

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

MOTIF XS6

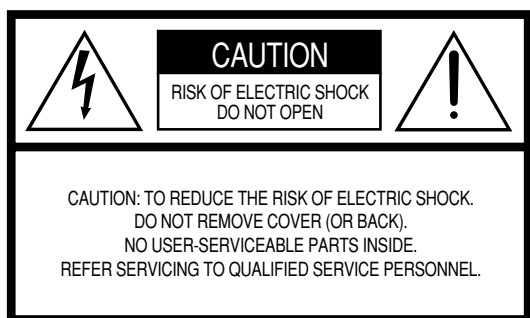
MOTIF XS7

MOTIF XS8

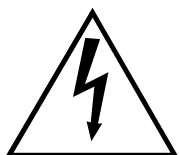
MOTIF XS

SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

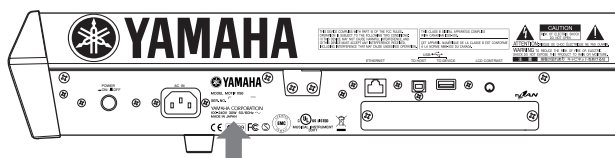
Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

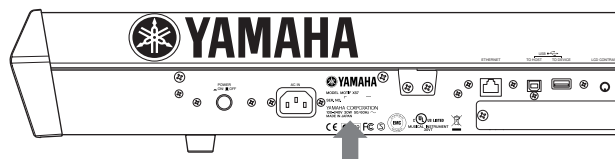
NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

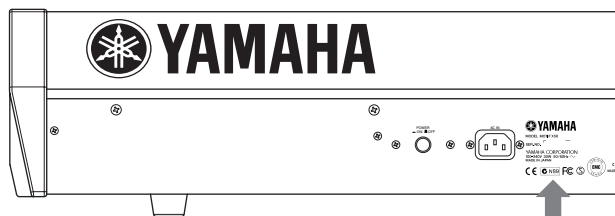
MOTIF XS6



MOTIF XS7



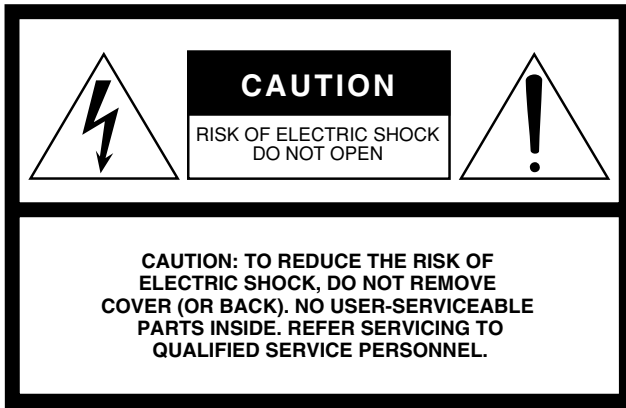
MOTIF XS8



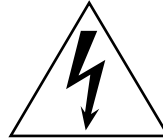
Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____



Explanation of Graphical Symbols



The lightning flash with arrowhead symbol within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

The above warning is located on the rear of the unit.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

- 1 Read these instructions.
- 2 Keep these instructions.
- 3 Heed all warnings.
- 4 Follow all instructions.
- 5 Do not use this apparatus near water.
- 6 Clean only with dry cloth.
- 7 Do not block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer’s instructions.
- 8 Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
- 9 Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
- 10 Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.
- 11 Only use attachments/accessories specified by the manufacturer.
- 12 Use only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
- 13 Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
- 14 Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.



WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS APPARATUS TO RAIN OR MOISTURE.

(98-6500)

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Guarde este manual en un lugar seguro para su referencia futura.



ADVERTENCIA

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/Cable de alimentación

- Utilice la tensión correcta para su instrumento. La tensión requerida se encuentra impresa en la placa identificatoria del instrumento.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente o límpielo siempre que sea necesario.
- Utilice únicamente el enchufe y cable de alimentación que se proporcionan con el equipo.
- No tienda el cable de corriente cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.
- Asegúrese de realizar la conexión a una toma adecuada y con una conexión a tierra de protección. Una conexión a tierra incorrecta podría ocasionar descargas eléctricas.

No abrir

- Este instrumento no incluye ninguna pieza que pueda ser reparada por el usuario. No trate de desarmar el instrumento ni de modificar de ninguna forma sus componentes internos.

Advertencia relativa al agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato.
- Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.

Advertencia relativa al fuego

- No coloque objetos encendidos como, por ejemplo, velas sobre la unidad porque podrían caerse y provocar un incendio.

Si observa cualquier anomalía

- Si el cable o el enchufe de corriente se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el instrumento inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio calificado de Yamaha.



ATENCIÓN

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/Cable de alimentación

- Conecte siempre el enchufe para accesorios de 3 contactos a una fuente de alimentación debidamente conectada a tierra (más información sobre la fuente de alimentación principal en la página 19.).
- Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- Desenchufe el cable de alimentación eléctrica de la toma de corriente cuando no vaya a utilizar el instrumento por períodos de tiempo prolongados y durante tormentas eléctricas.
- No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.

Ubicación

- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de aparatos de televisión, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles ni dispositivos eléctricos de cualquier otro tipo. De hacerlo así, el instrumento, aparato de TV o radio podría generar ruido.
- No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
- Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte todos los cables.
- Cuando instale el producto, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que está utilizando. Si se produjera algún problema o funcionamiento defectuoso, apague el interruptor de alimentación y desconecte el enchufe de la toma de pared. Incluso cuando el interruptor de alimentación está apagado, sigue llegando al instrumento un nivel mínimo de electricidad. Si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo. Asimismo, recuerde ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y subirlo gradualmente mientras ejecuta el instrumento, para establecer el nivel de escucha deseado.

Mantenimiento

- Para limpiar el instrumento, utilice una paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos.

Atención: manejo

- No meta los dedos ni la mano en ningún hueco del instrumento.
- Nunca introduzca ni deje caer papeles ni objetos metálicos o de cualquier otro tipo en los huecos del panel o del teclado. Si esto sucede, desconecte de inmediato la alimentación y desenchufe el cable de alimentación de la toma de CA. Seguidamente, pida al personal de asistencia de Yamaha que revise el instrumento.
- Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden descolorar el panel o el teclado.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, conmutadores o conectores del teclado.
- No utilice el instrumento, el dispositivo o los auriculares con volumen alto o incómodo durante un periodo prolongado, ya que podría provocar una pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

Guardar datos

Guardar datos y realizar copias de seguridad

- Los datos de la memoria DRAM (consulte la página 79) se pierden al apagar el instrumento. Almacene los datos en una memoria Flash ROM, en un dispositivo de almacenamiento USB o en un dispositivo externo, como un ordenador.

Los datos memorizados en la Flash ROM se pueden perder debido a un funcionamiento u operación incorrectos. Almacene los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB o en un dispositivo externo, como un ordenador.

- No intente nunca apagar el instrumento mientras se están copiando datos en la Flash ROM (mientras aparece el mensaje "Executing..." [Ejecutando...] o "Please keep power on" [No apague el instrumento]). Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos del usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Eso quiere decir que el sintetizador podría no ponerse en marcha correctamente, incluso al encenderlo la próxima vez.

Copia de seguridad del dispositivo de almacenamiento USB o un dispositivo externo

- Como medida de protección contra la pérdida de datos causada por el deterioro de los dispositivos, es aconsejable guardar los datos importantes en dos dispositivos de almacenamiento USB/dispositivos externos.

Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al instrumento, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.

Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

Acerca de la versión del firmware más reciente

De vez en cuando, Yamaha puede actualizar el firmware del producto y el software complementario sin avisar con el fin de mejorarlo. Se recomienda que revise nuestro sitio Web por si hubiera versiones posteriores y actualice su firmware de MOTIF XS o el software complementario.

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

Tenga en cuenta que las explicaciones de este manual se refieren a la versión del firmware utilizada en el momento de su redacción.

Para obtener información detallada acerca de las funciones adicionales de las versiones posteriores, consulte el sitio Web anterior.

Introducción

Le damos la enhorabuena y las gracias por haber realizado la compra del sintetizador de producción musical Yamaha MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8.

Acaba de adquirir el sintetizador más potente, con mejor sonido y más versátil del mundo, y sin duda el instrumento de producción musical más completo. Nos hemos esforzado para incluir en un solo instrumento toda nuestra tecnología en sintetizadores y todos nuestros conocimientos en producción musical. Y lo hemos conseguido. El nuevo MOTIF XS no sólo le ofrece los sonidos y ritmos más actuales y mejores, así como la posibilidad de crear los suyos propios, sino que también le proporciona herramientas eficaces y fáciles de usar para interpretar, combinar y controlar estos sonidos y ritmos dinámicos en tiempo real durante su interpretación. Lea detenidamente este manual. Contiene información importante que le permitirá sacar el máximo provecho de este magnífico instrumento. ¡Empiece ya a disfrutarlo!

Cómo utilizar el manual

La documentación de MOTIF XS está compuesta por los siguientes folletos.

■ Manual de instrucciones (este libro)

Guía de inicio (página 19)

Este seminario le permite realizar un recorrido a través de las diversas funciones del instrumento y le proporciona numerosos ejemplos prácticos sobre la interpretación y la utilización del mismo.

Utilizar un ordenador (página 43)

En esta sección le mostraremos cómo configurar el instrumento para trabajar con un ordenador (a través de USB o mLAN) y cómo utilizar el instrumento con programas de software como MOTIF XS Editor y Cubase.

Sección básica

- Estructura básica (página 54)
En esta sección se describen con detalle todas las funciones y características principales del instrumento, y cómo se interrelacionan entre ellas.
- Funcionamiento básico (página 81)
En esta sección se presentan las convenciones de funcionamiento básico de este instrumento, como la edición de valores y el cambio de ajustes.
- Conexiones (página 83)
En esta sección se describe cómo se conecta MOTIF XS a varios dispositivos externos como instrumentos MIDI, ordenadores o dispositivos de almacenamiento USB.

Referencia (página 88)

Se trata de la enciclopedia de MOTIF XS. En esta sección se explican con detalle todos los parámetros, ajustes, funciones, características, modos y operaciones.

Apéndice (página 286)

En esta sección encontrará información pormenorizada acerca del instrumento, incluyendo las especificaciones y los mensajes de alerta, así como instrucciones para realizar la instalación de equipos opcionales (por ejemplo, los módulos DIMM y la interfaz mLAN16E2).

• Resolución de problemas (página 288)

Consulte esta sección antes de llamar a su proveedor o centro de asistencia de Yamaha, en caso de que el instrumento no funcione como debiera o si se producen problemas con el sonido o el funcionamiento. En esta sección se describen los problemas más comunes y sus soluciones de una forma simple y fácil de entender.

■ Lista de datos (folleto “Data List” que se suministra por separado)

Contiene varias listas importantes como la lista de voces, la lista de formas de onda, la lista de efectos, el formato de datos MIDI y el gráfico de implementación MIDI.

■ Lista de datos 2 (documentación en línea “Data List” 2 que se suministra por separado)

Contiene varias listas como la lista de interpretaciones, la lista de programas Master, la lista de plantillas de mezclas, la lista de tipos de arpeggios y la lista de funciones de control remoto. Esta documentación especial, disponible en línea, se puede descargar desde el sitio Web Manual Library (biblioteca de manuales).

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Accesorios

Cable de alimentación de CA

Manual de Instrucciones (este libro)

Lista de datos

Disco x 1 (incluye software DAW)*

* Para obtener información, consulte la página 305.

AVISO ESPECIAL

- El contenido de este manual de instrucciones y los derechos de autor son propiedad exclusiva de Yamaha Corporation.
- Las ilustraciones y las capturas de pantalla LCD contenidas en este manual de instrucciones tienen fines meramente informativos y pueden diferir ligeramente de las que aparecen en su instrumento.
- Este producto incluye programas informáticos y contenido cuyos derechos de autor son propiedad de Yamaha o de terceros que han otorgado a Yamaha licencia para su uso. Este material protegido por derechos de autor incluye, entre otro, el software informático completo, archivos de estilos, archivos MIDI, datos WAVE, partituras y grabaciones de sonido. La legislación vigente prohíbe la utilización no autorizada de estos programas y contenido para otros fines que no sean el uso personal por parte del comprador. Cualquier infracción de los derechos de autor podría dar lugar a acciones legales. NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.
- Este dispositivo puede utilizar varios tipos y formatos de datos musicales, y optimizarlos previamente en el formato adecuado para utilizarlos con el

dispositivo. Por ello, es posible que este dispositivo no reproduzca los datos tal y como pretendían originalmente sus productores o compositores.

- Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles en el mercado, incluidos, entre otros, los datos MIDI y de audio, excepto los que sean para uso personal del comprador.
- Windows es una marca registrada de Microsoft® Corporation.
- Apple y Macintosh son marcas comerciales de Apple Computer, Inc., en Estados Unidos y en otros países.
- Steinberg y Cubase son marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH.
- ETHERNET es una marca registrada de Xerox Corporation.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual de instrucciones son marcas comerciales o registradas de sus respectivas compañías.

Características principales

■ Teclado sensible y expresivo (página 12)

MOTIF XS6 está equipado con un teclado de 61 teclas, mientras que MOTIF XS7 tiene un teclado de alta calidad FSX con 76 teclas y MOTIF XS8 tiene un teclado BH (Balanced Hammer, con efecto de martillo balanceado) de alta calidad con 88 teclas. Todos están equipados con una función de respuesta de pulsación (tanto inicial como posterior). Esta función permite modificar el sonido de forma expresiva de varias maneras: la pulsación inicial según la intensidad con la que se toquen las teclas y la pulsación posterior según la fuerza con la que se mantengan pulsadas.

■ Amplia variedad de voces y función Category Search (búsqueda de categorías) (página 24)

MOTIF XS incluye una amplia y variada gama de voces realistas y dinámicas. Utilice la función Category Search para acceder rápidamente a las voces deseadas según el tipo de instrumento.

■ Ocho elementos para cada voz (página 56)

Cada voz normal puede incluir hasta ocho elementos de sonido independientes, lo que permite conseguir voces de mayor complejidad y con texturas más ricas. Estos elementos también se pueden controlar en tiempo real utilizando los mandos deslizantes de los paneles, los botones [ASSIGNABLE FUNCTION] (función asignable) o según la forma de tocar el teclado. También se incluyen voces Mega especiales que le permiten recrear instrumentos acústicos por medio de unos extraordinarios sonidos de interpretación.

■ La potente característica Arpeggio (arpeggio) con cuatro tipos diferentes (páginas 24 y 62)

El arpeggio reproduce de forma automática una variedad de frases secuenciadas en respuesta a las teclas que se tocan. Esta función es especialmente eficaz para voces de percusión, ya que le permite activar patrones de ritmos al pulsar una tecla, lo que le proporciona una inspiración inmediata para crear e interpretar canciones. Con las voces normales, la función Arpeggio cambia las armonías según los acordes que se toquen, lo que sirve de ayuda al componer o interpretar. Se pueden programar hasta cuatro arpeggios simultáneamente y que tengan, por supuesto, una perfecta sincronización. Las funciones Velocity control (control de velocidad), Accent Phrase (frases acentuadas) y Random SFX (efectos aleatorios), así como los ocho potenciómetros del panel, le permiten controlar la reproducción de arpeggios en tiempo real de una forma más expresiva.

■ El modo Performance (interpretación) incluye hasta cuatro voces (página 28)

El modo Performance le permite utilizar cuatro voces diferentes conjuntamente, ya sea por capas o en un teclado dividido. Además, MOTIF XS le ofrece un control completo sobre la interpretación en tiempo real mientras toca, seleccionando rápidamente partes, activando o desactivando partes, activando o desactivando reproducciones de arpeggios, etcétera. Además, con este modo puede grabar su interpretación directamente en las pistas de la canción o del patrón pulsando el botón [REC] (Grabación).

■ Secuenciador de muestreo integrado que combina perfectamente grabaciones de audio y de MIDI (páginas 39, 161 y 242)

MOTIF XS permite realizar grabaciones completas de muestras e incluye funciones de edición, además de una memoria de muestras (con módulos DIMM opcionales). La extensa compatibilidad con diversos tipos de datos le permite reproducir archivos AIFF y WAV, así como datos de muestras y de programas o voces de otros muestreadores conocidos, como los de la serie A de Yamaha.

La flexibilidad es aún mayor gracias a la extraordinaria característica Slice (troceador), con la que podrá trocear ritmos y "riffs" de forma automática en sus tiempos y notas independientes. Esto le permite manipular las partes que componen los bucles de las muestras como si fueran datos MIDI, así como modificar fácilmente el tempo e, incluso, la sensación rítmica, sin que se vea afectado el tono o la calidad del sonido.

■ Loop Remix (remezcla de bucles) (página 175)

Esta característica divide los datos (muestras de audio y datos de secuencias MIDI) de una pista específica en notas de diversas duraciones y, de forma aleatoria, reorganiza una parte de los datos para crear variaciones completamente nuevas.

■ Amplio procesamiento de efectos (página 68)

MOTIF XS proporciona una gran variedad de opciones de procesamiento de señales, incluidos los efectos independientes Reverb (reverberación) y Chorus (coros), un efecto principal general, una compresión multibanda, un ecualizador principal de cinco bandas y un conjunto de ocho efectos de inserción independientes. Este último incluye una gran cantidad de efectos, además de una característica Vocoder especial.

■ Ocho potenciómetros y ocho mandos deslizantes (páginas 26, 34, 90 y 136)

Este control completo en tiempo real con ocho potenciómetros y ocho mandos deslizantes le permite modificar la voz en tiempo real, ajustar la mezcla de la canción o el patrón, y controlar aplicaciones DAW (como Cubase) desde un ordenador.

■ Modo Pattern (patrón) para crear una canción (página 208)

Las funciones del modo Pattern le permiten trabajar con diferentes secciones rítmicas y riffs como elementos independientes. De esta forma, podrá combinarlos de forma fácil e intuitiva en tiempo real para crear pistas rítmicas completas. Puede combinar las secciones creadas en cadenas de patrones, que pueden a su vez convertirse fácilmente en datos de canciones.

■ Song Scene (escena de canciones) y Mixing Voice (voz de mezcla) para crear una canción (páginas 179 y 230)

Song Scene es otra eficaz herramienta que le permite capturar "instantáneas" de la configuración de las pistas del secuenciador (por ejemplo, el efecto panorámico, el volumen, el silenciamiento de las pistas, etc.). De esta forma, durante la reproducción o la grabación, puede saltar simplemente de una escena a otra para realizar cambios de forma inmediata y flexible. Además de crear voces de usuario en el modo Voice, puede crear voces de mezcla especiales para canciones y patrones, personalizando las voces específicamente para sus grabaciones de canciones o patrones.

■ Modo Master (maestro) para actuaciones en directo (página 251)

El modo Master le permite utilizar el instrumento MOTIF XS como un controlador de teclado principal (con zonas independientes), así como cambiar fácilmente la configuración del instrumento para tocar en modo Voice (voz) o Performance, o Song o Pattern con las aplicaciones en directo.

■ Equipado con varios conectores (páginas 16, 17 y 18)

El panel posterior, completamente equipado con conexiones de entrada y salida, proporciona la máxima flexibilidad como interfaz. Incluye tomas de salida Assignable Outputs, tomas de entrada A/D Inputs, salida digital, MIDI, Ethernet, mLAN (estándar en el modelo MOTIF XS8 y disponible de forma opcional en el modelo MOTIF XS6/7) y dos conectores USB.

■ Conectividad con el ordenador (página 43)

Gracias a este paquete completo de conectores (Ethernet, mLAN y USB TO HOST), será realmente fácil establecer la conexión entre los ordenadores y sus aplicaciones favoritas. En concreto, la nueva conexión Ethernet permite una transferencia más rápida de los archivos de MOTIF XS a y desde un ordenador en una misma red.

■ Quick Setup (configuración rápida) para utilizar un ordenador (página 270)

Esta función le permite volver a configurar de forma inmediata MOTIF XS para trabajar con aplicaciones del ordenador o secuenciador, activando preajustes especialmente programados.

■ Software Editor para MOTIF XS (página 50)

El instrumento también es compatible con MOTIF XS Editor. Este programa es una aplicación de edición completa y de fácil uso que le permite editar (a través de una conexión USB) las configuraciones y las voces de mezclas que se vayan a utilizar en la reproducción de canciones y patrones. MOTIF XS Editor se puede descargar de forma gratuita en el sitio Web de Yamaha.

■ Integración con Cubase (página 49)

MOTIF XS está especialmente diseñado para integrarse con la aplicación totalmente equipada DAW Cubase de Steinberg, con lo que dispone de un sistema de producción musical todo en uno, en el que software y el hardware están integrados completamente.

Contenido

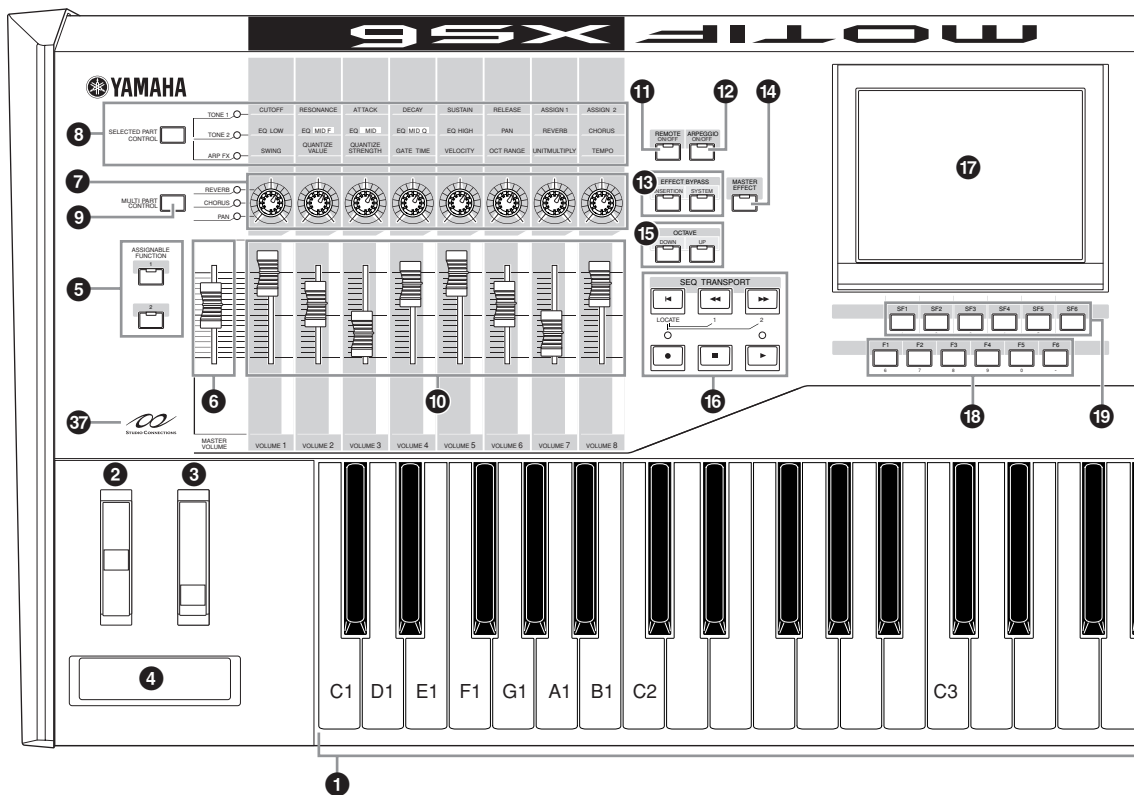
Introducción	6
Cómo utilizar el manual	6
Accesorios	6
Características principales.....	7
Controles y conectores.....	10
Panel frontal	10
Panel posterior	16
Guía de inicio	19
Paso 1: Configuración.....	19
Fuente de alimentación	19
Conectar altavoces o auriculares	19
Encender el instrumento	19
Ajustar el sonido y el contraste de la pantalla	20
Reproducir los sonidos	20
Seleccionar y reproducir sonidos	20
Modos	20
Escuchar la canción de demostración	21
Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica	22
Paso 2: Seleccionar y reproducir una voz	23
Seleccionar una voz	23
Indicaciones acerca del modo Voice Play	23
Seleccionar una voz de percusión.....	23
Utilizar la función Category Search (búsqueda de categorías).....	24
Reproducir el arpeggio	24
Cambiar el tipo de arpeggio	25
Utilizar los controladores.....	25
Utilizar los potenciómetros.....	26
Ajustar el tono con el de otros instrumentos.....	27
Transpose (transposición)	27
Paso 3: Seleccionar y reproducir una interpretación	28
Seleccionar una interpretación	28
Indicaciones acerca del modo Performance Play	28
Asignar voces a partes de una interpretación	28
Crear una interpretación mediante la combinación de voces	29
Cambiar los ajustes de la función Arpeggio para cada parte	30
Utilizar controladores y potenciómetros.....	31
Grabar su interpretación	31
Paso 4: Crear su propia canción.....	33
Terminología.....	33
Reproducción de canciones	33
Preparar la grabación en tiempo real	34
Inicie la grabación.....	35
Corregir notas incorrectas.....	35
Crear un ritmo de swing con Play Effect.....	36
Almacenar la canción creada	36
Almacenar datos de canciones en un dispositivo de almacenamiento USB	36
Paso 5: Crear un patrón	37
Estructura de un patrón	37
Escuchar patrones de demostración.....	37
Ver la pantalla Patch del patrón de demostración.....	38
Ver la pantalla Mixing (mezcla) del patrón de demostración	38
Crear un patrón con la función Arpeggio	39
Crear un patrón con audio: muestreo	39
Memorizar el patrón y almacenar la muestra.....	42

Utilizar un ordenador	43
Conectar a un ordenador	43
Crear una canción con el ordenador	47
Integración entre los editores de Yamaha y Cubase.....	49
Controlar una aplicación DAW en el ordenador desde MOTIF XS	51
Sección básica	54
Estructura básica	54
Estructura de los modos	54
Los siete bloques funcionales	55
Bloque generador de tonos	56
Bloque de muestreo.....	59
Bloque de entrada de audio.....	59
Bloque secuenciador	59
Bloque de arpegios	62
Bloque de controladores	67
Bloque de efectos.....	68
Acerca de MIDI.....	76
Memoria interna	79
Funcionamiento básico	81
Conexiones	83
Conectar instrumentos MIDI externos	83
Conectar el instrumento a un MTR (grabador multipista).....	84
Utilizar dispositivos de almacenamiento USB	85
Conexión de red	86
Referencia	88
Tocar el teclado en el modo Voice Play	88
Editar voces normales	96
Editar voces de percusión	127
Voice Job: funciones prácticas	133
Tocar en el modo Performance	135
Editar una interpretación	141
Trabajo de interpretación: funciones útiles	159
Crear una voz o interpretación con la función Sampling	161
Reproducción de canciones	178
Grabación de canciones	186
Editar eventos MIDI (Song Edit)	192
Trabajo de canción	195
Reproducción de patrones	208
Grabación de patrones	218
Editar eventos MIDI (Pattern Edit)	220
Trabajos de patrón	222
Ajustes del generador de tonos multitímbrico para reproducción de canciones o patrones (modo Mixing)	229
Grabar audio en una canción o patrón (modo Sampling)	242
Uso como teclado maestro (modo Master)	251
Ajustes del sistema (modo Utility, etc.)	259
Gestión de archivos (modo File)	272
Apéndice	286
Mensajes de pantalla	286
Solución de problemas	288
Instalar hardware opcional	293
Especificaciones	297
Índice	299
Acerca del disco complementario	305

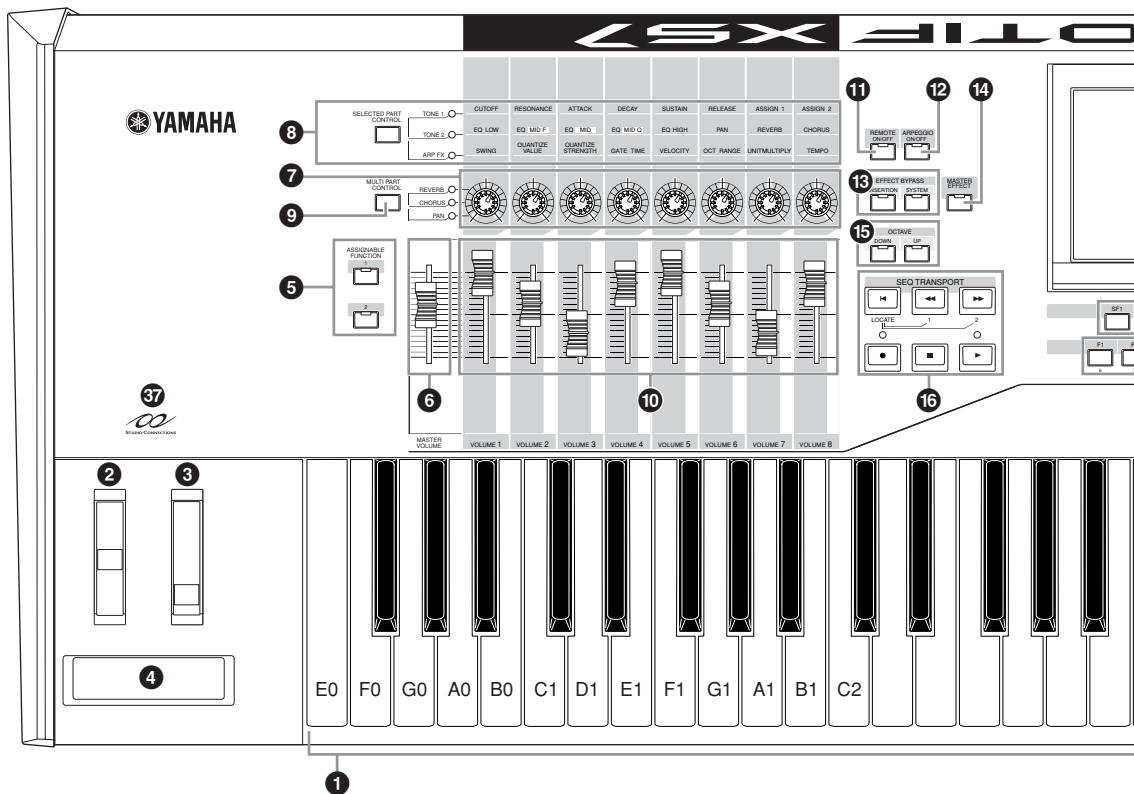
Controles y conectores

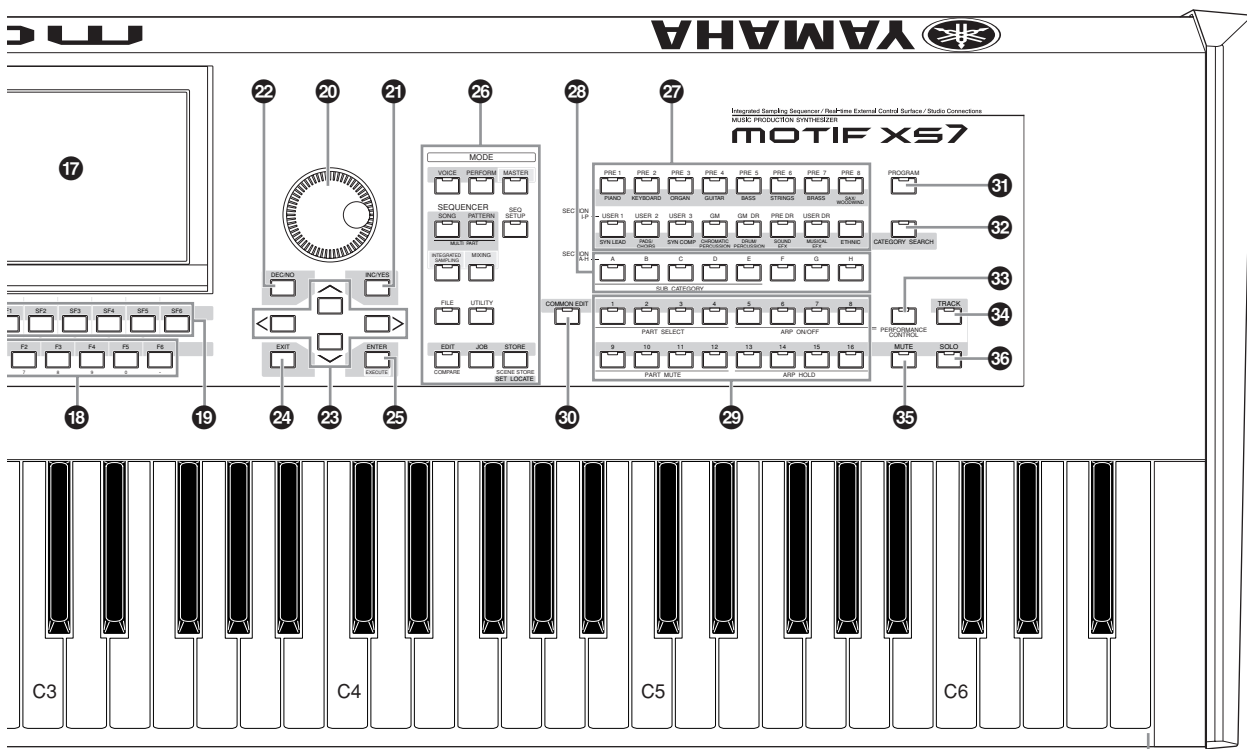
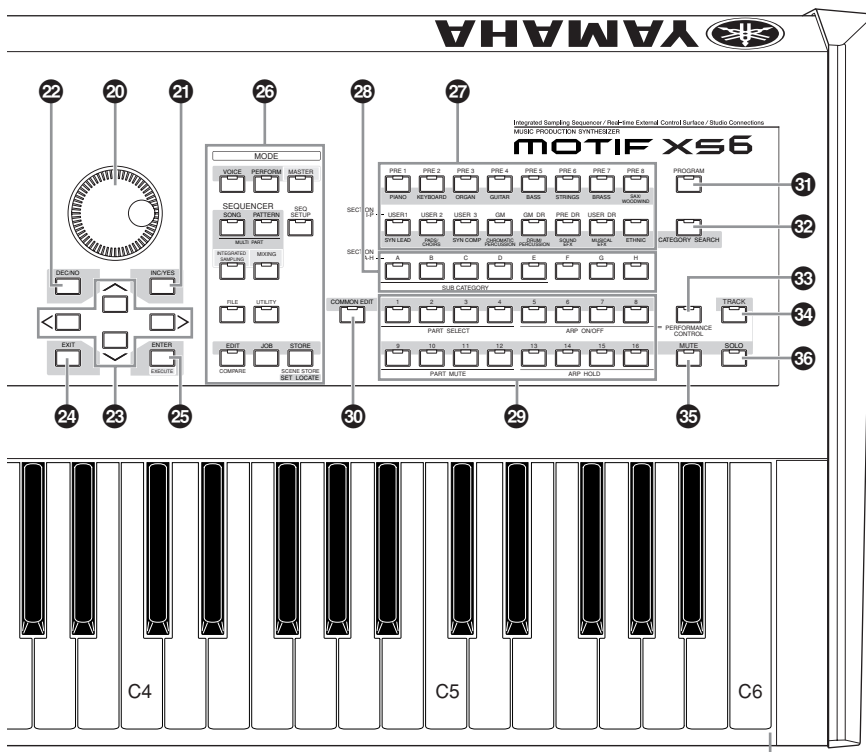
Panel frontal

MOTIF XS6

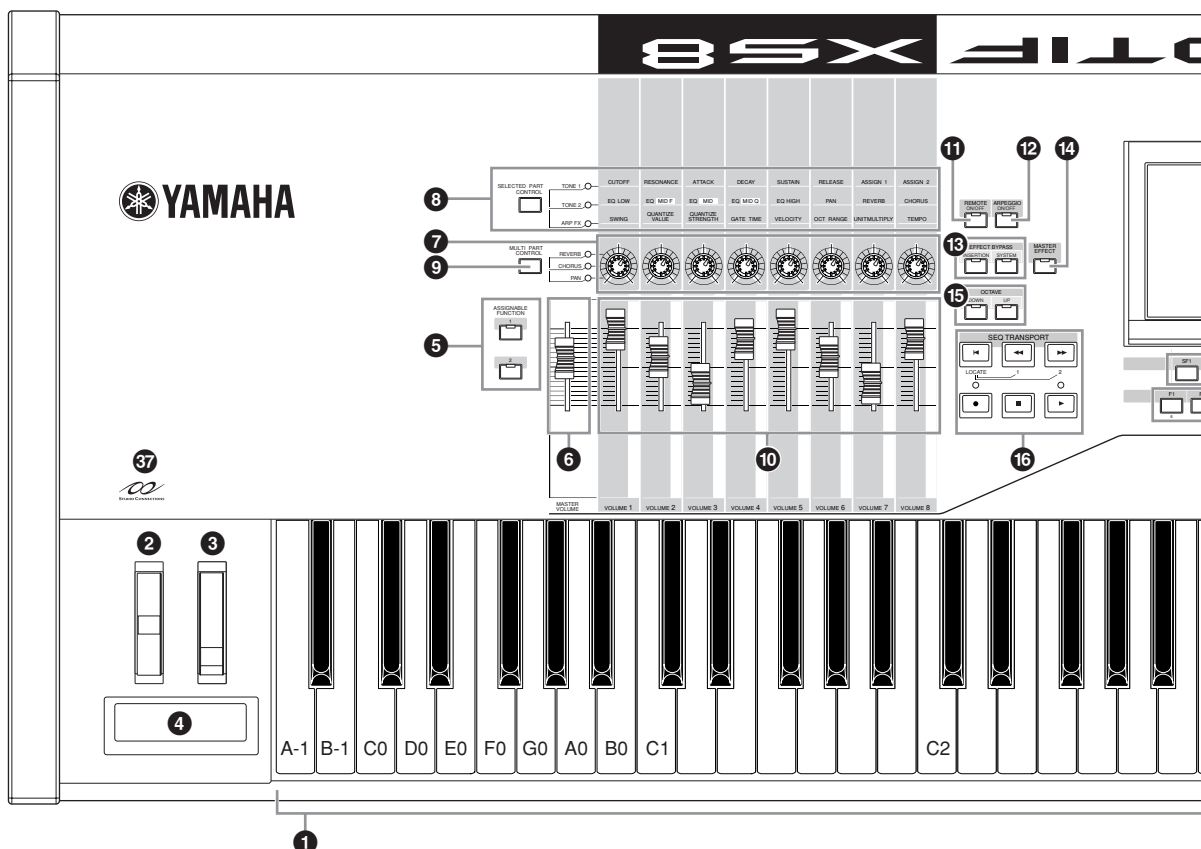


MOTIF XS7





MOTIF XS8



1 Teclado

MOTIF XS6 dispone de un teclado de 61 teclas, mientras que MOTIF XS7 tiene 76 teclas y MOTIF XS8 tiene 88 teclas. Todos están equipados con una función de respuesta de pulsación (tanto inicial como posterior). Con la pulsación inicial, el instrumento detecta la intensidad con la que se tocan las teclas y la utiliza para influir en el sonido de distintas formas, en función de la voz seleccionada. Con la pulsación posterior, el instrumento detecta la fuerza que se aplica a las teclas al tocarlas y la utiliza para influir en el sonido de distintas formas, en función de la voz seleccionada. Además, es posible asignar una serie de funciones combinadas a la pulsación posterior de cada voz (página 104).

2 Rueda de inflexión de tono (página 67)

Controla el efecto de inflexión de tono. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

3 Rueda de modulación (página 67)

Controla el efecto de modulación. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

4 Controlador de cinta (página 67)

Este controlador es sensible a las pulsaciones, y para controlarlo hay que pasar el dedo ligeramente por encima de forma lateral. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

5 Botones ASSIGNABLE FUNCTION (página 67)

Según el ajuste del modo XA (modo Expanded Articulation o articulación ampliada) en el modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz), puede llamar al elemento concreto de la voz seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante su interpretación con el teclado.

Además, a estos botones se les pueden asignar otras funciones.

6 MASTER VOLUME (página 20)

Mueva el mando deslizante hacia arriba para aumentar el nivel de salida de las clavijas OUTPUT L/R (salida derecha/izquierda) y PHONES (auriculares).

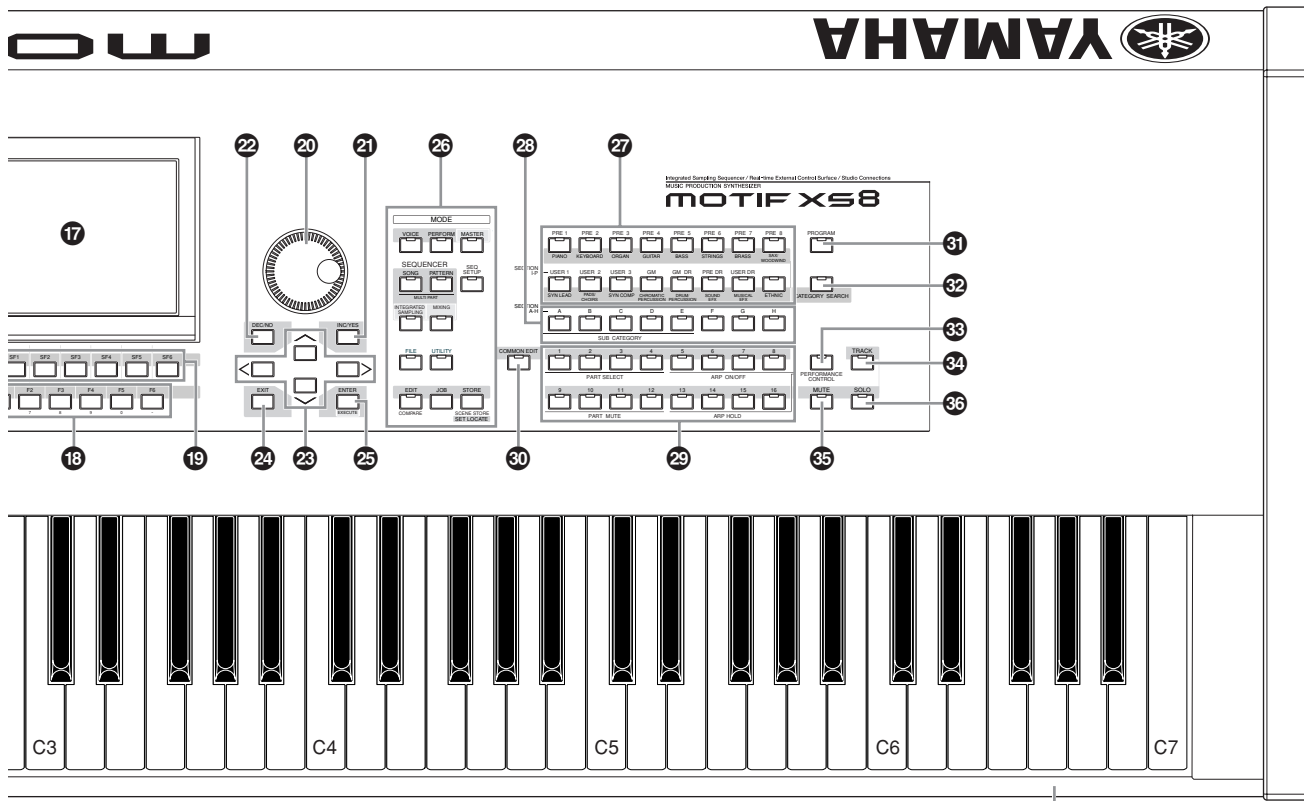
7 Potenciómetros (páginas 26, 31, 89, 136, 181 y 252)

Estos ocho potenciómetros, extremadamente versátiles, permiten ajustar diversos aspectos o parámetros de la voz actual. Use los botones [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) o [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes) para cambiar las funciones asignadas a los potenciómetros.

8 Botón [SELECTED PART CONTROL] (páginas 26, 64, 89, 136, 181 y 252)

Al pulsar este botón se cambian las funciones asignadas a los ocho potenciómetros. El indicador luminoso situado junto a los parámetros activos se encenderá. En el modo Voice (voz) una función de cada potenciómetro se aplica a la voz actual mientras que en los modos Performance (interpretación), Song (canción) o Pattern (patrón) se aplica únicamente a la parte seleccionada (o a todas las partes según el ajuste).

NOTA Observe que las funciones asignadas a los potenciómetros denominados "ASSIGN1" (asignación 1) y "ASSIGN2" (asignación 2) con el indicador luminoso de TONE 1 (tono 1) encendido siempre se aplican a todas las partes en el modo Performance y a la parte especificada en el modo Song/Pattern.



9 Botón [MULTI PART CONTROL] (páginas 136 y 180)

Al pulsar este botón se cambian las funciones asignadas a los ocho potenciómetros en los modos Performance. Song o Pattern. El indicador luminoso situado junto a los parámetros activos se encenderá. En el modo Performance, los cuatro potenciómetros del extremo izquierdo corresponden a las partes 1 a 4. En los modos Song o Pattern, todos los potenciómetros corresponden a las partes 1 a 8 ó 9 a 16 (según la parte seleccionada).

10 Mandos deslizantes de control

Estos mandos deslizantes controlan el volumen del sonido de diferentes formas según el modo seleccionado:

- Modo Voice (voz): volumen de los ocho elementos (página 91)
- Modo Performance: volumen de las cuatro partes (página 137)
- Modos Song o Pattern: volumen de las ocho partes, incluida la actual (página 180)
- Modo Master (maestro): volumen (página 252) o número de Control Change (cambio de control) (página 257) de las ocho zonas

NOTA Si todos los mandos deslizantes de control se ajustan al mínimo, puede que no escuche ningún sonido del instrumento, incluso aunque toque al teclado o reproduzca una canción o patrón. En ese caso, suba todos los mandos deslizantes al nivel adecuado.

NOTA El mando deslizante MASTER VOLUME (volumen principal) ajusta el nivel de salida de audio del instrumento. Por otro lado, el mando deslizante de control ajusta el volumen del elemento de la voz o la parte de la interpretación, canción o patrón como un parámetro. Por tanto, los valores ajustados a través de los mandos deslizantes de control se pueden memorizar en forma de datos de voz, interpretación, canción o patrón.

11 Botón [REMOTE ON/OFF] (página 52)

El modo Remote (remoto) le permite controlar el software del secuenciador del ordenador desde los controles del panel del instrumento. Active el botón [ON/OFF] (activado/desactivado) para seleccionar el modo Remote.

12 Botón [ARPEGGIO ON/OFF] (páginas 65, 101 y 135)

Pulse este botón para habilitar o deshabilitar la reproducción del arpeggio de cada voz, interpretación, canción o patrón. Sin embargo, si el selector de arpeggio de la parte seleccionada está desactivado en los modos Performance, Song o Pattern, pulsar este botón no tendrá ningún efecto.

13 Botones EFFECT BYPASS (página 260)

El extenso bloque de efectos del instrumento proporciona efectos de inserción (ocho conjuntos, cada uno de los cuales contiene dos unidades de efectos), efectos de sistema (reverberación y coro) y efectos principales. Los efectos se pueden aplicar a las voces tocadas en el teclado y a la reproducción de canciones o patrones. Cuando el indicador luminoso del botón [INSERTION] (inserción) o [SYSTEM] (sistema) se enciende, el efecto correspondiente está desactivado (u omitido).

NOTA Cuando la casilla Reverb/Chorus (reverberación o coro) está ajustada en la pantalla [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass, el efecto de reverberación o coro se mantiene (no se omite) ni siquiera si activa el botón [SYSTEM].

14 Botón [MASTER EFFECT] (páginas 146 y 264)

Cuando se pulsa este botón (el indicador luminoso se enciende), el efecto principal se aplica a todo el sonido de este instrumento. Además, para tener acceso a la pantalla del ajuste Master Effect (efecto principal), mantenga pulsado el botón [MASTER EFFECT] durante uno o dos segundos.

15 Botones OCTAVE [UP] y [DOWN] (páginas 91, 92, 138, 251 y 260)

Use estos botones para cambiar el intervalo de notas del teclado. Para restaurar el ajuste normal de las octavas, pulse ambos botones simultáneamente.

16 Botones SEQ TRANSPORT (páginas 21, 178 y 208)

Estos botones controlan la grabación y reproducción de los datos de la secuencia de la canción o el patrón.

[⏮] Botón (Principio)

Vuelve en seguida al principio de la canción o patrón actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).

[⏪] Botón (Retrosceso)

Pulse brevemente este botón para retroceder un compás a la vez, o manténgalo pulsado para rebobinar continuamente.

[⏩] Botón (Avance)

Pulse brevemente este botón para avanzar un compás a la vez, o manténgalo pulsado para avanzar rápidamente de forma continua.

[●] Botón (Grabación)

Pulse este botón para habilitar la grabación (frase de canción o patrón). (Se ilumina el indicador).

[■] Botón (Detención)

Pulse este botón para detener la grabación o reproducción.

[▶] Botón (Reproducción)

Pulse para comenzar la reproducción desde el tiempo actual en la canción o patrón. Durante la grabación o reproducción, el indicador parpadea en el tiempo actual.

17 Pantalla LCD

La gran LCD retroiluminada presenta los parámetros y valores relacionados con la operación o el modo seleccionado en un momento dado.

18 Botones [F1] – [F6] (función) (página 81)

Estos botones situados debajo de la pantalla LCD abren las funciones correspondientes que se indican en la pantalla.

19 Botones [SF1] – [SF5] (función secundaria) (página 81)

Estos botones situados debajo de la pantalla LCD abren las funciones secundarias correspondientes que se indican en la pantalla. Estos botones también se pueden usar para llamar al tipo de arpegio en algunas pantallas de los modos Play (reproducción), Edit (Edición) y Record (grabación). Estos botones también se pueden usar como botones Scene (escena) (páginas 179, 182, 209 y 211) en los modos Song Play, Song Record, Pattern Play o Pattern Record (reproducción de canción, grabación de canción, reproducción de patrón o grabación de patrón, respectivamente).

20 Dial de datos (página 81)

Sirve para editar el parámetro seleccionado en un momento dado. Para aumentar el valor, gire el dial hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj); para disminuirlo, gírelo a la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un amplio intervalo de valores, puede cambiar el valor en franjas más amplias girando el dial rápidamente.

21 Botón [INC/YES] (página 81)

Sirve para aumentar el valor del parámetro seleccionado en un momento dado. También se utiliza para ejecutar una operación de trabajo o memorización.

22 Botón [DEC/NO] (página 81)

Sirve para disminuir el valor del parámetro seleccionado en un momento dado. También se utiliza para cancelar una operación de trabajo o memorización.

NOTA Los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no) también se utilizan para desplazarse rápidamente por los valores de parámetro en saltos de 10 unidades, especialmente aquellos con grandes intervalos. Basta con mantener pulsado uno de los botones (de la dirección que desea saltar) al tiempo que pulsa el otro. Por ejemplo, para saltar en dirección positiva, mantenga pulsado el botón [INC/YES] y pulse [DEC/NO].

23 Botones de cursor (página 81)

Los botones de cursor desplazan el “cursor” por la pantalla LCD, resaltando y seleccionando los diversos parámetros.

24 Botón [EXIT] (página 55)

Los menús y las pantallas de MOTIF XS están organizados con arreglo a una estructura jerárquica. Pulse este botón para salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía.

25 Botón [ENTER]

Use este botón para especificar un número al seleccionar una memoria, banco de voces o interpretación. También puede usarlo para ejecutar una operación de trabajo o memorización.

26 Botones MODE (página 55)

Estos botones seleccionan los modos de funcionamiento de MOTIF XS (por ejemplo, el modo Voice).

27 Botones de banco (páginas 23 y 88)

Cada botón selecciona un banco de voces o interpretaciones. Cuando se activa el botón [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categoría), estos botones se utilizan para seleccionar la categoría principal (impresa debajo de cada botón). Cuando el botón [TRACK] (pista) se activa en el modo Pattern, estos botones inferiores se usan para seleccionar la sección deseada de I – P.

28 Botones de grupo [A] – [H] (páginas 23 y 88)

Cada botón selecciona un grupo de voces o interpretaciones. Cuando se activa el botón [CATEGORY SEARCH], estos botones se utilizan para seleccionar la categoría secundaria. Cuando el botón [TRACK] se activa en el modo Pattern, estos botones se usan para seleccionar la sección deseada de A – H.

29 Botones numéricos [1] – [16] (páginas 23 y 88)

El uso de estos botones varía según estén activados o desactivados los botones [TRACK], [MUTE] (silencio), [SOLO] y [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación).

Funciones de los botones numéricos [1] – [16].

Modo	Botón [PERFORMANCE CONTROL]	Botón [TRACK]	Botón [MUTE]	Botón [SOLO]
Voice Play (reproducción de voz)	—	Ajuste del canal de transmisión del teclado	—	—
Normal Voice Edit (edición de voz normal)	—	Cambia el modo Edit (edición) de Common Edit (edición común) a Element Edit (edición de elemento) y Element Selection (selección de elemento) (1 – 8)	Ajuste de silencio del elemento (1 – 8)	Selección de elemento con solo (1 – 8)
Drum Voice Edit (edición de voz de percusión)	—	Cambia el modo Edit de Common Edit a Drum Key Edit (edición de tecla de percusión)	—	—
Performance Play (reproducción de interpretación)	Performance Control (30)	Ajuste del canal de transmisión del teclado	Ajuste de silencio de partes (1 – 4)	Selección de parte con solo (1 – 4)
Performance Edit (edición de interpretación)	Performance Control (30)	Selección de parte (1 – 4)	Ajuste de silencio de parte (1 – 4)	Selección de parte con solo (1 – 4)
Master Play (reproducción de maestro)	—	Ajuste del canal de transmisión del teclado (al memorizar el modo Voice o el modo Performance en el maestro actual) o selección de pista de canción o patrón (al memorizar el modo Song/Pattern en el maestro actual)	—	—
Master Edit (edición de maestro)	—	Cambia el modo Edit de Common Edit a Zone Edit (edición de zona) y Zone selection (selección de zona) (1 – 8)	—	—
Song Play/Pattern Play	—	Selección de pista de canción o patrón	Ajuste de silencio de pista de patrón o canción	Selección de pista con solo
Song Mixing/Pattern Mixing (mezclado de canciones o de patrones)	—	Selección de parte de canción o patrón	Ajuste de silencio en parte de canción o de patrón	Selección de parte con solo
Mixing Voice Edit (edición de voz de mezclado)	Selección de elemento (1 – 8)	Selección de elemento (1 – 8)	Ajuste de silencio del elemento (1 – 8)	Selección de elemento con solo (1 – 8)

30 Botón [COMMON EDIT]

Al activar este botón se selecciona el modo Common Edit, que permite editar los parámetros que suelen aplicarse a todos los elementos, partes o zonas en los modos Voice Edit, Performance Edit, Song Mixing Edit (edición de mezclado de canción), Pattern Mixing Edit (edición de mezclado de patrón) y Mixing Voice Edit (edición de voz de mezclado).

31 Botón [PROGRAM]

Cuando se activa este botón, los botones de banco, grupo o numéricos seleccionan una voz, interpretación, canción, patrón o maestro en el modo correspondiente.

32 Botón [CATEGORY SEARCH] (página 24)

Cuando este botón se activa en los modos Voice Play, Song Mixing o Pattern Mixing (reproducción de voz, mezclado de canción o mezclado de patrón), los botones de banco se pueden usar para seleccionar una categoría principal y los botones de grupo [A] – [E] se pueden usar para seleccionar una categoría secundaria de la voz. Cuando este botón se activa en el modo Performance, los botones de banco se pueden usar para seleccionar la categoría de interpretación y los botones de grupo [A] – [E] se pueden usar para seleccionar la categoría secundaria de interpretación.

33 Botón [PERFORMANCE CONTROL] (página 135)

Este botón sólo está disponible en el modo Performance. Cuando este botón se activa, las funciones siguientes se asignan a los botones numéricos [1] – [16].

Botones numéricos	Función
[1] – [4]	Seleccionar partes 1 – 4.
[5] – [8]	Activar o desactivar el selector de arpeggio para las partes 1 – 4.
[9] – [12]	Establecer el estado de silencio para las partes 1 – 4.
[13] – [16]	Establecer el arpeggio sostenido para las partes 1 – 4.

34 Botón [TRACK] (página 34)

Al activar este botón en el modo Song/Pattern habilita los botones numéricos [1] – [16] para seleccionar las pistas

de la canción o patrón correspondientes. Cuando este botón se activa en el modo Pattern, los botones de grupo [A] – [H] se pueden usar para seleccionar la sección deseada de A – H y los botones inferiores de los botones de banco se pueden usar para seleccionar la sección deseada de I – P.

El estado activado o desactivado de este botón afecta a los botones numéricos [1] – [16] de diferentes formas, según el modo seleccionado. (Vea “Botones numéricos [1] – [16]” arriba).

35 Botón [MUTE] (páginas 33 y 179)

Al activar este botón en los modos Normal Voice Edit y Mixing Voice Edit, habilita los botones numéricos [1] – [8] para silenciar los elementos de voz (1 – 8). Al activar este botón en los demás modos, habilita los botones numéricos [1] – [16] para silenciar las partes de interpretación (1 – 4), las pistas o partes de canción (1 – 16), y las pistas o partes de patrón (1 – 16). Vea “Botones numéricos [1] – [16]” arriba.

36 Botón [SOLO] (páginas 33 y 179)

Al activar este botón en los modos Normal Voice Edit y Mixing Voice Edit, habilita los botones numéricos [1] – [8] para introducir un solo en un elemento de voz (1 – 8). Al activar este botón en los demás modos, habilita los botones numéricos [1] – [16] para introducir un solo en una parte de interpretación (1 – 4), una pista o parte de canción (1 – 16) y una pista o parte de patrón (1 – 16). Vea “Botones numéricos [1] – [16]” arriba.

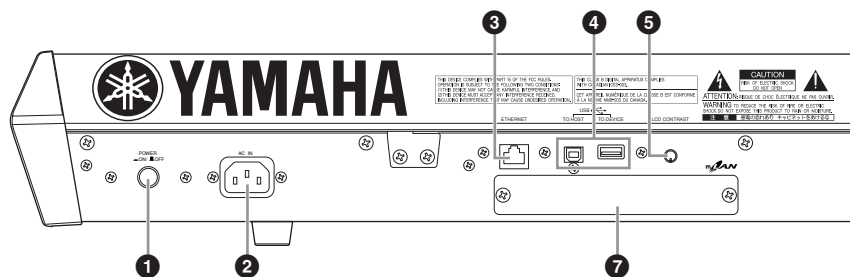
37 Logotipo de Studio Connections



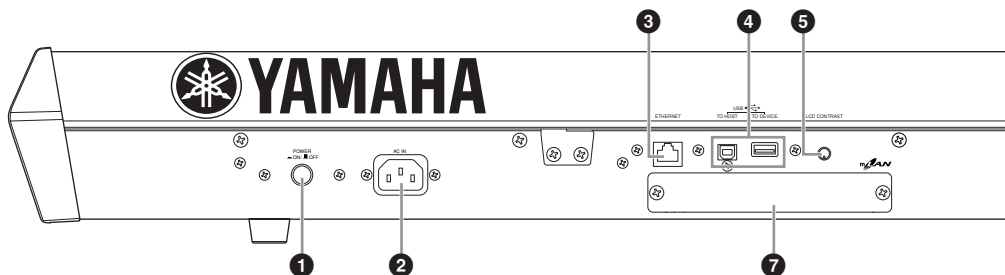
Studio Connections es un proyecto conjunto de Steinberg y Yamaha. Los sistemas de producción musical se basan cada vez más tanto en el software como en el hardware, y la necesidad de que ambos se integren estrechamente es cada día mayor. Studio Connections proporciona un entorno de producción musical completo y sencillo, que hace que el uso de hardware y software sea mucho más fácil y eficiente.

Panel posterior

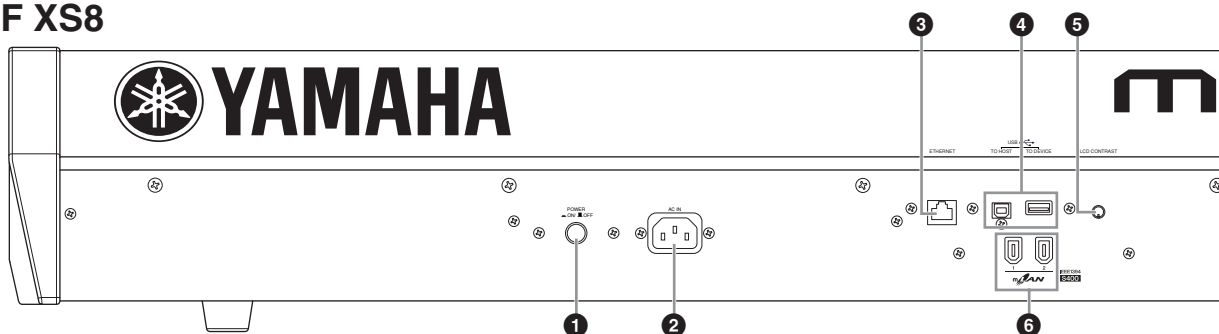
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



❶ Interruptor de alimentación (página 19)

Púlselo para encender o apagar el instrumento.

❷ AC IN (toma del cable de alimentación CA) (página 19)

Asegúrese de enchufar el cable de alimentación CA en esta toma antes de enchufarlo en una toma de CA. Utilice exclusivamente el cable de alimentación CA suministrado con el instrumento. Si se perdiera o dañara el cable suministrado y tuviera que reemplazarlo, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha. El uso de un recambio inadecuado podría provocar un incendio o una descarga eléctrica.

❸ Conector ETHERNET (página 86)

Puede conectar MOTIF XS a una red LAN con este conector y un cable LAN. Cuando se conecta a una red, MOTIF XS es capaz de montar y acceder a unidades de ordenadores de la misma red.

❹ Conectores USB (páginas 43 y 85)

Hay dos tipos diferentes de conectores USB y el panel posterior del instrumento admite ambos. El conector USB TO HOST (USB a host) se usa para conectar este instrumento al ordenador a través del cable USB y permite transferir datos MIDI entre los dispositivos. A diferencia de MIDI, USB puede manejar varios puertos a través de un solo cable. La conexión USB entre el instrumento y el ordenador sólo puede utilizarse para

transferir datos MIDI. No se pueden transferir datos de audio a través de USB.

El conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) se utiliza para conectar este instrumento a un dispositivo de almacenamiento USB (unidad de disco duro, unidad de CD-ROM, disco flash, etc.) con el cable USB. Esto permite guardar los datos creados en este instrumento en un dispositivo de almacenamiento USB externo y cargar los datos de un dispositivo USB al instrumento. Las operaciones para almacenar o cargar se pueden realizar en el modo File (archivo).

NOTA Para obtener más información acerca de USB, vea las páginas 43 y 85.

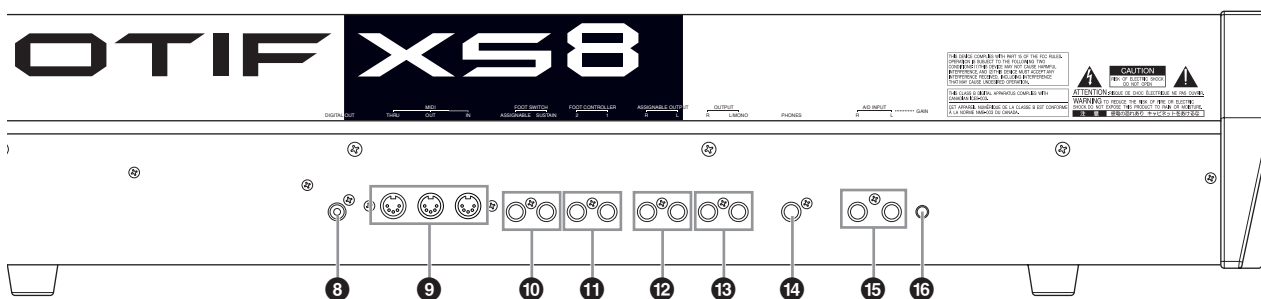
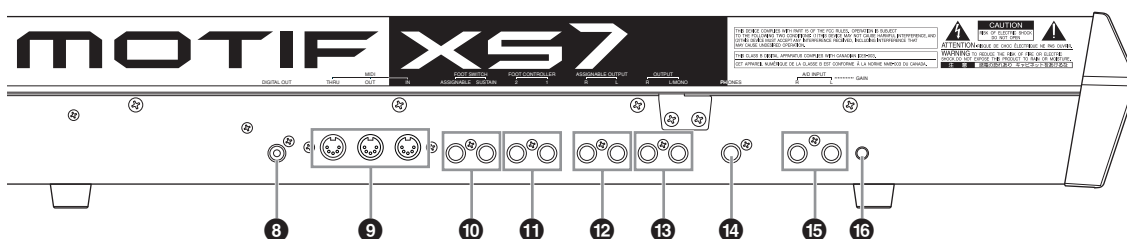
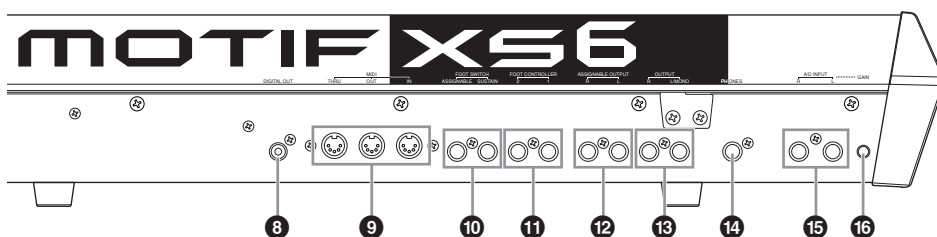
USB



USB son las siglas de Universal Serial Bus (Bus serie universal). Se trata de una interfaz serie para conectar un ordenador con dispositivos periféricos que permite una transferencia de datos mucho más rápida, si se compara con las conexiones de puerto serie convencionales.

❺ Control de contraste de la pantalla LCD (página 20)

Utilice este control para definir una legibilidad óptima de la pantalla LCD.



**6 Conector 1, 2 mLAN (IEEE1394)
(sólo MOTIF XS8) (página 44)**

MOTIF XS está equipado con dos conectores mLAN a los que se puede conectar un cable IEEE1394 (de 6 patillas). Estos conectores permiten conectar MOTIF XS a ordenadores compatibles con IEEE1394 (FireWire/i.LINK). Si el dispositivo de conexión tiene una clavija IEEE1394 de 6 patillas, utilice un cable IEEE1394 estándar de 6 patillas a 6 patillas. Si tiene una clavija IEEE1394 de 4 patillas, utilice un cable IEEE1394 estándar de 6 patillas a 4 patillas.

7 Cubierta de la placa de expansión mLAN (mLAN16E2) (MOTIF XS6, MOTIF XS7) (página 294)

La placa opcional mLAN16E2 se puede instalar quitando esta cubierta de MOTIF XS6/MOTIF XS7. Al instalar una placa mLAN16E2, puede actualizar MOTIF XS6 o MOTIF XS7 para facilitar la conexión con un ordenador compatible con IEEE1394.

NOTA Yamaha recomienda el uso de un cable IEEE1394 con una longitud de 4,5 m como máximo.

NOTA La salida de audio digital a través del conector mLAN es fija con una resolución de 24 bit/44,1 kHz.

Acerca de mLAN



“mLAN” es una red digital diseñada para aplicaciones musicales. Utiliza y amplía el bus de serie de alto rendimiento estándar del sector IEEE1394. Al conectar MOTIF XS equipado con mLAN (MOTIF XS6/7 en el que se instala el mLAN16E2 opcional o MOTIF XS8) al ordenador en una conexión punto a punto a través de un cable IEEE1394, puede transferir datos de audio para todos los canales y datos MIDI para todos los puertos simultáneamente entre el MOTIF XS y el ordenador. Este tipo de conexión, sus prestaciones y sus usos se denominan “mLAN” en este manual de instrucciones y en el instrumento MOTIF XS.

Si desea información más completa y actualizada de mLAN, consulte la siguiente URL:

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

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

8 Conector DIGITAL OUT

Use este conector para enviar señales digitales a través de un cable coaxial (de clavija RCA). El formato de las señales digitales es CD/DAT (S/P DIF). Este conector envía una señal digital de 44,1 kHz/24 bits. Con esta clavija, puede grabar la interpretación del teclado o la reproducción de una canción o patrón de este sintetizador en un medio externo (por ejemplo, una grabadora de CD) con un sonido de una excelente calidad, gracias a la conexión digital directa.

9 Conectores MIDI IN/OUT/THRU (página 83)

MIDI IN (entrada MIDI) es para recibir datos de control o interpretación de otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo. MIDI THRU (paso MIDI) simplemente redirige todos los datos MIDI recibidos (a través de MIDI IN) a los dispositivos conectados, lo que permite encadenar de forma conveniente instrumentos MIDI adicionales. MIDI OUT (salida MIDI) transmite los datos de control, interpretación y reproducción desde MOTIF XS a otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo.

10 Clavijas de interruptor de pedal (páginas 104, 123, 147 y 260)

Para conectar un interruptor de pedal FC3/FC4/FC5 a la clavija SUSTAIN (sostenido) y un pedal FC4/FC5 a la clavija ASSIGNABLE (asignable). Cuando se conecta a la clavija SUSTAIN, el pedal controla el sostenido. Cuando se conecta a la clavija ASSIGNABLE, puede controlar una de varias funciones asignables diferentes.

11 Clavijas de controlador de pedal (páginas 104 y 147)

Para la conexión de controladores de pedal opcionales (FC7 y FC9). Cada clavija le permite controlar de forma continua una de varias funciones asignables diferentes, como volumen, tono u otros aspectos del sonido.

12 Clavijas ASSIGNABLE OUT L y R

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde este instrumento por estas clavijas de auriculares (toma de auricular mono de 1/4"). Estas salidas son independientes de la salida principal (en las clavijas L/MONO y R a continuación), y pueden asignarse libremente a cualquiera de las teclas Drum Voice (voz de percusión) o a las partes. Esto le permite encaminar voces o sonidos concretos para procesarse con la unidad de efectos externos de su preferencia. Las partes que pueden asignarse a estas clavijas son las siguientes:

- Parte de audio en el modo Voice (página 265)
- Tecla Drum Voice a la que se asigna el instrumento de batería o percusión (página 130)
- Cualquier parte de una interpretación* (páginas 148 y 153)
- Cualquier parte de una canción * (páginas 234 y 235)
- Cualquier parte de un patrón* (páginas 234 y 235)

* Incluida la parte de entrada de audio

13 Clavijas OUTPUT L/MONO y R (página 19)

Las señales de audio de nivel de línea se emiten por estas clavijas de auriculares. Para una salida monofónica, utilice sólo la clavija L/MONO.

14 Clavija PHONES (Auriculares) (página 19)

Esta clavija de auriculares estéreo estándar es para la conexión a un par de auriculares estéreo.

15 Clavijas A/D INPUT (páginas 40, 147, 232 y 265)

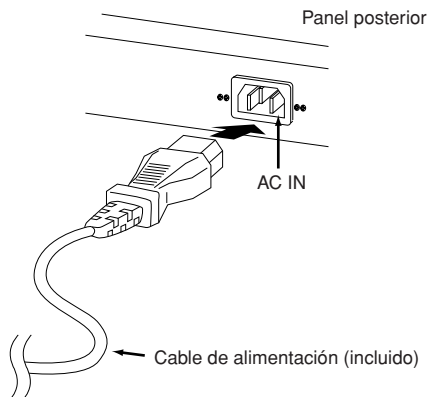
Las señales de audio externas pueden recibirse por estas clavijas de auriculares (toma de auricular mono 1/4"). A estas clavijas se pueden conectar diversos dispositivos, como micrófonos, guitarras, bajos, reproductores de CD, sintetizadores, etc., y su señal de entrada de audio puede reproducirse como la parte de audio de la voz, interpretación, canción o patrón. En el modo Sampling (muestreo) (página 242), estas clavijas se usan para capturar datos de audio como muestras. Además, puede usar la función especial Vocoder conectando un micrófono a esta clavija e introduciendo la voz en el micrófono. Utilice tomas de auriculares mono de 1/4 de pulgada. Para señales estéreo (como las recibidas desde un equipo de audio), utilice ambas clavijas. Para señales mono (como las recibidas desde un micrófono o una guitarra), utilice sólo la clavija L (izquierda).

16 Potenciómetro GAIN (página 40)

Sirve para ajustar la ganancia de entrada de audio en las clavijas A/D INPUT (anteriores). En función del dispositivo conectado (micrófono, reproductor de CD, etc.), quizás necesite ajustarlo para obtener un nivel óptimo.

Paso 1: Configuración

Fuente de alimentación



- 1 Compruebe que el interruptor de alimentación POWER de MOTIF XS esté en posición OFF.
- 2 Conecte el cable de alimentación suministrado a la entrada AC IN (entrada de CA) situada en el panel posterior del instrumento.
- 3 Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de corriente.
Compruebe que el voltaje de MOTIF XS es el mismo que el del país o la región donde se esté utilizando.

⚠ ADVERTENCIA

Compruebe que el voltaje de CA del lugar en el que se va a utilizar el instrumento es el mismo que para MOTIF XS (según se muestra en el panel posterior). Se pueden producir daños graves en los circuitos internos e incluso descargas eléctricas, si conecta la unidad a una toma de corriente que tenga un voltaje distinto.

⚠ ADVERTENCIA

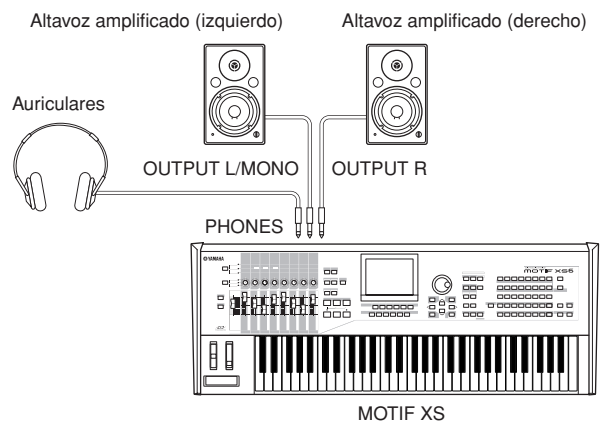
Utilice exclusivamente el cable de alimentación de CA suministrado con el instrumento MOTIF XS. En caso de que el cable suministrado se pierda o sufra daños, y haya que reemplazarlo, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha. Utilizar un recambio inadecuado puede provocar un incendio o una descarga eléctrica.

⚠ ADVERTENCIA

El tipo de cable de alimentación de CA que se proporciona con MOTIF XS puede variar según el país en que se adquiera (se puede incluir un tercer borne para la conexión a tierra). Una conexión incorrecta del conductor de tierra puede provocar descargas eléctricas. NO modifique la clavija proporcionada con el instrumento MOTIF XS. Si la clavija no entra en la toma de corriente, solicite a un electricista cualificado que instale una toma apropiada. No utilice un adaptador de enchufe que anule el conductor de conexión a tierra.

Conectar altavoces o auriculares

MOTIF XS no tiene altavoces incorporados, por lo que tendrá que escuchar el sonido del instrumento con equipos externos. Conecte un juego adecuado de auriculares, altavoces amplificados u otro equipo de reproducción.



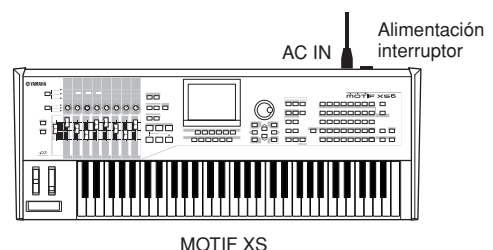
Encender el instrumento

Compruebe que el volumen está ajustado al mínimo antes de encender MOTIF XS y los dispositivos externos, por ejemplo los altavoces amplificados.

Cuando realice la conexión de MOTIF XS a los altavoces amplificados, encienda el interruptor de alimentación de cada uno de los dispositivos en el siguiente orden.

- Para el encendido: encienda primero MOTIF XS y, a continuación, los altavoces amplificados conectados.
- Para el apagado: apague primero los altavoces amplificados conectados y, a continuación, MOTIF XS.

Tenga en cuenta que el interruptor de alimentación está situado a la derecha (mirando desde el teclado) de la toma AC IN en el panel posterior de MOTIF XS.



⚠ ATENCIÓN

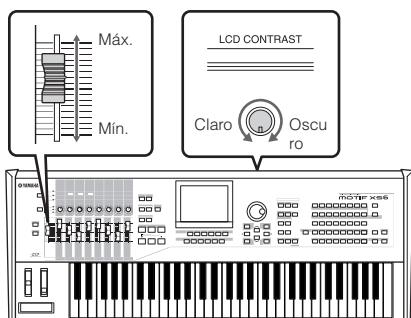
Aunque se haya apagado el interruptor de alimentación, seguirá llegando un nivel mínimo de electricidad al instrumento. Si no va a utilizar el instrumento durante bastante tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de corriente de la pared.

Ajustar el sonido y el contraste de la pantalla

Ajuste los niveles del volumen de MOTIF XS y del sistema de amplificadores y altavoces conectados. Si la pantalla no se ve fácilmente, utilice el control de contraste para ajustarla y conseguir una visibilidad óptima.

Ajuste el volumen con el mando deslizante MASTER VOLUME (volumen principal).

Ajuste el contraste de la pantalla con el control de contraste.



MOTIF XS

⚠ ATENCIÓN

No utilice los auriculares a un volumen alto durante mucho tiempo. Si lo hace, podría sufrir pérdida de audición.

NOTA Tenga en cuenta que la pantalla LCD no es una pantalla táctil. No toque ni ejerza presión sobre la pantalla directamente o de forma enérgica.

Reproducir los sonidos

Pruebe alguno de los sonidos realistas y dinámicos de MOTIF XS en el teclado. Al encender el instrumento, se mostrará la siguiente pantalla.

Indica que se ha seleccionado el modo Master (maestro).
Indica el tipo de programa seleccionado.
Indica el nombre y el número del programa seleccionado.



NOTA En la configuración predeterminada, se seleccionará el modo Master. Para obtener más información sobre los modos, consulte la sección "Modos".

NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de los ejemplos que se muestran en el manual tan sólo sirven como ilustraciones del contenido (por ejemplo, los nombres de la canción o patrón de demostración) y es posible que el contenido difiera ligeramente del que aparece en el instrumento.

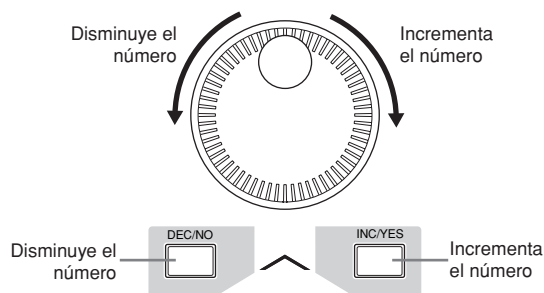
Con los ajustes anteriores, puede tocar el teclado y oír los sonidos del programa seleccionado. La parte superior de la pantalla Master Play (reproducción de Master), en la página 251) indica el número del programa Master y el

estado (modo, banco, número de programa y nombre) registrados en el programa Master actual. Y ahora vamos a intentar tocar el teclado.

NOTA Para obtener más información acerca de bancos, consulte las páginas 88 y 135.

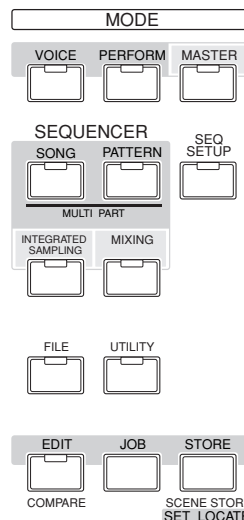
Seleccionar y reproducir sonidos

El modo Master incluye un total de 128 programas en la configuración predeterminada. Cada uno de estos programas incluye su número y el modo: Voice (voz), Performance (interpretación), Song (canción) o Pattern (patrón). Pruebe los diferentes programas Master y reproduzca varias voces e interpretaciones. Puede cambiar el número de programa Master con el botón [INC/YES] (incrementar, sí), el botón [DEC/NO] (disminuir, no) o con el dial de datos.



Modos

Para lograr un funcionamiento completo y fluido de MOTIF XS, se han agrupado todas las funciones y operaciones en modos, muchos de los cuales están compuestos, a su vez, de varios submodos. MOTIF XS proporciona nueve modos principales divididos en varios submodos. Entender la estructura de los modos le permitirá adquirir un gran dominio sobre el funcionamiento de MOTIF XS. Para acceder al modo deseado, pulse el botón del modo correspondiente. Para obtener más detalles sobre modos y submodos, consulte la página 54.



Escuchar la canción de demostración

Escuche las canciones de demostración predefinidas, disfrute de la gran calidad del sonido y hágase una idea de las posibilidades que ofrece MOTIF XS para crear su propia música.

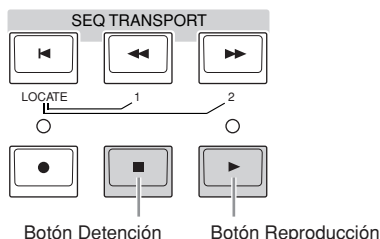
Reproducir la canción de demostración

1 Pulse el botón [SONG] (canción) para seleccionar el modo Song Play (reproducción de canción).

Aparecerá la pantalla Track View (visualización de pista) del modo Song Play.

2 Pulse el botón SEQ TRANSPORT [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la canción de demostración.

Se reproducirá la canción que se muestra en ese momento en la pantalla.



NOTA Para ajustar el nivel de volumen de las canciones de demostración, utilice el mando deslizante [MASTER VOLUME] (volumen principal).

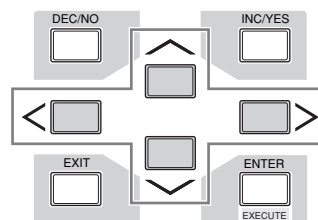
3 Pulse el botón SEQ TRANSPORT [■] (Detención) para detener la reproducción de la canción de demostración.

Seleccionar otra canción

1 Compruebe que el cursor se encuentra en el número de canción en la pantalla Track View.

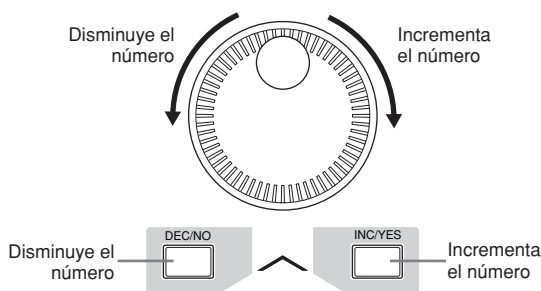
El marco que se resalta en la pantalla se denomina "cursor". Puede mover el cursor hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda y a la derecha utilizando el botón Cursor. Si el cursor se encuentra sobre otro parámetro, muévelo hasta el número de canción deseado.

Número de canción Nombre de canción



NOTA Tenga en cuenta que las pantallas de los ejemplos que se muestran en el manual son tan sólo pantallas ilustrativas y es posible que difieran ligeramente de las que aparecen en el instrumento.

2 Pulse los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o gire el dial de datos para cambiar el número de la canción de demostración.



NOTA Puede cambiar el valor de varios parámetros y el número de la canción utilizando los botones [DEC/NO] o [INC/YES], o el dial de datos después de mover el cursor hasta la ubicación deseada. Esta operación básica se utiliza para todas las operaciones de selección y ajuste en el instrumento.

Cargar los datos de demostración

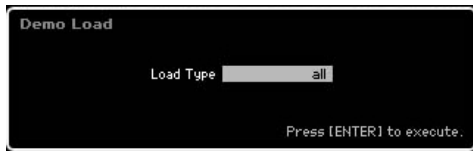
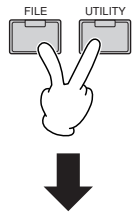
En las configuraciones predeterminadas de fábrica, el instrumento almacena varias canciones de demostración y patrones, con la numeración que se inicia en Song 01 y Pattern 01. Sin embargo, puede que desee eliminarlas y grabar sus propios datos o cargar una canción o patrón diferentes desde un dispositivo de almacenamiento USB externo. Para restaurar los datos de demostración originales, siga las instrucciones siguientes.

⚠ ATENCIÓN

Al cargar los datos de demostración, se sobrescriben todas las canciones y patrones. Antes de cargar los datos de demostración, compruebe si tiene o no datos importantes almacenados en las canciones o patrones. En caso de que tuviese datos importantes en las canciones o en los patrones, almacénelos en el dispositivo de almacenamiento USB externo o en un ordenador de la red, antes de cargar los datos de demostración. Para obtener más información acerca de cómo almacenar datos, consulte la página 278.

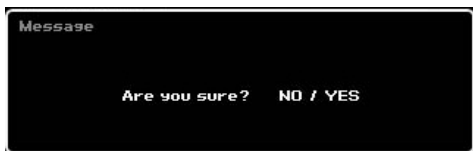
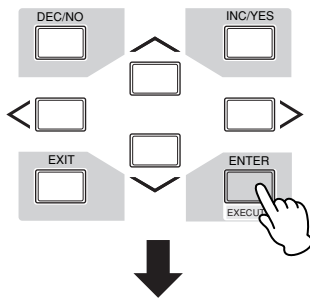
1 Pulse los botones [FILE] (archivo) y [UTILITY] (utilidad) a la vez.

La pantalla Demo Load (cargar demostración) aparecerá.



2 Compruebe que Load Type (tipo de carga) está definido como "all" (todos) y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para cargar los datos de demostración.

Se mostrará una pregunta en pantalla para confirmar si desea o no eliminar los datos (canción o patrón) de destino.



NOTA Si tan sólo quiere cargar los datos de la canción de demostración, defina Load Type como "song". Si tan sólo quiere cargar los datos del patrón de demostración, defina Load Type como "pattern".

3 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Demo Load (cargar demostración).

Los datos de demostración se cargarán en la ubicación de la memoria de la canción o del patrón, y a continuación se mostrará la pantalla Song Play Track View (visualización de pista de reproducción de canción).

NOTA Si define Load Type como "pattern" en el paso 2 anterior, una vez realizada la carga se mostrará la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón) (página 210).

NOTA Para obtener más información acerca de la pantalla Track View de la canción, consulte la página 181. Para obtener más información sobre la pantalla Pattern Play, consulte la página 210.

Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica

Siga las instrucciones siguientes para restaurar la configuración original del fabricante en la memoria de usuario del sintetizador.

NOTA Cuando conecte un ordenador al MOTIF-RACK XS a través de un cable IEEE1394, desactive previamente el controlador utilizado para la conexión y siga estos procedimientos para aplicar los ajustes de fábrica.

⚠ ATENCIÓN

Quando se restauren los ajustes de fábrica, se eliminarán todas las voces, interpretaciones, canciones, patrones y ajustes de sistema que haya creado en el modo Utility (utilidad). Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en el dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador de la red (página 278).

1 Pulse el botón [UTILITY] y, a continuación el botón [JOB] (trabajo) para mostrar la pantalla Factory Set (ajustes de fábrica), en la página 269.

2 Pulse el botón [ENTER].

En la pantalla se solicita su confirmación. Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load (cargar).

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

Una vez completada la operación de Factory Set, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a mostrar la pantalla original.

⚠ ATENCIÓN

En las operaciones de Factory Set que tarden más en procesarse, se mostrará el mensaje "Now executing Factory Set..." (ejecutando los ajustes de fábrica) durante el proceso. No intente apagar el instrumento durante el proceso de grabación de datos en la memoria Flash ROM mientras se muestre ese mensaje en la pantalla. Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos del usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Eso quiere decir que el sintetizador podría no ponerse en marcha correctamente, incluso al encenderlo la próxima vez.

⚠ ATENCIÓN

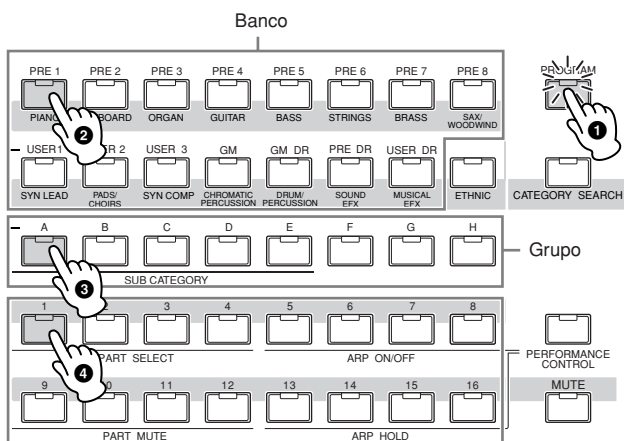
Quando se marca el cuadro de Power On Auto Factory Set (ajustes de fábrica activados automáticamente) y se ejecuta la operación de Factory Set, los ajustes se realizarán de forma automática cada vez que encienda el instrumento. Tenga en cuenta que esto también implica que cada vez que encienda el instrumento, se borrarán sus datos originales de la memoria Flash ROM. Por lo que normalmente se debe quitar la marca de este cuadro. Si quita la marca de este cuadro y ejecuta la operación de Factory Set, ya no se ejecutará la próxima vez que encienda el instrumento.

Trate de tocar en el teclado algunas de las voces realistas y dinámicas. **Pulse el botón [VOICE] (voz)** para seleccionar el modo Voice Play (reproducción de voz) y disfrute de los sonidos auténticos y potentes de las voces de MOTIF XS y de la variada y numerosa gama de sonidos disponibles.

Seleccionar una voz

En este ejemplo, seleccione la voz Grand Piano (piano de cola).

Pulse el botón [PROGRAM] (programa) (1) para que se encienda el indicador y, a continuación, pulse el botón de banco [PRE 1] (2) para seleccionar Preset Bank 1 (banco predefinido 1), pulse el botón de grupo [A] (3) y, a continuación, el botón numérico [1] (4) para seleccionar una voz "PRE: 001 (A01)".



Número



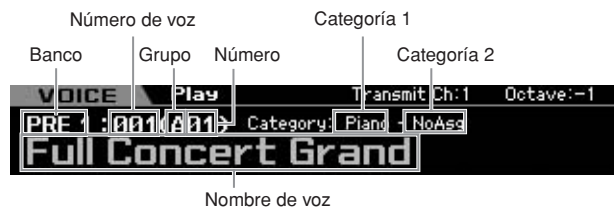
A continuación, pulse el botón numérico [2] para seleccionar la voz "PRE: 002 (A02)", la segunda voz del mismo banco y grupo. Seleccione otras voces (003, 004, etc.) de la misma forma, pulsando el botón numérico adecuado ([3], [4], etc.). Para seleccionar una voz específica entre las 128 voces disponibles en Preset Bank 1, pulse el botón de banco [A] - [H] adecuado y, a continuación, pulse el botón numérico [1] - [16] que desee.

Puede utilizar los botones [DEC/NO] e [INC/YES], y el dial de datos para seleccionar una voz de un banco determinado. Puede desplazarse por las voces del mismo banco a través de los diferentes grupos girando el dial de datos o pulsando los botones [DEC/NO] o [INC/YES].

Y ahora disfrute de las voces siguiendo los pasos anteriores. Hay 128 voces disponibles para cada banco. Para seleccionar voces de otros bancos, pulse los botones [PRE 2] a [PRE 8] y el botón [GM].

Indicaciones acerca del modo Voice Play

La parte superior de la pantalla Voice Play (reproducción de voz) muestra información sobre la voz, tales como el banco, el número de voz (grupo y número), la categoría 1, la categoría 2 y el nombre de la voz. Véase a continuación.



A continuación se muestra una lista de las categorías y las abreviaturas para sus paneles correspondientes.

Abreviatura	Categoría
Piano	Piano
Keys	Instrumentos de teclado (clavicéval, clavicordio, etc.)
Organ	Órgano
Guitr	Guitarra
Bass	Bajo
Strng	Instrumentos de cuerda
Brass	Instrumentos de metales
SaxWW	Saxofón y otros instrumentos de viento de madera
SynLd	Voz principal de sintetizador
Pads	Pulsador de sintetizador
SyCmp	Synth Comp
CPerc	Percusión cromática (marimba, carrillón, etc.)
Dr/Pc	Batería y percusión
S.EFX	Efecto de sonido
M.EFX	Efecto musical
Ethnc	Étnico

Seleccionar una voz de percusión

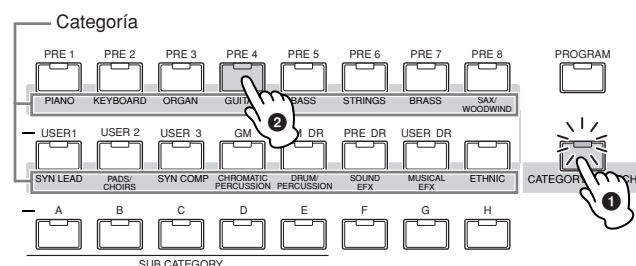
A continuación, pruebe Drum Voice (voz de percusión). Seleccione la voz de percusión en Preset Drum Bank (banco de percusión predeterminado). Pulse el botón [PROGRAM] para que se encienda el indicador luminoso y, a continuación, pulse el botón de banco [PRE DR] para seleccionar Preset Drum Bank. Pulse el botón de grupo [A] y, por último, pulse el botón numérico [1] para seleccionar la voz "PDR: 001 (A01)". La voz de percusión se ha seleccionado.

Ahora reproduzca la voz de percusión. Observe que en la voz de percusión, a diferencia de la voz normal que ha probado en las páginas anteriores, cada tecla del teclado tiene asignado un instrumento de percusión diferente. De esta manera puede crear y reproducir fácilmente patrones de ritmos compuestos de varios instrumentos de batería o percusión.

Utilizar la función Category Search (búsqueda de categorías)

Es posible que para encontrar la voz deseada sea necesario invertir bastante tiempo y resulte complicado. Esto es debido a la gran cantidad de voces que se incluyen en MOTIF XS y a las infinitas posibilidades de elección que esto supone. Es en este tipo de situaciones cuando la función Category Search puede resultarles especialmente útil. Esta función le permite seleccionar fácilmente las voces deseadas, según las categorías de instrumentos generales. Aquí, por ejemplo, vamos a intentar seleccionar una voz de guitarra.

Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] en el modo Voice Play (reproducción de voz) para que se ilumine su indicador. En la pantalla se mostrará la ventana Category Search, lo que indica que puede utilizar los botones de cursor y el dial de datos para seleccionar la categoría, la categoría secundaria y la voz deseadas. En este estado, para seleccionar una voz también puede utilizar los botones de banco, de grupo o numéricos del panel. Examine los nombres de categoría situados bajo los botones de banco, tal y como se muestra a continuación, y pulse el botón que desee. En este ejemplo, pulse el botón [GUITAR] (guitarra).



En la pantalla se mostrará la lista de voces de la categoría seleccionada. Puede seleccionar la voz deseada moviendo el cursor hacia arriba o hacia abajo.

Categoría principal Categoría secundaria Lista de voces



Categoría secundaria

En la parte inferior de la pantalla se mostrarán las categorías secundarias en las fichas correspondientes a los botones [SF1] a [SF5] respectivamente. Al seleccionar Guitar Category, se mostrarán como categorías secundarias varios tipos de guitarra, como Acoustic Guitar (guitarra acústica), Electric Guitar (guitarra eléctrica) y Electric Distortion Guitar (guitarra de distorsión eléctrica). En esta pantalla, por ejemplo, puede acceder instantáneamente a la categoría secundaria Clean Guitar (guitarra limpia), pulsando [SF2], que corresponde a

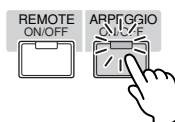
“E.Cln” en la pantalla. Esta característica le permite seleccionar de forma rápida y fácil el tipo de voces particulares que desee utilizar. Pulse los botones [CATEGORY SEARCH], [EXIT] (salir) o [ENTER] (entrar) para volver a la pantalla inicial.

NOTA Puede registrar sus voces favoritas en Favorite Category (categoría de favoritos) desde esta pantalla. Para obtener información detallada, consulte la página 88.

Reproducir el arpeggio

Esta función le permite activar patrones de ritmos, “riffs” o frases utilizando la voz actual, con tan sólo interpretar notas en el teclado. Sólo tendrá que seleccionar la voz deseada y activar la función Arpeggio, ya que las voces predefinidas tienen sus propios tipos de arpeggios preasignados. En cierto tipo de voces, basta con seleccionar la voz para activar la función.

Pruebe a seleccionar voces diferentes y compruebe los diversos tipos de arpeggios.



Por ejemplo, seleccione la voz clasificada como “A01” en Preset Drum Bank, active el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (activar/desactivar arpeggio) y, a continuación, mantenga pulsada cualquier tecla del teclado y escuche como el ritmo se va reproduciendo de forma automática. El ritmo se detendrá cuando suelte la tecla. Algunas voces predefinidas también tienen su propio tipo de arpeggios para reproducir de forma automática patrones de arpeggios o de ritmos.

Para cada voz se pueden asignar hasta cinco tipos de arpeggios a los botones [SF1] a [SF5].

Cuando se selecciona una voz determinada, se reproduce la misma secuencia independientemente de la nota o notas que se pulsen. Por otra parte, cuando se selecciona una voz determinada, una secuencia diferente se reproduce de nuevo según las notas que se toquen y de cómo se toquen. Seleccione varias voces y toque notas de distintas maneras para comprobar cómo se reproducen los arpeggios para diferentes voces.

Cambiar el tipo de arpeggio

Se puede modificar, según se desee, el tipo de arpeggio que se asigna a cada uno de los botones [SF1] – [SF5].

1 Pulse el botón [F4] en la pantalla Voice Play para acceder a la pantalla Arpeggio.

Estos parámetros generales son válidos para todos los botones [SF1] – [SF5] definidos como un grupo.



Estos parámetros pueden definirse para cada uno de los botones [SF1] – [SF5].

2 Pulse uno de los botones [SF1] – [SF5].

La mitad inferior de la pantalla mostrará el botón pulsado. La mitad superior de la pantalla es común para el resto de los botones [SF1] – [SF5].

3 Seleccione los datos de categoría, categoría secundaria y tipo de arpeggio en la mitad inferior de la pantalla.

Category (categoría) define el tipo de instrumento, Sub-Category (categoría secundaria) define el tipo de ritmo y Type (tipo) define el tipo de arpeggio. Pulse cualquier nota para activar la reproducción del arpeggio y encontrar su arpeggio favorito.

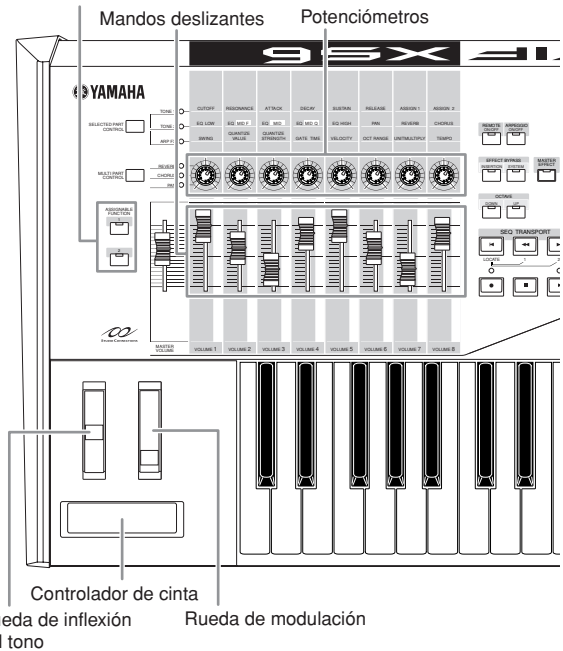
Continúe y asigne, del mismo modo, tipos de arpeggios a los otros botones [SF] que desee.

NOTA Para obtener más información acerca del arpeggio, consulte la página 62.

Utilizar los controladores

MOTIF XS le ofrece una gran variedad de opciones de control. Además de venir equipado con las ruedas normales de inflexión del tono y de modulación, este instrumento también incluye potenciómetros, mandos deslizantes, controladores de cinta y botones de función asignable.

Botones ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] (función asignable)



La pantalla Voice Play indica las funciones que se asignan a los controladores. No olvide que el nombre de la voz puede incluir una abreviatura del controlador más adecuada para utilizarse al reproducir la misma. La utilización de controladores, como potenciómetros, mandos deslizantes y botones ASSIGNABLE FUNCTION, le permite cambiar, mientras toca, varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real.



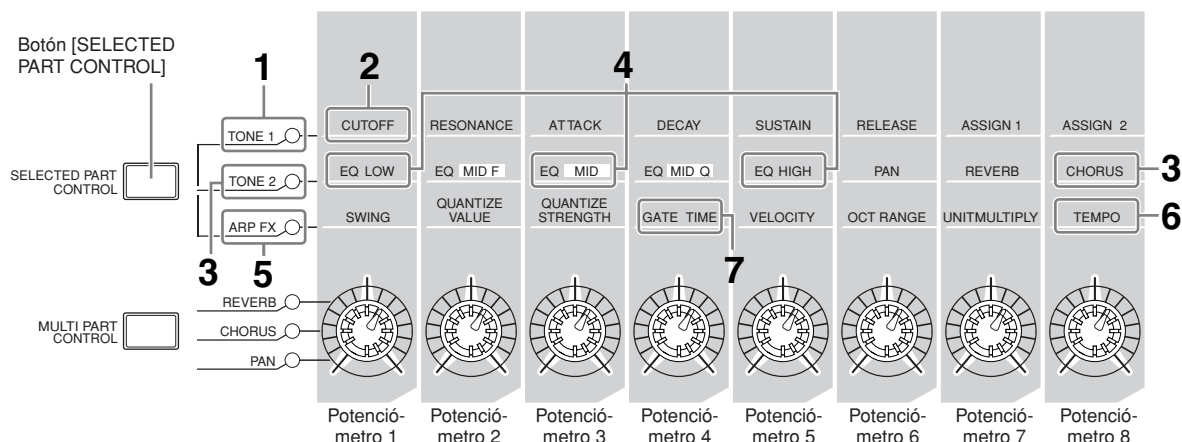
Indica las funciones del controlador

Pantalla	Funciones
AS1, AS2	Indica las funciones que se asignan a los correspondientes potenciómetros (vienen escritos como "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2") cuando el indicador TONE 1 está encendido.
AF1, AF2	Indica las funciones que se asignan a los dos botones ASSIGNABLE FUNCTION.
MW	Indica las funciones que se asignan a la rueda de modulación (MW, Modulation Wheel).
RB	Indica las funciones que se asignan al controlador de cinta (RB, Ribbon Controller).

NOTA Para obtener más información acerca de los controladores, consulte la página 67.

Utilizar los potenciómetros

Trate de utilizar los potenciómetros con la mano izquierda mientras toca la voz Voice A01 "Full Concert Grand" (piano de cola) en el teclado con la mano derecha.



1 Pulse varias veces el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) para que se encienda el indicador luminoso TONE 1.

La ventana Control Function (función de control) se muestra cada vez que aparece otra pantalla que no sea Voice Play.

El indicador luminoso de TONE 1 se encenderá al mantener pulsado durante un rato el botón [SELECTED PART CONTROL].

2 Gire el potenciómetro 1 (completamente hacia la izquierda) mientras toca el teclado.

Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, se obtiene un sonido más brillante, mientras que cuando se gira en el sentido contrario, el sonido es más suave y amortiguado. El sonido cambia de esta manera porque el potenciómetro 1 está asignado al parámetro Cutoff Frequency (frecuencia de corte), que aparece en la matriz como CUTOFF, encima del potenciómetro 1 y junto a TONE 1.

NOTA En la pantalla se muestran las funciones asignadas a cada potenciómetro y sus valores en ese momento.

Funciones asignadas a los potenciómetros



3 Pulse varias veces el botón [SELECTED PART CONTROL] para que se encienda el indicador luminoso de TONE 2 y, a continuación, gire el potenciómetro (completamente hacia la derecha).

El valor de CHORUS (coro), que aparece impreso encima del potenciómetro, se aplica a la voz actual.

NOTA Un punto rojo en el gráfico del potenciómetro o el mando indica el valor actual con el que están definidos. Mover el potenciómetro o el mando deslizante no tiene ningún efecto en el sonido hasta que se llega a este punto. Una vez que mueva el potenciómetro o el mando deslizante pasado ese punto, el punto rojo desaparecerá y su movimiento afectará al sonido.

4 Gire los potenciómetros 1, 3 y 5 cuando el indicador luminoso de TONE 2 esté encendido.

Puede cambiar el sonido aumentando o disminuyendo las bandas LOW (grave), MID (medios) y HIGH (agudos) (tal y como vienen escritas respectivamente encima de los potenciómetros) del ecualizador EQ.

5 Pulse varias veces el botón [SELECTED PART CONTROL] para que se encienda el indicador luminoso de ARP FX, active [ARPEGGIO ON/OFF] y, a continuación, gire los potenciómetros con la mano izquierda mientras toca con la mano derecha.

En este estado, se pueden utilizar todos los potenciómetros para cambiar la forma de reproducción del arpeggio.

6 Gire el potenciómetro 8 (completamente hacia la izquierda) mientras toca el teclado para cambiar el tempo del arpeggio.

7 Gire el potenciómetro 4 para cambiar el tiempo de duración de las notas del arpeggio. Por ejemplo, puede disminuir el tiempo de una reproducción de staccato a legato.

Pruebe otros potenciómetros.

NOTA Para obtener más información acerca de las funciones asignadas a los potenciómetros en el modo Voice, consulte la página 90.

Este modo de utilizar los potenciómetros le permite cambiar los sonidos de voces predefinidas y crear sus propias voces.

NOTA Algunas voces no se controlan con los potenciómetros.

Memorizar la voz

MOTIF XS tiene tres bancos para sus propias voces de usuario. Pulse el botón [STORE] para memorizar la voz. Para obtener información detallada, consulte la página 97.

Ajustar el tono con el de otros instrumentos

Es posible que tenga que afinar el conjunto de sonidos de MOTIF XS cuando toca con otros instrumentos para que estén en armonía con los demás instrumentos del grupo.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F1] seguido del botón [SF1] para acceder a la pantalla Play (reproducir), según se muestra a continuación.



- 2 Mueva el cursor hasta Tune (tono) y, a continuación, defina el valor.

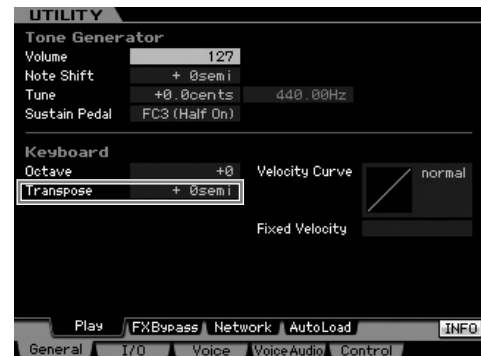
En este ejemplo, vamos a cambiar el valor de "440 Hz" por "442 Hz". Como el parámetro Tune está ajustado realmente en centésimas (1 centésima = 1/100 de un semitono), el valor correspondiente en hercios (Hz) se muestra a la derecha. Ya que 1 Hz es más o menos equivalente a 4 centésimas, defina este valor como "+8,0".

- 3 Pulse el botón [STORE] para memorizar el ajuste de Utility.

Transpose (transposición)

Esta función permite realizar transposiciones decrecientes o crecientes de semitonos en el tono general de MOTIF XS. Puede tocar las mismas notas en el teclado, incluso cuando el tono de la canción se haya desplazado varios semitonos hacia arriba o hacia abajo.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F1] seguido del botón [SF1] para acceder a la pantalla Play, según se muestra a continuación.



- 2 Mueva el cursor hasta Transpose y, a continuación, defina el valor.

Defina el valor como "+1" para realizar la transposición del tono a un semitono más agudo, o ajústelo a "-1" para transponer el tono un semitono más grave. Para realizar transposiciones de unidades de tono, defínalo como "+/-2" y para transposiciones de una octava, defínalo como "+/-12".

⚠ ATENCIÓN

Para transponer en octavas, utilice el parámetro Octave (situado encima de Transpose).

- 3 Pulse el botón [STORE] para memorizar el ajuste de Utility.

NOTA Asegúrese de pulsar el botón [STORE] para memorizar el ajuste de Utility. Tenga en cuenta que los ajustes de Utility se perderán si apaga el instrumento sin que se haya ejecutado la operación Store.

Paso 3: Seleccionar y reproducir una interpretación

En el modo Performance Play (reproducción de interpretación), al igual que en el modo Voice Play, se pueden seleccionar y reproducir sonidos de instrumentos del sintetizador. Sin embargo, en el modo Performance (interpretación) puede mezclar varias voces diferentes en una misma capa, distribuir las a lo largo del teclado o, incluso, realizar una combinación de capa y división. Cada interpretación puede contener hasta cuatro partes diferentes.

