101)**

Mensajes que compensan o agregan o sustraen valores de la sensibilidad de la flexibilidad de Tono, tono u otras programaciones de parámetro de una Parte. Primero envíe el RPN MSB y el RPN LSB para especificar el parámetro que es para ser controlado. Entonces use el Aumento/ reducción de Información para ajustar el valor del parámetro específico. Note que una vez que el RPN ha sido ajustado para un canal, la introducción de información siguiente se reconocerá como el mismo cambio de valor del RPN. Por lo tanto, después de usar el RPN, deberá ajustar un valor Nulo (7FH 7FH) para evitar resultados inesperados.

RPN MSB	RPN LSB	PARÁMETRO
00	00	Sensibilidad de Flexibilidad de Tono
00	01	Afinación Fina
00	02	Afinación Brusca
7F	7F	Nulo

Mensajes de Modo Canal

Se pueden recibir los siguientes Mensajes de Modo Canal

2° BYTE	3° BYTE	MENSAJE
120	0	Todos los sonidos apagados
121	0	Restablecer todos los controladores
123	0	Todas las notas apagadas
126	0 – 16	Mono
127	0	Poli

Todos los sonidos apagados (Control #120)

Limpia todos los sonidos que suenen actualmente de un canal específico. Sin embargo, el estado de los mensajes de canal tales como Nota Encendida y Sostener Encendido se mantienen.

Restablecer todos los controladores (Control #121)

Los valores de los siguientes controladores se restablecerán a predeterminado.

CONTROLADOR	VALOR
Cambio de Flexibilidad de Tono	0 (centro)
Después de toque	0 (apagado)
Polifónico	0 (apagado)
Después de toque	0 (apagado)
Modulación	0 (apagado)
Expresión	127 (máx.)
Sostener 1	0 (apagado)
Portamento	0 (apagado)
Sostenuto	0 (apagado)
Pedal Suave	0 (apagado)
Control Portamento	Cancela el número de tecla origen de Portamento
RPN	Número no especificado; Información interna no estará cambiado
NRPN	Número no especificado; información interna no estará cambiado

Todas las notas apagadas (Control #123)

Limpia todas las notas encendidas actualmente de un canal específico. Sin embargo, si Sostener 1 o Sostenuto está encendido, las notas seguirán sonando hasta que estos se apaguen.

Mono (Control #126)

Realiza la misma función como cuando se recibe el mensaje Todos los sonidos apagados y si el 3° byte (número mono) está en el rango de 0 – 16, ajusta el canal correspondiente a Modo Mono (Modo 4:m=1).

Poli (Control #127)

Realiza la misma función como cuando se recibe el mensaje Todos los sonidos apagados y ajusta el canal correspondiente a Modo Poli.

Cambio de Programa

Mensajes que determinan que voz para seleccionar en cada Parte. Con una combinación de Selección de Banco, puede seleccionar no sólo número de voces básicas, pero también número de variación del banco de voces. Para una lista de las Voces, vea la Lista de Información separada.

■ Flexibilidad de Tono

Los mensajes de tono son mensajes controladores continuos que permiten que el tono designado suba o baje por una cantidad específica sobre una duración específica.

■ Después de toque Canal

Los mensajes le permiten controlar el sonido por la presión que aplica a cada tecla después del toque inicial de las teclas, a través del canal completo.

Este sintetizador no transmite esta información desde el teclado; sin embargo este sintetizador responde apropiadamente a esta información cuando la recibe de un aparato externo.

■ Después de toque Polifónico.

Los mensajes le permiten controlar el sonido por la presión que aplica a cada tecla después del toque inicial, para cada tecla individual. Este sintetizador no transmite esta información desde el teclado; sin embargo la información se transmite desde un secuenciador interno.

Mensajes de sistema.

Los mensajes de sistema son la información relacionada al sistema global del aparato.

■ Mensajes exclusivos de sistema.

Los mensajes exclusivos de sistema controlan varias funciones de este sintetizador, incluyendo volumen Master y afinación Master, modo generador de tonos, tipo de efecto y otros varios parámetros.

Sistema Encendido (solo modo Canción / Patrón) MIDI General (GM)

Cuando se recibe el "Sistema MIDI General Encendido", el MO recibirá los mensajes MIDI que sean compatibles con el Sistema GM Nivel 1, y por consecuencia no recibirá mensajes de NRPN y Selección de Banco.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimal)

NOTA Asegúrese que el intervalo entre este mensaje y la información de la primera nota de la canción estén por lo menos un cuarto de nota o una longitud mayor.

Volumen Master

Cuando se recibe, el Volumen MSB será efectivo para el Parámetro del Sistema.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadecimal)

* mm (MSB) = valor de volumen apropiado, 11 (LSB) = ignorado.

■ Mensajes Tiempo Real de Sistema

Estos mensajes controlan el secuenciador, este es el que dice Canción y Patrón.

Percibir Activado (FEH)

Una vez que el FEH (Percibir Activado) ha sido recibido, si ninguna información MIDI es recibida subsecuentemente por más de un intervalo de aproximadamente 300 msec, el MO realizará la misma función como cuando se reciben los mensajes Todos los Sonidos Apagados, Todas las Notas Apagadas, y Restablecer Todos los Controladores y entonces regresará al estado en el cual el FEH no es monitoreado.

Reloj Cronometro (F8H)

Este mensaje se transmite con un intervalo fijo (24 veces por 1/4 nota) para sincronizar los instrumentos MIDI conectados. Puede seleccionar si el bloque de secuenciador usa el Reloj Cronometro de intervalo o mensajes de Reloj Cronometro externo por medio de la ENTRADA MIDI al ajustar el parámetro sync MIDI.

[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → sync MIDI

Inicio (FAH)

Este mensaje permite que la información de secuencia MIDI empiece a reproducir desde el inicio. Este mensaje será transmitido al presionar el botón [▶] (Reproducir) en la parte superior de Canción o Patrón.

Continuar (FBH)

Este mensaje permite que la información de secuencia MIDI comience a reproducir desde la posición actual de la canción. Este mensaje será transmitido al presionar el botón [▶] (Reproducir) a la mitad de Canción o Patrón.

Detener (FCH)

Este mensaje causa que la información de secuencia MIDI (canción) detenga la reproducción. Este mensaje será transmitido al presionar el botón [■] (Detener) durante la reproducción.

NOTA Puede seleccionar si el sintetizador transmitirá Reloj Cronometro, Inicio, Continuar, y detener al ajustar el parámetro SeqCtrl: [UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

■ Mensaje Común de Sistema

Los mensajes comunes de sistema también controlan el secuenciador, incluyendo mensajes de Seleccionar Canción y Puntero de Posición de Canción.