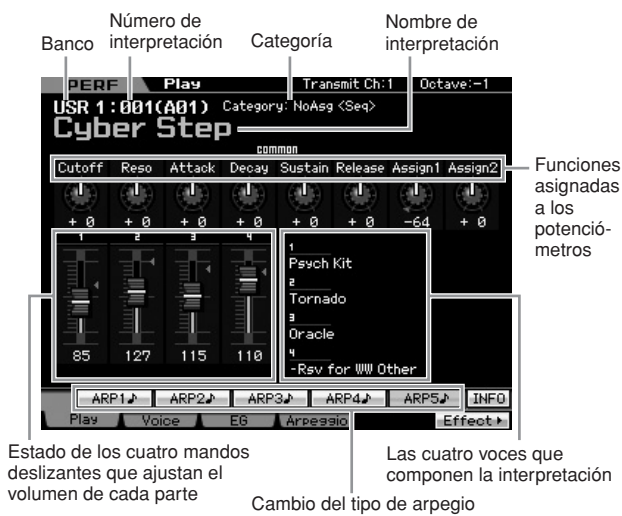
Pulse el botón [PERFORM] (interpretación) para seleccionar el modo Performance Play.

Seleccionar una interpretación

La selección de una interpretación se realiza básicamente de la misma forma que la de una voz. La función Category Search también está disponible en el modo Performance Play. Tenga en cuenta que MOTIF XS no tiene interpretaciones predefinidas y que sólo incluye tres bancos de usuario. Por lo tanto, pulse cualquiera de los botones [USR1] – [USR3] para seleccionar una interpretación, después de pulsar el botón [PROGRAM] (programa).

Indicaciones acerca del modo Performance Play

En la esquina inferior derecha de la pantalla de Performance Play se muestran los nombres de las voces de cada una de las cuatro partes que componen la interpretación. La pantalla es prácticamente igual que la que se muestra en el modo Voice Play, excepto para ese punto.



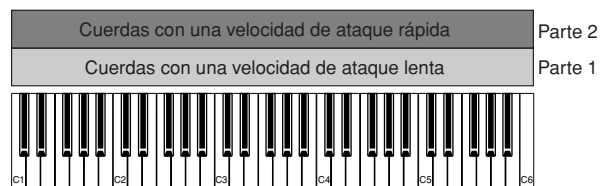
Asignar voces a partes de una interpretación

En los bancos de usuario se incluyen de forma predeterminada (cuando vienen de fábrica) varios tipos de interpretaciones. Es probable que para algunas de estas interpretaciones no se vea a primera vista cómo interpretarlas o utilizarlas, ya que son más complejas que las voces normales. En esta sección le mostramos el proceso normal para crear interpretaciones y le ayudaremos a entender mejor su uso y reproducción. Cada interpretación puede contener hasta cuatro partes diferentes. A continuación se describen los cuatro casos típicos de asignación de voces para estas cuatro partes.

Estructura de la interpretación

Capa

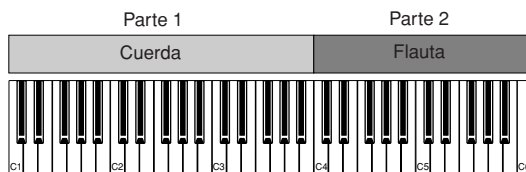
Con este método puede tocar varias voces (dos o más) simultáneamente pulsando cualquier nota. En el modo Performance puede crear un sonido más denso combinando dos voces similares (por ejemplo, dos voces de cuerdas diferentes, cada una con una velocidad de ataque distinta).



Estructura de la interpretación

División por intervalo de notas

Este método le permite interpretar voces diferentes con cada mano. Tal y como se muestra debajo, al asignar las cuerdas al intervalo inferior del teclado y la flauta al intervalo superior, de forma independiente, podrá tocar con la mano izquierda las cuerdas como acompañamiento y con la mano izquierda la flauta como melodía.



Estructura de la interpretación

División por intervalo de velocidades

Este método le permite activar voces diferentes en función de la intensidad de la interpretación (velocidad). En el siguiente ejemplo, cuando toque la nota lentamente se activarán los instrumentos de cuerda con una velocidad de ataque lenta. Cuando toque a una velocidad media, se activarán los instrumentos de cuerda con la velocidad de ataque rápida. Cuando toque la nota a una velocidad rápida, se activará el golpe de orquesta.

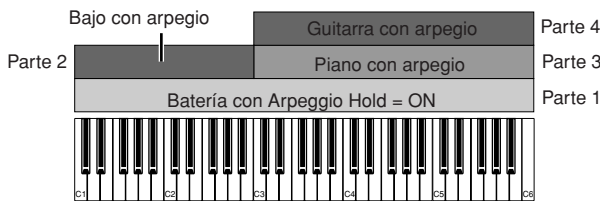


Estructura de la interpretación

Utilizar Arpeggio

Este método le permite interpretar todas las partes de un conjunto. Este tipo de interpretación también utiliza diferentes tipos de arpeggios asignados a partes individuales y, de esta manera, resulta más fácil conseguir un sonido similar al de un conjunto completo. En el siguiente ejemplo, el patrón Drum, en Arpeggio, se interpretará de forma indefinida, incluso cuando deje de pulsar las teclas. Con la mano izquierda interpretará Bass line (línea de bajo), en Arpeggio, y con la mano derecha interpretará Guitar backing (guitarra de acompañamiento), en Arpeggio) y Piano Arpeggio.

Además, puede cambiar la asignación de Arpeggio Type (tipo de arpeggio) de cada parte pulsando cualquiera de los botones [SF1] – [SF5].



La utilización o combinación de los cuatro métodos descritos anteriormente le permite crear una gran variedad de interpretaciones.

Muchas de las interpretaciones memorizadas en los bancos de usuario pueden crearse a través de estos métodos de forma predeterminada. Pruebe varias interpretaciones y compruebe qué método se utiliza para cada una.

Crear una interpretación mediante la combinación de voces

Pruebe las interpretaciones preprogramadas de los bancos de usuario e intente, a continuación, crear sus propias interpretaciones. En esta sección crearemos una interpretación mediante la combinación de dos voces.

Prepararse para crear una interpretación (inicializar la interpretación)

- 1 En el modo Performance Play, pulse el botón [JOB] y, a continuación, el botón [F1].**
Se muestra la pantalla Initialize (inicializar). Compruebe que el cuadro "All Parameters" (todos los parámetros) está marcado. Para obtener más información acerca de la función Initialize, consulte la página 159.
- 2 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación).**
- 3 Pulse el botón [INC/YES] para inicializar la interpretación.**

⚠ ATENCIÓN

Tenga en cuenta que cuando realiza la operación Store pulsando el botón [STORE], la interpretación que se encuentra en el lugar de destino se sustituye por la interpretación inicializada creada anteriormente.

NOTA Para obtener más información sobre la operación Store, consulte la página 142.

4 Pulse el botón [PERFORM].

En la pantalla se cambiará el nombre de la interpretación actual por "Initialized Perform" (interpretación inicializada).

NOTA Cuando inicializa una interpretación, a cada una de las partes se le asigna la voz número 1 del banco predeterminado 1, y la parte activada de forma predeterminada es la 1.

Reproducir varias voces a la vez (Layer, capa)

Trate de combinar dos voces asignando su voz favorita a Part 2.

1 En la pantalla Performance Play, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Voice.

En esta pantalla puede confirmar las voces que se asignan a las partes. También puede confirmar la activación de todas las partes después de ejecutar la función Initialize.

2 Mueva el cursor a Part 2 y, a continuación, seleccione la voz deseada introduciendo un número de banco y un número de voz.

NOTA Desde esta pantalla puede utilizar la función Category Search para seleccionar una voz. Utilice el botón [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categoría) de la misma forma que en el modo Voice (página 24). Tenga en cuenta que los nombres de las categorías que aparecen impresos debajo de los botones de bancos no corresponden a la categoría de la interpretación, sino a la categoría de las voces.

3 Mueva el cursor hasta la casilla PART SW para las partes 3 y 4 y, a continuación, desactive la casilla pulsando el botón [DEC/NO].

Cuando se quita la marca de la casilla, también se desactiva la parte correspondiente. En este caso, active las partes 1 y 2.



4 Interprete en el teclado.

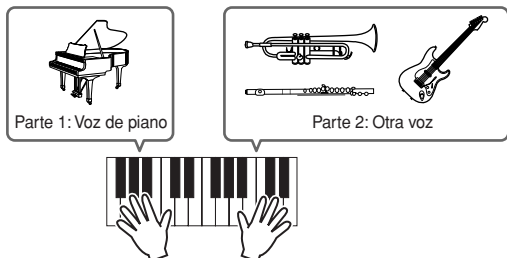
Las partes 1 (Piano Voice) y 2 (la voz que ha seleccionado anteriormente) suenan simultáneamente en una misma capa.

Ahora vamos a interpretar voces diferentes con las dos manos.

División

Puede interpretar voces diferentes con cada una de las manos, asignando una voz a la parte 1, con un intervalo de notas en la sección inferior del teclado, y otra voz diferente a la parte 2, con un intervalo de notas en la sección superior del teclado.

- 1 Mueva el cursor hasta NOTE LIMIT HI (límite de notas agudas) de la parte 1.**
- 2 Defina la nota más alta de la parte 1 pulsando la correspondiente tecla mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD.**
La ilustración del teclado indica en un color el intervalo de notas especificadas.
- 3 Mueva el cursor hasta NOTE LIMIT LO (límite de notas graves) de la parte 2.**
- 4 Defina la nota más baja de la parte 2 pulsando la correspondiente tecla mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD.**
La ilustración del teclado indica en un color el intervalo de notas especificadas.
- 5 Interprete en el teclado.**
Las notas que interprete con la mano izquierda tendrán el sonido de Piano Voice (parte 1) y las que interprete con la mano derecha tendrán el sonido de la voz diferente (parte 2) que haya seleccionado.



Ajustar los niveles de las partes y memorizar la interpretación

- 1 Ajuste los valores del volumen de las partes 1 y 2 utilizando los mandos deslizantes de control.**
- 2 Memorice los ajustes como User Performance (interpretación de usuario) pulsando el botón [STORE].**

Para obtener información detallada, consulte la página 142.

⚠ ATENCIÓN

Si edita una interpretación y selecciona otra sin guardar la editada, se borrarán todos los valores editados.

⚠ ATENCIÓN

Los datos predefinidos de la interpretación se memorizan en la memoria User Bank. Al memorizar los datos de la interpretación creada se eliminarán los datos de la interpretación predefinidos. Si desea restaurar los datos predefinidos de la interpretación, ejecute el trabajo Factory Set (ajustes de fábrica) en el modo Utility. Con esta operación se borrarán sus datos originales. Por lo tanto, para evitar que se pierdan los datos importantes, compruebe que los almacena en un dispositivo de almacenamiento USB externo.

Cambiar los ajustes de la función Arpeggio para cada parte

Intente cambiar los ajustes de Arpeggio de cada parte. Puede asignar a la interpretación el patrón de ritmo o de acompañamiento que mejor se adapte al estilo de música deseado.

- 1 Pulse el botón [F4] en la pantalla Voice Play para acceder a la pantalla Arpeggio.**
- 2 Pulse uno de los botones [SF1] – [SF5].**
La mitad inferior de la pantalla cambiará según el botón que haya pulsado. La parte superior de la pantalla, es decir, Common Switch (selector común), Sync Quantize Value (valor de cuantización sincronizada) y Tempo es común a todos los botones Sub Function (función secundaria).

Ajustes comunes de los botones [SF1] – [SF5]



Paso 2

- 3 Seleccione la categoría, categoría secundaria y tipo de arpeggio de las partes 1 a 4.**

Category define el tipo de instrumento, Sub-Category define el tipo de ritmo y Type define el tipo de arpeggio. Defina BANK como "PRE" cuando utilice un tipo arpeggio predefinido.

Parámetro Arpeggio Hold (arpeggio sostenido)



Observe que tanto el parámetro Arpeggio Hold como la selección del tipo de arpeggio son igual de útiles. Cuando este parámetro se define como "on" (activado), la reproducción del arpeggio continúa, incluso cuando se suelta la nota. Este parámetro debe definirse como "on" cuando asigne una voz de

percusión (Drum Voice) a la parte y desee realizar una interpretación del arpeggio (patrón de ritmo) de forma continua, independientemente de si mantiene o no pulsada la nota.

NOTA Puede seleccionar fácilmente las categorías y categorías secundarias en sus respectivas listas en la pantalla. Cuando, por ejemplo, mueve el cursor a Category y pulsa el botón [SF6], Category List (lista de categorías) se muestra en la ubicación del cursor. Seleccione la categoría que le interese con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Una vez seleccionada, pulse el botón [ENTER] para acceder al tipo de arpeggio seleccionado. Esta operación es muy útil y práctica para seleccionar un arpeggio entre la gran variedad de arpeggios disponibles.

Continúe y, de la misma forma que ha hecho antes, asigne los tipos de arpeggios a los botones [SF] que desee. Después de ajustar los parámetros del arpeggio, almacene los ajustes en la memoria interna como User Performance. Para obtener información detallada, consulte la página 142.

Utilizar controladores y potenciómetros

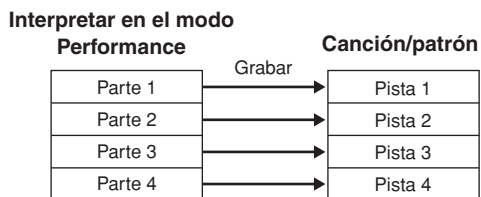
Puede utilizar los controladores y potenciómetros en el modo Performance de la misma forma que en el modo Voice. Trate de seleccionar diferentes interpretaciones y utilizar los controladores y potenciómetros.

Grabar su interpretación

Es posible que mientras experimente y pruebe los arpeggios en el modo Performance se encuentre con patrones de ritmos y frases que le gusten, y desee memorizarlos para utilizarlos más adelante. El modo más sencillo y eficaz para realizar la captura es grabar su interpretación en el teclado en una canción o patrón.

Estructura de Performance Record (grabación de interpretación)

La función Performance Record le permite grabar las partes 1 a 4 de su interpretación en el teclado en las pistas 1 a 4 de la canción o del patrón respectivamente. Las operaciones de los controladores y potenciómetros, y la reproducción de los arpeggios, así como la interpretación que realice en el teclado en el modo Performance pueden grabarse en una pista específica como eventos MIDI.

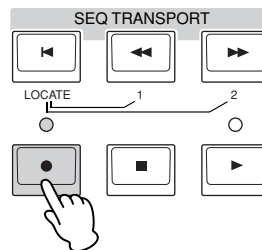


NOTA Para obtener más detalles acerca de la estructura de las pistas de canciones y patrones, consulte la sección "Estructura básica" en la página 61.

Grabar la melodía y la reproducción del arpeggio en la canción

Seleccionar la canción como destino de grabación de una interpretación le permite grabar la interpretación en el teclado con el arpeggio, sin tener que preocuparse por la cantidad de compases o por no tener espacio suficiente. Por ejemplo, puede ser una buena idea grabar su interpretación en el teclado, activar los tipos de arpeggios que desee y, a continuación, editar la canción según lo crea conveniente. Es posible que, mientras improvisa, desee seguir grabando para volver a escuchar más adelante lo que ha grabado y seleccionar las mejores partes para crear su canción definitiva. Intente realizar una grabación como se indica a continuación.

- 1 En el modo Performance Play (reproducción de interpretación), seleccione la interpretación que quiera grabar.
- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Performance Record.



- 3 Ajuste los parámetros siguientes según se especifica en la pantalla Performance Record.



- 1 Sequencer Mode (modo del secuenciador) = "song"
Al definir este parámetro como "song", puede grabar en la canción su interpretación en el teclado.
- 2 Song number (número de canción)
Seleccione una canción de destino. Cuando ejecute la grabación de la interpretación se sobrescribirán y se borrarán todos los datos previamente grabados de la canción seleccionada. Compruebe que selecciona una canción sin datos.
- 3 Time Signature (signatura del tiempo) = "4/4"
Establezca el mismo valor que para el tipo de arpeggio. Normalmente se define como "4/4".
- 4 Tempo
Defina el tempo que desee en el metrónomo y el arpeggio para la grabación.

5 Key On Start Switch (inicio al pulsar una tecla) = **III**▶ (on)

Cuando se establece en "on", la grabación se inicia de forma inmediata pulsando cualquier nota en el teclado. Defina este parámetro como "on" cuando utilice el arpegio.

NOTA **III** Indica el estado desactivado, mientras que **III**▶ indica el estado activado.

6 Copy Performance Parameters (copiar parámetros de interpretación) = on

Active la casilla de verificación cuando desee copiar los ajustes de los parámetros de las partes 1 a 4 de la interpretación a las partes 1 a 4 de Song Mixing (mezcla de canción).

7 Haga clic en **III**▶ (on)

Pulse el botón [F5] para activar el metrónomo, en caso de que desee utilizarlo.

4 Pulse cualquier nota para iniciar la grabación.

Toque el instrumento al ritmo del metrónomo. Puede cambiar el tipo de arpegio y los ajustes pulsando cualquiera de los botones [SF1] – [SF5] mientras se realiza la grabación.

5 Pulse el botón **[■]** (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Performance Play.

Después de la grabación, pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song Play y, a continuación, reproduzca la canción grabada. Según lo crea conveniente, grabe en otra pista la interpretación en el teclado en el modo Song Record y edite los datos grabados en el modo Song Edit (edición de canción) o en el modo Song Job (trabajo de canción) para completar los datos de la canción.

Grabar la reproducción del arpegio en un patrón

Si graba en un patrón la interpretación en el teclado y la reproducción del arpegio en el modo Performance, podrá crear rápidamente patrones de ritmo completos que duren varios compases. Estos "patrones" cortos de datos de secuencias MIDI se pueden reproducir varias veces en un bucle y utilizarse, según lo crea conveniente, como componentes básicos para sus propias canciones.

Siga las instrucciones siguientes, tocando con sus arpegios favoritos en el modo Performance, y grabe sus improvisaciones en un patrón. Cuando haya grabado tres o cuatro patrones que estén bien, tendrá suficientes componentes básicos para crear una canción entera.

1 Seleccione una interpretación para grabar en el modo Performance Play.

Encuentre con la función Arpeggio la interpretación que active su patrón de ritmo favorito o las frases.

2 Pulse el botón **[●]** (Grabación) para acceder a la pantalla Performance Record.

3 Ajuste los parámetros siguientes según se especifica en la pantalla Performance Record.



1 Sequencer Mode = "pattern"

Al definir este parámetro como "pattern", podrá grabar en el patrón su interpretación en el teclado.

2 Número de patrón

Seleccione un número de patrón de destino. Cuando se realice la grabación de la interpretación se sobrescribirán y se borrarán todos los datos previamente grabados del patrón seleccionado. Compruebe que selecciona un patrón sin datos.

3 Section (sección)

Seleccione la sección de A a P que desee grabar. Si crea varias secciones, podrá utilizarlas como variaciones de ritmos en una sola canción.

4 Section Length (longitud de la sección)

Establezca la longitud de la sección que se va a grabar. Defina un valor de 1 a 4 según la duración de los tipos de arpegio actuales.

5 Time Signature = "4/4"

Establezca el mismo valor que para el tipo de arpegio. Normalmente se define como "4/4".

6 Tempo

Defina el tempo que desee en el metrónomo y el arpegio para la grabación.

7 Key On Start Switch = **III**▶ (on)

Cuando se establece en "on", la grabación se inicia de forma inmediata pulsando cualquier nota en el teclado. Defina este parámetro como "on" cuando utilice el arpegio.

8 Copy Performance Parameters = on

Marque la casilla cuando desee copiar los ajustes de los parámetros de las partes 1 a 4 de la interpretación a las partes 1 a 4 de Pattern Mixing (mezcla de patrón).

9 Haga clic en **III**▶ (on)

Pulse el botón [F5] para activar el metrónomo, en caso de que desee utilizarlo.

4 Pulse cualquier nota para iniciar la grabación. La grabación se detiene cuando se llega al final de la duración del patrón.

Se volverá a la pantalla Performance Play al detenerse la grabación. Observe que la grabación en bucle no está disponible en el modo Performance Record, aunque sí que lo está en el modo Pattern Record (grabación de patrón).

Cree varias secciones en el modo Performance Record y, a continuación, cree una cadena de patrones conectando secciones para crear una canción completa. Para obtener información detallada, consulte la página 213.

Ahora que ha aprendido algunas de las características básicas de MOTIF XS (seleccionar voces e interpretaciones, interpretar con arpegios y grabar su interpretación y reproducción de arpegios en una canción o patrón), ya está en disposición de crear su propia canción.

MOTIF XS incluye un secuenciador multipistas para realizar grabaciones de sus interpretaciones en el teclado como datos MIDI. Esta función es por sí misma suficiente para crear arreglos multinstrumentales complejos y completos, así como canciones acabadas. Sin embargo, MOTIF XS (con DIMM opcionales instalados) también le permite grabar y editar pistas de audio, por ejemplo, partes de voces y de guitarras.

Terminología

Song (canción)

Las canciones y los patrones son datos de secuencias MIDI compuestos de hasta 16 pistas. Una canción en este sintetizador es en efecto lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

Track (pista)

Es una ubicación en la memoria del secuenciador donde se almacenan las interpretaciones musicales (compuestas por eventos MIDI). MOTIF XS incluye 16 pistas, que corresponden a las 16 partes de la mezcla.

Mixing (mezcla)

En este programa se asignan varias voces a partes para realizar reproducciones multitímbricas en los modos Song y Pattern. Cada mezcla (mezclado) está compuesta de hasta 16 partes. Además, se puede crear una mezcla independiente para cada canción.

NOTA Para obtener más información acerca de la estructura de las canciones que incluyan pistas y mezclas, consulte la página 59.

Grabación en tiempo real

Con la grabación en tiempo real el instrumento funciona del mismo modo que un grabador MD, grabando los datos de la interpretación a medida que se toca. Esto le permite recoger todas las sutilezas de una interpretación real. La función de grabación en tiempo real utiliza tres métodos: sustitución, sobregrabación y pinchado. La sustitución ("replace") le permite sobrescribir con nuevos datos una pista que ya está grabada. La sobregrabación ("overdub") le permite agregar más datos a una pista con datos. El pinchado de entrada o de salida ("punch in/out") le permite grabar únicamente sobre una zona concreta de la pista.

Reproducción de canciones

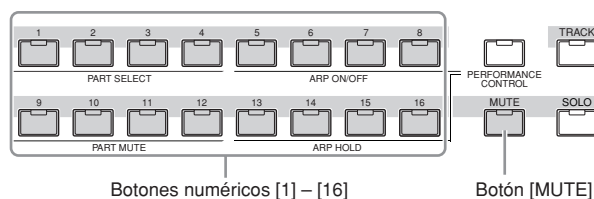
Antes de que aprenda a crear una canción, vamos a ver las funciones mute (silenciar) y solo, y la forma de utilizar los mandos deslizantes durante la reproducción de una canción. Seleccione una canción de demostración (página 21) y realice una de las operaciones siguientes mientras la reproduce.

Track mute (silenciar pistas)

Puede silenciar una pista determinada o varias pistas de la canción.

1 Pulse el botón [MUTE] (silenciar) para que se encienda el indicador luminoso.

Se encienden los indicadores de los botones numéricos.



2 Pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [16] para que el indicador luminoso se apague y la pista correspondiente se silencie.

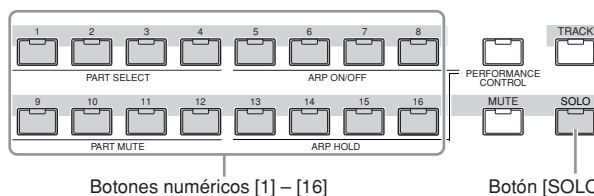
Se pueden silenciar varias pistas al mismo tiempo.

3 Pulse el botón que esté apagado para que el indicador luminoso se encienda y la pista correspondiente suene.

Track solo (solo en una pista)

Puede hacer que se escuche sólo una pista concreta de la canción.

1 Pulse el botón [SOLO] para que se encienda el indicador luminoso.



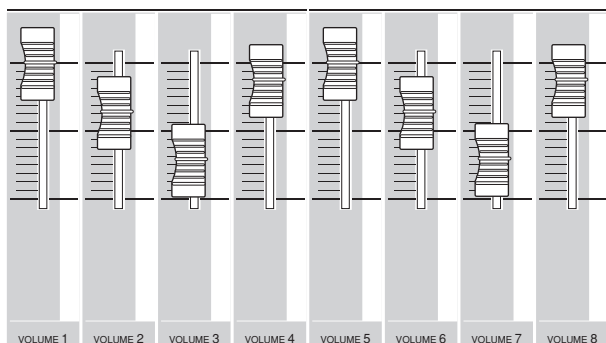
2 Pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [16] para que su indicador luminoso parpadee y suene únicamente la pista correspondiente.

Pulse otro botón numérico para cambiar la pista que desee reproducir en solitario.

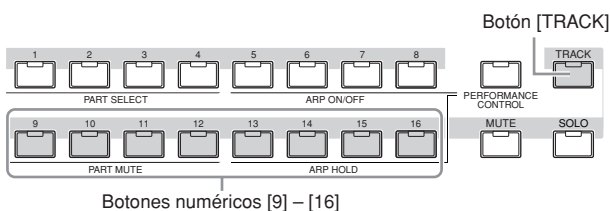
3 Pulse el botón [TRACK] o [MUTE] para volver al estado inicial.

Ajustar el volumen para cada parte

Puede ajustar el volumen de cada una de las ocho partes utilizando los mandos deslizantes de los paneles.



Cuando está seleccionada una de las pistas 1 a 8, los ocho mandos deslizantes se utilizan para ajustar el volumen de las partes 1 a 8. Cuando está seleccionada una de las pistas 9 a 16, los mandos deslizantes se utilizan para ajustar el volumen de las partes 9 a 16. Se puede seleccionar la pista activando el botón [TRACK] y pulsando el botón numérico deseado.



Además de los mandos deslizantes, los potenciómetros 1 a 8 pueden utilizarse para asignar el sonido de la reproducción de una canción en tiempo real. Para obtener información detallada, consulte la página 180.

Preparar la grabación en tiempo real

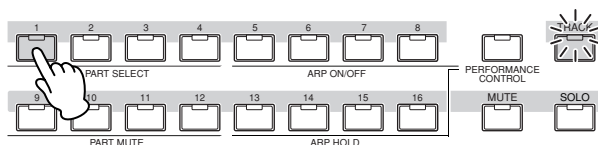
En breve podrá grabar su interpretación en el teclado, grabando una melodía en la pista 1. Pero antes necesita configurar MOTIF XS para realizar la grabación en tiempo real.

- 1** Pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song Play y, a continuación, seleccione una canción que no contenga datos.
- 2** Pulse el botón [●] (Grabación) para seleccionar el modo Song Record.
Se mostrará la pantalla Record Setup (configuración de grabación).



3 Establezca los parámetros siguientes en la pantalla Record Setup.

- 3-1** Con el indicador luminoso de [TRACK] encendido, pulse el botón numérico [1] para asignar la grabación a la pista 1. El símbolo del círculo rojo se mostrará en la columna REC TR de la pista 1. Record Part (grabar parte) se establece en 1 de forma automática.



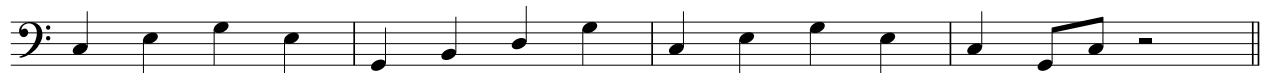
- 3-2** Mueva el cursor hasta la signatura del tiempo (Meter, contador) y defina el valor. Aquí, defínalo como "4/4".
- 3-3** Mueva el cursor hasta Tempo y, a continuación, establezca el valor deseado. Aquí, defínalo como "144".
- 3-4** Mueva el cursor hasta Record Type (tipo de grabación) y seleccione "replace" (sustituir). Con este método se sobrescriben los datos previamente grabados.
- 3-5** Defina Quantize (cuantización) como "240". Esta útil característica permite cuantizar automáticamente las notas en tiempo real, a medida que realiza la grabación. La cuantización alinea la sincronización de los eventos de notas en el compás más próximo. Normalmente se ajustará el valor más pequeño de la nota en la partitura (que interprete).
- 3-6** Seleccione la voz que desea utilizar para la grabación especificando el banco y el número. El valor establecido en este caso se aplicará a la parte 1 de la mezcla.
- 3-7** Pulse el botón [F5] para activar el metrónomo. El botón [F5] activa y desactiva el metrónomo.

Inicie la grabación.

Una vez finalizados la configuración de la grabación, pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la grabación. Pulse el botón [▶] (Reproducción) para que parpadee su indicador luminoso y, de esta forma, se iniciará la grabación, una vez transcurrida la cuenta de introducción.



Cuando llegue al final de la notación de arriba, pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación. Si se ha equivocado tocando algunas notas, pulse el botón [■] (Detención) y, a continuación, intente grabar de nuevo. Después de grabar la melodía anterior en la pista 1, defina REC TR como 2 en la pantalla Recording Setup y, a continuación, grabe la línea de bajo siguiente en la pista 2.



Corregir notas incorrectas

Si se ha equivocado tocando algunas notas mientras grababa y desea corregirlas, pulse el botón [EDIT] (editar) en el modo Song Play para seleccionar el modo Song Edit. Song Edit le permite borrar y editar datos de canciones grabadas o insertar datos nuevos en las canciones. Compruebe los eventos grabados por error o incorrectos en la pantalla Event List (lista de eventos) del modo Song Edit y, a continuación, corrijalos según lo crea conveniente.

1 Seleccione la canción grabada y, a continuación, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Song Edit.

Se mostrará la pantalla Event List.

2 Seleccione la pista que va a editar.

Pulse el botón numérico [1] o [2]. En la pantalla se mostrará la lista de eventos MIDI grabados en la sección anterior.

NOTA Si durante la grabación utiliza controladores como la rueda de inflexión del tono, los potenciómetros o los mandos deslizantes, la pantalla mostrará varios eventos MIDI y datos de notas activadas o desactivadas.

Posición	Notas	Tiempo de duración	Pista seleccionada	Velocidad
SONG Edit Tr. 1 Meas.001				
MEAS BEAT CLOCK	NOTE	GATE	VEL	
001 : 01 : 192	Note D 2	000 : 320	048	
: : 434	Note E 2	000 : 207	051	
: 02 : 160	Note F 2	000 : 304	052	
: : 438	Note G 2	000 : 263	039	
: 03 : 165	Note A 2	000 : 300	045	
: : 436	Note B 2	000 : 276	049	
: 04 : 199	Note C 3	000 : 309	052	
: : 456	Note D 3	000 : 321	048	
002 : 01 : 214	Note C 3	000 : 222	062	
: : 405	Note B 2	000 : 307	064	
: 02 : 201	Note A 2	000 : 259	060	
: : 430	Note G 2	000 : 251	043	
: 03 : 194	Note F 2	000 : 241	059	



3 Utilice los botones del cursor para moverlo hasta la posición que se va a editar.

Después de confirmar la posición de los datos incorrectos que se han grabado, desplace el botón del cursor hacia arriba y hacia abajo hasta ella y, a continuación, utilice el botón del cursor hacia la izquierda y hacia la derecha para moverlo hasta el tipo de datos que hay que corregir. Si ha grabado un dato de una nota incorrecta en la segunda nota del tercer tiempo ("F" en la notación), mueva el cursor hasta la ubicación indicada, MEAS (compás) = 002, BEAT = 03 y CLOCK (ciclo de reloj) = 240. A continuación, mueva el cursor a NOTE si desea corregir el dato de la nota y a GATE si desea corregir el tiempo de duración (longitud de la nota).

NOTA A cada tecla le corresponde el nombre de una nota. Por ejemplo, la nota más grave del teclado (la que está situada más a la izquierda) corresponde a C1 (Do1), y la más aguda (la que está situada más a la derecha) a C6 (Do6). Consulte la página 10.

NOTA Los parámetros MEAS (compás), BEAT y CLOCK sirven para indicar la posición dentro de la canción donde se realiza la edición o la inserción de un evento. Una nota negra (en una signatura del tiempo "4/4", corresponde a un tiempo) está compuesta de 480 divisiones. Beat y Clock indican la longitud de cada nota (duración). Por ejemplo, 001:000 equivale a una negra y 000:240 equivale a una corchea.

4 Gire el dial de datos para editar el valor.

La línea entera del evento editado empezará a parpadear. También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando, a continuación, la tecla deseada.

5 Pulse el botón [ENTER] para empezar a introducir los datos editados (la línea entera del evento editado dejará de parpadear).

Repita los pasos 3 y 5 para corregir otros eventos incorrectos.

6 Una vez completada la edición, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver al modo Song Play.

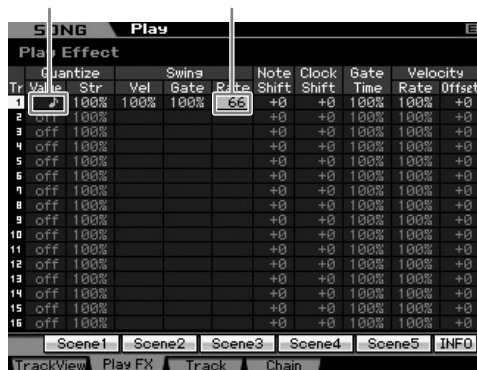
- NOTA** Si desea eliminar una nota innecesaria, mueva el cursor hasta la posición correspondiente y, a continuación, pulse el botón [F6].
- NOTA** Para obtener más información acerca de la lista de eventos, consulte la página 192.

Crear un ritmo de swing con Play Effect

La función Play Effect (efecto de reproducción) le proporciona una variedad de posibilidades musicales de gran utilidad que le permitirán modificar el ritmo (por ejemplo, seleccionar una parte sin efectos y darle un toque de swing). Vamos a cambiar la melodía que ha grabado anteriormente e insertarle un ritmo de swing.

1 Pulse el botón [F2] en la pantalla Song Play para acceder a la pantalla Play FX (efectos de reproducción).

Valor de cuantización de la pista 1 Porcentaje de swing de la pista 2



2 Mueva el cursor hasta el valor de cuantización de la pista 1 y, a continuación, seleccione el icono corchea.

3 Mueva el cursor hasta el porcentaje de swing de la pista 1 y seleccione "66%".

Este parámetro determina la intensidad o cantidad de swing que se aplica. Cuando selecciona "66%" se retrasa cada una de las notas del compás superior a valores de tresillos.

- NOTA** Si ha grabado una parte de bajo en la pista 2, asegúrese de aplicar los mismos ajustes en esta pista.

Una vez completados los ajustes, pulse el botón [⏮] (Principio) y, a continuación, pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la canción. Podrá escuchar la reproducción a ritmo de swing.

Aplicar los ajustes de Play Effect a los datos MIDI reales

Los ajustes de Play Effect cambian temporalmente la forma de reproducción de los datos de la canción, pero en realidad no cambian la canción MIDI. Si desea guardar los cambios de Play Effect como parte de los datos de la canción (por ejemplo, como un archivo MIDI estándar), puede utilizar la operación Job (trabajo) para aplicar los ajustes de Play Effect. Para ejecutar este trabajo, pulse el botón [JOB], el botón [F5] y, a continuación, seleccione "05: Normalize Play Effect" (normalizar efecto de reproducción). Para obtener información detallada, consulte la página 205.

Almacenar la canción creada

Una vez realizada la grabación, compruebe que memoriza la canción creada en la memoria interna pulsando el botón [STORE] para acceder a la ventana Song Store (memorización de canción).

⚠ ATENCIÓN

Quando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Realice siempre una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento independiente.

Almacenar datos de canciones en un dispositivo de almacenamiento USB

Tenga en cuenta que al memorizar datos de canciones diferentes en una misma memoria de destino, al cargar los datos de demostración y ejecutar Initialize Job (trabajo de inicialización), se sobrescriben y se borran los datos de la canción memorizados previamente. Asegúrese de almacenar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente que esté conectado al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) en el panel posterior en el modo File (archivo). Para obtener información detallada, consulte la página 278. Para cargar una canción en una aplicación DAW de un ordenador, almacene la canción como un archivo MIDI estándar en un dispositivo de almacenamiento USB independiente. Para obtener información detallada, consulte la página 279.

- NOTA** Las palabras "save" (almacenar) y "store" (memorizar) hacen referencia a dos tipos de operaciones distintas. La operación "Save" almacena los datos creados en un archivo de un dispositivo externo (en el modo File), mientras que la operación "Store" memoriza los datos en la memoria interna en cada modo.

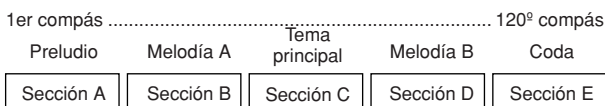
Los patrones de MOTIF XS incluyen partes instrumentales breves pero completas, que puede repetir (en bucle), combinar y arreglar en el orden que desee, lo que le proporciona el material básico para crear una canción. En esta sección se describe todo lo que se puede hacer en el modo Pattern.

Estructura de un patrón

Con MOTIF XS puede crear una canción de dos formas: en el modo Song o en el modo Pattern.

En el modo Song, puede grabar una canción de principio a fin interpretando en el teclado. Por otro lado, en el modo Pattern puede crear el acompañamiento de la canción, produciendo varias secciones, como el preludio, la melodía A, el tema principal y la coda, y grabando su patrón de ritmo en secciones diferentes para combinarlas posteriormente como una cadena de patrones.

El modo Pattern también le permite grabar los patrones de ritmos o "riffs" en secciones diferentes, a su gusto y según le venga la inspiración, y combinar posteriormente las secciones en una cadena de patrones para crear una canción completa. Además de la característica Arpeggio y de Performance recording (grabación de interpretación), dispone de una gran variedad de herramientas de fácil uso que le permitirán crear de forma rápida canciones de calidad profesional con arreglos completos.



NOTA Puede crear una cadena de patrones (página 213) programando el orden de las secciones. La cadena de patrones creada puede convertirse en datos de canción utilizando Pattern Chain Edit (edición de cadena de patrones), en la página 215.

Escuchar patrones de demostración

Antes de crear su propio patrón, debería escuchar algunos de los patrones de demostración predefinidos. Estos patrones grabados expresamente incluyen una amplia gama de géneros musicales y están llenos de fabulosos consejos e ideas acerca de cómo crear y utilizar patrones en sus propias composiciones.

1 Cargue los patrones de demostración siguiendo el proceso descrito en la página 21.

2 Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern.

Se muestra la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón).



NOTA Tal y como se indica en la pantalla Pattern Play, un patrón está compuesto de 16 pistas independientes. Por lo tanto, un patrón se reproduce por medio de varias voces de instrumentos como el bajo, la guitarra y el teclado.

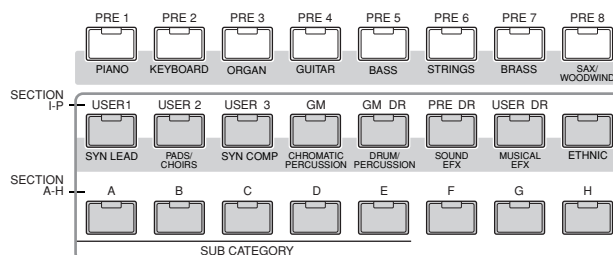
3 Seleccione un patrón activando el dial de datos.

4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para comenzar la reproducción del patrón.

La reproducción del patrón se repetirá hasta que pulse el botón [■] (Detención).

5 Cambie la sección A – P.

Cuando pulsa los botones [A] – [H], se accede a las secciones A a H y pulsando los botones [USER 1] – [USER DR] y [ETHNIC] se accede a las secciones I a P.



NOTA Al cambiar las secciones, puede crear variaciones rítmicas y realizar fácilmente arreglos improvisados (por ejemplo, preludio, verso, coro, verso, coro, coda) en tiempo real.

Ahora pruebe otros patrones.

Ver la pantalla Patch del patrón de demostración

En la pantalla Patch, accediendo con el botón [F4], puede confirmar qué frase se asigna a cada pista en Pattern Section (sección de patrones).

Una frase es un breve pasaje rítmico o musical compuesto de una sola pista para un solo instrumento, como una batería, un bajo o una guitarra. Los datos de secuencias MIDI pueden utilizarse como pequeños componentes básicos para una canción y se pueden asignar a cualquier pista o sección. Un solo patrón incluye espacio de memoria para 256 frases de usuario originales.



Tal y como se muestra en la pantalla, los datos de la interpretación se graban en la frase y ésta se asigna seguidamente a la pista de grabación. Observe que la frase creada puede asignarse a una pista diferente de la misma sección o de otra sección diferente.

Sección A

Pista 1	Frase 001
Pista 2	Frase 002
:	:
Pista 16	Frase 003

Sección B

Pista 1	Frase 002
Pista 2	Frase 003
:	:
Pista 16	Frase 004

Frase 001	Datos MIDI
Frase 002	Datos MIDI
Frase 003	Datos MIDI
Frase 004	Datos MIDI
:	:

Intente cambiar la frase para cada pista y asignar cada frase a una pista vacía.

NOTA Tenga en cuenta que las frases se proporcionan sólo para los patrones de demostración y el número de frases que se ofrece variará según el patrón de demostración. Cuando desee utilizar una frase asignada a un patrón diferente, ejecute la función Copy Phrase (copiar frase) con el botón [SF5] Copy (copiar). Para obtener información detallada, consulte la página 212.

Ver la pantalla Mixing (mezcla) del patrón de demostración

Una mezcla hace referencia a los ajustes del generador de tonos multitímbrico en la reproducción de un patrón. Una mezcla está compuesta de 16 partes, que corresponden a las pistas, y en la pantalla Mixing se pueden ajustar varios parámetros relacionados con la mezcla para cada parte. Pulse el botón [MIXING] (mezcla) en la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón) para acceder a la pantalla Mixing y poder confirmar los ajustes de la mezcla de cada una de las partes: voz, volumen, efecto panorámico, etc. Ahora vamos a ajustar los parámetros de la mezcla en la pantalla Mixing.



1 Pulse el botón [MIXING] en la pantalla Pattern Play para seleccionar el modo Mixing.

Aparece la pantalla Mixing.

2 Pulse el botón [TRACK] (se enciende el indicador luminoso) para seleccionar la parte deseada y, a continuación, pulse el botón numérico adecuado entre [1] y [16].

Aquí, seleccione la parte correspondiente a la pista a la que va a asignar la frase.

NOTA Si desea confirmar la pista a la que asigna la frase, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Pattern Play.

3 Mueva el cursor a Bank (banco) y Number (número) y modifique Voice (voz) especificando el banco y número.

Si pulsa el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende), podrá seleccionar la voz deseada con los botones Bank, Group y Number correspondientes.

4 Mueva el cursor hasta el parámetro deseado, como el efecto panorámico o el volumen, y gire el dial de datos para cambiar el valor.

NOTA Si desea editar parámetros de mezcla más detallados, entre en el modo Mixing Edit pulsando el botón [EDIT]. Para obtener más información acerca de la edición de mezclas, consulte la página 233.

Los ajustes de mezclas se incluyen en cada patrón y pueden almacenarse como un patrón completo. Para obtener instrucciones acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 218.

Crear un patrón con la función Arpeggio

Además de crear un patrón grabando su interpretación en el teclado de forma convencional, también puede utilizar las eficaces funciones de reproducción de Arpeggio de MOTIF XS (descritas a continuación) e incluso grabar datos de audio de muestras de discos compactos disponibles en el mercado.

En esta sección se describe la creación de un patrón con Arpeggio.

- 1 Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern Play.
- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup.
- 3 Pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Record Arpeggio (grabar arpegio).



- 4 Ajuste los parámetros siguientes como se especifica en la pantalla Arpeggio Record.
 - 4-1 Establezca el parámetro Switch en "on".
 - 4-2 Establezca el parámetro Voice with ARP (voz con arpegio) en "on". Cuando este parámetro está definido como "on", la voz que coincida con el tipo de arpegio seleccionado se activará de forma automática cada vez que se cambie el tipo de arpegio.
 - 4-3 Seleccione el tipo de arpegio especificando la categoría, categoría secundaria y tipo.
- 5 Pulse el botón [F1] para acceder a la pantalla Record Setup.



6 Defina los parámetros siguientes en la pantalla Record Setup.

- 6-1 Pulse el botón [TRACK] (se enciende el indicador luminoso) para seleccionar la pista deseada y, a continuación, pulse el botón numérico adecuado entre [1] y [16].
- 6-2 Defina la signatura del tiempo como "4/4".
- 6-3 Defina la longitud del patrón con un valor equivalente a la duración del arpegio.
- 6-4 Active el icono Keyboard Start (inicio de teclado).
- 6-5 Defina el parámetro Loop como "off" (desactivado).
- 6-6 Defina el parámetro Quantize como "off".

7 Una vez completada la configuración, pulse una nota en el teclado para iniciar la grabación.

La grabación se detendrá de forma automática cuando llegue al final del último compás (especificado con Length).

Crear un patrón con audio: muestreo

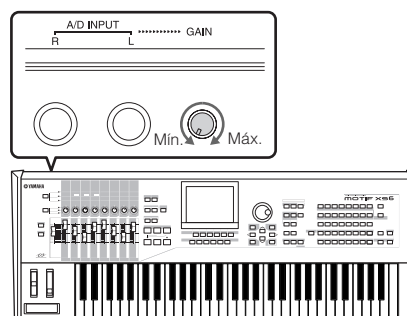
En esta sección, se explica cómo grabar datos de audio (de muestras de CD disponibles en el mercado, por ejemplo) en la pista de un patrón, utilizando la versátil característica Sampling (muestreo). Cuando el audio se ha grabado, puede trocearlo en muestras individuales que, a su vez, se pueden reproducir a cualquier tiempo, sin que afecte al sonido o sin que se produzcan modificaciones en el tono. En estas instrucciones paso a paso damos por supuesto que los datos de audio grabados tienen un patrón de batería de un compás de 4/4.

Importante

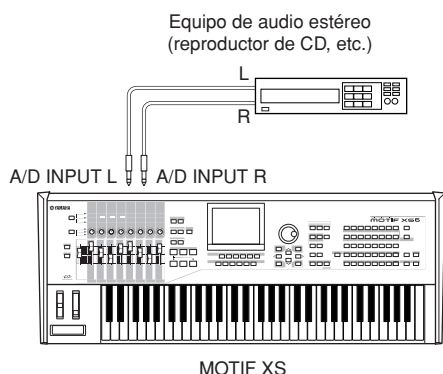
Debe instalar los módulos DIMM en el instrumento para poder utilizar la función Sampling. Para obtener información detallada acerca de cómo instalar módulos DIMM, consulte la página 295. Los datos de muestras grabadas (editadas) temporalmente en DIMM se perderán cuando se apague el instrumento. Antes de utilizar la función Sampling, compruebe que tiene preparado un dispositivo de almacenamiento USB o que tiene conectado un ordenador a la misma red que MOTIF XS.

Configurar el muestreo

- 1 Encienda el instrumento y ajuste al mínimo el potenciómetro GAIN (ganancia) situado en el panel posterior.



- Conecte un dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.) al conector A/D INPUT en el panel posterior.



- Encienda MOTIF XS.
- Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility (utilidad) y, a continuación, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla I/O (E/S).
- Defina el parámetro Mic/Line (micrófono/línea de entrada) como "line".

La configuración de Sampling se ha completado.

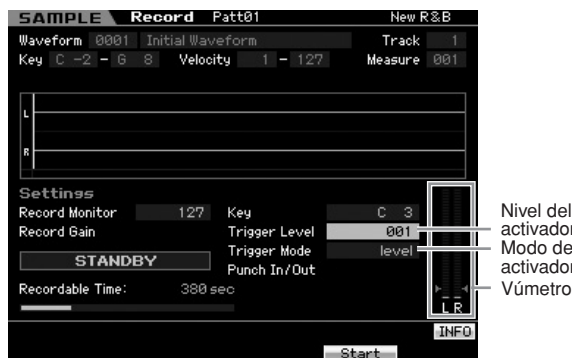
Muestreo

- Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern Play (reproducción de patrón) y, a continuación, seleccione el patrón y la sección que se van a grabar.
- Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) para seleccionar el modo Sampling.
- Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla Setup (configuración).
- Ajuste los parámetros siguientes, tal y como se solicita en la pantalla Setup.



- Establezca Recording Type (tipo de grabación) en "slice+seq" (división+secuencia).
- Establezca Input Source (canal de entrada) en "A/D Input".
- Establezca el parámetro Stereo/Mono en "stereo".
- Establezca Record Next (siguiente grabación) en "off" (desactivado).
- Establezca Frequency (frecuencia) en "44.1 kHz".
- Seleccione la pista de destino.

- Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla Standby (espera).

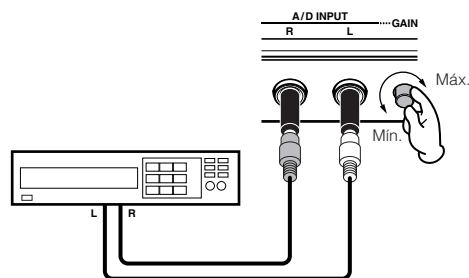


- Defina el modo Trigger (activador) como "level" (nivel) y, a continuación, defina Trigger Level (nivel del activador) como "1".

NOTA Los parámetros del modo Trigger le permiten definir cómo se inicia realmente el muestreo. Cuando el modo Trigger está establecido en "level", el muestreo se inicia de forma automática cuando la señal de entrada supera el nivel especificado en Trigger Level. Como en este caso Trigger Level se ha definido como "1", el muestreo se iniciará de forma automática cuando la señal de audio salga del reproductor de CD.

Cuando el modo Trigger está establecido en "manual", el muestreo real se inicia al pulsar el botón [F5] Start (inicio).

- Reproduzca la fuente de audio (reproductor CD) y ajuste el nivel de salida del audio con el potenciómetro GAIN, situado en el panel posterior, para alcanzar el nivel adecuado. Ajuste la ganancia en un nivel suficientemente alto como para realizar una grabación limpia. Tenga en cuenta, sin embargo, que un nivel demasiado alto puede ocasionar saturación o distorsión.



NOTA Observe que se pueden producir saturaciones o distorsiones en el sonido de salida cuando el contador alcanza el nivel máximo.

8 Detenga la reproducción de la fuente de audio (reproductor de CD).

9 Pulse el botón [F5] para acceder al indicador WAITING (espera), del estado Trigger Standby (espera del activador).

10 Inicie el reproductor de CD.

Como en este caso Trigger Level se ha definido como "1", el muestreo se iniciará de forma automática cuando la señal de audio provenga del reproductor de CD. En este ejemplo, realice la grabación de un patrón de batería de un compás desde el CD.

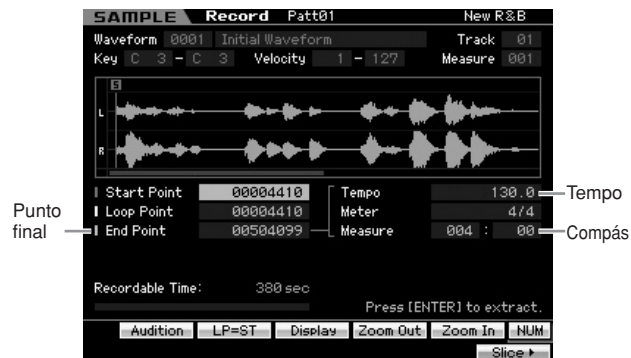
11 Pulse el botón [F6] para detener el muestreo y, a continuación, detenga el reproductor de CD.

En la pantalla se mostrará la onda de la señal de audio grabada.

12 Pulse el botón [SF1] para escuchar el sonido recién grabado.

Edición de una muestra Ajustar el punto final de la muestra grabada

Por lo general, el punto inicial de la muestra grabada estará situado en el lugar correcto (el primer tiempo de un compás), ya que el muestreo se ha configurado para que se inicie la grabación de forma automática con el ajuste de Trigger Level. Sin embargo, es posible que el punto final no coincida con el final del compás, ya que el muestreo se detiene manualmente. Por lo tanto, puede que tenga que editar el punto final de la muestra grabada para que su reproducción coincida correctamente con la sincronización del tiempo.



1 Pulse el botón [SF2] una o dos veces para que se muestre LP=ST.

2 Mueva el cursor hasta End Point (punto final) y ajuste el valor con el dial de datos.

Pulse el botón [SF1] para escuchar la muestra. Ajuste el punto final de forma que la muestra se reproduzca de forma suave y continua, sin saltos, errores o problemas de sincronización.

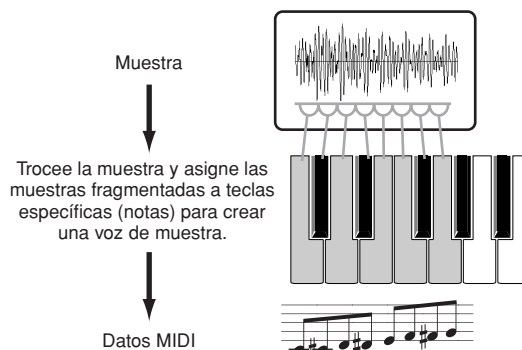
3 Una vez ajustado el punto final, pulse el botón [ENTER] para borrar los datos innecesarios (situados después del punto final).

Después de que se solicite su confirmación en la pantalla, pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Extract (extracción).

NOTA Muchas muestras o bucles de CDs disponibles en el mercado incluyen información acerca del tiempo, compás y tiempo de bucles determinados. En caso de disponer de dicha información, especifique los valores adecuados en los parámetros anteriores.

Edición de una muestra Troceado

Vamos a ver ahora cómo utilizar la función Slice (trocear) para hacer coincidir la muestra grabada con el tiempo. La característica Slice le permite dividir de forma automática la muestra grabada en "trozos" independientes. A continuación, estos fragmentos se asignan a las notas sucesivas y se organizan como datos MIDI. Esto le permite manipular las partes que componen los bucles de las muestras como si fueran datos MIDI, así como modificar fácilmente el tempo e, incluso, la sensación rítmica, sin que se vea afectado el tono o la calidad del sonido.



NOTA Antes de realizar la operación de troceado, deberá ajustar el punto final de la muestra para conseguir la longitud exacta de la muestra.

1 Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla Slice.



2 En la pantalla Slice, establezca los parámetros siguientes.

Como la muestra que se ha grabado es un patrón de batería de un compás de 4/4, deberá ajustar los parámetros según se muestra a continuación.

2-1 Defina Slice Type (tipo de troceado) como "beat1" (compás 1).

2-2 Defina Measure (compás) como "1".

2-3 Defina Sensitivity (sensibilidad) como "4".

3 Pulse el botón [SF4] para ejecutar la operación de troceado.

4 Para confirmar que la muestra se ha troceado correctamente, pulse las teclas que tienen asignadas muestras troceadas (desde C1 para MOTIF XS6, E0 para MOTIF XS7 y A-1 para MOTIF XS8).

Escuche atentamente los resultados. Si no está satisfecho, pulse de nuevo el botón [SF4] Apply (aplicar) para anular la operación de troceado y devolver la muestra a su estado inicial. Vuelva a intentar la operación. Repita los pasos 2 a 4 con otro tipo de troceado y ajustando el valor de la sensibilidad hasta que esté satisfecho con el sonido obtenido.

5 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del troceado como datos de muestra.

6 Pulse el botón [PATTERN] para acceder a la pantalla Pattern Play y, a continuación, pulse el botón [▶] (Reproducción) para escuchar la muestra troceada.

Puede cambiar el tempo y el patrón de ritmo troceado. Trate de cambiar el tempo en el modo Pattern Play.



Memorizar el patrón y almacenar la muestra

Una vez finalizada la operación de muestreo, memorice el patrón creado en la memoria interna y, a continuación, almacene la muestra en un dispositivo de almacenamiento USB independiente. Para obtener instrucciones acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 218. Para obtener instrucciones acerca de cómo almacenar una muestra, consulte la página 279.

⚠ ATENCIÓN

Los datos de la muestra se perderán cuando apague el instrumento. Asegúrese de almacenar los datos de la muestra en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS en el modo File (archivo), después de realizar la operación de muestreo.

NOTA Utilice la característica Pattern Chain (cadena de patrones) (página 213) para unir varios patrones (secciones) que haya creado.

Utilizar un ordenador

Conectar a un ordenador

Aunque MOTIF XS es, ya de por sí, un instrumento potente y versátil, conectarlo a un ordenador a través de un cable USB o IEEE1394 le proporciona una mayor capacidad y versatilidad. Gracias a esta prestación podrá transferir datos de audio (únicamente a través del cable IEEE1394) y datos MIDI (a través del USB y del cable IEEE1394) entre el MOTIF XS y el ordenador. En esta sección se describe cómo realizar las conexiones.

NOTA Esta sección muestra cómo se conecta directamente el instrumento MOTIF XS a un ordenador. Se pueden conectar otros dispositivos MIDI entre MOTIF XS y el ordenador. En la página 83, puede obtener más información acerca de la conexión entre MOTIF XS y otro dispositivo MIDI. Para obtener más detalles sobre la conexión entre el dispositivo MIDI y el ordenador, consulte el manual de instrucciones del dispositivo MIDI.

Utilizar un conector USB TO HOST

En esta sección se explica cómo conectar MOTIF XS a un ordenador mediante un cable USB. Tenga en cuenta que los datos MIDI se pueden transferir a través de un cable USB.

NOTA Puesto que el sintetizador MOTIF XS no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de sonido externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente. Para obtener más información, consulte la página 19 en la "Guía de inicio".

1 Descargue el controlador USB-MIDI adecuado desde nuestro sitio Web:

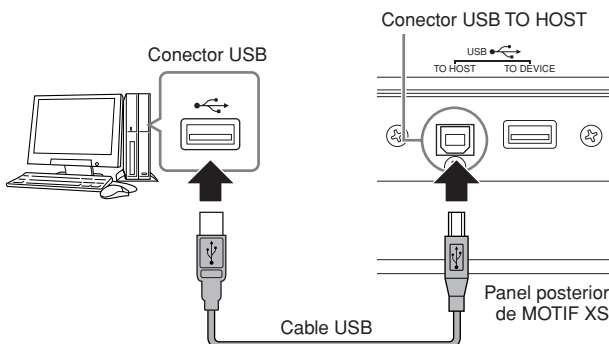
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

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

NOTA El controlador USB-MIDI podría ser modificado y actualizado sin previo aviso. Asegúrese de que descarga la última versión.

2 Instale en el ordenador el controlador USB-MIDI descargado.

Para obtener instrucciones acerca de la instalación, consulte la guía de instalación en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados. Cuando realice la conexión de MOTIF XS al ordenador según el procedimiento de instalación, conecte el cable USB al conector USB TO HOST de MOTIF XS y el conector USB al ordenador, como se muestra a continuación.



3 Compruebe que está habilitado el conector USB TO HOST de MOTIF XS.

Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility (utilidad) y, a continuación, pulse el botón [F5] seguido del botón [SF2] para acceder a la pantalla MIDI (página 267). Defina el parámetro MIDI In/Out como "USB".

4 Pulse el botón [STORE] (memorizar) para memorizar esta configuración.

Precauciones que se deben tomar cuando se utiliza el conector USB TO HOST

Cuando conecte el ordenador al conector USB TO HOST, es importante tener en cuenta las siguientes consideraciones. Si no se hace así, el ordenador podría bloquearse y dañarse, o incluso podrían perderse los datos. Si se bloquea el ordenador o el instrumento, reinicie el ordenador o apague el instrumento.

⚠ ATENCIÓN

- Antes de conectar el ordenador al conector USB TO HOST, salga de los modos de ahorro de energía (suspensión, en espera, etc.) que hubiera activados en el ordenador.
- Conecte el ordenador al conector USB TO HOST antes de encender el instrumento.
- Siga estas instrucciones antes de apagar o encender el instrumento, o conectar o desconectar el cable USB del conector USB TO HOST.
 - Cierre todas las aplicaciones (como MOTIF XS Editor o el software del secuenciador).
 - Compruebe que no se están transmitiendo datos desde el instrumento. (Sólo se transmiten datos al tocar notas en el teclado o reproducir una canción.)
- Mientras haya un dispositivo USB conectado al instrumento, deberá esperar a que transcurran al menos seis segundos entre estas operaciones: (1) apagar el instrumento y volverlo a encender o (2) conectar y desconectar el cable USB.

Canales MIDI y puertos MIDI

Los datos de las canciones MIDI se pueden enviar por separado a través de 16 canales independientes y este instrumento puede reproducir simultáneamente, a través de esos canales, 16 partes autónomas. Mientras que un cable MIDI está preparado para manejar datos en un máximo de 16 canales simultáneamente, una conexión USB o IEEE1394 es capaz de gestionar muchos más, gracias al uso de los puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede manejar 16 canales y la conexión USB o IEEE1394 permite utilizar 8 puertos como máximo, lo que le permite usar hasta 128 canales (8 puertos por 16 canales) en el ordenador.

Cuando conecte MOTIF XS a un ordenador mediante un cable USB o un cable IEEE1394, deberá definir los puertos MIDI de la siguiente manera:

Puerto 1

El bloque generador de tonos de MOTIF XS sólo reconoce y utiliza este puerto.

Cuando utilice MOTIF XS como un generador de tonos desde un instrumento MIDI externo o desde el ordenador, deberá habilitar el puerto MIDI 1 en el dispositivo MIDI conectado o en el ordenador.

Puerto 2

Este puerto se usa para controlar el software DAW en el ordenador desde MOTIF XS utilizando la función Remote Control (control remoto).

Puerto 3

Este puerto se utiliza como puerto MIDI Thru. Los datos MIDI que se reciben a través del puerto 3 por los conectores USB TO HOST o mLAN se vuelven a transmitir a un dispositivo MIDI externo a través del conector MIDI OUT. Los datos MIDI que se reciben a través del puerto 3 por el conector MIDI IN, se vuelven a transmitir a un dispositivo externo (ordenador, etc.) a través de un conector USB TO HOST o mLAN.

Cuando utilice una conexión USB o IEEE1394 entre MOTIF XS y el ordenador, compruebe que coincidan el puerto de transmisión MIDI y el puerto de recepción MIDI, así como el canal de transmisión MIDI y el canal de recepción MIDI, según la descripción anterior.

Usar una interfaz MIDI

Utilice cables MIDI estándar para conectar MOTIF XS al ordenador, conectando las terminales MIDI IN y MIDI OUT de MOTIF XS a los terminales correctos de una interfaz MIDI.

Usar un conector mLAN

En esta sección se explica cómo conectar MOTIF XS a un ordenador a través de un cable IEEE1394 (FireWire). Tenga en cuenta que los datos de audio y MIDI pueden transmitirse a través de un cable IEEE1394.

NOTA MOTIF XS6/7 puede conectarse a un dispositivo mLAN compatible o a un ordenador con un conector IEEE1394 únicamente cuando se ha instalado un conector opcional mLAN16E2 en MOTIF XS6/7. En la página 294, se proporcionan instrucciones para instalar el conector mLAN16E2.

NOTA MOTIF XS está equipado con conectores mLAN que incluyen hasta 6 canales de audio Mono In (3 Stereo In), 16 canales de audio Mono Out (8 Stereo Out), 3 canales MIDI In y 3 canales MIDI Out.

1 Descargue el controlador AI adecuado desde nuestro sitio Web:

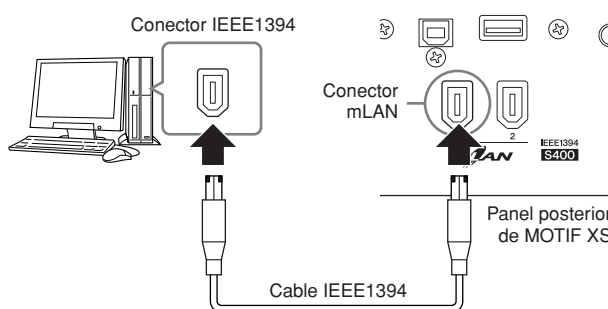
<http://www.yamahasynt.com/download/>

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

NOTA El controlador AI podría ser modificado y actualizado sin previo aviso. Asegúrese de que descarga la última versión.

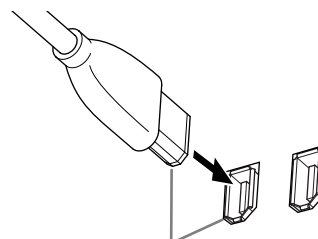
2 Instale en el ordenador el controlador AI descargado.

Para obtener instrucciones acerca de la instalación, consulte la guía de instalación ("Installation Guide") en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados. Para realizar la conexión de MOTIF XS al ordenador según el procedimiento de instalación, conecte el cable IEEE1394 al conector mLAN de MOTIF XS y el conector IEEE1394 al ordenador, como se muestra a continuación.



⚠ ATENCIÓN

Asegúrese de conectar el enchufe del cable IEEE1394 (mLAN) a la clavija mLAN con la orientación correcta.



Enchufe la clavija con la orientación correcta.

NOTA Para obtener un buen funcionamiento, utilice un cable IEEE1394 con una longitud inferior a 4,5 metros.

3 Compruebe que el conector mLAN de MOTIF XS está habilitado para la comunicación MIDI.

Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F6] seguido del botón [SF2] para acceder a la pantalla MIDI (página 267). Defina el parámetro MIDI In/Out como "mLAN".

4 Compruebe que el conector mLAN de MOTIF XS está habilitado para la comunicación de audio.

Para transmitir señales de audio a través del conector mLAN, defina el parámetro Output Select (selección de salida) de MOTIF XS. Para recibir señales de audio a través del conector mLAN, defina los parámetros de la parte de entrada de audio de mLAN de MOTIF XS. Para obtener información detallada, consulte la página 45.

5 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.

Qué se puede hacer con la conexión IEEE1394

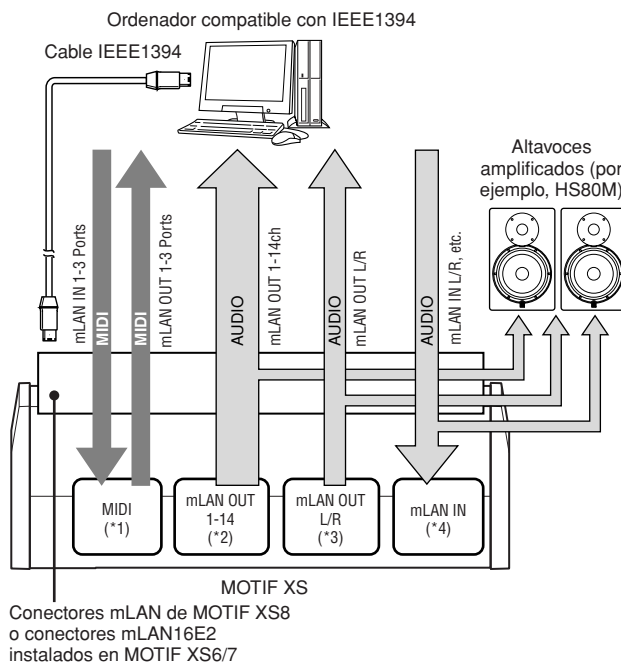
Puede integrar el MOTIF XS y el software DAW en un ordenador conectando MOTIF XS equipado con mLAN (MOTIF XS6/7 en el que se instala la mLAN16E2 opcional o MOTIF XS8) a un ordenador en una disposición punto a punto. A continuación se proporciona información más detallada.

- Transmitir datos de varios canales de audio entre MOTIF XS y el ordenador (hasta 16 canales del MOTIF XS al ordenador y hasta 6 canales del ordenador al MOTIF XS)
- Grabar simultáneamente (a) una interpretación en el software de secuencia de MOTIF XS y (b) la interpretación del software de secuencia del ordenador que MOTIF XS utiliza como generador de tonos MIDI
- Escuchar la salida de audio del ordenador y la salida de audio de MOTIF XS a través de MOTIF XS
- Uso de Cubase 4 con MOTIF XS con distintas funciones prácticas (página 49)

NOTA Las posibilidades y usos de la conexión de MOTIF XS a un ordenador a través de un cable IEEE1394 en una disposición punto a punto se denomina "mLAN" en este manual de instrucciones y en el instrumento MOTIF XS. Si desea información más completa y actualizada de mLAN, consulte la siguiente URL:
<http://www.yamahasyth.com/>

Flujo de señal de audio y datos MIDI a través del cable IEEE1394

En la ilustración de abajo se muestra el flujo de las señales de audio y de mensajes MIDI cuando se realiza la conexión de MOTIF XS a un ordenador mediante un cable IEEE1394.



Transmisión o recepción MIDI (*1)

No es necesario configurar el puerto de MOTIF XS ya que el puerto MIDI de MOTIF XS se configura de forma automática según el tipo de aplicación. Para obtener más información del puerto que debe seleccionar en el ordenador, consulte la página 43.

Transmisión de señales de audio

■ mLAN OUT 1 – 14 (*2)

Las señales de audio salen a través de mLAN OUT 1 – 14 cuando el parámetro Output Select de MOTIF XS se establece en "m1&2" – "m13&14" y "m1" – "m14" en una de las siguientes pantallas.

[VOICE] (cuando se selecciona una voz de percusión) → [EDIT] → Selección de tecla → [F1] Oscillator (página 130)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (página 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (página 148)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF3] Output (página 153)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (página 234)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF2] Output (página 235)

■ OUTPUT L/R (*3)

La señal de audio sale a través de los canales OUTPUT L/R y mLAN OUT L/R cuando el parámetro Output Select descrito anteriormente se define como "L&R" (izquierda y derecha).

Recepción de una señal de audio (*4)

El monitor L/R de salida principal mLAN IN y el monitor L/R de salida asignable mLAN IN están disponibles, al igual que mLAN IN L/R, como canal de entrada de audio mLAN de MOTIF XS. Estos canales pueden utilizarse para escuchar el sonido cuando utilice la aplicación DAW en el ordenador. La señal de audio que se recibe a través del monitor L/R de salida principal mLAN IN saldrá por las clavijas OUTPUT L/R, mientras que la señal de audio que se recibe a través del monitor L/R de salida asignable mLAN IN lo hará por ASSIGNABLE OUTPUT L/R (salida asignable izquierda y derecha). La configuración del canal de salida de audio en el ordenador permite definir el canal que se va a utilizar. Al igual que para las señales de audio recibidas a través del conector mLAN, los parámetros, como puede ser el volumen o un canal de salida, pueden asignarse como la parte de salida de audio mLAN de MOTIF XS. Estos ajustes de estos parámetros se muestran de varias formas según el modo, como se describe a continuación.

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VOICE → [SF1] MEQ
(página 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → ajuste de mLAN (página 148)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → ajuste de mLAN (página 234)

Canales de audio mLAN de MOTIF XS y del ordenador

Para conectar MOTIF XS a un ordenador a través del cable IEEE1394, deberá ajustar el canal de audio del ordenador según la siguiente tabla.

Canal de entrada de MOTIF XS	Canal de salida del ordenador
Monitor L, R de salida principal mLAN IN	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
Monitor L, R de salida asignable mLAN IN	5, 6
Canal de salida de MOTIF XS	Canal de entrada del ordenador
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1 - 14 (m1 - m14)*	3 - 16

Crear una canción con el ordenador

La conexión de MOTIF XS a un ordenador mediante USB o mLAN le permite utilizar una aplicación DAW o un software de secuencia en el ordenador para crear sus propias canciones. Esta sección incluye una descripción general sobre la utilización de una aplicación DAW o de software de secuencia en el ordenador con MOTIF XS, después de realizar la conexión.

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

Reproducir canciones desde un ordenador utilizando MOTIF XS como generador de tonos

En las instrucciones siguientes se muestra cómo utilizar el modo Song (canción) o Pattern (patrón) de MOTIF XS como un generador de tonos MIDI. En este caso, los datos de secuencias MIDI reales se transmitirán desde una aplicación DAW o un secuenciador del ordenador.

Configuración de MOTIF XS

- 1 Pulse el botón [SONG] o [PATTERN] para seleccionar el modo Song o Pattern.
- 2 Seleccione una canción o un patrón que no contenga datos.
- 3 Pulse el botón [MIXING] (mezcla) para seleccionar el modo Mixing (mezcla).
- 4 Ajuste la mezcla para las partes 1 a 16 según sea necesario.

Para obtener más información acerca del modo Mixing, consulte la página 229.

Configurar la aplicación DAW en el ordenador

- 1 Configure el puerto de salida MIDI de las pistas como puerto 1 de USB o mLAN.
Para realizar la conexión a través de un cable USB, defínalo como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1." Para realizar la conexión mediante un cable IEEE1394, defínalo como "mLAN MIDI Out" o "MOTIF XS".
- 2 Especifique los datos MIDI para cada pista de DAW o del secuenciador del ordenador.

En el modo Mixing de MOTIF XS se realizarán los ajustes del generador de tonos de la parte correspondiente a la pista MIDI.

NOTA La aplicación MOTIF XS Editor le permite crear en el ordenador su propia configuración de mezclas de MOTIF XS. La configuración de la mezcla creada se podrá almacenar como un archivo para volver a utilizarlo más adelante.

NOTA Con Studio Manager V2 puede utilizar MOTIF XS Editor como software complementario de Cubase y almacenar la configuración de la mezcla editada en MOTIF XS como un archivo de proyecto de Cubase.

Grabar una interpretación de MOTIF XS en el ordenador

En las instrucciones siguientes se explica cómo utilizar MOTIF XS como teclado maestro. Los eventos de notas que interpreta en MOTIF XS se transmiten y graban en una pista de un software DAW o de secuenciador en el ordenador y, a continuación, vuelven al bloque generador de tonos de MOTIF XS.

Configurar MOTIF XS

- 1 Defina Local Control (control local) como "off" (desactivado).

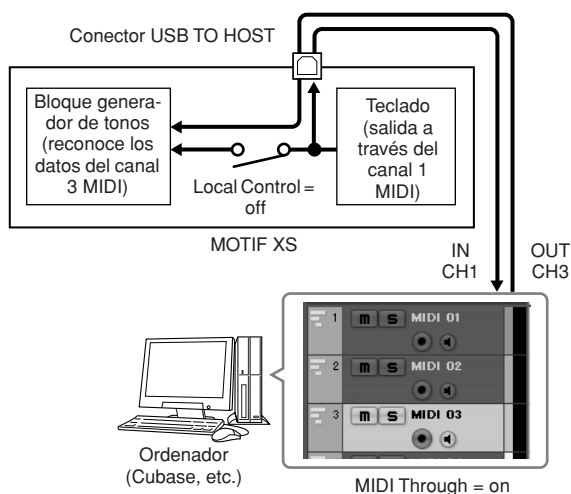
Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse [F5] seguido del botón [SF2] para acceder a la pantalla MIDI (página 267). Mueva el cursor a Local Control para definir este parámetro como "off". Cuando MIDI Thru se define como "on" en el software DAW o de secuenciador del ordenador, los eventos de notas que se interpreten en MOTIF XS se transmitirán al ordenador y, a continuación, volverán a MOTIF XS, y emitirán un sonido "doble" debido a que el bloque generador de tonos está recibiendo datos de la interpretación (datos MIDI) desde el teclado directamente y desde el ordenador. Para evitar este tipo de situaciones, deberá separar el bloque del teclado del bloque generador de tonos en MOTIF XS. Esa es la razón por la que Local Control debe definirse como "off".

- 2 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.
- 3 Si desea utilizar MOTIF XS como generador de tonos multitímbrico, pulse el botón [SONG] o [PATTERN] para seleccionar el modo Song o Pattern.

Configurar la aplicación DAW en el ordenador

- 1 Defina MIDI Thru como "on" en la aplicación DAW.

Cuando se establece en "on" MIDI Thru, los datos MIDI que se generan durante la interpretación en el teclado y se transmiten posteriormente al ordenador volverán de nuevo a MOTIF XS. Tal y como se muestra en el ejemplo siguiente, los datos MIDI transmitidos desde MOTIF XS y grabados seguidamente en el ordenador a través del canal 1 MIDI, volverán a MOTIF XS desde el ordenador a través del canal 3 MIDI, según los ajustes de la pista de grabación. De esta forma, el generador de tonos de MOTIF XS reproducirá los datos MIDI generados al interpretar en el teclado como los datos MIDI del canal 3.



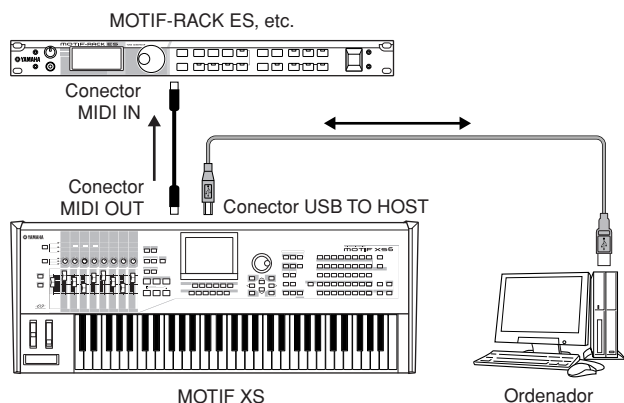
NOTA La explicación anterior se puede aplicar en aquellos casos en que se conecte MOTIF XS al ordenador a través de un cable IEEE1394 o de un cable USB.

Utilizar otro generador de tonos con MOTIF XS

El uso de otro generador de tonos (como MOTIF RACK ES) con MOTIF XS, como se muestra abajo, le permite interpretar hasta 32 partes simultáneamente.

Configurar MOTIF XS

- 1 Conecte el conector MIDI OUT al conector MIDI IN del módulo generador de tonos externo, por ejemplo MOTIF-RACK ES, como se ilustra a continuación.
- 2 Compruebe que define MOTIF XS como generador de tonos multitímbrico seleccionando el modo Song o el modo Pattern.



Configurar la aplicación DAW en el ordenador

- 1 Configure el puerto de salida MIDI de las pistas (para interpretar con MOTIF XS) como puerto 1 de USB o mLAN.

Para realizar la conexión a través de un cable USB, defínalo como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1." Para realizar la conexión mediante un cable IEEE1394, defínalo como "mLAN MIDI Out" o "MOTIF XS".

- 2 Configure el puerto de salida MIDI de las pistas (para interpretar con MOTIF-RACK ES) como puerto 3 de USB o mLAN.

Para realizar la conexión a través de un cable USB, defínalo como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3." Para realizar la conexión mediante un cable IEEE1394, defínalo como "mLAN MIDI Out (3)" o "MOTIF XS MIDI OUT".

NOTA Tenga en cuenta que el puerto MIDI Thru de MOTIF XS (es decir, el puerto por el que los datos MIDI se transmiten a otros dispositivos externos a través del conector MIDI OUT) está definido de forma fija con el valor 3.

Utilizar MOTIF XS como interfaz de audio

Los conectores A/D INPUT y mLAN le permitirán utilizar de una forma muy práctica MOTIF XS como interfaz de audio para un ordenador. Tenga en cuenta que es necesario realizar la instalación del conector mLAN16E2 cuando desee utilizar MOTIF XS6/7 para esta aplicación.

Configurar MOTIF XS

- 1 Ajuste los parámetros según se indica a continuación, para que la entrada de la señal de audio realizada a través del conector A/D INPUT salga al ordenador a través del conector mLAN.

En el modo Voice, pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility. A continuación, pulse el botón [F4] seguido del botón [SF1] para acceder a la pantalla Output (página 265). Desde esta pantalla, mueva el cursor hasta Output Select de A/D Input y, a continuación, seleccione uno de los ajustes siguientes: "m1&2" – "m9&10", "m11&12" y "m13&14".
- 2 Ajuste los parámetros según las indicaciones siguientes para que la salida de la señal de audio del ordenador y la entrada de MOTIF XS a través del conector mLAN se realicen con los conectores OUTPUT L/R o ASSIGNABLE OUTPUT L/R.

Desde la pantalla Output, descrita en el paso 1, mueva el cursor hasta Output Select en mLAN y, a continuación, seleccione "L&R" o "asL&R".

NOTA Estos ajustes se aplican a la salida de señales de audio de los puertos 3 y 4 mLAN 4 de un ordenador.
- 3 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.

Configurar la aplicación DAW en el ordenador

Instale el controlador AI y realice los ajustes necesarios. Seleccione ASIO mLAN (cuando utilice un controlador ASIO) o mLAN Audio Out (cuando utilice un controlador WDM) como controlador de audio.

NOTA Con Cubase y las ampliaciones para software DAW de Steinberg instaladas, es mucho más sencillo confirmar los puertos de audio. A continuación se proporciona información más detallada.

Integración entre los editores de Yamaha y Cubase

Yamaha y Steinberg han colaborado para desarrollar un entorno práctico y adecuado en el que poder utilizar de forma eficaz el hardware de Yamaha (incluido el modelo MOTIF XS) y el software de Steinberg. En esta sección se describe cómo se utiliza Cubase 4 y las conexiones especiales que se realizan entre Yamaha y Steinberg gracias a la aplicación Studio Connections.

Para obtener más información, incluidas las últimas novedades y las descargas de software, consulte la dirección URL siguiente.

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

Posibilidades del uso combinado de Cubase 4 y MOTIF XS

IMPORTANTE

Para utilizar las prestaciones y operaciones siguientes, deberá instalar en primer lugar el controlador AI y las ampliaciones del software DAW de las herramientas Steinberg.

Configuración automática de la conexión IEEE1394

Cuando utiliza un sintetizador de hardware como MOTIF XS con aplicaciones de software para ordenador, se deben realizar una serie de ajustes (conexiones de audio, configuración de controladores y configuración de puertos). Estos complicados ajustes se realizarán automáticamente al conectar MOTIF XS a un ordenador a través del cable IEEE1394.

Indicar el puerto de audio/MIDI, incluido el nombre del modelo, al conectar a través de un cable IEEE1394

En la ventana Device Setup (configuración de dispositivo) de la aplicación Cubase se muestra el puerto de audio o de MIDI, así como el nombre del modelo, por ejemplo, "MOTIF XS Main L" y "MOTIF XS MIDI IN", lo que permite confirmar la conexión actual o modificarla de una forma sencilla. Para obtener información detallada, vea la ilustración siguiente.



Utilizar una plantilla de proyecto para grabaciones de audio multicanal a través del cable IEEE1394

Al crear un nuevo archivo de proyecto en Cubase, puede seleccionar la plantilla para grabaciones de audio multicanal con MOTIF XS. Las plantillas le permiten obtener las grabaciones en Cubase de una forma sencilla sin necesidad de realizar ajustes complejos o pormenorizados.



Para más información, consulte la página siguiente: <http://www.yamahasyth.com/>

Studio Connections

¿Qué es Studio Connections?



Studio Connections es una sofisticada solución de software y hardware que le permite integrar fácilmente sintetizadores de hardware, como MOTIF XS y MO, en un sistema musical informático. Si el software del secuenciador que utiliza es compatible con Studio Connections, como es el caso de Cubase 4, y con MOTIF XS Editor, puede utilizar MOTIF XS en el secuenciador como si fuera un sintetizador de software complementario, sin necesidad de efectuar conexiones complicadas o procedimientos de configuración complejos.

Además, puede almacenar todos los ajustes de MOTIF XS junto con el archivo del proyecto (canción) del secuenciador. De esta forma, cuando vuelva a abrir el proyecto, todos los ajustes de la canción de MOTIF XS se recuperarán de forma inmediata. Gracias a esto, evitará el trabajo repetitivo para volver a crear todos los ajustes del hardware cada vez que vuelva a abrir un archivo de una canción.

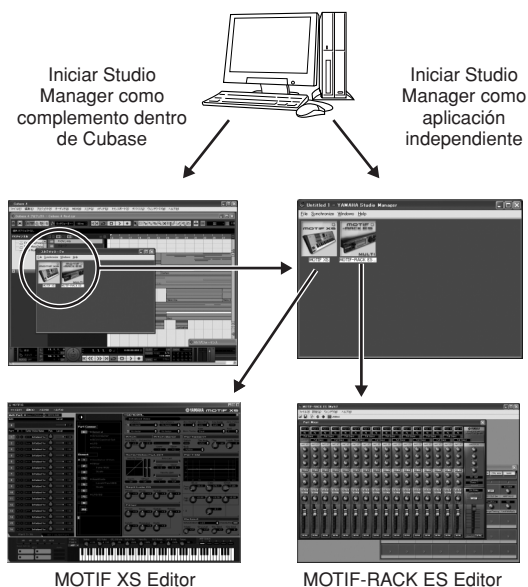
Para obtener información detallada acerca de Studio Connections, visite nuestro sitio Web en:

<http://www.studioconnections.org/>

Herramientas compatibles con Studio Connections

Studio Manager

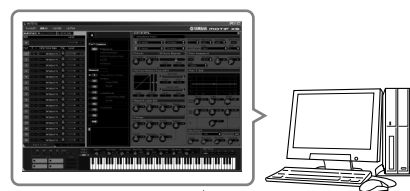
Studio Manager V2 es una aplicación válida para distintas plataformas que le permite iniciar varios editores que controlan de forma remota los productos de hardware de Yamaha, así como guardar varias configuraciones de los editores. Puede utilizar Studio Manager como aplicación independiente o como complemento de aplicaciones DAW, como Cubase SX 3.0 o versiones posteriores. En cualquier caso, las funciones básicas son las mismas.



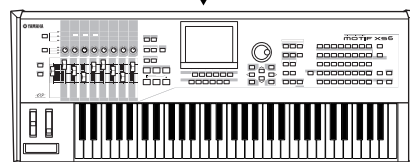
MOTIF XS Editor

¿Qué es MOTIF XS Editor?

MOTIF XS Editor le permite editar la configuración de una mezcla y la voz de mezcla en el modo Song o Pattern de MOTIF XS desde un ordenador, lo que le proporciona una mayor comodidad en la edición. Los datos creados en MOTIF XS Editor se transfieren como datos en bloque entre el ordenador y MOTIF XS a través de USB o un cable IEEE1394. Los archivos creados en MOTIF XS Editor se pueden cargar en MOTIF XS en el modo File (archivo) a través de una conexión mLAN o con un dispositivo de almacenamiento USB. Además, los datos que se editan en MOTIF XS siempre están sincronizados con los datos del ordenador (MOTIF XS Editor) y viceversa. Este sistema le proporciona una interfaz perfecta y fluida, y le permite crear y editar sus datos fácilmente.



Transmisión y recepción de datos por lotes
Transmisión y recepción de parámetros



MOTIF XS

Utilizar MOTIF XS Editor

1. Utilización como un editor independiente.
MOTIF XS Editor es una aplicación cliente que utiliza Studio Manager como host. Para utilizar MOTIF XS Editor, inicie Studio Manager y, a continuación, inicie MOTIF XS Editor como software de complemento en Studio Manager.
2. Utilización dentro de la aplicación Cubase
Para utilizar MOTIF XS Editor como una aplicación dentro de Cubase, deberá registrar la aplicación Studio Manager en Cubase. Studio Manager se registrará de forma automática en Cubase al realizar la instalación. Una vez registrado el programa, inicie MOTIF XS Editor como un complemento de Studio Manager.

NOTA En los ordenadores Macintosh, MOTIF XS Editor puede funcionar con Cubase 4 o versiones posteriores.

Puede descargar Studio Manager y MOTIF XS Editor en la dirección URL siguiente:

<http://www.yamahasynt.com/download/>

Para obtener instrucciones sobre cómo usar Studio Manager y MOTIF XS Editor, consulte el manual correspondiente en formato PDF incluido en el software.

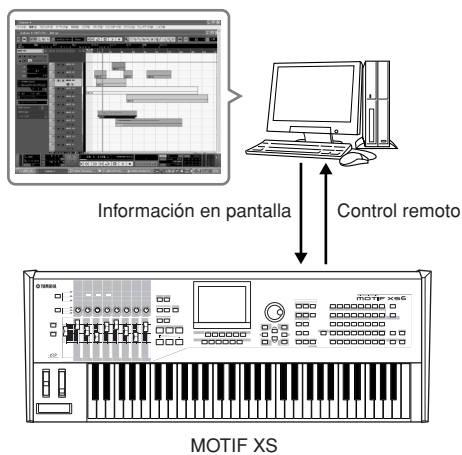
Controlar una aplicación DAW en el ordenador desde MOTIF XS

MOTIF XS incluye un modo Remote Control muy práctico que le permite controlar la aplicación DAW desde un ordenador con el panel de MOTIF XS (cuando el instrumento está conectado al ordenador a través de USB). Por ejemplo, puede iniciar o detener la reproducción en el software DAW del ordenador con los botones SEQ TRANSPORT (transferencia de secuencia) y controlar la posición de la canción en el software DAW con el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no), en lugar de utilizar el ratón o el teclado del ordenador. Puede controlar las aplicaciones DAW Cubase, Logic, SONAR y Digital Performer con el modo Remote Control de MOTIF XS.

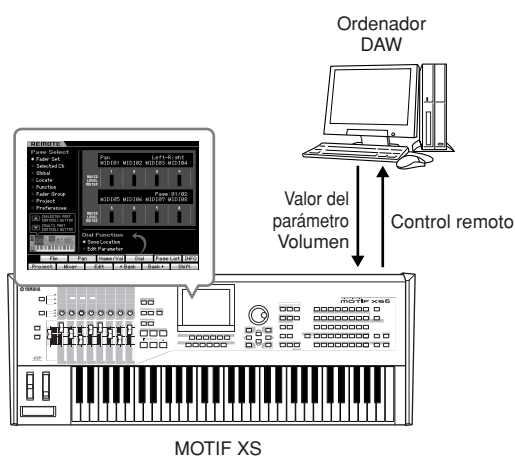
Función Remote (remoto)

La función Remote Control le permite controlar las operaciones siguientes.

- Puede utilizar los mandos deslizantes, los potenciómetros y los botones de MOTIF XS para controlar las pistas del secuenciador y los canales de mezcla de la aplicación DAW en el ordenador.



- Puede ver los valores de los parámetros en la pantalla LCD de MOTIF XS y en la pantalla del ordenador, ya que los valores de los parámetros que se controlan vuelven del ordenador hasta MOTIF XS.



Software de ordenador que se puede controlar desde MOTIF XS

Windows	Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4	Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Versión 5.2	Logic Pro 7 Versión 7.2.1
	Digital Performer 5.1

Configurar Remote Control

Configurar MOTIF XS

- 1 Conecte MOTIF XS al ordenador a través de USB o del cable IEEE1394 (páginas 43 y 44).
- 2 Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F6] seguido del botón [SF1] para acceder a la pantalla Remote Setting (ajuste remoto) (página 267).
- 3 Seleccione la aplicación DAW deseada entre las que se muestran.
- 4 Pulse el botón [STORE] para memorizar esta configuración.
- 5 Inicie la aplicación DAW en el ordenador que esté conectado a MOTIF XS.

Configurar la aplicación DAW del ordenador

En esta sección se explica cómo realizar la configuración después de iniciar cada aplicación.

NOTA La aplicación DAW no reconocerá MOTIF XS cuando el cable esté desconectado entre MOTIF XS y un ordenador con Windows o cuando se haya apagado accidentalmente MOTIF XS, aunque vuelva a conectar el cable o a encender MOTIF XS. En este caso, salga de la aplicación DAW y, a continuación, reiniciela después de configurar MOTIF XS y de comprobar que la conexión es correcta.

Cubase

- 1 Abra el menú [Devices] (dispositivos) y seleccione [Device Setup] (configuración de dispositivo) para acceder a la ventana Device Setup.
- 2 Haga clic en el botón [+] y agregue "Mackie Control" o "Yamaha MOTIF XS".
- 3 Seleccione el dispositivo "Mackie Control" o "Yamaha MOTIF XS" agregado a la lista.
- 4 Defina el puerto de entrada MIDI como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2", "mLAN MIDI In (2)" o "MOTIF XS Remote," y defina el puerto de salida MIDI como "Yamaha MOTIF XS6 (7, 8)-2", "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2", "mLAN MIDI Out (2)" o "MOTIF XS Remote".

NOTA A diferencia de lo que ocurre con Mackie Control, MOTIF XS no es compatible con UserA y UserB (FootSw).

NOTA Cuando se conecta MOTIF XS a un ordenador a través del cable IEEE1394, al iniciar Cubase (con Extension Module instalado) se ejecutan automáticamente los ajustes anteriores. Extension Module puede descargarse de la dirección URL siguiente:
<http://www.yamahasynth.com/download/>

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

SONAR

- 1 Abra el menú [Options] (opciones) y seleccione [MIDI Devices] (dispositivos MIDI) para acceder a la ventana MIDI Devices.
- 2 Agregue "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" o "mLAN MIDI In (2)" al dispositivo de entrada y "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" o "mLAN MIDI Out (2)" al de salida.
- 3 Abra el menú [Options] y seleccione [Control Surfaces] (superficies de control) para acceder a la ventana Control Surface.
- 4 Haga clic en el botón [+], seleccione "Mackie Control" y defina el puerto de entrada como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" o "mLAN MIDI In (2)" y el de salida como "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" o "mLAN MIDI Out (2)".

Digital Performer

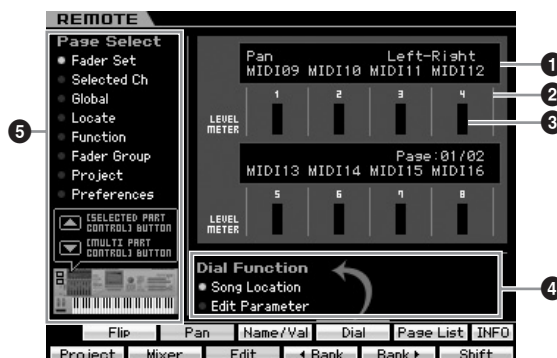
- 1 En el programa de configuración de audio y MIDI de un ordenador Macintosh, conecte el puerto 2 de la interfaz al puerto 2 del generador de tonos. Si el generador de tonos sólo tiene un puerto, agregue un puerto nuevo y, a continuación, conéctelo a la interfaz.
- 2 Abra el menú [Setup] (configuración)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

Logic

- 1 En el modo Utility (utilidad), seleccione el software Logic como aplicación de control y, a continuación, pulse la tecla [REMOTE ON/OFF] (remoto activado o desactivado) para que el indicador luminoso se encienda y seleccionar el modo Remote Control.
- 2 Inicie Logic en el ordenador. Logic reconoce automáticamente a MOTIF XS como Logic Control y realiza los ajustes necesarios.
- 3 Defina Input Port y Output Port como "Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) Port 2".

Modo Remote Control

Para seleccionar el modo Remote Control, pulse el botón REMOTE [ON/OFF] (el indicador luminoso parpadea). Se muestra la pantalla REMOTE (como las que se ilustran a continuación) y los controles del panel (como los botones, los potenciómetros y los diales de datos) se habilitan para realizar operaciones de control remoto desde el software del ordenador (sus funciones normales se deshabilitan). Vuelva a pulsar este botón para salir del modo Remote Control.



1 Funciones y valores de los potenciómetros

Indica la función asignada al potenciómetro y el valor actual. Cuando se asigna la misma función a los ocho potenciómetros, ésta se indicará únicamente en la columna del potenciómetro 1. Se puede especificar la función del potenciómetro pulsando uno de los botones [F1] a [F5] y [SF1] a [SF4], después de seleccionar una página en el menú Page Select (selección de página) (5). Para obtener información detallada acerca de las funciones que los potenciómetros pueden realizar para cada una de las aplicaciones DAW, consulte la lista de funciones de control remoto en la lista de datos 2 (documentación PDF "Data List 2") que puede descargarse en línea desde la biblioteca de manuales de Yamaha (Yamaha Manual Library). Visite la dirección URL siguiente, escriba "MOTIF XS" en el cuadro Model Name (nombre de modelo) y, a continuación, haga clic en "Search" (buscar). En los resultados de la búsqueda, puede encontrar "Data List 2" para MOTIF XS. Dirección URL de la biblioteca de manuales de Yamaha: <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

2 Número de canal

Indica el número del canal. El fondo del número del canal seleccionado se volverá negro. El número del canal se puede cambiar con los botones [F4] ◀ Bank (banco) y [F5] Bank ▶.

3 LEVEL METER (vúmetro)

Indica el volumen de la reproducción para cada canal en tiempo real.

4 Función Dial

Indica la función asignada al dial de datos. El círculo se muestra a la izquierda de la función activa. Sólo podrá cambiar la función del dial pulsando el botón [SF4] cuando "Dial" aparezca en la ficha correspondiente al botón [SF4]. Si no se selecciona ningún canal en la pantalla, se asignará al dial de datos la función de ubicación de la canción, independientemente de las indicaciones de la ficha [SF4], aunque el parámetro de edición esté definido aquí. El control de los potenciómetros cambia la función del dial de datos de forma automática a parámetro de edición, lo que permite editar el parámetro del canal del potenciómetro.

Ajustes: Song Location y Edit Parameter

Song Location (ubicación de la canción)

Mueve la posición actual de la reproducción de la canción.

Edit Parameter (edición del parámetro)

Cambia el valor del parámetro actual.

5 Page Select (selección de página)

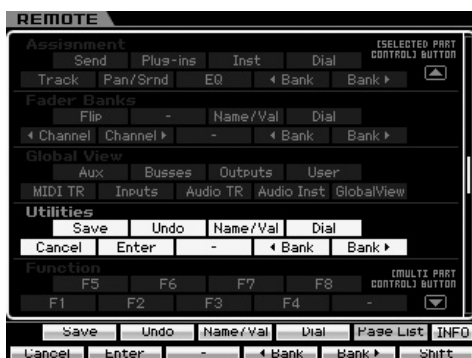
Determina las funciones asignadas a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5] seleccionando una página. El círculo se muestra a la izquierda de la página seleccionada. Utilice los botones [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) y [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes) para seleccionar la página deseada. De esta forma, se cambian las funciones asignadas a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5]. La estructura de la página será diferente según la aplicación DAW con la que trabaje en el ordenador. Para obtener información detallada, consulte la lista de funciones de Remote Control en la lista de datos 2 (documentación PDF "Data List 2") que puede descargarse en línea desde la biblioteca de manuales de Yamaha. Visite la dirección URL siguiente, escriba "MOTIF XS" en el cuadro Model Name (nombre de modelo) y, a continuación, haga clic en "Search" (buscar). En los resultados que aparecen podrá encontrar "Data List 2" para MOTIF XS.

Dirección URL de la biblioteca de manuales de Yamaha:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

[SF5] Page List

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Page List (lista de páginas). La pantalla Page List indica un conjunto de cinco ajustes de funciones asignadas a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5] conjuntamente. Entre el conjunto de los cinco ajustes, se iluminará el ajuste de la función que esté activada. También puede utilizar en esta pantalla los botones [SELECTED PART CONTROL] y [MULTI PART CONTROL] para cambiar el ajuste de la función.



[SF6] INFO

Al pulsar este botón, se accede a la ventana Information (información) acerca de la función Remote Control. Desde esta ventana, cualquier operación del panel (pulsar un botón, girar un potenciómetro, controlar un mando deslizable) indica los tres tipos de informaciones del controlador que se está utilizando (botón, potenciómetro o mando deslizable), como se describe a continuación. Vuelva a pulsar el botón [SF6] INFO (información) para cerrar la ventana.

Panel Button (botón del panel)

Indica el nombre del controlador en el panel.

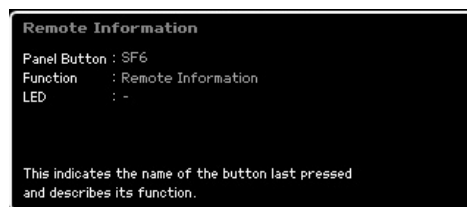
Function (función)

Indica la función del controlador que se está utilizando.

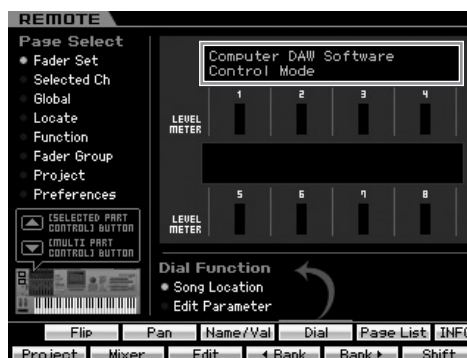
LED (diodo de emisión de luz)

Indica la función del indicador luminoso para el controlador que se está utilizando.

NOTA En este caso, ninguna descripción señala que el indicador luminoso del controlador que está utilizando no tenga una función o que el controlador no tenga un indicador luminoso.



NOTA Si no se ha establecido la comunicación entre la aplicación DAW del ordenador y MOTIF XS, al pulsar el botón [REMOTE ON/OFF] (remoto activado/desactivado) se mostrará la pantalla que indica "Computer DAW Software Control Mode" (modo de control de la aplicación DAW en el ordenador), como se describe a continuación. Reinicie la aplicación DAW en caso de que esto ocurra. Si no consigue establecer la comunicación realizando esta operación, pulse de nuevo el botón [REMOTE ON/OFF] para salir del modo Remote Control y, a continuación, intente configurar de nuevo Remote Control (página 51).



Para obtener información detallada acerca de las funciones de Remote Control, consulte la documentación PDF que puede encontrar en la dirección URL siguiente.

Dirección URL de la biblioteca de manuales de Yamaha:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Visite la dirección URL anterior, escriba "MOTIF XS" en el cuadro Model Name (nombre de modelo) y, a continuación, haga clic en "Search" (buscar). En los resultados que aparecen podrá encontrar "Data List 2" para MOTIF XS.

Estructura básica

Estructura de los modos

Para conseguir que el funcionamiento de MOTIF XS sea lo más sencillo posible, todas las funciones y operaciones se han agrupado en “modos”, y muchos de los cuales también tienen varios “submodos”.

MOTIF XS proporciona cinco modos principales que se dividen en varios submodos. Para obtener más información, consulte la tabla de modos a continuación.

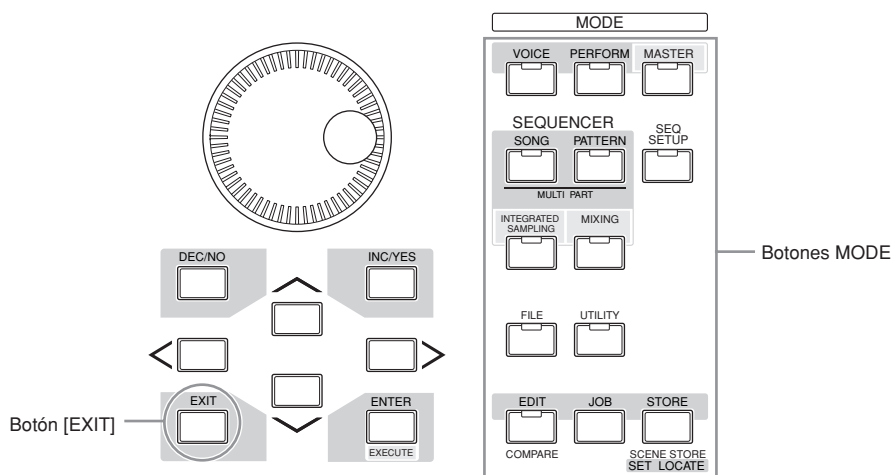
Tabla de modos

Tabla	Submodo	Función	Cómo seleccionar el modo	Página
Modo Voice (voz)	Modo Voice Play (reproducción de voz)	Reproducir una voz	[VOICE]	88
	Modo Voice Edit (edición de voz)	Editar o crear una voz	[VOICE] → [EDIT]	96
	Voice Job (trabajo de voz)	Inicializar una voz, etc.	[VOICE] → [JOB]	133
	Modo Voice Store (memorización de voz)	Memorizar una voz en la memoria interna	[VOICE] → [STORE]	97
Modo Performance (interpretación)	Modo Performance Play (reproducción de interpretación)	Reproducir una interpretación	[PERFORM]	135
	Modo Performance Edit (edición de interpretación)	Editar o crear una interpretación	[PERFORM] → [EDIT]	141
	Modo Performance Job (trabajo de interpretación)	Inicializar una interpretación, etc.	[PERFORM] → [JOB]	159
	Modo Performance Store (memorización de interpretación)	Memorizar una interpretación en la memoria interna	[PERFORM] → [STORE]	142
Modo Song (canción)	Modo Song Play (reproducción de canción)	Reproducir una canción	[SONG]	178
	Modo Song Record (grabación de canción)	Grabar una canción	[SONG] → [●] (Grabación)	186
	Modo Song Edit (edición de canción)	Editar los eventos MIDI de una canción	[SONG] → [EDIT]	192
	Modo Song Job (trabajo de canción)	Convertir y transformar los datos de una canción	[SONG] → [JOB]	195
	Modo Song Store (memorización de canción)	Memorizar una canción en la memoria interna	[SONG] → [STORE]	186
Modo Pattern (patrón)	Modo Pattern Play (reproducción de patrón)	Reproducir un patrón	[PATTERN]	208
	Modo Pattern Record (grabación de patrón)	Grabar un patrón	[PATTERN] → [●] (Grabación)	218
	Modo Pattern Edit (edición de patrón)	Editar los eventos MIDI de un patrón	[PATTERN] → [EDIT]	220
	Modo Pattern Job (trabajo de patrón)	Convertir y transformar los datos de un patrón	[PATTERN] → [JOB]	222
	Modo Pattern Store (memorización de patrón)	Memorizar un patrón en la memoria interna	[PATTERN] → [STORE]	218
Modo Mixing (mezcla)	Modo Play Mixing (reproducción de mezcla)	Establecer los ajustes del generador de tonos multitimbre para la reproducción de canciones o patrones	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	Modo Mixing Edit (edición de mezcla)	Editar un programa de mezcla	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	Modo Mixing Job (trabajo de mezcla)	Inicializar una mezcla, etc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	Modo Mixing Store (memorización de mezcla)	Memorizar una mezcla en la memoria interna	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	Modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla)	Editar una voz de mezcla	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	Modo Mixing Voice Job (trabajo de voz de mezcla)	Inicializar una voz de mezcla, etc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	Modo Mixing Voice Store (memorización de voz de mezcla)	Memorizar una voz de mezcla en la memoria interna	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
Modo Sampling (muestreo)	Modo Sampling Record (grabación de muestreo)	Graba señales de audio para crear una interpretación o voz	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	Modo Samplig Record (grabación de muestreo)	Graba señales de audio para una canción o patrón	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	Modo Sampling Edit (edición de muestreo)	Editar una muestra	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	Modo Sampling Job (trabajo de muestreo)	Convertir y transformar los datos de una muestra	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
Modo Utility (utilidad)	Modo Utility (utilidad)	Establecer parámetros relacionados con el sistema	[UTILITY]	259
	Modo Utility Job (trabajo de utilidad)	Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica	[UTILITY] → [JOB]	269
	Sequencer Setup (configuración del secuenciador)	Ajustar los parámetros relacionados con el secuenciador (canción o patrón)	[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP]	269
Modo Master (maestro)	Modo Master Play (reproducción de maestro)	Reproducir un maestro	[MASTER]	251
	Modo Master Edit (edición de maestro)	Editar o crear un maestro	[MASTER] → [EDIT]	253
	Modo Master Job (trabajo maestro)	Inicializar un maestro, etc.	[MASTER] → [JOB]	257
	Modo Master Store (memorización de maestro)	Memorizar una grabación maestra en la memoria interna	[MASTER] → [STORE]	254
Modo File (archivo)	Modo File (archivo)	Gestionar archivos y carpetas (directorios)	[FILE]	272

NOTA Además de los modos anteriores, MOTIF XS ofrece el modo Remote control (control remoto). En este modo, puede controlar el software DAW del ordenador con las operaciones del panel de MOTIF XS conectado al ordenador a través de USB. Para obtener más información, consulte la página 51.