Resolución de Problemas

Si no oye nada de sonido o un sonido extraño, primero revise los elementos descritos más adelante y tome la acción apropiada. Podrá resolver el problema al reajustar el instrumento a las programaciones de fabricante (pág. 26). (Asegúrese primero de hacer un respaldo de cualquier información importante a un aparato externo)

Si el problema persiste, consulte a su distribuidor Yamaha.

■ El sonido no sale de las bocinas.

- ¿Los cuatro deslizadores de control están ajustados en los niveles apropiados (que no sea cero o mínimo)?
- ¿Los interruptores de Control Local han sido apagados?
Si están apagados, el generador de tono interno no sonará.
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF2] INTERRUPTOR → Local Ctrl (pág. 209)
- ¿Ha encendido la corriente del instrumento y de todo el equipo externo conectado?
- ¿Ha hecho todas las programaciones de nivel apropiados – incluyendo el Volumen Master en este instrumento y las programaciones de volumen en cualquier equipo externo conectado?
- ¿Esta presionado el Controlador de Pie (cuando esta conectado al enchufe CONTROLADOR DE PIE)?
- ¿Esta usando un controlador MIDI externo y están las programaciones de volumen MIDI y/o expresión MIDI están demasiado bajo?
- ¿El instrumento esta apropiadamente conectado al equipo externo relacionado (ejemplo: amplificador o bocina) por medio de cables de audio?
- ¿Las programaciones de efectos y filtro son los apropiados?
Si esta tratando de usar un filtro, trate de cambiar el ajuste de corte. Algunas programaciones de corte pueden silenciar el sonido por completo.
[VOZ] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F6] EFECTO (pág. 158)
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO (pág. 173)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F3] EFECTO (págs. 189, 202)
[VOZ] → [EDITAR] → elemento / selección de tecla → [F3] FILTRO (pág. 160)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > selección de Parte > [F4] TONO > [SF2] FILTRO (pág. 176)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [EDITAR] > selección de Parte > [F4] TONO > [SF2] FILTRO (pág. 191, 202)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEQ → [SF2] FILTRO (pág. 207)
- ¿Las programaciones de volumen o nivel están demasiado bajas?
[UTILIDAD] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Volumen (pág. 205)
[VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA → Volumen (pág. 154)
[VOZ] → [EDITAR] → elemento / selección de tecla → [F4] AMP → [SF1] LVL/ PAN → nivel (pág. 162)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F2] SALIDA/ MEF > [SF1] SALIDA > Volumen (pág. 172)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > selección de Parte > [F2] SALIDA > [SF1] VOL/ PAN > Volumen (pág. 175).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → selección de Parte > [F2] SALIDA → [SF1] VOL/ PAN → Volumen (págs. 191, 202).
- ¿Los parámetros de interruptor de elemento, límite de nota, límite de velocidad están ajustados apropiadamente?
[VOZ] > [EDITAR] > selección de elemento/tecla > [F1] OSC > [SF1] ONDA > Elemento Sw (Pág. 158)
[VOZ] → [EDITAR] → selección de elemento/ tecla → [F1] OSC → [SF3] LIMITE (Pág. 158)
[INTERPRETAR] → [F2] VOZ (pág. 171).
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF1] VOZ → parte Sw (pág. 174).
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > selección de Parte > [F1] VOZ > [SF3] LIMITE (pág. 174).
- Cuando la Interpretación /Canción / Patrón no produce ningún sonido, ¿Una Voz ha sido asignada a cada Parte?
[INTERPRETAR] → [F2] VOZ (pág. 171).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [F2] VOZ (págs. 189, 202).
- Cuando la Canción / Patrón no produce ningún sonido, La salida puerto /Canal de cada pista en el modo Reproducción Canción /Patrón y el Puerto / Canal de recepción de cada Parte en Mezclar están ajustados apropiadamente?
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [F3] PISTA (págs. 178, 196)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [EDITAR] > selección de Parte > [F1] VOZ > [SF2] MODO > Recepción Ch (págs. 191, 202).

- Cuando la Canción /Patrón no produce ningún sonido, ¿El parámetro de Compensación de Velocidad en la pantalla de Surco esta ajustado apropiadamente?
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [F2] SURCO > COMP VELO (págs. 178, 196)
- **La reproducción continua sin detenerse**
- Cuando el botón [ARPEGGIO ENCENDIDO / APAGADO] esta encendido, presiónelo para que su lámpara se apague.
- Cuando en el modo Canción / Patrón, presione el botón [■] (Detener).
- Cuando todos el sonido clic continúa, revise las siguientes programaciones. Si el parámetro esta ajustado a “todos”, ajústelo a cualquiera que no sea “todos”.
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [UTILIDAD] → [F3] SEQ → [SF1] CLIC → Modo (pág. 206)
- **Sonido distorsionado.**
- ¿Las programaciones de efecto son los apropiados? (algunos tipos de efectos y programaciones pueden causar distorsión)
[VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO (pág. 158)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO (pág. 173)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [F3] EFECTO (págs. 189, 202).
- ¿Las programaciones de filtro son los apropiados? (programaciones excesivamente altos de filtro de resonancia pueden causar distorsión).
[VOZ] → [EDITAR] → selección de elemento / tecla → [F3] FILTRO (pág. 160)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > selección de Parte > [F4] TONO > [SF2] FILTRO (pág. 176).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [EDITAR] > selección de Parte > [F4] TONO > [SF2] FILTRO (págs. 191, 202).
- ¿El volumen esta ajustado tan alto que causa truncamiento?
[UTILIDAD] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Volumen (pág. 205)
[VOZ] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F2] SALIDA > Volumen (pág. 154)
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F2] SALIDA / MEF → [SF1] SALIDA → Volumen (pág. 172).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [F1] VOL / PAN → VOLUMEN (págs. 189, 202).
- **El sonido esta entrecortado e intermitente.**
- ¿Esta excediendo el máximo de polifonía de este instrumento? (pág. 134).
- **Sólo una nota suena a la vez.**
- ¿El parámetro Mono/ Poli esta ajustado en “Mono”?
Si desea reproducir acordes, ajuste este parámetro a “poli”
[VOZ] > [F4] PORTA > Mono / Poli (pág. 153).
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → Mono / Poli (pág. 174).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → Mono / Poli (págs. 191, 202).
- **Tono o Intervalos están incorrectos.**
- ¿El parámetro de la afinación Master esta ajustada en un valor que no es “0”?
[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Afinar (pág. 205).
- ¿El parámetro del Cambio de Nota esta ajustado en un valor que no es “0”?
[UTILIDAD] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → CambioNota (pág. 205).
- Cuando la voz produce un Tono incorrecto, ¿El sistema de afinación apropiado esta seleccionado del parámetro de Afinación Micro?
[VOZ] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F1] GENERAL > [SF2] MODO PLY > M.afinarNo (pág. 153)
- Cuando la voz produce un Tono incorrecto, ¿La Profundidad de Modulación de Tono LFO esta ajustada demasiada alta?
[VOZ] > [EDITAR] > selección de elemento/tecla > [F5] LFO > Pmod (Pág. 163)

- Cuando la Interpretación / Canción / Patrón produce un Tono incorrecto, ¿El parámetro del Cambio de Nota o Desafinar de cada Parte esta ajustado en un valor que no es "0"?
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → Selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR (pág. 176)
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → selección de Parte → [F4] TONO → [SF1] AFINAR (págs. 191, 202).
- Cuando la Interpretación / Canción / Patrón produce un Tono incorrecto, ¿El parámetro de Compensación de Nota en la pantalla de Surco esta ajustado en un valor que no es "0"?
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [F2] SURCO → COMP NOTA (págs. 178, 196).
- **Ningún efecto es aplicado.**
 - ¿El botón [EFECTO DESVIACIÓN] esta apagado?
 - ¿Las perillas (para REVERBERANCIA y COROS) están ajustadas en los niveles apropiados (diferente a cero o al mínimo)?
 - ¿Cualquiera o todos los parámetros de Salida de Efecto de Elementos han sido ajustados a "thru" en la pantalla de ajuste de efecto?
[VOZ] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO → [SF1] CONECTAR → EL: SALIDA1-4 (pág. 142).
 - ¿Cualquiera o todos los tipos de efectos han sido ajustados a "thru" o "apagado"? (págs. 142, 144).
 - Cuando esto ocurre en el modo Interpretación / Canción / Patrón, revise si los parámetros del Interruptor de Inserción (INS SW) están ajustados apropiadamente.
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F6] EFECTO → [SF2] INS SW (pág. 173).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] > [MEZCLA] > [F3] EFECTO > [SF2] INS SW (págs. 189, 202).
- **El indicador de Edición aparece, aun cuando los parámetros no están siendo editados.**
 - Tenga en mente que simplemente con mover una Perilla o Un deslizador cambia el parámetro, automáticamente mostrando el Indicador de Edición.
- **No se puede iniciar el Arpegio.**
 - Revise si el botón [ARPEGIO] esta encendido o apagado.
 - ¿Ha seleccionado un tipo de Arpegio de Usuario (sin ninguna información de Usuario)?
 - ¿Los parámetros relacionados al Arpegio tales como Límite de Nota y Límite de Velocidad están ajustados apropiadamente?
[VOZ] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F3] ARP > [SF2] LIMITE (pág. 155)
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F3] ARP > [SF2] LIMITE (pág. 173).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP → [SF2] LIMITE (págs. 190, 202).
 - Cuando esto ocurre en el modo Interpretación / Canción / Patrón, revise si los parámetros del Interruptor del Arpegio para cada Parte están ajustados apropiadamente?
[INTERPRETAR] → [EDITAR] → Selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → InterruptorArp (pág. 174).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → selección de Parte → [F1] VOZ → [SF2] MODO → InterruptorArp (pág. 191, 202).
 - ¿El parámetro del sintetizador MIDI esta ajustado a "interno" (usar reloj interno)?
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI sync = Interno (pág. 210).
- **No se puede detener el Arpegio**
 - Cuando la reproducción del Arpegio no se detiene aun cuando se dejo de presionar la tecla, ajuste los parámetros de Sostener Arpegio a "apagado".
[VOZ] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F3] ARP > [SF1] TIPO > Sostener (pág. 152).
[INTERPRETAR] > [EDITAR] > [COMÚN] > [F3] ARP > [SF1] TIPO > Sostener (pág. 173).
[CANCIÓN]/ [PATRÓN] → [MEZCLA] → [EDITAR] → [COMÚN] → [F3] ARP > [SF1] TIPO > Sostener (pág. 190, 202).
- **La Canción / patrón no se puede inicia aun cuando se presiona el botón (Reproducir) [▶]**
 - ¿La Canción / Patrón seleccionada (frase) realmente contiene información?
 - ¿La característica del control remoto esta apagada?
 - ¿El parámetro del sintetizador MIDI esta ajustado a "interno" (usar reloj interno)?
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI sync = Interno (pág. 210).

■ Canción / Patrón (Frase) no se puede grabar.

- ¿Hay suficiente memoria para grabar? La capacidad de la memoria total determina el número de Canción / Patrón (Frases) que se pueden grabar. Por ejemplo, si la memoria contiene Canción / Patrón (Frases) que usan una gran cantidad de memoria, la memoria podrá llenarse aunque los números disponibles de Canción o Patrón no estén usados todos.
- En el modo de Grabación de Patrón, ¿la pista especificada a la cual la Frase es asignada tiene información preestablecida? No se puede hacer Grabación si la pista contiene información preestablecida.

■ No se puede introducir el modo Trabajo de Patrón / modalidad de Mezcla de Patrón.

- Revise si el instrumento esta en el modo Cadena de Patrón. Si es así, salga del modo Cadena de Patrón, entonces presione el botón [TRABAJO] o botón [MEZCLA].

■ El sonido de la batería es incorrecto o inesperado al cambiar el valor de transponer.

- Esto es normal. Cambiar el ajuste de transponer mientras reproduce una Voz de Batería producirá sonidos diferentes para la misma tecla tocada.

■ Comunicación de información entre la computadora y este instrumento no funciona apropiadamente.

- Revise si el ajuste de Puerto en la computadora esta apropiadamente.
- ¿El ajuste de cable (MIDI, USB) en el modo Utilidad es apropiado?
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF4] OTRO → MIDI ENTRADA/ SALIDA (pág. 210).

■ Este instrumento no suena apropiadamente incluso al reproducir información de canción en una computadora o en un instrumento MIDI conectado a este instrumento.

- Asegúrese de ajustar este instrumento al modo Canción o modo Patrón. Para reproducir canales múltiples simultáneamente, se debe seleccionar modo Canción o modo Patrón.

■ La transmisión / recepción de información de Volumen MIDI no funciona apropiadamente.

- ¿La protección de recepción de información de Volumen esta activada?
"Encienda" el parámetro de Recepción de Volumen.
[UTILIDAD] > [F5] MIDI > [SF2] INTERRUPTOR > RevBulk (pág. 209).
- Al recibir información grabada con la función interna de Descarga de Volumen, el número de aparato debe ser ajustado al mismo valor que es usado al transmitir/ grabar.
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] CH → AparatoNo (pág. 209).
- Cuando la transmisión no funciona apropiadamente, ¿el número de aparato del instrumento MIDI conectado a este instrumento esta ajustado para concordar con el número de parámetro Aparato?
[UTILIDAD] → [F5] MIDI → [SF1] CH → AparatoNo (pág. 209).
- Al usar el Editor de Voz / Editor de Parte Multi, ¿Ha ajustado suficiente Intervalo de Descarga?
El Intervalo de Descarga en el cuadro de dialogo de la Instalación de Editor se debe ajustar a 20ms o mayor. Para detalles, consulte el manual PDF incluido con el Editor.