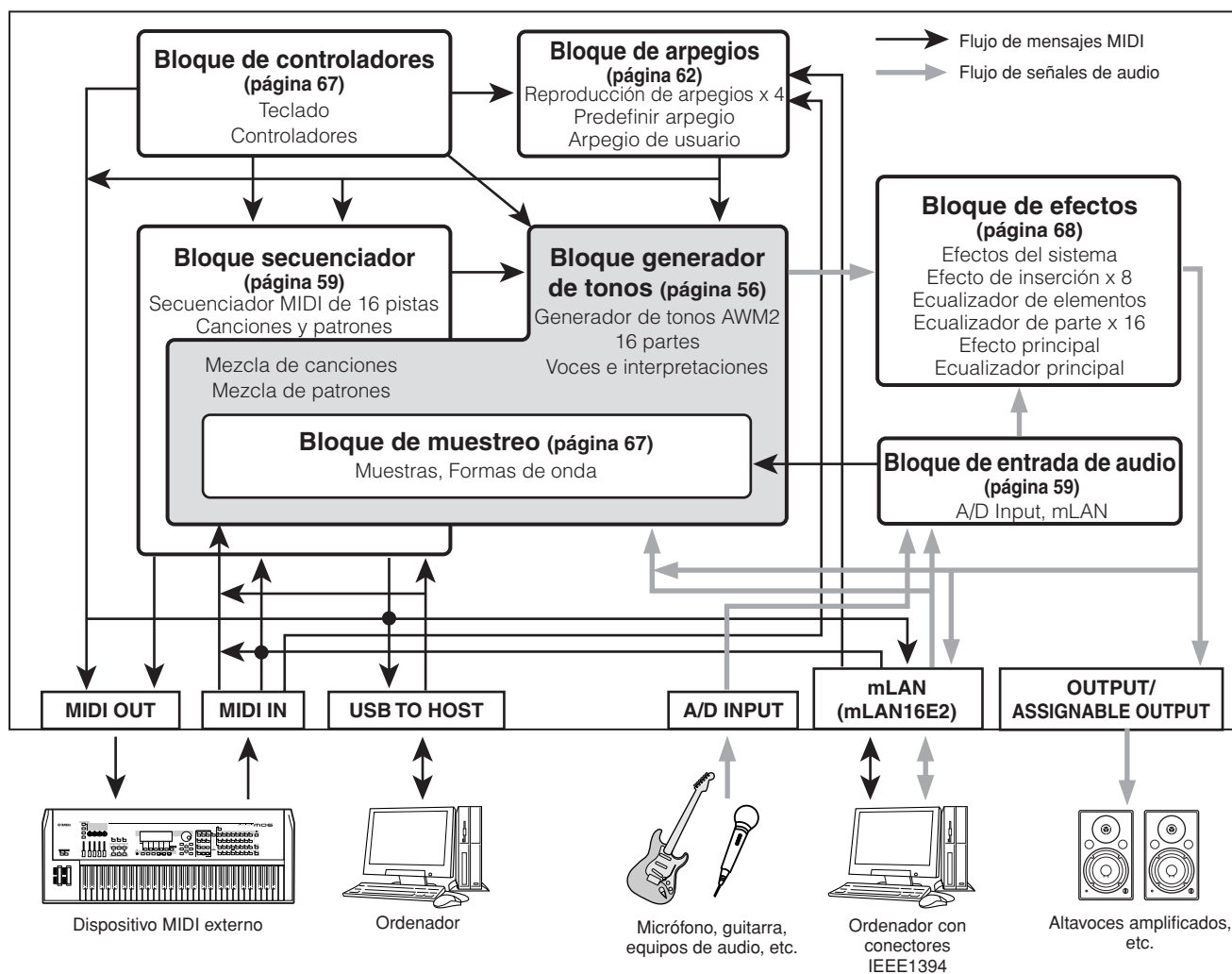
Seleccionar los modos

La selección del modo y el submodo se lleva a cabo con los botones de modo correspondientes. Para obtener más información, consulte la tabla de modos anterior. Para volver del submodo al modo "principal", pulse el botón [EXIT] (Salir).



Los siete bloques funcionales

El sistema MOTIF XS consta de siete bloques funcionales principales: generador de tonos, de muestreo, de entrada de audio, secuenciador, de arpeggios, de controladores y de efectos.



Bloque generador de tonos

El bloque generador de tonos es lo que realmente produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos del bloque secuenciador, el bloque de controladores, el bloque de arpeggios y el instrumento MIDI externo a través del conector MIDI IN o el conector USB. La estructura del bloque generador de tonos difiere según el modo.

Bloque generador de tonos en el modo Voice (voz)

Estructura de las partes en el modo Voice

En este modo, el bloque generador de tonos recibe los datos MIDI a través de un único canal. Se suele hacer referencia a este estado como generador de tonos "de timbre único". Una voz se reproduce desde el teclado con una única parte.

Tenga en cuenta que los datos de canciones de un secuenciador externo que consten de varios canales MIDI no se reproducirán adecuadamente en este modo. Si está utilizando un secuenciador MIDI externo o un ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar los modos Song o Pattern.

Voz

Un programa que contiene elementos sónicos para generar un sonido de instrumento musical específico se conoce como "voz". Internamente hay dos tipos de voz: voces normales y voces de percusión. Las voces normales son básicamente sonidos de un instrumento musical con tono que se pueden interpretar en el registro del teclado. Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado.

NOTA Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz normal, consulte la página 96. Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una voz de percusión, consulte la página 127.

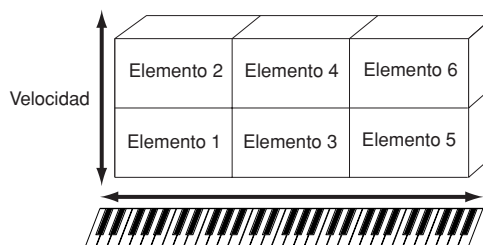
Voces normales y voces de percusión

Voz normal

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

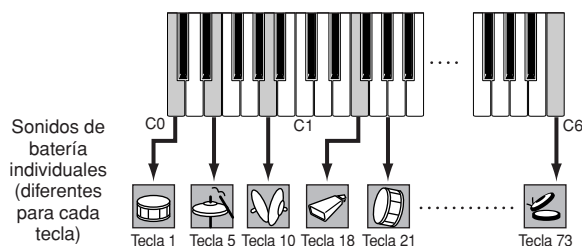
La ilustración siguiente es un ejemplo de voz normal. Puesto que los seis elementos de este ejemplo se distribuyen a través del registro de notas del teclado y del intervalo de velocidad, suena un elemento diferente según qué nota se toque y con qué intensidad. En la distribución de notas, los elementos 1 y 2 suenan en la frecuencia

inferior del teclado, los elementos 3 y 4 suenan en la frecuencia media y los elementos 5 y 6 suenan en la frecuencia superior. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En un ejemplo práctico de esto, una voz de piano podría estar compuesta de seis muestras diferentes. Los elementos 1, 3 y 5 serían los sonidos del piano tocados suavemente, por encima de los respectivos registros de notas, mientras que los elementos 2, 4 y 6 serían sonidos tocados más fuerte, para cada registro de notas respectivo. En realidad, MOTIF XS es incluso más flexible, ya que permite hasta ocho elementos independientes.



Voz de percusión

Las voces de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado. Una colección de voces normales u ondas de percusión o de batería asignadas se denomina "juego de batería".



Articulación ampliada (XA)

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

Interpretación realista de un ligado

Los sintetizadores convencionales recrean el efecto de ligado continuando el envolvente del volumen de una nota anterior en la nota siguiente, en el modo Mono. Sin embargo, esto provoca un sonido artificial diferente del propio del instrumento acústico real. MOTIF XS reproduce

con más precisión un efecto de ligado permitiendo que suenen elementos concretos al tocar el ligado y que otros elementos se toquen normalmente con los ajustes del parámetro XA Control (control de articulación ampliada) “normal” y “legato” (ligado).

Sonido auténtico al soltar una nota

Los sintetizadores convencionales no suelen apreciar cuál es el sonido producido cuando se suelta la nota del instrumento acústico. MOTIF XS capta el sonido producido cuando se suelta la nota del instrumento acústico ajustando el parámetro XA Control de un elemento concreto en “key off sound” (sonido al soltar la tecla).

Variaciones sutiles del sonido de cada nota tocada

Los sintetizadores convencionales intentan reproducir esto cambiando al azar el tono o el filtro. Sin embargo, se produce un efecto electrónico que difiere de los cambios de sonido reales de un instrumento acústico. MOTIF XS reproduce con mayor precisión estas sutiles variaciones de sonido mediante los ajustes del parámetro XA Control “wave cycle” (ciclo de onda) y “wave random” (onda aleatoria).

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

Los instrumentos acústicos tienen características propias exclusivas e incluso sonidos específicos y únicos que se crean sólo en ciertas ocasiones en una interpretación. Como la articulación oscilante en una flauta o tocar armónicos altos en una guitarra acústica. MOTIF XS recrea estas singularidades permitiendo cambiar entre los sonidos mientras se interpreta, con los botones ASSIGNABLE FUNCTION (función asignable) y los ajustes de los parámetros XA Control, “AF 1 on” (AF 1 activada), “AF 2 on” y “all AF off” (todas las funciones asignables activadas).

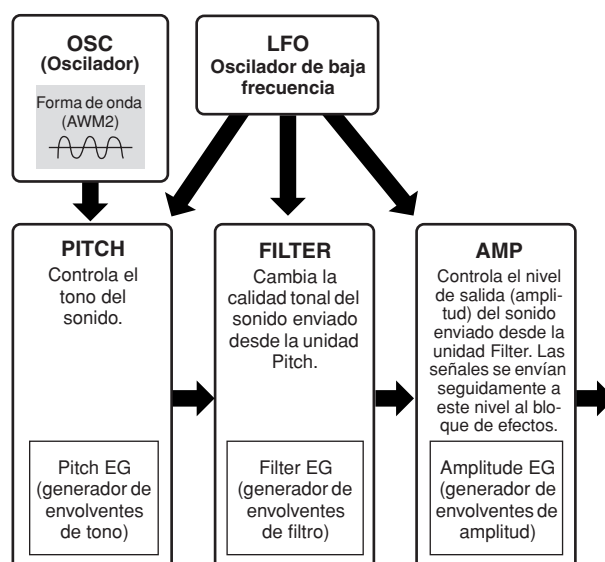
Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretar

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

Para crear sonidos como los descritos anteriormente con Expanded Articulation, consulte la página 113.

Elementos y teclas de percusión

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



Oscilador

Esta unidad envía la onda que determina el tono básico. Puede asignar la forma de onda (o el material sonoro básico) a cada elemento de la voz normal o cada tecla de la voz de percusión. En el caso de la voz normal, puede ajustar el registro de notas del elemento (el intervalo de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la velocidad de respuesta (el intervalo de velocidades de notas en la que sonará el elemento). Además, en esta unidad se pueden definir los parámetros relacionados con XA. Los parámetros relacionados con el oscilador se pueden definir en la pantalla Oscillator (oscilador) (112 y 129).

Pitch (tono)

Esta unidad controla el tono del sonido (onda) enviado desde el oscilador. En el caso de la voz normal, puede desafinar diferentes elementos, aplicar escalas de tono, etc. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de tono (PEG), podrá controlar cómo cambia el tono con el paso del tiempo.

Los parámetros relacionados con el tono se pueden definir en las pantallas Pitch (página 114) y Pitch EG (página 115) del modo Voice Edit (edición de voz). Tenga en cuenta que los parámetros relacionados con el tono de una voz de percusión se pueden definir en la pantalla Oscillator.

Filter (filtro)

Esta unidad modifica el tono del sonido enviado desde la unidad Pitch recortando la salida de una parte de frecuencia específica del sonido. Además, configurando el generador de envolventes de filtro (FEG) puede controlar cómo cambia la frecuencia de corte del filtro con el tiempo.

Los parámetros relacionados con el filtro se pueden definir en las pantallas Filter (páginas 117 y 131), Filter EG (página 119) y Filter Scale (escala de filtros) - en la página 121, del modo Voice Edit.

Amplitud

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del sonido enviado desde el bloque Filter. Las señales se envían seguidamente a este nivel al bloque de efectos. Asimismo, si ajusta el generador de envolventes de amplitud (AEG), podrá controlar cómo cambia el volumen con el paso del tiempo.

Los parámetros relacionados con la amplitud se pueden definir en las pantallas Amplitude (páginas 122 y 131), Amplitude EG (página 123) y Amplitude Scale (escala de amplitudes) (página 124) del modo Voice Edit.

LFO (oscilador de baja frecuencia)

Como su propio nombre indica, el LFO produce una onda de baja frecuencia. Estas ondas se pueden utilizar para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento con el fin de crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo. El LFO se puede configurar independientemente para cada elemento, y también se puede configurar de forma global para todos los elementos.

Los parámetros relacionados con LFO se pueden definir en las pantallas Common LFO (LFO común) (página 105) y Element LFO (LFO de elemento) (página 125) del modo Voice Edit.

Estructura de memoria de las voces

Voz normal

Bancos predefinidos 1 – 8	1024 voces normales (128 voces para cada banco)
Banco GM	128 voces
Bancos de usuario 1 – 3	384 voces normales (128 voces para cada banco) (Se eligen entre las voces predefinidas de forma predeterminada)

Voz de percusión

Banco de percusión predefinido	32 voces
Banco de percusión GM	1 voz
Banco de percusión de usuario	64 voces (Se eligen entre las voces predefinidas de forma predeterminada)

Bloque generador de tonos en el modo Performance (interpretación)

Estructura de las partes en el modo Performance

En este modo, el bloque generador de tonos recibe datos MIDI a través de un único canal. Se suele hacer referencia a este estado como generador de tonos “de timbre único”. Este modo le permite reproducir una interpretación (en la que se combinan varias voces o partes en una capa o en otras configuraciones) con un teclado.

Tenga en cuenta que los datos de canciones de un secuenciador externo que consten de varios canales MIDI no se reproducirán adecuadamente en este modo. Si está utilizando un secuenciador MIDI externo o un ordenador para tocar el instrumento, asegúrese de utilizar los modos Song (canción) o Pattern (patrón).

Interpretación

Programa en el que se combinan varias voces (partes) en una capa, o en otras configuraciones. Cada interpretación

puede contener hasta cuatro partes (voces) diferentes. Cada interpretación se puede crear editando los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas las partes.

Estructura de memoria de las interpretaciones

Se proporcionan tres bancos de usuario. Cada uno contiene 128 interpretaciones. Por tanto, se proporcionan 384 interpretaciones de usuario en total. Estas 384 interpretaciones están preprogramadas de forma predeterminada y se pueden cambiar en el modo Performance.

Bloque generador de tonos en los modos Song o Pattern

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

En estos modos, se proporcionan varias partes y diferentes voces, y se pueden reproducir diversas melodías o frases para cada parte. Dado que estos modos permiten definir el canal MIDI de cada parte del bloque generador de tonos, puede usar un secuenciador MIDI externo además del bloque secuenciador del instrumento para tocar los sonidos. Los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos.

Notas sobre la mezcla

Un programa en el que se asignan varias voces a las partes para la reproducción multitimbre en los modos Song y Pattern se conoce como “mezcla”. Cada mezcla puede contener hasta 16 partes. Una mezcla se puede crear editando los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas las partes en el modo Mixing (mezcla) (página 233).

Estructura de memoria de las mezclas

Para cada canción o patrón se proporciona un programa de mezcla.

Al seleccionar una canción o patrón diferente se muestra un programa de mezcla correspondiente.

Modo Song

64 configuraciones de mezcla (una mezcla para cada canción)

Modo Pattern

64 configuraciones de mezcla (una mezcla para cada patrón)

Polifonía máxima

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

Bloque de muestreo

El bloque de muestreo permite llevar sus propios sonidos grabados (una voz, instrumento, ritmos, efectos de sonidos especiales, etc.) al sistema de este sintetizador e interpretarlos igual que cualquier otra voz. Los datos de audio de estos sonidos se pueden capturar en el conector A/D Input (entrada A/D) y mLAN (MOTIF XS8, o MOTIF XS 6/7 con mLAN16E2 instalado) con hasta 16 bits y una calidad de 44,1 kHz.

Tenga en cuenta que los datos creados mediante la operación Sampling (muestreo) varían según el modo desde el que se seleccionó el modo Sampling: Voice o Performance, o bien Song o Pattern. Consulte las páginas 161 y 242, respectivamente.

Bloque de entrada de audio

Este bloque trata la entrada de la señal de audio del conector A/D Input y mLAN (MOTIF XS8, y MOTIF XS 6/7 con el mLAN16E2 opcional instalado). Es posible definir diversos parámetros como el volumen, el efecto panorámico y los efectos para la señal de audio, y el sonido se emite junto con las demás voces. A través del conector A/D INPUT se puede aplicar el efecto de inserción y los efectos del sistema a la entrada de la señal de audio.

Los parámetros relacionados con la entrada de audio se pueden definir en la pantalla siguiente.

Modo	Pantalla	Página
Modo Voice	Pantalla [F4] Voice Audio (audio de voz) en el modo Utility	265
Modo Performance	Pantalla [F4] Audio In (entrada de audio) en el modo Performance Edit	147
Modo Song/Pattern	Pantalla [F4] Audio In en el modo Mixing Edit	234

La ganancia de la señal de audio del conector A/D INPUT se puede ajustar con el potenciómetro Gain (ganancia) (página 18) del panel posterior.

Bloque secuenciador

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

Bloque secuenciador en el modo Song

¿Qué es una canción?

Una canción (página 33) se compone de los datos de una secuencia MIDI que se crean al grabar una interpretación con el teclado en cada pista. Una canción en este sintetizador es en efecto lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.

Estructura de las pistas de una canción

Una canción consta de 16 pistas independientes, una pista de escena y una pista de tiempo.

Pistas de secuencia 1 – 16

Grabe su interpretación con el teclado en estas pistas con la grabación en tiempo real (página 186) y edite los datos grabados en el modo Song Edit (página 192).

Scene track (pista de escena)

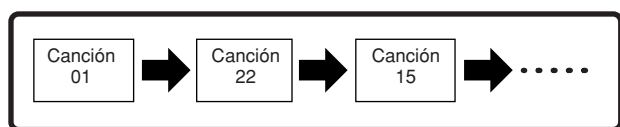
Esta pista permite grabar los ajustes de los cambios de escena, como el estado del silencio y el solo de las pistas. Estos ajustes pueden definirse en la pantalla Song Play (página 178) y recuperarse durante la reproducción de la canción. Al reproducir la canción, la configuración de silencio y solo de las pistas cambia automáticamente según los ajustes que haya grabado en la pista de escena. Puede grabar esta pista con la grabación en tiempo real (página 186) y editar los datos grabados en el modo Song Edit (página 192).

Tempo track (pista de tempo)

Esta pista permite grabar la configuración de los cambios del tempo. Durante la reproducción de la canción, el tempo cambia automáticamente de acuerdo con los ajustes que haya grabado para esta pista. Puede grabar esta pista con la grabación en tiempo real (página 186) y editar los datos grabados en el modo Song Edit (página 192).

Song Chain (cadena de canciones)

Esta función permite “encadenar” las canciones para reproducirse automáticamente en secuencia. Para obtener instrucciones acerca de cómo usar esta función, consulte la página 185.



Bloque secuenciador en el modo Pattern

¿Qué es un patrón?

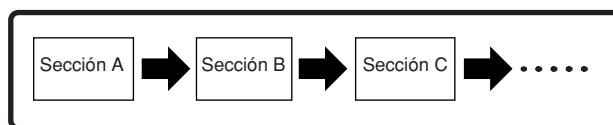
En MOTIF XS, el término “patrón” (“pattern”) se refiere a una frase rítmica o musical relativamente corta (de 1 a 256 compases) que se usa para reproducirse en forma de bucle. Por lo tanto, una vez que la reproducción del patrón se inicia, continúa hasta que pulsa el botón [■] (Detención).

Sección

Los patrones son más que sólo una frase: incluyen 16 variaciones denominadas “secciones”. Estas secciones se pueden cambiar durante la reproducción y se usan como variaciones rítmicas o de acompañamiento de las diversas partes de una canción. Por ejemplo, podría usar una sección para el verso, otra para el coro y una tercera para la variación. Los ajustes relacionados con los patrones como el tempo y la mezcla no cambian aunque se cambie la sección, manteniendo una reproducción coherente en cuanto a la sensación y al ritmo a través de los cambios. Para obtener instrucciones acerca de cómo seleccionar un patrón y una sección, consulte la página 208.

Cadena de patrones

Las cadenas de patrones permiten encadenar varias secciones diferentes dentro de un solo patrón para crear una canción completa. Puede hacer que MOTIF XS cambie automáticamente las secciones creando una cadena de patrones de antemano, grabando la reproducción del patrón con cambios de sección en la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones). También puede usar esta característica al crear canciones basadas en un cierto patrón, ya que la cadena de patrones seleccionada se puede convertir en una canción en el modo Pattern Chain Edit (edición de cadena de patrones) (página 215). Se puede crear una cadena de patrones para cada patrón.



Frase

Se trata de los datos de la secuencia MIDI de una pista y la unidad más pequeña que se usa para crear un patrón. Una “frase” es un pasaje musical y rítmico breve de un solo instrumento, como un patrón rítmico para la parte rítmica, una línea de bajo para la parte del bajo o un acorde que acompaña a la parte de guitarra. Este sintetizador ofrece espacio de memoria para 256 frases de usuario originales.

NOTA MOTIF XS no proporciona frases predefinidas.

Estructura de las pistas de un patrón

Un patrón consta de 16 pistas independientes, una pista de escena y una pista de tempo, igual que en una canción. Consulte la página 59.

Pistas y frases de un patrón

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

Pista 1	Frase 001	←	Frase 001	Datos MIDI
Pista 2	Frase 002	←	Frase 002	Datos MIDI
:	:		Frase 003	Datos MIDI
Pista 16	Frase 003	←	:	:

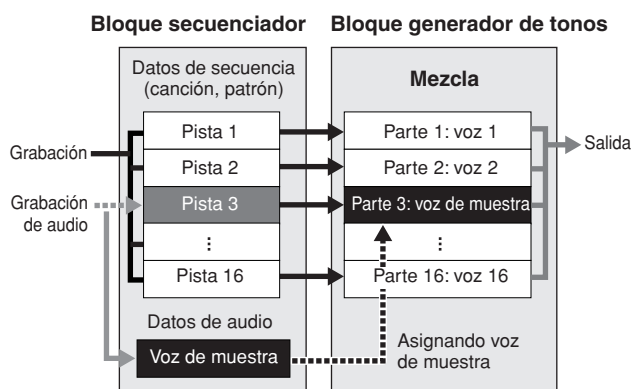
Bloque secuenciador aplicado tanto a la canción como al patrón

Pistas MIDI y pistas de audio

Según el método de grabación, las pistas de canción o de patrón (1 – 16) de este sintetizador se dividen en dos grupos: pistas MIDI y pistas de audio.

Las pistas MIDI se crean grabando una interpretación al teclado en los modos Song Record o Pattern Record. Los datos de la secuencia MIDI se graban en la pista MIDI y la voz normal o la voz de percusión se asignan a la parte de mezcla correspondiente a la pista.

Las pistas de audio se crean grabando la señal de audio desde el equipo externo o el micrófono a través de la clavija A/D Input en el modo Sampling Record (grabación de muestreo). En realidad, los datos de audio no se graban directamente en una pista sino que se muestrean con la operación Sampling (muestreo). La señal de audio grabada se memoriza como una voz de muestra en una canción o un patrón. La voz de muestra memorizada se asignará automáticamente a la parte de mezcla correspondiente a la pista especificada, y los datos MIDI para activar la voz de muestra se graban en la pista especificada. Durante la reproducción, los datos MIDI de la pista activan la voz de muestra. En consecuencia, la pista funciona en efecto como una pista de audio grabada.

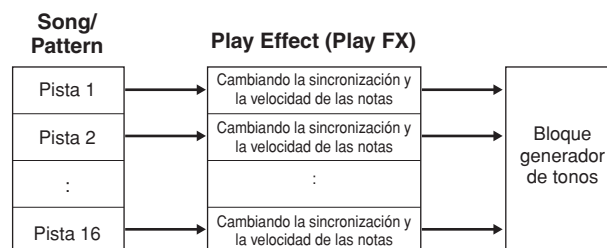


Los datos de audio se graban en una voz de muestra que se va a asignar a una canción o patrón, y los eventos para activar o desactivar notas que activan la señal de audio grabada se graban en la pista 3.

- Datos MIDI
- Datos de audio
- Datos MIDI para activar la voz de muestra

Play Effect (Play FX)

El efecto de reproducción permite cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del patrón cambiando la sincronización y velocidad de las notas temporalmente y sólo en la reproducción, lo que deja los datos originales intactos. Esta característica se puede definir en la pantalla Play FX (efecto de reproducción) de los modos Song Play y Pattern Play. Consulte las páginas 183 y 211, respectivamente. Si encuentra una configuración que le guste, puede convertirla en datos MIDI reales con un trabajo de canción (página 195) o un trabajo de patrón (página 222).



Bloque secuenciador aplicado al modo Performance

Grabación de una interpretación

Puede grabar su interpretación con el teclado en el modo Performance (interpretación) en una canción o patrón. Puede grabar en forma de eventos MIDI y en la pista especificada las operaciones de los potenciómetros, las operaciones de los controladores y la reproducción de arpeggios, además de su interpretación con el teclado. (Las operaciones de los potenciómetros que no se pueden grabar incluyen el nivel de sostenido, los ajustes del ecualizador, los ajustes relacionados con los arpeggios y la transmisión de la reverberación, el efecto panorámico y los coros del control de varias partes.) Los datos de reproducción de arpeggios de las partes 1 a 4 de la interpretación se grabarán en las pistas 1 a 4 de la canción o el patrón, respectivamente. La interpretación en el teclado y las operaciones de los controladores y potenciómetros (comunes a las partes 1 a 4) se grabarán en las pistas 1 a 4 de forma independiente.

NOTA Para obtener instrucciones acerca de cómo grabar una interpretación, consulte la página 140.

Bloque de arpeggios

Este bloque le permite activar automáticamente frases musicales y rítmicas utilizando la voz actual, con sólo pulsar una o varias notas en el teclado. La secuencia de arpeggios también cambia en respuesta a las notas o acordes reales que se interpretan, lo que le ofrece una amplia variedad de ideas y frases musicales estimulantes, tanto para la composición como para la interpretación.

Se pueden reproducir cuatro tipos de arpeggios al mismo tiempo incluso en los modos Song y Pattern.

Categoría de arpeggio

Los tipos de arpeggio se dividen en las 17 categorías (excepto "NoAsg") que se indican a continuación.

Lista de categorías

ApKb	Piano acústico y teclado
Organ	Órgano
GtPl	Guitarra y punteo
GtMG	Guitarra para "Mega Voice"
Bass	Bajo
BaMG	Bajo para "Mega Voice"
Strng	Instrumentos de cuerda
Instrumentos de metales	Instrumentos de metales
RdPp	Caramillo
Lead	Voz principal de sintetizador
PdMe	Pulsador de sintetizador y efectos musicales
CPrc	Percusión cromática
DrPc	Batería y percusión
Seq	Sec. de sintetizador
Chord	Sec. de acordes
Hybrd	Sec. híbrida
Cntr	Control
NoAsg	Sin asignación

NOTA Las categorías "GtMG" y "BaMG" incluyen los tipos de arpeggio apropiados para usarse con una Mega Voice.

Mega Voices y arpeggios de Mega Voice

Las voces normales usan un cambio de velocidad para crear la calidad y el nivel de sonido de un cambio de voz según lo fuerte o lo flojo que se toque el teclado. Esto hace que estas voces respondan con naturalidad. Sin embargo, las Mega Voices tienen una estructura muy compleja con muchas capas diferentes que no es adecuada para interpretarse manualmente. Las Mega Voices se desarrollaron específicamente para interpretarse mediante arpeggios de Mega Voice y producir resultados increíblemente reales. Siempre debe usar Mega Voices con arpeggios de Mega Voice (que se incluyen en la categoría "GtMG" y "BaMG"). Vea el parámetro Voice with ARP (voz con arpeggio) en la página 189 para obtener más detalles.

Categoría secundaria de arpeggio

Las categorías de arpeggio se dividen en categorías secundarias según se muestra a continuación. Puesto que las categorías secundarias se enumeran según el género musical, es fácil encontrar la apropiada para el estilo de música deseada.

Lista de categorías secundarias

Rock	Rock	Z.Pad	Velocidad de zona para almohadilla*
R&B	R&B	Filtr	Filtro
Elect	Electrónica	Exprs	Expresión
Jazz	Jazz	Pan	Pan
World	Internacional	Mod	Modulación
Genrl	General	Pbend	Inflexión de tono
Comb	Combinación	Asign	Assign 1/2 (asignación 1 y 2)
Zone	Velocidad de zon*	NoAsg	Sin asignación

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

Intervalos de velocidades de cada tipo de arpeggio

2Z_****: 1 – 90, 91 – 127

4Z_****: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z_****: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96,

97 – 108, 109 – 127

PadL_****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH_****: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Nombre del tipo de arpeggio

Los tipos de arpeggios se denominan según ciertas reglas y abreviaturas. Una vez que las conozca, le resultará fácil recorrer los tipos de arpeggio y seleccionar el deseado.

Tipo de arpeggio con "_ES" al final (ejemplo: HipHop1_ES)

Estos tipos de arpeggios usan la misma arquitectura del arpeggio con varias pistas que MOTIF ES. Este tipo de arpeggio (ES) cuenta con las ventajas siguientes:

- Estos arpeggios pueden crear notas complejas y acordes incluso cuando son activados con una nota.
- El arpeggio sigue minuciosamente las notas interpretadas en el teclado, excepto el área donde está asignado el arpeggio, lo que ofrece una gran libertad en el uso de armónicos y la posibilidad de "introducir solos" con estos arpeggios.

Para obtener información detallada, consulte la página 64.

Tipo de arpeggio con “_XS” al final (ejemplo: Rock1_XS)

Estos arpeggios usan una tecnología de reconocimiento de acordes que se ha desarrollado hace poco para determinar las notas que debe reproducir el arpeggio. Este tipo de arpeggio (XS) cuenta con las ventajas siguientes:

- Los arpeggios sólo responden a cualquier área del teclado en la que se haya asignado un tipo XS de arpeggio. Otras áreas del teclado no afectan al reconocimiento de acordes. Esto permite una interpretación muy natural en todo el teclado con las partes de acompañamiento y bajo generadas con arpeggios.
- El arpeggio siempre interpretará partes correctas desde el punto de vista armónico. Esto resulta especialmente útil para las partes de acompañamiento del bajo y acordes.

Consulte la página 64 para obtener más información.

NOTA La combinación de estos dos tipos de arpeggios (“*_ES” y “*_XS”) en las interpretaciones al crear canciones y patrones posibilita una tremenda interactividad y libertad creativa.

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

Además de los tipos anteriores, hay tres tipos de reproducción: los arpeggios creados para usar voces normales y reproducirse sólo con las notas interpretadas y sus notas de octavas (página 64), los arpeggios creados para usarse en voces de percusión (página 65) y los que contienen principalmente eventos que no están relacionados con las notas (página 65).

Cómo usar la lista de tipos de arpeggio

La lista de tipos de arpeggio de la lista de datos 2 (documentación en PDF “Data List 2”) contiene las columnas siguientes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTA Tenga en cuenta que esta lista sólo sirve de ejemplo. Para obtener una lista completa de tipos de arpeggio, consulte la lista de datos 2.

1 Category (categoría)

Indica una categoría de arpeggios.

2 Sub Category (categoría secundaria)

Indica una categoría secundaria de arpeggios.

3 ARP No. (número de arpeggio)

4 ARP Name (nombre de arpeggio)

Indica el nombre del arpeggio.

5 Time Signature (signatura de tiempo)

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

6 Length (longitud)

Indica la longitud de los datos (cantidad de compases) del tipo de arpeggio. Cuando el parámetro Loop (bucle) ^{*1} se define como “off” (desactivado), el arpeggio se reproduce durante este tiempo y luego se detiene.

7 Original Tempo (tempo original)

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

8 Accent (acento)

El círculo indica que el arpeggio usa la característica Accent Phrase (frase de énfasis) (página 64).

9 Random SFX (SFX aleatorio)

El círculo indica que el arpeggio usa la característica SFX (página 64).

10 Voice Type (tipo de voz)

Indica el tipo de voz apropiado para el tipo de arpeggio. Cuando el parámetro Voice With Arpeggio (voz con arpeggio) ^{*2} se define como “on” (activado) en los modos Song Record o Pattern Record, la voz de este tipo se selecciona automáticamente.

^{*1} El parámetro Loop se puede definir en la pantalla Arpeggio Other (otros ajustes de arpeggio) de los modos Voice Common Edit (edición común de voz), en la página 102; Performance Part Edit (edición de parte de interpretación), en la página 156; y Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla), en la página 235.

^{*2} El parámetro Voice with Arpeggio se puede definir en la pantalla Arpeggio (página 189) de la pantalla Song/Pattern Record.

Ajustes relacionados con los arpeggios

Hay varios métodos para activar y detener la reproducción de un arpeggio. Además, puede definir si se activan o no los sonidos SFX y frases de énfasis especiales junto con los datos de la secuencia normal. En esta sección se tratan los parámetros relacionados con los arpeggios que se pueden establecer en los modos Voice, Performance y Mixing.

Activar o desactivar la reproducción de arpeggios

Se dispone de los tres ajustes siguientes para activar o desactivar la reproducción de arpeggios.

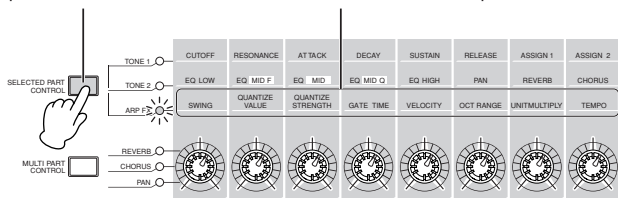
Para interpretar el arpeggio sólo cuando se pulsa la nota:	Defina el parámetro Hold (sostenido) como “off” y Trigger mode (modo del activador) como “gate” (entrada).
Para continuar el arpeggio incluso si se pulsa la nota:	Defina el parámetro Hold como “on”.
Para alternar entre activar o desactivar la reproducción de arpeggios siempre que se pulse la nota:	Defina Trigger mode como “toggle” (alternar). El parámetro Hold se puede definir como “on” o como “off”.

NOTA Para ver las pantallas que incluyen los parámetros Hold y Trigger mode, consulte “Pantallas de configuración de arpeggios” a continuación.

Usar los potenciómetros para controlar los arpegios

Cuando el indicador luminoso de ARP FX se encienda al pulsar el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) varias veces, puede usar los potenciómetros para controlar la reproducción de los arpegios. Inténtelo y escuche los cambios del sonido. Para obtener información detallada, consulte la página 90.

Pulse este botón varias veces hasta que el indicador luminoso se encienda. Funciones de arpegio que se controlan con los potenciómetros.



Frase de énfasis

Las frases de énfasis se componen de datos de secuencia que se incluyen en algunos tipos de arpegio y que sólo suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold (umbral de velocidad de énfasis). Si es difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, defina el parámetro Accent Velocity Threshold con una velocidad menor.

NOTA Para ver las pantallas que incluyen el parámetro Accent Velocity Threshold, consulte "Pantallas de configuración de arpegios" a continuación.

NOTA Para obtener información de los tipos de arpegios que usan esta función, consulte la lista de tipos de arpegio de la lista de datos 2 (documentación en PDF "Data List 2"), que se puede descargar en línea desde la biblioteca de manuales de Yamaha ("Yamaha Manual Library").

Random SFX (SFX aleatorio)

Algunos tipos de arpegios incluyen la función Random SFX que activa sonidos especiales, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Se dispone de los siguientes parámetros para la función Random SFX.

Para activar o desactivar Random SFX:	Parámetro Random SFX
Para ajustar el volumen del sonido de SFX:	Parámetro Random SFX Velocity Offset
Para determinar si la velocidad controlará o no el volumen del sonido SFX:	Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

NOTA Para ver las pantallas que incluyen los parámetros Random SFX, Random SFX Velocity Offset y Random SFX Key On Control, consulte "Pantallas de configuración de arpegios" a continuación.

NOTA Para obtener información de los tipos de arpegios que usan esta función, consulte la lista de tipos de arpegio de la lista de datos 2 (documentación en PDF "Data List 2"), que se puede descargar en línea desde la biblioteca de manuales de Yamaha ("Yamaha Manual Library").

Pantallas de configuración de arpegios

Modo	Pantalla	Página
Modo Voice	Pantalla Arpeggio Main (principal de arpegio) de Voice Common Edit	101
	Pantalla Arpeggio Other de Voice Common Edit	102
Modo Performance	Pantalla Arpeggio Main de Performance Part Edit	154
	Pantalla Arpeggio Other de Performance Part Edit	156
Modo Song o Pattern (para reproducción)	Pantalla Arpeggio Main de Mixing Part Edit	235
	Pantalla Arpeggio Other de Mixing Part Edit	235
Modo Song Record	Pantalla Arpeggio de Song Record	189
Modo Pattern Record	Pantalla Arpeggio de Pattern Record	

Tipos de reproducción de arpegios

La reproducción de arpegios permite cuatro tipos de reproducción, según se describe a continuación.

Tipos de arpegios para voces normales

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

Reproducción de las notas tocadas únicamente

El arpegio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

Reproducción de una secuencia programada de acuerdo con las notas tocadas

Estos tipos de arpegios disponen de varias secuencias, cada una de las cuales resulta adecuada para un determinado tipo de acorde. Aunque sólo pulse una nota, el arpegio se reproduce con la secuencia programada, por lo que podrán sonar notas diferentes de las interpretadas. Al pulsar otra nota, se activa la secuencia transpuesta independientemente de la nota pulsada como nota fundamental. Al añadir notas a las conservadas se cambia la secuencia como corresponda. El nombre de un arpegio con este tipo de reproducción tiene "_ES" al final.

Reproducción de una secuencia programada de acuerdo con el acorde tocado

Estos tipos de arpegios que se crean para usarse con las voces normales se reproducen para coincidir con el tipo de acorde que se determina al detectar las notas que se interpretan en el teclado. El nombre de un arpegio con este tipo de reproducción tiene "_XS" al final.

NOTA Cuando el parámetro Key Mode (modo de tecla) se define como "sort" (en orden) o como "sort+direct" (en orden y directo), se reproduce la misma secuencia con independencia del orden en que se interpreten las notas. Cuando el parámetro Key Mode se define como "thru" (hasta el final) o como "thru+direct" (hasta el final y directo), se

reproduce una secuencia diferente con independencia del orden en que se interpreten las notas.

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las voces normales, si se utilizan con voces de percusión podrán no obtenerse resultados musicalmente adecuados.

Tipos de arpeggios para voces e percusión (categoría: DrPc)

Estos tipos de arpeggios se programan específicamente para utilizarse con voces de percusión y dan acceso inmediato a diversos patrones rítmicos. Hay disponibles tres tipos de reproducción diferentes.

Reproducción de un patrón de percusión

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico.

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

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico. Si se añaden notas a las ya conservadas, se producen sonidos adicionales (instrumentos de percusión asignados) para el patrón de percusión.

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

Al interpretar una o varias notas se activa un patrón rítmico que sólo utiliza las notas tocadas (instrumentos de percusión asignados). Tenga presente que aunque toque las mismas notas, el patrón rítmico activado varía en función del orden de las notas tocadas. Esto le proporciona acceso a diferentes patrones de ritmo con los mismos instrumentos simplemente cambiando el orden en el que interpreta las notas cuando el parámetro Key Mode se define como "thru" o "thru+direct".

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

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las voces de percusión, si se utilizan con voces normales podrán no obtenerse resultados musicalmente adecuados.

Tipos de arpeggios que contienen principalmente eventos no relacionados con notas (categoría: Cntr)

Estos tipos de arpeggios se programan principalmente con los datos de Control Change (cambio de control) y de Pitch Bend (inflexión del tono). Se utilizan para cambiar el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas. De hecho, algunos tipos no contienen ninguna nota. Cuando se usa un tipo de esta categoría, defina el parámetro Key Mode como "direct", "thru+direct" o "sort+direct".

NOTA El parámetro Key Mode se puede definir en la pantalla Arpeggio Main de los modos Voice Common Edit (página 101), Performance Part Edit (página 154) y Mixing Part Edit (página 235).

Consejos para la reproducción de arpeggios

Reproducción de arpeggios en el modo Voice Play

Pruebe la reproducción del arpeggio asignado a la voz predefinida.

- 1 En el modo Voice Play, asegúrese de que el botón de [ARPEGGIO ON/OFF] está encendido e interprete alguna nota para activar la reproducción del arpeggio.**
- 2 Pruebe a tocar notas y acordes diferentes en el teclado, y escuche la interpretación del arpeggio.**

La reproducción del arpeggio responde de diferentes formas, según el orden de las notas que interprete y, por supuesto, del tipo de arpeggio seleccionado. Además, pruebe a pulsar las notas con intensidad y escuche la característica Frase de énfasis.

- 3 Pruebe los distintos tipos de arpeggio pulsando los botones [SF1] – [SF5].**

NOTA Si el icono de la nota corchea no aparece a la derecha de ARP1 – ARP5 (lo que significa que el tipo de arpeggio se ha definido como "off" en la pantalla correspondiente), el tipo de arpeggio no cambia ni siquiera aunque pulse el botón [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 correspondiente.

- 4 Use los potenciómetros para controlar la reproducción del arpeggio cuando haya pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] varias veces (y el indicador luminoso de ARP FX se encienda).**

Ahora que ha escuchado los tipos de arpeggios asignados a la voz predefinida, continúe y pruebe algunos de los demás tipos disponibles.

- 5 Durante la reproducción del arpeggio, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Arpeggio y seleccione un tipo de arpeggio.**

Para obtener los mejores resultados, debe seleccionar una categoría y una categoría secundaria que contengan los tipos de arpeggios que más se adecuen a la voz seleccionada en ese momento. Cuando encuentre un tipo de arpeggio que concuerde, consérvelo en los ajustes de la pantalla y memorice la voz (debajo).

- 6 Memorice los ajustes de Arpeggio como User Voice (voz del usuario).**

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar una voz, consulte la página 97.

Reproducción y grabación de arpeggios en el modo Performance

Acceda a alguna de las interpretaciones de los bancos de usuario 1 a 3 e interprete alguno de los arpeggios asignados de forma predeterminada a las mismas. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios se pueden reproducir de forma simultánea. Vamos a tocar la interpretación utilizando esta función.

1 Asegúrese de que el botón de [ARPEGGIO ON/OFF] está encendido e interprete alguna nota para activar la reproducción del arpeggio.

Los pasos 2 a 4 son los mismos que en la sección "Reproducción de arpeggios en el modo Voice Play" anterior. Una vez que haya probado los tipos de arpeggios asignados a la interpretación, continúe y pruebe otro de los tipos disponibles.

5 Durante la reproducción del arpeggio, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Arpeggio y seleccione un tipo de arpeggio para cada parte.

Para obtener los mejores resultados, debe seleccionar una categoría y una categoría secundaria que contengan los tipos de arpeggios que más se adecuen a la voz para la parte. Cuando encuentre un tipo de arpeggio que concuerde, consérvelo en los ajustes de la pantalla y memorice la interpretación (debajo).

6 Memorice los ajustes de Arpeggio como User Performance (interpretación del usuario).

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar una interpretación, consulte la página 142.

Puede grabar la interpretación en el teclado en el modo Performance Record (grabación de interpretación) en una canción o patrón. Tenga presente que cualquier reproducción de un arpeggio que active en el modo Performance se puede grabar también en la canción o el patrón. Para obtener más información acerca de la grabación de interpretaciones, consulte página 140.

NOTA Los datos de reproducción de un arpeggio se graban en la pista de canción o de patrón en forma de datos de una secuencia MIDI. Observe que la reproducción del arpeggio sólo se activa al pulsar la nota. Los datos de la canción o del patrón no activarán la reproducción del arpeggio.

Reproducción y grabación de arpeggios en el modo Pattern

Los arpeggios también son útiles para crear frases, que se pueden usar como componentes básicos para crear un patrón. Cree frases de usuario como prefiera y asígnelas a la pista que desee en la pantalla Patch (página 212). En esta sección se muestra cómo grabar la reproducción de un arpeggio en una pista de patrón.

1 Seleccione un tipo de arpeggio en la pantalla Arpeggio (página 219) del modo Pattern Record.

Cuando el parámetro Arpeggio With Voice Switch (selector de arpeggio con voz) se define como "on", se selecciona automáticamente la voz apropiada para este tipo de arpeggio.

2 Grabe la reproducción del arpeggio seleccionado en la pista de patrón.

Grabe diferentes arpeggios en otras pistas repitiendo los pasos 1 y 2. Es conveniente asignar un nombre a la frase que se crea en la pantalla Pattern Patch (página 212) para recuperarla más adelante.

3 Cree datos de patrón asignando las frases creadas a la sección en la pantalla Pattern Patch (página 212).

Por ejemplo, cree una sección A como introducción, una sección B como verso, una sección C para el coro y una sección D para la coda, y tiene los componentes básicos para crear una canción original.

4 Cree los datos de la cadena de patrones programando el orden de reproducción de las secciones.

Las cadenas de patrones permiten encadenar varios patrones diferentes para crear una canción. Para obtener información detallada, consulte la página 213.

5 Convierta los datos de la cadena de patrones en datos de una canción.

Para obtener información detallada, consulte la página 215.

Crear un tipo de arpeggio original

Además de usar los arpeggios predefinidos, también puede crear sus propios datos de arpeggios originales. El procedimiento es el siguiente.

1 Grabe los datos de la secuencia MIDI en una canción o un patrón.

Para crear un arpeggio se pueden usar hasta cuatro pistas. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce automáticamente las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado y grabe únicamente 16 notas diferentes como máximo cuando cree un arpeggio.

2 Convierta los datos de la secuencia MIDI grabada en datos de arpeggio.

Use el trabajo "Put Track to Arpeggio" (poner pista en arpeggio) del modo Song Job (trabajo de canción) (página 206), o del modo Pattern Job (trabajo de patrón) (página 227). Después de configurar los parámetros relacionados, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

Los tipos de arpeggios creados se pueden seleccionar en el banco de usuario de la pantalla Arpeggio.

Bloque de controladores

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

Teclado

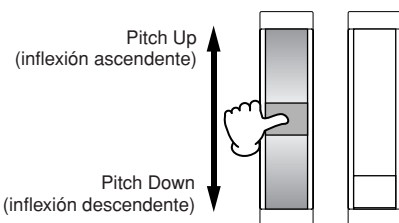
El teclado transmite los mensajes de activación o desactivación de notas al bloque generador de tonos (para el sonido) y al bloque secuenciador (para la grabación). El teclado también se usa para activar la reproducción de los arpeggios. Puede cambiar el intervalo de notas del teclado en octavas con los botones OCTAVE [UP] (octava arriba) y [DOWN] (abajo), transponer las notas en la pantalla Play (página 259) del modo Utility (utilidad) y definir cómo se genera la velocidad real según la intensidad con la que se tocan las notas en la misma pantalla.

Rueda de inflexión del tono

Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia la derecha) o descendente (girándola hacia la izquierda) mientras toca el teclado. La rueda de inflexión del tono se centra automáticamente, por lo que vuelve al tono normal cuando se suelta. Pruebe la rueda de inflexión del tono al tiempo que pulsa una nota en el teclado.

Cada voz predefinida tiene su propio ajuste predeterminado de Pitch Bend Range (intervalo de inflexión el tono). Este ajuste se puede cambiar para cada voz en la pantalla Play Mode (modo de reproducción) (página 98) del modo Voice Edit. En esta pantalla también puede revertir la función Pitch Bend, de modo que al girar la rueda hacia arriba disminuya el tono y al girarla hacia abajo lo aumente.

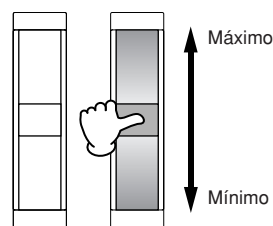
En la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 104), del modo Voice Edit se puede asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones que no sean Pitch Bend.



Rueda de modulación

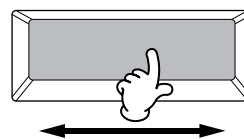
Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las voces predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Cuanto más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Pruebe la rueda de

modulación con las distintas voces predeterminadas, al tiempo que toca el teclado. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la voz actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. En la pantalla Controller Set (página 104) del modo Voice Edit se pueden asignar varias funciones a la rueda de modulación.



Controlador de cinta

El controlador de cinta es sensible a las pulsaciones, y para controlarlo hay que pasar el dedo ligeramente por encima de forma lateral. Cada una de las voces predefinidas tiene asignadas varias funciones. Pruebe el controlador de cinta con varias voces predefinidas mientras toca el teclado. En la pantalla Controller Set (página 104) del modo Voice Edit se pueden asignar varias funciones al controlador de cinta. También puede determinar si el valor del controlador de cinta vuelve al centro o se queda en el punto en el que levantó el dedo en la pantalla General Other (otros ajustes generales) (página 100), del modo Voice Common Edit.



Botones de función asignable

Según el ajuste del modo XA (Expanded Articulation o articulación ampliada) en la pantalla Oscillator (página 112) del modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz), puede acceder al elemento concreto de la voz seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante la interpretación con el teclado. Puede seleccionar cómo se cambia el estado activado o desactivado de estos botones con los parámetros Assignable Function 1 Mode y Assignable Function 2 Mode (modo de función asignable 1 y 2) de la pantalla General Other (página 100) del modo Voice Common Edit. Además, puede asignar varias funciones a estos botones, aparte de acceder a los elementos específicos.

Potenciómetros y mandos deslizantes

Estos ocho potenciómetros permiten cambiar varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real, es decir, mientras toca. Los ocho mandos deslizantes le permiten

ajustar el volumen de los elementos de la voz, las partes de una interpretación y las partes de una mezcla. Para obtener más información acerca de cómo usar los potenciómetros y mandos deslizantes en los modos respectivos, consulte la página 90 (modo Voice), la página 136 (modo Performance) y la página 180 (modos Song o Pattern).

Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de tonos y al bloque de entrada de audio, con lo que procesa y mejora el sonido. Los efectos se aplican en las etapas finales de la edición, lo que le permite cambiar el sonido de la voz creada como desee.

Estructura de los efectos

Efectos del sistema: reverberación y coro

Los efectos del sistema se aplican al sonido total: una voz, una interpretación entera, una canción, etc. Con ellos, el sonido de cada parte se envía al efecto según el nivel de transmisión de efectos de cada parte. El sonido procesado (denominado "sonido con efecto") se devuelve al mezclador, de acuerdo con el nivel de retorno, y se emite después de mezclarse con el sonido "sin efecto" no procesado. Esto le permite obtener un equilibrio óptimo del sonido del efecto y el sonido original de las partes.

Efecto de inserción

Los efectos de inserción se pueden aplicar individualmente a cada parte. Se utilizan sobre todo para procesar directamente una parte individual. La profundidad del efecto se ajusta estableciendo el balance de sonidos con y sin efecto. Puesto que un efecto de inserción sólo se puede aplicar a una parte concreta, se debe utilizar con sonidos que se desee cambiar drásticamente, o con sonidos que utilicen un efecto no pensado para otros sonidos. También puede establecer el balance de forma que sólo se oiga el sonido del efecto, estableciendo el valor de Wet (aplicación del efecto) al 100%. Este sintetizador dispone de ocho conjuntos de efectos de inserción (un conjunto tiene unidades A y B). Se pueden aplicar a todas las partes de la interpretación, y a 8 partes (como máximo) de la canción o patrón. Otro efecto de inserción importante es el Vocoder, que sólo se puede aplicar a una parte.

NOTA En el modo Voice, el efecto Vocoder se puede aplicar a cada una de las voces. En los modos Mixing (Song/Pattern) (mezcla, canción o patrón) y Performance, el efecto Vocoder sólo se puede aplicar a la parte 1. No funciona ni aunque asigne la voz, a la que se aplica el Vocoder en el modo Voice, a las otras partes (la 2 o superior).

Efecto principal

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

Ecualizador de elementos

El ecualizador de elementos se aplica a cada elemento de la voz normal y a cada tecla de la voz de percusión. Puede especificar la forma que se usa entre seis tipos, como son "shelving" (apilado) y "peaking" (pico).

Ecualizador de parte

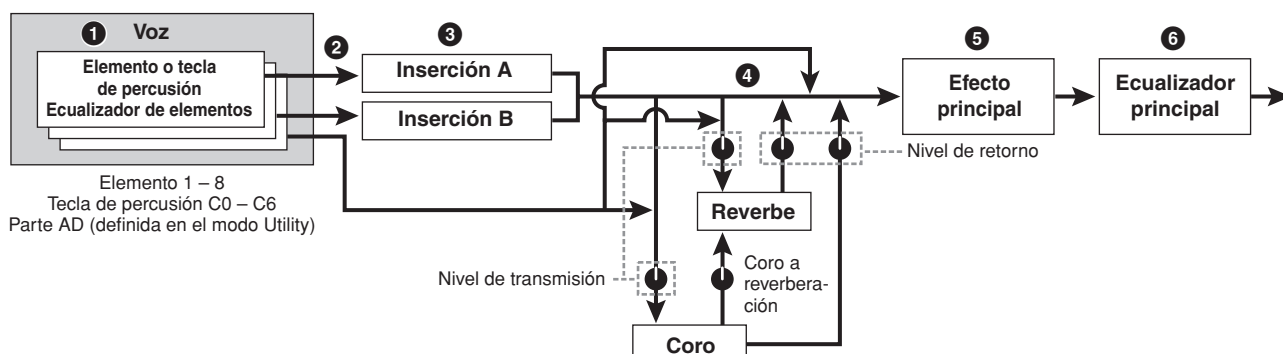
Este ecualizador con parámetros de tres bandas se aplica a cada parte de la interpretación, mezcla de canción o mezcla de patrón. Las bandas alta y baja son del tipo "shelving" (apilado). La banda central es de tipo "peaking" (pico).

Ecualizador principal

El ecualizador principal se aplica al sonido global final (posterior al efecto) del instrumento. En este ecualizador, todas las bandas se pueden definir como de tipo pico, o bien las bandas más baja y más alta se definen como de tipo apilado.

Conexión de efectos en cada modo

En el modo Voice



1 Define los parámetros de Element EQ (ecualizador de elementos) aplicados a cada elemento (para una voz normal) y cada tecla (para una voz de percusión).

Los parámetros de Element EQ se pueden definir en la pantalla EQ (ecualizador) (126 y 132), del modo Voice Edit.

2 Determina qué efecto de inserción (A o B) se aplica a cada elemento (o a cada tecla cuando se selecciona una voz de percusión).

El efecto de inserción también se puede omitir. Esto se puede definir en la pantalla Connect (página 107) del modo Voice Common Edit o en la pantalla Oscillator (página 112) del modo Voice Element Edit (o Key Edit).

NOTA Estos dos tipos de pantallas están vinculados y ofrecen los mismos ajustes, sólo que en formatos distintos.

3 Determina la conexión de inserción A o B entre los siguientes cuatro tipos: parallel (paralela), A ► B, B ► A y Vocoder.

Este bloque también selecciona los tipos de efectos de inserción A y B respectivamente, y define los

parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 107) e Insertion A/B (página 109) del modo Voice Common Edit.

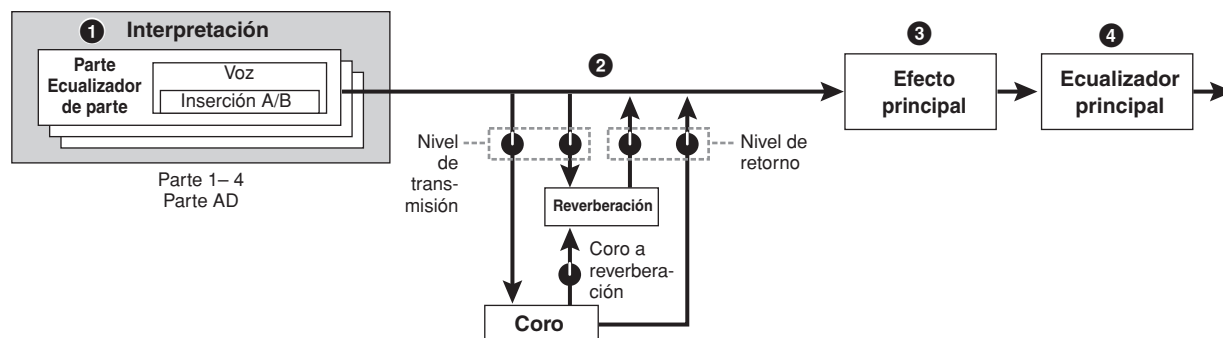
4 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.

Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 107) y Reverb display/Chorus (página 109) del modo Voice Common Edit.

5 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect (efecto) en la pantalla Master Effect (efecto principal) (página 264) del modo Utility.

6 Define los parámetros de Master EQ (ecualizador principal) en la pantalla Master EQ (página 264) del modo Utility.

En el modo Performance

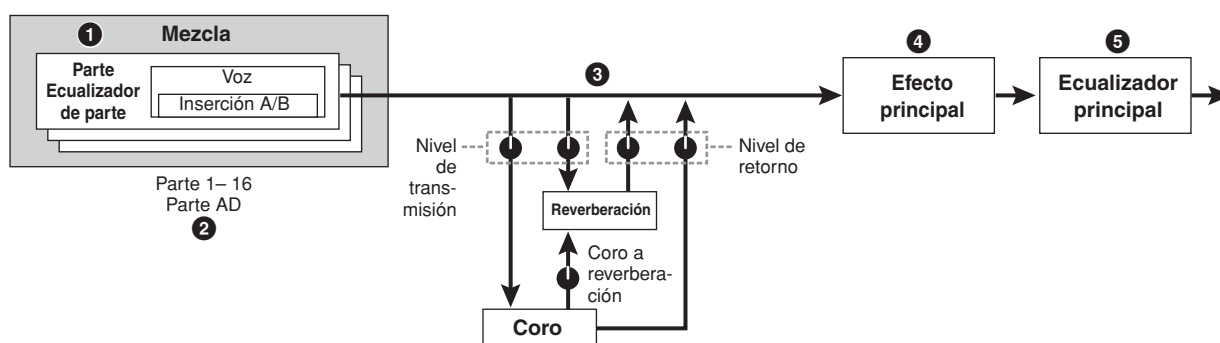


- 1 Define los parámetros de Part EQ que se aplican a cada parte en la pantalla EQ (página 144) del modo Performance Part Edit.
- 2 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.
Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 149) y Reverb display/Chorus (página 150) del modo Performance Common Edit.

- 3 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect en la pantalla Master Effect (página 146) del modo Performance Common Edit.
- 4 Define los parámetros de Master EQ (ecualizador principal) en la pantalla Master EQ (página 146) del modo Performance Common Edit.

NOTA Los ajustes de Effect de 1 – 3 en el modo Voice que se muestran en la página 69 están disponibles también en el modo Performance.

Modo Mixing



- 1 Define los parámetros de Part EQ que se aplican a cada parte en la pantalla EQ (página 236) del modo Mixing Part Edit.
- 2 Selecciona las ocho partes a las que se aplica el efecto de inserción de las partes 1 a 16 y la parte AD.
Esto se puede definir en la pantalla Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) (página 234) del modo Mixing Edit.
- 3 Determina el nivel de transmisión o de retorno como reverberación o coro, y el nivel de señal transmitido desde el coro a la reverberación.
Este bloque también selecciona los tipos de efectos de reverberación y coro respectivamente, y define los parámetros relacionados. Se pueden establecer en las pantallas Connect (página 234) y Reverb display/Chorus (página 235) del modo Mixing Common Edit.
- 4 Selecciona el tipo de efecto principal y define los parámetros de Effect en la pantalla Master Effect (página 234) del modo Mixing Common Edit.
- 5 Define los parámetros de Master EQ en la pantalla Master EQ (página 234) del modo Mixing Common Edit.

NOTA Los ajustes de Effect de 1 – 3 en el modo Voice que se muestran en la página 69 están disponibles para hasta ocho partes para las que el efecto de inserción esté activado.

Categorías y tipos de efectos

En esta sección se explican las categorías de efectos y sus tipos. La lista Tipo de efecto descrita a continuación para cada categoría contiene las columnas: Rev (reverberación), Cho (coro), Ins (inserción) y Mas (efecto principal). Las marcas indicadas en estas columnas significan que el tipo de efecto está disponible para cada bloque. Estos tipos de efectos (con las marcas indicadas en cada lista) se pueden seleccionar desde los controles de los paneles.

Reverb

Designa la energía del sonido que permanece en una habitación o espacio cerrado después de que cese el sonido original. Es similar al eco, aunque diferente. La reverberación es el sonido indirecto, difuso, de las reflexiones en las paredes y el techo, que acompaña al sonido directo. Las características de este sonido indirecto dependen del tamaño de la sala o el espacio, de los materiales y de los muebles de la sala. Los efectos de tipo reverberación utilizan el procesamiento de señales digitales para simular estas características.

Tipo de efecto	Rev	Cho	Ins	Descripción
REV-X HALL	✓	–	–	Reverberación que simula la acústica de un auditorio con la tecnología REV-X.
R3 HALL	✓	–	–	Reverberación que simula la acústica de un auditorio que usa el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.

Tipo de efecto	Rev	Cho	Ins	Descripción
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverberación que simula la acústica de un auditorio derivado de Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	-	-	Reverberación que simula la acústica de una sala con la tecnología REV-X.
R3 ROOM	✓	-	-	Reverberación que simula la acústica de una sala que usa el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverberación que simula la acústica de una sala derivada de Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	-	-	Reverberación que simula una plancha de metal que usa el algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverberación apropiada para un instrumento solista derivada de Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	Reverberación que permite definir el tamaño del espacio especificando el ancho, el alto y la profundidad.

Delay (retardo)

Efecto (o dispositivo) que retrasa una señal de audio.

Tipo de efecto	Rev	Ins	Mas	Descripción
CROSS DELAY	✓	✓	-	La realimentación de los dos sonidos retardados se cruza.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	El retardo cruzado se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpegio.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	El retardo cruzado se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpegio.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	El retardo estéreo se sincroniza con el tempo de la canción, patrón o arpegio.
CONTROL DELAY	-	✓	-	Retardo con tiempo controlable en tiempo real.
DELAY LR	✓	✓	-	Produce dos sonidos retardados: L (izquierda) y R (derecha).
DELAY LCR	✓	✓	-	Produce tres sonidos retardados: L (izquierda), R (derecha) y C (centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produce dos sonidos retardados en estéreo: L (izquierda) y R (derecha).

Chorus (coro)

En función del tipo de coro y sus parámetros, una voz puede sonar "más", como si se tocaran varios instrumentos idénticos al unísono, o puede sonar con mayor calidez y profundidad.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
G CHORUS	✓	✓	Efecto de coro que produce una modulación más rica y compleja que el coro normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Efecto de coro que se compone de la modulación del tono y de la modulación de la amplitud.
SPX CHORUS	✓	✓	Efecto que utiliza un LFO de tres fases para añadir mayor modulación y anchura al sonido.
SYMPHONIC	✓	✓	Versión con varios escenarios de la modulación SPX CHORUS.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Efecto de coro sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

Flanger (rebordeado)

Este efecto crea un sonido metálico y arremolinado.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Tipo convencional de rebordeado.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Rebordeado con sincronización de tempo.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Rebordeado controlado dinámicamente.

Phaser (cambiador de fase)

Modula cíclicamente la fase para añadir modulación al sonido.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM PHASER MONO	✓	✓	Cambiador de fase mono con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Cambiador de fase estéreo con tecnología VCM que produce un sonido clásico.
TEMPO PHASER	✓	✓	Cambiador de fase con sincronización de tempo.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Controlador de desfase gestionado dinámicamente.

Trémolo y altavoz rotativo

El efecto de trémolo modula cíclicamente el volumen.

El efecto de altavoz rotativo simula el efecto de vibrato característico de un altavoz rotativo.

Tipo de efecto	Ins	Descripción
AUTO PAN	✓	Efecto que mueve cíclicamente el sonido a la izquierda o la derecha, y al frente o atrás.
TREMOLO	✓	Efecto que modula cíclicamente el volumen.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulación de un altavoz rotativo.

Distortion (distorsión)

Este tipo se puede usar principalmente para la guitarra, añadiendo distorsión con una arista al sonido.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Simulación de un amplificador de guitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Simulación de un amplificador de guitarra.
COMP DISTORTION	✓	-	Puesto que en la primera etapa se incluye un compresor, se puede producir una distorsión normal independientemente de los cambios en el nivel de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	El compresor, la distorsión y el retardo se conectan en serie.

Compressor (compresor principal)

Se trata de un efecto que se utiliza normalmente para limitar y comprimir las características dinámicas, volumen bajo o alto, de una señal de audio. En las señales con una variación grande, como las partes vocales y de guitarra, "comprime" la gama dinámica de forma que los sonidos bajos suenan más altos y los altos, más bajos. Cuando se utiliza con la ganancia para incrementar el nivel general, se crea un sonido de gran calidad más uniforme y potente. La compresión puede emplearse para incrementar el sostenido para la guitarra eléctrica, suavizar el volumen de las partes vocales o realzar un juego de percusión o patrón de ritmo en la mezcla.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compresor con tecnología VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Tipo convencional de compresor.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compresor de tipo de tres bandas.

Wah

Este efecto modula cíclicamente el filtro del tono (frecuencia de corte de un filtro). Auto Wah modula el tono a través de LFO, Touch Wah modula el tono a través del volumen (observe la velocidad) y Pedal Wah modula el tono con el control del pedal.

Tipo de efecto	Ins	Descripción
VCM AUTO WAH	✓	Modula el tono a través del LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula el tono a través del volumen (observe la velocidad).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula el tono a través del control del pedal. Para obtener los mejores resultados, asigne el parámetro Pedal Control de este tipo de efecto al controlador de pedal en la pantalla Controller Set y use el controlador de pedal para controlar este efecto en tiempo real.

Lo-Fi

Este efecto degrada a propósito la calidad de audio de la señal de entrada mediante varios métodos como reducir la frecuencia de muestreo.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
LO-FI	✓	✓	Degrada la calidad de audio de la señal de entrada para obtener un sonido de baja fidelidad.
NOISY	✓	–	Agrega ruido al sonido actual.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simula el ruido de una grabación analógica.

Tech (tecnología)

Este efecto cambia las características tonales de forma radical mediante un filtro y modulación.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
RING MODULATOR	✓	✓	Efecto que modifica el tono aplicando modulación de amplitud a la frecuencia de la entrada.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Modulador de anillo controlado dinámicamente.

Tipo de efecto	Ins	Mas	Descripción
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controlado dinámicamente.
AUTO SYNTH	✓	–	Procesa la señal de entrada en un sonido similar al del sintetizador.
ISOLATOR	✓	✓	Controla el nivel de una banda de frecuencia especificada de la señal de entrada.
SLICE	✓	✓	Trocea el generador de envolventes de amplitud (AEG) del sonido de la voz.
TECH MODULATION	✓	–	Añade una sensación única de modulación similar a la modulación de anillo.

Vocoder

El efecto Vocoder no pertenece a ninguna categoría. Cuando desee usar este efecto, defina el parámetro INSERTION CONNECT (conexión de inserción) en la pantalla Effect Connect (conexión de efecto) (página 109) como "ins L".

Tipo de efecto	Ins	Descripción
VOCODER	✓	Este efecto extrae las características del sonido del micrófono y las aplica a la voz que se interpreta en el teclado. De esta forma se crea un efecto de "voz de robot" peculiar que se genera al interpretar en el teclado y cantar o hablar en el micrófono al mismo tiempo.

Misc (varios)

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

Tipo de efecto	Cho	Ins	Descripción
VCM EQ 501	–	✓	Ecuador clásico con parámetros de cinco bandas y tecnología VCM.
PITCH CHANGE	–	✓	Cambia el tono de la señal de entrada.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Este efecto aísla únicamente los componentes de primera reflexión de la reverberación.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Añade nuevos armónicos a la señal de entrada para que el sonido destaque.
TALKING MODULATOR	–	✓	Añade un sonido de vocal a la señal de entrada.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simula la resonancia producida cuando se pulsa el pedal amortiguador del piano.

VCM (Modelado de circuitería virtual)

VCM es una tecnología que modela los elementos de los circuitos analógicos, como las resistencias y los condensadores. Los tipos de efectos que usan la tecnología VCM crean las características únicas de tibieza propias de los equipos de procesamiento clásicos.

VCM Compressor 376 (compresor VCM 376)

Este efecto simula las características de los compresores analógicos, que se usan en los efectos estándar de los estudios de grabación. Enmarca e intensifica el sonido, y resulta indicado para sonidos de percusión y bajo.

VCM Equalizer 501 (ecualizador VCM 501)

Este efecto simula las características de los ecualizadores analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de rebordeado envolvente y de gran calidad.

VCM Flanger (rebordeado VCM)

Estos efectos simulan las características de los efectos de rebordeado analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de rebordeado envolvente y de gran calidad.

VCM Phaser Mono (cambiador de fase mono), VCM Phaser Stereo (cambiador de fase estéreo VCM)

Este efecto simula las características de los cambiadores de fase analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de cambiador de fase envolvente y de gran calidad.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Estos efectos simulan las características de los efectos Wah analógicos que se usaban en la década de los setenta, recreando un efecto de wah-wah envolvente y de gran calidad.

REV-X

REV-X es un algoritmo de reverberación desarrollado por Yamaha. Ofrece una calidad de sonido de alta densidad con ricos matices de reverberación, atenuación, difusión y profundidad uniformes que se combinan para optimizar el sonido original.

MOTIF XS ofrece dos tipos de efectos REV-X: REV-X Hall y REV-X Room.

Parámetros de efectos

Cada uno de los tipos de efectos tiene parámetros que determinan cómo se aplica el efecto al sonido. Definiendo estos parámetros se pueden obtener diversos sonidos de un único tipo de efecto. Para obtener información acerca de los parámetros de efectos, vea a continuación.

Ajustes predefinidos de los parámetros de efectos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se proporcionan como plantillas y se pueden seleccionar en la pantalla de selección Effect Type (tipo de efecto). Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero uno de los ajustes predefinidos próximo al sonido que haya imaginado y después cambie los parámetros según convenga.

Los ajustes predefinidos se pueden seleccionar aquí.



Parámetros de efectos

NOTA Algunos de los parámetros siguientes pueden aparecer en tipos de efectos distintos con el mismo nombre, pero en realidad tienen funciones diferentes según el tipo de efecto concreto. Para estos parámetros se proporcionan dos o tres explicaciones diferentes.

Nombre del parámetro	Descripciones
AEG Phase	Compensa la fase del AEG.
AM Depth	Determina la profundidad de la modulación de la amplitud.
AM Inverse R	Determina la fase de la modulación de amplitud para el canal R.
AM Speed	Determina la velocidad de modulación de la amplitud.
AM Wave	Selecciona la onda para modular la amplitud.
AMP Type	Selecciona el tipo de amplificador que se va a simular.
Analog Feel	Aporta las características de un rebordeado analógico al sonido.
Attack	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de compresor.
Attack Offset	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de wah.
Attack Time	Determina el tiempo de ataque del seguidor del envolvente.
Bit Assign	Determina cómo se aplica el parámetro Word Length (longitud de palabra) al sonido.
Bottom ¹	Determina el valor mínimo del filtro wah.
BPF1 -10 Gain	Determina cada ganancia de salida de los BPF 1 a 10 del efecto Vocoder.
Click Density	Determina la frecuencia con la que suena la claqueta.
Click Level	Determina el nivel de la claqueta.
Color ²	Determina la modulación fija de la fase.
Common Release	Este es un parámetro de "Multi Band Comp" (comp. multibanda) Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una nota y el final del efecto.
Compress	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto de compresor.
Control Type	Este es un parámetro de "Control Delay" (retardo de control). Cuando se define como "Normal", el efecto de retardo siempre se aplica al sonido. Cuando se define como "Scratch", el efecto de retardo no se aplica si los valores de Delay Time (tiempo de retardo) y Delay Time Offset (compensación de tiempo de retardo) están establecidos ambos en "0".
Damper Control	Cuando el interruptor de pedal FC3 compatible con el efecto de medio amortiguador se conecta a la clavija SUSTAIN (sostenido), el parámetro Damper Control se controla mediante FC3 en el intervalo 0 a 127, lo que posibilita efectos de amortiguador parciales, como los disponibles en un piano de cola real.
Decay	Controla el modo en que cae el sonido de reverberación.
Delay Level C	Determina el nivel del sonido retardado para el canal central.
Delay Mix	Determina el nivel del sonido mezclado retardado cuando se aplican varios efectos.
Delay Offset	Determina el valor de compensación de la modulación del retardo.
Delay Time	Determina el retardo del sonido en forma de nota o tiempo absoluto.
Delay Time C, L, R	Determina el tiempo de retardo para cada canal: central, izquierdo y derecho.
Delay Time L>R	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que se introduce el sonido desde el canal L (izquierdo) y el instante en que se emite al canal R (derecho).
Delay Time Ofst R	Determina el tiempo de retardo para el canal R como compensación.
Delay Time R>L	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que se introduce el sonido desde el canal R y el instante en que se emite al canal L.
Delay Transition Rate	Determina la velocidad (rapidez) con la que cambia el tiempo de retardo del valor actual al nuevo valor especificado.
Density	Determina la densidad de las reverberaciones o reflexiones.
Depth	Cuando se selecciona "Space Simulator" (simulador de espacio), este parámetro determina la profundidad del espacio simulado. Cuando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.

Nombre del parámetro	Descripciones
Depth	Cuando se selecciona el tipo "Phaser" (cambiador de fase), este parámetro determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo.
Detune	Determina el grado de tono que se va a desafinar.
Device	Selección el dispositivo para cambiar el modo en que se distorsiona el sonido.
Diffusion	Determina la difusión del efecto seleccionado.
Direction	Determina la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Divide Freq High	Determina la frecuencia alta para dividir todo el sonido en tres bandas.
Divide Freq Low	Determina la frecuencia baja para dividir todo el sonido en tres bandas.
Divide Min Level	Determina el nivel mínimo de las porciones extraídas con el efecto de troceado.
Divide Type	Determina cómo se trocea el sonido (la onda) con la duración de la nota.
Drive	Cuando se selecciona uno de los efectos de distorsión, ruido o troceado, este parámetro determina en qué grado se distorsiona el sonido. Cuando se selecciona uno de los efectos de la categoría de varios, este parámetro determina en qué grado se aplica la mejora o el modulador de voces.
Drive Horn	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del cuerno.
Drive Rotor	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del rotor.
Dry Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido con efecto.
Dry Mix Level	Determina el nivel del sonido sin efecto (al que no se aplica el efecto).
Dry Send to Noise	Determina el nivel de la señal sin efecto enviada al efecto de ruido.
Dry/Wet Balance	Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto.
Dyna Level Offset	Determina el valor de compensación añadido a la salida del seguidor del envolvente.
Dyna Threshold Level	Determina el nivel mínimo en el que se inicia el seguidor del envolvente.
Edge	Define la curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
Emphasis	Determina el cambio de las características en frecuencias altas.
EQ Frequency	Determina la frecuencia central de cada banda del ecualizador.
EQ Gain	Determina la ganancia de nivel de la frecuencia central del ecualizador para cada banda.
EQ High Frequency	Determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ High Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador.
EQ Low Frequency	Determina la frecuencia central de la banda inferior del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Low Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda inferior del ecualizador.
EQ Mid Frequency	Determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o aumenta.
EQ Mid Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador.
EQ Mid Width	Determina el ancho de la banda intermedia del ecualizador.
EQ Width	Determina el ancho de la banda del ecualizador.
ER/Rev Balance	Determina el balance de nivel de la primera reflexión y del sonido de reverberación.
F/R Depth	Este parámetro de "Auto Pan" (efecto panorámico automático), disponible cuando se define PAN Direction (dirección de efecto panorámico) como "L turn" o como "R turn", determina la profundidad del efecto panorámico F/R (frontal/posterior).
FB Hi Damp Ofst R	Determina la cantidad de caída de las frecuencias altas para el canal R como compensación.
FB Level Ofst R	Determina el nivel de realimentación para el canal R como compensación.
Feedback	Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada.
Feedback High Damp	Determina cómo caen las frecuencias altas del sonido con realimentación.
Feedback Level	Cuando se selecciona uno de los efectos de reverberación o primera reflexión, este parámetro determina el nivel de realimentación de la caída inicial. Cuando se selecciona uno de los efectos de retardo, coro, rebordeado, retardo de distorsión comp. y TEC, este parámetro determina el nivel de realimentación que se obtiene del retardo y se devuelve a la entrada. Cuando se selecciona "Tempo Phaser" (cambiador de fase de tempo) o "Dynamic Phaser" (cambiador de fase dinámico), este parámetro determina el nivel de realimentación que se obtiene del cambiador de fase y se devuelve a la entrada.
Feedback Level 1, 2	Determina el nivel de realimentación del sonido retardado en cada una de las series primera y segunda.
Feedback Time	Determina el tiempo de retardo de la realimentación.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina el tiempo de retardo de la realimentación 1, 2, L y R.
Tipo de filtro	Cuando se selecciona "Lo-Fi", este parámetro selecciona el tipo de característica tonal. Cuando se selecciona "Dynamic Filter" (filtro dinámico), este parámetro determina el tipo de filtro.
Fine 1, 2	Determina el tono con precisión para cada una de las series primera y segunda.

Nombre del parámetro	Descripciones
Formant Offset	Este parámetro del Vocoder suma el valor de compensación a la frecuencia de corte de BPF para la entrada del instrumento.
Formant Shift	Este parámetro del Vocoder cambia la frecuencia de corte del BPF para la entrada del instrumento.
Gate Switch	Cuando se define como "off", la salida del HPF y del generador de ruido pasa a través de la entrada. Cuando se define como "on", la salida del HPF y del generador de ruido sólo pasa a través de la entrada si la señal de audio se introduce en el instrumento.
Gate Time	Determina el tiempo de duración de la parte troceada.
Height	Determina el alto del espacio simulado.
Hi Resonance	Ajusta la resonancia de las frecuencias altas.
High Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias altas.
High Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias altas.
High Level	Determina el nivel de las frecuencias altas.
High Mute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias altas.
High Ratio	Cuando se selecciona "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las frecuencias altas. Cuando se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las frecuencias altas.
High Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias altas.
Horn Speed Fast	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
Horn Speed SLOW	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "slow" (lento).
HPF Freq	Determina la frecuencia de corte para el filtro de paso alto que se aplica al sonido del micrófono.
HPF Output Level	Determina en qué grado se mezcla la salida del filtro de paso alto con la salida del Vocoder.
Initial Delay	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo original y las reflexiones iniciales.
Initial Delay 1, 2	Determina el tiempo de retardo hasta la reflexión inicial de cada una de las series primera y segunda.
Initial Delay Lch, Rch	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo, original y las reflexiones iniciales (ecos) que le siguen para cada uno de los canales R y L.
Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal a la que se aplica el compresor.
Input Mode	Selecciona la configuración mono o estéreo del sonido de entrada.
Input Select	Selecciona un canal de entrada.
Inst Input Level	Determina el nivel del sonido del instrumento al que se aplica el Vocoder.
L/R Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico L/R.
L/R Diffusion	Determina la difusión del sonido.
Lag	Determina el tiempo de retraso aplicado adicionalmente al sonido retardado especificado con la duración de las notas.
LFO Depth	Cuando se selecciona "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" o "Ring Modulator", este parámetro determina la profundidad de la modulación. Cuando se selecciona "Tempo Phaser", este parámetro determina la frecuencia de la modulación de fase.
LFO Phase difference	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
LFO Phase Reset	Determina cómo restablecer la fase inicial del LFO.
LFO Speed	Cuando se selecciona uno de los efectos de coro, rebordeado, trémolo o anillo, este parámetro determina la frecuencia de la modulación. Cuando se selecciona "Tempo Phaser", este parámetro determina la velocidad de modulación con un tipo de nota. Cuando se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina su frecuencia.
LFO Wave	Cuando se selecciona alguno de los efectos de rebordeado y "Ring Modulator", este parámetro selecciona la onda de la modulación. Cuando se selecciona "Auto Pan", este parámetro determina la curva de la panorámica. Cuando se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro selecciona la onda: sinusoidal o cuadrada.
Liveness	Determina la característica de caída de la primera reflexión.
Low Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias bajas.
Low Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias bajas.
Low Level	Determina el nivel de salida de las frecuencias bajas.
Low Mute	Determina si la banda de frecuencias bajas está desactivada o activada.
Low Ratio	Cuando se selecciona "REV-X Hall" o "REV-X Room", este parámetro determina la proporción de las frecuencias bajas. Cuando se selecciona "Multi Band Comp", este parámetro determina la proporción del compresor para las frecuencias bajas.
Low Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias bajas.
LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
Manual	Cuando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de caída.
Manual	Cuando se selecciona "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo", este parámetro determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Meter	Cambia el medidor.

Nombre del parámetro	Descripciones
Mic Gate Threshold	Determina el nivel de umbral de la entrada de ruido para el sonido del micrófono.
Mic Level	Determina el nivel de entrada del sonido del micrófono.
Mic L-R Angle	Determina el ángulo L/R del micrófono.
Mid Attack	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias intermedias.
Mid Gain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Level	Determina el nivel de salida de las frecuencias intermedias.
Mid Mute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias intermedias.
Mid Ratio	Determina la proporción del compresor para las frecuencias intermedias.
Mid Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias intermedias.
Mix	Determina el volumen del sonido del efecto.
Mix Level	Determina el nivel del sonido del efecto mezclado con el sonido con efectos.
Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación.
Mod Depth Ofst R	Determina la profundidad de la modulación para el canal R como compensación.
Mod Feedback	Determina el nivel de realimentación para la modulación.
Mod Gain	Determina la ganancia de la modulación.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido modulado.
Mod LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido modulado.
Mod Mix Balance	Quando se selecciona "Noisy", este parámetro determina la mezcla del elemento modulado. Quando se selecciona "Tech Modulation", este parámetro determina el volumen del sonido modulado.
Mod Speed	Determina la velocidad de modulación.
Mod Wave Type	Selecciona el tipo de onda para la modulación.
Mode	Determina el tipo de cambiador de fase o, más específicamente, el factor para formar el efecto de cambiador de fase.
Modulation Phase	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
Move Speed	Determina cuánto tarda en pasar el sonido del estado actual al especificado con el parámetro Vowel.
Noise Input Level	Determina el nivel de sonido que se va a introducir.
Noise Level	Determina el nivel del sonido.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido.
Noise LPF Q	Determina la resonancia del filtro de paso bajo aplicado al sonido.
Noise Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación del ruido.
Noise Mod Speed	Determina la velocidad de la modulación del ruido.
Noise Tone	Determina las características del ruido.
On/Off Switch	Activa o desactiva el aislador.
OSC Frequency Coarse	Determina la frecuencia de modulación de la onda de entrada.
OSC Frequency Fine	Determina con precisión la frecuencia de modulación de la onda de entrada.
Output	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Gain	Determina la ganancia de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
Output Level 1, 2	Determina el nivel de la señal que se emite desde el primer y segundo bloques, respectivamente.
Over Drive	Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
Pan 1, 2	Determina la panorámica de cada una de las series primera y segunda.
Pan AEG Min Level	Este parámetro del efecto de troceado determina el nivel mínimo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan AEG Type	Este parámetro del efecto de troceado determina el tipo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
Pan Depth	Determina la profundidad del efecto panorámico.
Pan Direction	Determina la dirección en que se mueve la posición panorámica estéreo del sonido.
Pan Type	Determina el tipo de panorámica.
Pedal Control	Quando se selecciona "VCM PEDAL WAH", este parámetro determina la frecuencia de corte del filtro de wah. Para obtener los mejores resultados, asigne este parámetro al controlador de pedal en la pantalla Controller Set y use el controlador de pedal para controlarlo.
Pedal Response	Determina cómo responde el sonido al cambio del control del amortiguador.
Phase Shift Offset	Determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Pitch 1, 2	Determina el tono en semitonos para cada una de las series primera y segunda.
PM Depth	Determina la profundidad de la modulación del tono.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto antes de la modulación.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo antes de la modulación.
Pre-LPF Resonance	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.

Nombre del parámetro	Descripciones
Presence	Este parámetro del efecto de amplificador de guitarra controla las frecuencias altas.
Ratio	Determina la proporción del compresor.
Release	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una tecla y el fin del efecto de compresor.
Release Curve	Determina la curva de liberación del seguidor del envolvente.
Release Time	Determina el tiempo de liberación del seguidor del envolvente.
Resonance	Determina la resonancia del filtro.
Resonance Offset	Determina la resonancia como compensación.
Reverb Delay	Determina el tiempo de retardo desde las reflexiones iniciales hasta las reverberaciones.
Reverb Time	Determina el tiempo de reverberación.
Room Size	Determina el tamaño de la sala en la que suena el instrumento.
Rotor Speed Fast	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
Rotor Speed Slow	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "slow" (lento).
Rotor/Horn Balance	Determina el balance del volumen del cuerno y el rotor.
Sampling Freq. Control	Controla la frecuencia de muestreo.
Sensitivity	Quando se selecciona uno de los efectos "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" o TEC, este parámetro determina la sensibilidad de la modulación aplicada al cambio de entrada. Quando se selecciona uno de los efectos de VCM Touch Wah, este parámetro determina la sensibilidad del cambio del filtro de wah aplicado al cambio de entrada.
Slow-Fast Time of H	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Slow-Fast Time of R	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor de la actual (lenta o rápida) a otra (rápida o lenta).
Space Type	Selecciona el tipo de simulación de espacio.
Speaker Type	Selecciona el tipo de simulación de altavoz.
Speed	Quando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Quando se selecciona alguno de los tipos de cambiador de fase, este parámetro determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. Quando se selecciona "VCM Auto Wah", este parámetro determina la velocidad del LFO.
Speed Control	Cambia la velocidad de rotación.
Spread	Determina la difusión del sonido.
Stage	Determina el número de pasos del controlador de fase.
Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto.
Top ³	Determina el valor máximo del filtro wah.
Type	Quando se selecciona "VCM Flanger", este parámetro determina el tipo de rebordeado. Quando se selecciona alguno de los efectos Wah, este parámetro determina el tipo de Wah. Quando se selecciona "Early Reflection", este parámetro determina el tipo del sonido de reflexión.
Vocoder Attack	Determina el tiempo de ataque del sonido del Vocoder.
Vocoder Release	Determina el tiempo de liberación del sonido del Vocoder.
Vowel	Selecciona un tipo de vocal.
Wall Vary	Determina el estado de la pared del espacio simulado. Cuanto mayor es el ajuste, más difusas son las reflexiones.
Width	Determina el ancho del espacio simulado.
Word Length	Determina el grado de la aspereza del sonido.

*1 El parámetro Bottom sólo está disponible cuando el valor es menor que el del parámetro Top.

*2 El parámetro Color puede no ser efectivo según los valores de los parámetros Mode y Stage.

*3 El parámetro Top sólo está disponible cuando el valor es mayor que el del parámetro Bottom.

Acerca de MIDI

La Interfaz digital para instrumentos musicales (MIDI, Musical Instrument Digital Interface) permite la comunicación entre instrumentos musicales electrónicos transmitiendo y recibiendo datos de notas, cambio de control y cambio de programa compatibles, y otros tipos de datos o mensajes MIDI.

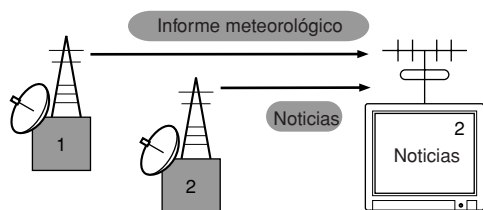
El sintetizador puede controlar otros dispositivos MIDI transmitiendo los datos relacionados con las notas y diversos tipos de datos de controlador. También puede controlarse con mensajes MIDI de entrada que determinan automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionan los canales MIDI, las voces y los efectos, cambian los valores de los parámetros y, naturalmente, reproducen las voces especificadas para las distintas partes.

Canales MIDI

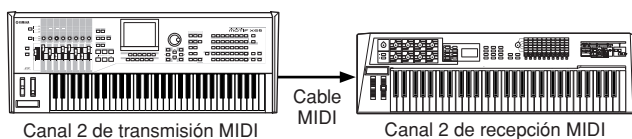
Los datos de una interpretación MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales MIDI. Por medio de estos canales, 1 a 16, los datos de la interpretación para dieciséis partes instrumentales diferentes pueden enviarse simultáneamente a través de un cable MIDI.

Pensemos en los canales MIDI como si fueran canales de TV. Cada cadena de televisión transmite sus emisiones en un canal determinado.

El aparato de televisión doméstico recibe muchos programas simultáneamente de varias cadenas de TV y nosotros elegimos un canal para ver el programa que queremos.



MIDI funciona siguiendo este principio básico. El instrumento transmisor envía datos MIDI en un canal MIDI concreto (canal de transmisión MIDI) a través de un solo cable MIDI al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) coincide con el canal de transmisión, el instrumento receptor sonará según los datos enviados por el instrumento transmisor. Para obtener información acerca de cómo configurar los canales de transmisión y de recepción MIDI, consulte la página 267.



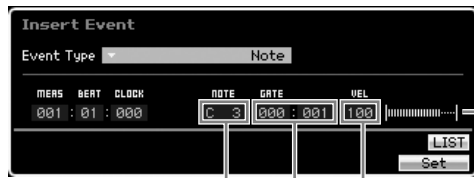
Mensajes MIDI transmitidos o reconocidos por el sintetizador

Los mensajes que MOTIF XS transmite o recibe aparecen en el gráfico de implementación MIDI y formato de datos MIDI en la lista de datos ("Data List") que se suministra por separado. El bloque generador de tonos de MOTIF XS (que se señala con "synth. part" en la lista de datos) y el bloque secuenciador (que se señala con "seq. part" en la lista de datos) tratan diferentes mensajes MIDI. Los mensajes MIDI que puede recibir el bloque secuenciador se pueden grabar en pistas de una canción o un patrón. Por otro lado, los mensajes MIDI que puede recibir el generador de tonos pueden afectar al sonido de MOTIF XS.

Eventos MIDI que trata MOTIF XS

En esta sección se explican los eventos MIDI: el formato de datos en el que los mensajes MIDI generados con las interpretaciones en el teclado se graban en una canción o patrón. Estos eventos que se describen a continuación se pueden editar o insertar en las pantallas de los modos Song Edit (edición de canción) o Pattern Edit (edición de patrón).

Nota



Nombre de nota
Tiempo de duración
Velocidad
Gráfico de barras de la velocidad

Se trata de los eventos que definen las notas, que constituyen la mayor parte de todos los datos de una interpretación. El nombre de la nota (C -2 - G8) (Do -2 - Sol8) define el tono. El tiempo de duración especifica la duración de la nota en tiempos y ciclos de reloj. La velocidad (1 - 127) indica la "intensidad" con que se interpreta la nota. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

Inflexión del tono



Valor de los datos
Gráfico de barras del valor de los datos

Los eventos de inflexión del tono se generan con la rueda de inflexión del tono y definen los continuos cambios del tono. El valor (-8192 - +0000 - +8191) es una representación numérica de la posición de la rueda de inflexión del tono. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

Program Change (PC)

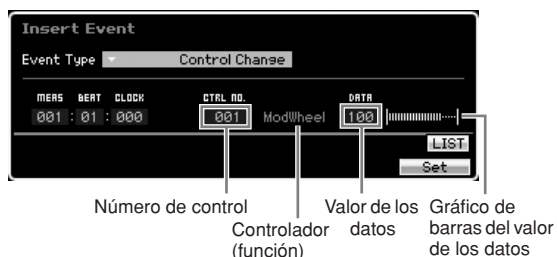


MSB de selección de banco
LSB de selección de banco
Número del programa
Nombre de voz

Los eventos Program Change (cambio de programa) seleccionan voces. Los parámetros Bank Select MSB (MSB

de selección de banco) y Bank Select LSB están incluidos realmente en la categoría Control Change (cambio de control), a continuación, pero dado que en MOTIF XS estos tres eventos se usan para seleccionar voces, se agrupan y describen aquí. MSB y LSB de selección de banco permiten seleccionar el banco de voces. El número de programa selecciona una voz de la categoría de voces y el banco que se especifica con MSB y LSB. En la lista de datos se incluye una lista de las voces. Cuando especifique un cambio de programa como un número comprendido entre 1 y 127, utilice un número cuyo valor sea inferior en uno al número de programa que aparece en la lista de voces. Por ejemplo, para especificar el programa número 128, debería utilizar el número 127 para el cambio de programa.

Control Change (CC)



Los eventos Control Change (cambio de control) controlan los parámetros de la voz y de los efectos. Estos eventos se generan cuando se utilizan los controladores, por ejemplo, una rueda de modulación o un controlador de pedal. El número de control (000 – 127) especifica el controlador (función), por ejemplo, el volumen o el efecto panorámico. El valor (000 – 127) especifica la "posición" del controlador asignado al número de control seleccionado. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

A continuación se indican algunos de los números de control y de los controladores más importantes.

NOTA Cuando se muestra "---" en la columna correspondiente al controlador (función), el número de control puede ser tratado por el bloque del secuenciador pero no por el bloque generador de tonos.

Modulation Wheel (número de control 001)

Datos MIDI que se producen cuando se utiliza una rueda de modulación. Cuando el valor es "0", no se aplica ninguna modulación, y si es "127" se produce la modulación máxima.

Portamento Time (número de control 005)

Este mensaje MIDI controla el efecto de portamento. Cuando el valor es "0", no se produce portamento, y si es "127", el tiempo de portamento es el máximo. El portamento sólo se produce cuando Portamento (número de control 065) es ON.

Data Entry MSB (número de control 006)

Data Entry LSB (número de control 038)

Estos parámetros especifican el valor de los eventos RPN MSB, RPN LSB (página 78), NRPN MSB y NRPN LSB. El valor se representa mediante dos números de datos de cambio de control: el MSB y el LSB.

Volume (número de control 007)

Define el volumen de cada parte individual. Cuando el valor es "0", no se produce ningún sonido, y si es "127" el volumen es el máximo.

Pan (número de control 010)

Define la posición panorámica de cada parte individual. El efecto panorámico del sonido se realiza el máximo posible a la izquierda cuando el valor es "0" y el máximo posible a la derecha cuando el valor es "127". Los valores mostrados son -64 – +63.

Expression (número de control 011)

Define la expresión de cada parte individual. Cuando el valor es "0", no se produce ningún sonido, y si es "127" el volumen

es el máximo. Este parámetro produce variaciones de sonido durante la reproducción.

Sustain (Hold 1) (número de control 064)

Este mensaje MIDI representa si el pedal de sostenido está activado o desactivado. Las notas que se tocan con el pedal pisado se sostienen. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el sostenido está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON).

Portamento (número de control 065)

Este mensaje MIDI activa o desactiva el portamento. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el portamento está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON). La duración (grado) del efecto de portamento se controla con el parámetro Portamento Time (número de control 005).

Sostenuto Pedal (número de control 066)

Este mensaje MIDI representa si el pedal de sostenuto está activado o desactivado. Cuando el valor está comprendido entre 0 y 63, el sostenuto está desactivado (OFF) y cuando está comprendido entre 64 y 127, está activado (ON).

Harmonic Content (cambio de control nº 071)

Ajusta la resonancia del filtro asignado a una voz. La resonancia se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Release Time (cambio de control nº 072)

Ajusta el tiempo de liberación del AEG de la voz. El tiempo de liberación se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Attack Time (cambio de control nº 073)

Ajusta el tiempo de ataque del AEG de la voz. El tiempo de ataque se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Brightness (cambio de control nº 074)

Ajusta la frecuencia de corte del filtro asignado a una voz. El corte se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Decay Time (cambio de control nº 075)

Ajusta el tiempo de caída del AEG de la voz. El tiempo de caída se ajusta con el intervalo de datos 0 a 127 como valor de compensación y el intervalo de presentación de -64 a +63 que se añade a los datos de la voz.

Effect Send Level 1 (efecto de reverberación) (número de control 091)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de reverberación.

Effect Send Level 3 (efecto de coro) (número de control 093)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de retardo o coro.

Effect Send Level 4 (efecto de variación) (número de control 094)

Especifica el nivel de transmisión del efecto de variación.

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

Data Increment (número de control 096)

Data Decrement (número de control 097)

Estos mensajes MIDI incrementan o disminuyen en uno el valor de los ajustes de la sensibilidad de inflexión del tono, afinación precisa o afinación poco precisa realizados con RPN (página 78).

NRPN MSB (número de parámetro no registrado MSB) (número de control 099)

NRPN LSB (número de parámetro no registrado LSB) (número de control 098)

Se usa principalmente como valor de compensación para los ajustes de vibrato, filtro y EG, entre otros. La entrada de datos se utiliza para definir el valor de los parámetros después de especificar el parámetro con NRPN MSB y LSB. Una vez especificado un NRPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho NRPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Consulte "NRPN" para obtener información acerca del parámetro (página 79).

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

RPN MSB (número de parámetro registrado MSB)
(número de control 101)

RPN (número de parámetro registrado LSB)
(número de control 100)

Se usa principalmente como valor de compensación para la inflexión del tono, la afinación y otros ajustes de las partes. La entrada de datos (página 77) se utiliza para definir el valor de los parámetros después de especificar el parámetro con RPN MSB y RPN LSB. Una vez especificado un RPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho RPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Consulte "RPN" para obtener información acerca del parámetro.

All Sound Off (número de control 120)

Desactiva todas las notas que suenan en todas las partes.

Reset All Controllers (número de control 121)

Restablece los valores iniciales de todos los controladores. Afecta a los parámetros siguientes: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN* y NRPN* (*RPN y NRPN se especifican sin número y no se cambia ningún dato interno). No afecta a los datos siguientes: Program Change; Bank Select MSB y LSB; Volume; Pan; Dry Send Level; Effect Send Level 1, 3 y 4; Pitch Sensitivity, Fine Tuning y Coarse Tuning.

Omni Mode Off (número de control 124)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Notes Off. El canal de recepción se establece en 1.

Omni Mode On (número de control 125)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Notes Off. Sólo se establece el canal de recepción en Omni On.

Mono (número de control 126)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Sound Off. Si el parámetro del 3er byte (que determina el número mono) tiene un valor comprendido entre 0 y 16, las partes correspondientes a esos canales se ajustan como mono.

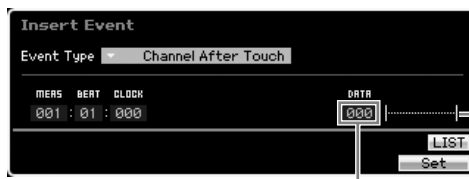
Poly (número de control 127)

Realiza la misma operación que cuando se recibe un mensaje All Sound Off, y las partes correspondientes a esos canales se definen como poly.

Lista de parámetros de RPN

Número de RPN		Nombre del parámetro	Entrada de datos (intervalo)		Valor inicial	Función
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	—	024	Especifica el grado de inflexión del tono producido como respuesta a un dato de inflexión del tono en incrementos de semitonos.
000	001	Fine Tune	-64 - +63	—	+00	Ajusta la afinación en incrementos de centésimas.
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	—	+00	Ajusta la afinación en incrementos de semitonos.
127	127	Null	—	—	—	Invalida los ajustes de RPN y NRPN de modo que los ajustes del generador de tonos se cambien cuando se reciban más mensajes de entrada de datos.

Channel Aftertouch (CAT, pulsación posterior en canal)

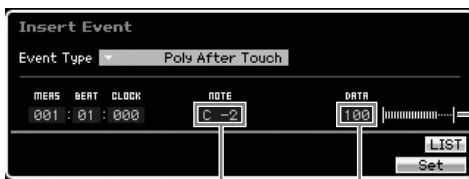


Valor de los datos Gráfico de barras del valor de los datos

Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

Los datos (000 – 127) representan la presión aplicada a la tecla. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

Polyphonic Aftertouch (PAT, pulsación posterior polifónica)



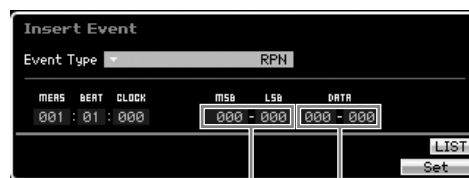
Nombre de nota Valor de los datos Gráfico de barras del valor de los datos

Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Sin embargo, a diferencia del evento Channel Aftertouch, se proporciona un dato para cada tecla.

El nombre de la nota (C -2 – G8) especifica la tecla. Los datos (000 – 127) representan la presión aplicada a la tecla. El gráfico de barras de la derecha es una representación gráfica del valor.

NOTA El evento Polyphonic Aftertouch no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

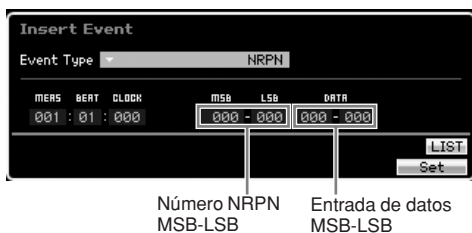
Registered Parameter Number (RPN, número de parámetro registrado)



Número RPN MSB-LSB Entrada de datos MSB-LSB

Cambia los valores de los parámetros para cada parte del generador de tonos. Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: RPN MSB (101), RPN LSB (100) y la entrada de datos MSB (6). En MOTIF XS, se añade la entrada de datos LSB (38) y el grupo resultante de eventos de cambio de control se trata como si fuera uno. Una vez especificado un RPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho RPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. El bloque generador de tonos de MOTIF XS permite controlar los cuatro parámetros siguientes:

Non-Registered Parameter Number (NRPN, número de parámetro no registrado)



Número NRPN MSB-LSB Entrada de datos MSB-LSB

Cambia los valores de los parámetros para cada parte del generador de tonos. No hay compatibilidad entre diferentes fabricantes. Se pueden controlar varios parámetros específicos de cada generador de tonos con el fin de producir cambios tonales. Normalmente se transmiten tres tipos de datos de cambio de control: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y la entrada de datos MSB (6). En MOTIF XS, este grupo de eventos de cambios de control se tratan como si fueran uno. Una vez especificado un NRPN, el siguiente mensaje de entrada de datos que se reciba en el mismo canal se procesa como valor de dicho NRPN. Para impedir errores de funcionamiento, transmita un mensaje RPN Null (7FH, 7FH) después de usar estos mensajes para llevar a cabo una operación de control. Con los parámetros de frecuencia de

corte del filtro, resonancia y otros de cambio de control independientes, es normal usar éstos últimos en lugar del NRPN.

NOTA Este evento MIDI no puede tratarse en el bloque generador de tonos, aunque se puede grabar en una pista de una canción o patrón.

System Exclusive (exclusivo del sistema)



Datos

Cambia los ajustes del generador de tonos internos como los de la voz y los efectos, el control remoto, el selector de modo del generador de tonos, entre otros a través de MIDI. El segundo byte es un número de identificación del fabricante, y no existe compatibilidad entre los datos de fabricantes diferentes. Este tipo de evento se usa para controlar funciones específicas de MOTIF XS. El cursor se puede usar para desplazarse a través de los datos si no superan los 17 bytes.

Memoria interna

A medida que use MOTIF XS, creará muchos tipos diferentes de datos, como por ejemplo voces, interpretaciones, canciones y patrones. En esta sección se describe cómo mantener los diversos tipos de datos y usar los dispositivos y soportes de memoria para memorizarlos.

Memoria interna

A continuación se explican los términos básicos relacionados con la memoria.

Flash ROM

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

DRAM

La memoria de acceso aleatorio (RAM, Random Access Memory) está diseñada específicamente para las operaciones de escritura y lectura de datos. Hay dos tipos distintos de RAM que proporcionan diferentes medios de almacenamiento de datos: RAM estática (SRAM, Static RAM) y RAM dinámica (DRAM, Dynamic RAM). MOTIF XS sólo incluye DRAM. Los datos creados que se memorizan en la DRAM se pierden al apagar el instrumento. Por ello, siempre debe almacenar los datos que residan en la DRAM en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la red antes de apagar el sistema.

NOTA Entre los datos que residen en la DRAM, sólo los de las formas de onda se pueden almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB externo o en un ordenador conectado a MOTIF XS.

DIMM

Deben instalarse módulos DIMM para usar la función Sampling (muestreo) o para cargar datos de audio (formas de onda, archivos WAV o archivos AIFF) en el instrumento. Al igual que lo que ocurre con DRAM, descrito anteriormente, los datos que se hayan creado y se hayan memorizado en un módulo DIMM se perderán cuando se apague el instrumento. Por ello, siempre debe almacenar los datos que residan en un módulo DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la red antes de apagar el sistema.

Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la ubicación de la memoria donde se guardan los datos modificados de los tipos siguientes: voz, interpretación, maestro, mezcla de canción y mezcla de patrón. Los datos modificados en esta ubicación se almacenarán en la memoria de usuario.

Si selecciona otra voz, interpretación, master, canción o patrón, todo el contenido del búfer de edición se sobrescribirá con los datos recién seleccionados de la voz, patrón, maestro, mezcla de canción o mezcla de patrón. Asegúrese de memorizar cualquier dato importante antes de seleccionar otra voz, etcétera.

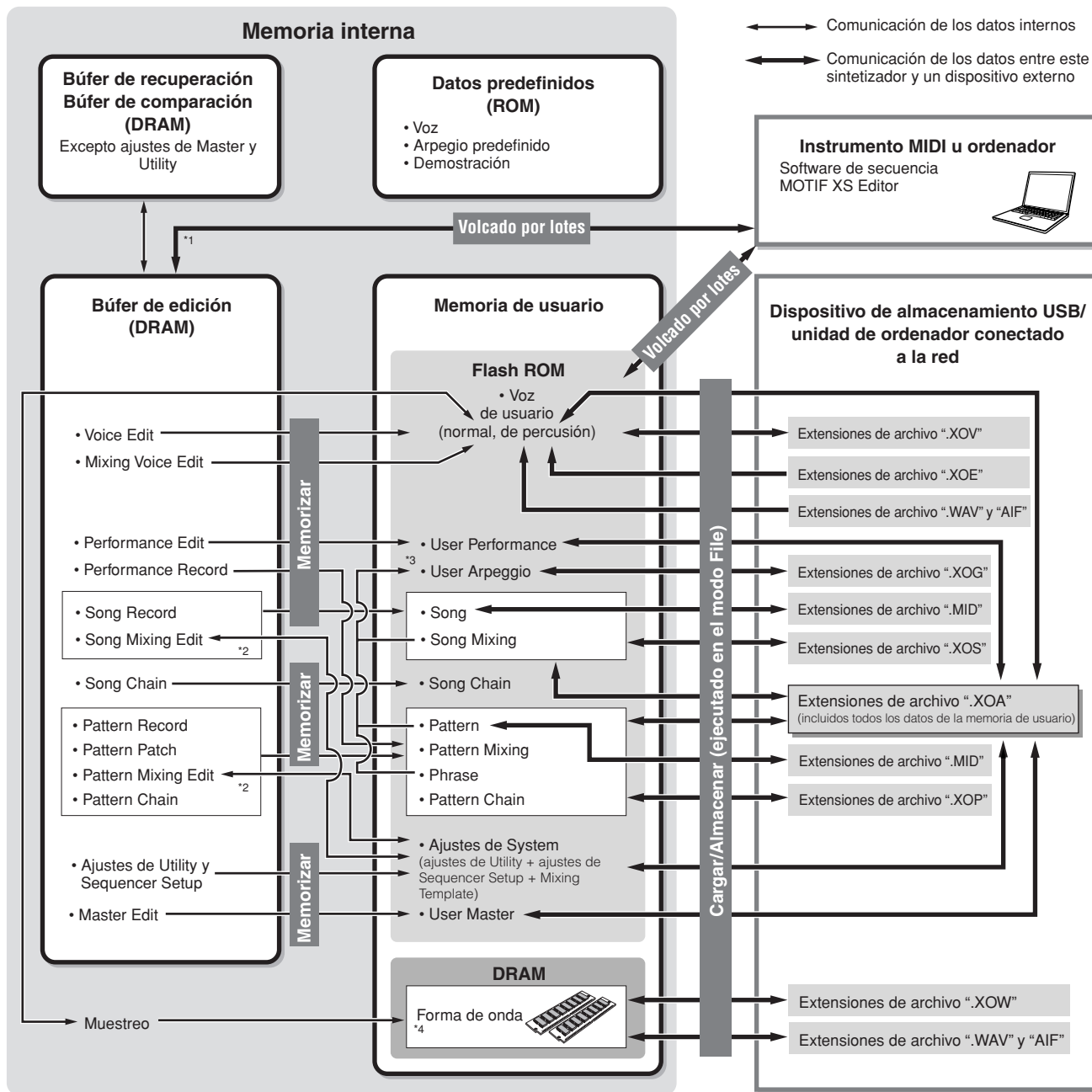
Búfer de edición y búfer de recuperación

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

NOTA Tenga presente que el búfer de recuperación no está disponible en el modo Master Edit (edición de maestro).

Estructura de la memoria

En este diagrama se detalla la relación entre las funciones de MOTIF XS y los dispositivos de memoria internos y externos como el dispositivo de almacenamiento USB y el ordenador.



*1 Sólo los datos editados se pueden transmitir por lotes. Observe que la voz de mezcla no se puede transmitir como datos por lotes.

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

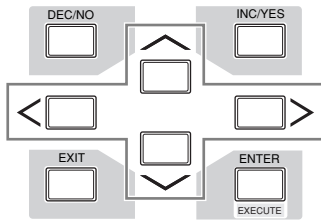
*3 Puede convertir los datos de la secuencia MIDI grabados en los modos Song Record o Pattern Record en datos de arpeggio. Esto se puede llevar a cabo con las operaciones siguientes: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio or [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio

*4 Para crear una forma de onda mediante muestreo o importando un archivo de audio, se deben instalar módulos DIMM opcionales.