■ La información no se puede guardar en un aparato de almacenaje USB.

- ¿El aparato de almacenaje USB esta protegido contra escritura? (la protección contra escritura se debe apagar para guardar información)
- ¿El aparato de almacenaje USB esta formateado apropiadamente?
[ARCHIVO] > [F1] CONFIGURAR > [SF2] FORMATO (pág. 211)

■ No se puede introducir el modo Editar.

- ¿La función de Búsqueda de Categoría esta encendida?
Después de salir de la función Búsqueda de Categoría, presione el botón [EDITAR].
- ¿Este instrumento esta en el modo Archivo?
Después de salir de el modo Archivo, presione el botón [EDITAR].

Especificaciones Técnicas

Teclados	MO8	88 teclas, Teclado Efecto Martillo Balanceado (toque inicial).	
	MO6	61 teclas, Teclado LC (toque inicial).	
Bloque Generador de Tono	Generador de Tono	AWM2.	
	Polifonía	64 notas.	
	Capacidad Multi Timbre	16 partes (interno).	
	Onda	175 MB (cuando se convierte a formato lineal 16 bits), 1859 formas de onda.	
	Voz	Preestablecidas: 512 voces normales + 64 juegos de batería GM: 128 voces normales + 1 juego de batería Usuario: 128 x 2 (Banco 1: Original, Banco 2: escogidas de las Preestablecidas) voces normales + 32 juegos de batería.	
	Interpretación	Usuario: 256 (hasta 4 partes).	
	Filtro	18 tipos.	
	Sistema de Efecto	Reverberancia x 20 tipos, Coros x 49 tipos, Inserción (A, B) x 116 tipos x 3 bloques, Efecto Master x 8 tipos, Ecuador Master (5 bandas) EQ Parte (3 bandas estéreo).	
	Bloque secuenciador	Capacidad de Nota	Aproximadamente 226,000 notas.
		Resolución de Nota	480 pcq (Partes por cuarto de nota).
Polifonía Máxima		124 notas.	
Tempo		1 – 300.	
Tipo de grabación		Reemplazo de tiempo real, sobre doblado de tiempo real (con excepto de Cadena de Patrones), Presión tiempo real (sólo en Canción), Paso (con excepto de Cadena de Patrones).	
Pistas		Modo Patrón: 16 pistas de frase Modo cadena de Patrones: Pista Patrón, Pista Tempo, Pista Escena Modo Canción: 16 Pistas de secuencia (se puede encender o apagar Ciclo para cada pista) Pista Tempo, Pista Escena	
Patrones		64 patrones (x 16 secciones) Medidas: 256 máximo	
Frases		Frases preestablecidas: 687 frases Frases de Usuario: 256 por patrón	
Canciones		64 Canciones Voces de Mezcla: 16 por patrón (256 máximo) Planillas de Mezcla: 32	
Arpegio		Preestablecido x 1787 tipos, Usuario x 256 tipos * Se pueden ajustar MIDI Sync, Canal de Transmisión / recepción MIDI, Limite de Velocidad y Limite de Nota.	
Memoria de escena		5 por canción	
Formato de secuencia		Formato Original MO6 / MO8 (compatible con MOTIF ES) Formato SMF 0, 1 (Formato 1 solamente cargado)	
Otros		Master	Usuario: 128 * Cuatro zonas (programaciones del teclado Master) programaciones de perilla / deslizador asignables, tabla de Cambio de Programas
	Software de secuencia compatible con la función de Control Remoto	Para Windows Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, MO6/ MO8/ MOTIF ES / MOTIF-RACK ES / MOTIF-RACK/ S90 ES Editor de Multi Partes Para Macintosh Cubase SX 3, Logic Pro 7 Digital Performer 4.52, MO6/ MO8/ MOTIF ES / MOTIF-RACK ES / MOTIF-RACK/ S90 ES Editor de Multi Partes * Las funciones a ser controladas por el MO6/MO8 difieren dependiendo del software que use.	
	Controladores	Rueda de Flexibilidad de Tono, Rueda de Modulación, deslizadores de control asignables (4), Perillas Asignables (4), disco de información	
	Pantalla	240 x 64 LCD iluminada de gráficos de punto	
	Conectores	SALIDA L / MONO , R (enchufe de audifono estándar) AUDÍFONOS (enchufe de audifono estéreo estándar) SALIDA DIGITAL (RCA-pin) CONTROLADOR DE PIE INTERRUPTOR DE PIE MIDI ENTRADA/ SALIDA/THRU USB (A HOST, A APARATO) ENTRADA DC	
	Consumo de corriente	13.5 W	
	Dimensiones, peso	MO6: 1,023(Ancho) x 382.7 (Profundo) x 101.9 (altura) mm., 10.4Kg. MO8: 1,357(Ancho) x 386 (Profundo) x 167 (altura) mm., 21Kg.	
	Accesorios	Adaptador de corriente, Manual del Propietario (este libro) lista de Información.	

* Las especificaciones y descripciones en este manual del propietario son solamente para propósito de información. Yamaha Corp. Se reserva el derecho de cambiar o modificar productos o especificaciones en cualquier momento sin notificación previa. Ya que las especificaciones, equipo u opciones no pueden ser las mismas en cada sitio, favor de revisar con su distribuidor Yamaha.

A

¼ Cambio (1/4 cambiado)	169
¼ tono	169
1/8 tono	169
Accesorios	
Acometida (Tiempo de Acometida)	176
Acorde Separado	185
ACTUAL	211
AEG (Generador de Cubierta de Amplitud)	
	134, 162, 176, 191
AFNAR	150, 176, 191, 205
Aleatorio	159
ALL TR (TODAS las Pistas)/1TR (1 pista)	180
AMod (Profundidad de Modulación de Amplitud)	163
AMP (Amplitud)	162, 167
Amplitud	134
Ancho	160
AÑADIR	171
Apagar Efecto	140
Arábigo 1 – 3	169
ARP (Arpegio)	152, 171, 173, 180, 190, 208
ARP CH (Canal de Arpegio)	206
ARP1 – ARP 5	40, 74
Arpegio	48, 78, 88, 89
ArpSwitch (Interruptor de Arpegio)	174, 191
AS1 (ASIGNAR 1)	151, 171, 173, 215
AS2 (ASIGNAR 2)	151, 171, 173, 215
ASA (ASIGNAR A)	151, 171, 208, 215
ASB (ASIGNAR B)	151, 171, 208, 215
Asignar ½	154
ASIGNAR A/B	71
Asignar Perilla	154
ASIGNAR	208
Asignar A/B	154
AUDÍFONOS	19
AutoCargar	206
AWM2	129

B

BAK DEL (Eliminar Trasero)	181
Balance Aleatorio	162
Balance Alternó	162
Balance de Coros	142
Balance de Escalar	162
Balance de Reverberancia	142
Balance	154, 162, 172, 175, 180, 189, 224
Banco de Usuario	40
Banco Prefijado GM	40
Banco	17
BasicRcvCh (Canal Receptor Básico)	209
BC (Controlador de Aliento)	173
BCCurve (Curva de Controlador de Aliento)	209
BEF Dual (Filtro de Eliminación de Banda Dual)	170
BEF12 (12dB/octava Filtro de Eliminación de Banda)	170
BEF6 (6dB/octava Filtro de Eliminación de Banda)	170
Botón [ARCHIVO]	24, 248
Botón [ARP FX]	51
Botón [BALANCE/ENVÍO]	51
Botón [BUSCAR CATEGORÍA]	42
Botón [CANCIÓN]	24
Botón [DAW REMOTO]	115
Botón [DEC/NO]	
Botón [DESVÍO DE EFECTO]	16, 140
Botón [EDITAR]	24, 53, 63

Botón [EFECTO MASTER]	16
Botón [ENCENDER/APAGAR ARPEGIO]	48
Botón [ENTER]	17
Botón [GUARDAR]	24, 148
Botón [INC/SI]	35
Botón [INFORMACIÓN]	17, 37
Botón [INTERPRETAR]	24
Botón [JUEGOS DE BATERÍA]	41
Botón [MASTER]	24, 122
Botón [MEZCLAR]	24
Botón [PATRÓN]	24
Botón [SALIR]	28
Botón [SECCIÓN]	17
Botón [SELECCIONAR PISTA]	17
Botón [SILENCIAR]	45, 75
Botón [SOLO]	45, 55, 75
Botón [TONO]	
Botón [TRABAJO]	24
Botón [UTILIDAD]	24
Botón [VOZ]	24
Botones [1] – [16]	17, 84
Botones [A] – [H]	17, 34
Botones [F1]-[F6]	33
Botones [SUBIR OCTAVA] y [BAJAR OCTAVA]	29
Botones de Cursor	35
Botones de TRANSPORTE SEQ	16
Botones [SF1] – [SF5]	33
BPF 120 (12dB/octava Filtro de Paso de Banda Digital)	170
BPF Dual (Filtro de Paso de Banda Dual)	170
BPF6 (6dB/octava Filtro de Paso de Banda)	170
BPFW (Filtro de Paso de Banda Ancha)	170
Brillantez	224
Brillo	185
BULK (Descarga de Volumen)	168, 177, 192, 218
Búsqueda de Evento de Canción	207

C

Cadena de Canción	95, 137
Cadena de Patrón	84, 138
CADENA	179, 197
CAJA 1-3	157
Cambiar Reloj	186
Cambio de Control	182, 224
Cambio de Nota	176, 205
Cambio de Programa	182, 225
CAMBIO	182, 197
Canal de Recepción	104
Canal Después de Toque	226
Canal MIDI	107, 223
Canal Transmitir	43, 45, 104
CANAL	196
CANCIÓN (Trabajo de Canción)	189
Canción 23, 73, 136	
CANCIÓN	197
Canciones/Patrones Demo	73
Capa	46, 127
CARGAR	211
Categoría de Coros	142
Categoría Favorita	43
Categoría Ins. A	142
Categoría Ins. B	142
CH (Canal)	209
Ch.AfterTouch (Canal Después de Toque)	182
ChgTiming (Cronometrado de Cambio)	154

ChoSend (Envío de Coros)	164, 166, 172, 175
Ciclo de Pista de Canción	193
Ciclo	80, 198
Clasificar Acorde	185
CLIC	80, 180, 206
Clip de cable	18
CLOCK SFT (Cambio de Reloj)	178
Comparar	36
Compensación EL1 – EL4	157
Computadora	107
Conectar EF Ins	142
Conector USB A APARATO	31
Conector USB A HOST	31
Conexión de Efecto	142
Conexiones de Estudio	112
Conexiones MIDI	104
CONFIG	211
Contar Grabación	207
Contenido Armónico	224
Continuo (FBH)	226
Control de Contraste	21
Control Local	109
Control Remoto	113
Controlador de Aliento	72
Controlador de Listón	72
CONTROLADOR DE PIE	69
Controlador	128
Copiar Canción	189
Copiar Frase	199
Copiar Patrón	201
Copiar Pista	188, 200
COPIAR	168, 177, 192, 196, 197, 204
Coros a Reverberancia	142
Coros	140
Corte HPF	160, 166
Corte LPF	166
Corte	160, 161, 176
Crear Información Continua	186
Crear Medida	187
Crear Rollo	185
Crescendo	184
CTL ASN (Asignar Controlador)	173, 191, 206, 208
CTL SET (Programar Controlador)	155
CtrlChange (modo Cambio de Control)	209
CtrlReset (Restablecer Controlador)	206
Curva de Legato	153
Curva	157
Curva	159, 161, 162
CutoffSens (Sensibilidad de Corte)	161

D

DAW	110
Decay (Tiempo de Decadencia)	156
Delay (Tiempo de Retraso)	156
Desafinado	159
Desafinar	176
DESCANSO	181
Descarga de Volumen	148
Deschaer	93
DESHACER/REHACER	183, 199
Deslizador [VOLUMEN MASTER]	16
Deslizador de control	52
Después de Toque	72
Dest (Destino)	155, 157, 208
Destino	70, 71
DeviceNo. (Número de Aparato)	209
Disco de Información	35

Disminución de Información	225
Distancia	160
Dividir Canción A Patrón	189
Dividir Frase	200
Dividir Patrón	201
Dividir	47, 127
Doblar	138
DptRatio EL1-EL4 (Profundidad de Compensación Elemento 1 – 4)	157
DRAM	150
Driver USB-MIDI	110
DumpInterval (Tiempo de Intervalo de Descarga de Volumen)	207

E

Eco	109
Editar Buffer	150
Editar Común	53, 63, 94
Editar de Voz	112, 148
Editar Elemento	53
Editar Mezclar Canción	93
Editar Parte	63, 94
Editar Pista de Escena	197
Editar Pista de Patrón	197
Editar Pista de Tempo	197
Editar Voz de Batería	57
Editar Voz Normal	53, 153
Editar Voz	53
Editar Zona	216
Editor Multi Parte	112, 148
EF BYPS (Desvío de Efecto)	205
EF SEND (Envío de Efecto)	175, 189, 191
Efecto de Inserción	140
Efecto de Sistema	140
Efecto Master	140
Efecto Normalizar Tocar	188, 201
EFEECTO TOCAR	155
EFEECTO	140, 151, 158, 171, 173, 189, 191
EG (Generador de Cubierta)	152, 171
EGTTimeSens (Sensibilidad de Tiempo EG)	160, 161, 162
Elemento EQ	141
Elemento	53
ElementSw (Interruptor de Elemento)	155, 158
ElemSw (Interruptor de Elemento)	157
Eliminar Canción	189
Eliminar Frase	200
Eliminar Medida	188
Eliminar Patrón	202
Eliminar Pista	188
	201
ELIMINAR	171, 181, 204, 212
ELIMINAR	196
Encender Sistema de MIDI General (GM)	228
ENTRADA CD	20
Entrada de Información LSB	224
Entrada de Información MSB	224
Entrada/Salida de Golpe	88, 139
ENTRADA/SALIDA/THRU MIDI	18, 104, 210
Enviar Coros	142
Enviar Reverberancia	142
EQ (Ecuador)	164, 167, 175, 191
EQ Master	141
ESCALA (Escalar Amplitud)	163
Escalación Fina	159
Escena de Canción	89
Escena	137