Funcionamiento básico

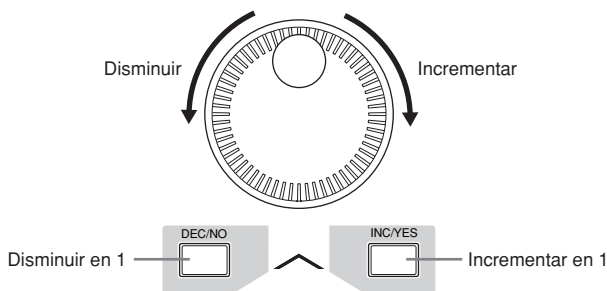
Desplazar el cursor

Utilice estos cuatro botones para desplazarse por la pantalla y mover el cursor por los diversos parámetros y opciones seleccionables que se muestran en la pantalla. Cuando se selecciona una opción, aparece resaltada (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres en vídeo inverso). Puede cambiar el valor de la opción (parámetro) en la que está situado el cursor utilizando el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).



Cambiar (editar) valores de parámetros

Al girar el dial de datos hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se incrementa el valor, mientras que al girarlo hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye. Con los parámetros con intervalos de valores grandes, puede incrementar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [INC/YES] y pulsando al mismo tiempo el botón [DEC/NO]. Para disminuir el valor en 10, haga lo contrario: mantenga pulsado el botón [DEC/NO] y pulse al mismo tiempo el botón [INC/YES].

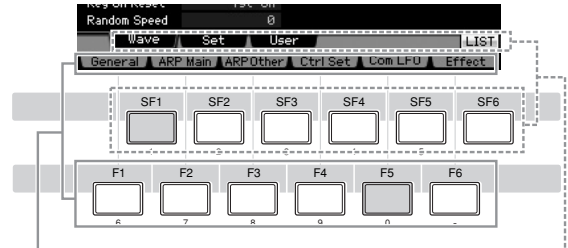


Funciones y funciones secundarias

Cada uno de los modos descritos arriba contiene varias pantallas con diferentes funciones y parámetros. Para desplazarse por estas pantallas y seleccionar una función, utilice los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cuando se selecciona un modo, las pantallas o los menús disponibles aparecen justo encima de los botones en la parte inferior de la pantalla (como se muestra a continuación). Según el modo que esté seleccionado en cada momento, habrá disponibles hasta seis funciones a las que se puede acceder con los botones [F1] – [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían en función del modo seleccionado. Según el modo que esté seleccionado en cada momento, habrá disponibles hasta cinco funciones (funciones secundarias) a las que se puede acceder con los botones

[SF1] – [SF5] (el botón [SF6] se utiliza sobre todo para acceder a las pantallas INFO y LIST). Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían según el modo seleccionado. (Es posible que en algunas pantallas no aparezca ninguna función secundaria para estos botones.)

Para acceder a la pantalla del ejemplo siguiente pulse el botón [F5] y, a continuación, pulse el botón [SF1].

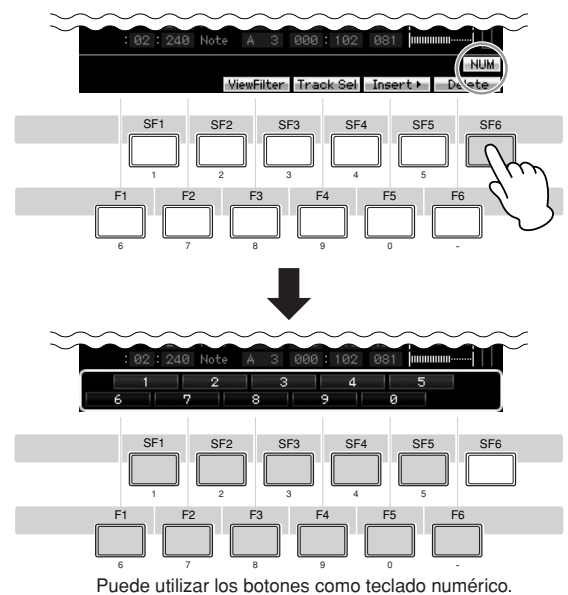


Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([F1] – [F6]).

Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([SF1] – [SF6]).

Introducir un número directamente

Para parámetros con intervalos de valores amplios (p. ej., los puntos de inicio y final de una muestra) se puede introducir el valor directamente, utilizando los botones situados debajo de la pantalla LCD como un teclado numérico. Cuando el cursor está situado en un parámetro de este tipo, aparece el icono [NUM] en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Cuando se pulsa el botón [SF6] NUM en este estado, se asigna cada dígito (1 – 9, 0) a los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5], como se muestra a continuación. Esto le permite introducir un número directamente cuando se pulsán los botones. En función del parámetro seleccionado, se puede introducir un valor negativo. Cuando se selecciona un parámetro de este tipo y desea introducir un valor negativo, pulse el botón [F6] (al que se le asigna "-") y, a continuación, utilice los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5]. Una vez completada la inserción de número, pulse el botón [ENTER] para que la operación se ejecute realmente.

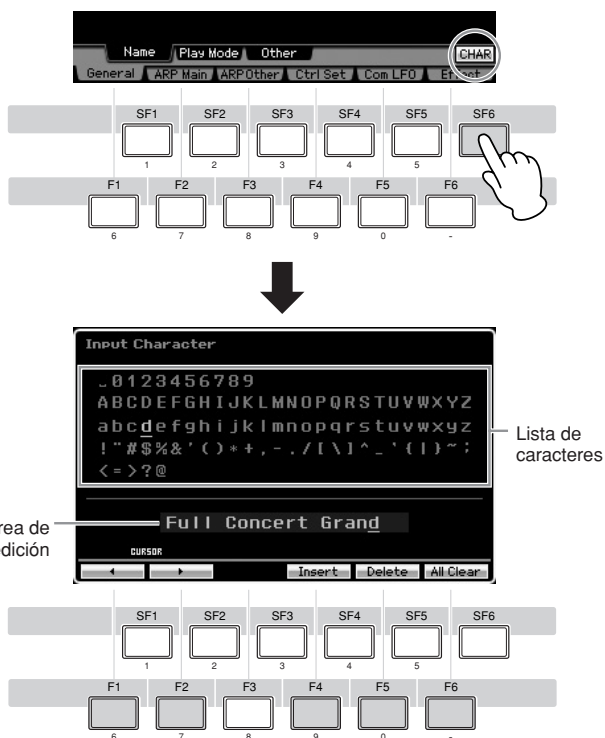


Puede utilizar los botones como teclado numérico.

Asignar nombres (Introducir caracteres)

Puede asignar cualquier nombre a los datos que ha creado, como voces, interpretaciones, canciones, patrones y archivos almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB.

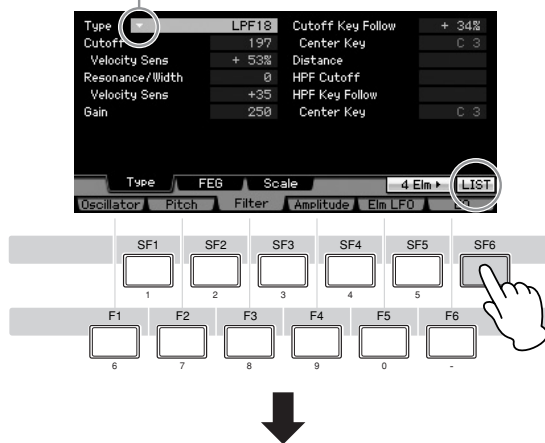
Cuando el cursor está situado sobre este parámetro de asignación de nombres, aparece el icono CHAR en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Cuando pulsa el botón [SF6] en este estado, aparece la ventana Input Character (introducir carácter), tal y como se muestra a continuación. En el área Edit (editar), puede mover el cursor para definir la ubicación en la que desea que se inserte el carácter, utilizando los botones [F1] y [F2]. En Character List (lista de caracteres), puede mover el cursor para definir el carácter que desea insertar con los botones del cursor, los botones [INC/YES] y [DEC/NO], y el dial de datos. Una vez seleccionado el carácter, pulse el botón [F4] para hacer efectiva la inserción del carácter seleccionado en la ubicación especificada en el área Edit. Para borrar el carácter situado en el cursor, pulse el botón [F5] Delete (borrar). Para borrar todos los caracteres, pulse el botón [F6] All Clear (borrar todos). Una vez completada la inserción del carácter, pulse el botón [ENTER] para introducir realmente el nombre editado en ese momento.



Acceder a la lista

Según el parámetro, puede acceder a la lista emergente adecuada pulsando el botón [SF6] LIST con el que puede seleccionar el ajuste u opción deseada del parámetro. Cuando el cursor está situado en ese parámetro (se indica con una flecha triangular boca abajo), aparece el icono LIST en la esquina inferior derecha de la pantalla. En este estado, pulse el botón [SF6] para acceder a la lista. Utilice los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos, para seleccionar la opción o ajuste deseada. Una vez seleccionado, pulse el botón [ENTER] para fijar la selección y cerrar la lista.

Indica que puede acceder a la lista pulsando el botón [SF6] LIST.

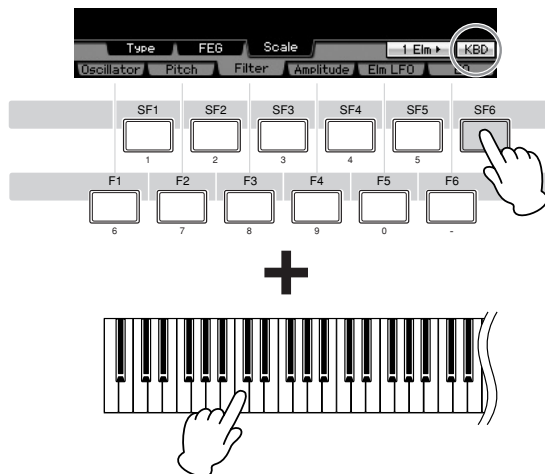


Aparece la lista. Puede seleccionar la opción deseada en la lista.

Configurar las notas (teclas) y la velocidad

Hay varios parámetros que permiten definir un registro de teclas o un intervalo de velocidades a una función, por ejemplo, al configurar una división del teclado se pueden especificar ciertos valores de notas. Puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o el dial de datos para ajustar estos parámetros, o bien puede introducir directamente los valores en el teclado pulsando las teclas correspondientes.

Cuando el cursor está situado en este tipo de parámetros, aparece el icono KDB en la esquina inferior derecha de la pantalla. Puede ajustar la nota o la velocidad directamente en el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando la tecla deseada.



Conexiones

NOTA En las conexiones de periféricos que se describen a continuación es necesario utilizar unos altavoces o auriculares para escuchar el sonido. Consulte la "Guía de inicio" en la página 19.

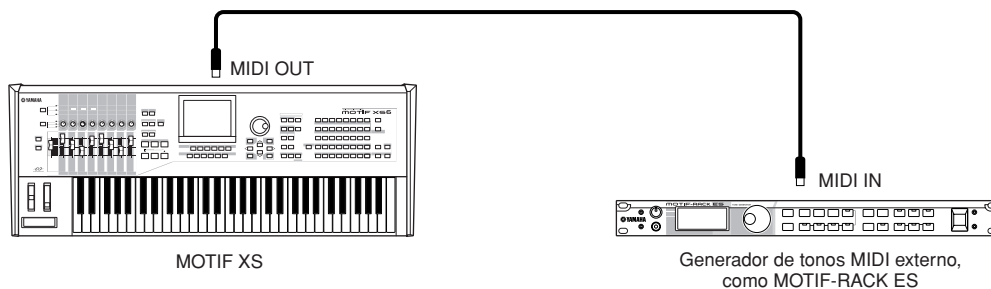
Conectar instrumentos MIDI externos

Si utiliza un cable MIDI estándar (disponible por separado), podrá conectar un dispositivo MIDI externo y controlarlo desde MOTIF XS. De la misma manera, puede utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos en MOTIF XS. A continuación se describen varios ejemplos de diferentes conexiones MIDI. Utilice la configuración que mejor se ajuste a sus necesidades.

NOTA Las siguientes interfaces se pueden utilizar para la transmisión o recepción de datos MIDI: los conectores MIDI, el conector mLAN (disponible sólo para MOTIF XS8 y MOTIF XS6/7 con el dispositivo opcional mLAN16E2 instalado) o el conector USB. Sin embargo, no se pueden utilizar al mismo tiempo. Seleccione el conector que va a utilizar para la transferencia de datos MIDI en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility (utilidad).

Controlar un generador de tonos externo o un sintetizador desde MOTIF XS

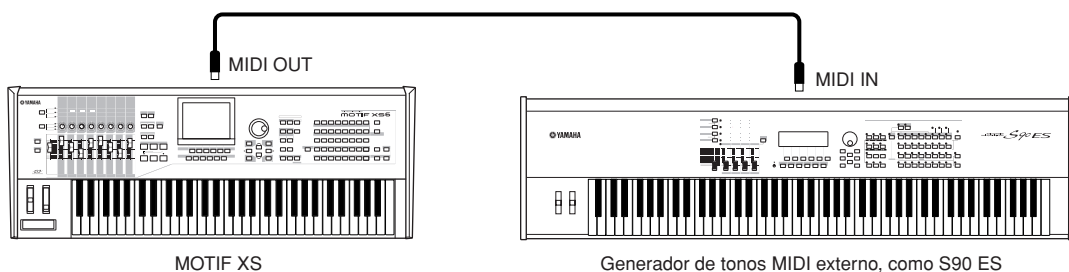
Esta conexión le permite hacer sonar un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tonos, etc.) tocando MOTIF XS o reproduciendo la canción o el patrón de MOTIF XS. Utilice esta conexión si desea hacer sonar otro instrumento junto con MOTIF XS.



Compruebe que el canal de transmisión MIDI de MOTIF XS coincide con el canal de recepción MIDI del generador de tonos MIDI externo. El canal de transmisión MIDI del modo Voice (voz) y del modo Performance (interpretación) se puede ajustar en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility. Los canales de transmisión de cada pista se pueden ajustar en la pantalla Song Track (pista de canción) (página 184) en el modo Song Play (reproducción de canción). Los canales de transmisión de cada pista se pueden ajustar en la pantalla Pattern Track (pista de patrón) (página 211) en el modo Pattern Play (reproducción de patrón).

Controlar el instrumento desde un teclado MIDI externo

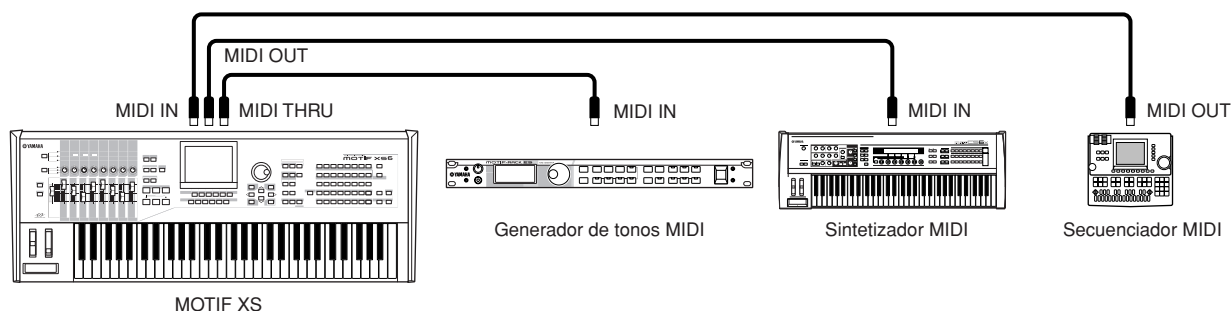
Utilice un teclado o sintetizador externo (como el modelo S90 ES) para seleccionar y reproducir de forma remota las voces de MOTIF XS.



Compruebe que el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI de MOTIF XS. En el manual de instrucciones del instrumento MIDI se incluyen detalles sobre el ajuste del canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo. En la pantalla MIDI del modo Utility puede ajustar el canal de recepción MIDI del modo Voice y del modo Performance (página 267). En la pantalla Voice (página 235) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla) puede ajustar el canal de recepción MIDI del modo Song y del modo Pattern.

Controlar otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU

Los datos de la reproducción de un secuenciador MIDI externo se utilizan para interpretar los sonidos de otro instrumento MIDI (conectado al conector MIDI THRU) junto con MOTIF XS. El conector MIDI THRU redirige simplemente los datos MIDI recibidos (a través del MIDI IN) hacia el instrumento conectado.



En este caso, compruebe que MOTIF XS está establecido en el modo Song o Pattern. MOTIF XS no reproducirá correctamente los datos de secuencias externas (con datos multicanales) si el instrumento está establecido en el modo Voice o Performance, ya que estos modos no reconocen los mensajes MIDI multicanales. Es posible que además tenga que realizar algunos ajustes de sincronización MIDI (ver a continuación). Del mismo modo, compruebe que el generador de tonos MIDI (conectado al conector MIDI THRU) está establecido en el modo multitímbrico. Además, deberá habilitar MOTIF XS para que responda al reloj externo, ajustando los parámetros en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility.

Conectar el instrumento a un MTR (grabador multipista)

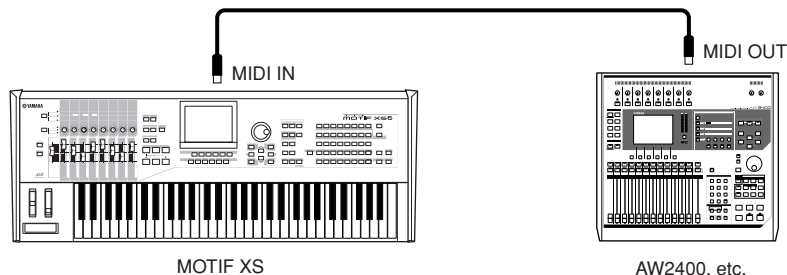
Como el sintetizador puede recibir el código de tiempo MIDI (MTC, MIDI Time Code) y puede transmitir el control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control), eso le permite crear música sincronizando el instrumento con un dispositivo de grabación multipista MTC o MMC. Puede controlar el grabador multipista de dos formas (ver ilustración abajo) ajustando el parámetro MIDI Sync como "MTC" en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility.

NOTA Las opciones MTC y MMC sólo están disponibles en el modo Song.

Sincronizar MOTIF XS con una señal MTC desde un grabador multipista externo.

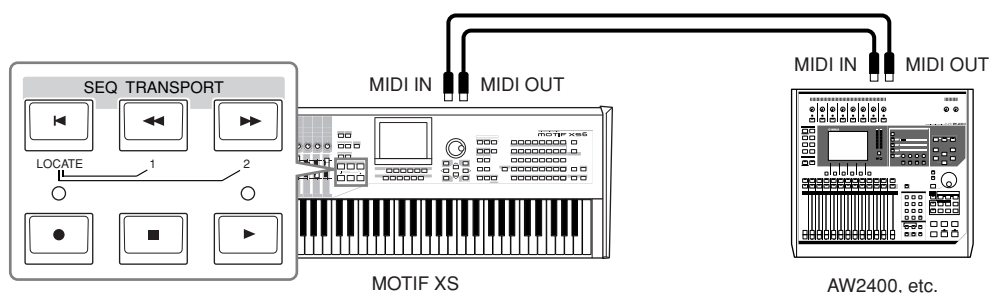
Una vez recibida la señal MTC que se transmite desde el grabador multipista al iniciar la reproducción del grabador, la canción de MOTIF XS se iniciará cuando se reciba el tiempo de MTC Start Offset (compensación de inicio de MTC) establecido en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility.

NOTA MTC permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos e instantes. MOTIF XS no transmite códigos MTC. Es necesario utilizar otro instrumento como maestro MTC. Por ejemplo, el modelo AW2400 de Yamaha puede transmitir códigos MTC.



Controlar un grabador multipista con un control MMC transmitido desde MOTIF XS

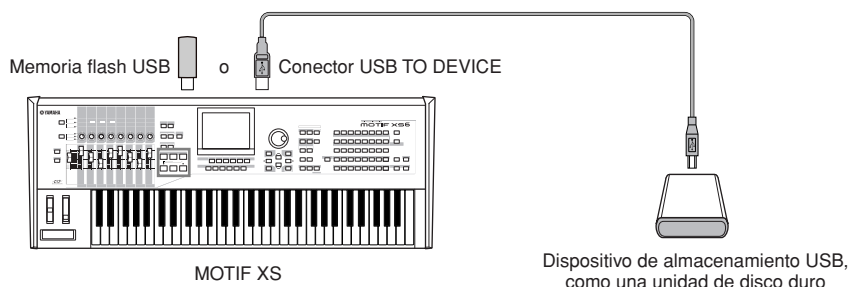
Los botones SEQ TRANSPORT situados en el panel delantero del sintetizador le permiten controlar las operaciones de inicio y detención, avance rápido y rebobinado rápido de un grabador multipista compatible con MMC, enviando los mensajes MMC a través de MIDI.



NOTA El Control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control) permite el control remoto de grabadoras multipista, secuenciadores MIDI, etc. Por ejemplo, una grabadora multipista compatible con MMC responderá automáticamente a las operaciones de inicio, detención, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, con lo que se mantiene alineada la reproducción del secuenciador y la grabadora multipista.

Utilizar dispositivos de almacenamiento USB

Puede conectar un dispositivo de almacenamiento USB, como una memoria flash o una unidad de disco duro, al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) en el panel posterior y almacenar o cargar los archivos (incluidos los datos creados en MOTIF XS) en y desde el dispositivo. Siga las precauciones siguientes cuando utilice dispositivos de almacenamiento USB.



Dispositivos USB compatibles

Conecte un solo dispositivo de almacenamiento USB (p. ej., un disco duro, un CD-ROM, un disco flash u otras unidades) al conector USB TO DEVICE. No se pueden utilizar otros dispositivos, como el teclado de un ordenador o el ratón. Se pueden utilizar dos tipos de alimentación: alimentación por bus (a través del dispositivo anfitrión) o fuente de alimentación propia (batería o alimentación externa). MOTIF XS no admite necesariamente todos los dispositivos de almacenamiento USB disponibles en el mercado. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los dispositivos de almacenamiento USB que compre. Antes de adquirir dispositivos de almacenamiento USB, consulte a su distribuidor Yamaha o a un distribuidor de Yamaha autorizado (consulte la lista al final del manual de instrucciones), o consulte el siguiente sitio Web:

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

NOTA Aunque se puedan utilizar las unidades de CD-R/W para cargar datos en el instrumento, estas unidades no se pueden utilizar para almacenar datos. Sin embargo, puede transferir datos a un ordenador y almacenarlos en un CD utilizando la unidad CD-R/W del ordenador.

Dar formato a medios de almacenamiento USB

Cuando se conecta un dispositivo de almacenamiento USB sin formato al conector USB TO DEVICE o cuando se introduce un medio sin formato en el dispositivo USB conectado al conector USB TO DEVICE, aparece la indicación "unknown device (usb***)" (dispositivo desconocido) en la lista de dispositivos de la ventana [F3] Format (formato) en el modo File (archivo). Ejecute la operación Format (formato) en la pantalla Format (página 278) cuando esto ocurra.

NOTA Los tres asteriscos (***) que aparecen en el ejemplo anterior hacen referencia a los números de serie secuenciales de los dispositivos conectados a los que hay que dar formato. Cuando hay varias particiones en un solo dispositivo, el número de partición se indica a la derecha del número de serie.

Precauciones que se deben tomar cuando se utiliza el conector USB TO DEVICE

⚠ ATENCIÓN

- No apague ni encienda nunca el dispositivo USB, ni enchufe o desenchufe el cable USB cuando el dispositivo de almacenamiento USB conectado tenga su propia fuente de alimentación. Si lo hace, puede bloquearse o interrumpirse el funcionamiento del sintetizador.
- Mientras el instrumento está accediendo a datos (p. ej., con las operaciones Save, Load y Delete en el modo File), NO desenchufe el cable USB, NO retire los soportes del dispositivo y NO apague ninguno de los dispositivos. Si lo hace, se pueden alterar los datos del dispositivo o de ambos dispositivos.

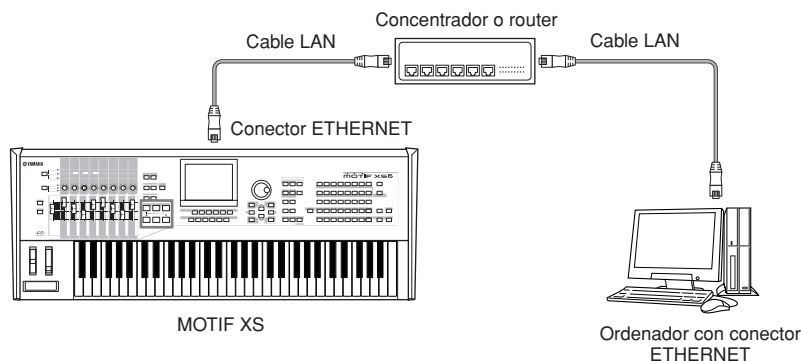
Proteger sus datos (protección contra escritura)

Para evitar que se borre información importante accidentalmente, aplique la protección contra escritura a cada dispositivo o soporte de almacenamiento.

Conexión de red

Conexión LAN

Puede conectar MOTIF XS a una red LAN a través de un cable ETHERNET. Cuando MOTIF XS está conectado a la red LAN, el modo File le permite almacenar el archivo creado en MOTIF XS en un ordenador conectado a la misma red. Conecte MOTIF XS al router o al concentrador con el cable LAN. Conecte el ordenador al router o al concentrador a través del cable LAN o a través de una conexión inalámbrica.



NOTA Asegúrese de utilizar un cable directo LAN.

NOTA Debido a la normativa de la Unión Europea, los usuarios de Europa deberían utilizar un cable STP (par trenzado blindado) para prevenir las interferencias electromagnéticas.

NOTA Si el ordenador no está equipado con un conector ETHERNET, instale un adaptador LAN disponible en el mercado en la ranura PCI o en la ranura de PC Card del ordenador.

NOTA Si tiene un router de banda ancha para conectar el ordenador a Internet, utilice un conector ETHERNET libre del router para conectar MOTIF XS. Sin embargo, tenga en cuenta que esto no le permitirá realizar la conexión de MOTIF XS a Internet, sino tan sólo a otros ordenadores o unidades de la red.

Configuración de red

Cuando se haya realizado la conexión LAN, deberá configurar los parámetros relacionados de la red para activar la conexión. Cuando se haya realizado la conexión de MOTIF XS a la red, los archivos se pueden almacenar o cargar entre MOTIF XS y el ordenador conectado a la misma red. Acceda a la pantalla Network (página 260) en el modo Utility.

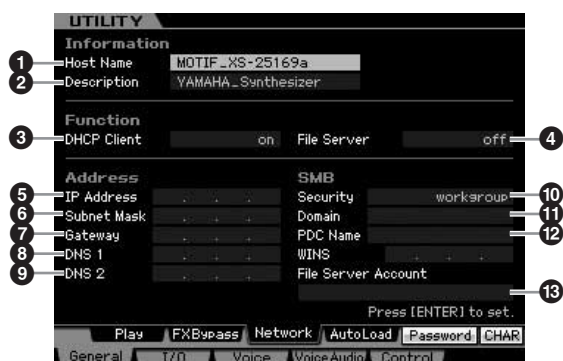
Compartir archivos para acceder a un ordenador desde MOTIF XS

Siga estas instrucciones para poder acceder a un ordenador desde MOTIF XS a través de la red LAN.

1 Acceda a la pantalla Network (página 260) en el modo Utility.

Pulse el botón [UTILITY] (utilidad) para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse el botón [F1] y el botón [SF3] para acceder a la pantalla Network.

2 Ajuste los parámetros relacionados con la red.



A continuación se explican los ajustes necesarios mínimos (parámetros 3 y 10). Para obtener más información de los otros parámetros, consulte la página 260.

3 DHCP Client (cliente DHCP)

Ajuste este parámetro en "on" si está utilizando un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red, como un router de banda ancha. Cuando esta opción está definida como "on", no es necesario ajustar los parámetros 5 - 9. Ajuste este parámetro como "off" si no utiliza un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red.

10 Security (seguridad)

Ajuste este parámetro como "workgroup" (grupo de trabajo) si el administrador de red no especifica lo contrario.

En este caso, los parámetros 1 y 2 no son necesarios.

Cuando no utilice un dispositivo con la función de servidor DHCP en la red, no es necesario configurar los parámetros 5 - 9. Para obtener información detallada, consulte la página 260. Consulte a su administrador de red o proveedor para obtener más instrucciones sobre la configuración de estos parámetros.

Para obtener información de los demás parámetros, consulte la explicación de la pantalla Network (página 260) del modo Utility.

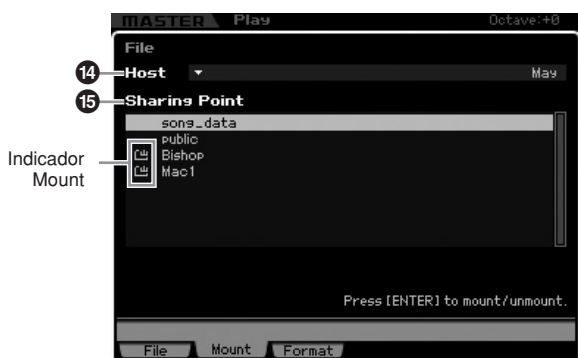
3 Pulse el botón [ENTER] (entrar) para aplicar los ajustes a MOTIF XS.

4 Configure el directorio compartido del ordenador.

Configure la carpeta del ordenador desde la que desea acceder a la carpeta compartida desde MOTIF XS a través de la red. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

5 Confirme si MOTIF XS y el ordenador están conectados correctamente a la red.

Pulse el botón [FILE] (archivo) para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Mount (página 277). Si se ha realizado correctamente la conexión entre MOTIF XS y el ordenador, se mostrará el nombre del ordenador en la columna HOST (anfitrión). Si no aparece el nombre del ordenador, pulse el botón [SF5] Char y, a continuación, escriba el nombre del ordenador directamente en la columna Host (14). Si MOTIF XS y el ordenador están conectados correctamente, se reconocerá el nombre que haya introducido en la columna.



NOTA Confirme el nombre del ordenador en el sistema operativo. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

6 Acceda al ordenador a través de la red desde el modo File de MOTIF XS, para que se muestre el directorio compartido en la pantalla.

Acceda a la pantalla Mount del modo File. Cuando haya introducido en el parámetro HOST (1) el nombre del ordenador que contiene el directorio que desea compartir, aparecerá en la pantalla el mensaje “Press [ENTER] to access” (pulse [ENTER] para acceder). A continuación, pulse el botón [ENTER] para que la pantalla le pida que introduzca su contraseña, tal y como se muestra debajo. Aquí, especifique la cuenta de usuario del ordenador en el cuadro User Name (nombre de usuario), escriba la contraseña del ordenador en el cuadro Password y pulse el botón [ENTER] para que se establezca el acceso entre MOTIF XS y el ordenador. Los directorios compartidos del ordenador seleccionado aparecen en el cuadro Sharing Point (2).



NOTA Cuando se ha establecido el acceso entre MOTIF XS y el ordenador, se mostrará de forma automática la lista de directorios compartidos en la pantalla con tan sólo seleccionar un ordenador en la columna Host. Sin embargo, si apaga el instrumento, será necesario volver a establecer los accesos (introduciendo la cuenta de usuario y la contraseña) la próxima vez que lo encienda.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo confirmar la cuenta de usuario y la contraseña del ordenador, consulte su manual de instrucciones.

NOTA Si no ha establecido una contraseña en el ordenador, no es necesario que especifique la contraseña. Se puede establecer el acceso si no ha introducido una contraseña.

7 Monte los directorios que desee.

En el cuadro Sharing Point (2), puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER]. Aparece el indicador de montaje a la izquierda del nombre del directorio montado.

Siga estas instrucciones para poder acceder a un ordenador desde MOTIF XS a través de la red LAN. Para obtener información detallada, consulte la página 86.

Compartir archivos para acceder a MOTIF XS desde un ordenador

Siga estas instrucciones para acceder a MOTIF XS (en realidad se trata de un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XS) desde un ordenador a través de la red LAN. Acceda a la pantalla Network (página 260) en el modo Utility.

NOTA Tenga en cuenta que no se puede acceder a la memoria Flash interna de MOTIF XS desde un ordenador a través de la red LAN. Los únicos datos a los que se puede acceder desde un ordenador a través de la red LAN son los datos almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XS. Si desea compartir archivos entre MOTIF XS y un ordenador, almacene en un dispositivo de almacenamiento USB externo los datos memorizados en la memoria Flash interna.

1 Acceda a la pantalla Network (página 260) y, a continuación, ajuste el parámetro File Server Account (cuenta del servidor de archivos) (13).

Si no ha configurado la cuenta, puede acceder a MOTIF XS con la cuenta “nobody” (nadie).

2 Establezca la contraseña.

Pulse el botón [SF5] Password para acceder a la ventana de la contraseña. Si desea instrucciones para realizar la configuración, consulte la página 262.

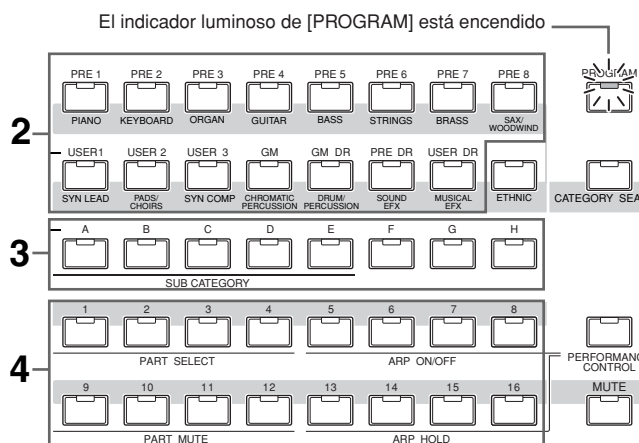
3 Defina el parámetro File Server (servidor de archivos) (4) como “on”.

Tocar el teclado en el modo Voice Play

El modo Voice (voz) se utiliza para seleccionar, reproducir y editar la voz que se desee. El modo Voice Play (reproducción de voz) es el 'portal' principal desde el que se accede al modo Voice y donde se selecciona y reproduce una voz. Algunos de los ajustes de voz se pueden modificar también en este modo. Para acceder a la pantalla Voice Play y seleccionar el modo Voice, sólo tiene que pulsar el botón [VOICE].

Seleccionar una voz

Este sintetizador dispone de 128 voces en cada uno de los 15 bancos: Preset 1 – 8 (predefinidos 1 – 8), User 1 – 3 (usuario 1 – 3), GM (MIDI general), Preset Drum (percusión predefinida), User Drum (percusión de usuario) y GM Drum (percusión de MIDI general). El banco consta de ocho grupos (de la A a la H), cada uno de los cuales contiene 16 voces. Para seleccionar la voz que desee, seleccione el banco, el grupo y luego el número.



1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

Se enciende el indicador luminoso de [PROGRAM], lo que indica que puede seleccionar la voz deseada especificando el banco, el grupo y el número.

2 Seleccione un banco de voces.

Pulse uno de los botones de banco que se indican a continuación para seleccionar un banco. Al seleccionar un banco se abre la ventana Voice Select (selección de voz).

Botones	Bancos
Botones [PRE 1] – [PRE 8]	Bancos predefinidos 1 – 8
Botones [USER 1] – [USER 3]	Bancos de usuario 1 – 3
Botón [GM]	Banco de GM
Botón [GM DR]	Banco de percusiones de GM
Botón [PRE DR]	Banco de percusiones predefinidas
Botón [USER DR]	Banco de percusiones de usuario

3 Seleccione un grupo.

Pulse uno de los botones [A] – [H] para seleccionar un grupo. Si ha seleccionado un banco de percusiones en

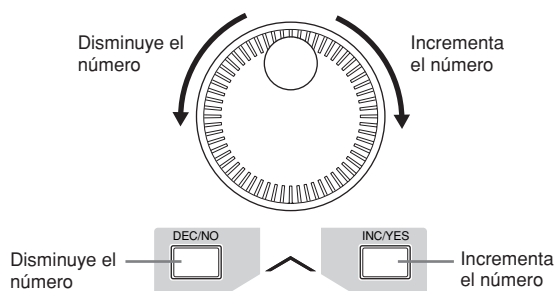
el paso anterior, pulse uno de los botones [A] a [D] para seleccionar un grupo. La lista de nombres de las 16 voces del grupo seleccionado aparecerá en la pantalla. Tenga en cuenta que el banco de percusiones de GM sólo contiene una voz de percusión y, por tanto, no puede seleccionar un grupo.

4 Seleccione una voz.

Pulse uno de los botones [1] a [16] para seleccionar una voz.

De este modo (los pasos 2 a 4), accederá a la voz deseada.

NOTA Si selecciona una voz del mismo banco o grupo, no es necesario que vuelva a seleccionar el banco o grupo. Puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o el dial de datos para seleccionar el número de voz. Esta operación le permite acceder a voces de grupos y bancos siguientes o anteriores.



Seleccionar una voz mediante la función Category Search

MOTIF XS dispone de una función Category Search (búsqueda de categoría) que le permite acceder rápidamente al sonido que desee, independientemente del banco en el que esté incluido. Para obtener instrucciones acerca de cómo usar la función Category Search, consulte la "Guía de inicio" en la página 24.

Agrupar las voces más utilizadas: Favorite Category

Category Search (búsqueda de categoría) tiene también una útil función Favorite Category (Categoría de favoritos) que le permite agrupar sus voces preferidas o las que utiliza habitualmente para simplificar su selección. Éste es otro método útil que le ofrece MOTIF XS para poder seleccionar rápidamente las voces que necesita entre la gran cantidad de voces disponibles.

Registrar las voces favoritas en la categoría de favoritos

- 1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.**
- 2 Abra la ventana Category Search.**
Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] para que se encienda el indicador luminoso y aparezca la ventana Category Search.
- 3 Seleccione su voz favorita.**
Busque la voz que desee siguiendo las instrucciones de la página 24.
- 4 Registre la voz en la categoría de favoritos.**
Pulse el botón [F5] para registrar la voz y activar el selector de favoritos. Aparece una marca en el cuadro situado a la izquierda del nombre de la voz, que indica que la voz se ha incluido en la categoría de favoritos. (Si vuelve a pulsar el botón [F5], se quitará la marca y la voz seleccionada se eliminará de la categoría de favoritos.) Para borrar todas las voces previamente registradas de la categoría de favoritos (lo que puede resultar útil si desea crear la categoría de favoritos desde el principio), pulse el botón [F6].

Selector de favoritos



Seleccionar una voz de la categoría de favoritos

- 1 Abra la ventana Favorite Select (selección de favoritos).**
En la ventana Category Search, pulse el botón [F4] para abrir la ventana Favorite Select.
En la ventana Favorite Select se muestran todas las voces registradas en la categoría de favoritos.



2 Seleccione una voz.

Seleccione la voz que desee mediante los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o el dial de datos para mover el cursor hacia arriba o hacia abajo en la lista de voces.

NOTA El orden de las voces en la categoría de favoritos no se puede cambiar. Si desea crear un orden de voces personalizado para poder seleccionar las voces rápidamente mientras interpreta, memorice las voces en uno de los bancos de usuario.

Usar los potenciómetros y los mandos deslizantes de control

Una de las características de interpretación más eficaces de MOTIF XS son sus numerosos controles en tiempo real, concretamente los potenciómetros y los mandos deslizantes de control. Estos controles permiten ajustar una serie de parámetros de la voz actual, como la profundidad del efecto, las características de ataque y liberación, el color tonal, entre otros. Estos controles en tiempo real se pueden usar para cambiar el sonido mientras interpreta o para editar y personalizar rápidamente la voz. Se pueden asignar tres funciones a cada potenciómetro, que se pueden seleccionar también con el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada). Cada vez que se pulsa el botón, se enciende el indicador alternativamente en orden descendente, TONE1 → TONE2 → ARP FX. Para obtener información detallada, consulte la página 26 de la Guía de inicio.

NOTA Si el indicador [E] (editar) aparece en la parte superior de la pantalla, la voz actual puede memorizarse (página 97) como una nueva voz de usuario.

NOTA Al mantener pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso cambia del ajuste actual a TONE 1.

NOTA Un punto rojo en el gráfico del potenciómetro o el mando indica el valor actual con el que están definidos. Mover el potenciómetro o el mando deslizante no tiene ningún efecto en el sonido hasta que se llega a este punto. Una vez que mueva el potenciómetro o el mando deslizante pasado ese punto, el punto rojo desaparecerá y su movimiento afectará al sonido.

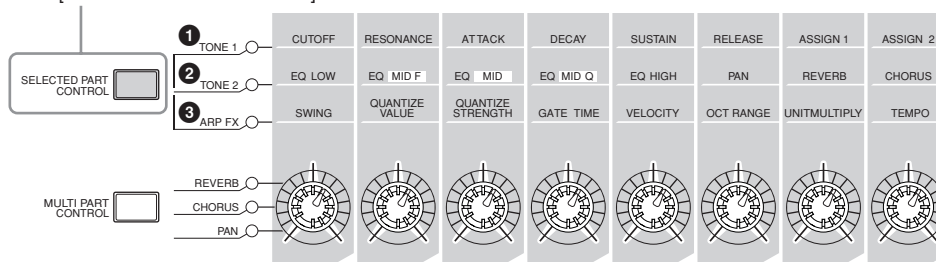
NOTA Puede confirmar las funciones asignadas a los ocho potenciómetros en la pantalla Voice Play, a la que se accede mediante el botón [F1]. Cuando se muestre otra pantalla distinta a Voice, confirme las funciones de los mandos pulsando el botón [SELECTED PART CONTROL], con el que se abre la ventana Control Function (función de control).

Punto rojo (valor actual)



Funciones de los potenciómetros

Botón [SELECTED PART CONTROL]



1 Cuando el indicador luminoso de TONE 1 está encendido:		Al mover los potenciómetros 1 y 2, cambian los parámetros Filter (filtro) de la pantalla EG/EQ. Al mover los potenciómetros 3 a 6, cambian los parámetros Amplitude EG (EG de amplitud).
Potenciómetro 1	CUTOFF	Sube o baja la frecuencia de corte del filtro (página 94) para ajustar el brillo del tono.
Potenciómetro 2	RESONANCE	Sube o baja la resonancia (página 94) para aumentar el nivel de la señal en la zona de frecuencia de corte. Al resaltar los armónicos de orden superior de esta zona, se puede producir un tono "picudo" distintivo, que proporciona al sonido mayor brillo y dureza.
Potenciómetro 3	ATTACK	Aumenta o disminuye el tiempo de ataque de EG (página 94) de la voz actual. Cuanto menor es el valor, más rápido es el ataque.
Potenciómetro 4	DECAY	Aumenta o disminuye el tiempo de caída de EG (página 94) de la voz actual para determinar la velocidad a la que el volumen desciende desde el nivel de ataque hasta el nivel de sostenido. Cuanto menor es el valor, más rápida es la disminución.
Potenciómetro 5	SUSTAIN	Aumenta o disminuye el nivel de sostenido de EG (página 94) al que se mantendrá el volumen mientras se mantenga pulsada una tecla, después del ataque inicial y la caída posterior. Gire el potenciómetro en el sentido contrario a las agujas del reloj para que el sonido se corte más bruscamente después de la disminución.
Potenciómetro 6	RELEASE	Aumenta o disminuye el tiempo de liberación de EG (página 94) del sonido para determinar la velocidad a la que el volumen desciende desde el nivel de sostenido hasta cero al soltar una tecla. Cuanto menor sea el valor, más rápida será la liberación.
Potenciómetro 7	ASSIGN 1	Se pueden asignar una serie de funciones a estos potenciómetros. Puede confirmar las funciones asignadas actualmente a estos potenciómetros en la pantalla Voice Play (página 91). La pantalla Controller Set (ajuste del controlador) (página 104) en el modo Voice Common Edit (edición común de voz) permite asignar las funciones a estos potenciómetros.
Potenciómetro 8	ASSIGN 2	
2 Cuando el indicador luminoso de TONE 2 está encendido:		Al mover los potenciómetros 1 a 5, cambian los parámetros de EQ (ecualizador) de la pantalla EG/EQ (página 94). Al mover los potenciómetros 6 a 8, cambian los parámetros de la pantalla Play Mode (modo de reproducción) (página 98) y de la pantalla Effect Connect (conexión de efectos) (página 107) del modo Voice Common Edit.
Potenciómetro 1	EQ LOW	Aumenta o reduce la ganancia inferior del EQ (página 95) para cambiar el sonido.
Potenciómetro 2	EQ MID F (frecuencia media del EQ)	Aumenta o reduce la frecuencia media del EQ (página 95) en torno a la cual se ajusta la banda a través del potenciómetro 3 (EQ MID).
Potenciómetro 3	EQ MID (ganancia media del EQ)	Aumenta o reduce la ganancia media del EQ (página 95) para cambiar la voz actual.
Potenciómetro 4	EQ MID Q (Q medio del EQ)	Aumenta o reduce el valor de Q medio del EQ (página 95) para cambiar el ancho de banda en el que se ajusta la ganancia a través del potenciómetro 3 (ganancia media del EQ). Al girar el potenciómetro 4 en el sentido de las agujas del reloj, aumenta el valor de Q y se reduce el ancho de banda. Al girar el potenciómetro 4 en el sentido contrario a las agujas del reloj, disminuye el valor de Q y se amplía el ancho de banda.
Potenciómetro 5	EQ HIGH (ganancia alta del EQ)	Aumenta o reduce la ganancia alta del EQ (página 95) para cambiar la voz actual.
Potenciómetro 6	PAN	Ajusta la posición panorámica estéreo de la voz actual (página 99).
Potenciómetro 7	REVERB	Ajusta el nivel de transmisión de reverberación (página 108).
Potenciómetro 8	CHORUS	Ajusta el nivel de transmisión de coro (página 108).
3 Cuando el indicador luminoso de ARP FX está encendido:		Al mover los potenciómetros, cambian los parámetros relacionados con el arpeggio en el modo Voice Common Edit. Esta operación está disponible cuando la función Arpeggio está activada.
Potenciómetro 1	SWING	Ajusta el ritmo de "swing" de la reproducción del arpeggio (página 103). Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumenta el ritmo de "swing", y al girarlo en el sentido contrario disminuye.
Potenciómetro 2	QUANTIZE VALUE	Ajusta el valor de cuantización (página 102), o la resolución de las notas, al que se alinean los datos de notas del arpeggio. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumenta la duración del tipo de nota definido como valor de cuantización, mientras que al girarlo en el sentido contrario este tiempo disminuye.
Potenciómetro 3	QUANTIZE STRENGTH	Ajusta la intensidad de cuantización (página 103) con la que los eventos de notas del arpeggio se desplazan a los compases de cuantización más próximos. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, los eventos de notas se desplazan al compás de cuantización.
Potenciómetro 4	GATE TIME	Ajusta el índice de tiempo de duración (página 103) de las notas del arpeggio. Al girar el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj, aumentan los tiempos de duración para producir una interpretación en legato, mientras que al girarlo en el sentido contrario se reducen.
Potenciómetro 5	VELOCITY	Ajusta el intervalo de velocidades (página 103) de las notas del arpeggio.
Potenciómetro 6	OCT RANGE (intervalo de octavas)	Ajusta el intervalo de octavas (página 103) de la reproducción del arpeggio.
Potenciómetro 7	UNITMULTIPLY	Ajusta la multiplicación de unidades (página 102) de la reproducción del arpeggio para ampliar o reducir el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tempo.
Potenciómetro 8	TEMPO	Ajusta el tempo de la reproducción del arpeggio.

NOTA Con el potenciómetro se añade el valor del parámetro al valor actual de la voz utilizada en ese momento. Así pues, si el parámetro ya se ha establecido en el valor máximo o mínimo, su valor no cambiará aunque mueva el potenciómetro.

Funciones de los mandos deslizantes de control

Los ocho mandos deslizantes de control permiten ajustar el volumen de los ocho elementos (página 56) que componen la voz normal actual. Cada uno de los mandos deslizantes de control 1 a 8 se corresponde con uno de los elementos 1 a 8. Es aconsejable comprobar qué elemento se utiliza para la voz normal actual en la pantalla Information (información) (página 93) antes de utilizar los mandos deslizantes de control. Tenga en cuenta que cuando está seleccionada una voz de percusión, un solo mando puede afectar al volumen de todos los sonidos o teclas al mismo tiempo.

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor del parámetro en los modos Voice Play o Edit Mode, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Este indicador ofrece una confirmación rápida de que la voz actual se ha modificado, pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado modificado actual, siga las instrucciones de la página 97.



Indicador de edición

Ajuste de los canales de transmisión MIDI del teclado

Puede definir el canal de transmisión MIDI por el cual el teclado o controlador envía datos MIDI a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo.

- 1 Pulse el botón [TRACK] para que se encienda su indicador luminoso.
- 2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [16] para determinar el canal de transmisión MIDI.
- 3 Una vez realizado el ajuste, pulse el botón [PROGRAM] para volver al estado original.

NOTA Este parámetro es el mismo que Keyboard Transmit Channel (canal de transmisión del teclado) (página 268) de la pantalla MIDI del modo Utility (utilidad). Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro.

Ajuste de la octava del teclado

Cuando reproduzca una voz, a veces deseará tocar en un registro de tono más bajo o más alto. Por ejemplo, tal vez desee bajar el tono del teclado para obtener notas de bajo adicionales, o subirlo para obtener notas más altas para voces principales y solos. Los botones Octave Up/Down le permiten realizar esta operación de manera rápida y sencilla. Cada vez que se pulsa el botón OCTAVE [UP] del panel, el tono general de la voz sube una octava. Asimismo, cada vez que se pulsa el botón OCTAVE [DOWN] el tono baja una octava. El intervalo es de -3 a +3, siendo 0 el tono estándar. El ajuste de octava actual se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Puede restaurar al instante el tono estándar (0) pulsando simultáneamente los botones OCTAVE [UP] y OCTAVE [DOWN] (se apagan ambos indicadores). El estado del indicador del botón OCTAVE [DOWN]/[UP] permite saber a simple vista el ajuste de octava actual. Cuando se sube o baja una octava, se enciende el indicador correspondiente. Cuando se sube o baja el tono dos octavas, el indicador correspondiente parpadea lentamente. Cuando se sube o baja tres octavas, el indicador correspondiente parpadea rápidamente.

NOTA Este parámetro es el mismo que Octave (página 260) en la pantalla Play (reproducción) del modo Utility. Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro.

NOTA Si desea subir o bajar las notas del teclado en semitonos, edite el parámetro Transpose (transposición) (página 260) en la pantalla Play del modo Utility.

Función Arpeggio

La función Arpeggio permite activar patrones de ritmos, riffs y frases en la voz actual tocando notas en el teclado. Para obtener instrucciones acerca de cómo usar el arpeggio, consulte la Guía de inicio en la página 24.

La pantalla Voice Play

La pantalla Voice Play es la primera que se muestra al pulsar el botón [VOICE] y seleccionar el modo Voice.



1 Banco de voces

Indica el banco de la voz actual.

El banco de voces es la memoria que incluye datos de voces normales y voces de percusión. Hay 15 bancos de voces, que son los siguientes:

PRE1 – 8 (banco predeterminado 1 – 8)

Cada uno de estos bancos contiene 128 voces predefinidas diferentes.

USR1 – 3 (banco de usuario 1 – 3)

Estos bancos se pueden utilizar para memorizar las voces que cree y edite. En cada uno de estos bancos hay 128 voces preprogramadas diferentes.

GM

Este banco contiene 128 voces diferentes que se corresponden con el orden especificado por el formato MIDI general (GM).

GMDR (banco de percusiones de GM)

Este banco contiene una sola voz de percusión, en la que la asignación del instrumento de percusión se corresponde con el formato MIDI general (GM).

PDR (banco de percusiones predefinidas)

Este banco incluye 64 voces de percusión predefinidas diferentes.

UDR (banco de percusiones de usuario)

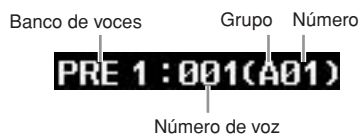
Este banco se puede utilizar para memorizar las voces de percusión que cree y edite.

Voces GM

GM (MIDI general) es un estándar mundial para la organización de voces y las funciones MIDI de sintetizadores y generadores de tonos. Se diseñó principalmente para garantizar que los datos de canciones creados con un dispositivo GM específico suenen prácticamente igual en cualquier otro dispositivo GM, independientemente del fabricante o el modelo. El banco de voces GM de este sintetizador se diseñó para reproducir adecuadamente datos de canciones GM. Sin embargo, tenga en cuenta que el sonido podría no ser exactamente el mismo que reproduce el generador de tonos original.

2 Número de voz (grupo/número)

Cada voz de un banco se asigna a un número de voz comprendido entre 001 y 128.



Los números de voz 001 a 128 se convierten al formato (mostrado entre paréntesis) correspondiente a los bancos A a H y a los números 1 a 16 (de cada banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16]. Los números de voz y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de voz
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (categoría principal 1/categoría principal 2)

Indica la categoría principal de la voz seleccionada.

“Categoría” es una palabra clave que indica las características del instrumento o el tipo de sonido. Una voz predefinida se registra en dos categorías principales. Los ajustes de categoría se pueden modificar en la pantalla General (página 98) del modo Voice Common Edit. Para obtener información detallada, consulte la descripción de la pantalla General.

4 Nombre de voz

Indica el nombre de la voz actual.

5 Transmit CH (canal de transmisión MIDI)

Indica el canal MIDI por el cual el teclado o controlador envía datos MIDI a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo. Para obtener información acerca de cómo definir el valor, consulte la página 91.

6 Octave (octava)

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

7 Función de control

Indica el estado de los potenciómetros y los mandos deslizantes de control en el panel. Es la misma que la ventana Control Function (página 89).

8 Ajustes de asignación

Indica las funciones asignadas a los potenciómetros correspondientes, los botones ASSIGNABLE FUNCTION y otros controladores. La asignación de funciones se puede establecer en la ventana Control Assign (asignación de controles) (página 147) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación) y Controller Set (página 104) del modo Voice Common Edit.

MW (rueda de modulación)

Indica función que se asigna a la rueda de modulación (MW, Modulation Wheel).

RB (controlador de cinta)

Indica la función que se asigna al controlador de cinta (RB, Ribbon Controller).

AF1, AF2 (función asignable 1, 2)

Indica las funciones que se asignan a los dos botones ASSIGNABLE FUNCTION.

AS1, AS2 (asignación 1, 2)

Indica las funciones que se asignan a los correspondientes potenciómetros (“ASSIGN 1” y “ASSIGN 2”) cuando el indicador luminoso de TONE 1 está encendido.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede acceder a ellos pulsando estos botones en cualquier momento durante la interpretación con el teclado. La asignación de tipos de arpeggio a los botones se puede realizar en la pantalla Arpeggio (página 95).

10 [SF6] INFO (información)

Al pulsar este botón se accede a la página de información de la voz actual. Para obtener información detallada, consulte “Información de voz” a continuación.

11 [F1] Play (reproducción de voz)

Al pulsar este botón volverá a la pantalla anterior a la pantalla Voice Play.

12 [F2] Porta (portamento)

Al pulsar este botón se abre la pantalla Portamento (página 93).

13 [F3] EG/EQ (generador/ecualizador de envolventes)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla que contiene los ajustes básicos de EG, Filter y EQ (página 94).

14 [F4] Arpeggio

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Arpeggio página 95).

15 [F6] Effect (efecto)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Effect Connect (página 107) del modo Voice Common Edit.

6 Mono/Poly (monofónica/polifónica)

Indica si la voz actual está establecida en Mono (sólo se puede tocar una nota cada vez) o en Poly (se pueden tocar varias notas al mismo tiempo).

7 Element Switch (selector de elementos)

Indica el estado (activo o inactivo) de los ocho elementos que componen la voz actual. Los elementos que están activos se indican mediante sus números correspondientes. Un asterisco "*" indica que el elemento correspondiente está inactivo aunque el parámetro Element Switch esté activado.

Un guión "-" indica que el parámetro Element Switch correspondiente está desactivado.

8 Portamento

Indica el estado activado o desactivado del selector de portamento (página 93) de la voz actual.

9 Pitch Bend Range (intervalo de inflexión del tono)

Indica el ajuste superior e inferior del intervalo de inflexión del tono (página 99) de la voz actual.

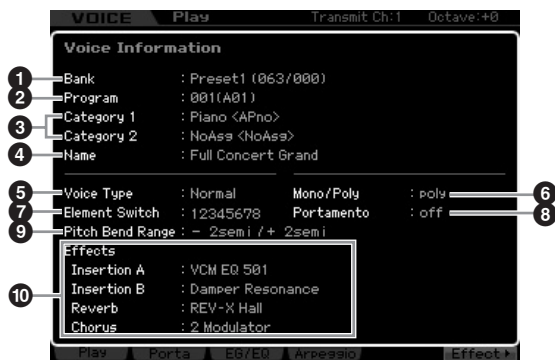
10 Effects (efectos)

Indica el ajuste de los efectos (Insertion A [inserción A], Insertion B [inserción B], Reverb [reverberación] y Chorus [coro]) de la voz actual.

NOTA Los parámetros 6, 7 y 8 no están disponibles cuando está seleccionada la voz de percusión.

Información de voz: [SF6] INFO (información)

En esta pantalla se muestra la información de la voz actual. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Bank (banco)

Indica el banco del programa de voz seleccionado. Los valores entre paréntesis indican los ajustes de Bank Select MSB (selección de banco MSB) y LSB que se pueden utilizar para seleccionar la voz actual a través de MIDI.

2 Program (número de voz)

A cada voz de un banco se le asigna a un número comprendido entre 001 y 128. Los valores entre paréntesis indican el grupo y el número.

**3 Main Category 1 (categoría principal 1)
Main Category 2 (categoría principal 2)**

Indica la categoría principal 1 y 2 de la voz actual.

4 Name (nombre)

Indica el nombre de la voz actual.

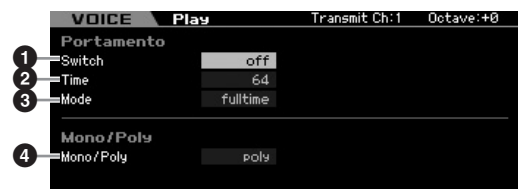
5 Voice Type (tipo de voz)

Indica si el tipo de voz actual es Normal Voice (voz normal) o Drum Voice (voz de percusión).

Ajustes de portamento: [F2] Porta

Desde esta pantalla puede seleccionar la reproducción monofónica o polifónica, y definir los parámetros de portamento. El portamento se utiliza para crear una transición uniforme desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. El valor que se defina aquí se aplica a los parámetros homónimos de la pantalla Play Mode (modo de reproducción) (página 91) del modo Voice Common Edit.

NOTA Esta pantalla no está disponible cuando se selecciona una voz de percusión.



- 1 Portamento Switch (selector de portamento)**
- 2 Portamento Time (tiempo de portamento)**
- 3 Portamento Mode (modo de portamento)**
- 4 Mono/Poly Mode (modo monofónico/polifónico)**

Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Play Mode (página 98) del modo Voice Common Edit.

Aplicar portamento a la voz

Siga las instrucciones que se indican a continuación para aplicar el portamento a la voz actual interpretada en el teclado.

1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play.

Seleccione la voz a la que desea aplicar el portamento. El portamento es especialmente eficaz para las voces que mantienen el sonido mientras se pulsa la tecla.

2 Pulse el botón [F2] para abrir la pantalla Portamento.

3 Defina el parámetro Portamento Switch en "on".

4 Establezca el parámetro Portamento Time.

Para obtener resultados óptimos, establezca este parámetro en un valor relativamente alto.

5 Toque dos teclas diferentes de forma consecutiva para confirmar el portamento.

Es aconsejable pulsar una determinada nota y luego pulsar la misma nota en una octava más alta o más baja para determinar cómo se aplica el portamento.

Cambiar el color tonal: [F3] EG/EQ

Puede cambiar el color tonal o timbre del sonido modificando los ajustes de EG/EQ de todos los elementos que componen la voz. Los ajustes de EG que realice aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Amplitud EG (EG de amplitud) (página 123) y Filter EG (EG de filtro) (página 119) para todos los elementos como una variación. Es decir, el valor que modifique aquí se sumará o restará del valor actual. Así pues, si el parámetro ya se ha establecido en el valor máximo o mínimo, su valor no cambiará aunque defina este parámetro en un valor superior o inferior en esta pantalla. Tenga en cuenta que los ajustes de EQ de esta pantalla se aplican directamente a la voz.



1 AEG (EG de amplitud)

Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad del ataque desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo del EG.

Decay (Decay Time)

Determina la rapidez con que el volumen cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Sustain (nivel de sostenido)

Determina el nivel de sostenido con el que seguirá el volumen mientras se mantenga pulsada una nota, después del ataque inicial y la disminución posterior. Cuanto menor es el valor, más agudo es el sonido.

Release (tiempo de liberación)

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

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, Sustain Level y Release Time no están disponibles. "----" aparece en cada una de las columnas correspondientes, y estos parámetros no se pueden editar.

2 FEG (EG de filtro)

Con el FEG puede controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene. La transición real del color tonal difiere en función del tipo de filtro (página 117) del elemento de voz.

Attack (tiempo de ataque)

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

Decay (tiempo de caída)

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

Release (tiempo de liberación)

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

Depth (profundidad)

Determina el intervalo por encima del cual la frecuencia de corte del EG de filtro cambia. Si se establece a 0, no producirá ningún cambio en la frecuencia de corte. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Filter (filtro)

Esta unidad modifica el color tonal del sonido al cortarse la salida de una parte de la frecuencia específica del sonido. El color tonal real difiere en función del tipo de filtro (página 117) del elemento de voz. El filtro pasa bajos corta la señal por encima de la frecuencia de corte, mientras que el filtro pasa altos corta las señales por debajo de la frecuencia de corte.

Cutoff (corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro cuando se selecciona el filtro pasa bajos; por ejemplo, cuanto mayor es el valor, más intensa es la caída.

Reso (resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 EQ (ecualizador)

Éste es un EQ paramétrico que consta de tres bandas (alta, media y baja). Puede atenuar o aumentar el nivel de cada banda de frecuencia (alta, media, baja) para cambiar el sonido de la voz. Para la banda media, puede definir también el valor Q (ancho de banda).

Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia de cada banda de frecuencia. Defina el valor en la frecuencia en la que desea atenuar o aumentar el nivel.

Ajustes:

Low (baja): 50,1 Hz – 2,00 kHz
 Mid (media): 139,7 Hz – 10,1 kHz
 High (alta): 503,8 Hz – 14,0 kHz

Gain (ganancia)

Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa. Cuando mayor sea el valor, mayor será la ganancia. Cuanto menor sea el valor, menor será la ganancia.

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

Q (ancho de banda)

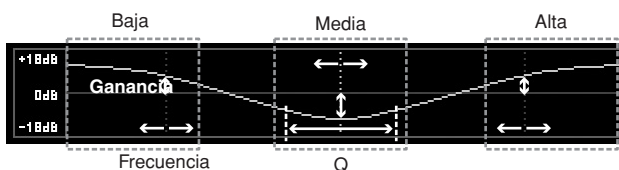
Determines el Q (ancho de banda) de la banda media. Cuanto mayor sea su valor, menor será el ancho de banda. Cuanto menor sea su valor, mayor será el ancho de banda.

Ajustes: 0,7 – 10,3

NOTA El ajuste Q sólo está disponible para la banda media, que es un EQ de tipo "peaking" (pico). El tipo "peaking" (que hace referencia a la forma de "pico") permite atenuar o aumentar una frecuencia específica y controlar la amplitud del ancho de banda. Por el contrario, la forma EQ de la banda alta y baja es de tipo "shelving" (apilado), que permite atenuar o aumentar la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado.

5 Gráfico de EQ

Indica los ajustes del ecualizador en forma de gráfico. El eje vertical indica la ganancia y el eje horizontal indica la frecuencia.



Ajustes de arpeggio: [F4] Arpeggio

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpeggio. Tenga en cuenta que los parámetros de Bank (6) – Type (9) tienen cinco ajustes que se pueden modificar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5. El valor que se defina aquí se aplica a los parámetros homónimos de la pantalla Arpeggio Main (arpeggio principal) (página 101) del modo Voice Common Edit.



Nombre del tipo de arpeggio

- 1 Switch (selector)
- 2 Hold (retención)
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (límite de velocidad)
- 5 [SF1] Botones ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)
- 6 Bank (banco)
- 7 Category (categoría)
- 8 Sub Category (categoría secundaria)
- 9 Type (tipo)

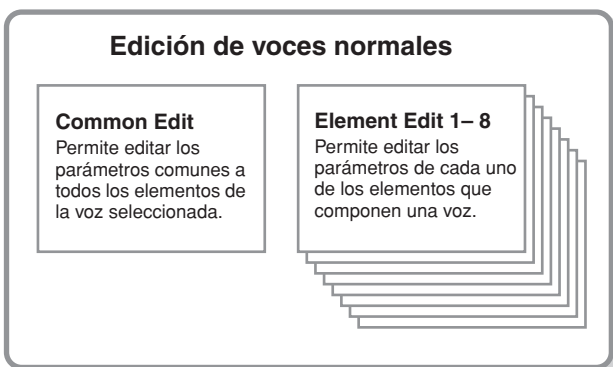
Estos parámetros son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Main (página 101) del modo Voice Common Edit.

Editar voces normales

La "edición" hace referencia al proceso de creación de una voz cambiando los parámetros que la componen. Para ello, se puede utilizar Voice Edit (edición de voz), un submodo del modo Voice (voz). Para seleccionar el modo Voice Edit, pulse el botón [VOICE] para seleccionar primero el modo Voice y, a continuación, pulse el botón [EDIT] (editar).

Edición común y edición de elementos

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

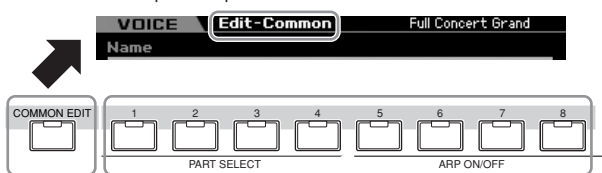


Edición de voces normales

- 1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play (reproducción de voz).**
Seleccione la voz normal que desee editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Voice Edit (edición de voz).**
- 3 Abra la pantalla de edición que desee: Common Edit (edición común) o Element Edit (edición de elementos).**

Para abrir la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para abrir la pantalla Element Edit, pulse uno de los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar el elemento que desea editar.

Indica que esta pantalla está en el modo Common Edit.



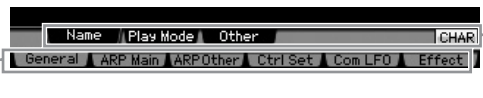
Seleccionar un elemento

Indica que esta pantalla está en el modo Element Edit.



4 Abra la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla deseada, observe los elementos de menú de fichas correspondientes a los botones [F1] – [F6] y a los botones [SF1] – [SF5] situados en la parte inferior de la pantalla.



Menús de fichas correspondientes a los botones [F1] – [F6]

Menús de fichas correspondientes a los botones [SF1] – [SF6]

NOTA Si pulsa el botón [SF6], podrá utilizar distintas funciones, como acceder a la pantalla Information (información), introducir caracteres (página 82), usar la función del botón de número (página 81) y seleccionar o mostrar una lista (página 82). La función a la que se accede a través del botón [SF6] varía según el parámetro seleccionado en el que se encuentra el cursor.

5 Mueva el cursor hasta el parámetro deseado.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Repita los pasos 3 a 6 tantas veces como desee.

8 Escriba el nombre que desee para la voz editada.

Utilice la pantalla Name (nombre) (página 98) del modo Voice Common Edit (edición común de voz).

9 Guarde la voz editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para mostrar la ventana Store (página 97) y, a continuación, memorice la voz editada.

⚠ ATENCIÓN

La voz editada se perderá cuando seleccione otra voz o apague el instrumento. Para asegurarse de que los datos de voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

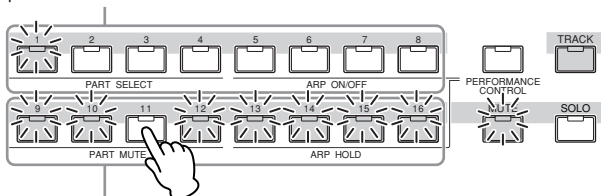
NOTA Si lo desea, guarde las voces editadas y memorizadas en un dispositivo de almacenamiento USB enchufado al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador conectado a la red a la que también esté conectado MOTIF XS. Tenga en cuenta que los datos de voz editados se memorizan en la memoria de usuario interna (Flash ROM) y se conservan aunque se apague el instrumento. Por tanto, no es necesario guardar los datos en un dispositivo externo, pero aun así es recomendable que almacene o archive todos los datos importantes en un dispositivo externo. Consulte la página 278 para obtener más información.

Funciones útiles para editar voces

Activar o desactivar un elemento

En el modo Voice Edit, puede utilizar siempre los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar un elemento. Los botones [1] – [8] indican el elemento que se está editando. Para activar o desactivar cada elemento, active el botón [MUTE] y utilice los botones numéricos [9] – [16].

Utilice los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar el elemento que desea editar

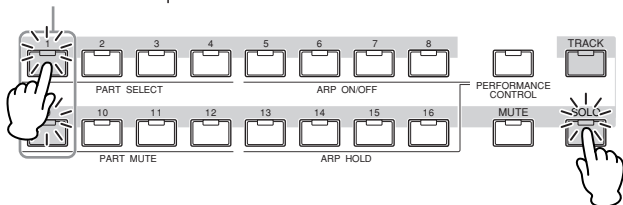


Utilice los botones numéricos [9] – [16] para activar o desactivar cada elemento

Reproducir un solo del elemento que se va a editar

Si desea activar solamente el elemento que está editando, presione el botón [SOLO] para activarlo y después un botón numérico [1] – [8] o [9] – [16]. Por ejemplo, si desea activar sólo el elemento 1 y editarlo, presione el botón [1] o [9] para que se ilumine el indicador [1] y parpadee el indicador [9].

Utilice los botones numéricos [1] – [8] y [9] – [16] para seleccionar sólo el elemento que desea editar



El indicador [E]

El indicador [E] (editar) aparecerá en el modo Voice Edit y en el modo Voice Play. Para obtener información detallada, consulte la página 97.

Función Compare (comparar)

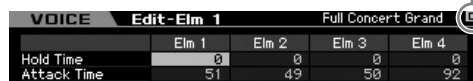
La función Compare permite cambiar entre la voz recién editada y su original (sin editar) para poder apreciar cómo los cambios realizados afectan al sonido.

1 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

En el modo Voice Edit (con el indicador luminoso de [EDIT] encendido), pulse el botón [EDIT] para que el indicador luminoso parpadee. El indicador [E] situado en la parte superior derecha de la pantalla cambiará al indicador [C] y los ajustes de la voz previos a la edición se restablecerán temporalmente para que pueda compararlos.

Cuando el indicador [E] se muestre en el modo Voice Play, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Voice Edit y, a continuación, vuelva a pulsar [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

Indicador Compare (sonido previo a la edición)



2 Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

Cuando el indicador [C] aparezca en la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EDIT] (el indicador luminoso se enciende y se mantiene encendido, y el indicador [C] cambia al indicador [E]).

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

NOTA Mientras la función Compare está activa, no es posible realizar cambios en la voz.

Almacenar la voz creada

1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana Voice Store (almacenamiento de voz).



2 Seleccione el destino donde desea almacenar la voz.

Seleccione el destino User Bank (USER 1 – 3 para la voz normal, USER DR para la voz de percusión) y el número de voz que se va a almacenar mediante el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede utilizar también los botones [USER 1] – [USER 3], [USER DR], de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16] para especificar el destino.

3 Pulse el botón [ENTER] (entrar). (En la pantalla se solicita su confirmación).

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

4 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Store.

Una vez memorizada la voz, aparece un mensaje "Completed" (completado) y la operación vuelve a la pantalla Voice Play. Cuando esto ocurre, la voz que acaba de almacenar se selecciona como se muestra en la pantalla, con lo que es posible reproducir inmediatamente la voz recién editada.

⚠ ATENCIÓN

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Debe realizarse siempre una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo almacenar los datos, consulte la página 278.

NOTA Tenga en cuenta que el destino de "Store" es la memoria interna (Flash ROM), mientras que el destino de "Save" es la memoria externa, como un dispositivo de almacenamiento USB.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Parámetros de Common Edit

[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a todos los elementos de la voz normal seleccionada.

Acerca de las marcas de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

Ajustes generales de la voz seleccionada: [F1] General

Asignar un nombre a la voz editada: [SF1] Name



1 Name (nombre)*

Escriba el nombre que desee para la voz. El nombre de la voz puede contener un máximo de 20 caracteres. Puede abrir la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR y seleccionando el carácter que desee de la lista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

2 Main Category 1* (categoría principal 1)

3 Sub Category 1* (categoría secundaria 1)

4 Main Category 2* (categoría principal 2)

5 Sub Category 2* (categoría secundaria 2)

Determina las dos categorías principales y las categorías secundarias a las que pertenece la voz, respectivamente. El término "categoría" puede utilizarse como una palabra clave que representa el rasgo característico de la voz. El ajuste adecuado permite encontrar fácilmente la voz deseada de un conjunto de voces. Hay 16 categorías principales que indican tipos de instrumentos. Cada categoría principal contiene hasta cinco categorías secundarias, que indican tipos de instrumentos más detallados.

2 Pan* (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la voz. Puede ajustar también este parámetro mediante el

Ajustes: Consulte la lista incluida a continuación.

Categoría principal		Categoría secundaria				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTA Puede abrir la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar la opción que desee de la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

Ajustes del modo Play como Micro Tuning y Mono/Poly: [SF2] Play Mode

En esta pantalla puede realizar varios ajustes, como Mono (monofónico) o Poly (polifónico), Pitch (tono), Portamento y Micro Tuning (microafinación).



1 Volume* (volumen)

Determina el nivel de salida de la voz. Defina este parámetro para ajustar el balance entre la voz actual y otras voces.

Ajustes: 0 – 127

potenciómetro PAN del panel frontal.

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

NOTA Tenga en cuenta que el parámetro Voice Pan puede tener poco o ningún efecto si la posición panorámica de un elemento específico está definida a la izquierda y la posición panorámica de otro elemento está definida a la derecha.

3 Note Shift* (desplazamiento de notas)

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

Ajustes: -24 – +0 – 24

4 PB Range Upper* (intervalo superior de inflexión del tono)

5 PB Range Lower* (intervalo inferior de inflexión del tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos. Si se define el parámetro Upper como +12, daría lugar a un aumento de tono máximo de una octava cuando la rueda de inflexión de tono se mueva hacia arriba. En cambio, si define el parámetro Lower como -12, hará que el tono baje hasta un máximo de una octava (12 semitonos) cuando se mueva la rueda de inflexión de tono hacia abajo.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +24 semi

6 Bank (banco de microafinación)

Determina el banco de microafinación.

Ajustes: PRE, USR

PRE (predefinido)

Contiene los 13 tipos de microafinación predefinidos.

USR (usuario)

Contiene los tipos de microafinación originales creados en la pantalla Micro Tuning (página 265) del modo Utility (utilidad).

7 Tuning Number (número de afinación)

Determina el número de microafinación. El banco predefinido contiene 13 tipos, incluido el tipo más común "escala temperada".

Ajustes:

Preset Bank (banco predefinido): 1 – 13 (consulte la lista de microafinaciones incluida a continuación).

User Bank (banco de usuario): 1 – 8

8 Tuning Root (nota fundamental de afinación)

Determina la nota base para cada escala. En algunas escalas este ajuste no es necesario.

Ajustes: C – B (Do – Si)

¿Qué es la microafinación?

Esta función permite cambiar la escala del teclado de la afinación normal (escala temperada) por una de un conjunto de escalas especiales. Puede determinar el tipo de escala de cada voz seleccionando un número de afinación. Puede utilizar también los tipos de microafinación originales creados en la pantalla Micro Tuning (página 265) del modo Utility.

Lista de microafinaciones

Nº de microafinación	Tipo	Nota fundamental de microafinación	Comentarios
1	Equal (escala temperada)	—	Afinación "acordada" que se utiliza desde hace casi 200 años en la música occidental y que se encuentra en la mayoría de los teclados electrónicos. Cada medio paso es exactamente 1/12 parte de una octava, y la música puede interpretarse en cualquier clave con la misma sencillez. Sin embargo, ninguno de los márgenes está perfectamente afinado.
2	PureMajor (mayor pura)	C – B (Do – Si)	Esta afinación está diseñada para que casi todos los márgenes (especialmente la tercera mayor y la quinta perfecta) de la escala mayor sean puros. Esto significa que otros márgenes estarán desafinados en consecuencia. Debe especificar la clave (C – B) en la que va a tocar.
3	PureMinor (menor pura)	C – B (Do – Si)	Igual que la mayor pura, pero diseñada para la escala menor.
4	Werckmeister	C – B (Do – Si)	Andreas Werckmeister, coetáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudiesen tocarse en cualquier clave. Cada clave dispone de su propio carácter.
5	Kirnberger	C – B (Do – Si)	Johann Philipp Kirnberger, compositor del siglo XVIII, creó su escala temperada para permitir la interpretación en cualquier clave.
6	Vallot&Yng	C – B (Do – Si)	Francescantonio Vallotti y Thomas Young (ambos de mediados del siglo XVIII) idearon este ajuste de la afinación pitagórica, en la que las seis primeras quintas son más bajas en la misma cantidad.
7	1/4 Shift (cambio de 1/4)	—	Ésta es la escala temperada normal subida en 50 centésimas.
8	1/4 tone (1/4 de tono)	—	Veinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. (Toque 24 notas para cambiar de octava.)
9	1/8 tone (1/8 de tono)	—	Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. (Toque 48 notas para cambiar de octava.)
10	Indian (india)	—	Utilizada normalmente en la música india (sólo teclas blancas).
11	Arabic 1 (árabe 1)	C – B (Do – Si)	Utilizada habitualmente en la música árabe.
12	Arabic 2 (árabe 2)		
13	Arabic 3 (árabe 3)		

9 Mono/Poly* (monofónico/polifónico)

Permite seleccionar entre monofónico y polifónico.

Ajustes: mono, poly

mono

Cuando se define como "mono", la voz seleccionada se reproduce de forma monofónica (sólo se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), este ajuste permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se ajusta en "poly".

poly

Cuando se define como "poly", la voz seleccionada se reproduce de forma polifónica (se pueden tocar varias notas simultáneamente o un coro).

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

10 Key Assign Mode (modo de asignación de tecla)

Cuando se define como "single" (individual), se impide que se reproduzca dos veces la misma nota. Resulta útil cuando se recibe dos o más veces la misma nota casi simultáneamente, o sin el correspondiente mensaje de desactivar una nota. Para permitir la reproducción de cada nota repetida, cambie la configuración a "multi" (múltiple).

Ajustes: single, multi

single

Cuando se define como "single" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detiene cuando suena la siguiente.

multi

Cuando se define como "multi" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas suenan a la vez.

11 Portamento Switch* (selector de portamento)

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

Ajustes: on, off

12 Portamento Time* (tiempo del portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. El efecto del parámetro varía en función del ajuste del parámetro Portamento Time Mode (14). Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo.

Ajustes: 0 – 127

13 Portamento Mode (modo de portamento)

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

Ajustes: fingered (digitado), fulltime (siempre)

fingered

El portamento sólo se aplica cuando se toca un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

fulltime

El portamento se aplica a todas las notas.

14 Portamento Time Mode (modo de tiempo de portamento)

Determina cómo cambia el tono con el tiempo.

Ajustes: rate1, time1, rate2, time2

rate1 (velocidad 1)

El tono cambia a la velocidad especificada.

time1 (tiempo 1)

El tono cambia en el tiempo especificado.

rate2

El tono cambia a la velocidad especificada dentro de una octava.

time2

El tono cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.

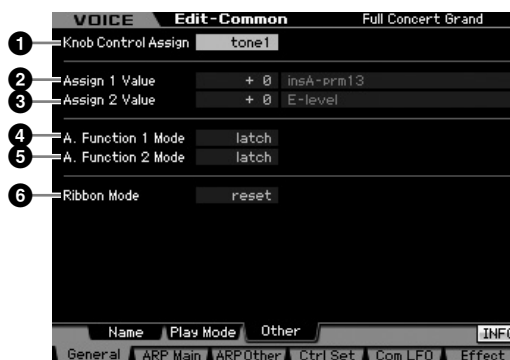
15 Portamento Legato Slope (transición en ligado de portamento)

Cuando Mono/Poly está definido como "mono", la reproducción en ligado puede producir un ataque antinatural según la forma de onda asignada a la voz seleccionada. Para resolver este problema, puede utilizar este parámetro y ajustar el ataque de la voz. Normalmente, este parámetro debe estar definido en un valor bajo para las formas de onda con tiempos de ataque cortos y en un valor alto para las formas de onda con tiempos de ataque largos.

Ajustes: 0 – 7

Otros ajustes: [SF3] Other

Desde esta pantalla puede definir las funciones de control de los potenciómetros y el intervalo de subida y bajada de la rueda de inflexión de tono.



1 Knob Control Assign (asignación de control del potenciómetro)

Determina qué indicador luminoso de TONE 1 (tono 1), TONE 2 y ARP FX (efecto de arpegio) se enciende al seleccionar una voz. Este ajuste se puede memorizar para cada voz.

Ajustes: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value (valor de Assign 1)

3 Assign 2 Value (valor de Assign 2)

Indica el nivel de los potenciómetros "ASSIGN 1" y "ASSIGN 2" en el momento en que se selecciona la voz con el indicador luminoso de TONE 1 encendido. Las funciones asignadas a los potenciómetros se indican a la derecha de los valores respectivos.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 se pueden definir en la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 104).

4 A. Function 1 Mode (modo de función asignable 1)

5 A. Function 2 Mode (modo de función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionan como si fueran de tipo fijo o momentáneo. Cuando está definido como "latch" (fijo), al pulsar el botón el estado del indicador luminoso alterna entre encendido y apagado. Cuando está definido como "momentary" (momentáneo), al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se enciende, y al soltarlo el botón se apaga.

Ajustes: momentary, latch

6 Ribbon Mode (modo del controlador de cinta)

Determina la manera en que responde el controlador de cinta cuando se suelta. Cuando se define como reset (restablecer), al levantar el dedo del controlador de cinta se devuelve automáticamente el valor al centro. Cuando se define como "hold" (mantener), al levantar el dedo del controlador de cinta se mantiene el valor en el último punto de contacto.

Ajustes: hold, reset

Ajustes de arpeggio: [F2] ARP Main (principal de arpeggio)

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpeggio. Tenga en cuenta que los parámetros comprendidos entre Bank (11) y Gate Time Rate Offset (compensación de duración) (16) tienen cinco ajustes que se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5.

Para obtener más información acerca del arpeggio, consulte la página 62.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono KBD aparece en la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede especificar el número o la velocidad de nota pulsando la nota correspondiente en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Switch (selector)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Cuando se accede a una voz cuyo selector común está activado, el botón [ARPEGGIO ON/OFF] del panel se activa automáticamente.

Ajustes: on, off

2 Hold* (retención)

Cuando está activado (“on”), el arpeggio realiza el ciclo automáticamente aunque levante los dedos del teclado.

Ajustes: sync-off (véase más abajo), off, on

sync-off (sincronización desactivada)

Cuando este parámetro está definido como “sync-off”, la reproducción del arpeggio continúa en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla, se activa nuevamente la reproducción del arpeggio comenzando desde el punto del ciclo en el que se reanudó la reproducción.

3 Change Timing* (cambiar sincronización)

Determina la sincronización real a la cual se cambia el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Cuando se define como “realtime” (tiempo real), el tipo de arpeggio se cambia inmediatamente. Cuando se define como “measure” (compás), el tipo de arpeggio se cambia al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

4 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. Permite definir el intervalo de velocidad con el que pulsa la nota para activar la reproducción del arpeggio. También puede crear intervalos de activación graves y agudos por separado

para la reproducción del arpeggio, con un “agujero” de velocidad en el medio, especificando el valor más agudo en primer lugar. Por ejemplo, un límite de velocidad de 93 – 34 le permite interpretar el arpeggio desde dos intervalos de velocidad distintos: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127). Las notas que se interpretan a velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el arpeggio.

Ajustes: 001 – 127

5 Note Limit (límite de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Las notas interpretadas en este intervalo activan el arpeggio. Por ejemplo, un límite de nota de “C5 – C4” (Do5 – Do4) permite activar el arpeggio tocando notas en los dos intervalos de C -2 a C4 (Do -2 – Do4) y de C5 a G8 (Do5 – Sol8); las notas que se tocan entre C4 y C5 (Do4 – Do5) no tienen ningún efecto en el arpeggio.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como “sort” o “thru”, y las notas se interpretarán fuera del ajuste de Note Limit definido aquí.

6 Tempo*

Determina el tempo del arpeggio. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 5 – 300

NOTA Si usa este instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizarlo con ese dispositivo, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 268) del modo Utility (utilidad) como “MIDI” o “auto”. En este caso, el parámetro Tempo indica aquí “MIDI” o “auto” y no se puede cambiar.

7 Key Mode (modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado.

Ajustes: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (en orden)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpreta la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.

thru (hasta el final)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.

direct (directo)

No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; sólo se oirán las notas que se interpreten en el teclado. Cuando se reproduce el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación en el teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría “Ctrl”.

sort+direct

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste “sort”, y también suena la nota pulsada.

thru+direct

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste “thru”, y también suena la nota pulsada.

NOTA Algunos tipos de arpeggio pertenecientes a la categoría “Cntr” pueden no tener eventos de notas (página 65). Cuando se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se define como “sort” o “thru”, no se obtiene ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

8 Velocity Mode (modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

Ajustes: original, thru

original

El arpeggio se interpreta a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.

thru

El arpeggio se toca de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si interpreta las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumenta.

9 Output Octave Shift (cambio de octava de salida)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas.

Ajustes: -10 – +10

10 [SF1] Botones ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

Los seis parámetros comprendidos entre Bank (11) y Gate Time Rate Offset (16) situados en la mitad inferior de la pantalla se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 hasta [SF5] ARP5. Puede definir los parámetros de la mitad inferior de la pantalla para cada uno de los cinco ajustes de Arpeggio pulsando alguno de los botones [SF1] – [SF5]. El icono de corchea que aparece en el menú de fichas indica que el tipo de arpeggio (excepto “off”) está seleccionado en la pantalla correspondiente al botón de la función secundaria.

Ajustes: Botones [SF1] – [SF5] (función secundaria)

11 Bank* (banco)

Determina el banco de arpeggios que contiene el tipo de arpeggio deseado. Seleccione “PRE” si desea seleccionar un tipo de arpeggio predefinido. Seleccione “USER” si desea seleccionar un tipo de arpeggio que haya creado y memorizado.

Ajustes: PRE, USR

NOTA Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo crear un tipo de arpeggio original, consulte la página 66.

12 Category* (categoría)

13 Sub Category* (categoría secundaria)

Puede seleccionar la categoría y la categoría secundaria que incluye el tipo de arpeggio deseado. Este parámetro está disponible cuando se selecciona “PRE” como banco.

Ajustes: Consulte la lista de categorías de arpeggios en la página 62.

NOTA Puede abrir la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar la opción que desee de la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

14 Type* (tipo)

Determina el número de tipo de arpeggio deseado de la categoría especificada. El nombre del tipo de arpeggio seleccionado se muestra a la derecha del número especificado en la pantalla. Consulte la lista de tipos de arpeggio de Data List 2 (documentación en línea que se proporciona aparte). Para más información sobre “Data List 2”, consulte “Cómo utilizar el manual” (página 6).

NOTA Para obtener información detallada sobre cómo usar la lista de tipos de arpeggio, consulte la página 63.

15 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpeggio. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

16 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina el tiempo de entrada (la duración) de las notas del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.



1 Unit Multiply (multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tiempo. Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpeggio diferente del original. Por ejemplo, si define un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tiempo se divide en dos). Por otro lado, si define un valor de 50%, el tiempo de reproducción se dividirá en dos y el tiempo se duplica. El tiempo de reproducción normal es 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

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

2 Quantize Value* (valor de cuantización)

Determina a qué compases se alinearán los datos de las notas de la canción o a qué compases de la canción se aplicará el swing.

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

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

3 Quantize Strength (intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 100%, produce un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value anterior. Si se define como 0%, no produce ninguna cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de notas se lleven a medio camino entre 0% y 100%.

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: 0% – 100%

4 Swing*

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes por encima de 1 retrasan las notas de arpeggio, mientras que los ajustes por debajo de 1 los avanzan. Si se define como 0, se produce un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo que hace que no se produzca ningún swing. El uso sensato de este ajuste le permite crear ritmos de swing y una sensación de trespaso, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -120 – +120

5 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida se desplaza la velocidad de la reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, si se define como 100%, significa que se utilizan las velocidades originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: 0 – 200%

6 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio de su valor original. Si se define como 100%, significa que se utilizan las duraciones originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas del arpeggio, mientras que los superiores a 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo.

Ajustes: 0 – 200%

7 Octave Range (intervalo de octavas)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas. Los ajustes de valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, mientras que los ajustes de valores negativos lo aumentan. Este parámetro se puede cambiar directamente con el potenciómetro.

Ajustes: -3 – +0 – +3

8 Loop (bucle)

Cuando se define como "on", el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Cuando se define como "off", el arpeggio se interpreta sólo una vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

9 Trigger Mode (modo de activación)

Cuando se define como "gate" (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Cuando se define como "toggle" (alternar), al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio, y si se suelta, no afecta a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe estar definido como "gate".

Ajustes: gate, toggle

NOTA Si Trigger Mode se define como "toggle", reemplaza al ajuste "on" de Hold en la pantalla Arpeggio Main (página 101). En otras palabras, aunque el parámetro Hold se define como "on", al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio cuando Trigger Mode está definido como "toggle".

10 Accent Vel Threshold (umbral de velocidad del énfasis)

Algunos tipos de arpeggio incluyen datos de secuencia especiales denominados "frases de énfasis" que sólo se reproducen cuando se reciben velocidades superiores al valor especificado. Este parámetro determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize (cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Vel Threshold anterior. Cuando se define como "off" (desactivado), la frase de énfasis comienza en cuanto se recibe la velocidad. Cuando se define como "on" (activado), la frase de énfasis comienza en el compás especificado para cada tipo de arpeggio después de que se reciba la velocidad.

Ajustes: off, on

12 Random SFX (SFX aleatorio)

Algunos tipos de arpeggio incluyen la función Random SFX que activa el sonido especial, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Este parámetro determina si la función Random SFX está o no está activa.

Ajustes: off, on

13 Random SFX Velocity Offset (compensación de velocidad de SFX aleatorio)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

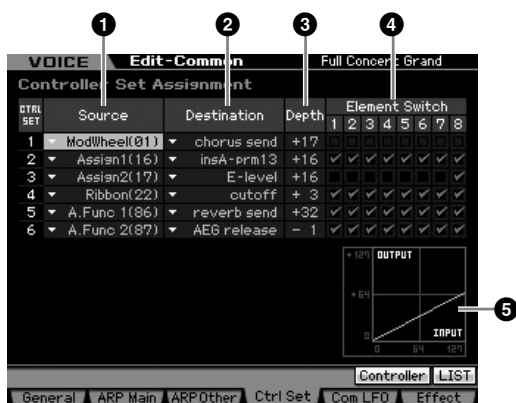
Cuando se define como "on", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad preprogramada. Cuando se define como "off", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad generada cuando se pulsa la nota.

Ajustes: off, on

Ajustes de los controladores: [F4] Ctrl Set (ajuste de los controladores)

Los controladores como los potenciómetros del panel frontal se pueden utilizar para cambiar y ajustar una serie de parámetros de cada voz, en tiempo real o simultáneamente. Por ejemplo, el potenciómetro de pulsación posterior del teclado se puede utilizar para controlar el vibrato y la rueda de modulación se puede utilizar para controlar el brillo tonal.

Los ajustes de las funciones de todos los controladores se denominan “ajuste de los controladores”, y se pueden crear hasta seis ajustes de controladores para cada voz. El controlador recibe el nombre de origen y la función controlada se conoce como el destino. En esta pantalla puede determinar los ajustes de los controladores.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Source* (origen)

Determina el controlador de panel que se debe asignar y utilizar para el ajuste seleccionado. A un controlador se le pueden asignar varias funciones. Puede definir este parámetro manejando el controlador deseado mientras mantiene pulsado el botón [SF5] Controller.

Ajustes:

PitchBend (inflexión del tono)

Indica la rueda de inflexión del tono incorporada.

ModWheel (rueda de modulación)

Indica la rueda de modulación incorporada.

AfterTch (pulsación posterior)

Indica el evento que se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

FootCtrl1 (controlador de pedal 1)

FootCtrl2 (controlador de pedal 2)

Indica el controlador de pedal conectado a cada una de las clavijas FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) 1 y 2 del panel posterior.

FootSw (pedal)

Indica el pedal conectado a la clavija FOOT SWITCH ASSIGNABLE (asignable del interruptor de pedal) del panel posterior.

Ribbon (cinta)

Indica el controlador de cinta incorporado.

Breath (viento)

Indica el controlador externo que envía el número de cambio de control asignado al controlador de viento en el modo Utility (página 264) al MOTIF XS a través de MIDI.

Assign1 (asignación1)

Assign2 (asignación 2)

Indica los potenciómetros que contienen las etiquetas “ASSIGN 1” y “ASSIGN 2” con el indicador luminoso de TONE 1 encendido.

A. Func 1 (función asignable 1)

A. Func 2 (función asignable 2)

Indica los botones ASSIGNABLE FUNCTION [1] y [2] incorporados.

NOTA Puede determinar en qué medida la rueda de inflexión del tono afecta al parámetro Destination (a continuación), definiendo los parámetros Pitch Bend Range Upper (4) y Pitch Bend Range Lower (5) en la pantalla Play Mode (página 98).

2 Destination* (destino)

Determina el parámetro que se controla con el controlador de origen anterior. Puede seleccionar un parámetro para cada controlador de entre 67 parámetros disponibles, como Volume (volumen), Pitch (tono) y LFO depth (profundidad de LFO).

Ajustes: Ajustes: consulte la lista de controles de la lista de datos (folleto “Data List 2”) que se suministra por separado.

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

Ejemplos de ajuste del destino

Para controlar el volumen:	Volume
Para aplicar vibrato a la voz:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Para cambiar el tono:	Element Pitch (coarse tune) *2
Para controlar el brillo de la voz:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Para aplicar un pedal de “wah” a la voz:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

En cuanto a los parámetros *1 – *4, además de los ajustes anteriores se requieren los siguientes.

*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop

*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth* (profundidad)

Determina el grado en que el controlador de origen afecta al parámetro Destination. Con los valores negativos, la operación del controlador se invierte; los ajustes de los controladores máximos producen cambios mínimos en los parámetros.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 Element Switch* (selector de elementos)

Determina si el controlador seleccionado afecta o no a cada elemento individual. Este parámetro se deshabilita cuando el valor Destination (2) descrito anteriormente se define como un parámetro no relacionado con los elementos de voz.

5 Gráfico (sólo una indicación)

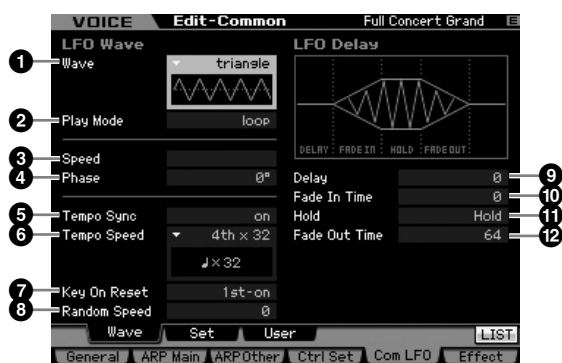
El eje horizontal indica el valor generado mediante el origen (Source) del ajuste seleccionado, mientras que el eje vertical indica el grado en el que el parámetro Destination resulta afectado.

Modulación de la voz: [F5] Com LFO (LFO común)

Determina cómo se produce el efecto de vibrato, trémolo y wah mediante el LFO (oscilador de baja frecuencia). En las pantallas siguientes, puede definir los parámetros básicos de LFO comunes a todos los elementos de la voz.

Ajustes de onda de LFO: [SF1] Wave (onda de LFO común)

Esta pantalla contiene una serie de parámetros de LFO, entre los que se incluyen el tipo de onda de LFO, la velocidad y efectos como el retardo de LFO o la aparición o desaparición gradual.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Wave* (onda)

Selecciona la onda y determina la vibración de la forma de onda del LFO. La ilustración de la onda seleccionada se muestra en la pantalla.

Ajustes: triangle (triángulo), triangle+, saw up (sierra ascendente), saw down (sierra descendente), squ1/4, squ1/3, square (cuadrado), squ2/3, squ3/4, trapezoid (trapezoide), S/H1, S/H2, user (usuario)

user

Puede crear su propia onda del LFO seleccionando este ajuste. La onda del LFO se puede crear en la pantalla Common LFO User (página 105).

2 Play Mode (modo de reproducción)

Determina si el LFO realiza el ciclo repetidamente (loop) o sólo una vez (one shot).

Ajustes: loop, one shot

3 Speed* (velocidad)

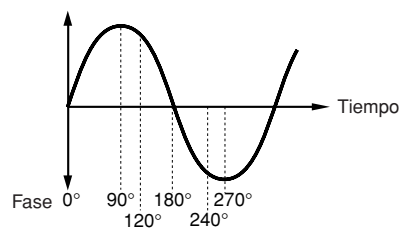
Determina la velocidad de la onda del LFO. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la velocidad.

Ajustes: 0 – 63

4 Phase* (fase)

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

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



5 Tempo Sync (sincronización de tiempo)

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

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

NOTA Cuando este parámetro está definido como "on" y el parámetro de sincronización MIDI en la pantalla MIDI del modo Utility (página 268) está definido como "MIDI", la velocidad del LFO se sincroniza con el reloj externo.

6 Tempo Speed (velocidad de tempo)

Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Tempo Sync anterior está definido en "on". Le permite realizar ajustes de valor de nota detallados que determinan en qué medida las pulsaciones del LFO están sincronizadas con el arpeggio o con el secuenciador.

Ajustes: 16th, 8th/3 (tresillos de corcheas), 16th. (semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 4th/3 (tresillos de negras), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negras), 2th/3 (tresillos de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillos de redondas), 2nd. (blanca con puntillo), 4thx4 (cuatrillos de negras; cuatro negras en cada compás), 4thx5 (cinquillos de negras; cinco negras en cada compás), 4thx6 (seisillos de negras; seis negras en cada compás), 4thx7 (septillos de negras; siete negras en cada compás), 4thx8 (octillos de negras; ocho negras en cada compás), 4thx16 (16 negras en cada compás), 4thx32 (32 negras en cada compás), 4thx64 (64 negras en cada compás)

NOTA El ajuste del tipo de nota anterior se sincroniza con el tempo de la reproducción del arpeggio, canción o patrón.

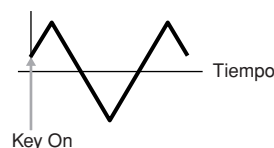
7 Key On Reset (restablecer al pulsar una tecla)

Determina si el LFO se debe o no restablecer cada vez que se pulsa una nota. Se encuentran disponibles los tres ajustes siguientes.

Ajustes: off, each-on, 1st-on

off (desactivado)

El LFO realiza un ciclo libremente sin sincronización de teclas. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.

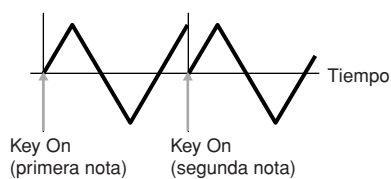


Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

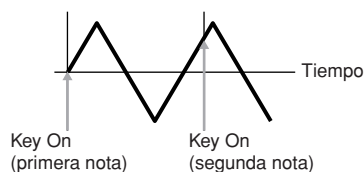
each-on (activación cada vez)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase anterior.



1st-on (activación con primera nota)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase anterior. Si interpreta una segunda nota sin soltar la primera, el LFO sigue su ciclo de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. Es decir, el LFO sólo se restablece si se suelta la primera nota antes de tocarse la segunda.



NOTA La fase inicial viene determinada por el parámetro Phase (4) aunque se muestre como 0 en la ilustración.

8 Random Speed (velocidad aleatoria)

Determina el grado en que la velocidad del LFO cambia aleatoriamente. Si se define como "0" se consigue la velocidad original. Los valores superiores dan lugar a un mayor grado de cambio de velocidad. Este parámetro no se puede definir cuando Tempo Sync (5) está definido como "on".

Ajustes: 0 – 127

9 Delay* (retardo)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en funcionamiento. Los valores más altos producen un tiempo de retardo más largo.

Ajustes: 0 – 127

10 Fade In Time (tiempo de aparición gradual)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en aparecer de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo de retardo. Cuanto mayor sea el valor, más lenta será la aparición gradual. Cuando está definido como "0", no se aplica el efecto de aparición gradual del LFO y se llega al nivel máximo en cuanto termina el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

11 Hold (tiempo de retención)

Determina el tiempo durante el cual se mantiene el LFO en su nivel máximo. Los valores más altos producen un tiempo de retención más largo. Si se define como 127 no se realiza la desaparición gradual.

Ajustes: 0 – 126, hold (retención)

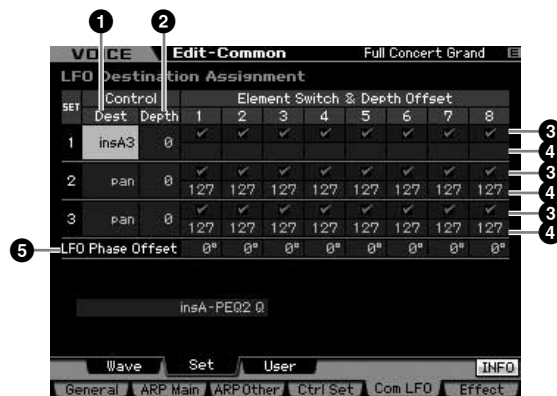
12 Fade Out Time (tiempo de desaparición gradual)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en desaparecer gradualmente el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo de retardo. Los valores más altos producen un fundido de salida más lento.

Ajustes: 0 – 127

Ajustes de efectos LFO: [SF2] Set (ajuste LFO común)

En esta pantalla puede seleccionar el parámetro de destino del LFO (qué aspecto del sonido controla el LFO), los elementos que se verán afectados por el LFO y la profundidad del LFO. Se pueden asignar tres destinos, y para cada destino hay varios parámetros entre los que elegir.



1 Control Dest* (destino de control)

Determina los parámetros que la onda LFO va a controlar (modular).

Ajustes: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (parámetros de efectos)

Cada parámetro del tipo de efecto seleccionado se modula cíclicamente. Cuando se selecciona uno de estos parámetros, el nombre del parámetro correspondiente del tipo de efecto seleccionado se muestra en la parte inferior de la pantalla.

A mod (profundidad de modulación de amplitud)

Efecto de trémolo que se produce al modular cíclicamente el volumen.

P mod (profundidad de modulación de tono)

Efecto de trémolo que se produce al modular cíclicamente el tono.

F mod (profundidad de modulación de filtro)

Efecto de wah que se produce al modular cíclicamente el brillo tonal.

reso (resonancia)

Efecto de wah especial que se produce al modular cíclicamente la resonancia.

pan (efecto panorámico)

Efecto que se produce al modular cíclicamente la posición panorámica estéreo.

LFOspd (velocidad del LFO de elemento)

Cuando se selecciona, la velocidad de Common LFO modula cíclicamente la velocidad de Element LFO.

2 Control Depth* (profundidad de control)

Determina la profundidad de onda LFO.

Ajustes: 0 – 127

3 Element Switch 1 – 8* (selector de elementos)

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

Ajustes: (activo), (inactivo)

4 Depth Offset 1 – 8 (compensación de velocidad 1 – 8)

Determina los valores de compensación del parámetro Control Depth (arriba) de los respectivos elementos. Si el valor de Control Depth resultante es inferior a cero, se

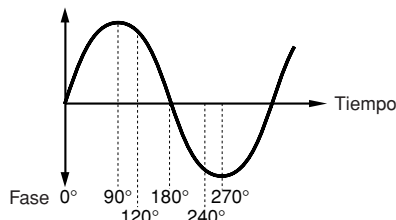
establece en 0, y si es mayor que 127, se establece en 127.

Ajustes: 0 – 127

5 LFO Phase Offset (compensación de fase de LFO)

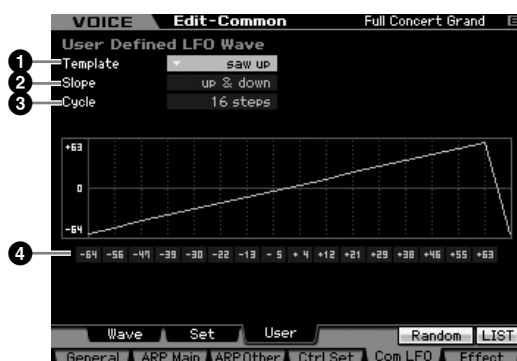
Determina los valores de compensación del parámetro Phase en la pantalla [SF1] Wave de los respectivos elementos.

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



Crear su propio LFO: [SF3] User (usuario de Common LFO)

En esta pantalla puede crear su propia onda LFO original. Puede crear una onda LFO personalizada formada por un máximo de 16 pasos. La onda LFO creada se puede utilizar cuando el parámetro Wave de la pantalla Common LFO Wave está definido como "user".



1 Template (plantilla)

Puede seleccionar una plantilla preprogramada para la onda LFO.

Ajustes: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64 (todos -64)

Los valores de todos los pasos se definen como -64.

all 0 (todos 0)

Los valores de todos los pasos se definen como 0.

all +63 (todos +63)

Los valores de todos los pasos se definen como +63.

saw up (ascendente en forma de sierra)

Crea una onda ascendente en forma de sierra.

saw down (descendente en forma de sierra)

Crea una onda descendente en forma de sierra.

even step (paso par)

Los valores de todos los pasos impares se definen como +63 y los valores de todos los pasos pares se definen como -64.

odd step (paso impar)

Los valores de todos los pasos pares se definen en +63 y los valores de todos los pasos impares se definen en -64.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

NOTA Puede utilizar el botón [SF5] Random para acceder a la onda base de forma aleatoria. Cada vez que pulsa el botón [SF5] Random, aparecen distintas ondas LFO en la pantalla, también de forma aleatoria.

2 Slope (pendiente)

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

Ajustes: off, up, down, up&down

off (desactivado)

No crea ninguna pendiente.

up (hacia arriba)

Crea una pendiente hacia arriba.

down (hacia abajo)

Crea una pendiente hacia abajo.

up&down (hacia arriba y hacia abajo)

Crea una pendiente hacia arriba y luego hacia abajo.

3 Cycle (ciclo)

Determina el número de pasos para crear la onda.

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

4 Level 1 – 16 (nivel 1 – 16)

Determina el nivel de cada paso.

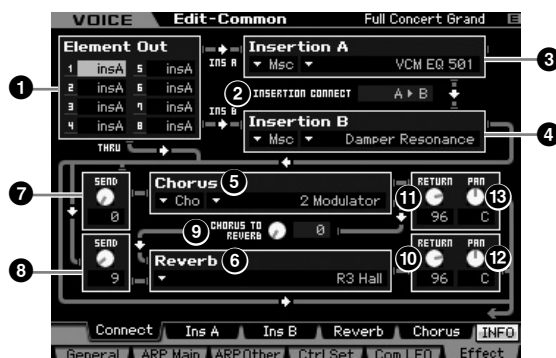
Ajustes: -64 – +63

Ajustes de efectos: [F6] Effect

Determina la conexión de efectos y los valores de otros parámetros de la voz seleccionada. Para obtener más información sobre la estructura en el modo Voice, consulte la página 69.

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect

Esta pantalla proporciona una visión general y un resumen de la distribución de los efectos y un control total sobre ellos efectos.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Element Out 1 – 8* (salida de elemento 1 – 8)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste “thru” le permite omitir los efectos de inserción para el elemento especificado. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido en “ins L”, la señal de cada elemento se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

Ajustes: thru (general), ins A (inserción A), ins B (inserción B)

2 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

En esta pantalla puede definir la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se envía la señal. Para obtener información detallada, consulte la página 69.