ESCLAA (Escalar Filtro)	161
Esclavo	105
Especificaciones Técnicas	231
Estructura de Balance	135
Estructura de Memoria	149
Estructura de Modo	27
EVENT (Evento Trabajo)	188, 199
Evento Borrar	186
Evento Copiar	186
Evento	179, 198
Exclusive (Exclusivo Sistema)	183
EXEC	211, 212
Expresión	224
EXT SW (Interruptor Externo)	179
Extraer Evento	188

F

F2 (Controlador de Pie 2)	173
Fadeln (Tiempo de Entrada de Desvanecer)	156
Fase	157
FC1 (Controlador de Pie 1)	173
FEQ (Generador de Cubierta de Filtro)	133, 161, 176, 191
FILTER (Filtro MIDI)	207
Filtro de Eliminación de Banda	133
Filtro de Paso Alto	133
Filtro de Paso Bajo	133
Filtro de Paso de Banda	133
FILTRO	133, 160, 166, 176, 191
Fino	159
Flash ROM	150
Flexibilidad de Compás	187
Flexibilidad de Tono	182, 228
FMod (Profundidad de Modulación de Filtro)	163
FORMA	172
FORMATO	211
Frase (Trabajo de Frase)	199
Frase Anexa	200
Frase de Usuario	81
FRASE	138, 179
Frecuencia de Corte	133
FREQ (Frecuencia)	172
FSAssign (Asignar Interruptor de Pie)	209
FT SW (Interruptor de Pie)	209
Función de Surco	83, 88

G

Ganancia Izquierda y Derecha	206
Ganancia	160, 172
GATE OFST (Compensación de Tiempo de Entrada)	178
Generador de Tono de Timbre Sencillo	134
Generador de Tono Multi-Timbre	134
Generador de Tono	129
Grabar Ciclo	139
Grabar Paso	82, 88, 138, 193
Grabar Pista	179
Grabar Tiempo Real	82, 88, 138
Gráfico de Compás	181
GROOVE (Surco de Cuadrilla)	178, 196
Grupo Alterno	59
Guardar	148
GUARDAR	148, 211

H

HighFreq (Frecuencia Alta)	175
----------------------------	-----

HighGain (Ganancia Alta)	175
Hindú	169
HPF12 (Filtro de Paso Alto 12dB/octavo)	170
HPF24D (Filtro de Paso Alto Digital 24dB/octavo)	170
HPFKeyFlw(Seguir Tecla)	160

I

Incremento de Información	225
Indicador Editar	36
Información Modificar Control	187
Inicio (FAH)	226
INIT (Inicializar)	168, 177, 192, 218
InsChoSend (Envío de Inserción de Coro)	165
InsEF (Efecto Inserción)	175
InsEF (Interruptor de Parte de Efecto de Inserción)	180
InsEffectOut (Salida de Efecto de Inserción)	158
INSERTAR	182
InsRevSend (Envío de Inserción de Reverberancia)	165
Instalar Rápido	109
INT SW (Interruptor Interno)	179
Intercambio de Frase	199
Intercambio de Pista	188, 200
INTERPERTACIÓN	190
Interpretación	23, 129
Interruptor [ESPERA/ENCENDER]	20
Interruptor de Elemento	70
INTERRUPTOR DE PIE	69
Interruptor de Portamento	224
Interruptor de Salida	173, 180, 206
Interruptor de Zona	215
Interruptor MIDI	216
Interruptor	152, 153, 154, 172, 174, 208
INTERRUPTOR	209
Intervalo	197

K

KBD (Teclado)	205
KBDTransCh (Canal de Transmisión de Teclado)	209
KEY FLOW (Seguir Tecla)	159, 162
KeyAsgnMode (Modo Asignar Tecla)	153
Kimberger	169
KN/CS (Perilla/Deslizador de Control)	217

L

LevelSens (Sensibilidad de Nivel)	162
LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)	134, 156, 163
Límite de Nota	155, 158
Límite de Velocidad	155, 158
LÍMITE H (Límite de Nota Alta)	171
LÍMITE L (Límite de Nota Bajo)	171
LÍMITE	155, 158
Lista de Micro Afinación	169
Lista de Tipo de Filtro	170
LLAMAR (Llamar Editar)	168, 177, 192, 204
Llamar Buffer	150
Llamar Editar	37
Loc1 (Ubicación 1)	74, 178
Loc2 (Ubicación 2)	74, 178

LocalCtrl (Encender/Apagar Control Local) 209
 LowFreq (Frecuencia Baja) 175
 LowGain (Ganancia Baja) 175
 LPF Dual (Filtro de Paso Bajo Dual) 170
 LPF12 (12dB/octava Filtro de Paso Bajo) 170
 LPF12+BPF6 (12dB/octava Filtro de Paso Bajo+6dB/octava Filtro de Paso de Banda) 170
 LPF18 (18dB/octava Filtro de Paso Bajo) 170
 LPF18s (18dB/octava Filtro de Paso Bajo Escalonado) 170
 LPF24A (24dB/octava Filtro de Paso Bajo Análogo) 170
 LPF24D (24dB/octava Filtro de Paso Bajo Digital) 170
 LPF6 (6dB/octava Filtro de paso bajo) 170
 LPFReso 166
 LSB Seleccionar Banco 224

M

M TuningRoot (Raiz de Micro Afinar) 153
 M TuningNo. (Número de Micro Afinar) 153
 Master 105
 Meas (Medida) 180
 MEAS (Medida) 74, 178, 180, 196, 198
 MEAS (Trabajo Medida) 187
 MEF (Efecto Master) 172, 190, 209
 Memoria de Usuario 150
 MEMORIA 215
 MENSAJE DE CANAL 224
 Mensaje de Modo Canal 225
 Mensaje de Pantalla 221
 Mensaje de Sistema Común 226
 Mensaje de Sistema de Tiempo Real 226
 Mensaje Exclusivo de Sistema 226
 Mensaje MIDI 223
 MEQ (EQ Master) 172, 190, 208
 Meq ofs (Compensación de EQ Master) 153, 172, 190
 Mezclar Canción 137
 Mezclar Carga 207
 Mezclar Frase 200
 Mezclar Patrón 138
 Mezclar Pista 188
 Mezclar Vo 78
 MEZCLAR 190
 Mezclar 76, 129
 MidFreq (Frecuencia Media) 175
 MidGain (Ganancia Media) 175
 MIDI 209, 23
 MidReso (Resonancia Media) 175
 MITC Iniciar Compensación 210
 MMC 107
 Modificar Velocidad 184
 Modo A 113
 Modo Archivo 211
 Modo B 113
 Modo Canción 178
 Modo de Grabar Cadena de Patrón 197
 Modo de Tocar Cadena de Patrón 197
 Modo Editar Cadena de Patrón 197
 Modo Editar Canción 90, 182
 Modo Editar Interpretación 63, 172
 Modo Editar Master 216
 Modo Editar Mezclar Canción 190
 Modo Editar Mezclar Patrón 93, 202
 Modo Editar Patrón 90, 198

Modo Editar Voz Mezclada 203
 Modo Editar Voz 153
 Modo Encender 206, 210
 Modo Gaurdar Voz Mezclada 204
 Modo Grabar Canción 179
 Modo Grabar Patrón 198
 Modo Guardar Interpretación 177
 Modo Guardar Master 218
 Modo Guardar Mezclar Canción 192
 Modo Guardar Mezclar Patrón 202
 Modo Guardar Voz 168
 Modo Interpretación 171
 Modo Master 122, 215
 Modo Mesa 28
 Modo Mezclar Canción 189
 Modo Mezclar Patrón 202
 Modo Mezclar Voz 203
 Modo Patrón 196
 Modo Tecla 154
 Modo Tiempo 153
 Modo Tocar Canción 178
 Modo Tocar Interpretación 44, 171
 Modo Tocar Master 215
 Modo Tocar Voz 40, 151
 Modo Trabajo de Canción 90, 183
 Modo Trabajo de Interpretación 177
 Modo Trabajo de Mezclar Canción 192
 Modo Trabajo de Mezclar Patrón 202
 Modo Trabajo de Mezclar Voz 204
 Modo Trabajo de Patrón 90, 199
 Modo Trabajo de Utilidad 210
 Modo Trabajo de Voz 168
 Modo Trabajo Master 218
 Modo Utilidad 205
 Modo Voz 151
 Modo 153, 174, 215
 MODO 24
 ModoAsiganr 166
 Modulación 224
 Mono 225
 Mono/Poli 151, 153, 174, 191
 MSB Seleccionar Banco 224
 MTC 106
 MTR (Grabadora de Multi Pista) 106

N

Nivel Seco 175
 Nivel 162
 Nombrar 38
 Nombre de Canción 189
 Nombre de Frase 200
 NOMBRE 153, 172, 216
 NOTA 182, 216
 NOTE (Trabajo de informaión de Nota) 183, 199
 NOTE OFST (Compensacion de Nota) 178
 Note ON/Off (Encender/Apagar Tecla) 224
 NoteLimitH (Limite de Nota Alta) 174, 216
 NoteLimitL (Limite de Nota Bajo) 174, 216
 NRPN (Número de Parámetro No Registrado) 163
 NUEVO 211, 212
 Número de Cambio de Control 72

O

Obtener Frase de Canción 200
 OCT (Octava) 40, 151, 171, 215
 Octava 205, 216
 Onda cuadrada 163

Onda serrada 163
 Onda triangular 163
 Onda 156, 163
 Origen 70, 155
 OSC (Oscilador) 132, 158, 165
 Oscilador 155
 OUT CH (Canal de Salida) 178
 OUT SW (Interruptor de Salida) 196

P

Pantalla de Información 219
 Pantalla de Información 219
 Pantalla LCD 16
 Parar (FCH) 226
 Parte EQ 141
 PartSw (Interruptor de Parte) 171, 174, 180
 PartSwitch 171
 Paso 157
 PATRÓN (Trabajo de Patrón) 201
 Patrón Anexo 201
 Patrón 23, 73, 136
 PB (Flexibilidad de Tono) más Bajo 174
 PB (Flexibilidad de Tono) Superior 174
 PB Inferior (Rango Flexibilidad de Tono Inferior) 154
 PB Superior (Flexibilidad de Tono Superior) 154
 PEG (Generador deCubierta de Tono) 132, 159
 PEGAR 196
 Perilla 51, 56, 65, 96
 Perilla/Deslizador 216
 PF COPY (Copiar Interpretación) 192
 PgmChange (Cambiar Programa) 209
 PISTA (Trabajo de Pista) 188, 200
 Pista de Batería Dividida 188, 201
 PISTA 196
 PitchSens (Sensibilidad de Tono) 159
 PLANTILLA 190
 Plantilla 94, 157
 PMod (Profundidad de Modulación de Tono) 163
 Poli 225
 PoliAfterTouch (Polifónico Después de Toque) 182
 Polifónico Después de Toque 226
 Poner Frase en Canción 200
 Poner Pista en Arp 188, 201
 Porlifonia Máxima 134
 PORTA (Portamento) 1551, 153., 171, 172, 174, 191
 PortaMode (Modo Portamento) 151
 PortaSw (Interruptor Portamento) 151, 171
 PortaTime (Tiempo de Portamento) 151, 171
 Prefijar Banco 40
 Prefijar Frase 78
 PREFIJAR 217
 Profundidad de Efecto1 225
 Profundidad de Efecto3 225
 Profundidad EG 159, 161
 Profundidad FEG 176
 Profundidad 70, 155, 157
 Programa 33
 Programaciones de Fábrica 26
 Programaciones de Nota (Tecla) 37
 Programar Banco 209
 Programar Controlador 70
 PROGRAMAR NOMBRE 211, 212
 PROGRAMAR RÁPIDO 208

Proporción de Tiempo de Entrada	155
Proporción de Velocidad	155
PtnQuantize (Subdividir Patrón)	207
PtnTempoHold (Retener Tempo de Patrón)	207
Puerto MIDI	107, 223
Puerto Thru	108, 210
PUERTO	179
PureMaj (Puro mayor)	169
PureMin (Puro menor)	169

Q

Q (Característica de Frecuencia)	172
QntStrength (Fuerza de Subdivisión)	155
QntValue (Valor de Subdividir)	155

R

RB (Controlador de Listón)	173
RCV SW (Interruptor de Recepción)	176, 192
RcvBulk (Recibir Volumen)	209
RcvNoteOff (Apagar Recibir Nota)	59, 166
RecArp (Grabar Arpegio)	180
ReceiveCh (Canal de Recepción)	191
Reemplazar	138
Regresar Coros	142
Regresar Reverberancia	142
Rehacer	93
Reloj Cronometrador (F8H)	226
REMEZCLAR	197
REMOTO	209
RENOMBRAR	212
Resolución de Problemas	227
Resonancia	133, 160, 161, 176
Restablecer Encender Tecla	156, 163
Restablecer Todos los Controladores	225
Retener (Tiempo de Retener)	156
Retener	152, 154, 180, 208
Retener1	224
Retraso de Encender Tecla	158, 163
RETRASO	156
Reverberancia	140
RevSend (Envío de Reverberancia)	154, 166, 172, 175
RPN (Número de Parámetro Registrado)	225
LSB	225
RPN (Número de Parámetro Registrado)	225
MSB	225
RPN (Número de Parámetro Registrado)	183
Rueda de Flexibilidad de Tono	50
Rueda de Modulación	50