Ajustes: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel (en paralelo)

Las señales procesadas con el efecto de inserción A y el bloque B se envían a los bloques Master Effect (efecto principal), Master EQ (ecualizador maestro), Reverb (reverberación) y Chorus (coro).

ins A ► B

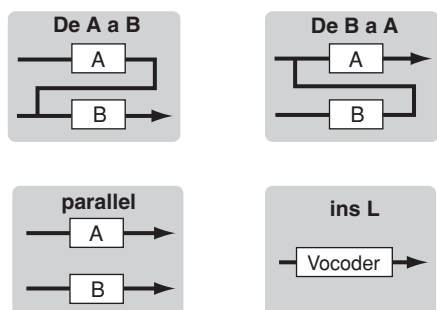
Las señales procesadas con el efecto de inserción A se envían al efecto de inserción B, y las señales procesadas con el efecto de inserción B se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.

ins B ► A

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se envían al efecto de inserción A, y las señales procesadas con el efecto de inserción A se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.

ins L

Los efectos de inserción A y B se unifican y se utilizan como Vocoder. Las señales procesadas con el bloque Vocoder se envían a los bloques Master Effect, Master EQ, Reverb y Chorus.



NOTA Cuando se selecciona “ins L”, “ins L” se muestra en el menú de fichas del botón [SF2] y el menú de fichas del botón [SF3] desaparece.

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo usar el Vocoder, consulte la página 109.

NOTA Cuando se selecciona “ins L”, la señal de audio se envía desde este instrumento en mono.

3 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

4 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

Determina el tipo de efecto para la inserción A y B. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos (todas ellas contienen tipos de efectos similares). En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

5 Chorus (categoría y tipo de coro)*

Sirve para seleccionar un tipo de efecto de coro después de elegir una categoría. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

6 Reverb Type (tipo de reverberación)*

Determina el tipo de efecto de reverberación. No es necesario seleccionar una categoría porque sólo hay una en el efecto de reverberación.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 70.

7 Chorus Send* (transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

8 Reverb Send (transmisión de reverberación)*

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

9 CHORUS TO REVERB (coro a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación que se aplica a la señal procesada con coro.

Ajustes: 0 – 127

10 Reverb Return (retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

11 Chorus Return (retorno de coro)

Determina el nivel de retorno del efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

12 Reverb Pan (efecto panorámico de reverberación)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

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

13 Chorus Pan (efecto panorámico de coro)

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

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

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

En estas pantallas puede definir los parámetros relativos a los efectos cuando el parámetro INSERTION CONNECT (2) está definido como "parallel", "ins A ▶ B" o "ins B ▶ A".



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Category (categoría)

2 Type (tipo)

En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

NOTA La categoría (1) no se muestra en la pantalla Reverb.

3 Preset (predefinidos)

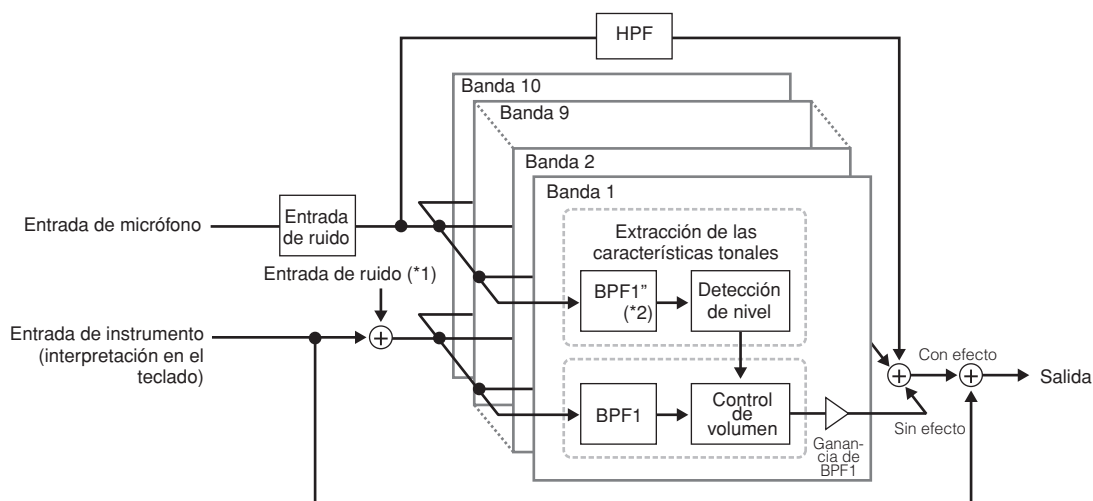
Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite recuperar los ajustes preprogramados de estos parámetros de efectos.

4 Parámetros de efectos

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 73 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos (folleto "Data List") que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins L (inserción grande)

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con Vocoder. A esta pantalla se accede desde el botón [SF2], que está disponible únicamente cuando el parámetro INSERTION CONNECT (2) está definido como "ins L" en la pantalla Connect (página 107). Vocoder es un efecto especial de "voz de robot" que extrae las características del sonido del micrófono y las añade al sonido a través de la interpretación en el teclado. Para crear este efecto de Vocoder, puede tocar el teclado y cantar o hablar por el micrófono al mismo tiempo. Para usar el efecto de Vocoder, conecte un micrófono al conector A/D INPUT (entrada A/D) del panel posterior y siga las instrucciones de la página 111.



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

*2 La frecuencia de corte del BPF1" (filtro pasa banda 1) puede no ser la misma que la del filtro pasa banda 2. Depende del ajuste de Formant Shift y Formant Offset.



1 Type (tipo)

Determina si se va a aplicar el Vocoder o no a la voz actual. Cuando está definido como "Thru", el Vocoder no se aplica a la voz.

Ajustes: Thru (general), Vocoder

2 Vocoder Attack (ataque de Vocoder)

Determina el tiempo de ataque del sonido del Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lento es el ataque.

Ajustes: 1 ms – 200 ms

3 Vocoder Release (liberación de Vocoder)

Determina el tiempo de liberación del sonido del Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lenta es la disminución.

Ajustes: 10 ms – 3000 ms

4 Mic Gate Threshold (umbral de entrada de micrófono)

Determina el nivel de umbral de la entrada de ruido para el sonido del micrófono. Si el ruido interfiere con el efecto de Vocoder, defina este parámetro con un valor relativamente alto para evitar que el ruido produzca sonidos involuntarios e imprevistos.

Ajustes: -72 dB – -30 dB

5 Gate Switch (selector de entrada)

Determina si el sonido del micrófono se envía o no desde el HPF (filtro pasa altos) al soltar las notas. Normalmente se define como "on".

Ajustes: off, on

off: el sonido del micrófono se envía siempre. (Siempre puede oír el sonido del micrófono.)

on: el sonido del micrófono sólo se envía al pulsar la nota.

6 HPF Freq (frecuencia del filtro pasa altos)

Determina la frecuencia de corte del filtro pasa altos para el sonido de entrada del micrófono. Si se establece en un valor bajo, el sonido de entrada se procesa en grado mínimo, es decir, cerca del valor original. Si se establece en valores altos, se resaltan los sonidos sibilantes y consonánticos de alta frecuencia (lo que permite entender mejor las palabras).

Ajustes: thru (general), 500 Hz – 16,0 kHz

7 HPF Output Level (nivel de salida del filtro pasa altos)

Determina el nivel de la salida del sonido del micrófono desde el HPF (filtro pasa altos).

Ajustes: 0 – 127

8 Formant Shift (desplazamiento de formantes)

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

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

9 Formant Offset (compensación de formantes)

Ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para ajustar con precisión el tono del sonido del Vocoder.

Ajustes: -63 – +0 – +63

10 Mic Level (nivel de micrófono)

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

Ajustes: 0 – 127

11 Inst Input Level (nivel de entrada de instrumento)

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

Ajustes: 0 – 127

12 Noise Input Level (nivel de entrada de ruido)

Determina el nivel de ruido que se envía al Vocoder. Se puede utilizar para resaltar los sonidos sibilantes y oclusivos, y enfatizar las características del habla.

Ajustes: 0 – 127

13 Output Level (nivel de salida)

Determina el nivel de salida del Vocoder.

Ajustes: 0 – 127

14 Dry/Wet Balance (balance sin efecto/con efecto)

Determina el balance entre el sonido sin efecto y el sonido con efecto. Cuanto mayor sea el valor de W, más profundo será el efecto.

Ajustes: D63>W – D=W – D<W63

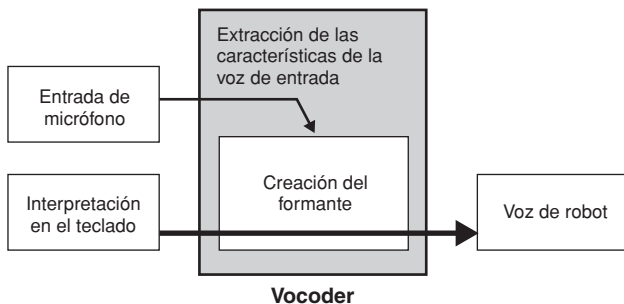
15 BPF1 – 10 Gain (ganancia de filtro pasa banda 1 – 10)

Determina la ganancia de salida de los filtros pasa banda 1 a 10 para la entrada de instrumento (el sonido de la interpretación en el teclado). El filtro pasa banda 1 se corresponde con el formante inferior, mientras que el filtro pasa banda 10 se corresponde con el formante superior.

Ajustes: -18 dB – +18 dB

Estructura del Vocoder

La voz humana consta de sonidos generados por las cuerdas vocales que se filtran al pasar por la garganta, la nariz y la boca. Estas secciones de resonancia tienen características de frecuencia específicas y funcionan de manera eficaz a modo de filtro, creando multitud de formantes (contenido armónico). El efecto Vocoder extrae las características de filtrado de la voz de la entrada del micrófono y vuelve a crear los formantes vocales mediante varios filtros pasa banda. La voz "robótica" semejante a la de una máquina se crea pasando los sonidos con tonos de los instrumentos musicales (como un sintetizador) a través de filtros.



Usar el efecto Vocoder

Después de conectar un micrófono al conector A/D INPUT del panel posterior, siga las instrucciones que se indican a continuación para usar el efecto Vocoder.

1 Defina los parámetros relacionados con el Vocoder.

En el modo Voice Play, pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [F4] y luego pulse el botón [SF1] para abrir la pantalla Output (página 265). Defina el parámetro Output Select (4) en "ins L".

NOTA Cuando utilice el Vocoder en el modo Performance, defina el parámetro Output Select en "ins L" en la pantalla Output (página 266) del modo Performance Edit. Cuando utilice el Vocoder en el modo Song/Pattern, defina el parámetro Output Select en "ins L" en la pantalla Audio In (página 234) del modo Mixing Edit.

2 Establezca la ganancia de entrada del conector A/D INPUT del micrófono.

En el modo Utility, pulse el botón [F2] para acceder a la pantalla Input/Output (página 263) y establezca el parámetro Mic/Line en "mic".

3 En el modo Voice Play, seleccione la voz a la que desee que se aplique el Vocoder.

4 Seleccione el Vocoder como conexión Insertion Effect (efecto de inserción).

En el modo Voice Play, pulse el botón [EDIT] y luego el botón [COMMON EDIT] para seleccionar el modo Voice Common Edit (edición común de voz). Pulse el botón [SF1] para acceder a la pantalla Connect (página 107), defina el parámetro INSERTION CONNECT en "ins L" y establezca el parámetro Insertion L en "Vocoder".

NOTA Cuando INSERTION CONNECT (2) se establezca en "ins L", la señal de audio se enviará desde este instrumento en mono.

5 Defina los parámetros relacionados con el Vocoder si es necesario.

Hable por el micrófono mientras pulsa las notas para generar el sonido de Vocoder semejante a una máquina. Pulse el botón [SF2] para acceder a la pantalla Insertion L y defina los parámetros relacionados mientras escucha el sonido del Vocoder.

6 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 97) y, a continuación, guarde la voz editada.

Parámetros de edición de elementos

[VOICE] → Selección de voz normal → [EDIT] → [1] – [8]

Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Element Edit (edición de elemento).

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

Pantallas de elementos seleccionados o de cuatro elementos

En el modo Element Edit, puede utilizar dos tipos de pantallas. Uno permite editar los parámetros del elemento seleccionado en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro elementos. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Cuando se muestra la pantalla de cuatro elementos, puede alternar entre las pantallas de los elementos 1 a 4 y 5 a 8 mediante los botones del cursor izquierdo y derecho.

Pantalla en la que se muestran los ajustes del elemento actual



Pantalla en la que se muestran los ajustes de cuatro elementos



Este icono indica que puede mostrar la pantalla para otros cuatro elementos.

Ajuste del intervalo de formas de onda y notas del elemento: [F1] Oscillator



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Element Switch* (selector de elementos)

Determina si el elemento seleccionado en ese momento está activado o desactivado. Cuando está definido como "off", el elemento que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

2 XA Control (control de articulación ampliada)

La articulación ampliada (XA, Expanded Articulation) es una característica especial de MOTIF XS que proporciona mayor flexibilidad y realismo en la interpretación (véase el cuadro de la página siguiente). Este parámetro determina cómo funciona la característica XA del elemento. Pruebe a definir este parámetro utilizando los cuatro tipos del modo XA que se describen a continuación. Puede producir el sonido deseado en función de la articulación de la interpretación asignando el mismo grupo de elementos a los elementos con el mismo tipo de modo XA.

Ajustes: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena normalmente cada vez que se pulsa la nota.

legato (ligado)

Cuando se selecciona este valor y se selecciona el modo Mono, se reproduce un elemento alternativo (distinto del que se utiliza cuando el modo XA está definido como "normal") al tocar el teclado en legato (se toca la siguiente nota de una melodía de una sola nota antes de soltar la nota anterior).

key off sound (sonido al soltar las teclas)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cada vez que se suelta la nota.

wave cycle (ciclo de ondas)

Cuando se selecciona este valor para varios elementos, cada uno suena alternativamente de acuerdo con su orden numérico cada vez que se toca una nota. Es decir, al tocar la primera nota suena el elemento 1, al tocar la segunda nota, suena el elemento2 y así sucesivamente.

wave random (onda aleatoria)

Cuando se selecciona este valor para varios elementos, cada uno suena de forma aleatoria cada vez que se pulsa la nota.

all AF off (todos los AF desactivados)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando ambos botones ASSIGNABLE FUNCTION están desactivados.

AF 1 on (AF 1 activado)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando el botón ASSIGNABLE FUNCTION [1] está activado.

AF 2 on (AF 2 activado)

Cuando se selecciona este valor, el elemento suena cuando el botón ASSIGNABLE FUNCTION [2] está activado.

Funciones de articulación ampliada (XA)

La articulación ampliada (XA) es un sistema de generación de tonos complejo de nuevo diseño que permite reproducir de forma más eficaz sonidos realistas y técnicas de interpretación naturales (como el legato y staccato), que se utilizan a menudo en instrumentos acústicos, pero que hoy por hoy son difíciles o imposibles de conseguir en teclados electrónicos. Esta función proporciona también otros modos únicos para los cambios de sonidos aleatorios o alternativos durante la interpretación.

Interpretación realista de un legato

Especifique el elemento o los elementos que deben sonar cuando se interpreta el legato.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "legato".

Sonido auténtico al soltar una nota

Especifique el elemento o elementos que deben sonar al soltar una nota. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, para reproducir el sonido de punteo característico de un clavicémbalo cuando se suelta una nota.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "key off sound".

Diferentes sonidos para cada nota interpretada

Especifique diferentes elementos para que suenen en orden o aleatoriamente.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "wave cycle" o "wave random".

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

Especifique los elementos que deben sonar de acuerdo con el estado activado o desactivado de los botones ASSIGNABLE FUNCTION. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, en una voz de guitarra acústica para cambiar entre la interpretación normal y la interpretación de armónicos agudos.

→ Establezca el parámetro del control XA para los elementos que desee en "all AF off", "AF 1 on" o "AF 2 on".

Nuevos sonidos y nuevos estilos de tocar

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

3 Element Group (grupo de elementos)

Determina el grupo del modo XA para que los elementos del mismo grupo se reproduzcan en orden o aleatoriamente. Asigne el mismo número de grupo a los elementos que tengan el mismo tipo de modo XA.

El ajuste realizado aquí no está disponible cuando los parámetros del modo XA de todos los elementos están establecidos en "normal".

Ajustes: 1 – 8

4 Wave Bank (banco de formas de onda)*

Determina el banco de formas de onda asignado a la forma de onda del elemento, predefinida o del usuario. Se pueden crear formas de onda definidas por el usuario a partir de las muestras grabadas en el modo Sampling (muestreo).

Ajustes: PRE (forma de onda predefinida),USR (forma de onda de usuario)

NOTA Para obtener información detallada acerca de las formas de onda, consulte la descripción del modo Sampling en la página 161.

5 Wave Category* (categoría de onda)

6 Wave Number* (número de onda)

Determina la forma de onda asignada al elemento mediante la selección de la categoría y el número de forma de onda. Para obtener una lista completa de formas de onda en el banco predefinido, consulte la lista de formas de onda en la lista de datos (folleto "Data List") que se proporciona por separado.

7 Key On Delay (Retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo (retardo) entre el momento que se pulsa una nota en el teclado y el punto en el que se reproduce en realidad el sonido. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

8 Delay Tempo Sync (sincronización de tiempo de retardo)

Determina si el parámetro Key On Delay anterior está o no está sincronizado con el tempo del arpeggio o secuenciador (canción o patrón).

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

9 Delay Tempo (tempo de retardo)

Determina el tiempo del parámetro Key On Delay cuando Delay Tempo Sync está activado.

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

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

10 Vel Cross Fade (fundido en varias velocidades)

Determina la disminución gradual del volumen del sonido de un elemento en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera del ajuste de Velocity Limit (10). Si se define como 0, no produce ningún sonido fuera del límite de velocidad. Cuanto mayor sea el valor, más gradual será la disminución de nivel. La aplicación práctica de este parámetro es crear fundidos en distintas velocidades que suenen naturales, en los cuales los distintos elementos (formas de onda) cambien gradualmente en función de la intensidad con que se toque.

Ajustes: 0 – 127

11 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Por ejemplo, de esta manera es posible obtener un sonido de elemento al interpretar suavemente y otro diferente al interpretar intensamente. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo “93 a 34”, el intervalo de velocidad cubierto será “1 a 34” y “93 a 127”.

Ajustes: 1 – 127

12 Note Limit (límite de notas)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada elemento. El elemento seleccionado sólo sonará cuando toque notas que estén dentro de este intervalo. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo “C5 a C4,” (Do5 a Do4), el intervalo de notas cubierto será “C -2 a C4” y “C5 a G8” (“Do -2 a Do4” y “Do5 a Sol8”).

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] INFO y pulsando a continuación la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

13 Ins Effect Output (salida del efecto de inserción)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste “thru” le permite omitir los efectos de inserción de la tecla específica. Este parámetro es el mismo que Element Out 1 – 8 de la pantalla Connect (página 107) en el modo Voice Common Edit. Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido como “Ins L”, la señal de cada elemento se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

Ajustes: thru (general), ins A (inserción A), ins B (inserción B)

Ajustes de tonos: [F2] Pitch

Afinación y escalas de tonos: [SF1] Tune



1 Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +48 semi

2 Fine (afinación precisa)

Determina el tono de cada elemento en centésimas.

Ajustes: -64 cents – +0 cents – +63 cents

3 Pitch Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono del elemento responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el aumento del cambio de tono será mayor cuanto más intensamente toque el teclado, y los valores negativos harán que disminuya. El valor 0 no produce cambios en el tono.

Ajustes: -64 – +0 – +63

4 Fine Scaling Sens (sensibilidad de escala precisa)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al tono en la afinación precisa (definida anteriormente) del elemento seleccionado, con C3 (Do3) como tono básico. Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más graves cambie a más grave y el de las más agudas a más agudo. Los valores negativos tendrán el efecto contrario.

Ajustes: -64 – +0 – +63

5 Random (aleatorio)

Le permite variar de forma aleatoria el tono del elemento para cada nota que toque. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación del tono. Un valor de “0” no produce cambios en el tono.

Ajustes: 0 – 127

6 Pitch Key Follow (seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto Key Follow (el intervalo de tono de notas contiguas), con el tono de Center Key (7) como estándar. A +100% (ajuste normal), la distancia entre las notas contiguas es de un semitono (100 centésimas). A 0%, todas las notas del mismo tono se especifican como Center Key (tecla central). Si los valores son negativos, los ajustes se invierten.

Ajustes: -200% - +0% - +200%

NOTA Este parámetro resulta útil para crear afinaciones alternativas, o para utilizarlo con sonidos que no necesiten espaciarse en semitonos, como los sonidos de percusión con tono en una voz normal.

7 Center Key (tecla central)

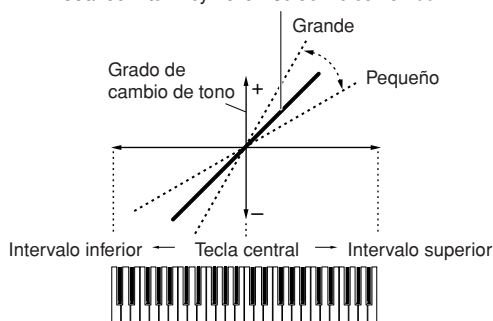
Determina la nota central o tono de Pitch Key Follow. El número de nota que se define aquí es igual que el normal, cualquiera que sea el ajuste de Pitch Key Follow.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

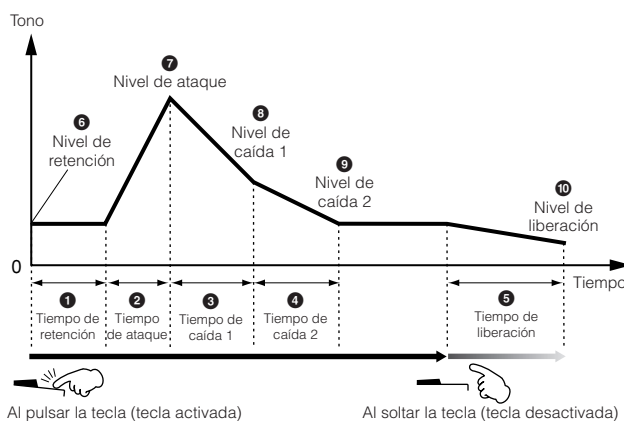
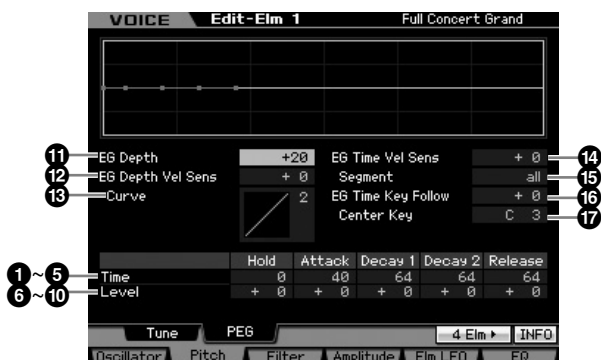
Pitch Key Follow y Center Key

Cuando Pitch Key Follow se define como 100



Ajustes de EG de tono: [SF2] PEG (EG de tono)

En esta pantalla puede definir los parámetros del generador de envolventes (EG, Envelope Generator) de tono. Con el EG de tono puede controlar la transición del tono desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 - 127

1 Hold Time (tiempo de retención)

Determina el tiempo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el instante en que el envolvente empieza a subir.

2 Attack Time (tiempo de ataque)

Determina la velocidad del ataque desde el tono inicial (nivel de retención) hasta el tono normal de la voz una vez concluido el tiempo de retención.

3 Decay 1 Time (tiempo de caída 1)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono normal (nivel de ataque) de la voz hasta el tono especificado como nivel de caída 1.

4 Decay 2 Time (tiempo de caída 2)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono especificado como nivel de caída 1 hasta el tono especificado como nivel de caída 2.

5 Release Time (tiempo de liberación)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde el tono especificado como nivel de caída 2 hasta el tono especificado como nivel de liberación cuando se suelta la nota.

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir el grado de desviación del tono en función del tono estándar especificado en Coarse Tuning y Fine Tuning en la pantalla Tune (página 114) en cada punto envolvente.

Ajustes: -128 - +0 - +127

6 Hold Level (nivel de retención)

Determina el tono inicial en el momento en que se pulsa la nota.

7 Attack Level (nivel de ataque)

Determina el tono normal de la nota pulsada.

8 Decay 1 Level (nivel de caída 1)

Determina el nivel que alcanza el tono del sonido desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

9 Decay 2 Level (nivel de caída 2)

Determina el tono de nivel de sostenido que se mantiene mientras se pulsa una nota.

10 Release Level (nivel de liberación)

Determina el tono final al que se llega después de soltar la nota.

11 EG Depth (profundidad de EG)

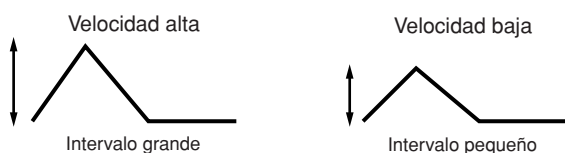
Determina el intervalo a partir del cual cambia el envolvente de tono. Si se define como 0, el tono no cambia. Cuanto más alejado de 0 esté el valor, mayor será el intervalo de tono. Con los valores negativos se invierte el cambio de tono.

Ajustes: -64 - +0 - +63

12 EG Depth Vel Sens (sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

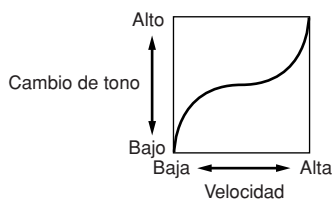
Determina la manera en que el intervalo de tono del elemento responde a la velocidad. Cuando se define como un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de tono y las velocidades bajas lo reducen, como se muestra a continuación. Cuando se define como un valor negativo, las velocidades altas reducen el intervalo de tono y las velocidades bajas lo amplían. Cuando se establece en 0, el envolvente de tono no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



13 EG Depth Vel Curve (curva de velocidad de profundidad de EG)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará el intervalo de tono de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El eje horizontal del gráfico es la velocidad y el eje vertical es el intervalo de tono.



Ajustes: Curve 0 - 4 (curva 0 - 4)

14 EG Time Velocity Sens

(sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición de PEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota. Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de PEG rápida, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de PEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de PEG no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 - +0 - +63



15 EG Time Segment (segmento de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de tono a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (14).

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de retención.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de caída 1 y al tiempo de retención.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída 1/2.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de liberación y al tiempo de retención.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Pitch EG Time.

16 EG Time Key Follow

(seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono del elemento seleccionado. Cuando está definido con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de tono alta, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Cuando está definido con un valor negativo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de tono lenta, mientras que las notas graves producen una velocidad alta. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición del EG de tono no cambia, cualquiera que sea la nota pulsada.

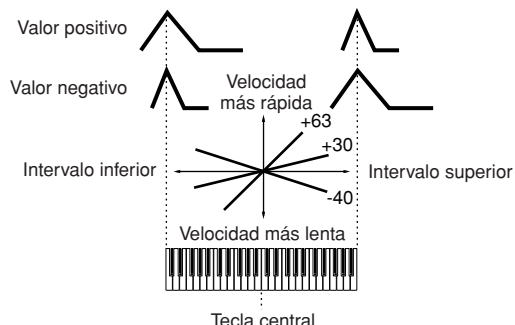
Ajustes: -64 - +0 - +63

17 Center Key (tecla central)

Determina la nota central o tono de EG Time Key Follow (16). Cuando se toca la nota Center Key, PEG se comportará como lo dicten sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

EG Time Key Follow y Center Key



NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Ajustar el brillo mediante el filtro: [F3] Filter

Seleccionar un tipo de filtro: [SF1] Type

En esta pantalla puede seleccionar un tipo de filtro para el elemento actual. Las características tonales de las funciones de voz y filtro varían según el tipo de filtro que se seleccione aquí.



1 Type* (tipo)

Determina el tipo de filtro del elemento actual.

Ajustes: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

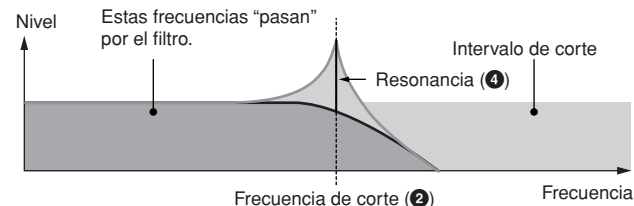
Acerca de los tipos de filtro

LPF (filtro de paso bajo)

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia inferior a la frecuencia de corte. Para dar brillo al sonido, se sube la frecuencia de corte del filtro. Para apagarlo o amortiguarlo, se reduce la frecuencia de corte del filtro. Puede producir un sonido "picudo" diferenciado aumentando la resonancia y elevando así el nivel de señal en el área de la frecuencia de corte. Este tipo de filtro es muy popular y sirve para producir sonidos de sintetizador clásicos.

LPF24D

Filtro de paso bajo de 24 dB/oct dinámico con un sonido digital característico. Comparado con el tipo LPF24A (abajo), este filtro puede producir un efecto de resonancia más pronunciada.



LPF24A

Filtro de paso bajo dinámico digital con características similares al filtro de sintetizador analógico de 4 polos.

LPF18

Filtro de paso bajo de 3 polos y 18 dB/oct.

LPF18s

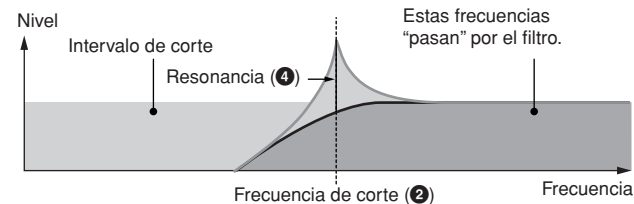
Filtro de paso bajo de 3 polos y 18 dB/oct. Este filtro presenta una pendiente de corte más suave que el tipo LPF18.

HPF (filtro de paso alto)

Tipo de filtro que sólo permite el paso de señales de frecuencia superior a la frecuencia de corte. Puede utilizar la resonancia para añadir más carácter al sonido.

HPF24D

Filtro de paso alto de 24 dB/oct dinámico con un sonido digital característico. Este filtro puede producir un pronunciado efecto de resonancia.



HPF12

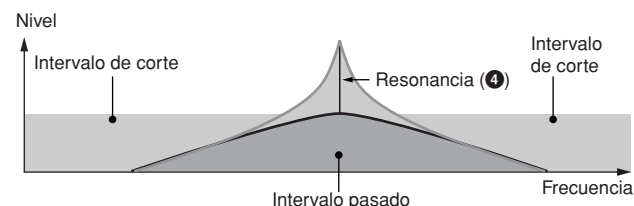
Filtro de paso alto dinámico de 12 dB/oct.

BPF (filtro pasa banda)

Este tipo de filtro es una combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto. Cuando se selecciona este tipo de filtro, puede definir la frecuencia de corte entorno a la cual pasa la señal de audio.

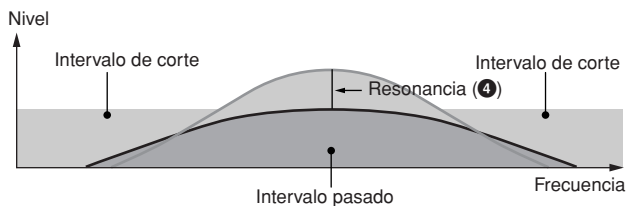
BPF12D

La combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -12 dB/oct con un sonido digital característico.



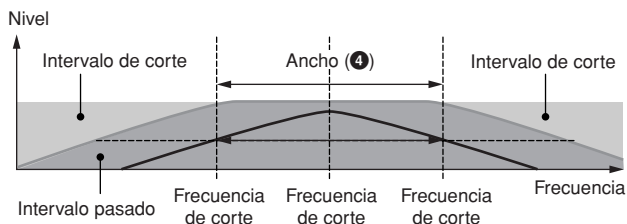
BPF6

La combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -6 dB/oct.



BPFw

Un filtro de paso bajo de 12 dB/oct que combina filtros de paso alto y paso bajo para permitir un ajuste más amplio del ancho de banda.

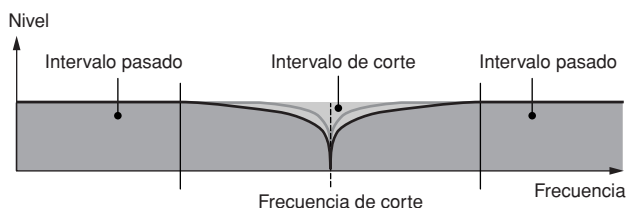


BEF (filtro de eliminación de banda)

Cuando se selecciona este tipo de filtro, puede definir la frecuencia de corte en torno a la cual se silencia o se elimina la señal de audio. El filtro de eliminación de banda tiene el efecto de sonido contrario al del filtro pasa banda.

BEF12

BEF6

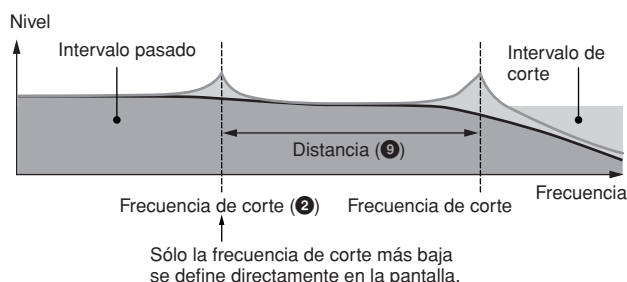


Filtro de tipo doble

Este tipo de filtro es una combinación de dos tipos de filtro iguales. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.

Filtro de paso bajo doble

Dos filtros de paso bajo de 12 dB/oct conectados en paralelo.



Filtro de paso alto doble

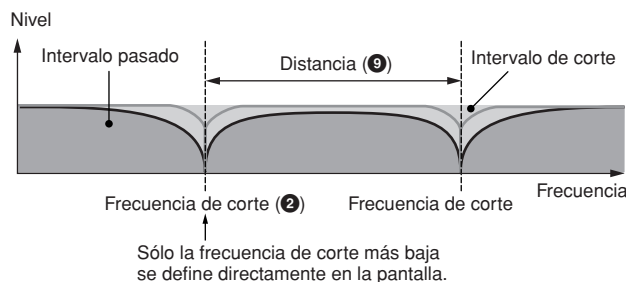
Dos filtros de paso alto de -12 dB/oct conectados en paralelo.

Filtro pasa banda doble

Dos filtros pasa banda de -6 dB/oct conectados en paralelo.

Filtro de eliminación de banda doble

Dos filtros de eliminación de banda de -6 dB/oct conectados en paralelo.



Filtro de tipo combinado

Este tipo de filtro es una combinación de dos tipos de filtro diferentes. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.

LPF12+HPF12

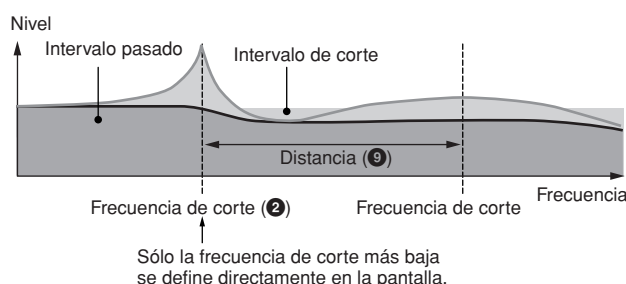
Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -12 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff (10) y HPF Key Follow Sensitivity (11). Sólo se muestra en la pantalla el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF6+HPF6

Combinación de un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo de -6 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff (10) y HPF Key Follow Sensitivity (11). Sólo se muestra en la pantalla el gráfico del filtro de paso bajo.

LPF12+BPF6

Combinación de un filtro de paso bajo y un filtro pasa banda. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.



2 Cutoff* (corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro o la frecuencia central en torno a la cual se aplica el filtro. Las características tonales de la voz y la función de frecuencia de corte varían según el tipo de filtro seleccionado. Defina este parámetro mientras confirma el gráfico de filtro mostrado en la pantalla.

Ajustes: 0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens

(sensibilidad de velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte (2) responde a la velocidad o a la intensidad con la que reproduce las notas. Si se define con un valor positivo, cuanto más intensamente toque el teclado, más alta será la frecuencia de corte. Cuando se define como 0, la frecuencia de corte no cambia, cualquiera que sea la velocidad. Si se define con un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -200% – 0% – +200%

4 Resonance*/ Width (resonancia/ancho)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para definir la resonancia. En el caso de BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda de la frecuencia.

La resonancia se utiliza para definir la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido.

El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro con el BPFw.

Cuando el tipo de filtro está definido como "LPF6" o "thru", este parámetro no está disponible.

Ajustes: 0 - 127

5 Resonance Velocity Sens (sensibilidad de velocidad de resonancia)

Determina el grado en que la resonancia responde a la velocidad o a la intensidad con que interpreta las notas. Con los valores positivos, cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia. El valor 0 no produce cambios en el valor de resonancia. Con los valores negativos, cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Ajustes: -64 - +0 - +63

6 Gain (ganancia)

Determina la ganancia de la señal enviada al filtro. Cuanto más bajo sea el valor, menor será la ganancia. Las características tonales generadas por el filtro varían en función del valor que defina aquí.

Ajustes: 0 - 255

7 Cutoff Key Follow (seguimiento de tecla de corte)

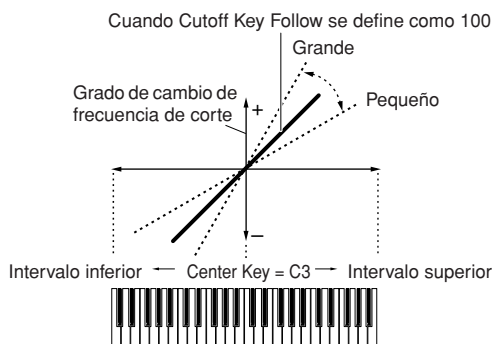
Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte (definida anteriormente) del elemento seleccionado, suponiendo que C3 (Do3) es el tono básico. Si se define con un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200% - 0% - +200%

8 Center Key (tecla central) (sólo una indicación)

Indica que la nota central del parámetro Cutoff Key Follow (7) anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Cutoff Key Follow y Center Key



9 Distance (distancia)

Determina la distancia entre las dos frecuencias de corte, en el caso de tipos de filtro doble (que presentan dos filtros idénticos combinados de forma paralela) y el tipo LPF12 + BPF6. Cuando se selecciona otro tipo de filtro, este parámetro no está disponible.

Ajustes: -128 - +0 - +127

10 HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia central del parámetro Key Follow (abajo) del filtro de paso alto. Este parámetro está disponible al seleccionarse un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

Ajustes: 0 - 255

11 HPF Key Follow (seguimiento de tecla de filtro de paso alto)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte (definida anteriormente) del filtro de paso alto. Si se define con un valor positivo, reducirá la frecuencia de corte de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario. Este parámetro está disponible al seleccionarse un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

Ajustes: -200% - 0% - +200%

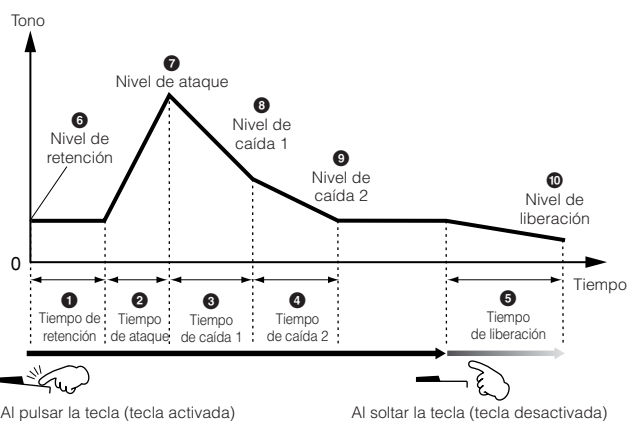
12 Center Key

Indica que la nota central del parámetro High Pass Filter Key Follow (11) anterior es C3. Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Ajustes de EG de filtro: [SF2] FEG (EG de filtro)

Desde esta pantalla puede definir los parámetros del EG de filtro. Con el FEG puede controlar el cambio de tono desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.





Time (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127

1 Hold Time (tiempo de retención)

Determina el tiempo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el instante en que el envolvente empieza a subir.

2 Attack Time (tiempo de ataque)

Determina la velocidad de ataque desde la frecuencia de corte inicial (nivel de retención) hasta el nivel máximo de la voz una vez concluido el tiempo de retención.

3 Decay 1 Time (tiempo de caída 1)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte máxima (nivel de ataque) hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de caída 1.

4 Decay 2 Time (tiempo de caída 2)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia de corte especificada como nivel de caída 1 hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de caída 2.

5 Release Time (tiempo de liberación)

Determina la velocidad a la que el envolvente desciende desde la frecuencia especificada como nivel de caída 2 hasta la frecuencia de corte especificada como nivel de liberación cuando se suelta la nota.

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir en qué medida cambia el filtro en cada punto en función de la frecuencia de corte especificada en la pantalla Filter Type (página 117).

Ajustes: -128 – +0 – +127

6 Hold Level (nivel de retención)

Determina la frecuencia de corte inicial en el momento en que se pulsa la nota.

7 Attack Level (nivel de ataque)

Determina la frecuencia de corte máxima que alcanza el envolvente después de pulsar una nota.

8 Decay 1 Level (nivel de caída 1)

Determina el nivel que alcanza la frecuencia de corte desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

9 Decay 2 Level (nivel de caída 2)

Determina la frecuencia de corte que se mantiene mientras se pulsa una nota.

10 Release Level (nivel de liberación)

Determina la frecuencia de corte final a la que se llega después de soltar la nota.

11 EG Depth (profundidad de EG)

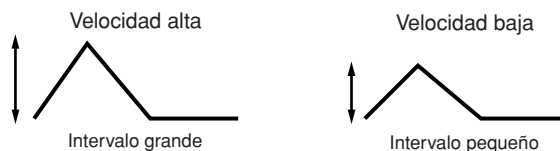
Determina el intervalo a partir del cual cambia el envolvente de la frecuencia de corte. Si se define como 0, la frecuencia de corte no cambiará. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

12 EG Depth Vel Sens (sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

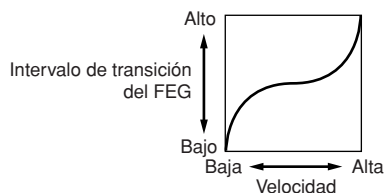
Determina la manera en que el intervalo de la frecuencia de corte responde a la velocidad. Cuando se define en un valor positivo, las velocidades altas amplían el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo reducen, como se muestra a continuación. Cuando se define como un valor negativo, las velocidades altas reducen el intervalo de EG de filtro y las velocidades bajas lo amplían. Cuando está definido como 0, el intervalo de EG de filtro no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de EG)

Las cinco curvas determinan la manera en que el intervalo de transición del FEG cambia de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se interpreten las notas en el teclado. La curva seleccionada se indica mediante el gráfico de la pantalla. El eje horizontal del gráfico es la velocidad y el eje vertical es el intervalo de la frecuencia de corte. Por ejemplo, en la ilustración siguiente se indica que el intervalo intermedio de velocidades (en torno a 64) impide que cambie el intervalo de transición del FEG, y el intervalo superior o inferior de velocidades produce un cambio mayor.



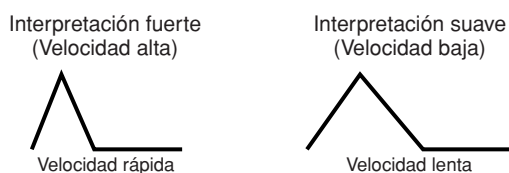
Ajustes: Curve 0 – 4 (curva 0 – 4)

14 EG Time Velocity Sens

(sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del FEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con que se toca la nota. Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición de FEG rápida, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del FEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de tono no cambia, cualquiera que sea la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



15 EG Time Velocity Sens Segment

(segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de filtro a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (14).

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de retención.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de caída 1 y al tiempo de retención.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída 1/2.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque, al tiempo de liberación y al tiempo de retención.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Filter EG Time.

16 EG Time Key Follow

(seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de filtro del elemento seleccionado. Cuando está definido con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de filtro rápida, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del EG de filtro lenta, mientras que las notas graves producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición del EG de filtro no cambia, independientemente de la nota que se pulse.

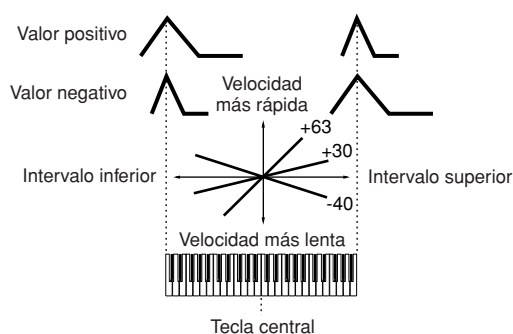
Ajustes: -200% – 0% – +200%

17 Center Key (tecla central)

Determina la nota central o tono de EG Time Key Follow (16). Cuando se toca la nota Center Key, FEG se comporta como lo dictan sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

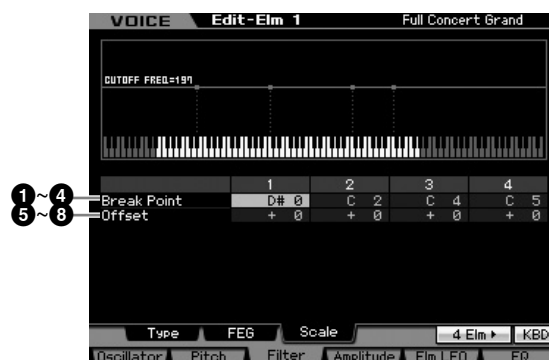
EG Time Key Follow y Center Key



NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Ajustes de la escala de filtro: [SF3] Scale

La escala de filtro controla la frecuencia de corte de filtro en función de las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir todo el teclado en cuatro puntos de interrupción y asignar a cada uno distintos valores de compensación de frecuencia de corte.



1 – 4 Break Point 1 – 4

(punto de interrupción 1 – 4)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir el punto de interrupción directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] INFO y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

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

5 – 8 Offset 1 – 4 (compensación 1 – 4)

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

Ajustes: -128 – +0 – +127

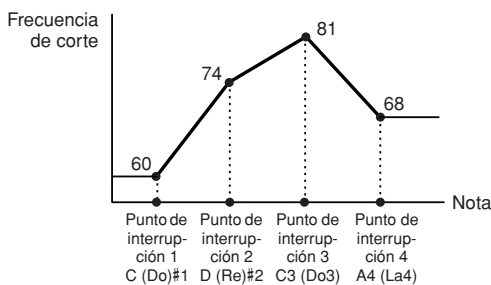
NOTA Independientemente de estos valores, no se pueden sobrepasar los límites de corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).

NOTA Todas las notas que se interpreten por debajo de la nota Break Point 1 se reproducen con el ajuste del nivel de Break Point 1. Asimismo, todas las notas que se interpreten por encima de la nota Break Point 4 se reproducen con el ajuste del nivel de Break Point 4.

Ejemplo de ajuste de escala de filtro

La mejor manera de entender el ajuste de escala de filtro es mediante ejemplos. Con los ajustes que se muestran en el ejemplo siguiente, el valor de frecuencia de corte básica es 64 y los distintos valores de compensación en los ajustes del punto de interrupción seleccionado cambian ese valor básico de la forma correspondiente. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos introducidos en la frecuencia de corte. La frecuencia de corte cambia de forma lineal entre puntos de interrupción sucesivos como se muestra.

	1	2	3	4
Punto de interrupción	C (Do)#1	D (Re)#2	C3 (Do3)	A4 (La4)
Compensación	-4	+10	+17	+4



Ajustes del nivel de salida: [F4] Amplitude

Ajustes del nivel y efecto panorámico: [SF1] Level/Pan



1 Level* (nivel)

Determina el nivel de salida del elemento.

Ajustes: 0 – 127

2 Level Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad de nivel)*

Determina la manera en que el nivel de salida del elemento responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el nivel de salida no cambia. Si se define con un valor negativo, el nivel de salida subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

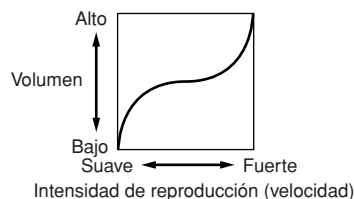
3 Level Velocity Sens Offset (compensación de sensibilidad de velocidad de nivel)

Sube o baja el nivel especificado en Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es 64, se utilizan los valores originales de Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es superior a 64, aumenta el nivel especificado en Level Velocity Sensitivity (2). Si su valor es inferior a 64, se reduce el nivel.

Ajustes: 0 – 127

4 Level Velocity Sens Curve* (curva de sensibilidad de velocidad de nivel)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se interpretan las notas en el teclado. La curva seleccionada se indica mediante el gráfico de la pantalla.



Ajustes: Curve 0 – 4 (curva 0 – 4)

5 Level Key Follow (seguimiento de tecla de nivel)

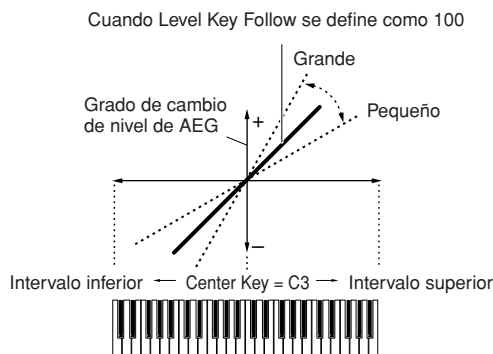
Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan al nivel de amplitud (definido anteriormente) del elemento seleccionado, suponiendo que C3 (Do3) es el tono básico. Si se define con un valor positivo, reducirá el nivel de salida de las notas más graves y la aumentará para las más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario.

Ajustes: -200% – +0% – +200%

6 Center Key (tecla central) (sólo una indicación)

Indica que la nota central del parámetro Level Key Follow (5) anterior es C3 (Do3). Tenga en cuenta que esto sólo sirve para mostrarlo y el valor no se puede cambiar.

Level Key Follow y Center Key



7 Pan* (efecto panorámico)

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

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

8 Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se realiza a la izquierda o a la derecha para cada nota que se pulsa, suponiendo que la posición panorámica está definida en el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 – C – R63

9 Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

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

Ajustes: 0 – 127

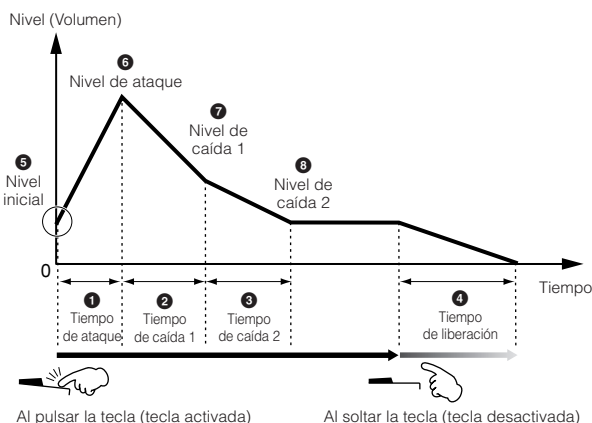
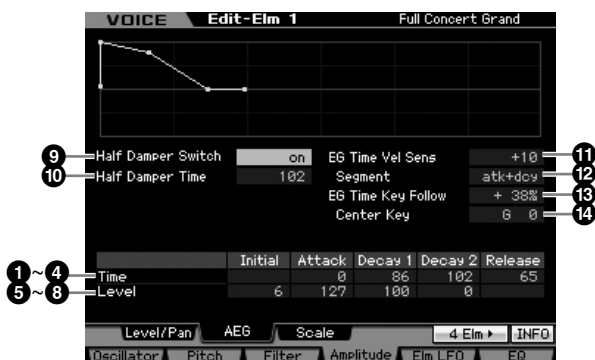
10 Scaling Pan (cambio de escala de efecto panorámico)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la posición Pan (definida anteriormente), izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3 (Do3), el ajuste de Pan (anterior) principal se utiliza como la posición Pan básica. Si se define con un valor positivo, se moverá la posición panorámica a la izquierda para las notas más graves y a la derecha para las notas más agudas. Si se define con un valor negativo, obtendrá el efecto contrario.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes de EG de amplitud: [SF2] AEG (EG de amplitud)

En esta pantalla puede definir los parámetros del EG de amplitud. Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time* (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127

1 Attack Time (tiempo de ataque)

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

2 Decay 1 Time (tiempo de caída 1)

Determina la rapidez con la que el envoltorio desciende desde el nivel de ataque al nivel de caída 1.

3 Decay 2 Time (tiempo de caída 2)

Determina la rapidez con la que el envoltorio desciende desde el nivel de caída 1 al nivel de caída 2 (nivel de sostenido).

4 Release Time (tiempo de liberación)

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

Level (nivel)

Los parámetros de Level permiten definir el grado de transición en cada punto en función del nivel especificado en la pantalla Level/Pan (página 122).

Ajustes: 0 – 127

5 Initial Level (nivel inicial)

Determina el nivel inicial en el momento en que se pulsa la nota.

6 Attack Level (nivel de ataque)

Determina el nivel máximo que alcanza el envoltorio después de pulsar una nota.

7 Decay 1 Level (nivel de caída 1)

Determina el nivel que alcanza el envoltorio desde el nivel de ataque cuando transcurre el tiempo de caída 1.

8 Decay 2 Level (nivel de caída 2)

Determina el nivel que se mantiene mientras se pulsa una nota.

9 Half Damper Switch (selector de medio amortiguador)

Cuando el parámetro Half Damper Switch está definido como “on”, puede producir un efecto de “pedal medio” como en un piano acústico real mediante el controlador de pedal FC3 opcional conectado a la clavija FOOT SWITCH SUSTAIN del panel posterior.

Ajustes: on, off

NOTA Si desea reproducir el efecto de medio amortiguador mediante el controlador FC3 opcional, defina el parámetro Sustain Pedal en “FC3 (half on)” en la pantalla Play (página 259) del modo Utility. Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario cuando el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

10 Half Damper Time (tiempo de medio amortiguador)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla mientras se mantiene pulsado el controlador de pedal FC3 con el parámetro Half Damper Switch (9) definido como "on". Después de soltar la tecla, puede controlar el tiempo de caída del sonido a través de la posición del controlador de pedal, siendo el valor de Half Damper Time del AEG el tiempo máximo de caída y el valor de Release Time del AEG el tiempo mínimo de caída.

Al soltar el pedal, el tiempo de caída tras soltar la tecla es equivalente al tiempo de liberación del AEG.

Puede crear un efecto de piano definiendo el tiempo de liberación en un valor pequeño y el tiempo de medio amortiguador en un valor grande.

Estos ajustes sólo se pueden realizar aquí cuando el parámetro Half Damper Switch (9) está definido como "on" y se utiliza el controlador FC3 opcional conectado al panel posterior.

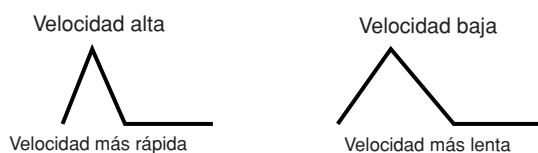
Ajustes: 0 – 127

11 EG Time Velocity Sens (sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del AEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se toca la nota.

Cuando está definido con un valor positivo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del AEG rápida, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad lenta, como se muestra a continuación. Cuando está definido con un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del AEG lenta, mientras que las velocidades bajas producen una velocidad rápida. Cuando está definido como 0, la velocidad de transición de amplitud no cambia, independientemente de la velocidad.

Ajustes: -64 – +0 – +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de EG)

Determina la parte del EG de amplitud a la que afecta el parámetro EG Time Velocity Sensitivity (11).

Ajustes: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (ataque)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque.

atk+dcy (ataque+caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de caída 1.

decay (caída)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de caída.

atk+rls (ataque+liberación)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta al tiempo de ataque y al tiempo de liberación.

all (todos)

El parámetro EG Time Velocity Sensitivity afecta a todos los parámetros de Amplitud EG Time.

13 EG Time Key Follow (seguimiento de tecla de tiempo de EG)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de amplitud del elemento seleccionado. Cuando está definido con un valor positivo, las notas agudas producen una velocidad de transición del EG de amplitud alta, mientras que las notas graves producen una velocidad lenta. Cuando está definido en un valor negativo, las velocidades altas producen una velocidad de transición del EG de amplitud lenta, mientras que las notas graves producen una velocidad rápida. Cuando está definido en 0, la velocidad de transición del EG de amplitud no cambia, independientemente de la nota que se haya pulsado.

Ajustes: -200% – 0% – +200%

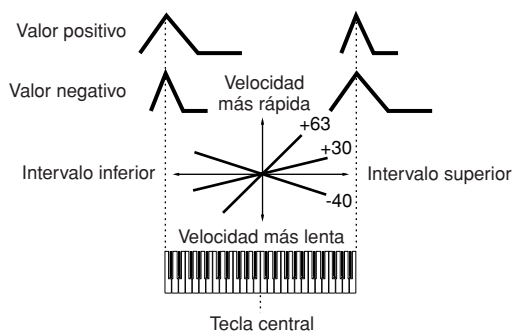
14 Center Key (tecla central)

Determina la nota central de EG Time Key Follow (13). Cuando se toca la nota Center Key, el AEG se comporta como lo dictan sus ajustes reales.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

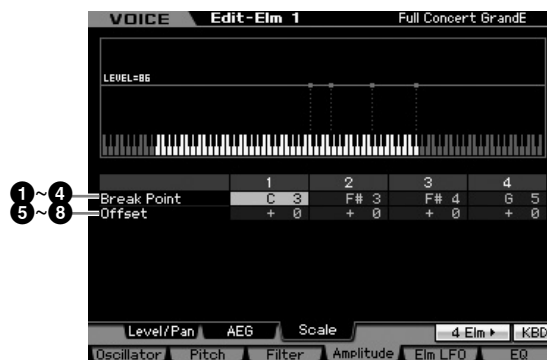
NOTA También puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

EG Time Key Follow y Center Key



Ajustes de escala de amplitud: [SF3] Scale

La escala de amplitud controla el nivel de salida de amplitud en función de las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir todo el teclado en cuatro puntos de interrupción y asignar a cada uno distintos valores de desplazamiento de amplitud.



1 – 4 Break Point 1 – 4 (punto de interrupción 1 – 4)

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

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir el punto de interrupción directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

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

5 – 8 Offset 1 – 4 (compensación 1 – 4)

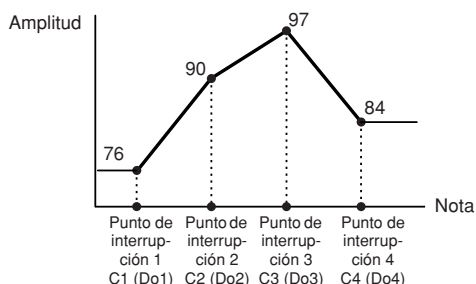
Determina el valor de compensación del nivel en cada punto de interrupción.

Ajustes: -128 – +0 – +127

Ejemplo de ajuste de la escala de amplitud

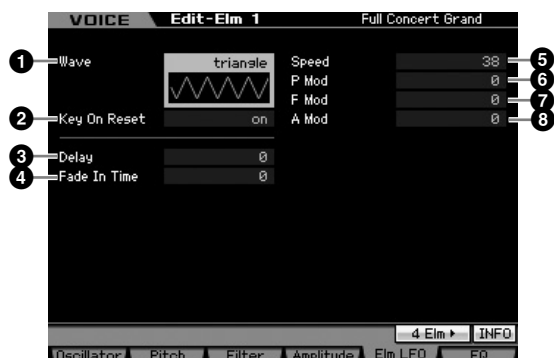
La mejor manera de entender el ajuste de escala de amplitud es mediante ejemplos. Con los ajustes que se muestran en el ejemplo siguiente, el valor de amplitud (volumen) básico del elemento seleccionado es 80, y los distintos valores de compensación en los ajustes del punto de interrupción seleccionado cambian ese valor básico de la forma correspondiente. En el diagrama siguiente se muestran los cambios específicos introducidos en la amplitud. La amplitud cambia de forma lineal entre puntos de interrupción sucesivos como se muestra.

	1	2	3	4
Punto de interrupción	C1 (Do1)	C2 (Do2)	C3 (Do3)	C4 (Do4)
Compensación	-4	+10	+17	+4



Modular la voz: [F5] Elm LFO (LFO de elemento)

Esta pantalla le ofrece un conjunto completo de controles para el LFO de cada elemento individual. El LFO se puede utilizar para crear efectos de vibrato, wah, trémolo y otros efectos especiales aplicándolo a los parámetros de tono, filtro y amplitud.



1 Wave (onda)

Selecciona la onda y determina el modo en que la forma de onda del LFO modula el sonido.

Ajustes: saw (sierra), triangle (triángulo), square (cuadrado)

2 Key On Reset (restablecer al pulsar una tecla)

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

Ajustes: off, on

off (desactivado)

El LFO realiza un ciclo libremente sin sincronización de teclas. Al pulsar una tecla se inicia la onda del LFO en cualquier fase en la que se encuentre en ese momento.

on (activado)

El LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una onda en la fase especificada por el parámetro Phase anterior.

3 Delay (retardo)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en funcionamiento. Los valores más altos producen un tiempo de retardo más largo.

Ajustes: 0 – 127

4 Fade In Time (tiempo de aparición gradual)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en entrar de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo de retardo. Cuanto mayor sea el valor, más lenta será la aparición gradual. Cuando está definido como "0", no se aplica el efecto de aparición gradual del LFO y se llega al nivel máximo en cuanto transcurre el tiempo de retardo.

Ajustes: 0 – 127

5 Speed (velocidad)

Determina la velocidad de la onda del LFO. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la velocidad del LFO.

Ajustes: 0 – 63

6 P Mod (profundidad de modulación de tono)

Determina la cantidad (profundidad) en que la onda LFO varía (modula) el tono del sonido. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

7 F Mod (profundidad de modulación de filtro)

Determina la cantidad (profundidad) en que la onda LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

8 A Mod (profundidad de modulación de amplitud)

Determina la cantidad (profundidad) en que la onda LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0 – 127

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Ajustes del ecualizador (EQ): [F6] EQ

En esta pantalla puede definir los parámetros del EQ para cada elemento.

1 Tipo (tipo)

Determina el tipo de EQ. El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de EQ seleccionado.

Ajustes:

2 Band (2 bandas), PEQ
Véase a continuación.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Aumenta toda la banda del elemento seleccionado en +6 dB, +12 dB y +18 dB, respectivamente.

thru

Si selecciona esta opción, se pasan por alto los ecualizadores y la señal no resulta afectada.

Cuando EQ Type está definido como "2 Band"

Éste es un ecualizador de tipo "shelving" (apilado) que combina bandas de frecuencia alta y baja distintas.



2 Low Frequency (frecuencia baja)

Determina la frecuencia estándar de la banda de EQ inferior.

Ajustes: 50,1 Hz – 2,00 kHz

3 High Frequency (frecuencia alta)

Determina la frecuencia estándar de la banda de EQ superior.

Ajustes: 503,8 Hz – 10,1 kHz

4 Low Gain (ganancia baja)

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (2) aumentarán o disminuirán.

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

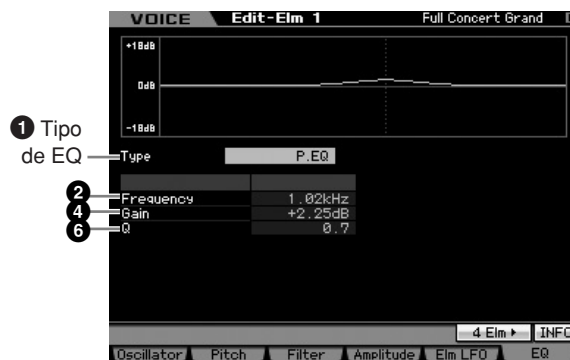
5 High Gain (ganancia alta)

Determina el grado en que las señales por encima de la frecuencia alta (3) aumentarán o disminuirán.

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

Cuando EQ Type está definido como "PEQ"

El EQ paramétrico de la banda individual se utiliza para atenuar o aumentar los niveles (ganancia) de las señales en torno a la frecuencia. Este tipo ofrece 32 ajustes de "Q" diferentes que determinan el ancho de banda de frecuencia del ecualizador.



2 Low Frequency (frecuencia baja)

Determina la frecuencia central.

Ajustes: 139,7 Hz – 12,9 kHz

4 Low Gain (ganancia baja)

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (2) aumentarán o disminuirán.

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

6 Q

Determines el Q (ancho de banda) de la banda. Cuanto menor sea su valor, mayor será el ancho de banda. Cuanto mayor sea su valor, menor será el ancho de banda.

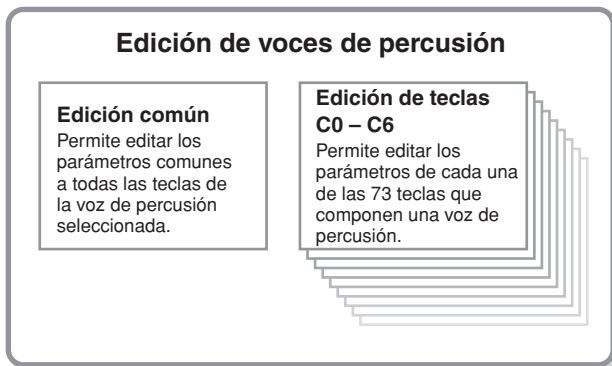
Ajustes: 0,7 – 10,3

Editar voces de percusión

La “edición” hace referencia al proceso de creación de una voz cambiando los parámetros que la componen. Para ello, se puede utilizar Voice Edit (edición de voz), un submodo del modo Voice (voz). En esta sección le mostramos cómo editar una voz de percusión. Para seleccionar el modo Drum Voice Edit (edición de voz de percusión), pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice, seleccione una voz de percusión y, a continuación, pulse el botón [EDIT] (editar).

Common Edit y Key Edit

Cada voz de percusión puede constar de hasta 73 teclas de percusión asignadas a las notas distribuidas por el teclado, de C0 a C6 (Do0 a Do6). Hay dos tipos de pantallas de edición de voces de percusión: las pantallas de Common Edit (edición común) para editar los ajustes comunes a todas las teclas y las pantallas de Key Edit (edición de teclas) para editar cada una de las teclas.



Editar voces de batería

1 Pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice Play (reproducción de voz).

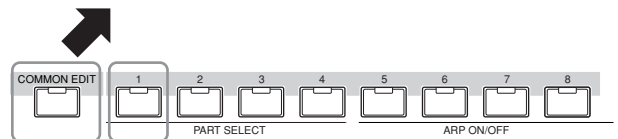
Seleccione la voz de percusión que desee editar.

2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Voice Edit (edición de voz).

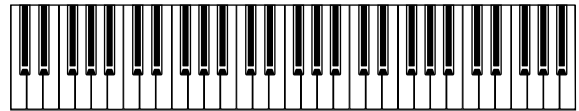
3 Abra la pantalla de edición que desee: Common Edit o Key Edit.

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para acceder a la pantalla Key Edit, pulse el botón numérico [1]. En el modo Drum Key Edit, pulse la tecla a la que desea asignar el instrumento de percusión elegido.

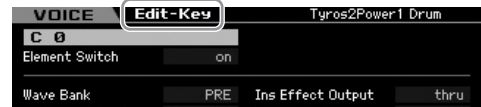
Pantalla Common Edit



Seleccionar una tecla de percusión



Pantalla Key Edit



4 Muestre la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla que desea, observe los elementos del menú de la ficha correspondiente a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cada menú de las fichas de los botones [F1] – [F6] contiene menús secundarios que se corresponden con los botones [SF1] – [SF5] de la parte inferior de la pantalla.

NOTA Si pulsa el botón [SF6], podrá utilizar distintas funciones, como acceder a la pantalla Information (información), introducir caracteres (página 82), usar la función del botón de número (página 81) y seleccionar o mostrar una lista (página 82). La función a la que se accede a través del botón [SF6] varía según el parámetro seleccionado en el que se encuentra el cursor.

5 Mueva el cursor hasta el parámetro deseado.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Repita los pasos 3 a 6 tantas veces como desee.

8 Escriba el nombre que desee para la voz editada.

Utilice la pantalla Name (nombre) (página 98) del modo Voice Common Edit (edición común de voz).

9 Guarde la voz editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para mostrar la ventana Store (página 97) y, a continuación, memorice la voz editada.

ATENCIÓN

La voz editada se perderá cuando seleccione otra voz o apague el instrumento. Para asegurarse de que los datos de la voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

NOTA Si lo desea, almacene las voces editadas y memorizadas en un dispositivo de almacenamiento USB enchufado al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador conectado a la red a la que también esté

conectado MOTIF XS. Tenga en cuenta que los datos de voz editados se memorizan en la memoria de usuario interna (Flash ROM) y se conservan aunque se apague el instrumento. Por tanto, no es necesario guardar los datos en un dispositivo externo, pero aun así es recomendable que almacene o archive todos los datos importantes en un dispositivo externo. Consulte la página 278 para obtener más información.

NOTA Existen también otras funciones útiles en el modo Drum Voice Edit. Para obtener información detallada, consulte la página 97.

Parámetros de Common Edit

[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las teclas de percusión de la voz de percusión seleccionada.

Ajustes generales de la voz seleccionada: [F1] General

NOTA Los parámetros de Common Edit para la voz de percusión son básicamente los mismos que los de la voz normal. Sin embargo, algunos parámetros que tienen el mismo nombre que los de la voz normal no están disponibles para la voz de percusión.

Asignar un nombre a la voz editada: [SF1] Name

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 98.

Ajustes del modo de reproducción como Micro Tuning (microafinación) y Mono/Poly (monofónico/polifónico): [SF2] Play Mode

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 98.

Otros ajustes: [SF3] Other

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 100.

Ajustes de arpeggio: [F2] ARP Main (principal de arpeggio)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 101.

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la "sensación" rítmica de la reproducción del arpeggio.

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 102.

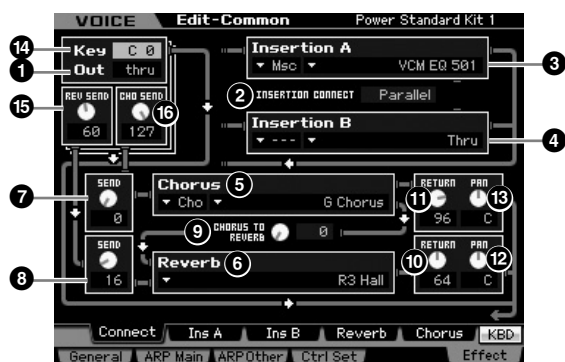
Ajustes de los controladores: [F4] Ctrl Set (ajuste de los controladores)

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 104. Tenga en cuenta que el parámetro Element Switch (selector de elemento) no está disponible en Common Edit de Drum Voice.

Ajustes de efectos: [F6] Effect

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect

Esta pantalla le ofrece un control completo de los efectos. Las funciones de esta pantalla son básicamente las mismas que las de Common Edit en Normal Voice (página 107). La diferencia reside en que el parámetro Insertion Effect Out (salida del efecto de inserción) no se define para cada elemento sino para cada tecla de percusión. Además, hay tres parámetros adicionales (14 – 16).



1 Out (salida del efecto de inserción)

Determina el efecto de inserción (A o B) que se va a utilizar para procesar cada tecla de percusión individual. Se pueden definir parámetros para cada tecla de percusión. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido como "ins L", la señal de cada tecla de percusión se envía a Insertion L independientemente de cómo se configure aquí.

Ajustes: thru (general), insA (inserción A), insB (inserción B)

Los parámetros 2 – 13 son los mismos que los de la pantalla Connect (página 107) en el modo Normal Voice Edit.

14 Key (tecla)

Determina la tecla de percusión que se va a editar. Se pueden definir los parámetros Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) y Key Chorus Send (16) (que corresponden a la salida del efecto de inserción, la transmisión de reverberación de tecla y la transmisión de coros de tecla, respectivamente) para cada tecla de percusión.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

15 REV SEND (transmisión de reverberación de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de reverberación. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Out (1) está definido como "thru".

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando se define el parámetro Insertion Effect Out (1) como "Ins A" o "Ins B," puede determinar el nivel del sonido de la tecla de percusión (salida de Insertion Effect A o B) que se envía al efecto Reverb definiendo el valor del parámetro Insertion Reverb Send indicado solo en este caso.

16 CHO SEND (transmisión de coros de tecla)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de coros. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Out (1) está definido como "thru".

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando se define el parámetro Insertion Effect Out (1) como "Ins A" o "Ins B," puede determinar el nivel del sonido de la tecla de percusión (salida de Insertion Effect A o B) que se envía al efecto Chorus definiendo el valor del parámetro Insertion Chorus Send indicado solo en este caso.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 109.

Parámetros de edición de teclas

[VOICE] → Selección de voz de percusión → [EDIT] → Selección de tecla

Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Key Edit (edición de tecla).

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición de voces y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si es la primera vez que trabaja con la edición de voces, pruebe primero con estos parámetros.

Ajuste del intervalo de ondas y notas de la tecla: [F1] Oscillator

En esta pantalla se puede definir el intervalo de formas de onda y de notas de la tecla seleccionada.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de fichas correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Key* (tecla)

Determina la tecla de percusión que se va a editar. Puede seleccionar el instrumento de percusión que desee pulsando la nota.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

2 Element Switch* (selector de elementos)

Determina si se utiliza o no la tecla seleccionada. Cuando está definido como "off", la tecla que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (inactivo), on (activo)

3 Wave Bank* (banco de formas de onda)

Determina el banco de formas de onda asignado a la tecla de percusión: predefinido o definido por el usuario. Se pueden crear formas de onda definidas por el usuario a partir de las muestras grabadas en el modo Sampling (muestreo).

Ajustes: PRE (forma de onda predefinida), USR (forma de onda de usuario)

NOTA Para obtener información detallada acerca de las formas de onda, consulte la descripción del modo Sampling en la página 161.

4 Wave Category* (categoría de forma de onda)

5 Wave Number* (número de forma de onda)

Determina la forma de onda asignada a la tecla de percusión mediante la selección de la categoría y el número de forma de onda. Para obtener una lista completa de formas de onda en el banco predefinido, consulte la lista de formas de onda en la lista de datos (folleto "Data List") que se proporciona por separado.

6 Assign Mode* (modo de asignación)

Cuando se define como "single" (individual), se impide que se reproduzca dos veces la misma nota. Resulta útil cuando se recibe dos o más veces la misma nota casi simultáneamente, o sin el correspondiente mensaje de desactivar una nota. Para permitir la reproducción de cada nota repetida, cambie la configuración a "multi" (múltiple). En general, es probable que tenga que definir este parámetro en "multi", especialmente para los sonidos de pandereta y platillos que desee oír hasta que dejan de sonar, cuando los reproduzca varias veces consecutivamente. Tenga en cuenta que el ajuste "multi" utiliza la polifonía completa y puede provocar que se corten los sonidos.

Ajustes: single, multi

single

Cuando se define como "single" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, la primera nota se detiene cuando suena la siguiente.

multi

Cuando se define como "multi" y se transmite una reproducción doble de la misma nota al generador de tonos interno, todas las notas suenan a la vez.

7 Receive Note Off

(recepción de notas desactivada)

Determina si la tecla de percusión seleccionada responde o no a mensajes de MIDI Note Off (nota desactivada). Debe estar definido como "on" cuando la tecla de percusión seleccionada tenga un sonido sostenido no decreciente (como un redoble de caja), para que pueda detener el sonido soltando la nota.

Ajustes: off, on

8 Alternate Group* (grupo alternativo)

Determina el grupo alternativo al que se asigna la tecla. En un juego de baterías real, es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo. Para impedir que las teclas se reproduzcan simultáneamente, asígnelas al mismo grupo alternativo. Es posible definir hasta 127 grupos alternativos. También puede seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

Ajustes: off, 1 – 127

9 Ins Effect Output

(salida del efecto de inserción)

Determina el efecto de inserción (A o B) que se va a utilizar para procesar cada tecla de percusión individual. Este parámetro es el mismo que Ins Effect Output en la pantalla Connect (página 107) del modo Voice Common Edit. Al efectuar aquí un ajuste también se cambia automáticamente el ajuste de ese parámetro. Cuando INSERTION CONNECT (2) está definido como "ins L" en la pantalla Connect, se utiliza Insertion L para procesar cada una de las teclas de percusión, aunque se seleccione "ins A" o "ins B".

Ajustes: thru (general), insA (efecto de inserción A), insB (efecto de inserción B)

10 Reverb Send* (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de reverberación. Sólo está disponible cuando Insertion Effect Output (arriba) está definido como "thru". El ajuste que realice aquí se aplicará a los mismos parámetros en la pantalla Connect (página 107) del modo Voice Common Edit.

Ajustes: 0 – 127

11 Chorus Send* (transmisión de coros)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto de coros. Sólo está disponible cuando Insertion Effect Output (arriba) está definido como "thru". El ajuste que realice aquí se aplicará a los mismos parámetros en la pantalla Connect (página 107) del modo Voice Common Edit.

Ajustes: 0 – 127

12 Output Select (selección de salida)

Determina las salidas específicas de la señal de la tecla de percusión individual. Puede asignar el sonido de cada tecla de percusión individual para que se envíe desde una determinada clavija de salida del hardware en el panel posterior. Este parámetro resulta útil cuando se desea aplicar a un determinado instrumento de percusión un efecto externo conectado. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro Insertion Effect Output (9) está definido como "thru".

Ajustes: Consulte la tabla incluida a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono

NOTA Los ajustes de mLAN (m1 – 14) están disponibles únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

13 Coarse* (afinación poco precisa del tono)

Determina el tono de cada tecla de percusión en semitonos.

Ajustes: -48 semi – +0 semi – +48 semi

14 Fine* (afinación precisa del tono)

Determina el tono de cada tecla de percusión en centésimas.

Ajustes: -64 cent – +0 cent – +63 cent

15 Pitch Velocity Sens (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el tono se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el tono no cambia. Si se define con un valor negativo, el tono subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

16 [SF5] PageHold

Normalmente, en el modo Drum Voice Edit, al pulsar una nota del teclado cambia automáticamente la tecla (instrumento) que se está editando. Cuando el botón [SF5] PageHold (mantenimiento de página) está activado, la tecla (instrumento) que se está editando se mantiene aunque se pulse otra nota del teclado. Esto permite editar una determinada tecla mientras se ajusta el balance de nivel entre la tecla que se está editando y otras teclas.

Ajustar el brillo mediante el filtro: [F3] Filter

Cada tecla de percusión tiene su propio filtro independiente de paso bajo y de paso alto. Puede ajustar las características tonales de cada sonido de percusión ajustando la frecuencia de corte y la resonancia.



1 Cutoff* (corte)

Sube o baja la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para ajustar el brillo del tono. Para dar brillo al tono, se sube la frecuencia de corte, y para apagarlo o amortiguarlo, se reduce.

Ajustes: 0 – 255

2 Cutoff Velocity Sens* (sensibilidad de velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte responde a la velocidad o a la intensidad con la que reproduce las notas. Si se define con un valor positivo, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Cuando se define como 0, la frecuencia de corte no cambia, independientemente de la velocidad. Si se define con un valor negativo, la frecuencia de corte subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -200% – +0% – +200%

3 Resonante* (resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte para aportar más carácter al sonido. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

Ajustes: 0 – 127

4 HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)*

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

Ajustes: 0 – 255

Ajustes de amplitud: [F4] Amplitude

En las siguientes pantallas, puede definir distintos parámetros para la tecla de percusión seleccionada, como el volumen, el efecto panorámico y el EG de amplitud.



1 Level* (nivel)

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión.

Ajustes: 0 – 127

2 Velocity Sens* (sensibilidad de velocidad)

Determina la manera en que el nivel de salida de la tecla de percusión responde a la velocidad. Si se define con un valor positivo, el nivel de salida se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Si se define como 0, el nivel de salida no cambia. Si se define con un valor negativo, el nivel de salida subirá más cuanto más suavemente toque el teclado.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Pan* (efecto panorámico)

Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido.

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

4 Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido se realiza a la izquierda o a la derecha para cada nota que se pulsa, suponiendo que la posición panorámica está definida en el centro. Cuanto mayores sean los valores, mayor será el intervalo del efecto panorámico.

Ajustes: L64 – C – R63

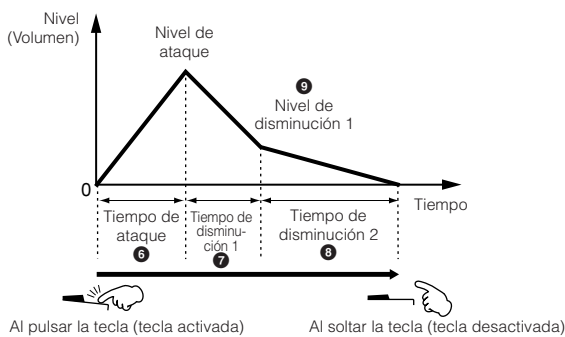
5 Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que se aplica el efecto panorámico al sonido de la tecla de percusión seleccionada de forma aleatoria a la izquierda o a la derecha para cada nota que pulse. El ajuste de Pan (anterior) se utiliza como la posición Center Pan (panorámica en el centro) básica.

Ajustes: 0 – 127

Amplitude EG (EG de amplitud)

Con el AEG puede controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.



Time* (tiempo)

Los parámetros de Time permiten definir el tiempo entre los puntos contiguos de los parámetros de nivel que se indican a continuación. Un valor alto produce un tiempo más prolongado hasta pasar al siguiente nivel.

Ajustes: 0 – 127 (0 – 126, retención del tiempo de disminución 2)

6 Attack Time (tiempo de ataque)

Determina cuánto tiempo tarda el sonido en alcanzar su volumen máximo (nivel de ataque) cuando se pulsa una nota.

7 Decay 1 Time (tiempo de caída 2)

Determina cuánto tiempo tarda el sonido en descender desde el nivel de ataque al nivel de caída 1 después de pulsar una nota.

8 Decay 2 Time (tiempo de caída 2)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye desde el nivel de caída 1 hasta silenciarse después de soltar la nota.

Level* (nivel)

El parámetro Level permite definir el nivel de AEG.

Ajustes: 0 – 127

9 Decay 1 Level (nivel de caída 1)

Determina el nivel que alcanza el nivel del AEG desde el nivel de ataque cuando termina el tiempo de caída 1.

Ajustes del ecualizador (EQ): [F6] EQ

En esta pantalla puede definir los parámetros del EQ para cada tecla de percusión.

Este ajuste es el mismo que el de Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 126.

Voice Job: funciones prácticas

El modo Voice Job (trabajo de voz) dispone de algunas herramientas útiles para organizar e inicializar los datos, que se pueden utilizar para crear voces y archivarlas.

Voice Job: funcionamiento básico

- 1 En el modo Voice (voz), pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Voice Job.**
- 2 Pulse uno de los botones [F1] a [F4] para acceder a la pantalla de trabajo que desee.**
- 3 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.**
Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación).**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.**
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [VOICE] para volver al modo Voice Play (reproducción de voz).**

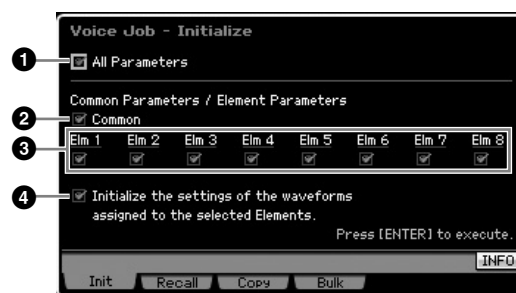
ATENCIÓN

Aunque ejecute el trabajo, si selecciona una voz diferente o apaga el equipo sin memorizar los datos, se borrarán los datos de voz. Para asegurarse de que los datos de la voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

Inicializar la voz: [F1] Init (inicializar)

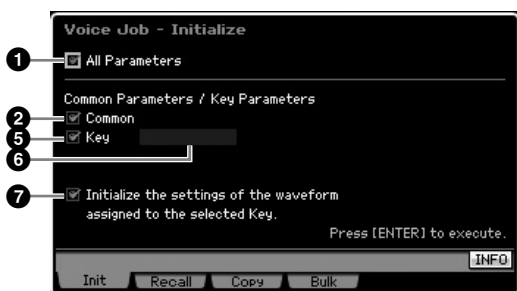
Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de voz con sus ajustes predeterminados. Puede inicializar también de forma selectiva algunos parámetros, como los ajustes Common (comunes), los ajustes de cada tecla de elemento o percusión, etc. Esta función es muy útil cuando se crea una voz completamente nueva desde el principio. Los parámetros disponibles para la inicialización varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum (percusión).

Al seleccionar una voz normal:



- 1 All Parameters (todos los parámetros)**
Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de la voz seleccionada.
- 2 Common Parameters (parámetros comunes)**
Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Common Edit (edición común) de la voz seleccionada.
- 3 Parámetros de elementos 1 – 8**
Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Element Edit (edición de elementos) del elemento seleccionado.
- 4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements (inicializar el ajuste de las formas de onda asignadas a los elementos seleccionados)**
Si marca esta opción, se inicializarán todos los ajustes de forma de onda del elemento seleccionado.

Al seleccionar una voz de percusión:



5 Key Parameters (parámetros de teclas)

Si marca esta opción, se inicializarán todos los parámetros de Key Edit (edición de teclas) de la tecla seleccionada.

6 Drum Key (tecla de percusión)

Determina la tecla de percusión que se va a inicializar.

Ajustes: C0 – C6 (Do0 – Do6)

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key (inicializar el ajuste de la forma de onda asignada a la tecla seleccionada)

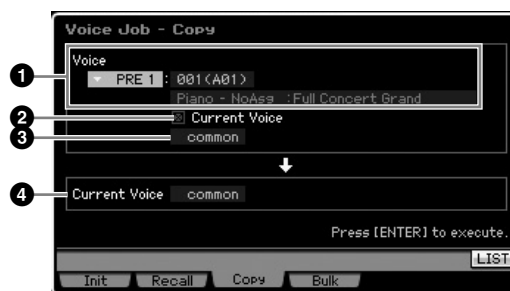
Si marca esta opción, se inicializarán todos los ajustes de forma de onda de la tecla de percusión seleccionada.

Recuperar modificaciones: [F2] Recall

Si está editando una voz, pero no la memoriza antes de cambiar a otra voz, se borrarán todos los cambios que haya realizado. En ese caso, puede utilizar la función Recall para restaurar la voz con las últimas modificaciones intactas.

Copiar otro elemento de voz en el actual: [F3] Copy

En esta ventana puede copiar los ajustes de los parámetros Common y Element/Drum Key de cualquier voz en la voz que esté editando. Esta función resulta útil si crea una voz y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra voz. Si la voz actual (2) está activada, puede copiar los ajustes de parámetros de un elemento en otro elemento de la misma voz.



1 Voz de origen

Determina el banco y el número de voz que se va a copiar. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum. Este parámetro no se puede definir si la voz actual (2) está establecida en "on".

2 Current Voice (voz actual)

Si está activada, la voz actualmente seleccionada (la que está editando) se selecciona como origen. Así pues, puede copiar los ajustes de parámetros de un elemento en otro elemento de la misma voz.

3 Tipo de datos de la voz de origen

Determina el tipo de datos de origen que incluye el número de elemento o la tecla de percusión. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum.

Ajustes: common (común), element 1 – 8 (elemento 1 – 8, voz normal), key C9 – C6 (tecla Do9 – Do6, voz de percusión)

4 Tipo de datos de la voz de destino

Determina el tipo de datos de destino que incluye el número de elemento o la tecla de percusión. Los parámetros disponibles varían en función del tipo de voz actualmente seleccionado: Normal o Drum.

Cuando el tipo de datos de la voz de origen (arriba) se define como "common", este parámetro será fijo: "common".

Ajustes: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

Transmitir la voz a través de MIDI (datos por lotes): [F4] Bulk (datos por lotes)

Esta función le permite enviar los ajustes de parámetros editados de la voz seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para ejecutar la operación Bulk Dump, pulse el botón [ENTER].

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto para MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Para obtener información detallada, consulte la página 268.

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

Tocar en el modo Performance

El modo Performance (interpretación) se usa para seleccionar, tocar y editar la interpretación que se desee. Las interpretaciones pueden estar formadas por hasta cuatro partes (voces), seleccionadas de entre las partes 1 – 4 del generador de tonos interno. El modo Performance Play (reproducción de interpretación) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Performance y donde se selecciona y toca una interpretación. Algunos de los ajustes de las interpretaciones también se pueden editar en este modo. Para acceder a la pantalla Performance Play (reproducción de interpretación) y seleccionar el modo Performance, basta con pulsar el botón [PERFORM].

Seleccionar una interpretación

MOTIF XS contiene 128 interpretaciones en cada uno de los bancos de usuario 1 – 3.

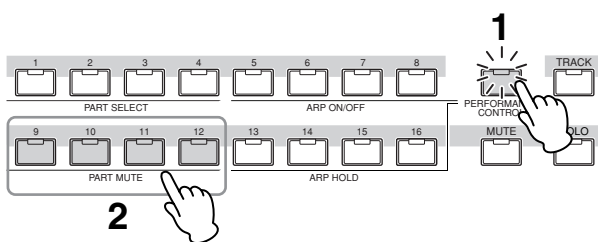
La selección de una interpretación se realiza, fundamentalmente, de la misma manera que la selección de una voz (consulte la página 88). Al igual que en el modo Voice Play (reproducción de voz), en el modo Performance Play también pueden utilizar las funciones Category Search (búsqueda de categoría) (página 24) y Favorite Category (categoría favorita) (página 88). Tenga en cuenta que la función Category del modo Performance no permite usar los botones de banco, de grupo y numéricos.

Activar o desactivar una parte

El modo Performance Play permite activar o desactivar las cuatro partes de la interpretación actual como prefiera. Para ello, pulse el botón [PERFORM] para seleccionar el modo Performance Play.

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Puede activar o desactivar partes individuales con la función Mute (silencio).



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación).

El indicador luminoso de PERFORMANCE CONTROL se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.

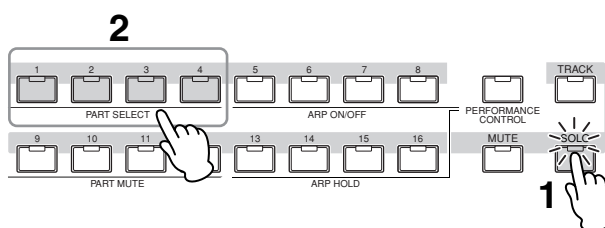
2 Pulse cualquiera de los botones numéricos [9] – [12].

El indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la parte correspondiente se silenciará. Pulse de nuevo el mismo botón para encender el indicador luminoso y desactivar la función Mute en esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

NOTA Las partes también se pueden silenciar con los botones [MUTE] (silencio) y [PART SELECT] (selección de parte). Pulse el botón [MUTE] (el indicador luminoso se enciende) y use los botones numéricos [1] – [4] apropiados para silenciar y anular el silencio de la parte deseada.

Introducir un solo en una parte concreta

La función Solo es la opuesta a Mute y permite introducir un solo de forma instantánea en una parte concreta y silenciar las demás.



1 Pulse el botón [SOLO].

El indicador luminoso de SOLO se enciende, lo que indica que se ha habilitado la función Solo.

2 Pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [4].

El indicador luminoso del botón que ha pulsado parpadeará y sólo sonará la parte correspondiente. Pulse cualquier otro botón numérico para cambiar la parte del solo.

Usar la función Arpeggio

La función Arpeggio permite activar patrones rítmicos, riffs y frases con la voz actual simplemente tocando notas en el teclado. En el modo Performance, cada uno de los cuatro tipos de arpeggios se asigna a cada una de las cuatro partes. Esto significa que los cuatro tipos de arpeggios se pueden reproducir de forma simultánea. Pruebe a seleccionar interpretaciones diferentes y compruebe los diversos tipos de arpeggios.

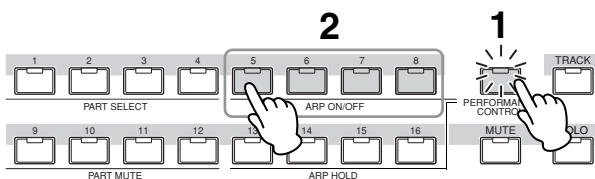
NOTA Para obtener más información acerca del arpeggio, consulte la página 62.

Usar la función Arpeggio en el modo Performance

Dado que las interpretaciones predefinidas ya tienen preasignados sus propios tipos de arpeggio, puede tocar el arpeggio seleccionando la interpretación que prefiera, activando el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (activar o desactivar arpeggio) y pulsando cualquier nota. Las instrucciones para usar los arpeggios son básicamente las mismas que en el modo Voice (voz).

Activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada parte

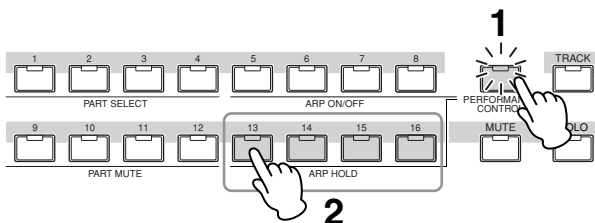
Puede activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada parte de una interpretación según se describe a continuación.



- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].**
El indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] se enciende, lo que indica que la reproducción del arpeggio de cada parte se puede activar o desactivar.
- 2 Al pulsar cada uno de los botones [5] – [8], se activa o desactiva de forma alterna la reproducción de arpeggio de cada parte.**
Si alguna de los indicadores luminosos de [5] – [8] está apagada, la reproducción del arpeggio de la parte correspondiente está silenciada.

Activar o desactivar el parámetro Arpeggio Hold de cada parte

Puede activar o desactivar el parámetro Arpeggio Hold (arpeggio sostenido) (página 154) para cada parte de una interpretación según se describe a continuación. Cuando el parámetro Arpeggio Hold se define como "on", la reproducción del arpeggio continúa aunque la nota se suelte.

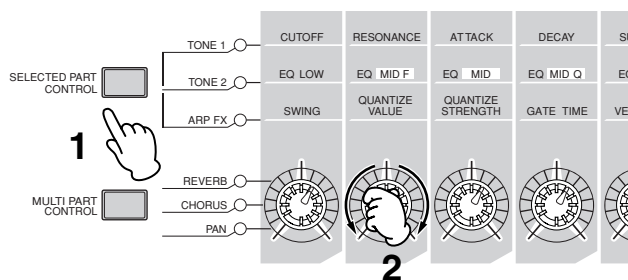


- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].**
El indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] se enciende, lo que indica que el parámetro Arpeggio Hold de cada parte se puede activar o desactivar.
- 2 Al pulsar cada uno de los botones [13] – [16], se activa o desactiva de forma alterna el parámetro Arpeggio Hold de cada parte.**
Si alguna de los indicadores luminosos [13] – [16] está encendido, el parámetro Arpeggio Hold de la parte correspondiente está activado.

NOTA Cuando el parámetro Arpeggio Hold se define como "sync-off" (sin sincronización) en la pantalla Arpeggio Main (principal de arpeggio) (página 154), al pulsar cada uno de los botones [13] – [16] el ajuste de Arpeggio Hold cambia entre "on" y "sync-off".

Usar potenciómetros

Una de las características de rendimiento más eficaces de MOTIF XS es el extenso conjunto de controles en tiempo real, especialmente los potenciómetros y mandos deslizantes de control. Estos elementos permiten ajustar diversos parámetros de la interpretación actual, como la profundidad de los efectos, las características de ataque y liberación, el color tonal, entre otros. Estos controles en tiempo real se pueden usar para cambiar el sonido cuando toca o para editar y personalizar rápidamente la interpretación. A cada potenciómetro se le puede asignar cualquiera de las seis funciones disponibles, seleccionadas alternativamente a través de los botones [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) y [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes).



- 1 Seleccione el ajuste de función que se va a asignar a los potenciómetros.**

Pulse el botón [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL] varias veces para seleccionar el ajuste de función que se va a asignar a los potenciómetros. Cada vez que se pulsa alguno de los botones, el indicador luminoso se enciende alternativamente en orden descendente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (cuando se pulsa [SELECTED PART CONTROL]) o REVERB → CHORUS → PAN (cuando se pulsa [MULTI PART CONTROL]). Las funciones asignadas a los potenciómetros se cambian de acuerdo con el indicador luminoso.

- NOTA** Para comprobar qué funciones tienen asignados los potenciómetros en este momento, muestre la ventana Control Function (controlar función) pulsando los botones [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL].
- NOTA** Al mantener pulsado el botón [SELECTED PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido pasará alternativamente de la actual a TONE 1 (tono 1). Del mismo modo, si se mantiene pulsado el botón [MULTI PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido pasará alternativamente de la actual a REVERB (reverberación).
- NOTA** Un punto rojo en el gráfico del potenciómetro o el mando indica el valor actual con el que están definidos. Mover el potenciómetro o el mando deslizante no tiene ningún efecto en el sonido hasta que se llega a este punto. Una vez que mueva el potenciómetro o el mando deslizante pasado ese punto, el punto rojo desaparecerá y su movimiento afectará al sonido.



2 Cambie el color tonal.

Al mover los potenciómetros se cambian varios aspectos del sonido de la voz en tiempo real, es decir, mientras toca.

Cuando alguno de los indicadores luminosos de TONE 1, TONE 2 o ARP FX (efectos de arpeggio) se enciende, los ocho potenciómetros se usan para controlar las funciones correspondientes según se indica en el panel (lo mismo que en el modo Voice). Para obtener más información, consulte la página 90. Cuando alguno de los indicadores luminosos de REVERB, CHORUS (coro) o PAN (panorámica) se enciende, las funciones siguientes se asignan a los cuatro potenciómetros de la izquierda.

Indicador luminoso encendido	Funciones de los cuatro potenciómetros de la izquierda
REVERB	Ajusta la profundidad de reverberación de las partes 1 – 4
CHORUS	Ajusta la profundidad del coro de las partes 1 – 4
PAN	Ajusta la posición panorámica de las partes 1 – 4

NOTA Si el indicador [E] (Editar) aparece en la parte superior derecha de la pantalla cuando ajusta los potenciómetros, la interpretación actual se puede memorizar (página 142) como una nueva interpretación de usuario.

Cambiar una parte para controlar

Puede cambiar una parte para controlarla con los potenciómetros siguiendo alguna de las instrucciones siguientes.

1 Encienda el indicador luminoso de [PERFORMANCE CONTROL] pulsando el botón [SELECTED PART CONTROL] para acceder a la ventana Control Function.

2 Seleccione la parte que desee pulsando los botones [1] – [4] y [COMMON EDIT] (edición común).

Al pulsar el botón [COMMON EDIT], las operaciones de los potenciómetros se aplicarán a las cuatro partes. Si pulsa uno de los botones [1] – [4], las operaciones de los potenciómetros se aplicarán únicamente a la parte seleccionada. Observe que el control de los potenciómetros de “ASSIGN 1” (asignación 1) y “ASSIGN 2” de “TONE 1” siempre afectará al sonido de todas las partes.

NOTA Tenga en cuenta que la ventana Control Function no se puede mostrar ni siquiera si pulsa el botón [SELECTED PART CONTROL] en la pantalla Performance Play. Si desea cambiar una parte en la pantalla Performance Play, pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL] (el indicador luminoso se enciende) y pulse uno de los botones [1] – [4] y [COMMON EDIT].

Usar los mandos deslizantes

Los cuatro mandos deslizantes de la izquierda ajustan el volumen de cada una de las cuatro partes. Cada uno de los mandos deslizantes de control 1 – 4 se corresponde con la parte con el mismo número. El estado de los mandos deslizantes se muestra en la pantalla.

Pantalla Performance Play

Puede acceder a la pantalla Performance Play pulsando el botón [PERFORM].



1 Banco de interpretaciones

2 Número de interpretación (grupo y número)

Indica el banco y el número de la interpretación seleccionada. Un banco es una ubicación de la memoria que incluye datos de 128 interpretaciones diferentes. Se proporcionan tres bancos (User 1 – 3) (usuario 1 – 3). A cada interpretación de un banco se le asigna un número de interpretación del 001 al 128. Los números 001 a 128 se convierten al formato (que se muestra entre paréntesis) que indica un banco de A a H y un número entre 1 y 16 (correspondiente al banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16]. Los números de interpretación y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de interpretación
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

3 Category (categoría principal <categoría secundaria>)

Indica la categoría de la interpretación seleccionada. “Category”(categoría), que se compone de una categoría principal y una categoría secundaria, es una palabra clave que indica las características del instrumento o el tipo de sonido. Cada interpretación se puede registrar con una categoría principal y su categoría secundaria. El ajuste de Category se puede editar en la pantalla General (página 143) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

4 Nombre de interpretación

Indica el nombre de la interpretación actual.

5 Transmit Ch (canal de transmisión MIDI)

Indica el canal de transmisión MIDI del teclado. Para obtener información acerca de cómo definir el valor, consulte la página 91.

6 Octave (octava)

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

7 Control Function (función de control)

Indica el estado de los potenciómetros y mandos deslizantes de control del panel. Es la misma que la ventana Control Function (página 136).

8 Nombre de voz

Indica los nombres de las voces asignadas a las partes 1 – 4.

9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede mostrarlos pulsando estos botones en cualquier momento de su interpretación al teclado. La asignación de tipos de arpeggios a los botones se puede hacer desde la pantalla Arpeggio (arpeggio) (página 139).

10 [SF6] INFO (Información)

Al pulsar este botón se llama a la ventana Information (información) de la interpretación actual.

11 [F1] Play (reproducción)

Al pulsar este botón se vuelve desde la pantalla anterior a la pantalla Performance Play.

12 [F2] Voice (voz)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 138) que permite seleccionar una voz para cada parte y especificar el intervalo de notas con las que puede tocarse.

13 [F3] EG (generador de envolventes)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 139) que contiene los ajustes básicos del generador de envolventes.

14 [F4] Arpeggio (arpeggio)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla (página 139) que permite definir los parámetros relacionados con los arpeggios.

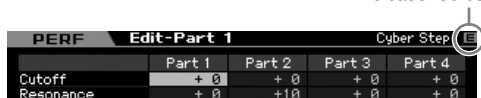
15 [F6] Effect (efecto)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla de configuración Effect (página 149) del modo Performance Common Edit.

El indicador [E]

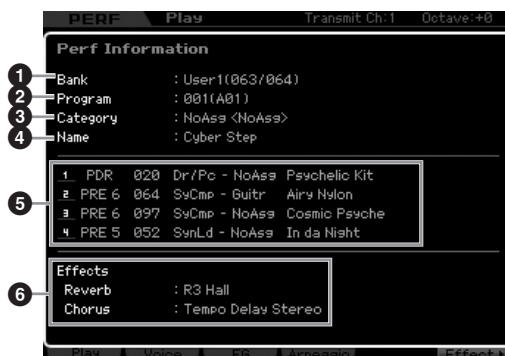
Cuando se cambia el valor de un parámetro en los modos Performance Play o Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que la interpretación actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado de la edición actual, siga las instrucciones de página 142.

Indicador de edición



Información de la interpretación: [SF6] INFO (información)

Esta pantalla muestra información de la interpretación actual. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Bank (banco)

Indica el banco del programa de la interpretación seleccionada. Los valores entre paréntesis indican el byte más significativo y el byte menos significativo de la selección de banco que se pueden usar para seleccionar la voz actual a través de MIDI.

2 Program (número de interpretación)

A cada interpretación dentro de un banco se le asigna un número entre 001 y 128. Los valores entre paréntesis indican el grupo y el número.

3 Category (categoría)

Indica la categoría de la interpretación seleccionada.

4 Name (nombre)

Indica el nombre de la interpretación actual.

5 Parte 1 – 4

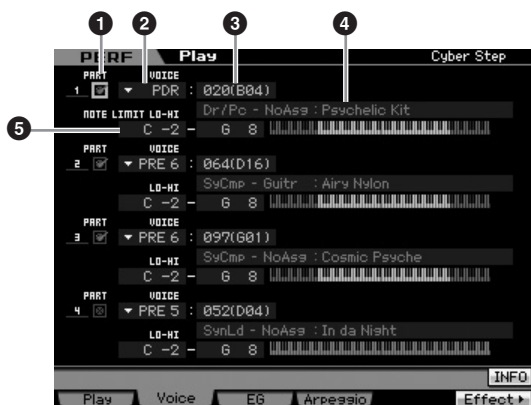
Indica el banco, el número, la categoría principal 1 y 2, y el nombre de la voz que tiene asignada cada parte.

6 Effects (efectos)

Indica los ajustes de reverberación y coro de la interpretación seleccionada.

Parámetros de la voz asignados a cada parte: [F2] Voice (voz)

Esta pantalla permite especificar la voz y su intervalo de notas de cada parte. Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla Voice (voz) (página 151) de Part Edit.



1 PartSw (selector de parte)

Determina si la parte se va a utilizar (“on”) o no (“off”).

2 Banco de voces

3 Número de voz

4 Nombre de voz

Determina el banco de voces y el número de cada parte. Los dos nombres de categoría de la voz seleccionada se muestran en la columna Nombre de voz.

5 NOTE LIMIT LO-HI (límite de notas agudas y graves)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas de la parte. También puede crear un intervalo inferior y superior para la voz, con un “agujero” en el intervalo de notas en el medio, especificando la nota más aguda en primer lugar. Por ejemplo, definir el límite de notas “C5 – C4” (Do5 – Do4”) le permite interpretar la voz desde dos intervalos independientes: de C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y de C5 a G8 (Do5 a Sol8). Las notas interpretadas entre C4 y C5 no interpretan la voz seleccionada.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la tecla directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Para obtener más información, consulte la página 82.

Cambiar las características tonales: [F3] EG (generador de envolventes)

Esta pantalla permite definir el generador de envolventes (EG, Envelope Generator) y el filtro. Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla EG (página 157) de Part Edit como compensación.



1 AEG (EG de amplitud)

Determina la transición del volumen desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el instante en que se suelta. El AEG consta de cuatro parámetros: Attack time (tiempo de ataque), Decay time (tiempo de caída), Sustain level (nivel de sostenido) y Release time (tiempo de liberación). Para obtener más información, consulte la página 94.

Ajustes: -64 – +0 – +63

2 FEG (EG de filtro)

Determina la transición del brillo tonal desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el instante en que se suelta. El FEG consta de cuatro parámetros: Attack time, Decay time, Release time y Depth (profundidad). Para obtener más información, consulte la página 94.

Ajustes: -64 – +0 – +63

3 Filter (filtro)

Puede producir un sonido relativamente brillante o más oscuro reduciendo o mejorando los tonos armónicos. Hay dos parámetros: Cutoff (frecuencia de corte) y Reso (resonancia). Para obtener más información, consulte la página 94.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes de arpeggio: [F4] Arpeggio (arpeggio)

Esta pantalla determina los ajustes básicos del arpeggio. Hay dos tipos de parámetros. Parámetros comunes (Common Switch, Tempo y Sync Quantize Value en la parte superior de la pantalla) y parámetros de parte (otros). Al igual que los parámetros de parte, se pueden asignar cinco tipos diferentes de arpeggios a cada una de las cuatro partes que se pueden seleccionar con los botones [SF1] – [SF5]. Pulse el botón [SF1] – [SF5] apropiado para mostrar la combinación de arpeggio y parte que desee. Los ajustes relacionados con los arpeggios en la pantalla se asignan automáticamente a los botones [SF1] – [SF5] correspondientes. Los ajustes realizados aquí se aplicarán a los mismos parámetros de la pantalla General Other (otros ajustes generales) (página 145) del modo Common Edit (edición común), la pantalla Arpeggio Main (página 154) y la pantalla Arpeggio Other (otros ajustes de arpeggio) (página 156) del modo Part Edit (edición de parte).



1 Common Switch (selector común)

Determina si el efecto de arpeggio está activado o desactivado. Al mostrar la interpretación para la que este parámetro está activado, el botón [ARPEGGIO ON/OFF] (arpeggio activado o desactivado) del panel se activará automáticamente.

Ajustes: on, off

2 Tempo

Determina el tempo del arpeggio. Para obtener información detallada, consulte la pantalla Arpeggio Main (página 154) del modo Part Edit.

3 Sync Quantize Value (valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de una cierta parte. Cuando se define como "off", el siguiente arpeggio se inicia en cuanto se activa. Observe que el número que se muestra a la derecha de cada valor indica la resolución de los relojes.

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

4 SW (selector)

Determina si el arpeggio de cada parte está activado o desactivado.

NOTA Cuando el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación) se pulsa hasta que su indicador luminoso se enciende, los botones numéricos [5] – [8] se pueden usar para activar o desactivar la reproducción de arpeggios de las partes 1 – 4.

5 HOLD (sostenido)

Es el mismo que en la pantalla Arpeggio Main (página 154) del modo Part Edit.

6 Banco de voces, número de voz y nombre de voz (sólo una indicación)

Indica el banco, el número y el nombre de la voz que tiene asignada cada parte. Puede definirlos en la pantalla [F2] Voice (voz). Al definir Voice with ARP (voz con ARP) (7) en "on" en la pantalla Arpeggio Main del modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación) se selecciona automáticamente la voz correspondiente al tipo de arpeggio seleccionado en este momento.

7 BANK (banco)

8 CATEGORY (categoría)

9 SUB CATEGORY (categoría secundaria)

10 TYPE (tipo)

Son los mismos que en la pantalla Arpeggio Main (página 154) del modo Part Edit.

Grabar una interpretación al teclado en el modo Performance

[PERFORM] → [●] (Grabar)

Puede grabar su interpretación al teclado en el modo Performance (interpretación) en una canción o patrón. Las operaciones de los potenciómetros (con la excepción de algunos parámetros descritos en la página 61), las operaciones de los controladores y la reproducción de los arpeggios, así como su interpretación al teclado en el modo Performance se pueden grabar en la pista especificada en forma de eventos MIDI.

⚠ ATENCIÓN

La grabación de una interpretación sobrescribe todas las pistas de la sección de la canción o el patrón de destino. Compruebe si la sección

de la canción o el patrón de destino contiene datos antes de comenzar la grabación. Puede comprobar si una pista contiene datos en la línea de estado de la línea, en la pantalla. Seleccione una sección de una canción o patrón que no contenga datos como destino o almacene todos los datos de la canción o el patrón en un dispositivo de almacenamiento de memoria USB antes de grabar.

Procedimiento de grabación de una interpretación

Consulte la página 31 de la Guía rápida.



1 Sequencer Mode

Determina en qué destino (canción o patrón) se grabará la interpretación que está tocando.

Ajustes: pattern (patrón), song (canción)

2 Número de patrón (Número de canción)

Determina el número de patrón o canción destino de la grabación. El nombre del patrón o la canción seleccionados se indica a la derecha del número.

3 Section (sección)

Determina la sección destino de la grabación cuando Sequencer Mode se define como "pattern". Tenga en cuenta que los datos grabados en la sección de destino seleccionada se sobrescribirán y se borrarán en cuanto comience la grabación.

4 Section Length (longitud de sección)

Especifica la longitud de la sección cuando Sequencer Mode se define como "pattern".

Ajustes: 001 – 256

5 Signatura del tiempo (contador)

Determina la signatura de tiempo.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina el tempo de la grabación. Mientras se graba, el arpeggio se reproduce con el tempo definido aquí.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA Cuando MIDI Sync (sincronización MIDI) (página 268) se define como "MIDI" o "auto", "MIDI" o "auto" se muestra aquí y el tempo no puede definirse.

NOTA Cuando Sequencer Mode (1) se define como "pattern", el ajuste de Tempo definido aquí se grabará en el patrón. Incluso si el patrón de destino contiene datos ya grabados, el valor de Tempo se reemplazará con el recién grabado. Cuando Sequencer Mode (1) se define como "song", el ajuste de Tempo definido aquí se grabará en la pista Tempo de la canción de destino si la pista no contiene datos.

7 Key On Start Switch (selector de inicio al pulsar una tecla)

Cuando está activado, la grabación comienza inmediatamente al pulsar cualquier nota del teclado.

Ajustes:  on (activado),  off (desactivado)

8 Copy Performance Parameters (copiar parámetros de interpretación)

Determina si el ajuste del parámetro Performance (interpretación) se copia en el mezclado de la canción o el patrón de destino.

Ajustes: on, off

9 Measure (compás) (sólo una indicación)

Indica la posición actual de la grabación con el compás y el tiempo.

10 Estado de la pista (sólo una indicación)

Indica si cada pista de la sección de la canción o patrón seleccionados contiene datos de secuencia o no.

11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

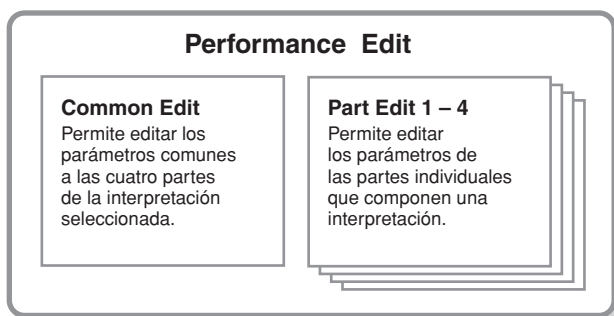
Los tipos de arpeggios se asignan a los botones de las funciones secundarias con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede mostrarlos pulsando estos botones en cualquier momento de la grabación. El tipo de arpeggio se puede establecer en la pantalla Arpeggio (arpeggio) (página 139).

Editar una interpretación

El modo Performance Edit (edición de interpretación) le permite crear sus propias interpretaciones originales, con hasta cuatro partes (voces) diferentes, editando los diversos parámetros. Para seleccionar el modo Performance Edit, pulse el botón [PERFORM] (interpretación) para seleccionar el modo Performance y luego pulse el botón [EDIT] (editar).

Common Edit y Part Edit

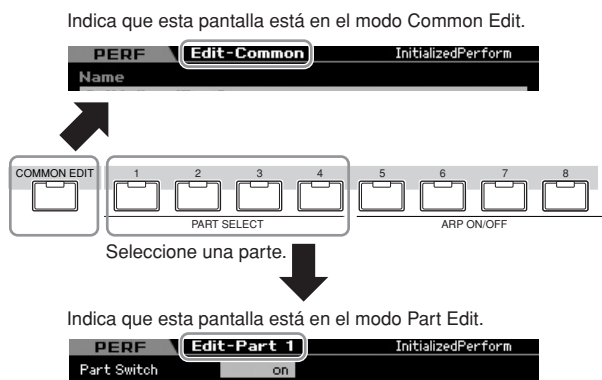
Cada interpretación puede contener hasta cuatro partes. Hay dos tipos de pantallas Performance Edit: la correspondiente a la edición común que se usa para editar los ajustes comunes a las cuatro partes y la que se usa para editar partes individuales.



Procedimiento de edición de una interpretación

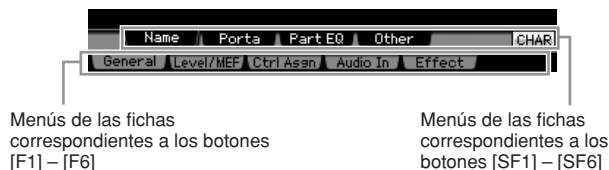
- 1 Pulse el botón [PERFORM] para seleccionar el modo Performance Play (reproducción de interpretación) y seleccione la interpretación que vaya a editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Performance Edit.
- 3 Muestre la pantalla Edit que desee, Common Edit (edición común) o Part Edit (edición de parte).

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para acceder a la pantalla Part Edit, pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [4]. En el modo Part Edit puede seleccionar la parte que desee con los botones numéricos [1] – [4].



4 Muestre la pantalla que desee.

Para buscar la pantalla que desea, observe los elementos del menú de la ficha correspondiente a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]. Cada menú de las fichas de los botones [F1] – [F6] contiene menús secundarios que se corresponden con los botones [SF1] – [SF5] de la parte inferior de la pantalla.



Menús de las fichas correspondientes a los botones [F1] – [F6]

Menús de las fichas correspondientes a los botones [SF1] – [SF6]

5 Mueva el cursor hasta el parámetro que desee.

6 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

7 Si lo desea, repita los pasos 3 a 6.

8 Especifique el nombre que desee para la interpretación editada.

Use la pantalla Name (nombre) (página 143) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

9 Memorice la interpretación editada.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Store (página 142) y memorice la interpretación editada.

⚠ ATENCIÓN

La interpretación editada se perderá al seleccionar otra o al apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos de la interpretación en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de seleccionar una interpretación diferente o apagar el instrumento.

NOTA Si lo desea, almacene las interpretaciones editadas y memorizadas en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador de la red al que también esté conectado MOTIF XS. Tenga en cuenta que los datos de la interpretación editada se almacenan en la memoria de usuario interna (Flash ROM) y permanecen incluso cuando se apaga el instrumento. Por tanto, no es necesario guardar los datos en un dispositivo externo, pero aun así es recomendable que almacene o archive todos los datos importantes en un dispositivo externo. Consulte la sección página 278 para obtener más información.

Funciones útiles para editar interpretaciones

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Es lo mismo que en el modo Performance Play (reproducción de interpretación) (página 135).

Introducir un solo en una parte concreta

Es lo mismo que en el modo Performance Play (página 135).

El indicador [E]

Es lo mismo que en el modo Performance Play. Consulte la página 138.

Función Compare

La función Compare (comparar) permite cambiar entre la interpretación editada y su original, sin editar, con lo que se puede oír cómo afecta la edición al sonido.

1 En el modo Performance Edit, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

En el modo Performance Edit (se ilumina el indicador [EDIT]), pulse el botón [EDIT] para que parpadee su luz. El indicador [E] de la parte superior derecha de la pantalla cambiará a [C] y los ajustes de la interpretación anteriores a la edición se restituirán temporalmente para poder compararlos. Cuando el indicador [E] se muestre en el modo Performance Play, pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Performance Edit y después pulse de nuevo el botón [EDIT] para seleccionar el modo Compare.

Indicador de Compare (sonido anterior a la edición)

	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release		- 9	+ 0	+ 0
FEG Attack		+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay		+20	+ 0	+ 0
FEG Sustain		-64	+ 0	+ 0
FEG Release		+ 0	+ 0	+ 0

2 Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al sonido original.

Cuando el indicador [C] se muestre en la esquina superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EDIT] (el indicador luminoso se enciende de forma continuada y el indicador [C] vuelve a cambiar a [E]).

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

Memorizar la interpretación creada

1 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Performance Store (memorización de interpretación).



2 Defina el destino donde memorizar la interpretación.

Seleccione un banco de interpretación y un número como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

También puede usar los botones [USER 1] – [USER 3] (usuario), de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16] para especificar el destino.

3 Pulse el botón [ENTER]. (La pantalla le solicita su confirmación).

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

4 Para llevar a cabo la operación Store, pulse el botón [INC/YES].

Una vez memorizada la interpretación, aparece un mensaje "Completed" (finalizado) y la operación vuelve a la pantalla Performance Play (reproducción de interpretación).

⚠ ATENCIÓN

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 278.

Parámetros de Common Edit

[PERFORM] → Selección de interpretación → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a las cuatro partes de la interpretación seleccionada. Esto incluye todos los parámetros de Common Edit.

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que sean neófitos en la edición y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si acaba de empezar con la edición de una interpretación, pruebe con estos parámetros primero.

Ajustes generales de la interpretación seleccionada: [F1] General

Asignar un nombre a la interpretación editada: [SF1] Name



1 Name* (nombre)

Especifique el nombre que desee para la interpretación editada. El nombre de la interpretación puede contener un máximo de 10 caracteres. Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR (car) y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

2 Main Category* (categoría principal)

3 Sub Category* (categoría secundaria)

Determina la categoría principal y la categoría secundaria de la interpretación. "Category" se puede usar como palabra clave que representa la característica de la interpretación. El ajuste apropiado facilita la búsqueda de la interpretación deseada entre varias. La categoría principal indica los tipos de instrumentos y se divide en categorías secundarias.

Ajustes: Consulte la lista siguiente.

Categoría de interpretación

Principal		Secundaria	
Rock	Rock y Pop	Top40	Top40
		Clasic	Rock clásico
		Hard	Rock duro
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Balada
		Film	Banda sonora
		NoAsg	Sin asignación
		R&B	R&B y Hip Hop
Modrn	R&B moderno		
Clasic	R&B clásico		
Funk	Funk		
NoAsg	Sin asignación		
Elect	Electrónica	Tekno	Tecno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop y House
		D&B	Breakbeats y D&B
		Chill	Chillout y ambiente
		NoAsg	Sin asignación
		Jazz	Jazz
Modrn	Jazz moderno		
Smoth	Smooth Jazz		
JzFnk	Jazz Funk		
Club	Club Jazz		
NoAsg	Sin asignación		
Mundo	Internacional	Latin	Latina
		Reggae	Reggae y de baile de salón
		Ethno	Ética e internacional
		NoAsg	Sin asignación
SpLyr	Divisiones y capas	Piano	Piano
		Organ	Órgano
		Synth	Sintetizador
		Symph	Sinfónica
		Strng	Instrumentos de cuerda

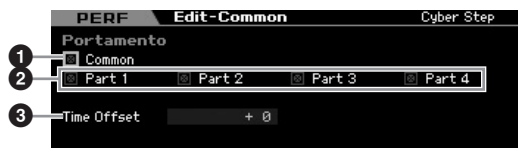
- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Referencia

Principal		Secundaria	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Instrumentos de viento de madera
		Brass	Metal
		Guitr	Guitarra
		Bass	Bajo
		Cperc	Percusión cromática
		Pad	Pad
		NoAsg	Sin asignación
FX	FX	Seq	Secuencia
		Hard	Duro
		Soft	Suave
		S.EFX	Efecto de sonido
		NoAsg	Sin asignación
NoAsg	Sin asignación	NoAsg	Sin asignación

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST (lista). Para obtener información detallada, consulte la página 82.

Ajustes de portamento: [SF2] Porta



1 Portamento común*

Determina si se va a aplicar portamento o no a la interpretación actual. Cuando se activa, se aplica portamento a la parte para la que se haya activado el parámetro Part (parte).

2 Parte de portamento 1 – 4*

Determina si se aplica portamento a cada parte o no.

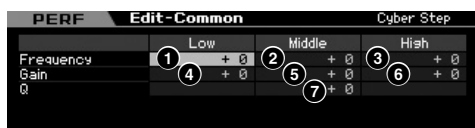
3 Portamento Time Offset* (compensación de tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. Puede definir el tiempo de portamento para la voz asignada a cada parte como compensación. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo.

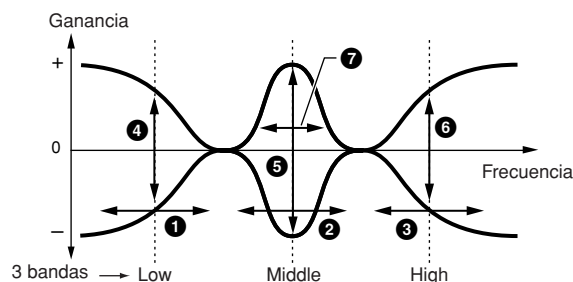
Ajustes: -64 – +63

Ajustes del ecualizador para cada parte: [SF3] Part EQ

Desde esta pantalla puede editar el valor de la pantalla [F5] EQ (ecualizador) (página 158) como compensación para cambiar la característica tonal.



Hay un ecualizador paramétrico de tres bandas (baja, intermedia y alta). Las bandas alta y baja son del tipo apilado. La banda intermedia es de tipo pico.



Frecuencia

Determina la frecuencia central. Las frecuencias situadas alrededor de cada uno de los tres puntos se atenúan o aumentan con el ajuste de la ganancia descrito a continuación. Los valores mayores provocan una frecuencia más alta.

Ajustes: -64 – +63

1 Baja frecuencia

Determina la frecuencia central de la banda inferior del ecualizador.

2 Frecuencia intermedia

Determina la frecuencia central de la banda intermedia del ecualizador.

3 Alta frecuencia

Determina la frecuencia central de la banda superior del ecualizador.

Ganancia

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

Ajustes: -64 – +63

4 Ganancia de las frecuencias bajas

Determina el grado en que las señales por debajo de la frecuencia baja (1) aumentarán o disminuirán.

5 Ganancia de las frecuencias intermedias

Determina el grado en que las señales en la frecuencia intermedia (2) aumentarán o disminuirán.

6 Ganancia de las frecuencias altas

Determina el grado en que las señales por encima de la frecuencia alta (3) aumentarán o disminuirán.

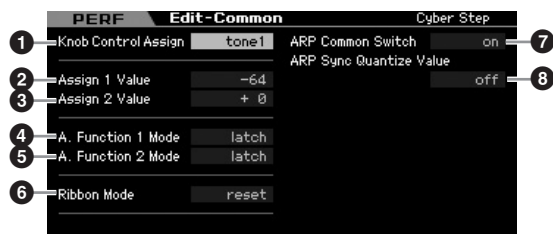
7 Q (ancho de banda)

Determina el ancho de banda de la frecuencia para cada banda de frecuencia. Cuanto mayor es el valor, mayor es el ancho de banda. Cuanto menor es el valor, menor es el ancho de banda.

Ajustes: -64 – +63

Otros ajustes: [SF4] Otros

Desde esta pantalla puede definir las funciones de control de los potenciómetros y el intervalo de subida y bajada de la rueda de inflexión de tono.



1 Knob Control Assign (asignación de control del potenciómetro)

Determina qué luz entre las de TONE 1 (tono 1), TONE 2, ARP FX (efecto arpegio), REVERB (reverberación), CHORUS (coro) y PAN (panorámico) se activa al seleccionar una interpretación. Este ajuste se puede memorizar para cada interpretación.

Ajustes: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 Assign 1 Value (valor de Assign 1)

3 Assign 2 Value (valor de Assign 2)

Indica el nivel de los potenciómetros "ASSIGN1" y "ASSIGN2" en el momento en que se seleccionó la interpretación con el indicador luminoso TONE1 encendido. Las funciones asignadas a los potenciómetros se indican a la derecha de los valores respectivos.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Las funciones asignadas a los potenciómetros ASSIGN 1/2 se pueden definir en la pantalla Controller Set (ajuste de los controladores) (página 104).

4 A. Function 1 Mode (modo de función asignable 1)

5 A. Function 2 Mode (modo de función asignable 2)

Determina si los botones de función asignable [1] y [2] funcionan como si fueran de tipo fijo o momentáneo. Cuando se define como "latch" (fijo), al pulsar el botón se alterna el estado del indicador luminoso entre encendido y apagado. Cuando se define como "momentary" (momentáneo), al pulsar o mantener pulsado el botón el indicador luminoso se enciende y al soltar el botón se apaga.

Ajustes: momentary, latch

6 Ribbon Mode (modo del controlador de cinta)

Determina el comportamiento del controlador de cinta. Cuando se define como "reset" (restablecer), al levantar el dedo del controlador de cinta se devuelve automáticamente el valor al centro. Cuando se define como "hold" (mantener), al levantar el dedo del controlador de cinta se mantiene el valor del último punto de contacto.

Ajustes: hold, reset

7 ARP Common Switch (selector común de arpegio)

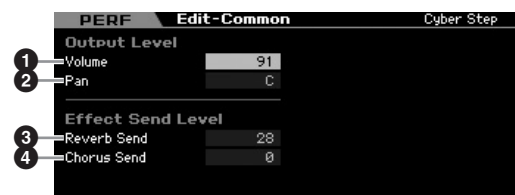
Determina si el efecto de arpegio está activado o desactivado. Este parámetro es el mismo que el parámetro Common Switch de la pantalla Arpeggio (página 139) del modo Performance Play (reproducción de interpretación).

8 ARP Sync Quantize Value (valor de cuantización de sincronización de arpegios)

Este parámetro es el mismo que el parámetro Sync Quantize Value de la pantalla Arpeggio (página 139) del modo Performance Play.

Ajustes del nivel de salida y efecto principal: [F2] Level/MEF

Ajustes de Output Level: [SF1] Nivel



1 Volume* (volumen)

Determina el nivel de salida de toda la interpretación. Puede ajustar el volumen general, manteniendo el balance entre todas las partes.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan* (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación. También puede definir este parámetro con el potenciómetro PAN del panel frontal.

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

NOTA Observe que este parámetro de panorámica de la interpretación puede tener un efecto inaudible o mínimo si el grado de panorámica de una parte concreta se define en la posición izquierda y el de otra parte se define en la posición derecha.

3 Reverb Send* (transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación. También puede ajustar este parámetro con el potenciómetro del panel frontal.

Ajustes: 0 – 127

4 Chorus Send* (transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de los coros. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro. También puede ajustar este parámetro con el potenciómetro del panel frontal.

Ajustes: 0 – 127

NOTA Cuando los parámetros Reverb Send/Chorus Send se definen como "0" en el modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación), el ajuste aquí no está disponible.

Ajustes de efectos principales: [SF2] MasterFX



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 82.

1 Switch (selector)

Determina si se aplica o no el efecto principal a la interpretación seleccionada. Puede activarlo o desactivarlo pulsando el botón [MASTER EFFECT] (efecto principal) en el panel frontal.

Ajustes: on, off

2 Type (tipo)

Selecciona un tipo de efecto. Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 70.

Ajustes: Consulte la lista de tipos de efecto en la lista de datos que se suministra por separado.

3 Preset (predefinidos)

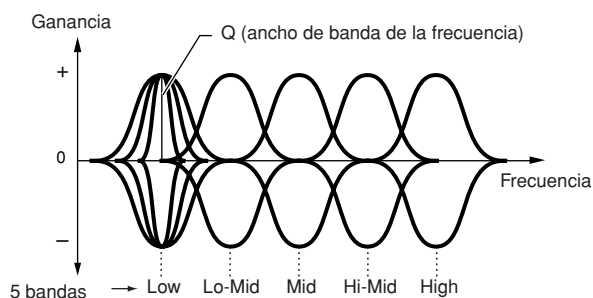
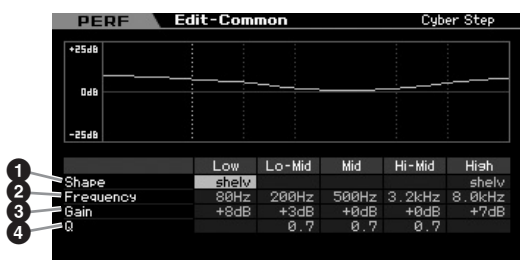
Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

4 Parámetros de efecto

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 73 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes del ecualizador maestro: [SF3] MasterEQ

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la interpretación seleccionada.



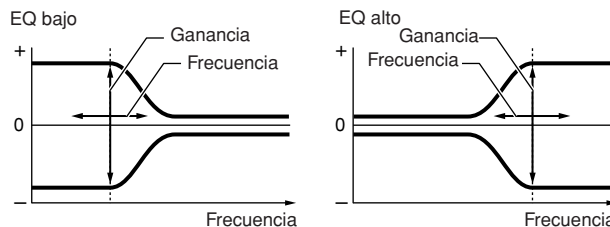
1 Shape (forma)

Permite seleccionar una de dos formas del ecualizador: apilado o de pico. Este parámetro está disponible con Low (bajo) y con High (alto).

Ajustes: shelv, peak

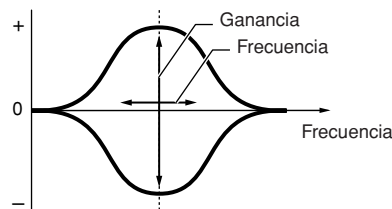
shelv (tipo apilado)

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o aumentar la señal a frecuencias por encima o por debajo del valor de frecuencia especificado.



peak (tipo pico)

Este tipo de forma de EQ permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada.



2 Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se reducen o incrementan por medio del ajuste de Gain (ganancia).

Ajustes:

Low (bajo)

Cuando Shape está ajustado en "shelv": 32Hz – 2,0kHz
 Cuando Shape está ajustado en "peak": 63Hz – 2,0kHz

Lo-Mid (baja-intermedia), Mid (intermedia), Hi-Mid (alta intermedia)
 100 Hz – 10,0 kHz

High (alta)

500 Hz – 16,0 kHz

3 Gain (ganancia)

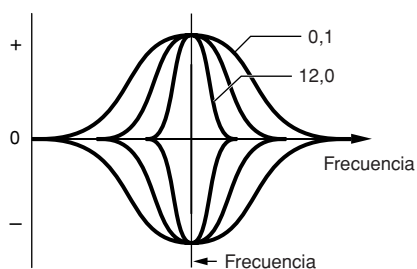
Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

Ajustes: -12dB – +0dB – +12dB

4 Q (ancho de banda)

Varía el nivel de la señal en el ajuste Frequency para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es Q (ancho de banda). Cuanto menor es el ajuste, mayor es Q (ancho de banda).

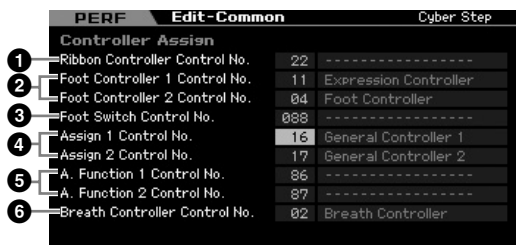
Ajustes: 0,1 – 12,0



NOTA Cuando los parámetros Shape (1) de los valores Low y High se definen como "shelv", los parámetros Q (4) de Low y High no están disponibles.

Ajustes de los controladores: [F3] Ctrl Asgn (asignación del controlador)

Puede asignar números de cambio de control MIDI a los controladores y potenciómetros del panel frontal para la interpretación seleccionada. Por ejemplo, podría usar los potenciómetros ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de los efectos, mientras usa el controlador de pedal para controlar la modulación. Las asignaciones de estos controles se denominan "Controller Assign" (asignación de controlador). Puede tener ajustes de Controller Assign independientes para cada interpretación.



1 Ribbon Controller Control No. (nº de control del controlador de cinta)

Determina el número de cambio del controlador generado al pasar el dedo sobre la superficie del controlador de cinta.

Ajustes: 00 – 95

2 Foot Controller 1 Control No. (nº de control del controlador de pedal 1) Foot Controller 2 Control No. (nº de control del controlador de pedal 2)

Determina el número de cambio de control generado cuando se utiliza el controlador de pedal conectado a la clavija del controlador de pedal.

Ajustes: 00 – 95

3 Foot Switch Control No. (nº de control del interruptor de pedal)

Determina el número de cambio de control generado cuando se utiliza el interruptor de pedal conectado a la clavija FOOT SWITCH ASSIGNABLE (asignable del interruptor de pedal).

Ajustes: 000 – 100

NOTA Cuando se selecciona un número de cambio de control igual a 96 o superior, la función indicada a la derecha del número se habilita para el control, pero en realidad no se asigna ningún número de cambio de control MIDI al interruptor de pedal.

4 Assign 1 Control No. (nº de control de Assign 1) Assign 2 Control No. (nº de control de Assign 2)

Determina el número de cambio de control generado al controlar los potenciómetros ASSIGN1 y ASSIGN2 con el indicador luminoso TONE1 encendido.

Ajustes: 00 – 95

5 A. Function 1 Control No. (nº de control de función asignable 1) A. Function 2 Control No. (nº de control de función asignable 2)

Determina los números de cambio de control generados al pulsar los botones de funciones asignables.

Ajustes: 00 – 95

6 Breath Controller Control No. (nº de control del controlador de viento)

Determina el número de cambio de control generado al usar un controlador de viento conectado al conector MIDI IN (entrada MIDI) de este instrumento.

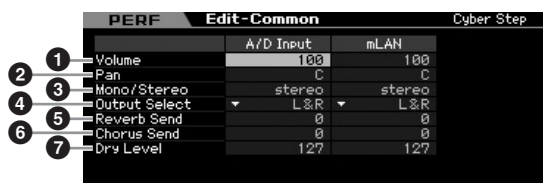
Ajustes: 00 – 95

Ajustes de entrada de audio: [F4] Audio In (entrada de audio)

Puede ajustar los parámetros relacionados con la entrada de audio desde el conector A/D INPUT (entrada A/D) y el conector mLAN.

NOTA La entrada mLAN (m1 – 14) está disponible únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

Ajustes de salida: [SF1] Output (salida)



1 Volume (volumen)

Determina el nivel de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de entrada de audio.

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

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

3 Mono/Stereo (mono o estéreo)

Determina la configuración de señal de la parte de entrada de audio, o de qué manera se encamina la señal o señales (estéreo o mono).

Ajustes: L mono (izquierda mono), R mono (derecha mono), L+R mono (izquierda y derecha mono), stereo (estéreo)

L mono

Sólo se usa el canal izquierdo (L) de la entrada de audio.

R mono

Sólo se usa el canal derecho (R) de la entrada de audio.

L+R mono

Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono.

stereo

Se utilizan los canales L (izquierdo) y R (derecho) de la entrada de audio.

4 Output Select (selección de salida)

Determina la asignación de la clavija de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: Consulte la tabla que aparece a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	Izquierda y derecha de salida	Estéreo
asL&R	Izquierda y derecha de salida asignable	Estéreo
m1&2	Salida mLAN 1 y 2	Estéreo (1: izquierda; 2 derecha)
m3&4	Salida mLAN 3 y 4	Estéreo (3: izquierda; 4 derecha)
m5&6	Salida mLAN 5 y 6	Estéreo (5: izquierda; 6 derecha)
m7&8	Salida mLAN 7 y 8	Estéreo (7: izquierda; 8 derecha)
m9&10	Salida mLAN 9 y 10	Estéreo (9: izquierda; 10 derecha)
m11&12	Salida mLAN 11 y 12	Estéreo (11: izquierda; 12 derecha)
m13&14	Salida mLAN 13 y 14	Estéreo (13: izquierda; 14 derecha)
asL	Izquierda de salida asignable	Mono
asR	Salida derecha asignable	Mono
m1	Salida mLAN 1	Mono
:	:	:
m14	Salida mLAN 14	Mono
ins L (Sólo entrada A/D)	Módulo Vocoder interno	Mono

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

5 Reverb Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto Reverberación.

Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

6 Chorus Send (transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

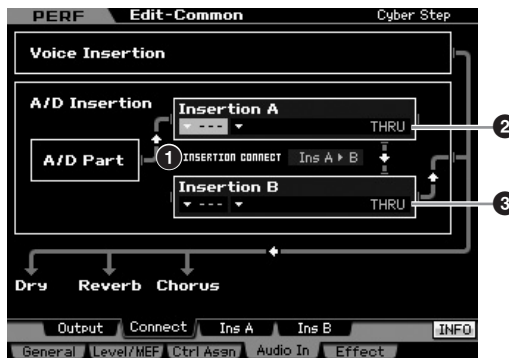
7 Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel de la parte de entrada de audio que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, más superficial son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

Conexión de los efectos de inserción de la entrada A/D: [SF2] Connect (conectar)

Desde esta pantalla puede ajustar los tipos de efectos aplicados a la señal de entrada de audio en el modo Performance (interpretación). El efecto de sistema se puede ajustar en la pantalla Effect (efecto) (página 149). Tenga en cuenta que el efecto de inserción no se puede aplicar a la señal de entrada de audio a través del conector mLAN.



1 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

En esta pantalla puede definir el encaminamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.

Ajustes: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (A a B)

Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Ins B ► A (B a A)

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

2 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

3 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

Determina el tipo de efecto de la inserción A y B. En la columna Category (categoría) puede seleccionar una de las categorías de efectos, y cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

Ajustes de los parámetros de efectos: [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 82.

1 Category (categoría)

2 Type (tipo)

En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

3 Preset (predefinidos)

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

4 Parámetros de efecto

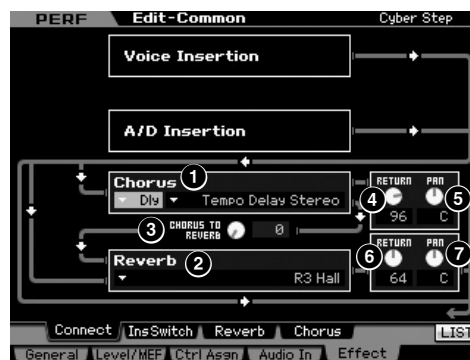
El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 73 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de los efectos: [F5] Effect (efecto)

En las pantallas siguientes puede definir la conexión de los efectos y los valores de otros parámetros. Consulte la página 69 para obtener más información acerca de la estructura en el modo Performance.

Ajustes de la conexión de efectos: [SF1] Connect (conectar)

Esta pantalla ofrece de una vez una vista completa del encaminamiento de los efectos y un control total sobre ellos.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 82.

1 Chorus (tipo y categoría del coro)

Selecciona un tipo de efecto coro después de seleccionar una categoría. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

2 Reverb (tipo de reverberación)

Determina el tipo de efecto de reverberación. No es necesario seleccionar una categoría porque sólo hay una en el efecto de reverberación.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 70.

3 CHORUS TO REVERB (coro a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación que se aplica a la señal procesada con coro.

Ajustes: 0 – 127

4 Retorno de coro

Determina el grado de retorno del efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

5 Panorámica del coro

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

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

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

6 Retorno de reverberación

Determina el grado de retorno del efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

7 Panorámica de reverberación

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

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

Ajustar las partes disponibles para el efecto de inserción: [SF2] InsSwitch

En esta pantalla puede seleccionar las partes (de las partes 1 – 4 de la interpretación y de la parte de entrada A/D) que se seleccionarán para los ocho efectos de inserción.



1 Part (parte) 1 – 4, A/D

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando se activa este selector, se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se activa para cualquier parte o voz al que necesite aplicar efectos de inserción. MOTIF XS ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, que permiten activar este parámetro para las cinco partes.

NOTA Para la parte de entrada A/D, el tipo o el parámetro de efecto de inserción se puede definir desde la pantalla Insertion A/B (inserción A/B) del modo Performance Common Edit. Para las partes 1 – 4, los ajustes del tipo o parámetro del efecto de inserción no se pueden definir en el modo Performance Edit porque se incluyen en la voz asignada a cada parte. Si desea editar los ajustes del efecto de inserción para cada parte, seleccione el modo Voice Edit (edición de voz) y edite los ajustes de los efectos para la voz apropiada.

Ajustes de reverberación y coro: [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener más información, consulte la página 82.

1 Type (tipo)

En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 70.

2 Preset (predefinidos)

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

3 Parámetros de efecto

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 73 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Parámetros de edición de partes

[PERFORM] → Selección de interpretación → [EDIT] → Selección de parte

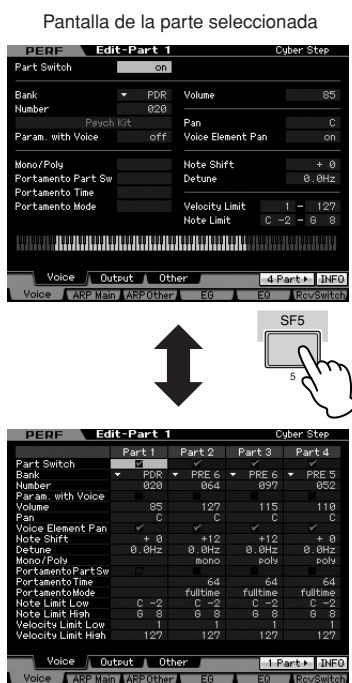
En el modo Performance Part Edit puede editar los parámetros de las partes individuales como la voz, el arpeggio, el EQ y el EQ.

Acerca de los símbolos de asterisco (*)

Para los usuarios que no tengan experiencia en la edición y a los que pueda desconcertar la gran cantidad de parámetros, los más básicos y fáciles de entender están convenientemente marcados con asteriscos en esta sección. Si acaba de empezar con la edición de partes de una interpretación, pruebe con estos parámetros primero.

Pantalla de parte seleccionada y pantalla de cuatro partes

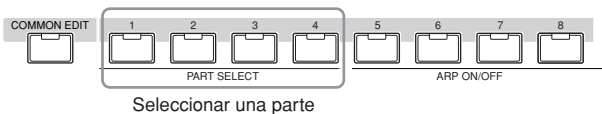
En el modo Performance Part Edit puede usar dos tipos de pantalla. Uno permite editar los parámetros de la parte seleccionada en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro partes. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Observe que la pantalla de las cuatro partes no está disponible para las pantallas [F2] ARP Main (principal ARP) y [F3] ARP Other (otras ARP).



Pantalla de las cuatro partes de la interpretación actual

Seleccionar una parte para editar

Después de pulsar el botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación) o [TRACK] (pista) hasta que su luz se ilumine, pulse uno de los botones [1] – [4] con el fin de seleccionar una parte para editar.



Seleccionar una parte

NOTA Para obtener información detallada acerca de funciones útiles como Mute/Solo y trabajos, consulte las páginas 142 y 159.

Ajustar el intervalo de ondas y notas de la parte: [F1] Voice (voz)

Ajustes de la voz de cada parte: [SF1] Voice



1 Part Switch* (selector de parte)

Determina si la parte seleccionada en ese momento está activada o desactivada. Cuando está activada, el elemento que se esté editando no sonará.

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

2 Bank* (banco)

3 Number* (número)

Determina la voz asignada a la parte actual especificando el bando y el número de voz.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

4 Param. with Voice (parámetro con voz)

Determina si los ajustes de los siguientes parámetros de la voz seleccionada se copian de la voz a la parte actual al cambiar una voz de la parte actual de forma individual.

- Ajustes de arpeggio
- Frecuencia de corte de filtro
- Resonancia de filtro
- EG de amplitud
- EG de filtro
- Inflexión del tono (intervalo superior e inferior)
- Desplazamiento de notas

NOTA Independientemente del ajuste de Param. with Voice (4), el ajuste de Mono/Poly (monofónica, polifónica) (10), Portamento Part Switch (selector de parte de portamento) (11), Portamento Time (tiempo de portamento) (12) y Portamento Mode (modo de portamento) (13) no se copian cuando se

Modo Voice
 Modo Performance
 Modo Sampling 1
 Modo Song
 Modo Pattern
 Modo Mixing
 Modo Sampling 2
 Modo Master
 Modo Utility
 Modo File

Referencia

selecciona una voz de percusión. Sin embargo, estos parámetros se copian cuando se selecciona una voz normal.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

5 Volume* (volumen)

Determina el volumen de cada parte. Use este parámetro para ajustar el balance entre la parte actual y las demás.

Ajustes: 0 – 127

6 Pan* (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.

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

NOTA Observe que este parámetro de panorámica de la parte puede tener un efecto inaudible o mínimo si el grado de panorámica de un elemento concreto se define en la posición izquierda y el de otra parte se define en la posición derecha.

7 Voice Element Pan (panorámica del elemento de voz)

Determina si los ajustes de panorámica individuales de cada voz, efectuados en el modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz) se aplican o no. Cuando esta función está desactivada (“off”), la posición de panorámica básica de la parte seleccionada se define como centro.

Ajustes: on, off

8 Note Shift* (desplazamiento de notas)

Ajusta el tono de la parte en semitonos.

Ajustes: -24 – +0 – +24

9 Detune (desafinación)

Ajusta la afinación de la parte en incrementos de centésimas.

Ajustes: -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

10 Mono/Poly* (monofónica/polifónica)

Determina el método de reproducción de la voz de cada parte: monofónico (sólo notas individuales) o polifónico (varias notas).

Ajustes: mono, poly

mono

Quando se ajusta en “mono”, la interpretación seleccionada se reproduce de forma monofónica (sólo se reproduce una única nota cada vez). En los sonidos de muchos instrumentos (como en el bajo y en la voz principal del sintetizador), esto permite la interpretación de un ligado que suena más natural y fluido que cuando este parámetro se ajusta en “poly”.

poly

Quando se ajusta en “poly”, la interpretación seleccionada se reproduce de forma polifónica (se pueden reproducir varias notas de forma simultánea o un coro).

11 Portamento Part Sw* (selector de parte de portamento)

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

Ajustes: off, on

12 Portamento Time* (tiempo del portamento)

Determina el tiempo de transición de tono. Los valores superiores producen tiempos de transición más prolongados.

Ajustes: 0 – 127

13 Portamento Mode (modo de portamento)

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

Ajustes: fingered (digitado), fulltime (siempre)

fingered

El portamento sólo se aplica cuando se toca un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

fulltime

El portamento se aplica a todas las notas.

14 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo lugar, por ejemplo “93 a 34”, habrá un “hueco” de velocidad y el intervalo de velocidad cubierto será “1 a 34” y “93 a 127”.

Ajustes: 1 – 127

NOTA También puede ajustar la velocidad en el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD (teclado) y pulsando cualquier tecla con la velocidad deseada (intensidad). Para obtener información detallada, consulte la página 82.

15 Note Limit (límite de notas)

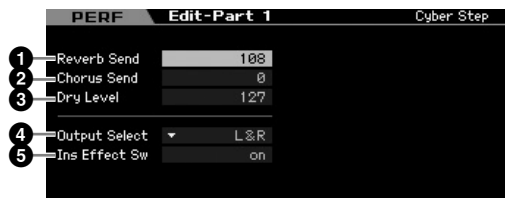
Defina las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. También puede crear un intervalo inferior y superior para el elemento, con un “agujero” en el intervalo de notas en el medio, especificando la nota más aguda en primer lugar. Por ejemplo, definir el límite de notas “C5 – C4” (Do5 – Do4) le permite interpretar el elemento desde dos intervalos independientes: de C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y de C5 a G8 (Do5 a Sol8). Las notas interpretadas entre C4 y C5 no interpretan el elemento seleccionado.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede ajustar la tecla directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

Ajustes de salida: [SF2] Output (salida)

En esta pantalla puede ajustar la profundidad de la reverberación y del coro, y la asignación de la clavija de salida para cada parte.



1 Reverb Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más profunda es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

2 Chorus Send (transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de cada señal de parte transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más profundo es el coro.

Ajustes: 0 – 127

3 Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel de cada parte que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, más superficial son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

4 Output Select (selección de salida)

Determina las salidas específicas de la parte individual. Puede asignar la voz de la parte individual para que salga desde una determinada clavija de salida del hardware en el panel posterior.

Ajustes: Consulte la tabla que aparece a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	Izquierda y derecha de salida	Estéreo
asL&R	Izquierda y derecha de salida asignable	Estéreo
m1&2	Salida mLAN 1 y 2	Estéreo (1: izquierda; 2 derecha)
m3&4	Salida mLAN 3 y 4	Estéreo (3: izquierda; 4 derecha)
m5&6	Salida mLAN 5 y 6	Estéreo (5: izquierda; 6 derecha)
m7&8	Salida mLAN 7 y 8	Estéreo (7: izquierda; 8 derecha)
m9&10	Salida mLAN 9 y 10	Estéreo (9: izquierda; 10 derecha)
m11&12	Salida mLAN 11 y 12	Estéreo (11: izquierda; 12 derecha)
m13&14	Salida mLAN 13 y 14	Estéreo (13: izquierda; 14 derecha)
asL	Izquierda de salida asignable	Mono
asR	Salida derecha asignable	Mono
m1	Salida mLAN 1	Mono
:	:	:
m14	Salida mLAN 14	Mono
drum	Véase a continuación*	Véase a continuación*

* Para obtener información acerca del ajuste de "drum" (percusión), vea a continuación.

Cuando se selecciona "drum" y la voz normal se asigna a la parte editada, el sonido saldrá a través de las clavijas OUTPUT L y R (izquierda y derecha de salida) en estéreo.

Cuando se selecciona "drum" y la voz de percusión se asigna a la parte editada, el sonido saldrá a través de las clavijas ajustadas en la pantalla Drum Key Edit (edición de tecla de percusión) como el parámetro Output Select (selección de salida).

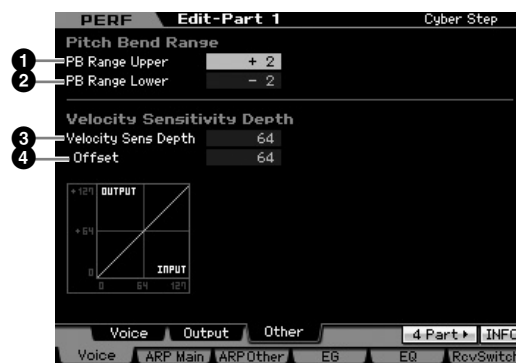
NOTA Los ajustes de mLAN (m1 – 14) están disponible únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar lo que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

5 Ins Effect Sw (selector de efecto de inserción)

Determina si la parte actual está disponible o no para el efecto de inserción. Cuando se activa este parámetro, se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Puede ajustar el parámetro Insertion Effect Switch para todas las partes (incluida la parte de entrada A/D) en la pantalla Insertion Effect Switch (página 150), en el modo Performance Common Edit.

Otros ajustes: [SF3] Otros



1 PB Range Upper (inflexión de tono, intervalo superior)

2 PB Range Lower (intervalo inferior de inflexión del tono)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos. Si se define el parámetro Upper como +12, daría lugar a un aumento de tono máximo de una octava cuando la rueda de inflexión de tono se mueva hacia arriba. Si se define Lower como -12, el tono bajaría hasta un máximo de una octava (12 semitonos) cuando se mueva la rueda de inflexión del tono hacia abajo.

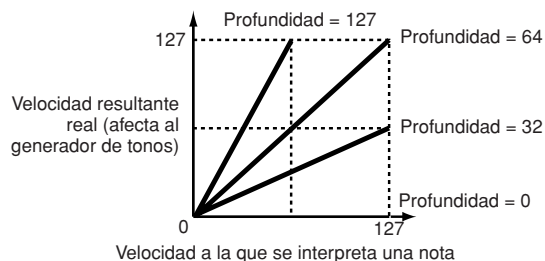
Ajustes: -48 – +0 – +24

3 Vel Sens Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de su interpretación (como se muestra a continuación). Cuando se ajusta en 0, el volumen permanece igual independientemente de la intensidad con que toque. Esto sería útil, por ejemplo, para tocar un sonido auténtico de una voz de órgano.

Ajustes: 0 – 127

Cuando Compensación (abajo) se ajusta en 64:



4 Velocity Sens Depth Offset (compensación de la profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que las velocidades interpretadas se ajustan para el efecto de velocidad resultante real. De esta manera es posible subir o bajar todas las velocidades la misma cantidad, lo que permite compensar automáticamente cualquier interpretación de intensidad demasiado alta o demasiado baja. Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 0. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.

Ajustes: 0 – 127

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

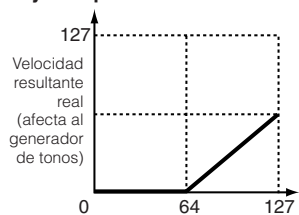
Modo Master

Modo Utility

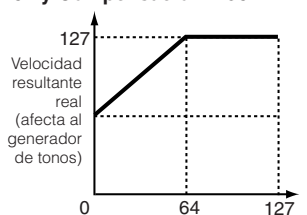
Modo File

Referencia

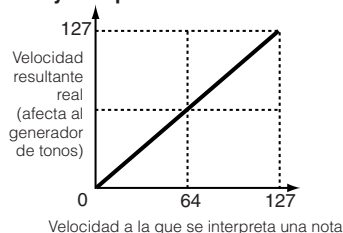
Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 32



Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 96



Cuando Profundidad (arriba) = 64 y Compensación = 64



Ajustes de arpegio: [F2] ARP Main (principal de arpegio)

En esta pantalla se determinan los ajustes básicos del arpegio. Los ajustes de los parámetros (11 o más) que se muestran en la parte inferior de la pantalla se pueden registrar en los botones [SF1] – [SF5].



NOTA A la pantalla de las cuatro partes no se acceder desde esta pantalla.

NOTA El icono KBD se muestra en la ficha correspondiente en el botón [SF6] según el parámetro seleccionado. Cuando esto ocurre, puede especificar el número de notas o la velocidad pulsando la nota apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Switch* (selector)

Determina si el arpegio de cada parte está activado o desactivado.

Ajustes: off, on

2 Hold* (retención)

Cuando este efecto está activado ("on"), el arpegio realiza el ciclo automáticamente aunque levante los dedos del teclado, y lo continúa hasta que se pulsa la siguiente tecla.

Ajustes: sync-off (véase más abajo), off, on

sync-off

Cuando se ajusta en "sync-off" (sincronización desactivada), la reproducción del arpegio continúa en silencio, aunque levante los dedos del teclado. Al pulsarse cualquier tecla, se activa nuevamente la reproducción del arpegio.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo usar la lista de tipos de arpegio de Data List 2 (documentación en línea que se proporciona aparte), consulte la página 63.

3 Change Timing* (cambiar sincronización)

Determina la sincronización real a la cual se cambia el tipo de arpegio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpegio. Cuando se define como "realtime" (tiempo real) el tipo de arpegio se cambia inmediatamente. Cuando se define como "measure" (compás) el tipo de arpegio se cambia al principio del compás siguiente.

Ajustes: realtime, measure

4 Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpegio. Permite definir el intervalo de velocidad con el que pulsa la nota para activar la reproducción del arpegio. También puede crear intervalos de activación graves y agudos por separado para la reproducción del arpegio, con un "agujero" de velocidad en el medio, especificando el valor más agudo en primer lugar. Por ejemplo, definir un límite de velocidad de 93 – 34 le permite interpretar el arpegio desde dos intervalos de velocidad independientes: soft (suave) (1 – 34) y hard (intenso) (93 – 127). Las notas que se interpretan a velocidades medias entre 35 y 92 no tocan el arpegio.

Ajustes: 1 – 127

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como "sort" o "thru" y las notas se interpretarán fuera del ajuste Note Limit (límite de notas).

5 Note Limit (límite de notas)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpegio. Las notas interpretadas en este intervalo activan el arpegio. Por ejemplo, definir Note Limit como "C5 – C4" (Do5 – Do4) permite activar el arpegio interpretando las notas de los dos intervalos C -2 a C4 (Do -2 a Do4) y C5 a G8 (Do5 a Sol8); las notas tocadas entre C4 y C5 no tienen efecto en el arpegio.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Tenga en cuenta que no se emitirá ningún sonido cuando Key Mode esté definido como "sort" o "thru" y las notas se interpretarán fuera del ajuste Note Limit.

6 Voice with ARP (voz con ARP)

Para cada tipo de arpegio se registra la voz apropiada. Este parámetro determina si la voz apropiada registrada en cada tipo de arpegio se asigna o no a la parte editada. Cuando se define como "on", se asigna la voz apropiada a la parte editada en lugar de la voz asignada en ese momento. Cuando se define como "off", la voz apropiada no se asigna a la parte editada. La voz asignada en ese momento se mantiene. El nombre de la voz registrada para el tipo de arpegio se muestra en el lateral derecho.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

7 Tempo*

Determina el tempo del arpegio.

Ajustes: 5,0 – 300,0

NOTA Si usa este instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con ese dispositivo, defina el parámetro MIDI sync (5) en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility (utilidad) como "MIDI" o "auto". En este caso, el parámetro Tempo indica aquí "MIDI" o "auto" y no se puede cambiar.

8 Key Mode (modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al tocar al teclado.

Ajustes: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (en orden)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpreta la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.

thru (hasta el final)

Al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.

directo (directo)

No se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; sólo se oírán las notas que se toquen en el teclado. Cuando se reproduce el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación al teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se seleccione el tipo de categoría "Ctrl".

sort+direct (en orden y directo)

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "sort", y también suena la nota pulsada.

thru+direct (hasta el final y directo)

Aquí el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste "thru", y también suena la nota pulsada.

NOTA Algunos tipos de arpeggio pertenecientes a la categoría "Cnt" pueden no tener eventos de notas (página 65). Cuando se selecciona este tipo de arpeggio y Key Mode se define como "sort" o "thru", no se obtiene ningún sonido incluso aunque se pulse la nota en el teclado.

9 Velocity Mode (modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

Ajustes: original, thru

original

El arpeggio se interpreta a las velocidades predefinidas incluidas en los datos de secuencia del arpeggio.

thru

El arpeggio se toca de acuerdo con la velocidad de su interpretación. Por ejemplo, si interpreta las notas con fuerza, el volumen de reproducción del arpeggio aumenta.

10 Output Octave Shift (cambio de la octava de salida)

Especifica el intervalo máximo del arpeggio en octavas.

Ajustes: -10 – +10

11 [SF1] Botones ARP1 – [SF5] ARP5 (arpeggio 1 – 5)

Los seis parámetros Bank (12) hasta Gate Time Rate (duración del sonido) (17) en la parte de la mitad inferior de la pantalla se pueden editar en cada una de las pantallas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Puede definir los parámetros de la mitad inferior de la pantalla de cada uno de los cinco ajustes de Arpeggio pulsando uno de los botones [SF1] – [SF5]. El icono de la corchea que se muestra en el menú de fichas indica que un tipo de arpeggio (excepto "off") se seleccionó en la pantalla correspondiente al botón de la función secundaria.

Ajustes: Botones [SF1] – [SF5] (función secundaria)

12 Bank* (banco)

Determina el banco de arpeggios que contiene el tipo de arpeggio deseado. Seleccione "PRE" si desea seleccionar un tipo de arpeggio predefinido. Seleccione "USR" si desea seleccionar un tipo de arpeggio que haya creado y memorizado.

Ajustes: PRE, USR

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo crear un tipo de arpeggio original, consulte la página 66.

13 Category* (categoría)

14 Sub Category* (categoría secundaria)

Determina la categoría y la categoría secundaria de arpeggio que incluye el tipo de arpeggio que desee. Estos parámetros están disponibles cuando se selecciona "PRE" como banco.

Ajustes: Consulte la lista de categorías de arpeggios en la página 62.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo usar la lista de tipos de arpeggio de Data List 2 (documentación en línea que se proporciona aparte), consulte la página 63.

15 Type* (tipo)

Determina el número de tipo de arpeggio de la categoría especificada. El nombre del tipo de arpeggio seleccionado se muestra a la derecha del número especificado en la pantalla. Consulte la lista de tipos de arpeggio de Data List 2 (documentación en línea que se proporciona aparte) en la página 6.

16 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de arpeggio. Si el valor de la velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si la velocidad resultante es mayor que 128, se definirá como 127. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

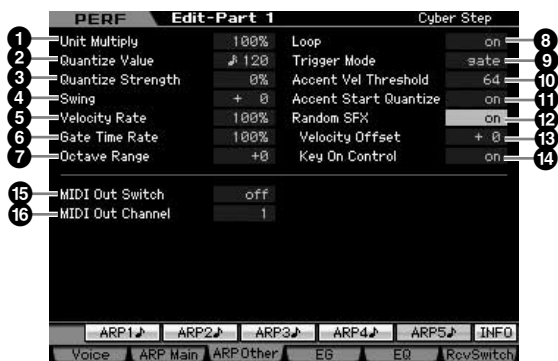
17 Gate Time Rate (duración del sonido)

Determina el tiempo de entrada (duración) de las notas del arpeggio. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -100% – +0% – +100%

Ajustes de arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.



NOTA La pantalla de las cuatro partes no se puede mostrar desde esta pantalla.

1 Unit Multiply (multiplicación de unidades)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio en función del tiempo. Con este parámetro puede crear un tipo de arpeggio diferente a partir del original. Por ejemplo, si define un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará (el tiempo se divide en dos). Por otro lado, si define un valor de 50%, el tiempo de reproducción se dividirá en dos y el tiempo se duplica. El tiempo de reproducción normal es 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

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

2 Quantize Value* (valor de cuantización)

Determina a qué tiempos se alinearán los datos de las notas en los datos de secuencia del arpeggio, o a qué tiempos de los datos de secuencia del arpeggio se aplicará el swing. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

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

3 Quantize Strength (intensidad de cuantización)

Define la “intensidad” con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 100%, produce un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value anterior. Si se define como 0%, no produce ninguna cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de nota se lleven a medio camino entre 0% y 100%. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: 0% – 100%

4 Swing*

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes por encima de 1 retrasan las notas de arpeggio, mientras que los ajustes por debajo de 1 los avanzan. Si se define como 0,

se produce un ajuste de sincronización exacta a través del valor de cuantización, lo que hace que no se produzca ningún swing. Si este ajuste se usa con sensatez, permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como shuffle y bounce. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -120 – +120

5 Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida se desplaza la velocidad de la reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. Si el valor de la velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si la velocidad resultante es mayor que 128, se definirá como 127. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: 0% – 200%

6 Gate Time Rate (duración de sonido)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la velocidad de las notas del arpeggio, mientras que los superiores al 100% la aumentarán. El valor Gate Time no puede reducirse por debajo de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de ese intervalo se limitará automáticamente al mínimo. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: 0% – 200%

7 Octave Range (intervalo de octava)

Especifica el intervalo máximo de arpeggio en octavas. Los ajustes de valores positivos disminuyen el intervalo de octavas de la reproducción del arpeggio, mientras que los ajustes de valores negativos lo aumentan. Este parámetro se puede cambiar directamente a través del potenciómetro.

Ajustes: -3 – +0 – +3

8 Loop (bucle)

Cuando se define como “on”, el arpeggio se repite mientras se mantengan pulsadas las notas. Cuando se define como “off”, el arpeggio se interpreta sólo una vez incluso si las notas se mantienen pulsadas.

Ajustes: off, on

9 Trigger Mode (modo de activación)

Cuando se define como “gate” (entrada), al pulsar la nota se inicia la reproducción del arpeggio, y al soltarla se detiene. Cuando se define como “toggle” (alternar), al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio, y si se suelta, no afecta a la reproducción del arpeggio. Normalmente, este parámetro debe estar definido como “gate”.

Ajustes: gate, toggle

NOTA El ajuste “toggle” de Trigger Mode reemplaza al ajuste “on” de Hold en la pantalla Arpeggio Main (página 154). En otras palabras, aunque el parámetro Hold se defina como “on”, al pulsar la nota se inicia o se detiene la reproducción del arpeggio cuando Trigger Mode está definido como “toggle”.

10 Accent Vel Threshold (umbral de velocidad del énfasis)

Algunos tipos de arpegio predefinidos incluyen datos de una secuencia especial denominada "Accent Phrase" (frase de énfasis), que sólo se reproducirán cuando se reciban velocidades superiores a un valor especificado. Este parámetro determinaba la velocidad mínima que activará la frase de énfasis.

Ajustes: off, 1 – 127

11 Accent Start Quantize (cuantización de inicio de énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Vel Threshold anterior. Cuando se define como "off", la frase de énfasis comienza en cuanto se recibe la velocidad. Cuando se define como "on", la frase de énfasis comienza en el tiempo especificado para cada tipo de arpegio después de que la velocidad se reciba.

Ajustes: off, on

12 Random SFX (SFX aleatorio)

Algunos tipos de arpegios incluyen la función Random SFX que activa un sonido especial, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota. Este parámetro determina si Random SFX está activado o no.

Ajustes: off, on

13 Random SFX Velocity Offset (compensación de velocidad)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX. Si el valor de velocidad resultante es menor que cero, se definirá como 1, y si es mayor que 128, se definirá como 127.

Ajustes: -64 – +0 – +63

14 Random SFX Key On Control (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

Cuando se define como "on", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad preprogramada. Cuando se define como "off", el sonido especial de Random SFX se toca con la velocidad generada cuando se pulsa la nota.

Ajustes: off, on

15 MIDI Out Switch (interruptor de salida MIDI)

Cuando se activa, los datos de reproducción del arpegio se transmiten desde el terminal MIDI.

Ajustes: off (no se transmiten), on (se transmiten)

16 MIDI Out Channel (canal de salida MIDI)

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción del arpegio. Cuando se define como "kbd", los datos de reproducción del arpegio se transmiten a través del canal de transmisión MIDI (página 137) definido en el modo Performance Play.

Ajustes: 1 – 16, kbd (canal de teclado)

Ajustes de EG: [F4] EG (generador de envolventes)

Puede controlar la transición del sonido desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se suelta. También puede ajustar el brillo del tono definiendo la frecuencia de corte y la resonancia.



1 AEG (EG de amplitud)

Determina los parámetros del AEG (generador de envolventes de amplitud) de cada parte. Los parámetros siguientes pueden utilizarse para controlar el cambio de volumen desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido. El ajuste que se realice aquí se aplicará a los parámetros del AEG (página 123) de cada voz como compensación.

Attack (tiempo de ataque)

Determina la velocidad del ataque desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo del EG.

Decay (tiempo de caída)

Determina la rapidez con que el volumen cae del nivel de ataque máximo al nivel de sostenido.

Sustain (nivel de sostenido)

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

Release (tiempo de liberación)

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

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, Sustain Level y Release Time no están disponibles.

2 FEG (EG de filtro)

Determina los parámetros del FEG (generador de envolventes de filtro) de cada parte. Con el FEG puede controlar la transición del color tonal (frecuencia de corte) desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene. El ajuste que se realice aquí se aplicará a los parámetros del FEG (página 119) de cada voz como compensación.

Attack (tiempo de ataque)

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

Decay (tiempo de caída)

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

Release (tiempo de liberación)

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

Depth (profundidad)

Determina el intervalo por encima del cual la frecuencia de corte del EG de filtro cambia. Si se define como 0, la frecuencia de corte no cambiará. Cuanto más se aleje el valor de 0, mayor será el intervalo de la frecuencia de corte. Con los valores negativos se revierte el cambio de la frecuencia de corte.

Ajustes: -64 – +0 – +63

NOTA Cuando se selecciona una voz de percusión, no están disponibles todos los parámetros. Los parámetros que no están disponibles están vacíos y no se pueden editar.

3 Filter (filtro)

Determina la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para cambiar el sonido de la interpretación. El ajuste realizado aquí se agregará a los mismos parámetros (página 117) de cada voz como compensación.

Cutoff (corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia definida aquí es la frecuencia central que afecta a las señales cuando pasan a través de cada filtro.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Resonance/Width (resonancia, ancho)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para definir la resonancia. Si el filtro seleccionado es BPFw, este parámetro se usa para ajustar el ancho de banda de la frecuencia. La resonancia se utiliza para definir la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte para añadir más carácter al sonido. El parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro con el BPFw.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Ajustes del ecualizador (EQ): [F5] EQ

Desde esta pantalla puede aplicar un ecualizador paramétrico de tres bandas a cada parte individual, en forma de ajuste preciso del sonido. Las formas del ecualizador correspondientes a Low (bajo) y High (alto) se definen como de tipo apilado.



1 Frequency (frecuencia)

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se reducen o incrementan por medio del ajuste de Gain (ganancia). Los valores mayores provocan frecuencias más altas.

Ajustes:

Low (baja)

50,1 Hz – 2,0 kHz

Middle (media)

139,7 Hz – 10,1 kHz

High (alta)

503,8 Hz – 14,0 kHz

2 Gain (ganancia)

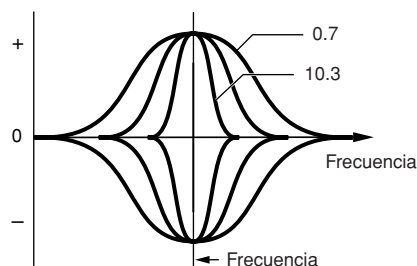
Determina la ganancia de nivel de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se reduce o incrementa.

Ajustes: -12 dB – +0 dB – +12 dB

3 Q (ancho de banda)

Varía el nivel de la señal en el ajuste de Frequency para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es Q (ancho de banda). Cuanto menor es el ajuste, mayor es Q (ancho de banda).

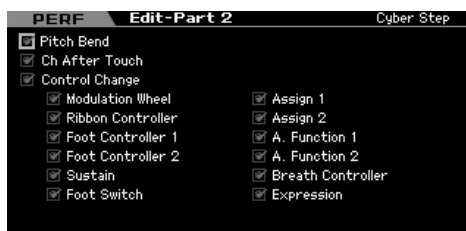
Ajustes: 0.7 – 10.3



Ajustes de recepción MIDI: [F6] RcvSwitch (selector de recepción)

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (cambio de control) y Program Change (cambio de programa). Cuando el parámetro pertinente se define como "on", la parte correspondiente responde a los datos MIDI adecuados. Cada uno de los nombres de controladores de esta pantalla indica los datos MIDI generados con el controlador correspondiente.

NOTA En las partes a las que se asigna una voz de percusión, Sustain (sostenido) no está disponible.



Trabajo de interpretación: funciones útiles

El modo Performance Job (trabajo de interpretación) ofrece herramientas muy útiles para la organización y la inicialización de los datos, que pueden usarse al crear interpretaciones y archivarlas. Pulse el botón [JOB] (trabajo) en el modo Performance (interpretación) para seleccionar el modo Performance Job.

Trabajo de interpretación: funcionamiento básico

- 1 En el modo Performance, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Performance Job.**
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando el botón correspondiente: [F1] – [F4].**
- 3 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.**
- 4 Pulse el botón [ENTER] (entrar). (La pantalla le solicita su confirmación).**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.**
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [PERFORM] para volver al modo Performance Play.**

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque ejecute el trabajo, al seleccionar otra interpretación o apagar el instrumento sin memorizarla, borrará sus datos. Asegúrese de memorizar los datos de la interpretación en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una interpretación diferente o apagar el instrumento.

Inicializar la interpretación: [F1] Init (inicializar)

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de interpretación con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, entre otros.



1 All Parameters (todos los parámetros)

Se inicializan todos los ajustes del parámetro seleccionado. Cuando se activa, el cursor no se puede mover.

2 Common Parameters (parámetros comunes)

Se inicializan los ajustes de parámetros comunes de la interpretación seleccionada.

NOTA Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) es un parámetro de parte. Por lo tanto, marque el cuadro de la parte 1 – 4 que se describe a continuación si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters (parámetros de parte)

Part (parte) 1 – 4

Se inicializan los ajustes de los parámetros correspondientes a las partes activadas.

A/D (entrada A/D)

Es la entrada de la parte del equipo de sonido externo conectado a la clavija A/D INPUT (entrada A/D). Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de A/D Input Part (página 147) en modo Common Edit (edición común).

mLAN

Se trata de la entrada de la parte del equipo externo conectado a la clavija mLAN a través del cable IEEE1394. Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de la parte mLAN (página 147) en modo Common Edit.

Edición y recuperación: [F2] Recall (recuperar)

Si está editando una interpretación pero no la ha memorizado antes de pasar a otra, las ediciones que haya hecho se borrarán. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la interpretación con las últimas modificaciones intactas.

Función Performance Copy: [F3] Copy (copiar)

Copiar los ajustes de los parámetros de otra interpretación: [SF1] Part (parte)

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una cierta interpretación en la interpretación editada en este momento. Resulta útil si crea una interpretación y desea utilizar algunos ajustes de parámetros de otra.



1 Performance (interpretación)

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. Este parámetro no se puede definir cuando Current Performance (interpretación actual), a continuación, está activado.

2 Current Performance (interpretación actual)

Cuando se activa, la interpretación seleccionada en este momento, la que está editando ahora, se selecciona como origen. Por tanto, puede copiar los ajustes de los parámetros de una parte en otra de la misma interpretación.

3 Tipo de datos del origen

Determina el tipo de datos del origen incluido el número de parte. De acuerdo con el ajuste que se haga aquí, el tipo de datos del destino de abajo se definirá automáticamente como corresponda.

Ajustes: Common (común), Part 1 – 4 (parte), A/D, mLAN

NOTA Insertion Effect Switch es un parámetro de parte. Por lo tanto, los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch de la parte seleccionada sólo se copian al seleccionar una de las partes 1 – 4.

4 Tipo de datos del destino

Determina el tipo de datos del destino incluido el número de parte. Cuando el tipo de datos de la voz de origen (arriba) se define como "common", este parámetro será fijo: "common".

Ajustes: Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

Copiar los ajustes de Voice Effect: [SF2] Voice (voz)

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Effect (efecto) y de Master EQ (ecualizador principal) de una cierta voz asignada en una cierta interpretación en la interpretación editada en este momento. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa Performance.



1 Performance (interpretación)

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. Este parámetro no se puede definir cuando Current Performance (interpretación actual), a continuación, está activado.

2 Current Performance (interpretación actual)

Cuando se activa, la interpretación seleccionada en este momento, la que está editando ahora, se selecciona como origen.

3 Parte de origen

Determina la parte de la interpretación de origen. Se muestra el nombre de la voz asignada a la parte seleccionada.

4 Ajustes de la unidad de efectos

Determina qué unidades de efectos se copian. Puede seleccionar unidades de efectos para copiar entre Reverb (reverberación), Chorus (coro), Master EQ (ecualizador principal) y Master Effect (efecto principal).

NOTA Incluso aunque cada uno de los efectos Reverb y Chorus se defina como "on" (activado), al llevar a cabo el trabajo no se copia el ajuste de Send Level (nivel de transmisión) de la voz en la interpretación. Si desea aplicar la misma profundidad a los efectos de reverberación y coro que en el modo Voice (voz), defina manualmente los parámetros Reverb Send (transmisión de reverberación) (1) Chorus Send (2) en la pantalla Voice Output (salida de voz) del modo Performance Part Edit (edición de parte de interpretación) con el mismo valor que en el modo Voice Edit (edición de voz).

Transmitir los datos de una interpretación a través de MIDI: [F4] Bulk (volcado masivo de datos)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados de la interpretación seleccionada en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para llevar a cabo la operación de volcado masivo de datos, pulse el botón [ENTER].

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Para obtener más información, consulte la página 268.

NOTA Los datos de volcado masivo sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

Crear una voz o interpretación con la función Sampling

MOTIF XS incluye una eficaz función de muestreo que le permite grabar señales de audio (p. ej., voces desde un micrófono o una guitarra eléctrica) e integrar las muestras resultantes con las voces e interpretaciones del instrumento. Cuando selecciona el modo Sampling (muestreo) desde el modo Voice (voz) o Performance (interpretación), puede crear muestras originales, editarlas y asignarlas a una forma de onda y, a continuación, asignar la forma de onda original a una voz o interpretación de usuario.

En esta sección se describen las funciones de muestreo que se pueden realizar en el modo Sampling. Para seleccionar este modo, pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) en los modos Voice o Performance.

NOTA También puede seleccionar el modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo Song (canción) o en el modo Pattern (patrón). Tenga en cuenta que las funciones de muestreo difieren en función del lugar desde el que se seleccione el modo Sampling: los modos Voice o Performance, o los modos Song o Pattern. Consulte la página 242 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Song y Pattern.

Estructura del modo Sampling

En esta sección se explica la estructura y la organización de muestras, bancos de teclas y formas de onda, así como su relación con las voces y las interpretaciones.

Muestra

Una muestra es una señal grabada directamente en MOTIF XS, en forma de datos de audio digitales, como la señal de una voz o de una guitarra eléctrica. En este manual, las palabras "Sample" (muestra) y "Wave" (onda) se utilizan a veces con el mismo sentido. Sin embargo, debe prestar atención y distinguir "Wave" (onda, datos de audio sin manipular) de "Waveform" (forma de onda, datos de audio recogidos que se utilizan para formar una voz).

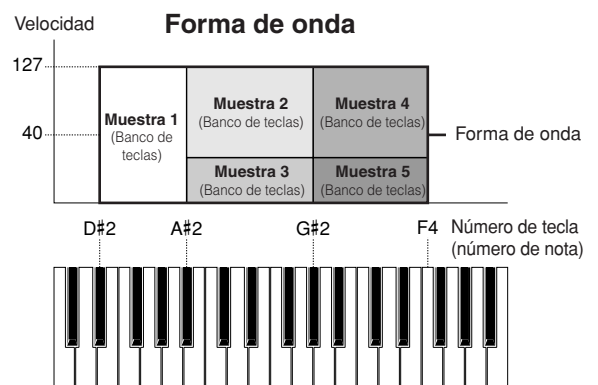
Puede utilizar uno de los métodos siguientes para obtener muestras en el instrumento: grabar señales de audio en el modo Sampling, cargar un archivo WAV o AIFF desde un dispositivo de almacenamiento USB conectado a MOTIF XS en el modo File (archivo) o cargar un archivo WAV o AIFF desde un disco duro conectado a la misma red que MOTIF XS. Cuando apague el instrumento se perderán los datos de las muestras obtenidos, por lo que deberá almacenar las muestras ubicadas en la memoria interna de MOTIF XS como datos digitales (en formato WAV o AIFF) en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado en red a MOTIF XS.

Muestra, banco de teclas y forma de onda

Las muestras se asignan y memorizan en formas de onda en MOTIF XS. Antes de grabar realmente la muestra o de cargarla desde un dispositivo de almacenamiento USB, es necesario especificar el número de forma de onda como destino de la muestra. Esta forma de onda será como el recipiente de la muestra.

Cada forma de onda puede contener varias muestras. Puede ajustar el intervalo de teclas o de velocidades de cada muestra para asignar las muestras a un sitio o recipiente diferentes. Con esta configuración, cada

muestra se reproducirá en función de la nota pulsada o de su velocidad. El banco de teclas (Key Bank) hace referencia al registro de notas y al intervalo de velocidades que se asignan a las muestras.



Voces y forma de onda

Puede reproducir la forma de onda asignándola a una voz cuando interprete en el teclado esa voz. Puede asignar la forma de onda a un elemento de la voz en el modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz) (página 112). El modo Voice Edit (edición de voz) le permite asignar la forma de onda que ha creado con la función Sampling al elemento editado, tal y como lo haría con cualquiera de las 2670 formas de onda predefinidas incluidas en el instrumento.

NOTA Tenga en cuenta que puede asignar voces de usuario creadas en el modo Sampling, introducidas desde el modo Voice o Performance, a partes de mezcla de la canción o del patrón. También puede asignar formas de onda creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Song o Pattern, a elementos de la voz en el modo Voice Edit.

Pantalla principal de Sampling

Para acceder a la pantalla principal de Sampling, que es la pantalla de acceso al modo Sampling, pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo actual.

Al pulsar el botón [INTEGRATED SAMPLING] en el modo Voice o Performance, se muestra el modo Sampling utilizado para la creación de muestras (formas de onda) que se asignan a la voz o interpretación. Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Voice o Performance inicial.

Seleccionar una forma de onda y su banco de teclas: [INTEGRATED SAMPLING]

La pantalla principal de Sampling le permite seleccionar la forma de onda y su banco de teclas y, a continuación, escuchar el sonido de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.



1 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda. Se muestra el nombre de la forma de onda seleccionada.

Ajustes: 0001 – 1024

2 Key (intervalo de teclas) (sólo una indicación)

Indica el intervalo del banco de teclas.

3 Velocity (intervalo de velocidades)

(sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Sample Size (tamaño de la muestra)

(sólo una indicación)

Indica el tamaño de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.

5 Frequency (frecuencia) (sólo una indicación)

Indica la frecuencia de muestreo de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.

NOTA La frecuencia de muestreo hace referencia a la velocidad a la que se recogen las lecturas digitales. Cuanto más altas son las frecuencias de muestreo, mejor calidad de sonido se obtiene. El valor estándar de la frecuencia de muestreo es 44,1 kHz.

6 Stereo/Mono (sólo una indicación)

Indica si la muestra asignada al banco de teclas seleccionado es una muestra estéreo o mono.

7 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo que se puede utilizar en la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con

una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. La línea azul en la ilustración indica la cantidad de memoria que está siendo utilizada.

8 [SF1] Audition (audición)

Manteniendo pulsado este botón puede escuchar la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Con este botón puede comprobar cómo suena realmente la muestra cuando la reproduce.

9 [SF6] KBD (teclado)

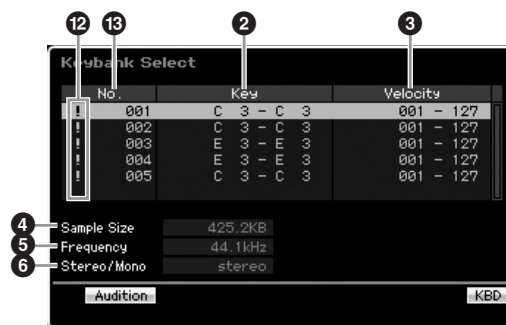
También puede seleccionar directamente en el teclado el banco de teclas perteneciente a la forma de onda seleccionada, manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando, a continuación, la tecla deseada.

10 [F6] Rec (grabación)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Record Setup (configuración de grabación del muestreo). En esta pantalla se configura el instrumento para realizar el muestreo. Para obtener información detallada, consulte la página 164.

11 [SF5] Keybank (banco de teclas)

Al pulsar este botón se accede a la lista de los bancos de teclas que componen la forma de onda. En la lista puede seleccionar el banco de teclas deseado con el dial de datos, el botón del cursor hacia arriba o hacia abajo, así como los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).



Para los parámetros 2 – 6, consulte en la pantalla principal de Sampling los parámetros que tengan esos mismos nombres.

12 Símbolo de duplicación

Este símbolo se muestra cuando los intervalos de teclas y de velocidades de un banco de teclas se superponen a los de otro banco de teclas. Consulte la página 170 para obtener información acerca de cómo se reproducen las muestras asignadas a los bancos de teclas superpuestos.

13 Número de banco de teclas

(sólo una indicación)

Indica el número del banco de teclas de la forma de onda seleccionada.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La función Sampling Record (grabación de muestreo) le permite grabar sonidos (p. ej., voces desde un micrófono conectado, la señal de una guitarra eléctrica o el audio desde un reproductor de CD o MP3 externo) directamente en MOTIF XS y memorizarlos en el instrumento como muestras. Las muestras que se obtienen a través de la función Sampling pueden reproducirse desde el teclado asignándoles una forma de onda y, a continuación, una voz.

Importante

Debe instalar los módulos DIMM en el instrumento para poder utilizar la función Sampling. Para obtener información detallada acerca de cómo instalar módulos DIMM, consulte la página 295. Cuando apague el instrumento se perderán los datos de muestras grabadas (editadas) temporalmente en DIMM. Asegúrese de habilitar un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS antes de utilizar la función Sampling.

Procedimiento de muestreo

En esta sección se explica cómo crear una voz o una interpretación con la función Sampling.

1 Conecte un micrófono u otro equipo de audio a MOTIF XS.

Para obtener información acerca de cómo realizar la conexión, consulte la página 39. Esta operación no es necesaria si utiliza el sonido de MOTIF XS como origen de la grabación (con la función Resampling).

2 Seleccione los modos Voice o Performance.

En el modo Performance, seleccione la interpretación a la que se va a asignar la muestra.

3 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para seleccionar el modo Sampling. (Se ilumina el indicador.)

Se muestra la pantalla principal de Sampling.

4 Pulse el botón [F6] Rec para acceder a la pantalla Record Setup (página 164).

Establezca los parámetros siguientes en la pantalla Setup (configuración). Los números que aparecen entre paréntesis hacen referencia a los parámetros de la pantalla Sample Record en la página siguiente.

- El parámetro Input Source (origen de entrada) (2) determina el conector de entrada de la fuente de audio (micrófono, equipo de audio, etc.).
- El parámetro Waveform (6) determina el número de la forma de onda.
- El parámetro Voice (10) determina la voz del banco y el número.
- El parámetro Part (9) determina la parte de la interpretación a la que se asigna la voz cuando se selecciona el modo Sampling desde el modo Performance.
- Establezca otros parámetros según crea conveniente.

5 Pulse el botón [F6] Standby (espera) para acceder a la pantalla Record Standby (espera de grabación) (página 166).

En la pantalla Standby, establezca los parámetros siguientes. Los números entre paréntesis son equivalentes a los números que hacen referencia a los parámetros en la pantalla Standby.

- Establezca el parámetro Trigger Mode (modo de activación) (8) para definir el método con el que se va a activar el muestreo. Normalmente se ajusta en "level" (nivel).

- Si ajusta Trigger Mode (8) como "level", deberá ajustar también el parámetro Trigger Level (nivel de activación) (7). Defina este parámetro de forma que el triángulo rojo del vúmetro (que indica el nivel de activación) esté ligeramente por debajo del nivel de entrada del sonido.

6 Ajuste el nivel de entrada del sonido a un nivel óptimo.

Trate de subir al máximo el nivel de entrada, sin saturarlo, para obtener un sonido con la mejor calidad. Siga estas instrucciones para ajustar el nivel de entrada.

- Cuando el parámetro Input Source está definido como "A/D Input", ajuste el nivel de la señal de entrada con el potenciómetro GAIN (ganancia) situado en el panel posterior. Si no puede ajustar correctamente el nivel de entrada, cambie el ajuste de Mic/Line (página 263) en el modo Utility (utilidad).
- Cuando el parámetro Input Source está establecido en "Resample" (repetición de muestra), ajuste el nivel de la señal de entrada configurando el parámetro Record Gain (ganancia de grabación).
- El nivel de entrada no se puede ajustar cuando Input Source está establecido en "mLAN".

7 Active o desactive la función Confirm pulsando el botón [SF1].

La ficha Confirm aparecerá en verde cuando la función esté activada y en gris cuando esté desactivada. Con la función Confirm activada, puede escuchar fácilmente las muestras que se acaban de grabar y volver a grabarlas cómodamente si no le satisfacen los resultados.

8 Pulse el botón [F5] para iniciar la operación de muestreo.

Cuando el parámetro Trigger Mode (8) está definido como "manual", el muestreo se iniciará de forma inmediata al pulsar el botón (aparece una indicación RECORDING (grabando) en la pantalla).

Cuando pulse el botón con el parámetro Trigger Mode (8) definido como "level", el muestreo se activará, pero no se iniciará (aparece la indicación WAITING (en espera) en la pantalla).

9 Reproduzca el sonido que va a muestrear.

Cuando el parámetro Trigger Mode (8) está definido como "level" y en el instrumento entra una señal de audio que sobrepasa el nivel de Trigger Level (7) especificado, la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.

10 Pulse el botón [F6] Stop para detener el muestreo.

Si define la función Confirm como “on” en el paso 7 anterior, se mostrará la pantalla Sampling Finished (finalizado el muestreo) (página 167). Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra. Si le satisfacen los resultados, pulse el botón [ENTER] para memorizar el sonido muestreado como “Sample” (muestra) y vuelva a la pantalla Setup. Si no le gustan los resultados y desea volver a intentarlo, pulse el botón [EXIT] (salir) para volver a la pantalla Standby y realice de nuevo el muestreo desde el paso 5.

Si establece la función Confirm en “off” en el paso 7 anterior, el sonido muestreado se memorizará como “Sample” de forma automática.

NOTA Cuando ajusta Record Next (grabar siguiente) (4) a “on” en el paso 4 realizado anteriormente, el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY después de que se ajusten los datos de la muestra. En este caso, puede salir del modo Sampling Record pulsando el botón [EXIT].

11 Almacene la forma de onda creada en un dispositivo de almacenamiento USB.

Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 278.

⚠ ATENCIÓN

Los datos de las muestras grabadas (editadas) residen temporalmente en módulos DIMM (página 79). Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos de los módulos DIMM. Antes de apagar el instrumento, deberá almacenar todos los datos que se encuentren en los módulos DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS.

Configuración de muestreo: [F6] Rec

En esta pantalla puede ajustar varios parámetros del muestreo. Pulse el botón [F6] en la pantalla principal de Sampling para acceder a esta pantalla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.



1 Recording Type (tipo de grabación)

Determina el tipo de muestreo. Tenga en cuenta que este parámetro se ajusta a “sample” cuando se selecciona el modo Sampling desde el modo Voice o Performance.

2 Input Source (origen de entrada)

Determina el conector de entrada a través del cual se recibe la señal que se va a muestrear.

Ajustes: A/D Input, resample, mLAN

A/D Input (entrada A/D)

El audio analógico de las clavijas A/D INPUT se reconoce como origen de la grabación.

resample (repetición de muestreo)

La señal de audio de las clavijas OUTPUT (salida) de MOTIF XS se recibe y se reconoce como el origen de la grabación.

mLAN

La señal de audio del conector mLAN (disponible para MOTIF XS8 y para MOTIF XS6/7 únicamente cuando esté instalado el dispositivo opcional mLAN16E2) se reconoce como el origen de la grabación. En este caso, la señal de audio se transmite desde el ordenador a través de los puertos 3 y 4 mLAN.

3 Stereo/Mono

Determina si la señal de audio se graba como una muestra mono o como una muestra estéreo.

Ajustes: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

La señal del canal izquierdo se graba como una muestra mono.

monoR

La señal del canal derecho se graba como una muestra mono.

monoL+R

Las señales de los canales izquierdo y derecho se mezclan y se graban como una muestra mono.

stereo

Se graba una muestra estéreo.

4 Record Next (grabar siguiente)

Cuando este parámetro se define como “on”, la tecla siguiente se establece como el destino del muestreo de forma automática, después de que se haya completado la operación de muestreo (incluso la asignación de la muestra a un banco de teclas). Se mostrará la pantalla Standby. Este parámetro es útil si desea grabar varias muestras seguidas.

Por ejemplo, cuando desee obtener muestras seguidas de un CD especial que contenga material en varias pistas, puede definir este parámetro como “on” y establecer en “level” el parámetro Trigger Mode. Con estos ajustes conseguirá que el instrumento grabe cómodamente muestras seguidas de forma automática. Pulse el botón [EXIT] para salir del modo Sampling Record.

Ajustes: on, off

NOTA Antes de iniciar el muestreo, ajuste en “on” los parámetros [SF1] Confirm y Record Next. La pantalla FINISHED (finalizado) aparece en cuanto se completa el muestreo. Pulse el botón [ENTER] para ajustar los datos de la muestra desde la pantalla FINISHED, para que el instrumento vuelva a la pantalla STANDBY.

NOTA Este parámetro es útil cuando desea asignar muestras individuales a teclas una por una para crear una voz de percusión utilizando como origen un CD especial que contenga sonidos de cada instrumento de percusión.

NOTA Tenga en cuenta que el parámetro Record Next se debe ajustar en “off” y no se puede cambiar. Esto ocurre cuando selecciona el modo Sampling desde el modo Voice o desde el modo Performance, cuando define Voice de otra forma que no sea “off” y cuando ajusta Source (arriba) en “resample”.

5 Frequency (frecuencia)

Define la frecuencia de muestreo. Cuando Input Source (2) está ajustado en "mLAN", este parámetro se establece en "44,1 kHz".

Normalmente este parámetro debe establecerse en el valor más alto, es decir "44,1 kHz". Si desea obtener un sonido de baja fidelidad, seleccione un valor diferente de 44,1 kHz. Cuando seleccione ajustes diferentes de 44,1 kHz, el sonido que se escuche durante la grabación puede ser diferente del sonido grabado, en función de la señal de la fuente.

Ajustes: 44,1 k (44,1 kHz), 22,0 kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11,0 kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5,5 kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda de destino.

Ajustes: 0001 – 1024

⚠ ATENCIÓN

La operación de muestreo sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

7 Keybank (banco de teclas)

Determina el número de nota del banco de teclas de destino. El valor definido aquí se puede cambiar en el modo Sampling Edit (página 167).

Ajustes: C -2 – G8

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

8 Track (pista)

Este parámetro no está disponible cuando selecciona el modo Sampling desde los modos Voice o Performance.

9 Part (parte)

Determina la parte de la interpretación a la que se asigna la voz (10) creada en Sampling. Cuando se define como "off", se obtiene una muestra que no se puede asignar a la parte de la interpretación.

Este parámetro no está disponible cuando selecciona el modo Sampling desde el modo Performance. Cuando el parámetro Voice (10) está definido como "off", este parámetro no se puede ajustar, incluso aunque se seleccione el modo Sampling desde del modo Performance.

Ajustes: off, 1 – 4

10 Voice (voz)

Determina la voz a la que se asigna la forma de onda (6) creada con Sampling, especificando el banco de voz y el número. Cuando el banco de voz se define como un valor entre USER1 y USER3, la forma de onda (6) se asignará a la opción "Element 1" de la nueva voz normal creada a través de Sampling. Cuando el banco de voz se define como "UDR", la forma de onda (6) se asignará a "Drum Key" (11) en la voz de percusión especificada. Cuando este parámetro se define como "off", se crea una sola forma de onda (6) y la muestra no se memoriza como una voz de usuario.

Ajustes:

Banco de voces: Off, USER1 – 3 (User 1 – 3), UDR (User Drum)

Número de voz: 001 – 128

⚠ ATENCIÓN

Cuando el banco de voces se define como alguno de los bancos USER1 a USER3, la operación de muestreo sobrescribe los datos que ya existen en el número de voz de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

11 Drum Key (tecla de percusión)

Determina la tecla a la que se asigna la forma de onda (6) cuando el banco de voces (10) está ajustado en "UDR".

Ajustes: C0 – C6

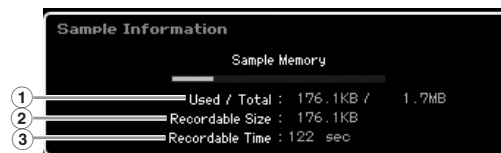
12 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF6] INFO (información)

Indica la cantidad de memoria de muestreo que se está utilizando.



1 Used (utilizada)/Total (sólo una indicación)

Indica la cantidad de memoria que está siendo utilizada y la memoria disponible.

2 Recordable Size (tamaño grabable)

(sólo una indicación)

Indica la cantidad de memoria disponible.

3 Recordable Time (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo indicado en este caso se calcula suponiendo que se trata de una frecuencia de muestreo mono de 44,1 kHz.

14 [F6] Standby (en espera)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Record Standby (espera de grabación del muestreo). Esta pantalla sirve para ejecutar el muestreo. Para obtener información detallada, consulte la página 166.

Grabación del muestreo: [F6] Standby

Esta pantalla se utiliza para ejecutar la operación de muestreo. Para acceder a esta pantalla, pulse el botón [F6] en la pantalla Setup. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.



1 Waveform (forma de onda) (sólo una indicación)

Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

2 Key (intervalo de teclas) (sólo una indicación)

Indica el registro de teclas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

3 Velocity (intervalo de velocidades) (sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Record Monitor (monitor de grabación)

Determina el nivel de salida del monitor para la señal de entrada cuando se está realizando el muestreo. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. La señal de escucha sale de la clavija PHONES o de las tomas OUTPUT R y L/MONO.

Ajustes: 0 - 127

5 Record Gain (ganancia de grabación)

Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Input Source (página 164) está ajustado como "resample" (se graba el sonido del propio MOTIF XS). Define la ganancia de la grabación cuando se realiza la repetición del muestreo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será el sonido de la nueva muestra. Puede ajustar la ganancia según lo crea conveniente antes de realizar la operación de muestreo, comprobando el volumen con el vúmetro (10) mientras toca el teclado.

Ajustes: -12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

6 Key (tecla)

Indica el parámetro Keybank (página 165) ajustado en la pantalla Sampling Record Setup. Puede cambiar el banco de teclas en esta pantalla o en el modo Sampling Edit (página 167), después de realizar la operación de muestreo.

Ajustes: C -2 - G8

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsando el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

7 Trigger Level (nivel de activación)

Cuando defina como "level" el parámetro Trigger Mode (8), también deberá ajustar el parámetro Trigger Level. El muestreo se iniciará cuando se reciba una señal de entrada que supere el nivel de activación especificado. En este caso, el ajuste del nivel se indicará con un triángulo rojo situado en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, establezca el nivel lo más bajo posible para capturar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

Ajustes: 000 - 127

8 Trigger Mode (modo de activación)

Determina el método con el que se activa el muestreo.

Ajustes: level, manual

level (nivel)

El muestreo se inicia cuando se recibe una señal de entrada que supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (7).

manual

El muestreo se inicia después de pulsar el botón [F6] REC. Este ajuste le permite iniciar el muestreo cuando lo desee, independientemente del nivel de entrada de la fuente de audio.

9 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

10 Vúmetro

Este gráfico indica el nivel de entrada del origen de entrada. Trate de subir al máximo el nivel de entrada, sin saturarlo, para obtener la mejor calidad de sonido.

NOTA Siga estas instrucciones para ajustar el nivel de entrada.

- Cuando el parámetro Input Source está definido como "A/D Input", ajuste el nivel de la señal de entrada con el potenciómetro GAIN (ganancia) situado en el panel posterior. Si no puede ajustar correctamente el nivel de entrada, cambie el ajuste de Mic/Line (página 263) en el modo Utility (utilidad).
- Cuando el parámetro Input Source está establecido en "Resample" (repetición de muestra), ajuste el nivel de la señal de entrada configurando el parámetro Record Gain (5).
- El nivel de entrada no se puede ajustar cuando Input Source está establecido en "mLAN".

11 [SF1] Confirm (confirmar)

Determina si puede (on) o no (off) confirmar la muestra grabada cuando ha finalizado el muestreo. Este parámetro es útil para volver a realizar grabaciones cómodamente si no le satisfacen los resultados del muestreo. Cuando el parámetro está definido como "off", la muestra grabada se establece como datos al finalizar el muestreo y, a continuación, el instrumento vuelve a la pantalla Setup (página 164). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY al finalizar el muestreo cuando el parámetro Record Next está definido como "on" en la pantalla Setup.

12 [F5] Start (iniciar)

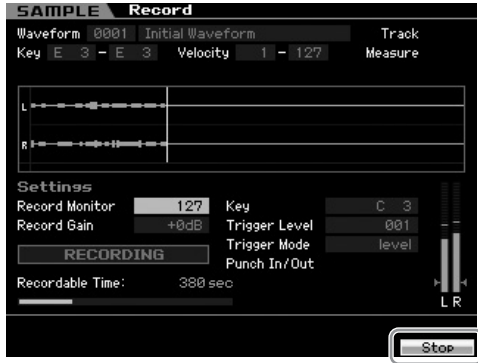
Pulse este botón para iniciar el muestreo.

Cuando Trigger Mode se define como "level", la indicación WAITING se muestra en la pantalla cuando pulsa el botón [F5] Start. El muestreo real no se ha iniciado. Cuando la señal de audio entra en el instrumento y supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (7), la

indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Cuando ajusta en "manual" el parámetro Trigger Mode (8), el muestreo se inicia de forma inmediata al pulsar el botón.

Pantalla RECORDING del muestreo

Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.



[F6] Stop (detener)

Pulse este botón para detener el muestreo. La pantalla FINISHED se muestra cuando se ha completado el muestreo.

Pantalla FINISHED del muestreo (cuando el parámetro Confirm es "on")

Si define el parámetro [SF1] Confirm como "on" antes de que se inicie el muestreo, la pantalla FINISHED que

aparece a continuación se mostrará cuando finalice el muestreo. Desde esta pantalla puede escuchar y confirmar la muestra pulsando el botón [SF1] Audition. Si le satisface el sonido, pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del muestreo como datos de muestra. Si no le gusta el resultado, pulse el botón [EXIT] y vuelva a intentarlo.

Si el parámetro [SF1] Confirm está definido como "off" antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 164).



[SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Esta opción le permite comprobar si el muestreo se ha realizado o no correctamente.

NOTA Si el parámetro [SF1] Confirm (página 166) está definido como "off" antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 164). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY al finalizar el muestreo cuando el parámetro Record Next está definido como "on" en la pantalla Setup.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

El modo Sampling Edit (edición de muestreo) le permite realizar un control exhaustivo y pormenorizado sobre la edición de la muestra grabada y la modificación de sus ajustes. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla principal de Sampling para acceder a la pantalla Sampling Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.

Procedimiento de edición del muestreo

- 1 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para seleccionar el modo Sampling. (Se ilumina el indicador.)**
Se muestra la pantalla principal de Sampling (página 162).
- 2 Seleccione una forma de onda y un banco de teclas.**
Seleccione una forma de onda y un banco de teclas al que se asigne la muestra que se va a editar.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Sampling Edit.**

4 Pulse los botones [F1] Trim (recorte) o [F2] Param (Parámetro).

Ajuste los parámetros que desee en cada pantalla.

5 Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar el sonido.

Repita los pasos 4 y 5 según lo crea conveniente.

6 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal de Sampling.

Sugerencia

Extract (extracción) es una función muy útil que le permite borrar fragmentos que no necesite situados antes del punto de inicio y después del punto final de la muestra. Esta operación le permite ahorrar memoria para realizar otros muestreos.

- 1 Pulse el botón [F1] Trim (recorte) para acceder a la pantalla Trim.
- 2 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)
Pulse el botón [DEC/NO] si desea cancelar la operación.
- 3 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la función Extract.

NOTA Los datos borrados con la operación Extract no pueden recuperarse. Puede ser conveniente que realice una copia de seguridad de la muestra con el trabajo Copy (página 172) antes de ejecutar la función Extract.

Consejos para editar las muestras

Cómo reproducir la muestra (ajustes de Play Mode)

La muestra se puede reproducir con dos métodos: One shot y Loop. Loop le permite repetir en bucle la reproducción de un intervalo específico de la muestra. Con One Shot, por otra parte, se reproducirá la muestra una sola vez. Deberá determinar el tipo de reproducción (Loop o One Shoot) que desea utilizar ajustando el parámetro Play Mode en la pantalla Parameter (página 170).

Reproducción de muestras una sola vez con afinación precisa

Puede definir el intervalo de reproducción de la muestra ajustando los parámetros Start Point (6) y End Point (8) (punto inicial y punto final, respectivamente) en la pantalla Trim (página 168). Estos parámetros le permiten silenciar de forma eficaz audio innecesario o que no le interese, situado al principio o al final de la muestra. Para cortar el sonido al final de la reproducción, disminuya el valor de End Point moviéndolo hacia la izquierda en la pantalla de la onda. Del mismo modo, para cortar el sonido al principio de la reproducción, incremente el valor de Start Point, desplazándolo hacia la derecha en la pantalla de la onda. En general, probablemente preferirá ajustar el punto inicial de forma que el principio de la muestra se reproduzca de forma inmediata al activarse. Utilice el botón [SF1] Audition para comprobar que se obtiene un sonido fluido y natural durante la reproducción de la muestra. Después de realizar los ajustes y de confirmar el punto inicial y el punto final, recorte el fragmento de la muestra de forma definitiva con la operación Extract (página 177).

Reproducción de muestras en bucle con afinación precisa

Ajustar el punto inicial y el punto final de una muestra en bucle resulta más importante y difícil que en el caso de las muestras que se reproducen una sola vez. Los puntos de inicio y de fin se deben ajustar con precisión para asegurar que el bucle se reproduce fluidamente y de forma continua sin producir saltos o errores. Además, deberá comprobar (con bucles rítmicos) que el bucle va perfectamente a ritmo y que no se pierden tiempos.

1 Ajuste Play Mode en "loop".

Pulse el botón [F2] Param para acceder a la pantalla Parameter (página 170) y, a continuación, defina el parámetro Play Mode (6) como "loop".

2 Establezca el punto inicial en el primer tiempo del primer compás.

Pulse el botón [F1] Trim para acceder a la pantalla Trim (página 168) y, a continuación, ajuste el punto inicial (6).

3 Defina el valor de Loop Point (punto de bucle) con el mismo valor que el de Start Point.

Pulse el botón [SF2] para que se muestre LP=ST.

4 Mientras mantiene pulsado el botón [SF1] Audition, ajuste el punto final para que la reproducción en bucle de la muestra sea fluida y coincida con la sincronización del tiempo.

5 Ejecute la operación Extract (página 177).

Cómo definir el tempo de la muestra

Siga estas instrucciones si desconoce el tempo de la muestra que contiene el patrón de ritmo.

1 Mientras mantiene pulsado el botón [SF1] Audition, ajuste el punto inicial y el punto final de modo que la reproducción en bucle de la muestra sea fluida y coincida con la sincronización del tiempo.

Asegúrese de utilizar la función Extract para borrar las partes de la muestra que no sean necesarias.

2 Ajuste la signatura del tiempo y el compás.

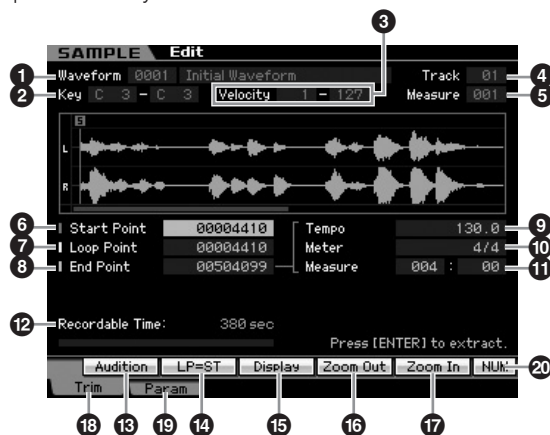
Pulse el botón [F1] Trim para acceder a la pantalla Trim (situada abajo) y, a continuación, ajuste la signatura del tiempo (10) y el compás (11).

3 Incremente o disminuya el tempo (9) según crea conveniente para que el punto final (8) sea equivalente al punto final asignado a la muestra original.

Establezca el tempo (9) en un valor más alto y, a continuación, disminuya gradualmente el valor para que el punto final (8) aumente poco a poco. Cuando alcance un valor determinado, el punto final dejará de aumentar, aunque disminuya el tempo. El valor final que se obtiene es el punto final aplicado a la muestra original. El valor del tempo final es el tempo más adecuado para la reproducción de la muestra.

Configuración de la reproducción de la muestra: [F1] Trim

La pantalla Trim (recortar) le permite ajustar el intervalo de la reproducción y del bucle de la muestra.



1 Waveform (forma de onda) (sólo una indicación)
Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

2 Key (intervalo de teclas) (sólo una indicación)
Indica el registro de teclas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

3 Velocity (intervalo de velocidades)
(sólo una indicación)
Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Track (pista) (sólo una indicación)
Indica la pista de la canción o del patrón actual. Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona el modo Sampling desde los modos Song o Pattern.

5 Measure (compás) (sólo una indicación)
Indica el número del compás de la canción o del patrón seleccionados. Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona el modo Sampling desde los modos Song o Pattern.

6 Start Point (punto inicial)
Determina el punto inicial de la reproducción de la muestra. La parte situada a la izquierda de este punto no se reproducirá. Cuando pulsa el botón [SF2], el valor de Loop Point (7) se copia en el parámetro Start Point.

Ajustes: 0000000 – End point

7 Loop Point (punto de bucle)
Determina el punto del bucle en el que se inicia la reproducción del bucle. Cuando el parámetro Play Mode está definido como “loop”, la muestra se reproducirá entre el punto de bucle y el punto final (8).

Ajustes: 0000000 – End point

8 End Point (punto final)
Determina el punto de final de la reproducción de la muestra. La parte situada a la derecha de este punto no se reproducirá. El punto final (8) se establecerá de forma automática para que la longitud del intervalo entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tiempo (9), el contador (10) y el compás (11).

Ajustes: 0000000 – (según la longitud de la muestra)

9 Tempo
Determina el tempo de reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el tempo, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del contador y del compás.

Ajustes: 5,0 – 300,0

10 Meter (contador)
Determina el contador (signatura del tiempo) de la reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el contador, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del compás.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure (compás)
Determina la longitud de la muestra que va a reproducirse basándose en los valores del compás y del tiempo. Es una forma útil, intuitiva y musical de ajustar la reproducción de la muestra. Al definir el compás, se modifica el punto final

(8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del contador.

Ajustes:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varía en función de la configuración del contador.)

NOTA En este caso, la configuración del compás indica la longitud entre el punto inicial y el punto final de la muestra. Cuando desee reproducir dos compases a partir del punto inicial de la muestra, defina el parámetro Measure como “002:00”.

12 Recordable Time (tiempo grabable)
(sólo una indicación)
Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF1] Audition (audición)
Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite comprobar si la muestra se ha editado correctamente o no.

14 [SF2] LP=ST
Cuando la indicación del menú es “LP=ST”, como en este caso, Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) compartirán la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se modificarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de “LP=ST” a “LP≠ST”. Cuando la indicación del menú muestra “LP≠ST,” Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también se cambia de “LP≠ST” a “LP=ST”.

15 [SF3] Display (pantalla)
Cuando pulsa el botón [SF3], se ajusta el nivel del zoom para que se muestre toda la onda en la pantalla, incluidos el punto inicial y el punto final.

16 [SF4] Zoom out (alejar)

17 [SF5] Zoom In (acercar)

Pulse los botones [SF4] y [SF5] para acercar o alejar la onda que se muestra en pantalla.

18 [F1] Trim (recortar)

Pulsando este botón volverá desde la pantalla anterior a la pantalla Trim.

19 [F2] Param (parámetro)

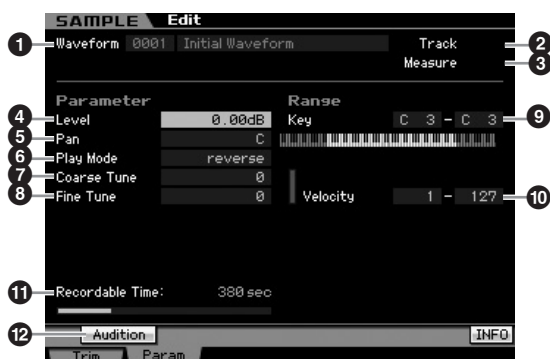
Cuando pulsa este botón se accede a la pantalla que le permite ajustar los parámetros relacionados con la muestra y el intervalo del banco de teclas.

20 [SF6] NUM

Cuando se muestra “NUM” en la ficha, pulsando el botón [SF6] podrá utilizar los botones [F1] a [F6] y [SF1] a [SF5] como teclas numéricas.

Configuración de los parámetros de la muestra: [F2] Param

Esta pantalla le permite ajustar los parámetros relacionados con la muestra, como Key Range y Velocity Range.



Los parámetros ① – ③ son los mismos que los de la pantalla Trim (página 168).

NOTA El icono KBD se muestra en la ficha correspondiente al botón [SF6] en función del parámetro seleccionado. Cuando esto ocurre, puede especificar el número de nota o la velocidad pulsando la nota apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [SF6] KBD. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

④ Level (nivel)

Determina el nivel de salida de la muestra seleccionada.

Ajustes: -95,25 dB – +0,00 dB

⑤ Pan (efecto panorámico)

Determina la posición del efecto panorámico estéreo del sonido.

Ajustes: L64 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)

⑥ Play Mode (modo de reproducción)

Determina cómo se reproduce la muestra.

Ajustes: loop, one shot, reverse

loop (bucle)

La reproducción de la muestra empieza en el punto inicial, continúa hasta el punto del bucle y, a continuación, se repite indefinidamente entre el punto del bucle y el punto final. Este ajuste es útil para pasajes rítmicos breves, riffs y tiempos que desee reproducir varias veces seguidas.

one shot (una vez)

La muestra se reproduce una sola vez desde el punto inicial hasta el punto final. Este ajuste puede utilizarse para solos, efectos de sonido y pasajes vocales que se utilicen una sola vez sin crear bucles de los mismos.

reverse (invertir)

La muestra se reproduce una sola vez desde el punto final hasta el punto inicial. Este tipo de reproducción es útil para crear sonidos de platillos invertidos y otros efectos especiales.

⑦ Coarse Tune (afinación poco precisa)

Determina la afinación aproximada del tono de la muestra en semitonos.

Ajustes: -64 – +0 – +63

⑧ Fine Tune (afinación precisa)

Determina la afinación del tono de la muestra con una precisión de centésimas.

Ajustes: -64 – +0 – +63

⑨ Key Range (intervalo de teclas)

Indica el intervalo de teclas del banco de teclas al que se asigna la muestra seleccionada. Cuando asigna muestras diferentes de una sola forma de onda a intervalos de teclas independientes, puede crear una voz que produzca sonidos diferentes según la tecla que toque.

Ajustes: C -2 – G8

⑩ Velocity (intervalo de velocidades)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas al que se asigna la muestra seleccionada. Cuando asigna muestras diferentes de una sola forma de onda a intervalos de velocidades independientes, puede crear una voz que produzca sonidos distintos en función de la intensidad con la que toque la tecla.

Ajustes: 1 – 127

⑪ Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

⑫ [SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Con este botón puede comprobar cómo suena realmente la muestra cuando la reproduce.

Cuando se solapan bancos de teclas diferentes:

Cuando reproduzca a una velocidad determinada una tecla en particular perteneciente a bancos de teclas diferentes (es decir, que se han asignado muestras diferentes a esa tecla y a esa velocidad), es posible que no se reproduzcan todas las muestras relevantes y se dará la prioridad a los dos canales de audio comenzando en las muestras asignadas al banco de teclas que tengan un número más pequeño. Por ejemplo, cuando se asigna una muestra estéreo al banco de teclas con el número más pequeño, sólo se reproducirá esa muestra. Pongamos otro ejemplo: cuando se asigna una muestra mono al banco de teclas con el número más pequeño y otra muestra diferente al banco de teclas con el segundo número más pequeño, sólo se reproducirán estas dos muestras. Un último ejemplo: cuando se asigna una muestra mono al banco de teclas con el número más pequeño y una muestra estéreo al banco de teclas con el segundo número más pequeño, sólo se reproducirá la muestra mono. Esta regla se aplica para todos los modos del instrumento.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

El modo Sampling Job (trabajo de muestreo) le permite procesar y modificar las muestras que haya grabado. Hay 18 trabajos de muestreo disponibles.

Función	Descripción
[F1] Keybank	Trabajos relacionados con las muestras asignadas a un banco de teclas determinado
01: Copy	Este trabajo copia un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se copiará la muestra que se ha asignado al banco de teclas.
02: Delete	Este trabajo borra el banco de teclas seleccionado y su muestra.
03: Move	Este trabajo mueve un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se moverá la muestra que se ha asignado al banco de teclas.
04: Normalize	Este trabajo maximiza (normaliza) los niveles generales de la muestra seleccionada.
05: Time-Stretch	Este trabajo le permite cambiar el tempo de la muestra sin que afecte al tono.
06: Convert Pitch	Este trabajo le permite cambiar el tono de la muestra sin que afecte al tempo.
07: Fade In/Out	Este trabajo le permite crear un fundido de entrada y otro de salida en la muestra.
08: Half Sampling Frequency	Este trabajo le permite reducir a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra seleccionada.
09: Stereo to Mono	Este trabajo le permite convertir una muestra estéreo en una muestra mono.
10: Loop-Remix	Este trabajo le permite cortar la muestra de forma automática en "trozos" independientes y reorganizar esos fragmentos de forma aleatoria para producir efectos especiales y variaciones rítmicas atípicas.
11: Slice	Este trabajo le permite dividir una muestra en trozos independientes en función de los ajustes definidos. Cuando accede a este trabajo desde los modos Song o Pattern, también se crean datos de notas para reproducir los trozos en secuencias. La reproducción de los datos de las notas suena igual que la de la muestra original.
[F2] Waveform	Trabajos de Waveform
01: Copy	Este trabajo le permite copiar los datos de una forma de onda a otra. También se copiarán los bancos de teclas y las muestras que estén en la forma de onda.
02: Delete	Este trabajo le permite borrar una forma de onda determinada de la memoria. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.
03: Extract	Este trabajo le permite borrar todos los datos de la muestra que no sean necesarios (situados antes del punto inicial o después del punto final).
04: Transpose	Este trabajo le permite transponer en semitonos el ajuste del banco de teclas de una forma de onda determinada.
05: Rename	Este trabajo le permite modificar el nombre de la forma de onda.
[F5] Other	Otros trabajos
01: Optimize Memory	Este trabajo le permite optimizar la memoria (DRAM) para realizar el muestreo.
02: Delete All	Este trabajo borra todas las formas de onda.