S

SACAR MONO Izquierda y Derecho	19
Salida Angosta	187
Salida de Desvanecer	157
Salida de Reloj	210
SALIDA DIGITAL	19

Sección	138
Secuenciador	136
Segmento	159, 160, 162
SELECT (Seleccionar Salida)	191
Sensibilidad Activa (FEH)	226
Señalador	181
SEQ (Secuenciador)	206
SeqCtrl (Control Secuenciador)	210
Sinc MIDI	210
Sincronización de Tempo de Retraso	158
Sincronizar Tempo	156
SMF (Filtro de MIDI Estándar)	100
Soltar (Soltar Nivel)	176
Soltar Tempo	224
Sostenido (Nivel de Sostenido)	176
Sostenuto	224
Subdividir	80, 179, 183, 198
SYNC (Sincronización)	210

T

TCH (Canal de Transmisión)	40, 151, 171
Teclado Mega Voz	130
Tecla Central	159, 160, 161, 162
Teclado	16
Tempo de Retraso	158
Tempo	152, 154, 180, 198
TG (Generador de Tono)	205
TGSwitch (Interruptor de Generador de Tono)	216
Tiempo de Acometida	224
Tiempo de Decadencia	225
Tiempo de Desvanecer	163
Tiempo de Entrada	181
Tiempo de Modificar Entrada	184
Tiempo de Portamento	224
Tiempo EG	159, 160, 162
Tiempo	153, 174
Tiempo de Paso	181
Tipo Afeitar	141
Tipo de Arpegio	145
Tipo de Coros	142
Tipo de Pico	141
Tipo de Reverberancia	152
Tipo Ins. A	142
Tipo Ins. B	142
TIPO	160
Tipo	80
Tipos de Archivo	211
Todas las Notas Apagadas	225
Todos los Sonidos Apagados	225
TONO	132, 159, 166
TONO	176, 191
TR LOOP (Ciclo de Pista)	179
TR SEL (Seleccionar Pista)	182
TR VCE (Voz de Pista)	196
TRANS (Transmitir)	218
Trans (Transponer)	178, 196
Trans	74
TransCh (Canal Transmitir)	216
TransmitCh (Canal de Transmisión)	173, 180, 206

Transponer	29, 185, 205, 216
TX SW (Interruptor Transmisor)	217
Type (Tipo de Grabación)	179, 198

U

Ubicación de Canción	92
UNIR	181
UnitMultiply (Multiplicar Unidad)	155
USB	18, 30, 107
USR	40

V

Vaiilot/Yng (Vailotti y Young)	169
Valor	157, 181
Variación	197
VCE ED (Editar Voz Mezclada)	189
VEL SENS (Profundidad de Sensibilidad de Velocidad)	162
VEL SENS (Sensibilidad de Velocidad)	159, 160
VELcROSSFADE (Desvanecer Cruce de Velocidad)	158
VelCurve (Curva de Velocidad)	205
VelLimit (Límite de Velocidad)	152, 180
VelLimiteH (Límite de Velocidad Alto)	174
VelLimitL (Límite de Velocidad Bajo)	174
VelMode (Modo Velocidad)	154
VELO OFST (Compensación de Velocidad)	178
Velocidad Aleatoria	156
Velocidad de Tempo	156
Velocidad Fijada	205
Velocidad	156, 163
VelSensDpt (Profundidad de Sensibilidad de Velocidad)	174
VelSensOfst (Compensación de Sensibilidad de Velocidad)	175
VIEW FLT (Filtro de Vista)	182
VoiceEl Pan (Balance de Elemento de Voz)	175
Volumen Master	226
Volumen Principal	224
Volumen	154, 172, 175, 180, 189, 205
Voz de Batería	41, 132
Voz de Frase	79
Voz GM	132
Voz Normal	40, 132
Voz	23, 129, 180

W

Wave No. (Número de Onda)	158
WaveCtgr (Categoría de Onda)	158
Werckmeister (Werckmeister)	169

Z

Zona	123
------	-----

Memo

Memo

Memo

Para detalles del producto, favor de contactar a su representante Yamaha más cercano o al distribuidor autorizado listado abajo.

NORTE AMÉRICA

CANADÁ

Yamaha Canadá Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethrope Ave., Buena Park, Calif.
90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRO Y SUDAMÉRICA

MÉXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez # 149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel.: 55-5804-0600

BRASIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-BOCINA, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMÁ Y OTROS PAÍSES LATINOS

PAÍSES AMERICANOS/

PAÍSES CARIBEÑOS

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPA

REINO UNIDO

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

ALEMANIA

Yamaha Music Central Europe GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

SUIZA/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Sucursal Suiza
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Suiza
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

POLONIA

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z.o.o. Oddział w Polsce
Ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland

Tel: 022-868-07-57

PAÍSES BAJOS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BÉLGICA/LUXEMBURGO

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sucursal Bélgica
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 – Brussels
Bélgica
Tel: 02-726 6032

FRANCIA

Yamaha Musique France,
Division Professionnelle
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel : 01-64-61-4000

ITALIA

Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

ESPAÑA/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel.: 91-577-7270

SUECIA

Yamaha Scandinavia AB
J.A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DINAMARCA

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

NORUEGA

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Naerigspark 1
N-1345
Osteras, Norway
Tel: 67 16 77 70

OTROS PAÍSES EUROPEOS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

ÁFRICA

Yamaha Corporation
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

Asia-Pacific Music Marketing Group

MEDIO ESTE

TURQUÍA/CHIPRE

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

OTROS PAÍSES

Yamaha Music Gulf FZE

LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O. Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

LAS PERSONAS DE LA REPÚBLICA CHINA Y OTROS PAÍSES ASIÁTICOS

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distribuidor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

COREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALASIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec. 2, Nan Jing E. Rd. Taipei
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

TAILANDIA

Siam Music Yamaha Co, Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTROS PAÍSES ASIÁTICOS

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANÍA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic.
3205, Australia
Tel: 3-699-2388

PAÍSES Y TERRITORIOS EN EL OCÉANO PACÍFICO

Yamaha Corporation,
International Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

CASA MATRIZ Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2441



Sitio Web de Yamaha (solo Inglés)

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

Librería Manual Yamaha

<http://www.yamaha.com.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

© 2005 Yamaha Corporation

WF68510 510MWCP58.2-01A0

Impreso en Japón

Este documento está impreso en papel libre de clorino (ECF) con tinta de soya.