Procedimiento para realizar un trabajo de una muestra

1 Pulse el botón [JOB] (trabajo) en el modo Sampling para seleccionar el modo Sampling Job.

2 Acceda al grupo de trabajos que desee.

Seleccione el grupo de trabajos pulsando cualquiera de los botones siguientes: [F1] Keybank, [F2] Waveform o [F3] Other.

3 Acceda a la pantalla de trabajos que desee.

Lleve el cursor hasta el trabajo deseado con el dial de datos, los botones [INC/DEC] y [DEC/NO], o el botón de cursor hacia arriba y hacia abajo; a continuación, pulse el botón [ENTER]. Se mostrará la pantalla del trabajo deseado. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla del menú de trabajos.

4 Ajuste el valor de los parámetros que desee.

Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Cuando se muestre "Apply" (aplicar) en el menú correspondiente al botón [SF4], vaya al paso 5. Vaya al paso 7 si no se muestra "Apply".

5 Pulse el botón [SF4] Apply para realizar el trabajo.

En este estado, la muestra se ha modificado temporalmente y no se han fijado los datos.

6 Confirmar el resultado de la operación del trabajo.

Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra modificada. Si le gusta el resultado, vaya al paso 7. Si no le satisface el resultado y desea volver a intentarlo, vuelva a pulsar el botón [SF4] Apply para cancelar la operación del trabajo y devolver la muestra a su estado original. En este caso, vuelva a intentar la operación desde el punto 4.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

7 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del trabajo como datos de muestra.

⚠ ATENCIÓN

Una vez fijados los resultados del trabajo, la muestra modificada no se puede devolver a su estado original. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

8 Pulse el botón [EXIT] dos veces para volver a la pantalla principal de Sampling.

NOTA Si la forma de onda y el banco de teclas especificados no contienen datos, se mostrará el mensaje "No Data" en la pantalla y no se podrá ejecutar el trabajo.

NOTA Algunos trabajos no se pueden ejecutar si no hay espacio suficiente en la memoria. Puede confirmar la cantidad de espacio disponible en la memoria en la parte inferior de la pantalla Sampling Job o en la pantalla Information (página 165).



Espacio de memoria disponible

⚠ ATENCIÓN

Aunque se haya completado la operación del trabajo, los datos se perderán cuando apague el instrumento. Asegúrese de almacenar los datos de la forma de onda en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS en el modo File página 278 (archivo), después de realizar la operación del trabajo.

[F1] Keybank

Esta pantalla contiene trabajos para modificar muestras. La muestra que se va a modificar se puede especificar con los ajustes de Waveform number (número de forma de onda) y Key Bank (banco de teclas).

Operaciones básicas de los trabajos de Key Bank

Las operaciones básicas de los trabajos de Key Bank se realizan con los botones [SF1] y [SF5].



[SF1] Audition

Manteniendo pulsado este botón podrá escuchar la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Con este botón puede comprobar cómo suena realmente la muestra cuando la reproduce.

[SF5] Keybank

Al pulsar este botón se accede a la lista de bancos de teclas, en la que podrá seleccionar el banco de teclas deseado. Para obtener información detallada, consulte la página 162.

[SF6] KBD (teclado)

Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre el parámetro Waveform. También puede seleccionar directamente en el teclado el banco de teclas perteneciente a la forma de onda seleccionada, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando, a continuación, la tecla deseada.

[SF6] INFO (información)

Cuando se muestre "INFO" en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6], pulse [SF6] para acceder a la ventana Information que indica el estado de memoria del muestreo. Para obtener información detallada, consulte la página 165.

01: Copy

Este trabajo copia los datos de la muestra incluida en un banco de teclas determinado a otro banco de teclas. También se copiará la muestra que se ha asignado al banco de teclas. Esta función resulta útil si crea una forma de onda y desea utilizar los datos de la muestra de otra.



- 1 Banco de teclas de origen
- 2 Banco de teclas de destino

Se define el banco de teclas de origen con el botón [SF5] Keybank o el [SF6] KBD para seleccionar la tecla en la forma de onda, tras seleccionar el número de forma de onda (0001 – 1024). El banco de teclas de origen se define desplazando el cursor por el valor de la tecla y utilizando el dial de datos o el botón [SF6] KBD para seleccionar la tecla deseada después de seleccionar el número de forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de velocidades (Velocity) del banco de teclas de destino se definen de forma automática con los mismos valores que los del banco de teclas de origen.

NOTA Puede escuchar la muestra que se ha asignado al banco de teclas de origen pulsando la tecla [SF1] Audition.

02: Delete

Este trabajo borra el banco de teclas seleccionado y su muestra. La cantidad de memoria disponible se puede incrementar eliminando las muestras que no necesite.



1 Banco de teclas que se va a borrar

Determina el banco de teclas que se va a borrar ajustando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

03: Move

Este trabajo mueve un banco de teclas determinado a otra forma de onda. También se moverá la muestra que se ha asignado al banco de teclas.



1 Banco de teclas de origen

2 Banco de teclas de destino

Determina los bancos de teclas de origen y de destino, respectivamente, ajustando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Cuando se ajusta el número de la forma de onda de origen, se activa uno de los bancos de teclas (el intervalo de teclas y el intervalo de velocidades) que se puede cambiar pulsando los botones [SF5] Keybank y [SF6] KBD. Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas de destino se definen de forma automática con los mismos valores que los del banco de teclas de origen.

NOTA Puede escuchar la muestra que se ha asignado al banco de teclas de origen pulsando la tecla [SF1] Audition.

04: Normalize

Este trabajo maximiza (normaliza) los niveles generales de la muestra seleccionada. Es útil para aumentar el volumen de una muestra que se haya grabado a un volumen bastante bajo.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Ratio (proporción)

Determina el nivel de la muestra después de realizar la normalización. Si se define como el 100%, se maximiza el nivel de la muestra hasta el nivel de pico máximo, justo por debajo del punto de saturación (nivel máximo de señal digital). Cuando se define con un porcentaje superior a 100%, el nivel de la muestra superará el máximo produciendo saturaciones intencionadas. Por lo general, establezca este parámetro en un nivel inferior a 100% o igual.

Ajustes: 1% – 800%

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos con el botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

05: Time-Stretch

Este trabajo le permite cambiar la longitud de la muestra sin que afecte al tono. Con este trabajo podrá sincronizar la reproducción de la muestra con la reproducción de la canción o del patrón, ya que cuando se cambia la longitud de la muestra también se cambia su tempo de reproducción.



- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Ratio (proporción)

Determina de forma porcentual la longitud de la muestra procesada con relación a la longitud de la muestra inicial (100%). La modificación del tiempo se puede calcular de la siguiente manera:

Valor de la proporción = (tempo original/tempo modificado) x 100.

Ajustes: 25% – 400%

3 Accuracy (precisión)

Determina la calidad de la muestra final especificando qué aspecto de la muestra original se debe resaltar: calidad del sonido o sensación rítmica.

Ajustes: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2
sound4 – sound1

Esta configuración hace hincapié en la calidad del sonido. La mayor calidad del sonido se obtiene con el ajuste “sound4”.

normal

Con este ajuste se obtiene un equilibrio perfecto entre la calidad del sonido y la sensación rítmica.

rhythm1 – rhythm2

Esta configuración resalta la sensación rítmica. La sensación rítmica de mayor precisión se obtiene con “rhythm2”.

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

06: Convert Pitch

Este trabajo le permite cambiar el tono de la muestra sin que afecte al tiempo.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Pitch (tono)

Determina el cambio de la cantidad y de la dirección del tono en incrementos de semitonos.

Ajustes: -12 – +0 – +12

3 Fine (afinación)

Determina el cambio de la cantidad y de la dirección del tono en incrementos de centésimas (1 cent. = 1/100 de un semitono). 1 centésima es igual a 1/100 parte de un semitono.

Ajustes: -50 – +0 – +50

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

07: Fade In/Out

Este trabajo le permite crear un fundido de entrada y otro de salida en la muestra.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Fade Type (tipo de fundido)

Determina el tipo de fundido: fade-in o fade-out.

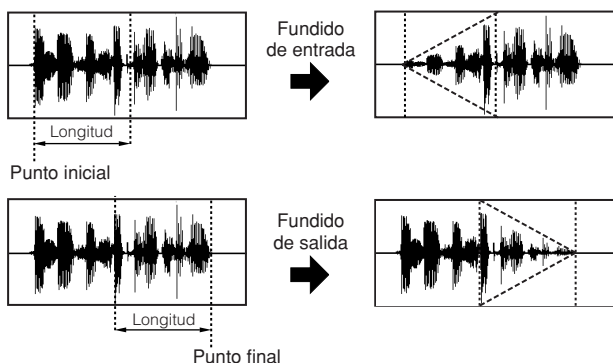
Ajustes: fade in, fade out

3 Length (longitud)

Determina la duración del fundido de entrada o de salida. Cuando selecciona un fundido de entrada, este parámetro determina la longitud del fundido a partir del punto inicial. Cuando selecciona un fundido de salida, este parámetro determina la longitud del fundido que comienza al principio del fundido y finaliza en el punto final especificado.

Si la longitud se define como 4410, equivale aproximadamente a 0,1 segundos cuando la frecuencia se establece en 44,1 kHz en la pantalla Setup (página 164) del modo Sampling.

Ajustes: 0000000 – End point



⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

08: Half Sampling Frequency

Este trabajo le permite reducir a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra seleccionada. Puede utilizar esta función para convertir muestras de alta fidelidad en sonidos de baja fidelidad, así como para reducir el tamaño de la muestra a la mitad y ganar, de esta forma, espacio en la memoria.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

09: Stereo to Mono

Este trabajo le permite convertir una muestra estéreo en una muestra mono.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Type (tipo)

Determina los canales de la muestra estéreo que se van a convertir en una muestra mono.

Ajustes: L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono

Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra mono.

L>mono

El canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

R>mono

El canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

10: Loop-Remix

Este trabajo le permite cortar la muestra de forma automática en “trozos” independientes y reorganizar esos fragmentos de forma aleatoria para producir efectos especiales y variaciones rítmicas atípicas.



Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

2 Type (tipo)

Determina el grado hasta el que se va a trocear el fragmento en bucle de la muestra.

Ajustes: 1 – 4

3 Variation (variación)

Determina cómo ha variado la muestra con este trabajo.

Ajustes: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Estos ajustes trocean y reorganizan los datos de la muestra, sin realizar otros cambios de audio.

reverse1 – 2

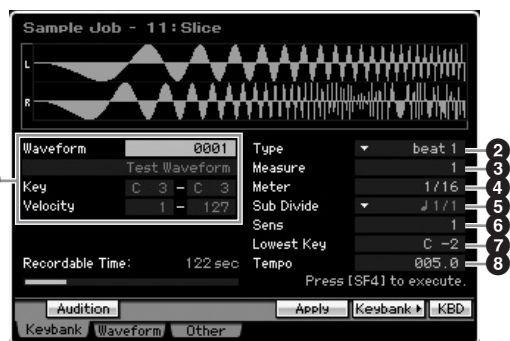
Además de trocear y reorganizar, estos ajustes invierten la reproducción de algunos de los fragmentos troceados.

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El resultado del trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se haya completado la operación de los datos con del botón [ENTER].

11: Slice

Este trabajo le permite dividir la muestra en trozos independientes, cuyo número se determina mediante la longitud de las notas (con los parámetros Measure, Meter y Sub Divide). Las muestras troceadas se asignan a cada una de las teclas en orden creciente desde el banco de teclas especificado en el parámetro Lowest Key (tecla más baja) (7). Cuando accede a este trabajo desde los modos Song o Pattern, también se crean datos de notas para reproducir los trozos en secuencias. Si reproduce en orden los datos de las notas y los trozos, obtendrá el mismo sonido que el de la muestra original “sin trocear”.



1 Key Bank (banco de teclas)

Determina el banco de teclas al que se ha asignado la muestra deseada especificando el número de la forma de onda (0001 – 1024). Los intervalos de teclas (Key) y velocidades (Velocity) del banco de teclas al que se ha asignado la forma de onda seleccionada se mostrarán de forma automática debajo del número de forma de onda.

7 Lowest Key (tecla más baja)

Determina el número de la nota más baja a partir del cual las muestras troceadas se asignan en orden.

Ajustes: C -2 – G8

NOTA En la pantalla Record Slice (grabar troceado) del modo Sampling Record (página 248), este parámetro está fijado en “C1” (Do1) para MOTIF XS6, en “E0” (Mi0) para MOTIF XS7 y en “A -1” (La -1) para MOTIF XS8, y no se puede definir.

2 Type (tipo de troceado)

3 Measure (compás)

4 Meter (contador)

5 Sub Divide (subdividir)

6 Sens (sensibilidad)

8 Tempo

Excepto el parámetro Lowest Key, todos los parámetros y ajustes son los mismos que en la pantalla Record Slice del modo Sampling Record (página 248) que aparece cuando se ha completado el muestreo con el parámetro Type ajustado a “slice+seq”.

⚠ ATENCIÓN

La ejecución del trabajo está compuesta de dos etapas: conversión temporal de datos con el botón [SF4] Apply e inserción real de datos a través del botón [ENTER]. El trabajo se perderá si accede a otra pantalla sin que se hayan completado los datos a través del botón [ENTER].

[F2] Trabajos de Waveform

Esta pantalla contiene los trabajos para modificar formas de onda.

01: Copy

Este trabajo le permite copiar los datos de una forma de onda a otra. También se copiarán los bancos de teclas y las muestras que estén en la forma de onda.



1 Forma de onda de origen

2 Forma de onda de destino

Determina los números de las formas de onda de destino y de origen de la copia.

⚠ ATENCIÓN

Esta operación sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino.

02: Delete

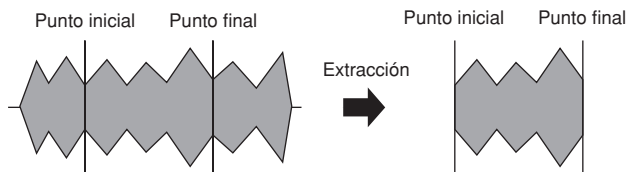
Este trabajo le permite borrar una forma de onda de la memoria. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.

Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda que se va a borrar.

03: Extract

Este trabajo le permite borrar todas las partes de la muestras que no sean necesarias (situadas antes del punto inicial o después del punto final).



Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda que se va a extraer.

04: Transpose

Este trabajo le permite transponer en semitonos o en octavas el ajuste del banco de teclas de una forma de onda determinada.



1 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda a la que se aplica este trabajo.

2 Octave (octava)

Determina la transposición del banco de teclas en octavas. Cuando desee transponer menos de una octava, defina este parámetro como "0" y utilice el parámetro Note situado debajo.

Ajustes: -3 - +0 - +3

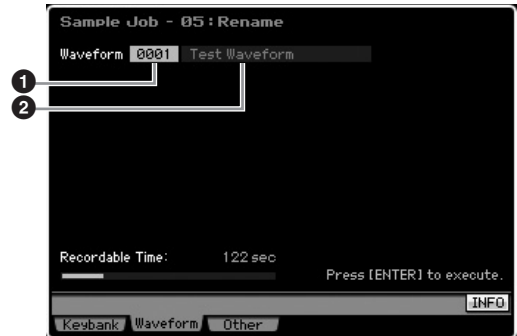
3 Note (nota)

Determina la transposición del banco de teclas en semitonos. Cuando desee realizar una transposición en octavas justas, defina este parámetro como "0" y utilice el parámetro Octave.

Ajustes: -11 - +0 - +11

05: Rename

Este trabajo le permite asignar un nombre a la forma de onda seleccionada.



1 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda a la que se le aplica este trabajo.

2 Name (nombre)

Determina el nombre de la forma de onda. Este nombre puede contener hasta 10 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

[F5] Otros trabajos

01: Optimize Memory

Este trabajo le permite optimizar la memoria (DIMM) para realizar el muestreo. La optimización consolida las áreas de memoria usada y no usada (disponible) para crear un área lo más grande posible de memoria contigua disponible. En algunos casos, la cantidad de memoria disponible aumentará cuando se ejecute el trabajo Optimize Memory.

02: Delete All

Este trabajo borra todas las formas de onda del usuario. También se borrarán los bancos de teclas y las muestras incluidos en la forma de onda.

Reproducción de canciones

El modo Song (canción) permite grabar, editar y reproducir sus propias canciones originales. El modo Song Play (reproducción de canción) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Song, y donde se selecciona y reproduce una canción. Algunos de los ajustes de las canciones, como la sensación rítmica, también se pueden editar en este modo. Para acceder a la pantalla Song Play y seleccionar el modo Song, basta con pulsar el botón [SONG].

NOTA En la pantalla Track View del modo Song Play, puede seleccionar la voz de la parte de la parte de mezclado correspondiente a la pista actual presionando el botón [CATEGORY SEARCH].

Procedimiento de reproducción de una canción

1 Pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song Play.

Esta operación hace que se muestre la pantalla Track View (visualización de pista) en el modo Song Play.

Número de canción Nombre de canción



2 Seleccione una canción.

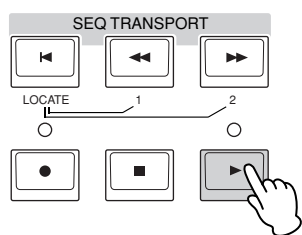
Lleve el cursor al número de canción y seleccione la canción que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no). Se muestra el nombre de la canción seleccionada.

NOTA Si pulsa el botón [PROGRAM] (programa) de modo que su indicador luminoso se encienda, puede seleccionar la canción que desee con los botones de grupo [A] - [D] y numéricos [1] - [6]. Los números de canción y los botones correspondientes son los siguientes.

Combinaciones de botones	Número de canción
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

3 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la canción seleccionada.

Cuando la reproducción de la canción seleccionada finaliza, la canción se detiene automáticamente.



Pulse el botón [■] (Detención) para detener la reproducción de la canción. Pulse el botón [▶] (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto.

Tipos de reproducción

Reproducción desde la mitad de la canción

Para comenzar la reproducción de la canción desde el medio, ajuste la posición que desee con los controles siguientes y pulse el botón [▶] (Reproducción). Estas operaciones también se pueden ejecutar durante la reproducción.

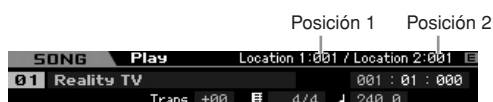
Avance	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
Avance rápido	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
Rebobinado	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Rebobinado rápido	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir al principio de la canción	Pulse el botón [◀].
Ir a la posición 1	Mientras mantiene pulsado el botón [◀], pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir a la posición 2	Mientras mantiene pulsado el botón [◀], pulse el botón [▶▶] (Avance).

Cuando la canción no se reproduce apropiadamente:

Tenga en cuenta que si se inicia una canción desde algún punto en el medio de la misma, puede ocasionar problemas, por ejemplo, que el sonido sea erróneo, el tono sea incorrecto o que haya cambios de volumen inesperados. Esto puede ocurrir porque los eventos MIDI grabados al principio de la canción no se hayan reconocido en la sección del generador de tonos, ya que la reproducción ha comenzado en un punto diferente de la canción, con eventos MIDI distintos. Para impedir esto, defina el parámetro Song Event Chase (detección de eventos de canción) (4) como "PC+PB+Ctrl" o "all" (todos), en la pantalla Other (otros) (página 271) de la pantalla Sequencer Setup (configuración del secuenciador), que se muestra con el botón [SEQ SETUP]. Con este ajuste, la canción se reproducirá correctamente incluso cuando la reproducción comience en la mitad de la misma.

Asignar números de compás concretos a las posiciones 1 y 2

Para asignar números de compás concretos a las posiciones 1 y 2, seleccione el número de compás que desee y pulse el botón [◀◀]/[▶▶] (Rebobinado/Avance) mientras mantiene pulsado el botón [STORE] (memorizar). El ajuste que se realice aquí se mostrará en la parte superior de la pantalla.



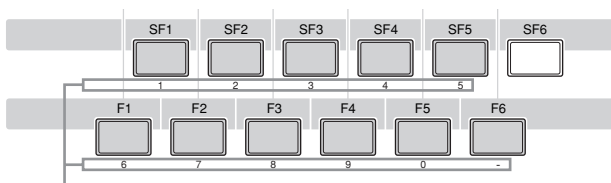
Desde esta pantalla puede cambiar la posición de reproducción de la canción con las operaciones siguientes.

Avance rápido y rebobinado

- 1 Lleve el cursor al compás.
- 2 Avance o retroceda por los compases con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

Ir a una posición en la canción

- 1 Lleve el cursor al compás.
- 2 Pulse el botón numérico [SF6] para que los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] funcionen como botones numéricos.



Los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] funcionan como botones numéricos.

- 3 Especifique el compás de destino con los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5].

El número de compás que especifique aparecerá en la parte superior de la pantalla.

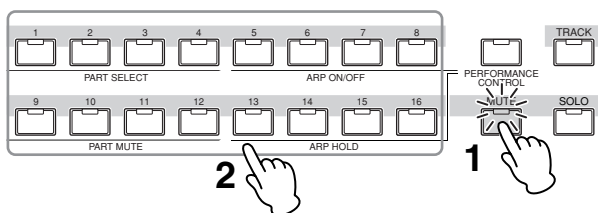
Muestra el número de compás que se va a especificar.



- 4 Pulse el botón [ENTER] para llevar realmente la posición de reproducción de la canción al destino definido arriba.

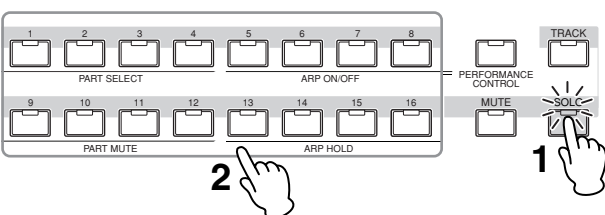
Silenciar una pista o introducir un solo

Para silenciar una pista



- 1 Pulse el botón [MUTE] (silencio) para que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse el botón numérico [1] a [16] que corresponda a la pista que desee silenciar.
Al pulsar cualquiera de los botones numéricos [1] – [16], el indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la pista correspondiente se silenciará. Al pulsar de nuevo el mismo botón numérico se habilita la salida del sonido reproducido.

Para introducir un solo en una pista

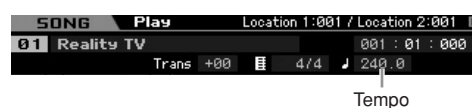


- 1 Pulse el botón [SOLO] para que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse el botón numérico [1] a [16] que corresponda a la pista en la que desee introducir un solo.

Al pulsar cualquiera de los botones numéricos [1] – [16], el indicador luminoso del botón pulsado parpadeará y sólo sonará la pista correspondiente. Al pulsar un botón numérico diferente, se cambia la pista en la que se introduce el solo.

Cambiar el tempo

- 1 Lleve el cursor al tempo.
- 2 Edite el valor del tempo con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.



Tempo

Asignar varios ajustes relacionados con la reproducción de canciones (escena de canciones)

Puede asignar a los botones [SF1] – [SF5] cinco “instantáneas” diferentes de parámetros importantes relacionados con las canciones, como la transposición, el tempo y el estado de silencio de las pistas, y la configuración de mezclado básica de las canciones, en forma de escenas de canciones. Una de las mayores ventajas de la escena de canciones es que permite ejecutar de forma instantánea y automática los ajustes de los parámetros que normalmente requieren el uso de muchos botones u operaciones de controladores. Úselas durante la grabación o reproducción de canciones para hacer cambios instantáneos en los ajustes.

Parámetros de las escenas de canciones

Tempo	Modo Song	Pantalla Track View (página 181)
Transpose (transposición)		
Ajustes de Play Effect para 16 pistas		Pantalla Play FX (página 183)
Ajustes de volumen para 16 partes de mezclado	Modo Mixing	Pantalla Part 1-16 (página 231)
Ajustes de efecto panorámico para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la transmisión de reverberación para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la transmisión de coros para 16 partes de mezclado		
Ajustes de la frecuencia de corte para 16 partes de mezclado		Pantalla EG (página 235)
Ajustes de resonancia para 16 partes de mezclado		
Ajustes del tiempo de ataque de AEG para 16 partes de mezclado		
Ajustes del tiempo de liberación de AEG para 16 partes de mezclado		

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

Registrar la escena de canciones

Cuando haya hecho los ajustes deseados para la escena, mantenga pulsados simultáneamente el botón [STORE] (memorizar) y uno de los botones [SF1] a [SF5]. El icono de la corchea se muestra en la ficha correspondiente al botón de la función secundaria en la que la escena de canciones está registrada. Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos de la canción, incluido el ajuste de la escena de canciones.

⚠ ATENCIÓN

Los ajustes de la escena de canciones registrados con los botones [SF1] – [SF5] se perderán si cambia la canción o apaga el instrumento sin ejecutar una operación Store (memorizar).

Recuperar la escena de canciones

Puede recuperar la escena de canciones pulsando uno de los botones [SF1] a [SF5].

Reproducción de una cadena de canciones

El modo Song Chain Playback (reproducción de cadena de canciones) permite reunir una lista de reproducción de canciones predefinidas, en el orden que desee, y hacer que se reproduzcan automáticamente en secuencia. Puede definir el orden de la reproducción de canciones e iniciar la reproducción de la cadena desde la pantalla Song Chain (cadena de canciones).

NOTA Para obtener instrucciones para programar la cadena de canciones, consulte la descripción de la pantalla Song Chain (página 185).

1 En la pantalla Track View, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Song Chain (página 185).



2 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la reproducción de la cadena de canciones.

Las canciones se reproducen según el orden de la cadena. Cuando se asigna una canción vacía al número de cadena, se cuenta un compás de silencio, seguido de la reproducción de la siguiente canción. Cuando se asigna “skip” (omitir) al número de cadena, la canción asignada se pasará por alto o se omitirá y después comenzará la canción siguiente. Cuando se asigna “stop” (detener) al número de cadena, la reproducción se detendrá en esa canción. Pulse el botón [▶] (Reproducción) para reiniciar la reproducción a partir del siguiente número de cadena. Si se asigna “end” (coda) al número de cadena, la reproducción se detendrá al final de la canción.

3 Si desea detener la reproducción en mitad de una canción, pulse el botón [■] (Detención).

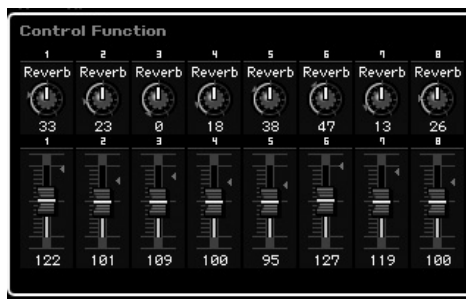
NOTA La cadena de canciones sólo se puede reproducir en la pantalla Chain y no desde ninguna otra.

Potenciómetros y mandos deslizantes

Mediante los potenciómetros y los mandos deslizantes del panel frontal puede definir varios parámetros como el efecto panorámico, el efecto, la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte (pista) de la canción. Con los mandos deslizantes puede cambiar el volumen de cada parte (pista) y ajustar el equilibrio relativo entre las partes (pistas).

Ajustar los parámetros Pan y Effect de cada parte

Pulse el botón [MULTI PART CONTROL] (control de varias partes) para acceder a la ventana Control Function (controlar función).



Cambiar las partes que se van a editar: 1 – 8 y 9 – 16

Cuando la ventana Control Function se muestra después de pulsar el botón [MULTI PART CONTROL], cada potenciómetro o mando deslizante controla cada parte, y puede cambiar las partes de destino que se van a controlar entre las partes 1 a 8 y 9 a 16. Cuando las partes de destino son de la 9 a la 16 (la pantalla es para las partes 9 a 16), al pulsar cualquiera de los botones [1] – [8] se cambian las partes de destino de 9 a 16 a 1 a 8. Cuando las partes de destino son de la 1 a la 8 (la pantalla es para las partes 1 a 8), al pulsar cualquiera de los botones [9] – [16] se cambian las partes de destino de 1 a 8 a 9 a 16.

Funciones de los potenciómetros

Al pulsar el botón [MULTI PART CONTROL] se iluminan las luces en orden descendente: REVERB → CHORUS → PAN. Cuando el indicador luminoso de REVERB (reverberación) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Reverb Send (transmisión de reverberación) de cada parte. Cuando el indicador luminoso de CHORUS (coro) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Chorus Send (transmisión de coro) de cada parte. Cuando el indicador luminoso de PAN (panorámica) está encendido, los potenciómetros permiten ajustar el parámetro Pan de cada parte.

NOTA Si se mantiene pulsado el botón [MULTI PART CONTROL] durante unos segundos, el indicador luminoso encendido alternará entre el actual y REVERB.

Ajustar la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte

Pulse el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) para acceder a la ventana Control Function (controlar función).



Seleccionar una parte de destino

Las funciones asignadas a los potenciómetros se aplican únicamente a la parte seleccionada en este momento. Para cambiar la parte, muestre la ventana Control Function y pulse uno de los botones [1] – [16].

Funciones de los potenciómetros

Como se indica a continuación, a los potenciómetros 1 a 8 se les asignan varias funciones según qué indicador luminoso esté encendido: los indicadores de TONE 1 (tono 1), TONE 2 y ARP FX (efecto de arpegio) que se pueden cambiar a través del botón [SELECTED PART CONTROL].

	Potenciómetro 1	Potenciómetro 2	Potenciómetro 3	Potenciómetro 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Potenciómetro 5	Potenciómetro 6	Potenciómetro 7	Potenciómetro 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverberación	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

Para obtener detalles acerca de cada función, consulte la página 90.

Ajustar el volumen de cada parte

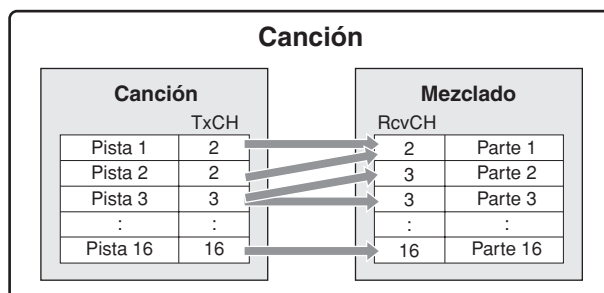
Los mandos deslizantes permiten ajustar el volumen de cada parte.

Cambiar las partes que se van a editar: 1 – 8 y 9 – 16

Cuando la parte actual es alguna de la 1 a la 8, los ocho mandos deslizantes ajustan el volumen de las partes 1 a 8. Cuando la parte actual es alguna de la 9 a la 16, los ocho mandos deslizantes ajustan el volumen de las partes 9 a 16. La parte se puede seleccionar activando el ajuste [TRACK] y pulsando el botón numérico correspondiente.

Configuración de mezclado de cada pista

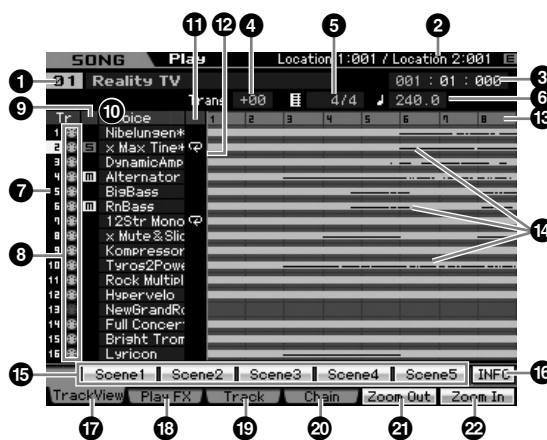
Para editar los parámetros de mezclado como la voz, el volumen y la panorámica de cada pista, pulse el botón [MIXING] para seleccionar el modo Mixing (mezclado) (página 229) y edítelos en la parte de mezclado correspondiente a la pista que desee. Observe que la pista 1 no siempre se corresponde con la parte de mezclado 1. Como se explica a continuación, cada pista de los datos de la secuencia de la canción y cada parte de mezclado del bloque generador de tonos se conectan cuando el canal de transmisión (TxCH) es igual al de recepción (RcvCH). En otras palabras, los datos de secuencia de cada pista reproducen las partes correspondientes (las que tienen la misma asignación de canal MIDI) en el bloque generador de tonos. Los canales de transmisión de cada pista se pueden definir en la pantalla Song Track (pista de canción) (página 184) del modo Song Play (reproducción de canción) mientras que los canales de recepción de cada parte se pueden definir en la pantalla Voice (voz) (página 235) del modo Mixing.



Pantalla Track View: [F1] TrackView

[SONG] (canción)

Esta pantalla aparece siempre primero cuando se activa el modo Song.



1 Número y nombre de canción

Determina la canción que se va a reproducir.

Ajustes:

Número de canción: 01 – 64

Nombre de canción: Vea la nota a continuación.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

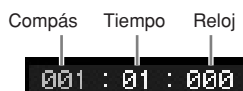
NOTA Puede editar el nombre de la canción llevando el cursor a la posición correspondiente y pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter). Para obtener más información, consulte la página 82.

2 Location (posición) (sólo una indicación)

Indica el número de compás asignado a las posiciones 1 y 2. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo definir la posición, consulte la página 178.

3 Meas (compás)

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la reproducción. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el compás, consulte la página 178.



Ajustes:

Compás: 001 – 999

Tiempo, Reloj: sólo una indicación

4 Trans (transposición)

Ajusta la afinación en incrementos de semitonos.

Ajustes: -36 – +36

5 Signatura del tiempo (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la canción. El ajuste que se realice aquí se aplica al compás especificado (3) y a los siguientes. Esto permite especificar diferentes signaturas de tiempo en medio de una canción. Al definir el compás (3) en el que se inicia la reproducción como una signatura de tiempo diferente a la que comienza la canción, por ejemplo, la anterior al compás (3) se mantiene incluso si cambia la signatura de tiempo aquí.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Determina el tempo de reproducción de la canción.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA Si usa este instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea hacer que los dispositivos externos controlen el tempo de la canción, defina como "MIDI" el parámetro MIDI sync (sincronización MIDI) (5) en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility (utilidad). En ese caso, el parámetro Tempo aquí indica "MIDI" y no se puede cambiar.

7 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

8 Estado de la pista (sólo una indicación)

Indica si los datos se graban o no en cada una de las pistas.

En blanco: indica que la pista está activa.

: indica que los datos de la secuencia MIDI se han grabado. Se trata como una pista MIDI.

: indica que los datos de la muestra se han grabado además de los datos de la secuencia MIDI. Se trata como una pista de audio.

NOTA A las partes de mezclado correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclado que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. Para obtener más información acerca de las pistas de audio y las pistas MIDI, consulte la página 61.

9 Silencio o solo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el silencio o solo, consulte la página 179.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

: indica que la pista se ha silenciado.

: indica que se ha introducido un solo en la pista.

10 Nombre de voz

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

11 Bucle (sólo una indicación)

Determina si la reproducción en bucle se ha definido para cada pista. La pista para la que se ha activado el bucle se interpreta varias veces siguiendo la configuración de la pantalla Track Loop (bucle de pista) (página 185).

Ajustes: En blanco (el bucle está desactivado), (el bucle está activado)

12 Línea de posición de canción

Indica la posición actual de la reproducción de la canción definida en el compás anteriormente.

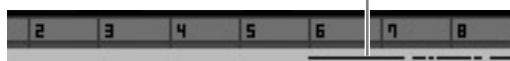
13 Número de compás (sólo una indicación)

Indica el número de compás. Al pulsar el botón [F5] Zoom Out (alejarse) o [F6] Zoom In (acercarse), puede acercarse o alejarse en el intervalo entre los compases contiguos.

14 Barra de datos de secuencia

Indica si los datos se han grabado o no en cada una de las pistas. Puede comprobar el intervalo en el que se graban los datos para cada pista. En las pistas MIDI puede ver todas las sincronizaciones con las que se han grabado los eventos MIDI.

Puede comprobar el estado de los datos.



15 [SF1] Scene1 (escena 1) – [SF5] Scene5

Puede asignar a estos botones los ajustes de los parámetros relacionados con las canciones (escenas de canciones) y los parámetros relacionados con los arpeggios. También puede recuperar los ajustes pulsando estos botones. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo registrar escenas, vea página 179. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo definir los parámetros relacionados con los arpeggios, consulte la página 189.

NOTA El arpeggio no está disponible durante la reproducción de una canción. Al pulsar los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante la reproducción sólo se cambia la escena de canciones.

NOTA Después de registrar la escena de canciones, el icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón pulsado. Puede confirmar si el tipo de arpeggio se asigna a ese botón o no en la pantalla Arpeggio (página 189) del modo Song Record (grabación de canción).

16 [SF6] INFO (Información)

Puede ver la cantidad de memoria libre y utilizada en el secuenciador. La memoria del secuenciador abarca todas las canciones y patrones grabados en los modos respectivos. Cuando la cantidad de memoria usada alcanza la capacidad máxima, ya no se pueden memorizar

más canciones ni patrones. Si sucede esto, use los trabajos Clear Song (borrar canción) (página 207) o Clear Pattern (borrar patrón) (página 228) para borrar canciones o patrones que no necesite. Puede volver a la pantalla anterior pulsando los botones [SF6] o [EXIT] (salir).



17 [F5] Zoom Out (alejar)

18 [F6] Zoom In (acercar)

Cambia el grado de zoom del número de compás (13) de la pantalla Track View (visualización de pista). Pulse el botón [F5] Zoom Out para reducir el grado de zoom de modo que se pueda mostrar un intervalo mayor. Pulse el botón [F6] Zoom In para incrementar el grado de zoom de forma que se pueda mostrar una vista aumentada.

19 [F1] TrackView (visualización de pista)

Muestra la pantalla Track View.

20 [F2] Play FX (efecto de reproducción)

Muestra la pantalla Play Effect (a continuación). Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la "sensación" rítmica de la reproducción de la canción.

21 [F3] Track (pista)

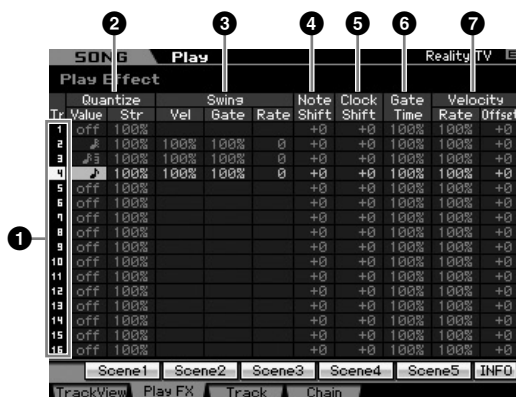
Muestra la pantalla Song Track Output Channel (canal de salida de pista de canción) (página 184).

22 [F4] Chain (cadena)

Muestra la pantalla Song Chain (cadena de canciones) (página 185). Esta pantalla permite reproducir varias canciones secuencialmente.

Cambiar la "sensación" rítmica de la canción: [F2] Play FX (efecto de reproducción)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la "sensación" rítmica de la reproducción de la canción. Los ajustes de Play Effect que se realizan aquí sólo son temporales y no cambian los datos reales de la canción. Los ajustes de Play Effect se pueden aplicar en realidad a los datos de la canción con el trabajo Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción).



1 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

2 Quantize (cuantización)

Permite alinear la sincronización de los eventos de nota de acuerdo con el tipo de nota especificado. Aquí, defina los dos parámetros para cada pista: Value (valor) y Str (intensidad).

Quantize Value (valor de cuantización)

Determina a qué tiempos se alinearán los datos de las notas en los datos de secuencia del arpegio, o a qué tiempos de los datos de secuencia del arpegio se aplicará el swing.

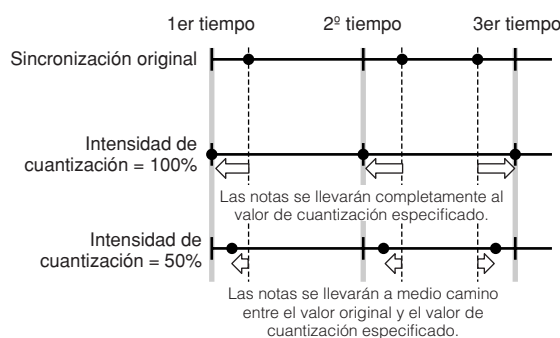
Ajustes: desactivado, fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra

Quantize Str (intensidad de cuantización)

Define la "intensidad" con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 100%, produce un ajuste de sincronización exacta mediante el parámetro Quantize Value anterior. Si se define como 0%, no produce ninguna cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de notas se lleven al punto medio entre 0% y 100%.

Ajustes: 0% – 100%

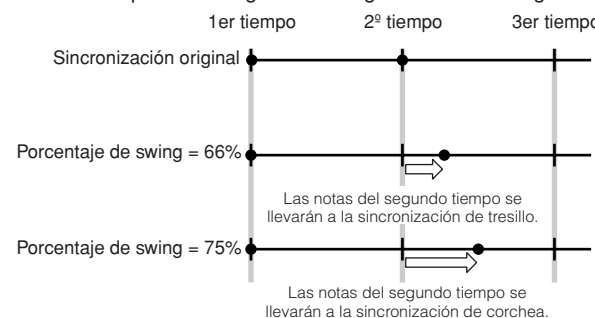
Cuando se aplica la cuantización de nota negra a los datos originales:



3 Swing

Ajusta la sincronización, la velocidad y el tiempo de entrada (la duración del sonido de una nota) de las notas pares graves para mejorar la sensación de swing. Este parámetro retrasa las notas en los compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás. Cuando se especifica un valor de tresillo, el parámetro Swing afecta a la última nota de cada tresillo.

Cuando se aplica el swing de nota negra a los datos originales:



Aquí, edite los ajustes de Swing de cada pista especificando los valores de Swing Vel (velocidad de swing), Swing Gate (entrada de swing) y Swing Rate (porcentaje de swing). Cuando el valor de cuantización se define como "off" (desactivado), no todos los parámetros de Swing están disponibles.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Swing Vel (velocidad de Swing)

Ajusta la velocidad de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades de las notas en los compases pares (graves), y los ajustes superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor se define como 127.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

Swing Gate (duración de las notas de Swing)

Ajusta la duración de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing. Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas en los tiempos pares (graves), mientras que los superiores a 100% la aumentarán. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

Swing Rate (porcentaje de Swing)

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. Los ajustes superiores a 50% retrasarán las notas para producir una sensación más pronunciada de swing.

Ajustes:

Quantize Value (valor de cuantización)	Ajustes
Cuando el valor de cuantización se define como "off"	0 – 0
Cuando el valor de cuantización se define como fusa	0 – 30
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de semicorcheas	0 – 40
Cuando el valor de cuantización se define como semicorchea	0 – 60
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de corcheas	0 – 80
Cuando el valor de cuantización se define como corchea	0 – 120
Cuando el valor de cuantización se define como tresillo de negras	0 – 160
Cuando el valor de cuantización se define como nota negra	0 – 240

4 Note Shift* (desplazamiento de notas)

Aumenta o reduce el tono de todas las notas de la pista seleccionada en semitonos.

Ajustes: -99 – +0 – +99

5 Clock Shift (cambio de reloj)

Cambia la sincronización de todas las notas de la pista seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.

Ajustes: -120 – +0 – +120

6 Gate Time Rate (duración real de sonido)

Aumenta o disminuye la duración de todas las notas de la pista seleccionada. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

7 Velocity (velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de todas las notas de la pista seleccionada. Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor se define como 127.

Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Altera la velocidad de las notas en el porcentaje especificado.

Ajustes: 0% – 100% – 200%

Velocity Offset (compensación de velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de las notas el valor de compensación especificado.

Ajustes: -99 – +0 – +99

Ajustes de los canales de salida y bucle de cada pista: [F3] Track (pista)

Esta pantalla permite ver el canal de salida y definir los parámetros relacionados con la reproducción en bucle para cada pista.

Ajustes de los canales de pistas: [SF1] Out (canal de salida)

Esta pantalla permite ajustar el canal de transmisión MIDI de cada pista.



1 Voice (voz) (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

NOTA En la pantalla Part 1 – 16 (parte) (página 231) del modo Mixing, puede cambiar la voz de la parte de mezclado correspondiente a la pista.

2 TxCh (Canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de los datos de secuencia de cada pista. Si las pistas se definen como "off" (desactivada), no sonarán. En el modo Song (canción), los datos MIDI que se crean al tocar al teclado, los potenciómetros o las ruedas se envían al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal de salida MIDI de la pista seleccionada en este momento.

Ajustes: 1 – 16, off

3 Int (selector interno)

Determina si los datos de la interpretación musical de cada pista se envían al bloque generador de tonos interno o no. Cuando se define como "off", los datos de la interpretación no se enviarán al bloque generador de tonos interno.

4 Ext (selector externo)

Determina si los datos de la interpretación de cada pista se envían al dispositivo MIDI externo. Cuando se define como "off", los datos de la interpretación no se enviarán al dispositivo MIDI externo.

Ajustes de la reproducción en bucle: [SF2] Loop (bucle)

Permite definir pistas concretas para la reproducción en bucle y determinar qué intervalo de compases se usará para el bucle.




1 Voice (voz) (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

NOTA En la pantalla Part 1 – 16 (página 231) del modo Mixing, puede cambiar la voz de la parte de mezclado correspondiente a la pista.

2 Bucle

Determina si la reproducción en bucle está activa para cada pista. La pista en la que se ha activado el bucle se toca desde el principio (3) al final (4) continuamente.

Ajustes: En blanco (el bucle está desactivado),  (el bucle está activado)

3 Start (punto inicial)

4 End (punto final)

Determina el intervalo de la reproducción en bucle. La pista en la que se activa el bucle se toca desde el punto inicial hasta el punto final continuamente.

Ajustes: Compás: Tiempo

Reproducción de cadenas de canciones: [F4] Chain (Song Chain)

El modo Song Chain Playback permite reunir una lista de reproducción de canciones predefinidas, en el orden que desee, y hacer que se reproduzcan automáticamente en secuencia. En esta pantalla puede programar el orden de la reproducción de canciones.



1 Número de cadena (sólo una indicación)

Indica el orden de la reproducción de canciones.

Se proporcionan números del 1 al 100; puede verlos desplazándose por la pantalla. La cadena de canciones se reproducirá en orden desde la canción que tenga asignado el número 001.

2 Número de canción

3 Nombre de canción (sólo una indicación)

Determina el número de la canción que se va a reproducir en la cadena. El nombre de la canción se muestra cuando especifica el número. Si se asigna una canción vacía a un determinado número de cadena, dicho número se omitirá después de un compás. Además de los números de canción, se pueden asignar los comandos "skip" (omitir), "end" (coda) y "stop" (detener) al número de la cadena de canciones.

Ajustes: skip, end, stop, 01 – 64

skip

Omite (pasa por alto) el número de cadena seleccionado y continúa la reproducción desde el siguiente número de cadena.

end

Indica la marca de coda de los datos de la cadena de canciones.

stop

Detiene la reproducción de la cadena de canciones en ese número de cadena. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones desde el siguiente número de cadena si pulsa el botón [▶] (Reproducción).

Programar la cadena de canciones

Siga las instrucciones detalladas a continuación para programar la cadena de canciones. Tenga en cuenta que el programa de la cadena de canciones se memorizará automáticamente; no es necesario ejecutar la operación Store (memorizar).

1 En la pantalla Track View, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Song Chain.

2 Programe el orden de las canciones que desee.

Lleve el cursor a "001" con los botones de cursor y seleccione la canción que prefiera con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Del mismo modo, asigne otras canciones a las posiciones 002, 003, 004, etcétera.

3 Use "skip" si desea eliminar la canción que ya está asignada al número de la cadena.

Lleve el cursor al número de canción que desee eliminar y asigne el comando "skip" a esa posición con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. El número de cadena asignado se omitirá durante la reproducción.

4 Asigne "end" al número de cadena en la que desee detener la reproducción de la cadena de canciones.

Cuando la reproducción llegue a un número de cadena al que se haya asignado el comando "end", la reproducción se detendrá.

Si desea detener la reproducción en un cierto número de cadena y reiniciarla desde el número de cadena siguiente, asigne el comando "stop" a ese número de cadena.

NOTA La cadena de canciones se memorizará como parte de los datos del sistema.

NOTA Para obtener información detallada acerca de la reproducción de cadenas de canciones, consulte la página 180.

Grabación de canciones

En el modo Song Record (grabación de canción) puede usar el secuenciador para grabar su interpretación al teclado, pista a pista, en la canción seleccionada. Pulse el botón [●] (Grabación) en el modo Song Play (reproducción de canción) para seleccionar el modo Song Record.

NOTA La grabación de los datos de audio de una canción se puede realizar en el modo Sampling Record (grabación de muestreo) (página 244).

Grabación en tiempo real

Este método permite grabar los datos de una interpretación a medida que se toca, lo que permite capturar todos los matices de una interpretación real al teclado. La grabación puede llevarse a cabo mientras que supervisa la reproducción de otras pistas ya grabadas. También pueden transmitirse datos de secuencia desde un instrumento MIDI externo a MOTIF XS y grabar simultáneamente hasta 16 pistas (página 190).

La grabación en tiempo real se realiza mediante tres métodos: sustitución, sobregrabación y pinchado.

Procedimiento de grabación de una canción

A continuación se resume el proceso de grabación de una canción.

- 1 Pulse el botón [SONG] (canción) para seleccionar el modo Song Play y seleccione una canción para grabar (página 178).**

Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio. Si no se encuentra una canción vacía, borre las canciones que no necesite con el trabajo Clear Song (borrar canción) (página 207).
- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (configuración de grabación) (página 187).**

Prepare la grabación definiendo la signature de tiempo, el tempo, la pista que se va a grabar, la voz y el método de grabación. Si desea grabar con un arpeggio, defina los parámetros necesarios en la pantalla Arpeggio (página 189).
- 3 Grabe su interpretación al teclado.**

Para obtener más información, consulte la página 189.
- 4 Edite la canción grabada con el trabajo de canción (página 195) y la función Song Edit (edición de canción) (página 192).**
- 5 Pulse el botón [STORE] para memorizar la canción grabada en la memoria de usuario interna.**

⚠ ATENCIÓN
La canción grabada se perderá al seleccionar una canción diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos de la canción en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.
- 6 Guarde los datos de la canción creada en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado, según prefiera (página 278).**

Memorizar una canción: [STORE]

En esta sección se explica cómo memorizar las canciones que haya grabado y editado. Al ejecutar la operación Store, los datos de la canción que ha creado se mantendrán incluso si se apaga el instrumento. Al pulsar el botón [STORE] se muestra la ventana Song Store (memorizar canción).

Los datos siguientes se memorizarán al realizar la operación Song Store.

Datos de secuencia

Los datos MIDI generados y grabados en la interpretación al teclado, incluidas las operaciones de los controladores.

Datos del generador de tonos

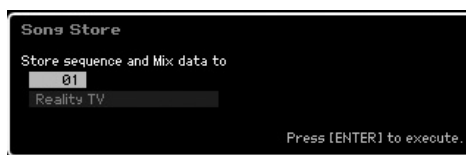
Ajustes del mezclado (parámetros de Common Edit y de Part Edit)

NOTA Las voces de mezclado se pueden editar en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezclado) (página 240).

Para usar Song Store:

1 Muestre la ventana Song Store.

Al pulsar el botón [STORE] se muestra la ventana Song Store.



2 Seleccione un número de canción.

Se muestra el número de la canción seleccionada.

⚠ ATENCIÓN

Esta operación sobrescribe los datos que haya en la canción de destino.

3 Pulse el botón [ENTER] (entrar). (En la pantalla se solicita su confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no) para cancelar la operación Store. Song Store is canceled, and operation returns to the previous display. La operación Song Store se cancela, y se vuelve a la pantalla anterior.

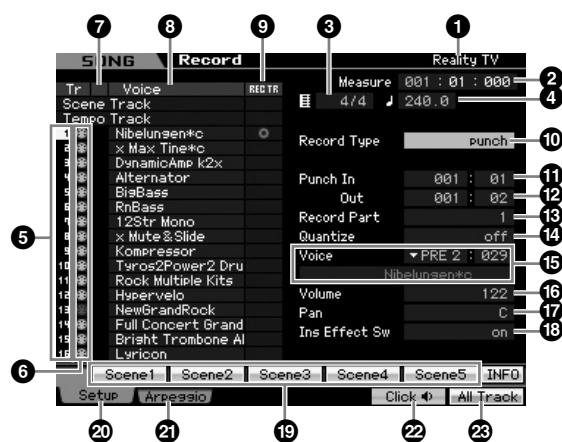
4 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para realizar la operación Store.

Una vez memorizada la canción, aparece un mensaje "Completed" (finalizado) y se vuelve a la pantalla Song Play.

NOTA Si no hay espacio suficiente en la memoria para la canción o el patrón, aparece un mensaje de alerta y no podrá memorizar ninguna canción o patrón más. Si sucede esto, borre los patrones o canciones que no necesite con el trabajo de canción o patrón correspondiente y vuelva a intentar realizar la operación Store.

Preparar la grabación de la canción: [F1] Setup (configuración)

En esta pantalla puede configurar varios parámetros para grabar una canción.

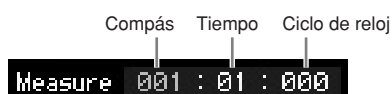


1 Nombre de canción (sólo una indicación)

Indica el nombre de la canción seleccionada en este momento. La canción se puede seleccionar en la pantalla Song Play (página 178).

2 Compás

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la grabación.



Ajustes:

Compás: 001 – 999

Tiempo, Ciclo de reloj: sólo una indicación

3 Signatura del tiempo (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la canción.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

4 Tempo

Define el tempo para grabar en tiempo real.

Ajustes: 5.0 – 300.0

NOTA El valor de tempo definido aquí será el tempo de la canción después de grabar.

NOTA Si usa este instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea hacer que los dispositivos externos controlen el tempo de la canción, defina el parámetro MIDI sync (sincronización MIDI) (5) en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility (utilidad) como "MIDI". En este caso, el parámetro Tempo aquí indica "MIDI" y no se puede cambiar.

5 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

6 Tipo de pista (sólo una indicación)

Indica el tipo de pista: pista MIDI o pista de audio. A las partes de mezclador correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclador que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. A las partes de mezclador correspondientes a pistas vacías no se les asigna ninguna voz.

Ajustes: (pista MIDI), (pista de audio), en blanco (no se asigna ninguna voz)

7 Silencio o solo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo definir el silencio o solo, consulte la página 179.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

: indica que la pista se ha silenciado.

: indica que se ha introducido un solo en la pista.

8 Nombre de voz (sólo una indicación)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclador correspondiente a cada pista.

9 REC TR (pista de grabación)

Determina la pista que se va a grabar. Lleve el cursor a la pista que desee o pulse alguno de los botones numéricos [1] – [16] con el indicador luminoso de TRACK (pista) encendida de modo que el círculo rojo se muestre en la columna correspondiente de REC TR. Para definir todas las pistas en REC TR, pulse el botón [F6] (se muestran círculos rojos en todas las columnas de REC TR).

Ajustes: Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track (pista de escena)

Graba los eventos para activar o desactivar el silencio de las pistas y los eventos de cambio de sincronización de las escenas de canciones.

Tempo Track (pista de tempo)

Graba información de los cambios de tempo durante la reproducción. 1 – 16

Graba la interpretación musical. Su interpretación al teclado se grabará en la pista seleccionada aquí.

All Track (todas las pistas)

Se graban a la vez las 16 pistas de secuencia. Los datos de varios canales de un dispositivo MIDI externo se pueden grabar a la vez.

10 Record Type (tipo de grabación)

Determina un método de grabación.

Ajustes: replace, overdub, punch

replace (sustitución)

Puede usar este método cuando desee sobrescribir una pista ya grabada con datos nuevos en tiempo real. Se borrarán los datos originales.

overdub (sobregabación)

Puede usar este método cuando desee añadir más datos a una pista que ya contenga datos. Los datos grabados se mantendrán.

punch (pinchado)

Puede usar este método cuando desee sobrescribir datos en un intervalo especificado de una pista que ya contenga datos. Puede sobrescribir los datos ya grabados desde el punto inicial al punto final (compás y tiempo) que se especificaron antes de la grabación.

NOTA Cuando REC TR (5) se define como "Tempo Track" o como "Scene Track", "overdub" no se puede seleccionar aquí.

11 Pinchado de entrada**12 Pinchado de salida**

Cuando el pinchado (Punch In/Out) se selecciona como tipo de grabación, que se explicó anteriormente, aquí se especifican la posición inicial de la grabación (posición de pinchado de entrada) y la posición final (posición de pinchado de salida).

Ajustes: 001 : 01 – 999 : 16

13 Record Part (grabar parte) (sólo una indicación)

Indica la parte de mezclado correspondiente a la pista de grabación.

Ajustes: 01 – 16

14 Quantize (cuantización de la grabación)

Esta útil característica permite cuantizar automáticamente las notas en tiempo real, a medida que realiza la grabación. La cuantización alinea la sincronización de los eventos de notas en el compás más próximo. Este parámetro determina si la cuantización en tiempo real está activada o no, y la resolución con la que se alinearán las notas. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

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

15 Voice (voz)

Determina la voz de la pista de grabación especificando el banco de voces y el número de voz. El valor definido se aplica al ajuste de la voz para la parte de grabación (13). El nombre de la voz seleccionada se indica en la línea siguiente.

Ajustes:

Banco de voces

PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, PDR (predefinir voz de percusión), UDR (voz de percusión de usuario), GMDR (voz de percusión GM), SMPL (voz de muestra)*, MIXV (voz de mezclado)**

* La SMPL (voz de muestra) se puede crear grabando una señal de audio en una pista del modo Sampling (muestreo). Aquí puede seleccionar sólo una voz de muestra que esté memorizada en este momento en la canción seleccionada. Para obtener más información, consulte la página 242.

** La MIXV (voz de mezclado) se edita y memoriza en el modo Mixing. Aquí puede seleccionar sólo una voz de mezclado que esté memorizada en este momento en la canción seleccionada. Para obtener más información, consulte la página 230.

Número de voz: 001 – 128

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

16 Volume (volumen)

Determina el volumen de la pista de grabación. El valor definido se aplica al ajuste del volumen para la parte de grabación (13).

Ajustes: 0 – 127

17 Pan (panorámica)

Determina la posición panorámica estéreo del sonido. El valor definido se aplica al ajuste del efecto panorámico para la parte de grabación (13).

Ajustes: L63 – C – R63

18 Ins Effect Sw (selector de efecto de inserción)

Determina si el efecto de inserción asignado a la voz se usa o no. El valor definido aquí se aplica al ajuste de Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) de la parte de grabación (13).

Ajustes: off (activado), on (desactivado)

NOTA MOTIF XS ofrece ocho efectos de inserción, lo que permite activar este parámetro para las ocho partes. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, se debe desactivar otra parte. Para ello, defina el parámetro Insertion Effect Switch de otra parte en "off" en la pantalla Part 1 – 16 (página 231) del modo Mixing.

19 [SF1] Scene1 (escena 1) – [SF5] Scene5

Al pulsar estos botones mientras se graba, se cambian los ajustes de la escena de canciones y de arpegio a la vez. Para obtener más información, consulte la página 181.

20 [F1] Setup (configuración)

Al pulsar este botón se vuelve desde la pantalla anterior a la pantalla Record Setup.

21 [F2] Arpeggio (arpeggio)

Muestra la pantalla Record Arpeggio (grabar arpeggio).

En esta pantalla puede definir diversos parámetros relacionados con los arpeggios para la grabación de una canción.

22 [F5] Click (sonido del metrónomo)

Activa o desactiva el metrónomo. Al pulsar el botón [F5] se activa o desactiva, alternativamente, la función Click.

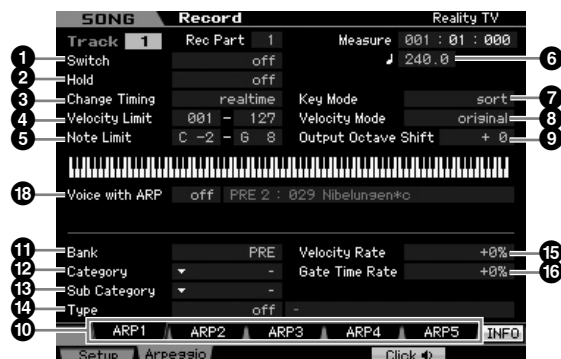
NOTA En la pantalla Click (página 270) de SEQ SETUP (configuración del secuenciador), puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

23 [F6] All Track (todas las pistas)

Al pulsar este botón se definen las 16 pistas en Record Track. Para obtener más información, consulte la página 187.

Ajustes de arpeggio: [F2] Arpeggio (arpeggio)

En esta pantalla puede definir diversos parámetros relacionados con los arpeggios para la grabación de una canción.



Los parámetros 1 – 17 son los mismos que los de la pantalla Arpeggio Main (principal de arpeggio) (página 101) en el modo Voice Common Edit (edición común de voz).

18 Voice with ARP (voz con arpeggio)

A cada tipo de arpeggio se le asigna la voz que mejor le convenga. Cuando se asigna una pista grabada a un tipo de arpeggio, este parámetro determina si la voz asignada al tipo de arpeggio también se usará para la pista grabada. Cuando se define como “on”, se asigna la voz apropiada a la pista grabada en lugar de la voz asignada en ese momento. Cuando se define como “off”, no se asigna la voz apropiada a la pista grabada. Se mantiene la voz asignada en ese momento. El nombre de la voz registrada para el tipo de arpeggio se muestra en el lateral derecho.

Ajustes: off (no se copian), on (se copian)

Mostrar el tipo de arpeggio con los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

El tipo de arpeggio definido en la pantalla Arpeggio de la grabación de la canción se puede mostrar junto con la escena de canciones mediante los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 de las pantallas Setup (configuración) (página 187) y Track View (visualización de pista) (página 181). El icono de la corchea situado a la derecha de Scene1 – 5 en la ficha indica que la escena de canciones se registra con el botón correspondiente. Si el tipo de arpeggio se define como “off” en la pantalla Arpeggio de la grabación de canción, al pulsar el botón de la función secundaria en las pantallas Setup o Track View, no se cambiará el tipo de arpeggio ni siquiera aunque se muestre el icono de la corchea.

Procedimiento de grabación en tiempo real

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación utilizando las características de grabación en tiempo real. Tenga en cuenta que el procedimiento es diferente según el tipo de grabación y la pista de grabación definidas en la pantalla Record Setup.

Grabación de sustitución

[SONG] → [●] (Record) → Selección de pista de grabación → Type=replace → [▶] (Reproducción)

Con este método, los datos anteriores de la pista grabada se borrarán (se sobrescriben) y son reemplazados con los datos nuevos. La primera grabación se pierde y la nueva ocupa su lugar. Este método resulta práctico cuando se necesita volver a grabar la misma parte varias veces.

NOTA Si sobrescribe accidentalmente datos importantes al utilizar el método de grabación de sustitución, cancele la grabación con el trabajo Undo/Redo (deshacer/rehacer) (página 196).

Procedimiento de grabación para pistas individuales 1 – 16

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación al teclado en las pistas 1 – 16 con el método de grabación de sustitución.

1 Pulse el botón [SONG] (canción) para acceder a la pantalla Song Play (página 178) y seleccione una canción para grabar.

Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio.

2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 187). En esta pantalla, defina la pista de grabación entre la 1 a la 16 y defina el tipo de grabación como “replace”.

Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás, la cuantización y la voz.

3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.

En la pantalla Click (página 270) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.

Toque el teclado o el controlador para grabar.

5 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.

Procedimiento de grabación de varias pistas (ajuste "All Track")

Los datos de la secuencia transmitidos desde un instrumento MIDI externo se pueden grabar simultáneamente en hasta 16 pistas.

- 1 Conecte un secuenciador MIDI externo o un ordenador a MOTIF XS y encienda MOTIF XS.**
- 2 Defina los parámetros relacionados con MIDI en el modo Utility.**
Pulse el botón [UTILITY], el botón [F5] Control y el botón [SF2] MIDI para acceder a la pantalla MIDI Control (página 267). En esta pantalla, defina la sincronización MIDI como "MIDI" y el control del secuenciador como "in" o "in/out".
- 3 Pulse el botón [SEQ SETUP] para acceder a la pantalla [F1] Click (página 270) y defina el parámetro Recording Count como "off".**
- 4 Pulse el botón [SONG] para acceder a la pantalla Song Play (página 178) y seleccione una canción para grabar.**
Seleccione una canción vacía si desea crear una canción nueva desde el principio.
- 5 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 187). En esta pantalla, defina la pista de grabación como "All Track" y defina el tipo de grabación como "replace". Defina la signatura del tiempo igual que la de la canción original que se va a grabar y, después, defina la cuantización como "off".**
- 6 Inicie la reproducción del secuenciador MIDI externo o el software de la aplicación.**
La grabación comienza automáticamente en cuanto se inicia la reproducción.
- 7 Detenga la reproducción del secuenciador MIDI externo o el software de la aplicación.**
La grabación se detiene automáticamente y se vuelve a la pantalla Song Play.

Procedimiento de grabación de Tempo Track

A continuación se explica cómo grabar los datos de tempo en la pista de tempo en tiempo real.

- 1 Pulse el botón [SONG] para acceder a la pantalla Song Play (página 178) y seleccione una canción para grabar.**
- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 187). En esta pantalla, defina la pista de grabación como "Tempo Track" y defina el tipo de grabación como "replace".**
Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás y la cuantización.

- 3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.**

En la pantalla Click (página 270) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.

- 4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.**

Especifique el tempo con la sincronización que desee durante la reproducción mediante los botones [DEC/NO] y [INC/YES], y el dial de datos.

- 5 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.**

NOTA Puede editar el tempo desde la pantalla Song Edit definida con el parámetro Tempo track (página 192).

Procedimiento de grabación de Scene Track

A continuación se explica cómo grabar los eventos para activar y desactivar el silencio de las pistas y los eventos de cambio de sincronización de las escenas en la pista de escena en tiempo real.

- 1 Pulse el botón [SONG] para acceder a la pantalla Song Play (página 178) y seleccione una canción para grabar.**
- 2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 187). En esta pantalla, defina la pista de grabación como "Scene Track" y defina el tipo de grabación como "replace".**
Si es necesario, defina los parámetros como el tempo, la signatura del tiempo, el compás y la cuantización.
- 3 Pulse el botón [F5] Click para activar el sonido del metrónomo cuando desee usar el metrónomo.**
En la pantalla Click (página 270) que se muestra con el botón [SEQ SETUP] puede hacer varios ajustes para el sonido del metrónomo, como la resolución de las notas, el volumen y la cuenta de introducción de la grabación.
- 4 Pulse el botón [MUTE] (el indicador luminoso se enciende).**
- 5 Pulse el botón [▶] (Reproducción) de modo que su indicador se ilumine, y comience la grabación después de la cuenta de introducción.**

Pulse uno de los botones [1] – [16] o [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 con la sincronización que desee.

6 Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación y volver a la pantalla Song Play.

NOTA Puede editar la activación o desactivación de los eventos de cambio de escena desde la pantalla Song Edit con el ajuste Tempo Track (página 192).

Ensayo antes de grabar

Para desactivar temporalmente el modo de grabación y seleccionar el modo Rehearsal (ensayo), basta con pulsar el botón [●] (Grabación) durante la grabación en tiempo real. El indicador [●] (Grabación) parpadea y la reproducción continuará ininterrumpidamente pero no se grabarán datos. Esta útil característica del modo Rehearsal permite deshabilitar fácilmente la grabación durante un tiempo para practicar una parte o probar diversas ideas, mientras se escuchan las demás pistas, sin grabar realmente. Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [●] (Grabación) para que el indicador [●] (Grabación) se ilumine de forma continua.

Sobregrabación

[SONG] → [●] (Record) → Selección de pista de grabación → Type=overdub → [▶] (Reproducción)

Este método permite añadir material en una pista. La primera grabación se conserva y se añade la nueva. Esto facilita la creación de partes grabándolas de poco en poco.

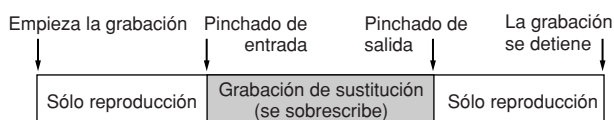
El procedimiento de sobregrabación casi es el mismo que el de sustitución excepto en que el tipo de grabación se define como "overdub".

NOTA Cuando REC TR (5) se define como "Tempo Track" o como "Scene Track", "overdub" no se puede seleccionar aquí.

Volver a grabar una sección concreta de una canción ya grabada (pinchado de entrada o de salida)

[SONG] → [●] (Record) → Selección de pista de grabación → Type=punch → [▶] (Reproducción)

La grabación en tiempo real también puede realizarse entre un punto inicial (pinchado de entrada) y otro final (pinchado de salida) especificados. Esto permite grabar una sección concreta de una pista grabada anteriormente sin tener que volver a grabar toda la pista. Comience a grabar con este método y comenzará la reproducción. La grabación real se iniciará automáticamente cuando se llegue al punto de pinchado de entrada y se desactivará cuando se llegue al punto de pinchado de salida.



Definición del pinchado de entrada o de salida

- 1 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 187).
- 2 Defina el tipo de grabación como "punch".
- 3 Lleve el cursor al punto de pinchado de entrada y al de salida, y defínelos respectivamente especificando el compás y el tiempo.

A excepción de la definición del pinchado de entrada y de salida, realice el mismo procedimiento que el de grabación de sustitución.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Editar eventos MIDI (Song Edit)

El modo Song Edit (edición de canciones) permite editar las canciones grabadas o insertar datos nuevos en las canciones. Se puede usar para corregir errores además de para agregar dinamismo o efectos como el vibrato para perfeccionar y acabar la canción. Pulse el botón [EDIT] en el modo Song Play para seleccionar el modo Song Edit (edición de canción).

NOTA El modo Song Edit le ofrece controles completos y detallados para editar los eventos MIDI de pistas de canciones individuales. Los eventos MIDI son mensajes (por ejemplo, que indican si las notas están o no activas, el número de notas, el número de cambios del programa, etc.) que forman los datos de una pista grabada.

Pantalla Event List y ventana Insert Event

El modo Song Edit consta de las pantallas Event List (lista de eventos) e Insert Event (insertar evento). La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos MIDI insertados mientras que la ventana Insert Event permite insertar nuevos eventos en la canción. Pulse el botón [EDIT] en el modo Song Play para seleccionar el modo Event List. Pulse el botón [F5] para acceder a la ventana Insert Event.

Pantalla Event List



Ventana Insert Event



Pantalla Event List

La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos existentes.

Ventana Insert Event

La ventana Insert Event permite insertar eventos nuevos en la canción.

Al pulsar el botón [F5] en la pantalla Event List se muestra la ventana Insert Event. Para volver a la pantalla Event List, pulse el botón [EXIT].

Editar los datos grabados

En esta sección se muestra cómo corregir o borrar los eventos grabados anteriormente.

1 Pulse el botón [EDIT] en la pantalla Song Play para acceder a la pantalla Event List (página 193).

2 Seleccione la pista que va a editar.

Al pulsar el botón [F4] Track Sel (selección de pista), se cambia la pista de grabación entre las pistas 1 – 16, la pista Scene (escena) y la pista Tempo. Cuando se selecciona "1 – 16 tracks", puede seleccionar la pista que se va a editar pulsando cualquiera de los botones numéricos [1] – [16].

3 Lleve el cursor al evento o el parámetro que se va a editar.

Use el botón [^]/[V] (subir o bajar cursor) para llevar el cursor al momento que desee. Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado)/[▶▶] (Avance rápido) para mover el cursor de compás en compás. Use el botón [<]/[>] (cursor a la izquierda o a la derecha) para llevar el cursor al parámetro que se va a editar.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 76.

NOTA La ventana Event List puede tener una cantidad abrumadora de eventos y puede ser difícil encontrar un evento concreto. Para ayudar a reducir la búsqueda, use la función View Filter (filtro de vista). Esta función ayuda a especificar qué clases de eventos se mostrarán y cuáles no, con lo que se facilita y se agiliza la búsqueda de los eventos. Para obtener información acerca de la pantalla View Filter, consulte la página 194.

4 Cambie los ajustes de los parámetros o la ubicación el evento.

Edite el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos. El evento editado parpadeará en la pantalla.

Cambie la posición del evento editando los ajustes MEAS (compás), BEAT (tiempo) y CLOCK (reloj). Pulse el botón [F6] para borrar el evento de la posición del cursor.

NOTA Cuando se indica "NUM" en la ficha correspondiente al botón [SF6], puede usar los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1] – [SF5] como teclas numéricas pulsando el botón [SF6] NUM.

NOTA La nota y la velocidad se pueden editar también pulsando la nota que desee en el teclado, incluso aunque no se muestre el icono [KBD].

5 Cuando haya terminado de editar un parámetro, pulse el botón [ENTER] (entrar) para confirmar e introducir la edición (el evento dejará de parpadear).

Si el cursor se mueve a otro evento mientras el actual sigue parpadeando, la edición del evento actual se cancela.

6 Pulse [EXIT] para volver al modo Song Play.

Insertar el nuevo evento

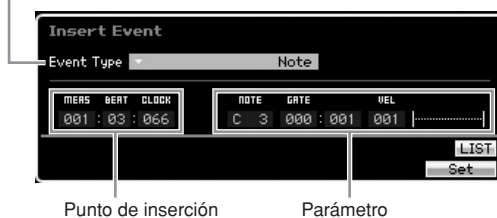
Esta sección muestra cómo insertar nuevos eventos en la canción actual.

1 En la pantalla Event List, pulse el botón [F5] Insert para acceder a la ventana Insert Event (insertar evento).

2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y reloj) y el valor de los parámetros del evento.

Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 76.

Tipo de evento



Punto de inserción

Parámetro

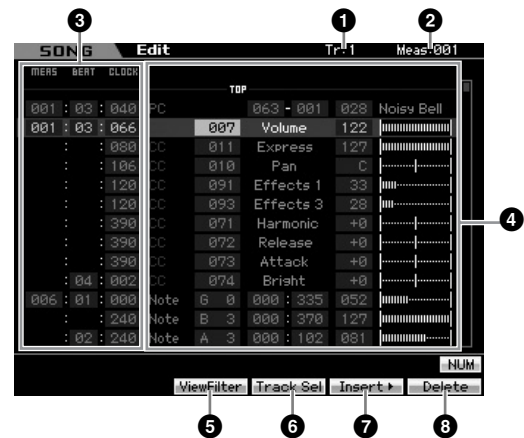
3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.

La ventana Insert Event permanece abierta, permitiéndole continuar insertando nuevos eventos. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert Event.

4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Event List.

Pantalla Event List

En la pantalla Event List, se muestran los eventos MIDI (incluyendo los valores principales como el número de notas, la velocidad y el valor de cambio de control) y se pueden editar.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Para obtener más información, consulte la página 81.

1 TR (pista) (sólo una indicación)

Indica la pista seleccionada. Puede cambiar la pista que se va a editar con el botón [F4] Track Sel y los botones numéricos [1] – [16].

Ajustes: Track (pista) 01 – 16, Scene (escena), Tempo

2 Measure (compás) (sólo una indicación)

Indica el compás seleccionado. Puede cambiar el compás con los botones [◀◀] (Rebobinado) y [▶▶] (Avance).

Ajustes:

Compás: 001 – 999

3 MEAS (compás), BEAT (tiempo), CLOCK (reloj)

Indica la posición del evento correspondiente. Al cambiar alguno de estos valores se cambia la posición del evento en consecuencia.

Ajustes:

Measure: 001 – 999

Beat: 1 – 16 (depende del contador)

Clock: 000 – 479 (depende del contador)

4 Evento y parámetros

Indica el tipo de cada evento. Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 76.

Ajustes:

Cuando TR se define como 01 – 16:

- Note (nota)
- PB (inflexión de tono)
- PC (cambio de programa)
- CC (cambio de control)
- ChAT (pulsación posterior en canal)
- PAT (pulsación posterior polifónica)
- RPN
- NRPN
- EXC (exclusivo del sistema)
- CMM (mensajes de modo de canal)

Cuando TR se define como "scn" (escena):
 Scene Memory (memoria de escenas)
 Track Mute (silencio de pista)

Cuando TR se define como "tmp" (tempo):
 Tempo Change (cambio del tiempo)

5 [F3] ViewFilter (filtro de vista)

Muestra la pantalla de ajustes View Filter (a continuación).

6 [F4] Track Sel (selección de pista)

Puede cambiar entre la pantalla de las pistas 1 – 16, la pista Scene y la pista Tempo pulsando este botón. Cuando se selecciona alguna de las pistas 1 – 16, puede seleccionar un número de pista diferente pulsando el botón de número correspondiente [1] – [16].

7 [F5] Insert (insertar)

Muestra la ventana Insert Event (insertar evento) (página 193).

8 [F6] Delete (borrar)

Borra el evento seleccionado. Este botón no está disponible cuando el cursor se encuentra en la parte superior o inferior de los datos de la canción.

2 [F5] Clear All (borrar todo)

Al pulsar este botón se quitan las marcas de las casillas de todos los eventos. Si desea indicar eventos concretos, es conveniente pulsar el botón [F5] para quitar primero las marcas de las casillas de todos los eventos y luego especificar las marcas de las casillas de los eventos que desee.

3 [F6] Set All (definir todo)

Al pulsar este botón se introducen las marcas para las casillas de todos los eventos, con lo que puede ver todos los eventos grabados.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Referencia

Cambiar la vista de los eventos MIDI: [F3] View Filter (filtro de vista)

Los datos de las canciones MIDI suelen tener una gran cantidad de eventos grabados y la ventana Event List puede estar repleta. Dado que puede ser difícil encontrar un evento específico, puede usar la función View Filter para ayudar a reducir la búsqueda. Esta función ayuda a especificar qué clases de eventos se mostrarán y cuáles no, con lo que se facilita y se agiliza la búsqueda de los eventos. En la ventana Event List (lista de eventos) muestre la pantalla View Filter pulsando el botón [F3] View Filter.



1 Tipos de eventos

En la pantalla Event List sólo se mostrará el evento cuya casilla esté marcada.

Ajustes: Note, Pitch Bend (PB), Program Change (PC), Control Change* (CC), Channel After Touch (CAT), Poly After Touch (PAT), RPN, NRPN, System Exclusive (EXC), Channel Mode Message (CMM)

* Puede especificar el número de control (0 – 119, all) (todos).

Trabajo de canción

El modo Song Job (trabajo de canción) contiene un conjunto completo de herramientas de edición y funciones de transformación de datos que se pueden usar para cambiar el sonido de una canción. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. Hay 30 trabajos.

Función	Descripción
[F1] Undo/Redo (hacer/deshacer)	El trabajo Undo cancela los cambios realizados por la operación más reciente, restaurando el estado anterior de los datos. El trabajo Redo cancela el trabajo Undo y restaura los cambios.
[F2] Note (nota)	Trabajos de datos de notas
01: Quantize (cuantización)	La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo ("beat") exacto más cercano. Puede usar esta característica, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.
02: Modify Velocity (modificar velocidad)	Este trabajo altera los valores de velocidad del intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas.
03: Modify Gate Time (modificar duración)	Este trabajo altera la duración del intervalo de notas especificado.
04: Crescendo	Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo sobre el intervalo de notas especificado. (Un crescendo es un aumento gradual del volumen y un decrescendo es una disminución gradual.)
05: Transpose (transposición)	Este trabajo cambia el tono de las notas en semitonos.
06: Glide (ligadura)	Este trabajo reemplaza todas las notas a continuación de la primera en el intervalo especificado con datos de inflexión del tono, con lo que se produce una transición suave de una nota a otra.
07: Create Roll (crear redoble)	Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado con los cambios continuos especificados en el paso de ciclo de reloj y la velocidad. Es ideal para crear redobles rápidos de staccato y efectos de "tartamudeo" especiales.
08: Sort Chord (ordenar acorde)	Este trabajo ordena los eventos de acordes (eventos de notas simultáneas) por orden de tono.
09: Separate Chord (separar acorde)	Este trabajo separa ligeramente las notas de los acordes dentro del intervalo especificado, insertando el número de ciclos de reloj especificado entre cada nota. Use este trabajo después del trabajo Chord Sort anterior para crear efectos de rasgueo hacia arriba o hacia abajo como los de la guitarra.
[F3] Event (evento)	Trabajos de evento
01: Shift Clock (cambiar ciclos de reloj)	Este trabajo pasa todos los eventos de datos del intervalo especificado hacia arriba o hacia abajo el número indicado de ciclos de reloj.
02: Copy Event (copiar evento)	Este trabajo copia todos los datos del intervalo de origen especificado a la posición de destino seleccionada.
03: Erase Event (borrar evento)	Este trabajo borra todos los eventos especificados del intervalo indicado, con lo que se produce un segmento de silencio.
04: Extract Event (extraer evento)	Este trabajo pasa todos los datos de los eventos especificados de un intervalo indicado de una pista al mismo intervalo de otra pista diferente.
05: Create Continuous Data (crear datos continuos)	Este trabajo crea datos de cambio de control o de una inflexión de tono continua a través del intervalo especificado.
06: Thin Out (reducir)	Este trabajo reduce el tipo especificado de datos continuos en el intervalo especificado, lo que permite liberar espacio en la memoria para otros datos o para otras grabaciones.
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	Este trabajo permite cambiar los valores de los datos especificados, por ejemplo de inflexión de tono y cambio de control, en el intervalo especificado.
08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)	Este trabajo realiza una ampliación o compresión del tiempo en el intervalo seleccionado.
[F4] Measure (compás)	Trabajos de compás
01: Create Measure (crear compás)	Este trabajo crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas.
02: Delete Measure (borrar compás)	Este trabajo borra los compases especificados.
[F5] Track (pista)	Trabajos de pista
01: Copy Track (copiar pista)	Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista de origen especificada a la pista de destino indicada.
02: Exchange Track (intercambiar pista)	Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre las dos pistas indicadas en la canción actual.
03: Mix Track (mezclar pista)	Este trabajo mezcla todos los datos de las dos pistas seleccionadas.
04: Clear Track (borrar pista)	Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.
05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)	Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX/Groove/MIDI Delay (reproducir FX, ritmo o retardo MIDI).
06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)	Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)	Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.
08: Copy Phrase (copiar frase)	Este trabajo copia la frase creada en el modo Pattern (patrón) a una pista especificada de la canción actual.
[F6] Song (canción)	Trabajos de canción
01: Copy Song (copiar canción)	Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada a la canción de destino seleccionada.
02: Split Song to Pattern (dividir canción en patrón)	Este trabajo permite copiar una parte de la canción actual al patrón especificado.
03: Clear Song (borrar canción)	Este trabajo borra todos los datos de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se puede usar para borrar todas las canciones (64) al mismo tiempo.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referencia

Procedimiento de los trabajos de canción

- 1 Pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Song Job.
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando uno de los botones [F1] – [F6].
- 3 Lleve el cursor al trabajo que desee con el dial de datos, los botones de cursor, los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no), y después pulse el botón [ENTER] (entrar) para que aparezca la pantalla Job (trabajo).
- 4 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Después de realizar el ajuste, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo.

“Completed” (completado) aparecerá cuando termine el trabajo.

⚠ ATENCIÓN

En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos que haya en la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

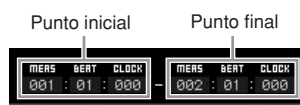
- 6 Pulse el botón [EXIT] (salir) dos veces para volver a la pantalla Song Play.

NOTA Si no hay datos en el intervalo especificado, aparecerá el mensaje “No Data” (no hay datos) en la pantalla y el trabajo no se podrá ejecutar. Si comete un error o desea comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar un trabajo, pulse el botón [F1] para usar la función Undo/Redo.

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar una canción diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos de la canción. Asegúrese de memorizar los datos de la canción en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción diferente o apagar el instrumento.

NOTA En algunos trabajos tiene que especificar el intervalo (punto inicial y punto final, según se ilustra a continuación) al que se aplica el trabajo. Tenga en cuenta que el propio punto final no se incluye en el intervalo. El intervalo real al que se aplica el trabajo comprende desde el punto inicial hasta el punto que está un ciclo de reloj antes del final. Esta regla se aplica en todos los casos en los que se especifica sólo el compás; sin embargo, la ilustración de ejemplo siguiente especifica el compás, el tiempo y los ciclos de reloj.



NOTA Algunos de los trabajos que le permiten copiar la voz de muestra de la fuente al destino ejecutan la operación de copia sólo cuando se graban en la pista fuente los eventos de selección de banco y de cambio de programa que especifican la voz de muestra.

[F1] Undo/Redo

El trabajo Undo cancela los cambios que se realicen en la última sesión de grabación o de edición, y restaura el estado anterior de los datos. Esto permite recuperarse ante una pérdida accidental de datos. El trabajo Redo sólo está disponible después de usar Undo, y permite restaurar los cambios que realice antes de deshacerlos.



- 1 Indica la operación que se va a ver afectada por Undo o Redo.
- 2 Indica el objetivo de Undo/Redo. Cuando los cambios que efectúa en la operación más reciente no pueden ser el objetivo de un trabajo Undo/Redo, aquí se muestra “Impossible” (imposible).

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no funciona con las operaciones del modo Mixing (mezclado).

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque haya memorizado los datos de una canción, puede recuperar los que se hayan perdido con la operación más reciente ejecutando Undo. Asegúrese de ejecutar la operación Undo/Redo antes de cambiar el número de canción o salir del modo Song. Esto se debe a que Undo/Redo no puede ejecutarse después de cambiar el número de canción o de salir del modo Song.

[F2] Trabajos de nota

01: Quantize (cuantización)

La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo exacto más cercano. Puede usar esta característica, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.



1 Pista e intervalo

Determina la pista (01 – 16, all) (todos) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) (compás, tiempo, ciclos de reloj) al que se aplica la cuantización.

2 Quantize (resolución)

Determina la sincronización de notas con la que se alinearán los datos de notas. El número que aparece a la derecha de cada valor indica la duración y asume que la resolución de la nota negra es 480.

Ajustes:

	60	Nota semifusa
	80	Tresillos de fusas
	120	Nota fusa
	160	Tresillos de corcheas
	240	Nota corchea
	320	Tresillos de negras
	480	Negra
	200	Fusa y tresillos de fusas
	400	Corchea y tresillos de corcheas

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

3 Strength (intensidad)

Define la “intensidad” con que los eventos de notas se llevarán a los compases de cuantización más próximos. Si se define como 0%, no se produce ningún cambio, mientras que si se define como 100%, los eventos de notas se llevan exactamente a los compases de cuantización. Si se define como 50%, provoca que los eventos de notas se lleven a medio camino entre 0% y 100%.

Ajustes: 000% – 100%

4 Swing Rate (porcentaje de Swing)

Retrasa las notas en compases pares (graves) para producir una sensación de swing. El uso sensato de este ajuste le permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillo, como ritmos de “shuffle” o “bounce”. Las funciones y ajustes de este parámetro difieren según el ajuste de la resolución de la cuantización.

Ajustes: Depende del ajuste de la cuantización (2). Consulte los ajustes del parámetro Swing en la pantalla Play FX (efecto de reproducción) (página 183).

Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:

Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás. Si se define como 100%, es equivalente a duplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se define como 50%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de swing. Si se define por encima de 51%, retrasa la sincronización de la nota para aumentar la cantidad de swing. Si se define como 66%, se llevan las notas con un retraso de tresillo, y el 75% es equivalente a un retraso de una nota con puntillo.

Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas, o un tresillo de semicorcheas:

Cuando se usa el tresillo como valor de cuantización, se retrasa la última nota de cada tresillo. Si se define como 100%, es equivalente a duplicar la duración del valor de cuantización especificado. Si se define como 66%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de swing. Si se define por encima de 67%, retrasa la sincronización de la nota para aumentar la cantidad de swing. Si se define como 75%, se llevan las notas con un retraso de una nota con puntillo, y un valor de 83% es equivalente a un retraso de un septillo.

Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, semicorchea + tresillo de semicorcheas:

Los tiempos pares se retrasarán. Si se define el valor 100%, equivale a duplicar la duración de una corchea o semicorchea. Si se define como 50%, produce una sincronización exacta y, por lo tanto, no hay sensación de

swing. Los ajustes superiores a 51% retrasan la sincronización de las notas para aumentar la cantidad de swing; un 66% es equivalente a un retraso de un tresillo.

NOTA El porcentaje de swing se aplica a las notas que se encuentran en los tiempos pares (graves) al definir la intensidad como 100%. Si la intensidad se define como menor del 100%, el porcentaje de swing puede retrasar las notas pares y producir un ritmo inesperado. Para impedirlo, debe definir la intensidad como 100% cuando se use el porcentaje de swing.

5 Gate Time (duración)

Determina el tiempo de entrada (la duración del sonido de una nota) de las notas pares graves para mejorar la sensación de swing. Cuando se usa el tresillo como valor de cuantización, se ajusta la duración de la última nota de cada tresillo. Cuando el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas o semicorchea + tresillo de semicorcheas, se ajustará la duración de las notas corchea o semicorchea pares.

Los ajustes inferiores a 100% reducirán la duración de las notas en los tiempos pares (graves), mientras que los superiores a 100% la aumentarán. Si un valor de duración ajustada es menor que 1, el valor se redondea a 1.

Ajustes: 000% – 200%

02: Modify Velocity (modificar velocidad)

Este trabajo altera los valores de velocidad del intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas. Los cambios de la velocidad se calculan de la forma siguiente:

Velocidad ajustada = (velocidad original x porcentaje) + compensación

Si el resultado es 0 o menor, el valor se define como 1. Si el resultado es mayor de 127, el valor se define como 127.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Set All (definir todo)

Define las velocidades de todas las notas objetivo del trabajo con el mismo valor fijo (1 a 127). Cuando se define como “off”, el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de “off”, los parámetros Rate (porcentaje) y Offset (compensación) siguientes no están disponibles y no se pueden definir.

Ajustes: off, 001 – 127

3 Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de destino. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades y los superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente.

Si se define como 100, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

4 Offset (compensación)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas. Los ajustes inferiores a 100% reducen las velocidades y los superiores a 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Si se define como 0, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: -127 – +127

03: Modify Gate Time (modificar duración)

Este trabajo altera la duración del intervalo de notas especificado. Los cambios de duración se calculan de la forma siguiente:

Duración ajustada = (duración original x porcentaje) + compensación.

Si el resultado es 0 o menor, el valor se redondea a 1.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Set All (definir todo)

Define la duración de todas las notas objetivo del trabajo con el mismo valor fijo. Cuando se define como "off", el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset siguientes no están disponibles y éste no se puede definir.

Ajustes: off, 0001 – 9999

3 Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiará la duración de las notas. Los ajustes inferiores a 100% acortan las notas y los superiores a 100% las alargan proporcionalmente. Si se define como 100, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

4 Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de duración ajustados con el porcentaje. Los ajustes inferiores a 0 acortan la duración y los superiores a 0 la alargan. Si se define como 0, no se produce ningún cambio. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: -9999 – +9999

04: Crescendo

Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo sobre el intervalo de notas especificado. Un crescendo es un aumento gradual del volumen y un decrescendo es una disminución gradual.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Velocity Range (intervalo de velocidad)

Determina la intensidad del crescendo o decrescendo. Los valores de velocidad de las notas del intervalo especificado aumentan o disminuyen gradualmente a partir de la primera nota del intervalo. La velocidad de la última nota del intervalo se convierte en la velocidad original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad resultante está fuera del intervalo 1 – 127, se define como 1 o 127 en consecuencia. Los ajustes mayores de 0 producen un crescendo y los inferiores a 0 producen un decrescendo. Si se define como 0, no tiene ningún efecto.

Ajustes: -127 – +127

NOTA Al ejecutar este trabajo se cambian las velocidades de la nota en los eventos del intervalo especificado para producir un crescendo o decrescendo. Tenga en cuenta que este trabajo no puede aplicar el crescendo o decrescendo a una nota sostenida larga que tenga una duración prolongada. Si desea hacer esto, use el trabajo Create Continuous Data (crear datos continuos) con el tipo de evento definido como "Control Change 11" (cambio de control 11).

05: Transpose (transposición)

Cambia el tono de las notas en semitonos.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Note (nota)

Determina el intervalo de notas al que se aplica la transposición. También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes: Do -2 – Sol8

3 Transpose (transposición)

Define el valor de transposición. Si se define como +12, se sube una octava, mientras que con el valor -12 se reduce una octava. Si se define como 0, no se produce ningún cambio.

Ajustes: -127 – +127

06: Glide (ligadura)

Este trabajo reemplaza todas las notas a continuación de la primera en el intervalo especificado con datos de inflexión del tono, con lo que se produce una transición suave de una nota a otra.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Glide Time (duración de ligadura)

Determina la duración de la ligadura. Cuanto mayor es el valor, más larga y suave es la ligadura entre las notas.

Ajustes: 000 – 100

3 PB Range (intervalo de inflexión del tono)

El valor de Pitch Bend Range indica el intervalo máximo del tono controlado con el evento Pitch Bend (inflexión del tono) en semitonos. Este parámetro determina el intervalo de inflexión del tono de la voz asignada a la parte de mezclado correspondiente a la pista seleccionada. Al ejecutar el trabajo se reemplazan los eventos de notas con los eventos de inflexión del tono que sigan al intervalo de inflexión del tono especificado aquí.

Ajustes: 01 – 24

NOTA Si el intervalo entre notas contiguas es mayor que el de inflexión del tono definido aquí en el intervalo especificado, las notas correspondientes no se convertirán al llevar a cabo este trabajo. Si se produce dicha situación, defina un valor de PB Range (3) mayor que el intervalo. Si hay un intervalo de una octava, por ejemplo, en el intervalo especificado, defina PB Range con el valor 12, como mínimo.

NOTA Tenga en cuenta que la canción puede no reproducirse correctamente si define PB Range (3) con un valor diferente del definido en el modo Voice Edit (edición de voz). Para que la canción se reproduzca de forma apropiada, inserte el evento MIDI por debajo de la pista correspondiente en la pantalla Song Edit (edición de canción) (página 193). RPN [000-000] xxx (especifique xxx como valor de Pitch Bend.)

07: Create Roll (crear redoble)

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado con los cambios continuos especificados en el paso de ciclos de reloj y la velocidad. Es ideal para crear redobles rápidos de staccato y efectos de “tartamudeo” especiales. Este trabajo también permite programar cambios de volumen creciendo o decreciendo en los datos del redoble.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Start Step (paso inicial)

3 End Step (paso final)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Cuanto menor es el valor, más fino es el redoble. Se pueden especificar tanto el valor inicial como el final de los ciclos de reloj, con lo que se facilita la creación de redobles en los que el tamaño del paso varía durante los mismos.

Ajustes: 015 – 999

NOTA Si desea crear un redoble que vaya de las notas semifusa a fusa, defina los valores de paso inicial y final alrededor de 30 y 60, respectivamente.

4 Note (nota)

Determina la nota específica (o instrumento en las voces de percusión) del efecto de redoble. También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes: Do -2 – Sol8

5 Start Velocity (velocidad inicial)

6 End Velocity (velocidad final)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Se pueden especificar los valores de la velocidad inicial y final, con lo que se facilita la creación de redobles en los que la velocidad aumenta o disminuye. Esto permite crear redobles cuyo volumen aumenta o disminuye gradualmente (en crescendo o decreciendo).

Ajustes: 001 – 127

08: Sort Chord (ordenar acorde)

Este trabajo ordena los eventos de acordes (eventos de notas simultáneas) por orden de tono. La clasificación afecta al orden de las notas en la pantalla Event List (lista de eventos) (página 193), pero no cambia la sincronización de las notas. Cuando se usa para preprocesar acordes antes de usar el trabajo Separate Chord (separar acorde), que se explica después, Chord Sort se puede utilizar para simular el “golpe” o sonido de rasgueo de las guitarras e instrumentos similares.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Type (tipo)

Determina cómo se ordenan los datos de las notas del acorde.

Ajustes: up, down, up&down, down&up

up (arriba)

Las notas se ordenan de forma ascendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba como los de la guitarra.

down (abajo)

Las notas se ordenan de forma descendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia abajo como los de la guitarra.

up&down (arriba y abajo)

Ordena las notas de los acordes de los tiempos acentuados en orden ascendente y las notas de los acordes de los tiempos no acentuados en orden descendente, según el ajuste de la rejilla, que se explica posteriormente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba y hacia abajo como los de la guitarra.

down&up (abajo y arriba)

Ordena las notas de los acordes de los compases graves en orden descendente y de los compases agudos en orden ascendente. Después de ejecutar este trabajo con este ajuste, ejecute el trabajo Separate Chord para crear un rasgueado hacia arriba y hacia abajo como los de la guitarra.

3 Grid (rejilla)

Determina el tipo de nota que sirve como base para el trabajo Chord Sort.

Ajustes: fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, negra

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

09: Separate Chord (separar acorde)

Este trabajo separa ligeramente las notas de los acordes dentro del intervalo especificado, insertando el número de ciclos de reloj indicado entre cada nota. Use este trabajo

después del trabajo Chord Sort anterior para crear efectos de rasgueo hacia arriba o hacia abajo como los de la guitarra.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Clock (reloj)

Determina el número de ciclos de reloj insertados entre notas de acordes contiguos. Según el ajuste definido aquí, el evento de nota puede sobrepasar a la nota siguiente o el intervalo (definido antes). Si ocurre esto, los eventos de notas en esa situación se pasan al punto (ciclo de reloj) posterior a la siguiente nota o dentro del intervalo al ejecutar el trabajo.

Ajustes: 000 – 999

[F3] Trabajos de evento

01: Shift Clock (cambiar ciclo de reloj)

Este trabajo pasa todos los eventos de datos del intervalo especificado hacia arriba o hacia abajo el número indicado de ciclos de reloj.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) (tempo, escena, todos) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Clock (reloj)

Determina el tiempo que los datos se retrasarán o avanzarán en compases, tiempos y ciclos de reloj.

Ajustes: 001:1:000 – 999:4:479 (cuando el contador es 4/4)

NOTA Los valores disponibles para el tiempo y los ciclos de reloj varían según el contador.

3 Direction (dirección)

Determina la dirección en la que se moverán los datos. Si se define como "Advance" (avanzar), los datos se llevan al principio de la secuencia, mientras que el valor "Delay" hace que los datos se lleven al final.

Ajustes: Advance, Delay

02: Copy Event (copiar evento)

Este trabajo copia todos los datos del intervalo de origen especificado en la posición de destino seleccionada.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Number of Times (número de veces)

Determina el número de veces que se copian los datos.

Ajustes: x 01 – x 99

3 Track (pista) y posición

Determina la pista de destino (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) del destino.

⚠ ATENCIÓN

Cuando se ejecuta el trabajo Copy Event, los datos que haya en la posición de destino se sobrescribirán.

03: Erase Event (borrar evento)

Este trabajo borra todos los eventos especificados del intervalo indicado, con lo que se produce un segmento de silencio.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a borrar. Cuando se selecciona "all" (todos) se borran todos los eventos. Se pueden especificar números de control individuales cuando se borran eventos CC & Ch.Mode.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16:

Note (nota), Program Change (cambio de programa), Pitch Bend (inflexión de tono), CC & Ch.Mode (cambio de control y mensaje de modo de canal)*, Ch After Touch (pulsación posterior en canal), Poly After Touch (pulsación posterior polifónica), System Exclusive (exclusivo del sistema), all (todos)

* Puede especificar el número de control (000-127, all).

Cuando la pista se define como "tempo":

Tempo Change (cambio del tempo)

Cuando la pista se define como "scene":

Scene Memory (memoria de escenas), Track Mute (silencio de pistas)

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

04: Extract Event (extraer evento)

Este trabajo pasa todos los datos de los eventos especificados de un intervalo indicado de una pista al mismo intervalo de otra pista diferente.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16) y el intervalo (Measure: Beat: Clock:) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a extraer. También se pueden especificar números de notas y números de control concretos (de Control Change and Channel Mode message) si es necesario.

Ajustes: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode*, Ch After Touch, Poly After Touch, System Exclusive

* Puede especificar el número de nota (Do -2 – Sol8, all) y el número de control (000 – 127, all) respectivamente.

NOTA Cuando el tipo de evento se define como "Note", también puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada.

3 Track (pista)

Determina la pista de destino (01 – 16).

⚠ ATENCIÓN

Se borrarán los datos originales del intervalo de origen especificado antes.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

05: Create Continuous Data (crear datos continuos)

Este trabajo crea datos de cambio de control o una inflexión de tono continua a través del intervalo especificado.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a crear.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all": Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch, System Exclusive *Puede especificar el número de control (0 – 119)

Cuando la pista se define como "tempo": Tempo Change (cambio del tempo)

NOTA Puede producir un efecto de acelerando o ritardando aplicando este trabajo a la pista del tempo. Esto es útil, por ejemplo, para ralentizar el tempo de la sección final de una canción.

NOTA Cuando se selecciona "System Exclusive", se crean los datos continuos del volumen principal.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

3 Data Range (intervalo de datos)

Determina los límites inferior y superior del intervalo de datos que se va a crear.

Ajustes: 0 – 127 (-8192 – +8191, cuando el tipo de evento se define como "Pitch Bend", y 5,0 – 300,0 cuando se define como "Tempo Change")

4 Clock (ciclos de reloj)

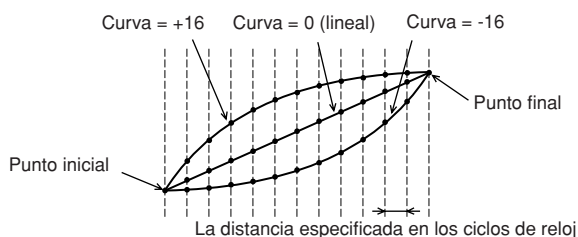
Determina el número de ciclos de reloj que se van a insertar entre cada evento creado.

Ajustes: 001 – 999

5 Curve (curva)

Determina la curva de los datos continuos. Consulte en el gráfico siguiente las formas aproximadas de las curvas.

Ajustes: -16 – +16



6 Number of Times (número de veces)

Determina el número de veces que se va a repetir la creación de datos. Por ejemplo, si los datos se crean en el intervalo M001:1:000 – M003:1:000 y este parámetro se define como 03, los mismos datos se crearán en M003:1:000 – M005:1:000 y en M005:1:000 – M007:1:000. Este trabajo permite insertar un volumen continuo (expresión) o variaciones de corte de filtro para crear efectos de trémolo o wah.

Ajustes: x 01 – x 99

06: Thin Out (reducir)

Este trabajo reduce o quita selectivamente el tipo especificado de datos continuos en el intervalo especificado, lo que permite liberar espacio en la memoria para otros datos u otras grabaciones.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a reducir. El trabajo Thin Out no funcionará en datos continuos que tengan un intervalo de ciclos de reloj mayor de 60 ciclos por evento.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all": Pitch Bend, CC & Ch. Mode*, Ch. After Touch, Poly After Touch *También puede especificar el número de control (0 – 127, all)

Cuando la pista se define como "tempo": Tempo Change (cambio del tempo)

07: Modify Control Data (modificar datos de control)

Este trabajo permite cambiar los valores de los datos especificados, por ejemplo de inflexión de tono y cambio de control, en el intervalo especificado. Los cambios de los datos se calculan de la forma siguiente:

Valor modificado = (valor original x porcentaje) + compensación.

Cualquier resultado inferior al mínimo se define con el valor mínimo; cualquier resultado mayor que el máximo se define con el valor máximo.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Event Type (tipo de evento)

Determina el tipo de evento que se va a modificar.

Ajustes:

Cuando la pista se define con un valor de 01 – 16 o con "all":
Pitch Bend, CC & Ch. Mode*, Ch. After Touch, Poly After Touch
*También puede especificar el número de control (0 – 127, all)

Cuando la pista se define como "tempo":

Tempo Change (cambio del tempo)

3 Set All (definir todo)

Define todos los eventos de destino con el mismo valor fijo. Cuando se define como "off", el parámetro Set All no tiene efecto. Cuando se define con un valor distinto de "off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles y éste no se puede definir.

Ajustes: off, 900 – 127 (off, -8192 – +8191, cuando el tipo de evento se define como "Pitch Bend", y off, 5,0 – 300,0 cuando se define como "Tempo Change")

4 Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiarán los valores originales de los eventos de destino. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: 000% – 200%

5 Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados con el porcentaje. Cuando el parámetro Set All (de arriba) se define como otro valor que no sea "off", este parámetro no se puede definir.

Ajustes: -127 – +127 (-8192 – +8191 para la inflexión de tono)

08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)

Este trabajo realiza una ampliación o compresión del tiempo en el intervalo seleccionado.



1 Track (pista) e intervalo

Determina la pista de la canción (01 – 16, tempo, all) y el intervalo (Measure: Beat: Clock) al que se aplica el trabajo.

2 Rate (porcentaje)

Determina la cantidad de expansión o compresión del tiempo en forma de porcentaje. Si se define con un valor superior a 100% se produce una ampliación, y si se define por debajo de 100% se produce una compresión. Si se define como 100, no se produce ningún cambio.

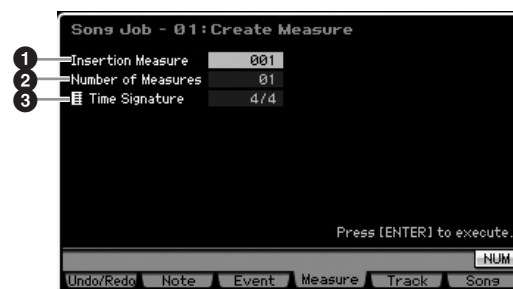
Ajustes: 025% – 400%

NOTA Sólo el punto final del intervalo avanzará o retrocederá al ejecutar el trabajo Beat Stretch. Los datos que estén fuera del intervalo especificado se mantendrán. Al expandir los datos, los datos convertidos pueden solapar los datos de fuera del intervalo. Al comprimir los datos, se creará un intervalo de silencio entre el final de los datos comprimidos y el principio de los siguientes datos que estén fuera del intervalo.

[F4] Trabajos de compás

01: Create Measure (crear compás)

Este trabajo crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas. Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compases y de contadores posteriores al punto de inserción avanzan en consecuencia. Si el punto de inserción se define después del último compás que contiene datos, sólo se definen los datos del contador en ese punto sin insertar en realidad ningún compás.



1 Insertion point (punto de inserción)

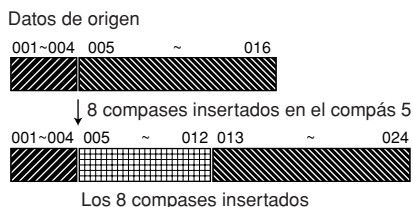
Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases vacíos creados.

Ajustes: 001 – 999

2 Número de compases que se van a insertar

Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

Ajustes: 01 – 99



3 Contador de compases que se van a insertar

Determina el contador o signatura de tiempo de los compases que se van a crear. Puede resultar de utilidad este parámetro cuando necesite crear una canción que incorpore cambios en el contador.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

02: Delete Measure (borrar compás)

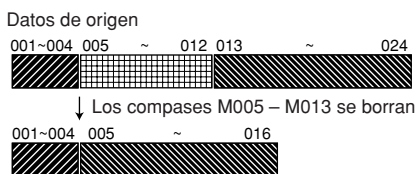
Este trabajo borra los compases especificados. Los datos de los compases y el contador después de borrar los compases se atrasan en consecuencia.



1 Delete range (borrar intervalo)

Especifica el intervalo de compases que se van a borrar.

Ajustes: 001 – 999



[F5] Trabajos de pista

01: Copy Track (copiar pista)

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de la pista de origen especificada a la pista de destino indicada.



1 Canción y pista de origen

Determina la canción y la pista (01 – 16) de origen de la copia. Cuando el cuadro Current (actual) está marcado, la canción actual se selecciona como origen.

2 Tipo de datos que se van a copiar

Determina los tipos de los datos que se van a copiar.

Ajustes: Sequencer Event (evento del secuenciador) (todos los eventos de la pista), Play Effect (efecto de reproducción), Mix Part Parameter (parámetro de parte de mezclado) (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice (voz de muestra)

NOTA Cuando no hay memoria disponible en la canción de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán incluso aunque se marque la casilla de la voz de muestra. Si esto ocurre, use el trabajo Delete (borrar) (página 241) en el trabajo de la voz de mezclado para borrar cualquier voz de muestra que no use y vuelva a intentarlo.

3 Canción y pista de destino

Determina la canción y la pista (01 – 16) de destino. Cuando el cuadro Current está marcado, la canción actual se selecciona como destino.

⚠ ATENCIÓN

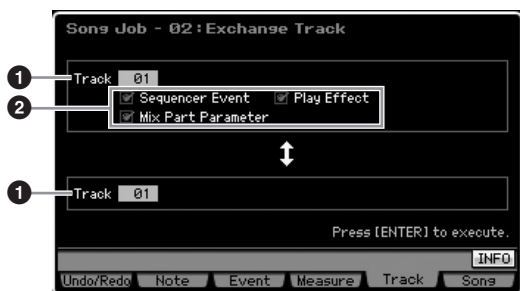
La operación de copia sobrescribe los datos que haya en la pista de destino.

⚠ ATENCIÓN

La función Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

02: Exchange Track (intercambiar pista)

Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas especificadas en la canción actual.



1 Track (pista)

Determina las pistas (01 – 16) a las que se aplica el trabajo.

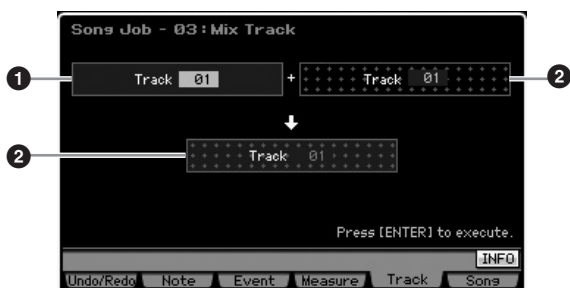
2 Tipo de datos

Determina los tipos de los datos que se van a intercambiar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (todos los eventos de la pista), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track (mezclar pista)

Este trabajo mezcla todos los datos de las dos pistas de usuario seleccionadas (1 y 2) y coloca el resultado en la pista 2. Tenga en cuenta que al aplicar este trabajo a pistas con voces de muestra, éstas no se mezclan. La propia voz de muestra no se mezclará.



04: Clear Track (borrar pista)

Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.



1 Track (pista)

Determina las pistas de la canción (01 – 16, tempo, scene, all) a las que se aplica el trabajo.

2 Tipo de los datos que se van a borrar

Determina los tipos de los datos que se van a borrar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (todos los eventos de la pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice

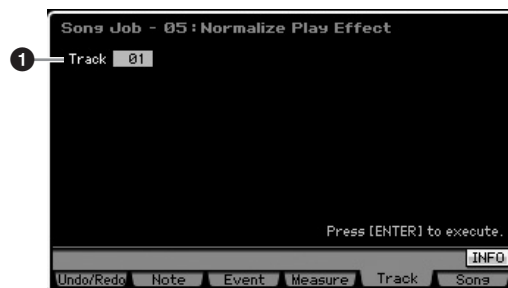
⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado con las pistas que contienen datos de muestra.

NOTA La forma de onda en DIMM no se puede borrar con este trabajo aunque se marque el cuadro Sample Voice. Si desea borrar realmente la forma de onda, use el trabajo Delete (página 177) en el modo Sampling Job (trabajo de muestreo).

05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)

Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX (efecto de reproducción).



1 Track (pista)

Determina la pista de la canción (01 – 16, all) a la que se aplica el trabajo.

06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8). La tabla de división siguiente se ha diseñado suponiendo que se usa la voz de percusión GM. Si desea aplicar este trabajo a los datos de la secuencia con una voz de percusión que no sea una voz GM, debería confirmar la preparación de los instrumentos de percusión de cada voz de percusión en la lista de datos que se suministra por separado.



Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referencia

1 Track (pista)

Determina la pista de la canción (01 – 16) a la que se aplica el trabajo.

Pista 1	Bombo
Pista 2	Kick, bombo, caja, etc.
Pista 3	Caja
Pista 4	SD rítmico, Side Stick, Palmada, etc.
Pista 5	Charles
Pista 6	Platillo rítmico
Pista 7	Timbal, platillos, splash, platillo chino
Pista 8	Percusión, etc.

* Los instrumentos de percusión de los diferentes números de nota se asignarán a cada una de las pistas, lo que significa que el bombo de la pista 1 es diferente del bombo de la pista 2, por ejemplo.

⚠ ATENCIÓN

Al ejecutar el trabajo Divide Drum Track se sobrescriben los datos que haya en las pistas de destino 1 – 8. Los datos importantes siempre deben almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado de grabar sólo hasta 16 notas diferentes cuando cree un arpeggio, especialmente al usar las cuatro pistas.



1 Intervalo

Determina el intervalo de compases que se va a copiar a los datos del arpeggio.

Ajustes: 001 – 999

2 ARP Category (categoría de arpeggio)

Determina la categoría, Main (principal) y Sub (secundaria), para los datos de arpeggio creados. Las categorías principales se enumeran en la página 62.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener más información, consulte la página 82.

3 ARP No. (número y nombre de arpeggio)

Determina el número de arpeggio de usuario (001 – 256) y el nombre de destino. El nombre de arpeggio puede contener 20 caracteres, como máximo. Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter) y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 82.

⚠ ATENCIÓN

Los datos de arpeggio que haya en este número se sobrescribirán.

4 Original Notes Root (notas fundamentales originales)

Determina la nota fundamental cuando el tipo de conversión de alguna pista se define como “org notes”.

Ajustes: Do -2 – Sol8

NOTA También puede definir la tecla directamente con el teclado manteniendo pulsando el botón [SF6] KBD y pulsando a continuación la tecla deseada. Para obtener más información, consulte la página 82.

5 Track (pista)

Determina la pista de la canción de origen de cada pista del arpeggio.

6 Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI (de pistas de la canción) en datos de arpeggio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

Ajustes: normal, fixed, org notes

normal

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

fixed (fija)

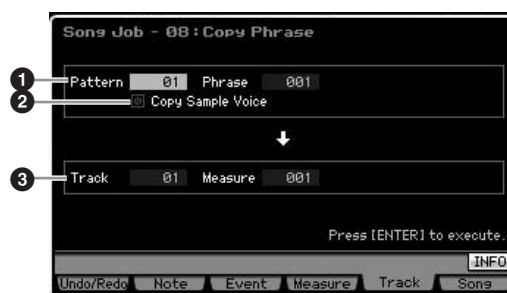
Al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

org notes (notas originales)

Básicamente, es lo mismo que “fixed” con la excepción de que las notas de la reproducción del arpeggio son diferentes según el acorde tocado.

08: Copy Phrase (copiar frase)

Este trabajo copia la frase creada en el modo Pattern (patrón) en una pista especificada de la canción actual.



1 Pattern (patrón) y Phrase (frase) de origen

Determina el número de patrón y frase de origen.

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando se marca este cuadro, las voces de muestra asignadas a la frase de origen (las correspondientes a la parte de mezcla) se copian en la pista de destino y se asignan a la parte de mezcla correspondiente de la canción actual. Este parámetro no tiene ningún efecto cuando no se usa ninguna voz de muestra en la frase seleccionada.

3 Track (pista) y Measure (compás)

Determina la pista de destino (01 – 16) y el número de compás (001 – 999) en los que comienza la frase copiada.

⚠ ATENCIÓN

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la pista de destino, con la excepción de la configuración del mezclado.

[F6] Trabajos de canción

01: Copy Song (copiar canción)

Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada en la canción de destino seleccionada.



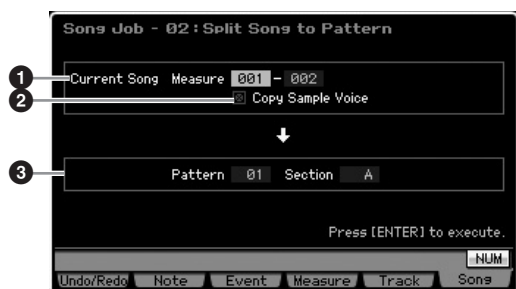
- 1 Canción de origen
- 2 Canción de destino

⚠ ATENCIÓN

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la canción de destino.

02: Split Song to Pattern (dividir canción en patrón)

Este trabajo permite copiar una parte de la canción actual en el patrón especificado.



1 Intervalo

Determina el intervalo de compases que se va a copiar en un patrón.

Ajustes: 001 – 999

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro está marcado, las voces de muestra que se usan en la canción de origen se copian en el patrón de destino como voces de muestra y se asignan a la parte de mezclado correspondiente en la pista de destino. Esta casilla no tiene ningún efecto si no se asigna ninguna voz de muestra a las pistas de la canción de origen.

3 Pattern (patrón), Section (sección)

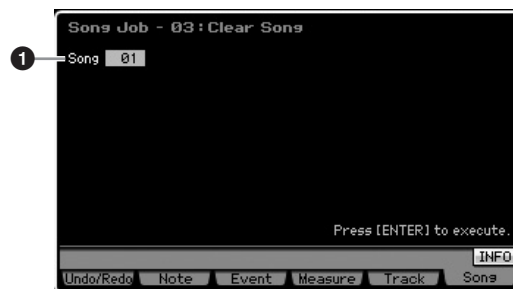
Determina el patrón y la sección de destino (A – P).

⚠ ATENCIÓN

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en el patrón y la sección de destino, incluida la configuración del mezclado.

03: Clear Song (borrar canción)

Este trabajo borra todos los datos (incluidas las voces de muestra y las voces de mezclado) de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se puede usar para borrar todas las canciones (64) al mismo tiempo.



1 Song (canción)

Determina el número de canción que se va a borrar.

NOTA La forma de onda en DIMM no se puede borrar a través de este trabajo ni siquiera si la voz de muestra se usa en la canción especificada. Si desea borrar realmente la forma de onda asignada a la voz de muestra que se usa en la canción especificada, use el trabajo Delete (página 177) en el modo Sampling Job.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Reproducción de patrones

El modo Pattern (patrón) permite reproducir, grabar y editar sus propios patrones de ritmos originales. El modo Pattern Play (reproducción de patrón) es el 'portal' principal que permite seleccionar el modo Pattern, y donde se selecciona y reproduce un patrón. También puede crear sus propios patrones montando frases (pasajes rítmicos breves y 'componentes básicos') y crear cadenas de patrones en las que los patrones se pueden combinar conjuntamente en un orden personalizado. Para seleccionar el modo Pattern Play, basta con pulsar el botón [PATTERN] (patrón).

NOTA La palabra "patrón" se refiere a un breve pasaje rítmico de varios compases que se repite y se reproduce indefinidamente. Un patrón incluye 16 variaciones denominadas "secciones". Las secciones se pueden cambiar durante la reproducción. Un patrón consta de 16 pistas y se puede crear asignando una frase a cada una en la pantalla Patch (página 212). Para obtener más información acerca de los patrones, secciones y frases, vea página 60.

NOTA En la pantalla Play del modo Pattern Play, puede seleccionar la voz de la parte de la parte de mezclado correspondiente a la pista actual presionando el botón [CATEGORY SEARCH].

Procedimiento de reproducción de patrones

1 Pulse el botón [PATTERN] para que aparezca la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón) (página 210).



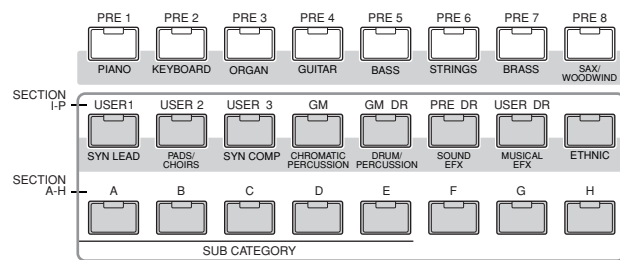
2 Seleccione un patrón.

Lleve el cursor al número de patrón y seleccione el patrón que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no). Se muestra el nombre del patrón seleccionado. Si pulsa el botón [PROGRAM] (programa) para que su luz se encienda, puede seleccionar el patrón que desee con los botones de grupo [A] – [D] y numéricos [1] – [16]. Los números de patrón y los botones correspondientes son los siguientes.

Combinaciones de botones	Número de patrón
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

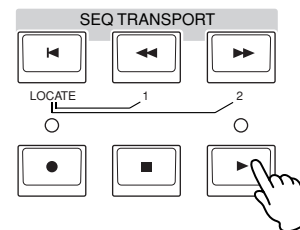
3 Seleccione una sección (A – P) del patrón seleccionado.

Lleve el cursor a la sección y seleccione la sección que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Si pulsa el botón [TRACK] (pista) hasta que su luz se encienda, puede seleccionar la sección que desee con los botones SECTION [A] – [H] de las secciones A – H, [USER 1] – [USER DR] (usuario) y [ETHNIC] (étnico) de las secciones I – P.



4 Pulse el botón [▶] (Reproducción) para comenzar la reproducción del patrón.

La reproducción del patrón se repite varias veces hasta que pulsa el botón [■] (Detención). Pulse el botón [■] (Detención) para detener la reproducción del patrón. Pulse el botón [▶] (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto.



Tipos de reproducción

Comenzar la reproducción pulsando una nota

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción del patrón comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado. Lleve el cursor al icono de inicio de teclado y pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para habilitar el estado Inicio de teclado. En este estado, pulse cualquier tecla para comenzar la reproducción del patrón.

Inicio de teclado



Reproducción desde la mitad del patrón

Para comenzar la reproducción del patrón desde el medio, defina la posición que desee con los controles siguientes y pulse el botón [▶] (Reproducción). Estas operaciones también se pueden ejecutar durante la reproducción.

Avance	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
Avance rápido	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
Rebobinado	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
Rebobinado rápido	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
Ir al principio del patrón	Pulse el botón [◀].

Avance rápido y rebobinado

Esta operación es la misma que en el modo Song Play (reproducción de canción). Consulte la página 179.

Ir a una posición concreta del patrón

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 179.

Cambiar la sección durante la reproducción

Para cambiar las secciones durante la reproducción, pulse el botón [TRACK] (el indicador luminoso se enciende), y use los botones SECTION [A] – [H] (sección), [USER1] – [USER DR] y [ETHNIC]. Cuando se selecciona una sección diferente durante la reproducción de patrones, “NEXT” (siguiente) y el nombre de la sección siguiente aparecen en la columna Section (sección) en la parte superior de la pantalla. Cuando la sección actual llega a la duración especificada, comienza la sección siguiente. Si graba patrones de ritmo como la introducción, la melodía A, el relleno, el tema principal y la coda de cada una de las secciones, puede tocar una canción entera seleccionando las secciones apropiadas durante la reproducción.



Aquí se indica la sección actual o la siguiente.

Silenciar una pista o introducir un solo

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 179.

Cambiar el tempo

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 179.

Asignar varios ajustes relacionados con la reproducción de patrones (escena de patrones)

En la pantalla Pattern Play (Reproducción de patrón) puede asignar a los botones [SF1] – [SF5] cinco “instantáneas” de parámetros importantes relacionados con los patrones, como la transposición, el tempo, el estado de silencio o introducción de un solo en la pista, y la configuración de mezclado básica, en forma de escenas de patrón. Una de las mayores ventajas de las escenas de patrones es que permiten ejecutar de forma instantánea y automática los ajustes de los parámetros que normalmente requieren el uso de muchos botones u operaciones de controladores. Úselas durante la grabación o reproducción de patrones para hacer cambios instantáneos en los ajustes. Los parámetros de las escenas de patrones son los mismos que los de las escenas de canciones. Consulte la página 179.

Registrar la escena de patrones

Cuando haya hecho los ajustes deseados para la escena, mantenga pulsados simultáneamente el botón [STORE] (memorizar) y uno de los botones [SF1] a [SF5]. El icono de la corchea se muestra en la ficha correspondiente al botón de la función secundaria en la que la escena de patrones está registrada. Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos del patrón, incluido el ajuste de la escena de patrones.

⚠ ATENCIÓN

Los ajustes de la escena de patrones registrados con los botones [SF1] – [SF5] se perderán si cambia el patrón o apaga el instrumento sin ejecutar una operación de almacenamiento.

Recuperar la escena de patrones

Puede recuperar la escena de patrones pulsando uno de los botones [SF1] a [SF5].

Reproducción de cadenas de patrones

La función Pattern Chain (cadena de patrones) permite programar las secciones en el orden que desee y hacer que cambien automáticamente durante la reproducción para crear una secuencia perfecta de acompañamientos para interpretaciones en directo o canciones grabadas. La pantalla Chain Play (reproducción de cadena) (página 213) es el ‘portal’ para seleccionar la función Pattern Chain y permite reproducir la cadena de patrones programada. Pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play para ir a la pantalla Pattern Chain Play (reproducción de cadena de patrones).

Las cadenas de patrones se pueden crear desde la pantalla Chain Record (grabación de cadena) (página 214) y con la función Insert (insertar) (página 216) en la pantalla Chain Edit (edición de cadena). Las cadenas de patrones se pueden editar en la pantalla Chain Edit (página 214).

Configuración de mezclado de cada pista

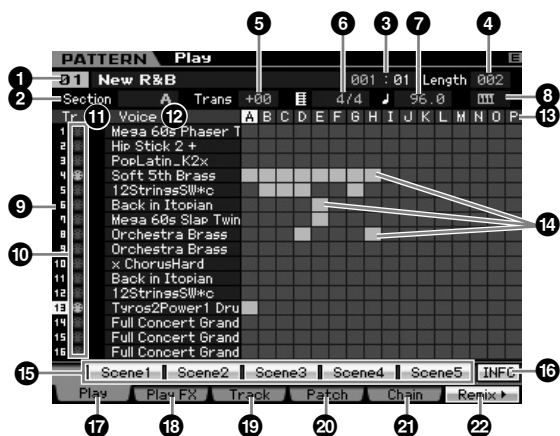
En los modos Pattern (patrón) y Song (canción) puede ajustar los parámetros del mezclado como la voz, el volumen y el efecto panorámico de cada parte (pista). La estructura y los parámetros son los mismos que en el modo Song. Consulte la página 181.

Potenciómetros y mandos deslizantes de control

Mediante los potenciómetros y los mandos deslizantes de control puede ajustar varios parámetros como el efecto panorámico, el efecto, la frecuencia de corte y la resonancia de cada parte (pista) del patrón. Para obtener más información, consulte la página 180.

Reproducción de patrones: [F1] Play

Esta pantalla aparece siempre primero cuando se activa el modo Pattern. Puede tocar el patrón especificando una sección después de seleccionar un patrón.



NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Para obtener información detallada, consulte la página 81.

1 Número de patrón, nombre del patrón

Determina el patrón especificando el número (01 – 64). Se muestra el nombre del patrón seleccionado. Puede cambiar el nombre del patrón llevando el cursor aquí y pulsando el botón [SF6] CHAR (carácter).

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 82.

2 Sección

Selecciona una sección del patrón seleccionado. Un patrón puede incluir hasta 16 variaciones denominadas “secciones”, que se pueden cambiar en tiempo real

durante la reproducción. Esta sección se puede seleccionar a través de los botones [A] – [H], con “SECTION A – H” (sección), y los botones [USER1] – [ETHNIC] (con “SECTION I – P”). Para obtener información detallada, consulte la página 209.

Ajustes: A – P

3 Compás

Determina la posición en la que comienza la reproducción. También indica la posición actual de la reproducción. El compás se puede ajustar a través de los botones SEQ TRANSPORT. Para obtener información detallada, consulte la página 178.

Ajustes:

Compás: 001 – 256 (el intervalo disponible de compases difiere según la longitud siguiente).

Tiempo: sólo una indicación



4 Longitud

Determina la longitud del patrón.

Ajustes: 001 – 256

5 Trans (transposición)

6 Signatura del tiempo (contador)

7 Tempo

Son los mismos que en el modo Song Play. Consulte la página 210.

8 Inicio de teclado

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción del patrón comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado.

Ajustes: (on), (off) (activado o desactivado)

9 Número de pista (sólo una indicación)

Indica el número de pista.

10 Tipo de pista (sólo una indicación)

Indica el tipo de pista: pista MIDI o pista de audio. A las partes de mezclado correspondientes a las pistas de audio se les asigna una voz de muestra. A las partes de mezclado que se corresponden con pistas MIDI se les asigna una voz que no sea de muestra. A las partes de mezclado correspondientes a pistas vacías no se les asigna ninguna voz. Para obtener más información acerca de las pistas MIDI y las pistas de audio, vea página 61.

Ajustes: (pista MIDI), (pista de audio)

11 Silencio o solo (sólo una indicación)

Indica el estado de silencio o solo de cada pista. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo ajustar el silencio o solo, consulte la página 179.

En blanco: no se asignan ni un silencio ni un solo a esta pista.

: indica que la pista se ha silenciado.

: indica que se ha introducido un solo en la pista.

12 Voz (nombre)

Indica el nombre de voz de la parte de mezclado correspondiente a cada pista.

13 Sección**14 Indicador de datos**

Indica si se han grabado o no datos para cada pista de las secciones A – P. El indicador de datos se muestra en la columna cuyos datos grabados contiene la sección o pista.

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

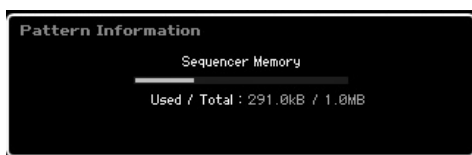
Puede asignar a estos botones los ajustes de los parámetros relacionados con los patrones (escenas de patrones) y los parámetros relacionados con los arpeggios. También puede recuperar estos ajustes pulsando estos botones. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo registrar escenas, vea página 179. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo ajustar los parámetros relacionados con los arpeggios, vea página 189.

NOTA El arpeggio no está disponible durante la reproducción de un patrón. Al pulsar los botones [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 (escena) durante la reproducción sólo se cambia la escena de patrones.

NOTA Después de registrar la escena de patrones, el icono de la corchea aparecerá en la ficha correspondiente al botón pulsado. Puede confirmar si el tipo de arpeggio se asigna a ese botón o no en la pantalla Arpeggio (página 189) del modo Pattern Record (grabación de patrón).

16 [SF6] INFO (Información)

Puede ver la cantidad de memoria libre y utilizada en el secuenciador. La memoria del secuenciador abarca todas las canciones y patrones grabados en los modos respectivos. Cuando la cantidad de memoria usada alcanza la capacidad máxima, ya no se pueden memorizar más canciones ni patrones. Si sucede esto, use el modo Song Job o Pattern Job (trabajo de patrón) para borrar canciones o patrones que no necesite. Puede volver a la pantalla anterior pulsando los botones [SF6] o [EXIT] (salir).

**17 [F1] Reproducción**

Muestra la pantalla Play (reproducción).

18 [F2] Play FX (Efecto de reproducción)

Muestra la pantalla Play Effect (efecto de reproducción).

19 [F3] Track

Muestra la pantalla Track (pista).

20 [F4] Patch

Muestra la pantalla Patch (página 212).

21 [F5] Chain (Pattern Chain)

Muestra la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones) (página 213).

22 [F6] Remix

Muestra la pantalla Remix (remezclar) (página 217). Este menú sólo se muestra cuando el cursor se encuentra en la pista que contiene datos.

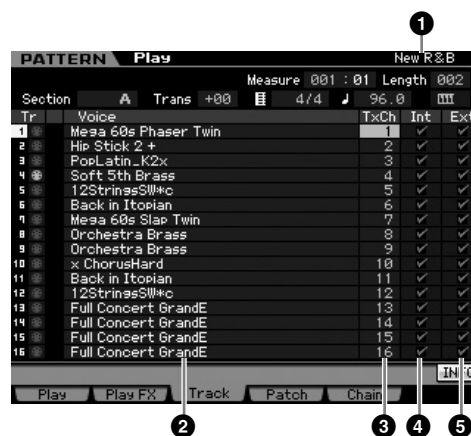
Cambiar la “sensación” rítmica del patrón: [F2] Play FX (Play Effect)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del patrón. Los ajustes de Play Effect (efecto de reproducción) que se realizan aquí sólo son temporales y no cambian los datos reales del patrón. Los ajustes de Play Effect se pueden aplicar a los datos del patrón con el trabajo Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción).

Esta operación es la misma que en el modo Song Play. Consulte la página 183.

Ajustes de las pistas: [F3] Track

Esta pantalla permite ajustar el canal de transmisión MIDI de cada pista.



Respecto a los parámetros sin número, consulte la pantalla Play (página 210).

1 Nombre del patrón (sólo una indicación)

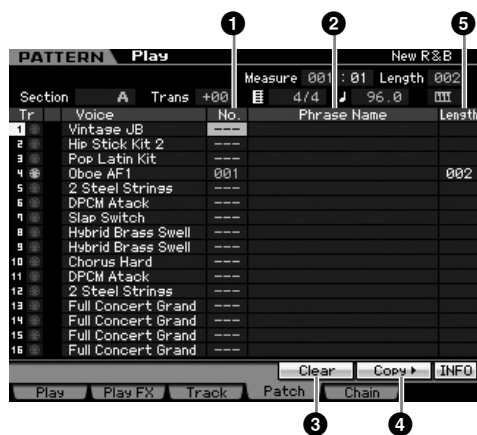
Indica el nombre del patrón actual.

2 Voz (nombre) (sólo una indicación)**3 TxCh (Canal de transmisión)****4 Int (Interruptor interno)****5 Ext (Interruptor externo)**

Son los mismos que en el modo Song Play. Consulte la página 184.

Creación de patrones: [F4] Patch

Esta pantalla permite asignar una frase a cada pista para crear un patrón. Para cada patrón se pueden crear 16 secciones denominadas A – P. Puede asignar una frase de usuario creada con el patrón actual seleccionado. Si desea usar frases de usuario grabadas en pistas de otros patrones, use la función Phrase Data Copy (copia de datos de frase) que se selecciona con el botón [SF5].



Respecto a los parámetros sin número, consulte la pantalla Play (página 210).

1 No. (Número de frase)

Determina el número de frase que se va a asignar a una pista. Puede seleccionar una de las 256 frases de usuario memorizadas en el patrón seleccionado. Tenga en cuenta que las frases de usuario no tienen datos de forma predeterminada. Cuando se ajusta en "---", la pista es vacía.

Ajustes: --- (off), 001 – 256

NOTA MOTIF XS no ofrece datos de frase preseleccionada.

2 Nombre de frase

Indica el nombre de la frase seleccionada. Puede cambiar el nombre de la frase llevando el cursor aquí y pulsando el botón [SF6] CHAR.

NOTA Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

3 [SF4] Clear

Al pulsar este botón se borra la asignación de la frase de la pista seleccionada y se deja la pista vacía. Lleve el cursor a la frase (pista) que se va a borrar al pulsar el botón [SF4].

4 [SF5] Copy

Al pulsar este botón se copia una frase de otro patrón en el seleccionado y se asigna a la pista especificada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la frase de otro.



1 Frase de origen

Determina el número de patrón y de frase (001 – 256) que se van a copiar.

2 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro está marcado, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a las pistas correspondientes en el patrón seleccionado.

3 Frase de patrón actual y pista

Determina el número (001 – 256) de Phrase (frase) de destino y Track (pista) (1 – 16) a las que está asignada la frase.

⚠ ATENCIÓN

Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia. Los datos importantes siempre se deben memorizar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o en un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

⚠ ATENCIÓN

La función Undo/Redo (deshacer/rehacer) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

5 Longitud (sólo una indicación)

Indica la longitud de cada frase asignada a cada pista.

Crear un patrón

1 Seleccione un patrón en la pantalla Play (página 210).

2 Pulse el botón [F4] para que se muestre la pantalla Patch.

3 Seleccione una sección (A – P).

Lleve el cursor a la sección y seleccione la sección que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

4 Defina el contador (signatura de tiempo), tiempo y longitud del patrón.

Lleve el cursor al parámetro deseado (por ejemplo, la longitud, la signatura de tiempo o el tiempo) y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

5 Asigne la frase que desee a cada pista.

Lleve el cursor a la pista y defina un número de frase con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. La asignación de frase se puede ejecutar también durante la reproducción del patrón.

Para confirmar si la frase se ha asignado correctamente o no, introduzca un solo en la pista a la que se haya asignado la frase mediante el procedimiento siguiente. Pulse el botón [SOLO] para que su indicador se ilumine y pulse alguno de los botones numéricos [1] – [16] para seleccionar la pista a la que asignó la frase.

Puede usar tres métodos para crear una frase:

- Grabar la nueva frase con la función Pattern Record (grabación de patrón) (página 218).
- Copiar la frase de otro patrón con el botón [SF5].
- Convertir una parte de los datos de la canción en una frase con el trabajo Get Phrase from Song (obtener frase de canción) (página 225).

6 Repita los pasos 3 a 5 anteriores para finalizar un patrón completo.

Cree las secciones que se usan para la introducción, la melodía A, la melodía B, el tema principal y la coda de la canción entera.

NOTA Es aconsejable usar el trabajo Copy Pattern (copiar patrón) (página 227) si desea crear una sección que se base en una sección existente o que suene de forma similar.

7 Pulse el botón [STORE] para memorizar el patrón.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 218.

Cadena de patrones: [F5] Chain (Pattern Chain)

Las cadenas de patrones permiten encadenar varias secciones diferentes para crear una canción completa. Por ejemplo, cree una sección A como introducción, una sección B como verso, una sección C para el coro y una sección D para la coda, y tiene los componentes básicos para crear una canción original. Los datos de la cadena de patrones creados se pueden convertir en datos de una secuencia MIDI y memorizarse como una canción. Para acceder a la pantalla Pattern Chain (cadena de patrones), pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play.

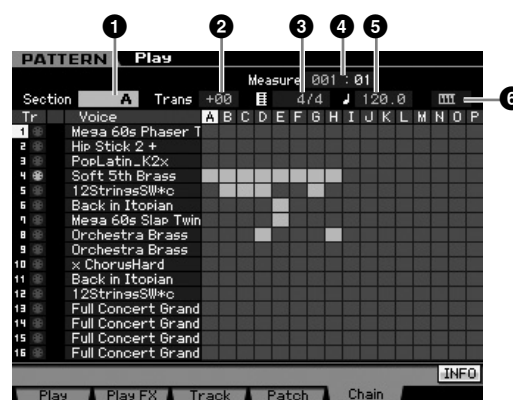
Puede crearse una cadena de patrones para cada patrón, lo que permite mostrar una cadena diferente y especializada cada vez que se selecciona un patrón. Los eventos siguientes pueden grabarse en la cadena de patrones.

- Orden de reproducción de las secciones
- Activación o desactivación del solo y el silencio en las pistas de los patrones
- Cambio del tempo
- Cambio de la signatura de tiempo

Hay dos métodos para crear una cadena de patrones: grabar la reproducción de un patrón en la pantalla Pattern Record (grabación de patrón) en tiempo real y programar el orden de reproducción de las secciones una por una en la pantalla Pattern Chain Edit (edición de cadena de patrones). Los datos de la cadena de patrones grabados en tiempo real se pueden editar en la pantalla Pattern Chain Edit.

Reproducción de cadenas de patrones: [F5] Chain

La pantalla Pattern Chain permite reproducir los datos de las cadenas de patrones que haya creado. Pulse el botón [F5] Chain (cadena) en el modo Pattern Play para ir a la pantalla Pattern Chain Play.



El funcionamiento de la pantalla Pattern Chain es básicamente el mismo que el de la pantalla Pattern Play con la excepción de que no se puede seleccionar el número de patrón. Para obtener más información de los parámetros que no se explican aquí, consulte el apartado de la pantalla Pattern Play (página 210).

NOTA Según el parámetro seleccionado, el icono NUM se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. De esta manera, puede usar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Para obtener información detallada, consulte la página 81.

1 Sección

Indica la sección que se está reproduciendo. “NEXT” (siguiente) se mostrará aquí cuando la reproducción espere a que la sincronización de la sección cambie.

2 Trans (transposición)

Ajusta el tono de la reproducción de la cadena de patrones en incrementos de semitonos.

Ajustes: -36 – +0 – +36

3 Signatura del tiempo

Indica la signatura del tiempo asignada al patrón. Durante la reproducción, aquí se muestra la signatura del tiempo actual.

4 Compás

Indica el número de compás de la cadena de patrones que se está reproduciendo. Puede comenzar la reproducción a partir de la mitad de la cadena de patrones especificando aquí el compás y pulsando después el botón [▶] (Reproducción).

Ajustes: 001 – 999

5 Tempo

Indica el tempo asignado al patrón. Durante la reproducción, aquí se muestra el tempo actual.




Ajustes: 5.0 – 300,0

6 Inicio de teclado

Cuando la función Keyboard Start (inicio de teclado) se activa, la reproducción de la cadena de patrones comienza en cuanto se pulsa una tecla del teclado.


Ajustes:  on (activado),  off (desactivado)

Procedimiento de reproducción de cadenas de patrones

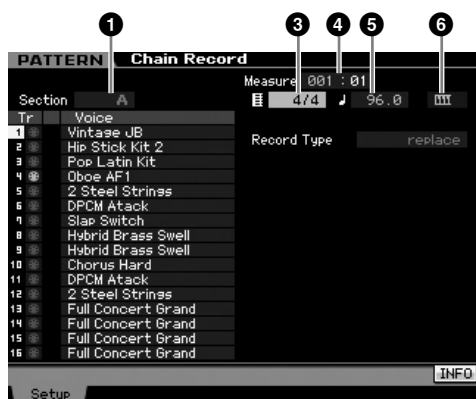
Para comenzar la reproducción de la cadena de patrones, muestre la pantalla Pattern Chain y pulse el botón  (Reproducción). Cuando se llega al final de los datos de la cadena de patrones, la reproducción se detiene automáticamente. También puede pulsar el botón  (Detención) durante la reproducción para detener la reproducción de la cadena de patrones. Pulse el botón  (Reproducción) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto. Según los datos particulares de la cadena, el patrón se reproduce con cambios automáticos de la sección, el silencio de las pistas y el tempo, y todo ello se indica en la pantalla en tiempo real.

NOTA Puede confirmar los datos de la cadena de patrones en la pantalla Pattern Chain Edit.

Cadena de patrones Grabación en tiempo real: Chain Record

En la pantalla Pattern Chain Record (grabación de cadena de patrones) puede grabar la reproducción del patrón, junto con los cambios en tiempo real que haga. Pulse el botón  (Grabación) en la pantalla Pattern Chain Play para que se muestre la pantalla Pattern Chain Record. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.

Los eventos como el cambio de sección, la activación o desactivación del silencio de las pistas y el cambio del tempo se pueden grabar como datos de la cadena de patrones. El tipo de grabación es fijo: “replace” (reemplazar) y no se puede cambiar. Por tanto, la grabación de eventos sobrescribe los datos del intervalo ya grabado. También puede usar la función Insert (página 216) en la pantalla Chain Edit para crear los datos de la cadena de patrones.




Para obtener más información de los parámetros que indican los números, consulte el apartado de la pantalla Chain (página 213). Para obtener más información de todos los demás parámetros, consulte el apartado de la pantalla Pattern Play (página 210).

Procedimiento de grabación de cadenas de patrones

1 Seleccione un patrón en la pantalla Chain Play.

Este paso es necesario porque cada patrón tiene sus propios datos de cadena de patrones especiales.


2 Pulse el botón (Grabación).

El indicador  (Grabación) se enciende y aparece la pantalla Chain Record.

3 Defina los parámetros del inicio de la grabación.

Defina los parámetros básicos para grabar (por ejemplo, la sección, el ajuste de silencio de la pista de grabación, la signatura del tempo, el tempo, etcétera). Después, lleve el cursor al tempo.

4 Defina el compás en el que comienza la grabación.

Normalmente, puede pulsar el botón  (Principio) para establecer el principio como compás de inicio de la grabación.

5 Pulse el botón (Reproducción) para iniciar la grabación.

Para cambiar las secciones en tiempo real y grabarlas, pulse el botón [TRACK] (el indicador luminoso se enciende), y use los botones [A] – [H], [USER1] – [USER DR] y [ETHNIC]. Para activar o desactivar el silencio de las pistas, pulse el botón [MUTE] (silencio) (el indicador luminoso se enciende) y pulse los botones numéricos [1] – [16] apropiados. El tempo se puede cambiar pulsando el botón [DEC/NO]/[INC/YES], moviendo el dial de datos o usando los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5] como teclas numéricas después de pulsar el botón numérico [SF6].

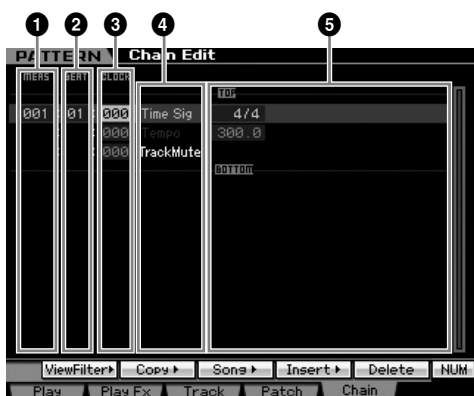
6 Pulse el botón (Detención) para detener la grabación.

7 Pulse el botón [STORE] para memorizar los datos de la cadena grabada en la memoria de usuario interna.

NOTA Para obtener más información acerca de cómo memorizar un patrón, consulte la página 218.

Editar una cadena de patrones: [EDIT] Chain Edit

Este modo ofrece numerosos controles detallados para editar los eventos de la cadena de patrones grabada. Los eventos como el cambio de sección, la activación o desactivación del silencio en las pistas, el cambio de tempo y el contador se pueden grabar como datos de la cadena de patrones. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla Chain Play para acceder a la pantalla Chain Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.



1 MEAS (compás)

2 BEAT (tiempo)

3 CLOCK (reloj)

Indica la posición del evento correspondiente. Al cambiar alguno de estos valores se cambia la posición del evento en consecuencia.

Ajustes:

MEAS 001 – 256

BEAT 01 – 16 (el intervalo disponible puede cambiar según el contador).

CLOCK: 000 – 479 (el intervalo disponible puede cambiar según el contador).

4 Tipo de evento

5 Definir los valores

Los eventos siguientes están disponibles en el modo Pattern Chain (cadena de patrones).

Sección	Cambia la sincronización de las secciones A – P y el evento de finalización de los datos.
TrackMute (silencio de pista)	La "M" indica que la pista correspondiente está silenciada.
Tempo	005.0 – 300,0
TimeSig (signatura de tiempo)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter (filtro de vista)

Esta pantalla permite seleccionar los tipos de evento que aparecen en la pantalla Chain Edit. Resulta particularmente útil cuando se mezclan muchos tipos de eventos, pero sólo se desea mostrar los que se pretende editar.



1 Signatura de tiempo

2 Sección

3 Silencio de pistas

4 Cambio del tempo

Sólo los eventos cuyos cuadros estén marcados aparecerán en la pantalla Chain Edit. Si el cuadro está desactivado, el evento correspondiente desaparecerá en la pantalla Chain Edit.

[SF2] Copy (copiar)

La función de esta pantalla permite copiar eventos de un intervalo especificado en otro.



1 Intervalo de origen

2 Posición de destino (primer compás)

Determina el intervalo de destino y el primer compás de destino.

Ajustes: 001 – 256

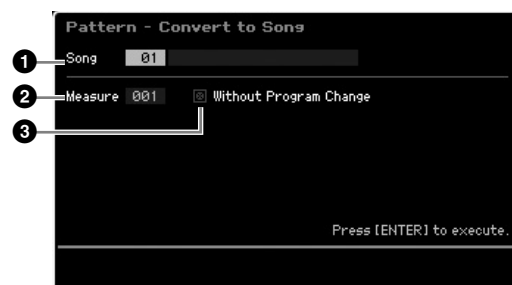
3 Número de veces

Determina el número de veces que se copian los datos.

Ajustes: 01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song) (canción, convertir a canción)

Convierte la cadena de patrones actual en una secuencia de datos MIDI y copia los datos en la canción especificada. Esta función es útil para crear rápidamente partes de acompañamiento para los datos de la canción.



1 Canción de destino

Determina la canción de destino especificando el número (01 – 64). Se muestra el nombre de la canción seleccionada.

2 Posición de destino (primer compás)

Determina el número de compás inicial del destino.

Ajustes: 001 – 999

3 Without Program Change (sin cambiar el programa)

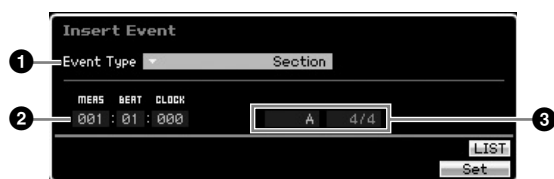
Cuando este cuadro se marca, el ajuste del mezclado y el tempo se copia en la canción de destino (1). El valor de tempo se copia en el primer compás (2) de la canción de destino. Cuando se quita la marca, el ajuste de la voz de cada frase también se copia en el primer compás (2) de la canción de destino en forma de eventos de cambio de programa.

⚠ ATENCIÓN

Esta operación de trabajo sobrescribe los datos que haya en la canción de destino. El trabajo Undo/Redo (página 223) no se puede ejecutar después de ejecutar éste. Los datos importantes siempre se deben memorizar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

[SF4] Insert (insertar)

En esta pantalla puede insertar un evento nuevo en la cadena de patrones. Después de ajustar los patrones siguientes, pulse los botones [F6] o [ENTER] (entrar) para terminar de insertar el evento.

**1 Tipo de evento**

Determina el tipo de evento que se va a insertar.

Ajustes: Time Signatura (signatura de evento), Section (sección), end (fin), Tempo Change (cambio del tiempo), Track Mute (silenciamiento de pista)

final

Indica la posición final de la cadena de patrones.

2 Posición de la inserción

Especifica la posición en la que se insertará el nuevo evento.

Ajustes:

MEAS (compás): 001 – 999

BEAT (tiempo): 01 – 16 (depende del contador)

CLOCK (reloj): 000 – 479 (depende del contador)

3 Valor del tipo de evento seleccionado

Especifica el valor del evento que se va a insertar. Los valores disponibles difieren según el tipo de evento seleccionado (1).

Ajustes:

Time Signature: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Section: A – P, end (fin de los datos)

Tempo Change: 005,0 – 300,0

Track Mute: (silencio activado), en blanco (silencio desactivado)

[SF5] Delete (borrar)

Borra el evento seleccionado. Este botón no está disponible cuando el cursor se encuentra en el evento Time Signature, Tempo Change o por encima o por debajo de los datos.

Procedimiento de edición de cadenas de patrones**1 Seleccione un patrón en la pantalla Chain Play.**

Este paso es necesario porque cada patrón tiene sus propios datos de cadena de patrones especiales.

2 Pulse el botón [EDIT] para acceder a la pantalla Chain Edit.**3 Edite los eventos grabados.**

Lleve el cursor a cada uno de los parámetros y ajuste el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Para facilitar la búsqueda de los parámetros deseados, use el botón [SF1] para acceder a la pantalla View Filter (filtro de vista). Puede usar el botón [SF2] para llamar a la función Copy (copia) para copiar los eventos de un intervalo especificado a otro.

Si desea borrar el evento, lleve el cursor al evento que se va a borrar y pulse el botón [SF5].

Si desea insertar un evento nuevo, pulse el botón [SF4] para acceder a la pantalla Insert. En esta pantalla puede introducir los eventos uno a uno.

4 Convierta los datos de la cadena de patrones en una canción.

Si muestra la pantalla Convert To Song (convertir a canción) con el botón [SF3], puede convertir los datos de la cadena de patrones creada en datos de una secuencia MIDI y copiar estos datos convertidos en la canción que especifique. Esta función es útil para crear rápidamente partes de acompañamiento para los datos de la canción.

5 Memorice en la memoria de usuario interna los datos de la cadena de patrones creada.

En la ventana Store que se muestra con el botón [STORE] puede memorizar el patrón actual que incluye los datos de la cadena de patrones creada en la memoria interna. Después de memorizar los datos del patrón, la cadena de patrones incluida en él se mantiene incluso si se apaga el instrumento.

Introducir eventos nuevos**1 En la pantalla Chain Edit pulse el botón [SF4] Insert para acceder a la ventana Insert.****2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y ciclos de reloj) y el valor de los parámetros del evento.****3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.**

Puede continuar insertando eventos nuevos porque la ventana Insert Event permanece abierta. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert.

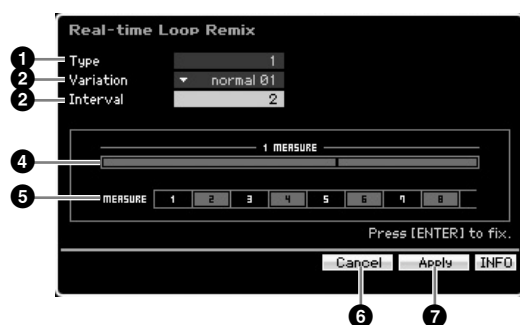
4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Chain Play.

Dividir los datos del patrón para crear un patrón nuevo: [F6] Remix (remezclar)

La función de remezclado divide los datos MIDI de una pista seleccionada en varios fragmentos con la duración de las notas especificada y reorganiza al azar una parte de los datos, lo que permite crear con facilidad variaciones de ritmo únicas y completamente nuevas a partir de un único patrón.

NOTA Cuando se usa el remezclado en una pista que contiene una voz de muestra dividida, los diversos segmentos de la muestra se reorganizan con una sincronización variada. Las voces de muestra se pueden crear ejecutando la función Sampling (muestreo) con el tipo de muestreo ajustado en "slice+seq" (división+secuencia) o ejecutando el trabajo Sample Slice (división de muestra).

NOTA La pantalla Remix sólo está disponible cuando el cursor se encuentra en la pista que contiene datos.



1 Tipo

Determina cómo se divide un compás. El punto de división y la cantidad difieren según el ajuste del tipo en esta pantalla. Se mostrará el diagrama del tipo seleccionado. Vea a continuación (4).

Ajustes: 1 – 16

2 Variación

Determina el modo en que se reorganizarán los segmentos divididos por tipo (1). Las reglas de división y de reorganización difieren según el ajuste de la variación.

Ajustes: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

Los datos divididos sólo se reorganizan. Se proporcionan 16 variaciones.

reverse 01 – 16 (inversión)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse al revés. Se proporcionan 16 variaciones.

break 01 – 16 (cambio)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden borrarse para crear cambios. Se proporcionan 16 variaciones.

pitch 01 – 16 (tono)

Además de reorganizar los datos divididos, se puede cambiar el tono de algunos fragmentos de los mismos. Se proporcionan 16 variaciones.

roll 01 – 16 (redoble)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con un efecto de redoble. Se proporcionan 16 variaciones.

fill 01 – 48 (relleno)

Además de reorganizar los datos divididos, algunos fragmentos de los mismos pueden tocarse con un relleno. Se proporcionan 48 variaciones.

3 Intervalo

Determina el intervalo de compases con el que se ejecuta la operación de remezcla. En otras palabras, este parámetro determina los compases a los que se aplica la

remezcla. Cuando este parámetro se ajusta en "1", la remezcla se aplica a todos los compases. Cuando se ajusta en "2", la remezcla se aplica a los datos del segundo, cuarto, sexto y sucesivos compases en esta secuencia. Cuando se ajusta en "3", la remezcla se aplica a los datos del tercer, sexto, noveno y sucesivos compases en esta secuencia.

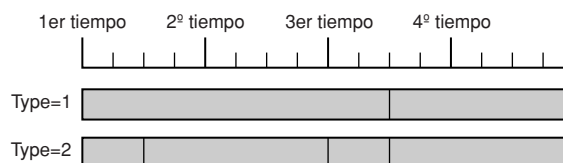
Los compases a los que se aplica la remezcla se aplican según se muestra en la pantalla. Vea a continuación (5).

Ajustes: 1 – 8

4 Diagrama de tipos

Indica el punto de división y la cantidad de la división que determina el tipo (1). El diagrama siguiente especifica los puntos de división en la resolución de la semicorchea.

Cuando el tipo se define como "1", por ejemplo, los datos se dividen en el tiempo no acentuado antes del cuarto tiempo. Cuando el tipo se define como "2", los datos se dividen en tres puntos: el tiempo no acentuado antes del segundo tiempo, el tiempo acentuado del tercer tiempo y el tiempo no acentuado antes del cuarto tiempo.



5 Diagrama del intervalo

Indica los compases a los que se aplica el compás. Estos compases se encuentran en el mismo intervalo que determina el parámetro (3). El siguiente ejemplo se produce al ajustar el intervalo (3) en "2".



6 [SF4] Cancel (cancelar)

Al pulsar este botón se cancela la remezcla más reciente que no se haya fijado todavía. Este botón no está disponible una vez que el resultado de la remezcla se fije o antes de que se ejecute.

7 [SF5] Apply (aplicar)

Al pulsar este botón se ejecuta la remezcla. Si no le satisface el resultado después de ejecutarla, pulse el botón [SF4] y vuelva a intentarlo. Si le gusta el resultado, pulse el botón [ENTER] para fijar los datos remezclados.

Procedimiento de remezcla

- 1 Defina el tipo (1), la variación (2) y el intervalo (3).
- 2 Pulse el botón [SF5] para ejecutar la remezcla.
- 3 Confirme el resultado de la operación de remezcla.
Si no le satisface el resultado, pulse el botón [SF4] y vuelva a intentarlo.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado de la remezcla.
- 5 Pulse el botón [STORE] para memorizar el patrón en la memoria de usuario interna.

Grabación de patrones

En el modo Pattern Record (grabación de patrón) puede grabar su interpretación con el teclado para crear una frase o el material básico de los datos de un patrón. La frase creada se asigna de forma automática a una pista determinada. Pulse el botón [●] (Grabación) en el modo Pattern Play (reproducción de patrón) para seleccionar el modo Pattern Record.

NOTA La grabación de datos de audio se puede realizar en el modo Sampling Record (grabación de muestreo) (página 242).

Grabación en tiempo real

Este método permite grabar los datos de una interpretación a medida que se toca, lo que permite capturar todos los matices de una interpretación real al teclado. La grabación puede llevarse a cabo mientras se supervisa la reproducción de otras pistas ya grabadas.

Puede elegir entre estos dos métodos para la grabación en tiempo real: sustitución y sobregrabación.

Procedimiento de grabación de un patrón

A continuación se resume el proceso de grabación de un patrón.

1 Seleccione un patrón y, a continuación, seleccione una sección para grabar.

Pulse el botón [PATTERN] (patrón) para seleccionar el modo Pattern Play (página 210), seleccione un patrón y, a continuación, una sección para grabar. Seleccione un patrón vacío si desea crear un patrón nuevo desde el principio. Si no hay un patrón vacío disponible, utilice el trabajo Clear Pattern (borrar patrón) (página 228) para borrar un patrón que no necesite.

2 Pulse el botón [●] (Grabación) para acceder a la pantalla Record Setup (página 219).

3 En la pantalla Record Setup ajuste los parámetros relacionados con la grabación.

Seleccione la pista que desea grabar y el método de grabación para realizar la grabación del patrón. Cuando selecciona una pista que no tiene asignada ninguna frase, su interpretación en el teclado se graba en una frase vacía que se asigna a la pista de grabación. Cuando seleccione una pista que ya haya sido asignada a una frase, la interpretación que grabe sustituirá a esa frase. Si desea grabar con un arpeggio, defina los parámetros necesarios en la pantalla Arpeggio (página 219).

4 Cree una frase grabando su interpretación en el teclado en tiempo real.

Pulse el botón [▶] (Reproducción) para iniciar la grabación. Pulse el botón [■] (Detención) para detener la grabación.

5 Edite la frase grabada con Pattern Job (trabajo de patrón) (página 222) y Pattern Edit (edición de patrón) (página 220).

6 Memorice el patrón (incluida la frase grabada) en una memoria de usuario interna.

Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Pattern Store (almacenar patrón) y, a continuación, memorice el patrón creado.

De esta forma se garantiza que el patrón creado se conservará aunque se apague el instrumento.

⚠ ATENCIÓN

El patrón grabado se perderá al seleccionar un patrón diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del patrón en una memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de seleccionar un patrón diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.

7 Almacene los datos del patrón creados en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado, según lo crea conveniente (página 278).

Memorizar un patrón: [STORE] (Pattern Store)

En esta sección se describe cómo memorizar el patrón grabado y editado. Cuando ejecute la función Store, se conservarán los datos del patrón creado aunque se desconecte el instrumento. Pulse el botón [STORE] (memorizar) para acceder a la ventana Pattern Store. Los datos siguientes se almacenarán al realizar el trabajo Pattern Store.

Datos de la secuencia

Patrón seleccionado en ese momento (Sección A – P), cadena de patrones y frase 001 – 256

Datos del generador de tonos

Ajustes de la mezcla (parámetros de Common Edit y Part Edit)

NOTA Las voces de mezcla se pueden editar en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voces de mezcla) (página 240).

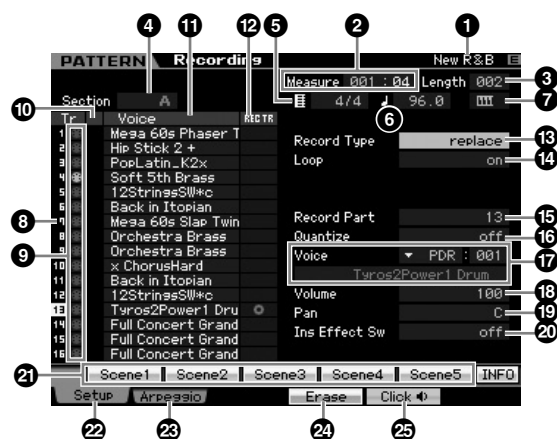
La función Pattern Store es la misma que Voice Store (página 97) y que Song Store (página 186).

⚠ ATENCIÓN

Esta operación sobrescribe los datos que haya en el patrón de destino. Seleccione un número de patrón que no contenga datos o que tenga datos innecesarios.

NOTA Si no hay espacio suficiente en la memoria para la canción o el patrón, aparece un mensaje de alerta y no podrá memorizar ninguna canción o patrón más. Si sucede esto, borre los patrones o canciones que no necesite con el trabajo de canción o patrón correspondiente y vuelva a intentar realizar la operación Store.

Preparar la grabación del patrón: [F1] Setup



1 Nombre del patrón (sólo una indicación)

Indica el nombre del patrón actual. El patrón se puede seleccionar en la pantalla Pattern Play (página 210).

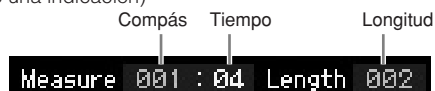
2 Measure (compás)

Determina a partir de que compás se inicia la grabación. También indica la posición actual de la grabación.

Ajustes:

Measure: 001 – 256

Beat: (sólo una indicación)



3 Length (longitud)

Determina la longitud del patrón. También representa la longitud de la frase creada mediante el procedimiento de grabación.

Ajustes: 001 – 256

4 Section (sección) (sólo una indicación)

Indica la sección que se va a grabar. La sección se puede seleccionar en la pantalla Pattern Play (página 210).

5 Signatura del tiempo (contador)

Define el contador (signatura del tiempo) de un patrón.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

6 Tempo

Es el mismo que en el modo Song Record (grabación de canción). Consulte la página 187.

7 Inicio de teclado

Cuando este parámetro está activado, la grabación del patrón se inicia al pulsar una tecla del teclado.

Ajustes: **III** (on), **III** (off)

8 Número de pista (sólo una indicación)

9 Tipo de pista (sólo una indicación)

10 Silencio o solo (sólo una indicación)

11 Nombre de voz (sólo una indicación)

Estos parámetros son los mismos que en el modo Song Record. Consulte la página 187.

12 REC TR (pista de grabación)

Determina la pista que se va a grabar. Lleve el cursor a la pista que desee o pulse alguno de los botones numéricos [1] – [16] con el indicador luminoso de TRACK (pista) encendido de modo que el círculo rojo se muestre en la columna correspondiente de REC TR.

Ajustes: 1 – 16

13 Record Type (tipo de grabación)

Determina el método de grabación.

Ajustes: replace, overdub

replace (sustitución)

Puede usar este método cuando desee sobrescribir una pista ya grabada con datos nuevos en tiempo real. Se borrarán los datos originales.

overdub (sobregrabación)

Puede usar este método cuando desee añadir más datos a una pista que ya contenga datos. Los datos grabados se mantendrán.

14 Loop (grabación en bucle)

Determina si la grabación se realiza o no en bucle, cuando se efectúa una grabación en tiempo real. Cuando este parámetro está definido como "on", la frase se repite durante la grabación en tiempo real. Esto puede ser útil cuando realice grabaciones de partes de percusión con el tipo de grabación establecido en "overdub". Este método le permite agregar instrumentos diferentes en cada sesión. Cuando el parámetro está definido como "off", la grabación se detiene al finalizar la frase la primera vez.

15 Record Part (parte de grabación)

16 Quantize (cuantización en grabación)

17 Voice (voz)

18 Volume (volumen)

19 Pan (efecto panorámico)

20 Ins Effect Sw (selector de efecto de inserción)

Estos parámetros son los mismos que en el modo Song Record. Consulte la página 188.

21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Pulsando estos botones puede cambiar los ajustes de los parámetros relacionados con el patrón (escena de patrones) y con el arpeggio. Para obtener información detallada, consulte la descripción de los mismos botones en el modo Pattern Play en la página 211.

22 [F1] Setup (configuración)

Al pulsar este botón se vuelve desde la pantalla anterior a la pantalla Record Setup.

23 [F2] Arpeggio (grabar arpeggio)

Esta operación es la misma que la que se realiza en la pantalla Record Arpeggio (página 189) en el modo Song.

24 [F4] Erase (borrar)

Este menú aparece cuando se inicia la grabación. Si pulsa la tecla mientras mantiene pulsado el botón [F4] durante la grabación del patrón, se borrarán todos los eventos de las notas de las teclas pulsadas. Esta opción es útil para la grabación de bucles ya que permite borrar rápidamente las notas reproducidas incorrectamente de una determinada tecla.

25 [F5] Click (sonido del metrónomo)

Es el mismo que en el modo Song Record. Consulte la página 188.

Procedimiento de grabación en tiempo real

En esta sección se explica cómo grabar su interpretación utilizando las características de grabación en tiempo real. Tenga en cuenta que el procedimiento es diferente según el tipo de grabación y la pista de grabación definidos en la pantalla Record Setup.

Esta operación es la misma que la que se realiza en la pantalla Song Record (página 189).

Editar eventos MIDI (Pattern Edit)

El modo Pattern Edit (edición de patrón) le permite modificar frases grabadas o introducir datos nuevos en las frases. Se puede utilizar para corregir errores, así como para agregar dinamismo o efectos que refinen y acaben la frase, como el efecto de vibrato.

Pulse el botón [EDIT] (editar) en el modo Pattern Play para seleccionar el modo Pattern Edit.

NOTA El modo Pattern Edit le proporciona un control más detallado y completo sobre la edición de los eventos MIDI de pistas de patrón individuales. Los eventos MIDI son mensajes (por ejemplo, que indican si las notas están o no activas, el número de notas, el número de cambios del programa, etc.) que forman los datos de una frase grabada.

NOTA Al igual que el modo Song Edit (edición de canción), Pattern Edit está compuesto de la pantalla Event List (lista de eventos) y de la ventana Insert Event (introducir evento). La pantalla Event List permite corregir o borrar los eventos MIDI insertados mientras que la ventana Insert Event permite insertar nuevos eventos en el patrón. En la ventana Insert Event puede introducir eventos uno por uno. La ventana Event List se muestra siempre que selecciona primero el modo Pattern Edit.

Editar los datos grabados

A continuación se resume el proceso de corrección o eliminación de eventos grabados.

1 Seleccione una pista para editar en la pantalla Pattern Play.

Si desea editar una frase en particular, pulse el botón [F4] para acceder a la pantalla Patch (página 212) y, a continuación, seleccione la frase deseada.

2 Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Pattern Edit.

Se muestra la pantalla Event List (página 221) del patrón.

NOTA En el modo Pattern Edit puede seleccionar la pista deseada con los botones numéricos [1] – [16] pulsando el botón [TRACK] (se encenderá el indicador luminoso).

3 Lleve el cursor al evento o el parámetro que se va a editar.

Use el botón [▲]/[▼] (subir o bajar cursor) para llevar el cursor al momento que desee. Pulse el botón [◀] (Rebobinado)/[▶] (Avance rápido) para mover el cursor de compás en compás. Use el botón [<]/[>] (cursor a la izquierda o a la derecha) para llevar el cursor al parámetro que se va a editar.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 76.

NOTA Utilice la función View Filter (filtro de vista) (página 221) para encontrar rápidamente los eventos deseados.

4 Cambie los ajustes de los parámetros o la ubicación del evento.

Edite el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos. El evento editado parpadeará en la pantalla.

Cambie la posición del evento editando los ajustes de MEAS (compás), BEAT (tiempo) y CLOCK (reloj). Pulse el botón [F6] para borrar el evento de la posición del cursor.

5 Cuando haya terminado de editar un parámetro, pulse el botón [ENTER] (entrar) para confirmar e introducir la edición (el evento dejará de parpadear).

Si el cursor se mueve a otro evento mientras el actual sigue parpadeando, la edición del evento actual se cancela.

6 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Pattern Play.

7 Pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Pattern Store (página 218) y, a continuación, memorice el patrón creado.

Insertar el nuevo evento

Esta sección muestra cómo insertar nuevos eventos en la canción actual.

- 1 En la pantalla Event List, pulse el botón [F5] Insert para acceder a la ventana Insert Event (insertar evento).



- 2 Especifique el tipo de evento que se va a insertar, el punto de inserción (compás, tiempo y ciclos de reloj) y el valor de los parámetros del evento.

Con el cursor situado en Event Type (tipo de evento), pulse el botón [SF6] LIST (lista) para acceder a la lista de tipos de eventos que se pueden incluir y seleccione uno. Para obtener información detallada acerca de cada evento y parámetro, consulte la página 76.

- 3 Pulse el botón [F6] para insertar el evento especificado en la posición indicada.

La ventana Insert Event permanece abierta, lo que le permite continuar insertando nuevos eventos. Pulse el botón [ENTER] para terminar de insertar el evento y cierre la ventana Insert Event.

- 4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Event List.

Pantalla Event List

En la pantalla Event List se muestran los eventos MIDI (incluyendo los valores principales como el número de notas, la velocidad y el valor de cambio de control) y se pueden modificar. En esta pantalla se pueden editar o eliminar eventos grabados previamente.

Éste es el mismo procedimiento que el que se realiza en la pantalla Event List (lista de eventos) en el modo Song Edit. Para obtener información detallada, consulte la página 193.

Cambiar la visualización de eventos MIDI: [F2] ViewFilter

Este es el mismo procedimiento que el que se realiza en la pantalla View Filter (filtro de vista) en el modo Song Edit. Para obtener información detallada, consulte la página 194.

Trabajos de patrón

El modo Pattern Job (trabajo de patrón) contiene un conjunto completo de herramientas de edición y funciones de transformación de datos que se pueden usar para cambiar el sonido del patrón o la frase. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. Hay 36 trabajos de patrón.

Función	Descripción
[F1] Undo/Redo (deshacer/hacer)	El trabajo Undo cancela los cambios realizados por la operación más reciente, restaurando el estado anterior de los datos. El trabajo Redo cancela el trabajo Undo y restaura los cambios.
[F2] Note (nota)	Trabajos de datos de notas
01: Quantize (cuantización)	Son los mismos que en el modo Song Job (trabajo de canción). Consulte la página 195.
02: Modify Velocity (modificar velocidad)	
03: Modify Gate Time (modificar duración)	
04: Crescendo	
05: Transpose (transposición)	
06: Glide (ligadura)	
07: Create Roll (crear redoble)	
08: Sort Chord (ordenar acorde)	
09: Separate Chord (separar acorde)	
[F3] Event (evento)	Trabajos de evento
01: Shift Clock (cambiar sincronización)	Son los mismos que en el modo Song Job. Consulte la página 195.
02: Copy Event (copiar evento)	
03: Erase Event (borrar evento)	
04: Extract Event (extraer evento)	
05: Create Continuous Data (crear datos continuos)	
06: Thin Out (reducir)	
07: Modify Control Data (modificar datos de control)	
08: Beat Stretch (ampliación de tiempo)	
[F4] Phrase (frase)	Trabajos de frase
01: Copy Phrase (copiar frase)	Este trabajo copia la frase seleccionada en la frase de destino designada.
02: Exchange Phrase (intercambiar frase)	Este trabajo intercambia el contenido de dos frases especificadas.
03: Mix Phrase (mezclar frase)	Este trabajo mezcla todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas.
04: Append Phrase (añadir frase)	Este trabajo añade una frase al final de otra para crear una más larga.
05: Split Phrase (dividir frase)	Este trabajo divide la frase seleccionada en dos frases diferentes.
06: Get Phrase from Song (obtener frase de canción)	Este trabajo copia un segmento de los datos de pistas y secuencias de una canción en la frase de destino designada.
07: Put Phrase to Song (poner frase en canción)	Este trabajo copia la frase de usuario seleccionada en un área especificada de la canción seleccionada.
08: Clear Phrase (borrar frase)	Este trabajo borra todos los datos de la frase seleccionada.
[F5] Track (pista)	Trabajos de pista
01: Copy Track (copiar pista)	Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista de la fuente especificada a la pista de destino indicada.
02: Exchange Track (intercambiar pista)	Este trabajo intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas especificadas en la canción actual.
03: Mix Track (mezclar pista)	Este trabajo mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas.
04: Clear Track (borrar pista)	Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.
05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)	Este trabajo sobrescribe los datos de la pista seleccionada para que incorporen los ajustes de Play FX/ Groove/MIDI Delay (reproducir FX, ritmo o retardo MIDI).
06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)	Este trabajo separa los eventos de nota de una interpretación con batería asignada a la pista especificada y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas independientes (1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)	Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.
[F6] Pattern (patrón)	Trabajos de patrón
01: Copy Pattern (copiar patrón)	Este trabajo copia todos los datos de un patrón de origen seleccionado a un patrón de destino seleccionado.
02: Append Pattern (añadir patrón)	Este trabajo añade un patrón al final de otro para crear uno más largo.
03: Split Pattern (dividir patrón)	Este trabajo divide un patrón seleccionado en dos patrones diferentes.
04: Clear Pattern (borrar patrón)	Este trabajo borra todos los datos del patrón seleccionado o de todos los patrones.

Procedimiento de los trabajos de patrón

- 1 En la pantalla Pattern Play (reproducción de patrón), pulse el botón [JOB] (trabajo) para seleccionar el modo Pattern Job.
- 2 Seleccione el menú de trabajo que desee pulsando uno de los botones [F1] – [F6].
- 3 Mueva el cursor al trabajo que desee con el dial de datos, los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no), y después pulse el botón [ENTER] (entrar) para que aparezca la pantalla Job.
- 4 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Después de realizar el ajuste, pulse el botón [ENTER] para ejecutar el trabajo. "Completed" (completado) aparecerá cuando termine el trabajo.

⚠ ATENCIÓN

En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos que haya en la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE (USB a dispositivo) o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

- 6 Pulse el botón [EXIT] (salir) dos veces para volver a la pantalla Pattern Play.

NOTA Si no hay datos en el intervalo especificado, aparecerá el mensaje "No Data" (no hay datos) en la pantalla y el trabajo no se puede ejecutar.

NOTA Si comete un error o desea comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar un trabajo, pulse el botón [F1] para usar la función Undo/Redo.

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar un patrón diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos del patrón. Asegúrese de memorizar los datos del patrón en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar un patrón diferente o apagar el instrumento.

NOTA Algunos de los trabajos que le permiten copiar la voz de muestra de la fuente al destino ejecutan la operación de copia sólo cuando se graban en la pista fuente los eventos de selección de banco y de cambio de programa que especifican la voz de muestra.

[F1] Undo/Redo

Son los mismos que en el modo Song Job. Consulte la página 196.

[F2] Trabajos de nota

Los trabajos de nota en el modo Patrón son básicamente los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a

diferencia del modo Song Job, los trabajos de nota de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado en la frase (measure: beat: clock) (compás, tiempo, ciclos de reloj).

[F3] Trabajos de evento

Los trabajos de evento en el modo Pattern (patrón) son básicamente los mismos que en el modo Song Job. Sin embargo, a diferencia del modo Song Job, los trabajos de evento de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un intervalo seleccionado en la frase (compás: tiempo: ciclos de reloj).

NOTA En "03: Erase Event Job" (borrar trabajo de evento), "Tempo Change" (cambiar tiempo), "Scene Memory" (memoria de escena) o "Track Mute" (silenciamiento de pista) no se pueden seleccionar como tipos de evento, a diferencia de lo que ocurre en el trabajo Song Erase Event (borrar evento de canción).

NOTA En "05: Create Continuous Data Job" (crear trabajo de datos continuos) y "07: Modify Control Data Job" (modificar trabajo de datos de control) "Tempo Change" (cambiar tiempo) no se pueden seleccionar como tipos de evento, a diferencia de lo que ocurre en el modo Song Job.

[F4] Trabajos de frase

01: Copy Phrase (copiar frase)

Este trabajo copia la frase seleccionada en la frase de destino designada. Además se pueden copiar las voces de muestra en la frase seleccionada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la frase de otro.



1 Frase de origen

2 Frase de destino

Determina el número de patrón (01 – 64) y el número de frase (001 – 256) del origen y del destino, respectivamente.

3 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro se marca, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a las pistas correspondientes en el patrón seleccionado. Asegúrese de activar este parámetro al copiar la frase con la voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete (borrar) para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

⚠ ATENCIÓN

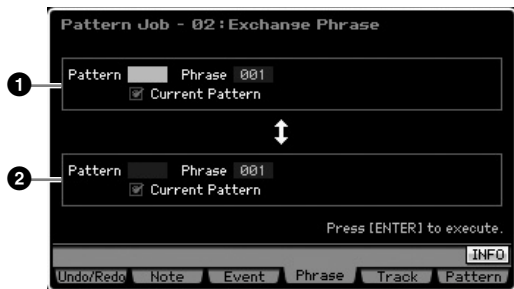
Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

02: Exchange Phrase (intercambiar frase)

Este trabajo intercambia el contenido de dos frases especificadas. Es útil si desea intercambiar dos frases y cada una de ellas está asignada a un patrón diferente.



1 Frase que se va a intercambiar

2 Frase que se va a intercambiar

Determina el número de patrón (01 – 64) y el número de frase (001 – 256) que se van a intercambiar, respectivamente.

NOTA Si este trabajo se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no se intercambiarán.

03: Mix Phrase (mezclar frase)

Este trabajo mezcla todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas (1 y 2) y coloca el resultado en la frase 2. Es útil si desea crear una frase nueva mezclando dos frases tocadas, por ejemplo, con instrumentos de percusión diferentes.



1 Frase original

2 Frase original y frase de destino

Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256) que se van a intercambiar, respectivamente. Al ejecutar este trabajo se mezclan todos los datos de dos frases de usuario seleccionadas (1 y 2) y se coloca el resultado en la frase 2.

NOTA Tenga en cuenta que al aplicar este trabajo a las frases con voces de muestra, éstas no se mezclan.

04: Append Phrase (añadir frase)

Este trabajo añade una frase (1) al final de otra (2) para crear una más larga.



1 Frase original

2 Frase original y frase de destino

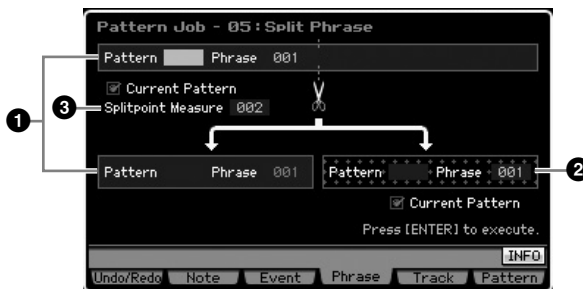
Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256) que se van a añadir, respectivamente. Al ejecutar este trabajo se añade una frase (1) al final de la frase (2).

NOTA Si este trabajo se aplica a frases que usan voces de muestra, las voces de muestra de la frase de origen (1) no se añadirán.

NOTA Si la longitud del patrón llega a ser mayor de 256 compases como consecuencia de este trabajo, se mostrará un mensaje de error y el trabajo se cancelará.

05: Split Phrase (dividir frase)

Este trabajo divide la frase seleccionada (1) en dos frases independientes (1 y 2). La frase 1 se divide en el punto de división (3).



1 Frase original

Determina la frase original que se va a dividir seleccionando el número de patrón (Pattern 01 – 64) y el número de frase (Phrase 001 – 256). Al ejecutar el trabajo se deja la parte antes del punto de división (3) de la frase original.

2 Frase de destino

Determina la frase de destino de la división seleccionando el número de patrón (off, 01 – 64) y el número de frase (off, 001 – 256). Al ejecutar el trabajo se copia la parte después del punto de división en esta frase de destino. Cuando el patrón o la frase se definen como en "off" (desactivado), se borrará la parte después del punto de división de la frase original.

⚠ ATENCIÓN

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la frase de destino de la división (2).

3 Split Point Measure (compás de punto de división)

Determina el compás (002 – 256) en el que se dividirá la frase.

06: Get Phrase from Song (obtener frase de canción)

Este trabajo copia un segmento de datos de pista y secuencia de una canción en la frase de destino designada. Este trabajo es útil cuando se ha encontrado un patrón de percusión o de bajo en una canción y se desea usarlo en el patrón.

**1 Canción de origen, pista y compases**

Determina el número de canción de origen (Song 01 – 64), número de pista (Track 01 – 16) e intervalo de compases (Measure 001 – 999) de la canción. Si el intervalo de compases especificado tiene más de 257, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, defina el intervalo de nuevo de modo que no supere los 256 compases.

2 Frase de destino

Determina la frase de destino seleccionando el número de frase (001 – 256). La frase de destino se puede especificar entre las frases del patrón actual.

⚠ ATENCIÓN

Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

3 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando el cuadro Copy Sample Voice (copiar muestra) se marca, las voces de muestra usadas en los datos de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra y se asignan a la pista del patrón de destino. Asegúrese de activar este parámetro al copiar una pista con una voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino (el actual) para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

07: Put Phrase to Song (poner frase en canción)

Este trabajo copia la frase de usuario seleccionada en un área especificada de la canción seleccionada.

**1 Frase de origen**

Determina el número de frase (001 – 256) que se va a copiar.

2 Canción de destino, pista y compás

Determina el número de canción de destino (01 – 64), número de pista (01 – 16) e intervalo de compases (001 – 999).

⚠ ATENCIÓN

La operación de copia sobrescribe los datos que haya en la pista de destino y el intervalo de compases.

3 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

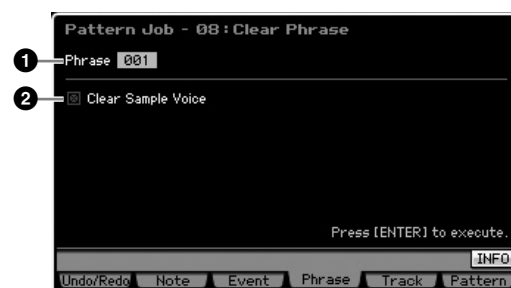
Cuando el cuadro Copy Sample (copiar muestra) se marca, las voces de muestra usadas en la frase de origen se copian en la canción de destino como voces de muestra y se asignan a la pista de la canción de destino. Asegúrese de activar este parámetro al copiar una frase con una voz de muestra. Cuando no haya memoria disponible en la canción de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de copia de voz de muestra.

08: Clear Phrase (borrar frase)

Este trabajo borra todos los datos de la frase seleccionada.

**1 Phrase (frase)**

Determina el número de frase (001 – 256) que se va a borrar.

2 Clear Sample Voice (borrar voz de muestra)

Cuando la casilla se marca, la voz de muestra usada en la frase especificada anteriormente también se borrará.

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo (página 196) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado de muestra.

[F5] Trabajos de pista**01: Copy Track (copiar pista)**

Este trabajo copia todos los datos del tipo seleccionado de la pista de origen especificada a la pista de destino indicada. Resulta útil si crea un patrón y desea utilizar los datos de la pista de otro.

**1 Pista de origen****2 Pista de destino**

Determina el número de patrón (Pattern 01 – 64), sección (Section A – P) y pista (Track 01 – 16) del origen y el destino, respectivamente.

⚠ ATENCIÓN

Se sobrescribirá cualquier dato que haya en el destino de la copia.

3 Tipo de los datos que se van a copiar

Determina los tipos de los datos que se van a copiar.

Ajustes: Sequencer Event (evento del secuenciador) (todos los eventos de la pista), Play Effect (efecto de reproducción), Mix Part Parameter (parámetro de parte de mezclado) (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice (voz de muestra)

NOTA Cuando no haya memoria disponible en el patrón de destino para los datos de la voz de muestra, aparecerá un mensaje de alerta en la pantalla y los datos de la voz de muestra no se copiarán incluso aunque se marque la casilla de la voz de muestra. Si esto ocurre, use el trabajo de muestra 02: Delete para borrar las muestras sin utilizar y vuelva a intentarlo.

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo (página 196) no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado de muestra.

02: Exchange Track (intercambiar pista)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 205.

03: Mix Track (mezclar pista)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 205.

04: Clear Track (borrar pista)

Este trabajo borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada.

**1 Pistas**

Determina la pista que se va a borrar especificando la sección (Section A – P, all) (todos) y la pista (Track 01 – 16, all).

2 Tipo de los datos que se van a borrar

Determina los tipos de los datos que se van a borrar. Seleccione el tipo que desee marcando el cuadro correspondiente.

Ajustes: Sequencer Event (evento del secuenciador) (todos los eventos de la pista), Play Effect (efecto de reproducción), Mix Part Parameter (parámetro de parte de mezclado) (todos los parámetros de parte de mezclado), Sample Voice (voz de muestra)

⚠ ATENCIÓN

Undo/Redo no se puede usar para deshacer o rehacer una operación de borrado con las pistas que contienen datos de muestra.

05: Normalize Play Effect (normalizar efecto de reproducción)

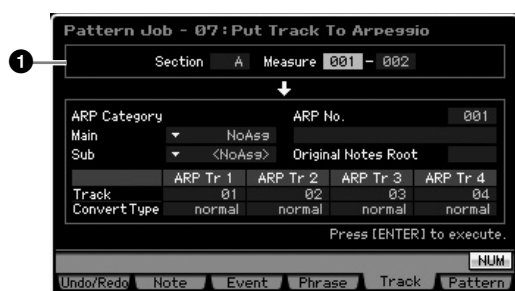
Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 205.

06: Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Es el mismo que en el modo Song Job. Consulte la página 205.

07: Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más de 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, tenga cuidado de grabar sólo hasta 16 notas diferentes cuando cree un arpeggio, especialmente al usar las cuatro pistas.



1 Intervalo

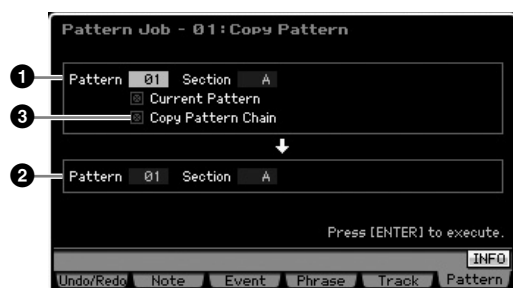
Determina el intervalo que se convertirá a los datos del arpeggio especificando la sección (Section A - P) y el compás (Measure 001 - 256).

Los otros parámetros son los mismos que en el modo Song Job. Consulte la página 206.

[F6] Trabajos de patrón

01: Copy Pattern (copiar patrón)

Este trabajo copia todos los datos de un patrón de origen seleccionado a un patrón de destino seleccionado.



1 Patrón de origen

2 Patrón de destino

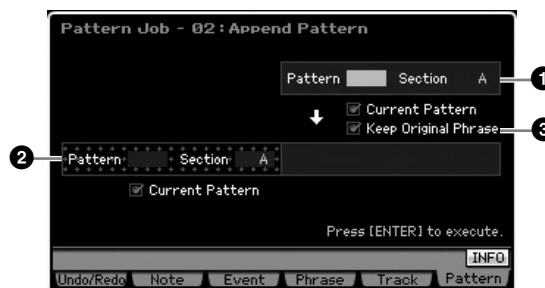
Determina el patrón de origen y de destino seleccionando el número de patrón (01 - 64) y la sección (A - P, all). Si define la sección de origen como "all" (todos), la sección de destino se define como "all" automáticamente, con lo que todos los datos del patrón de origen se copian en el destino.

3 Copy Pattern Chain (copiar cadena de patrones)

Cuando este cuadro se marca, se copian los datos de la cadena de patrones y del patrón.

02: Append Pattern (añadir patrón)

Este trabajo añade un patrón (1) al final de otro (2) para crear uno más largo. En realidad, las frases que conforman el patrón de origen (1) se añadirán al final de las frases que conforman el patrón de destino (2). Este trabajo es útil si desea conectar diferentes patrones juntos.



1 Patrón original

2 Patrón original y patrón de destino

Determina los dos patrones que se van a conectar seleccionando los números de patrón (01 - 64) y las secciones (A - P), respectivamente. Al ejecutar el trabajo se añade un patrón (1) al final del otro (2). El resultado de este trabajo se sobrescribirá en el patrón de destino (2).

3 Keep Original Phrase (conservar frase original)

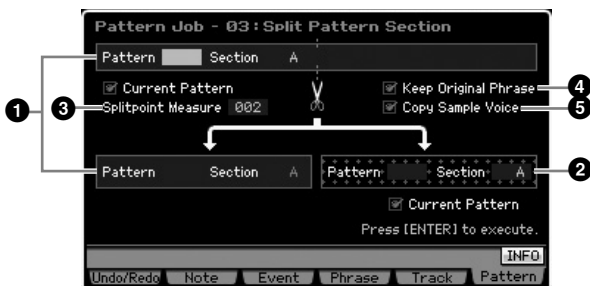
Cuando este cuadro se marca, los datos del patrón de destino original se conservan en la memoria, junto con los nuevos datos del patrón añadido. Cuando la casilla Keep Original Phrase se marca, este trabajo requiere el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contienen los datos en las que memorizar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, use el trabajo Clear Phrase para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo. Si el cuadro no se marca, el patrón de destino original se borra y se reemplaza con las frases creadas.

NOTA Si este trabajo se aplica a patrones que usan voces de muestra, las voces de muestra de la frase de origen (1) no se añadirán.

NOTA Si la longitud del patrón llega a ser mayor de 256 compases como consecuencia de este trabajo, se mostrará un mensaje de error y el trabajo se cancelará.

03: Split Pattern (dividir patrón)

Este trabajo divide un patrón seleccionado (1) en dos patrones independientes (1 y 2). El patrón 1 se divide en el punto de división (3). En realidad, las frases que conforman el patrón de origen (1) se dividirán y las frases divididas después del punto de inserción se asignarán a las pistas del patrón de destino.



1 Patrón original

Determina el patrón original que se va a dividir seleccionando el número de patrón (01 – 64) y la sección (A – P). Al ejecutar el trabajo se deja la parte antes del punto de división en la frase original.

2 Patrón de destino

Determina el patrón de destino de la división seleccionando el número de patrón (01 – 64) y la sección (off, A – P). Al ejecutar el trabajo se mueve la parte después del punto de división en este patrón de destino. Cuando el número de patrón o la sección se definan como "off", se borrará la parte después del punto de división (3) (1).

⚠ ATENCIÓN

Este trabajo sobrescribe los datos que haya en el patrón de destino de la división (2).

3 Compás de punto de división

Especifica el compás en el que el patrón se va a dividir.

Ajustes: 002 – 256

4 Keep Original Phrase (conservar frase original)

Cuando este cuadro se marca, la frase del patrón original se conserva en memoria y los resultados del trabajo de división se escriben en las frases vacías. Cuando la casilla Keep Original Phrase se marca, este trabajo requiere el doble de frases de usuario vacías que de pistas que contienen los datos en las que memorizar los datos de la frase añadida. Si no se dispone del espacio necesario, aparecerá un mensaje de alerta y el trabajo se cancelará. Si esto ocurre, use el trabajo Clear Phrase para borrar las frases sin utilizar e inténtelo de nuevo.

Cuando este cuadro no se marca, las frases que conforman el patrón original se borran y se reemplazan con las frases recién creadas.

5 Copy Sample Voice (copiar voz de muestra)

Cuando este cuadro se marca, las voces de muestra (si están incluidas en el patrón original) se copian en el patrón de destino.

04: Clear Pattern (borrar patrón)

Este trabajo borra el patrón especificado. También se puede borrar sólo la sección indicada del patrón seleccionado.



1 Patrón (patrón y sección) que se va a borrar

Determina el patrón que se va a borrar. Cuando el patrón se define como "all", todos los datos del patrón se borrarán. Cuando la sección se define como "all", todos los datos del patrón seleccionado se borrarán.

2 Clear Pattern Chain (borrar cadena de patrones)

Cuando la casilla se marca, los datos de la cadena de patrones también se borrarán. Cuando la casilla se marca, los datos de la cadena de patrones no se borrarán.

NOTA La forma de onda en DIMM no se puede borrar a través de este trabajo ni siquiera aunque la voz de muestra se use en la sección especificada. Si desea borrar realmente la forma de onda asignada a la voz de muestra que se usa en la sección especificada, use el trabajo Delete (página 177) en el modo Sampling Job (trabajo de muestreo).

Ajustes del generador de tonos multitímbrico para reproducción de canciones o patrones (modo Mixing)

La configuración del bloque generador de tonos para la reproducción de canciones o patrones se conoce como mezcla. El modo Mixing (mezcla) permite cambiar los ajustes de voz y efectos de cada parte. Para seleccionar el modo Mixing, pulse el botón [MIXING] (mezcla) en los modos Song (canción) o Pattern (patrón).

NOTA El modo Mixing no puede seleccionarse desde los modos Voice (voz), Performance (interpretación) o Master (maestro).

Estructura del modo Mixing

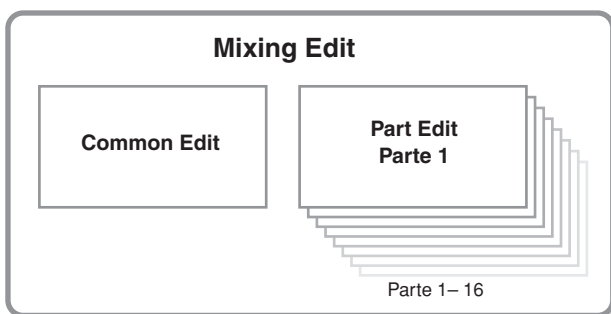
En esta sección se explica con detalle el modo Mixing y lo que se puede hacer en él.

Acerca de la mezcla

En el modo Song o Pattern, el bloque generador de tonos interno funciona como generador de tonos multitímbrico para recibir y tratar los datos de las secuencias MIDI que constan de varios canales. Los ajustes del generador de tonos multitímbrico se denominan en conjunto “mezcla”. Para cada canción o patrón se proporciona un programa de mezcla. Al seleccionar una canción o patrón diferente se accede al programa de mezcla correspondiente.

Common Edit y Part Edit

El modo Mixing Edit (edición de mezcla) consta de dos submodos: Common Edit (edición común) y Part Edit (edición de parte). Common Edit permite modificar los ajustes globales comunes a todas las partes, como los ajustes de Master Effect (efecto principal), Master EQ (ecualizador principal) y Controller (controlador). Part Edit permite ajustar varios parámetros para cada una de las 16 partes de acuerdo con la pista de canción o parte correspondiente.



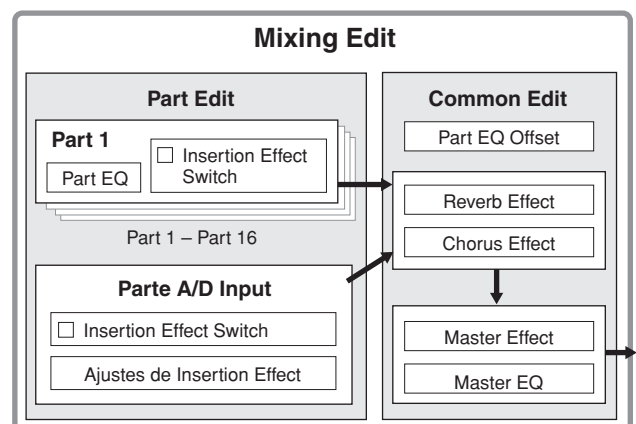
Estructura de los efectos y el ecualizador en el modo Mixing

En el modo Mixing, hay dos bloques de ecualizador y tres bloques de efectos.

Los dos bloques de ecualizador del modo Mixing son Part EQ (ecualizador de parte) y Master EQ (ecualizador principal). Los ajustes de Part EQ se aplican a cada una de las partes de la mezcla y se pueden configurar en la pantalla EQ (ecualizador) (página 236) de Part Edit.

Además, los parámetros de Part EQ se pueden ajustar al mismo tiempo para todas las partes en la pantalla Part EQ (página 233) del modo Common Edit. Por otro lado, los ajustes de Master EQ se aplican al sonido total (a todas las partes de la mezcla) y se pueden definir en la pantalla Master EQ (página 234) de Common Edit.

Los bloques de efectos del modo Mixing son Reverb (reverberación), Chorus (coro) y Master Effect (efecto principal). Reverb y Chorus se aplican al sonido total y los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla Reverb/Chorus (página 235) de Common Edit. La profundidad (nivel de transmisión) de los efectos de reverberación o coro se puede definir para cada parte en la pantalla Connect (conectar) (página 234) de Part Edit. Por otro lado, los ajustes de Master Effect se aplican al sonido total (a todas las partes de la mezcla) y se pueden definir en la pantalla Master Effect (página 234) de Common Edit.



Insertion Effect en el modo Mixing

Además de los tres bloques de efectos anteriores, en el modo Mixing se dispone de efectos de inserción especiales. Tenga presente que los efectos de inserción no se pueden aplicar a las 16 partes simultáneamente. MOTIF XS ofrece ocho efectos de inserción, lo que le permite procesar de forma independiente hasta ocho partes de la 1 a la 16 y la parte A/D Input (entrada A/D). Puede especificar las partes a las que se aplica el efecto de inserción definiendo el parámetro Insertion Effect Switch (selector de efecto de inserción) en la pantalla 1 a 16 (página 231) y la pantalla Audio Part (parte de audio) (página 232) del modo Mixing Play (reproducción de mezcla).

El uso más común de los efectos de inserción se da al aplicar procesamiento dinámico o compresión a una parte individual, o un efecto especial que sólo se use en una parte, como el altavoz rotativo o la distorsión.

Los parámetros de Insertion Effect se pueden definir en las pantallas siguientes.

Part 1-16:

Los parámetros de Insertion Effect de cada una de las partes 1 a 16 se pueden definir modificando la voz asignada a cada parte en las pantallas Connect e Insertion A/B (inserción A o B) del modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla), en la página 239. La voz modificada se puede memorizar (página 240) como una voz de mezcla o de usuario.

Parte A/D Input:

Los parámetros de Insertion Effect de la parte A/D Input se pueden definir en la pantalla Insertion A/B (página 234) de Common Edit.

Voces de mezcla

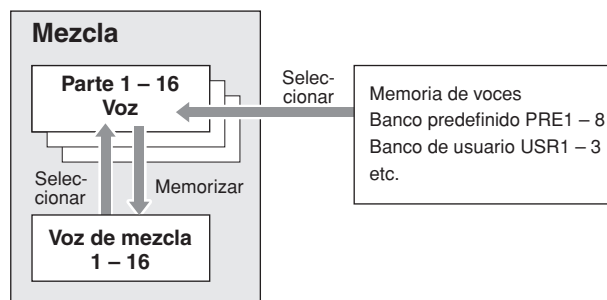
Se pueden memorizar hasta 16 voces normales para cada mezcla de canción o de patrón. Este tipo de voz se denomina voz de mezcla.

Normalmente, la voz memorizada en el modo Voice se asigna a cada parte de la mezcla. En este método, el sonido de la canción o el patrón que haya creado puede cambiarse de forma inesperada si edita o borra la voz usada para la mezcla de canción o de patrón.

Se proporcionan voces de mezcla para impedir estos cambios de sonido accidentales. Para usar esta característica, seleccione una voz de los bancos de usuario 1 a 3, memorice la voz seleccionada en el banco de voces de mezcla, asígnela a la parte deseada y modifique la mezcla según convenga. Además, no olvide memorizar la voz en forma de voz de mezcla después de editarla en el modo Mixing.

Se proporcionan hasta 16 voces de mezcla para cada programa de mezcla o, en otras palabras, para cada canción o patrón. Al seleccionar una canción o patrón diferente se accede a otra mezcla que pertenece a la nueva canción o patrón seleccionados.

Si desea usar una voz de mezcla de una determinada canción o patrón para otra canción o patrón, ejecute la operación de copia (página 241) del modo Mixing Voice (voz de mezcla).



Observe que se pueden memorizar hasta 256 voces de mezcla para todas las canciones o patrones. Por tanto, la memoria de voces de mezcla se llenará y no se podrán memorizar más voces si ha memorizado 16 voces diferentes para 16 canciones.

Si se produce esta situación, use el trabajo Delete (borrar), en la página 241, para borrar las voces que no necesite en el modo Mixing Voice Job (trabajo de voz de mezcla).

NOTA Puede confirmar la cantidad de memoria disponible que no se esté utilizando en la ventana Mixing Voice Information (información de voz de mezcla), en la página 240.

Procedimiento de configuración de mezclas

- 1 En el modo Song o Pattern, seleccione una canción o un patrón para editarlo.**
- 2 Pulse el botón [MIXING] (mezcla) para seleccionar el modo Mixing.**
Aparece la pantalla Part 1 - 16 (página 231) de Mixing Play.
- 3 Seleccione una voz y defina otros parámetros como el volumen y el efecto panorámico para cada parte en las pantallas Part 1 - 16 o Audio Part.**
- 4 Defina los parámetros comunes a todas las partes o a las exclusivas de cada parte.**

Si desea editar los parámetros comunes a todas las partes, por ejemplo los ajustes de Master Effect, Master EQ y Controller, pulse el botón [EDIT] desde la pantalla Mixing Play y pulse el botón [COMMON EDIT] para acceder a la pantalla Common Edit (página 233).

Si desea modificar parámetros de Mixing Part más detallados, seleccione el modo Part Edit (página 235) pulsando el botón [EDIT] y pulse el botón numérico que desee de los botones [1] a [16]. Si desea modificar parámetros de Audio Part, pulse el botón [EDIT] desde el modo Mixing Play y pulse el botón [COMMON EDIT] y después [F4] para acceder a la pantalla Audio In (entrada de audio), en la página 234.

5 Edite la voz asignada a la parte según convenga.

Si desea editar una voz asignada a cada parte, pulse el botón [F6] en la pantalla Mixing Play para acceder a la pantalla Mixing Voice Edit (página 239).

El modo Mixing Voice Common Edit (página 241) puede seleccionarse pulsando el botón [COMMON EDIT].

El modo Mixing Voice Element Edit (edición de elemento de voz de mezcla), página 241, puede seleccionarse pulsando uno de los botones numéricos [1] a [8].

6 Memorice la voz editada en forma de voz de mezcla según le convenga.

En el modo Mixing Voice Edit, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla), en la página 240.

7 Memorice el programa de mezcla en la canción o patrón.

En el modo Song Play, pulse el botón [STORE] para acceder a las ventanas Song Store (memorizar canción) o Pattern Store (memorizar patrón). Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 186.

8 Pulse el botón [SONG] o [PATTERN] para salir del modo Mixing y volver al modo anterior.

Estructura del modo Mixing

La estructura del modo Mixing es la siguiente:

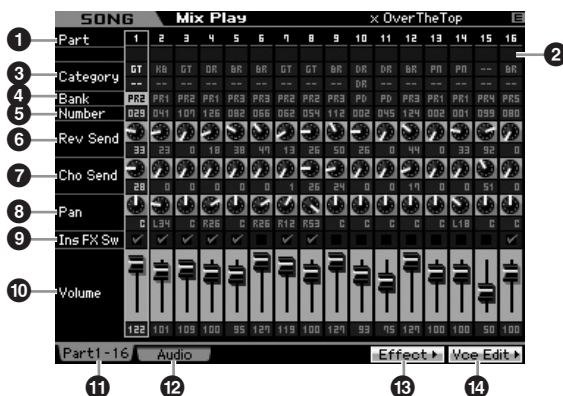


Modo Mixing Play

La pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla) aparecerá al pulsar el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern. Aquí puede editar los parámetros de la pantalla Mixing que son importantes para crear una canción o patrón.

Ajustes de las partes en la pantalla Mixer: [F1] Part1 – 16

Aquí puede editar los parámetros principales de cada parte de mezcla. Los parámetros básicos para crear una canción se recopilan en esta pantalla desde las pantallas Voice (página 235) y Output (página 235) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla). Los ajustes que se realizan aquí se aplican automáticamente a los parámetros correspondientes en las pantallas del modo Mixing Part Edit y viceversa.



1 Part (parte) (sólo una indicación)

Indica los números de las partes. Cuando el indicador luminoso de [TRACK] (pista) está encendido, la parte se puede seleccionar con los botones numéricos [1] a [16].

2 Silencio, solo o edición (sólo una indicación)

Indica el estado de cada parte. Cuando el indicador luminoso de [MUTE] (silencio) está encendido, la activación o desactivación del silencio de cada parte se puede cambiar con los botones numéricos [1] a [16]. Cuando el indicador luminoso de [SOLO] está encendido, la parte que se reproduce en solitario se puede seleccionar con los botones numéricos [1] a [16].

Ajustes: (silencio), (solo), (indicador de edición)

Indicador de edición

Indica que la voz de mezcla de la parte se ha modificado pero aún no se ha memorizado.

3 Category (categoría) (sólo una indicación)

Indica las dos categorías principales de la voz actual. Cuando el indicador luminoso de [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categoría) está encendido, puede seleccionarse la voz que desee con la función Category Search (página 24). El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

4 Bank (banco)

5 Number (número)

Determinan la voz seleccionada. Pulse el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende) y después seleccione la voz que desee con los botones [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] y [1] – [16]. El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

Ajustes:

Number: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (predefinidos 1 – 8), US1 – 3 (usuario 1 – 3), GM, GD (percusión GM), PD (percusión predefinida), UD (percusión de usuario), SP (voz de muestra), MV (voz de mezcla)

6 Rev Send (transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de la reverberación para cada parte. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de reverberación.

Ajustes: 0 – 127

7 Cho Send (transmisión de coros)

Ajusta el nivel de transmisión de coros para cada parte. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el efecto de coro.

Ajustes: 0 – 127

8 Pan (efecto panorámico)

Determina la posición en el campo estéreo de cada parte.

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

9 Ins FX Sw (selector de efecto de inserción)

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando este selector se define como “on” (activado), se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se define como “on” para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción.

MOTIF XS ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, lo que permite definir este parámetro como “on” para ocho partes, como máximo. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, el selector de otras partes debe desactivarse para que se pueda activar el selector para la parte seleccionada. Tenga en cuenta que los efectos de inserción están disponibles simultáneamente para ocho partes, como máximo, incluida A/D Input.

Ajustes: (activado), (desactivado)

10 Volume (volumen)

Determina el nivel de salida de la parte.

Ajustes: 0 – 127

11 [F1] Part 1 – 16

Accede a esta pantalla desde la pantalla Audio Mixer (mezclador de audio).

12 [F2] Audio (Audio Part)

Accede a la pantalla Audio Part para definir la entrada de audio.

13 [F5] Effect (efecto)

Accede a la pantalla Effect (página 234) del modo Common Edit.

14 [F6] Vce Edit (edición de voz de mezcla)

Selecciona el modo Mixing Voice Edit, que permite editar la voz asignada a la parte actual. Si la voz de percusión o la voz de muestra se asignan a la parte actual, este botón no aparece y la voz de mezcla no está disponible.

Ajustes de entrada de audio: [F2] Audio In

En esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la entrada de audio de los conectores [A/D INPUT] y mLAN (disponible para MOTIF XS8 y MOTIF XS6/7 con mLAN16E2 instalado). Los parámetros básicos para crear una canción se recopilan en esta pantalla desde la pantalla Audio In (página 234) del modo Mixing Common Edit (Edición común de mezcla). Los ajustes que se realicen aquí se aplicarán a los mismos parámetros en las pantallas del modo Mixing Common Edit y viceversa.



1 Part (sólo una indicación)

Indica los números de las partes.

AD (parte A/D Input)

Permite definir parámetros relacionados con la entrada de audio desde el conector A/D INPUT.

mL (mLAN)

Permite definir parámetros relacionados con una entrada de audio del conector mLAN (disponible para MOTIF XS8 y MOTIF XS6/7 con mLAN16E2 instalado). La señal de audio se transmite desde el ordenador a través de los puertos 3 y 4 de mLAN.

Los ajustes que se realizan aquí se aplican automáticamente los parámetros correspondientes en la pantalla Part 1 – 16 (página 231).

2 Rev Send (transmisión de reverberación)

3 Cho Send (transmisión de coros)

4 Pan (efecto panorámico)

5 Ins FX Sw* (selector de efecto de inserción)

6 Volume (volumen)

* Disponible sólo para la parte A/D Input

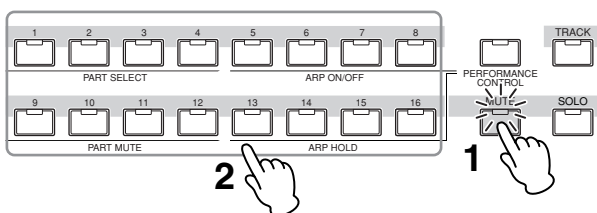
Mixing Edit

El modo Mixing Edit permite controlar los ajustes típicos del mezclador como el balance de volumen, la posición panorámica y los efectos, lo que permite ajustar con precisión los datos de las canciones o patrones. El modo Mixing Edit consta de los modos Part Edit y Common Edit.

Funciones útiles para editar mezclas

Activar o desactivar partes concretas (función Mute)

Puede activar o desactivar partes individuales con la función Mute (silencio).



1 Pulse el botón [MUTE].

El indicador luminoso de [MUTE] se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.

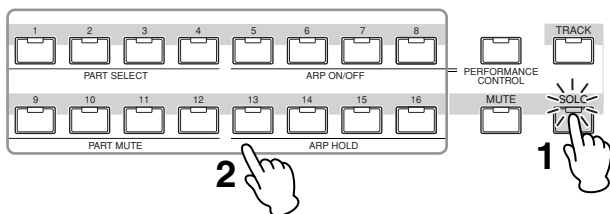
2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [16].

El indicador luminoso del botón pulsado se apagará y la parte correspondiente se silenciará.

Pulse de nuevo el mismo botón para encender el indicador luminoso y desactivar la función Mute en esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

Introducir un solo en una parte concreta

La función Solo es la opuesta a Mute y permite introducir un solo de forma instantánea en una parte concreta y silenciar las demás.



1 Pulse el botón [SOLO].

El indicador luminoso de [SOLO] se enciende, lo que indica que la parte específica se puede reproducir en solitario.

2 Pulse alguno de los botones numéricos [1] a [16].

El indicador luminoso del botón que ha pulsado se encenderá y sólo sonará la parte correspondiente. Pulse cualquier otro botón numérico para cambiar la parte del solo.

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor de un parámetro en los modos Mixing Play o Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que la mezcla actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado de la edición actual, siga las instrucciones de la página 97.



Función Compare

La función Compare (comparar) permite cambiar entre la mezcla editada y su original, sin editar, con lo que se puede oír cómo afecta la edición al sonido. Si desea instrucciones para usar la función Compare, consulte la misma función del modo Voice en la página 97.

Memorizar la mezcla creada

La configuración de la mezcla creada se puede memorizar como parte de los datos de una canción o patrón. Si desea instrucciones para memorizar una canción o patrón, consulte las páginas 186 y 218.

Parámetros de Common Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

El modo Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las partes de una mezcla.

Ajustes de controladores: [F1] General

Determina la función de los potenciómetros y de los botones ASSIGNABLE FUNCTION (función asignable) para cada canción o patrón.

La función es la misma que la de la pantalla Other (página 145) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

Ajustes de Master Effect y Master EQ: [F2] MasterFX (efecto principal)

[SF2] MasterFX (efecto principal)

Esta pantalla permite definir el tipo y los parámetros del efecto principal.
La función es la misma que la de la pantalla Master Effect (página 146) del modo Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la mezcla seleccionada.
La función es la misma que la de la pantalla Master EQ (página 146) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de los controladores: [F3] Ctrl Asgn (asignación del controlador)

Los controladores como los potenciómetros del panel frontal se pueden utilizar para cambiar y ajustar una serie de parámetros, en tiempo real o simultáneamente. Por ejemplo, podría usar los potenciómetros ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de los efectos, mientras usa el controlador de pedal para controlar la modulación. Las asignaciones de estos controles se denominan "Controller Assign" (asignación de controlador). Puede definir diferentes asignaciones del conjunto de controles para cada mezcla.

La función es la misma que la de la pantalla Controller Assign (página 147) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de la parte de entrada de audio: [F4] Audio In

Puede definir los parámetros relacionados con la entrada de audio desde los conectores A/D INPUT y mLAN.
La entrada mLAN está disponible únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

[SF1] Output

En esta pantalla puede definir el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio que se transmite al efecto de reverberación o coro, y la asignación de clavija de salida para dicha parte.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Output (página 147) del modo Performance Common Edit.

[SF2] Connect

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B.
Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.
La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Insertion Effect Connection (página 148) del modo Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (efecto de inserción A) [SF4] Ins B (efecto de inserción B)

En esta pantalla también puede definir el tipo del efecto de inserción y sus parámetros.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Insertion Effect A/Insertion Effect B (página 149) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de efectos: [F5] Effect

En las pantallas siguientes puede definir la conexión de los efectos y los valores de otros parámetros. Consulte la página 70 para obtener más información sobre la estructura de los efectos en el modo Mixing.

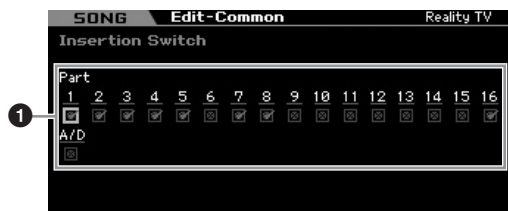
[SF1] Connect

En esta pantalla puede definir el nivel de retorno del efecto de reverberación o coro, el efecto panorámico y el coro para el nivel de transmisión.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Connection (página 149) del modo Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (selector de efecto de inserción)

En esta pantalla puede seleccionar las partes (de las partes de mezcla 1 a 16 y de la parte de entrada de audio) que se asignarán a los ocho efectos de inserción.



1 Part 1 – 16, A/D

Determina las partes disponibles para el efecto de inserción. Cuando este selector se define como "on", se habilita el efecto de inserción de la voz asignada a la parte. Asegúrese de que este parámetro se define como "on" para cualquier parte o voz a la que necesite aplicar efectos de inserción.

MOTIF XS ofrece ocho sistemas de efectos de inserción, lo que permite definir este parámetro como "on" para ocho partes, como máximo. Si las ocho partes ya están activadas, el parámetro no puede activarse para más partes. En este caso, el selector de otras partes debe desactivarse para que se pueda activar el selector para la parte seleccionada.

NOTA Para la parte de entrada de audio, el tipo o parámetro de efecto de inserción se puede definir en la pantalla Insertion A/B (página 234) del modo Mixing Common Edit. Para las partes 1 a 16, los ajustes del tipo o parámetro del efecto de inserción no se pueden definir en el modo Mixing Edit porque se incluyen en la voz asignada a cada parte. Si desea editar los ajustes de los efectos de inserción para cada parte, seleccione el modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla) y edite los ajustes de los efectos para la voz.

[SF3] Reverb [SF4] Chorus

En la columna Type (tipo) de estas pantallas puede seleccionar el tipo de Reverb (reverberación) o Chorus (coro). En la columna Preset (ajustes predefinidos), puede seleccionar una de las plantillas que acceden a los ajustes preprogramados de varios parámetros del tipo de reverberación o coro seleccionado. En estas pantallas también puede definir cada parámetro del tipo de efecto seleccionado de forma individual y manualmente. La función de estas pantallas es la misma que la de las pantallas Reverb y Chorus (página 150) del modo Performance Common Edit.

Parámetros de edición de partes

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
Selección de parte [1] – [16]

En el modo Part Edit puede editar los parámetros de las partes individuales como la voz, el arpeggio, el generador de envolventes y el ecualizador.

Pantalla de parte seleccionada y pantalla de cuatro partes

Igual que en el modo Performance Part Edit, en el modo Mixing Part Edit puede usar dos tipos de pantallas. Uno permite editar los parámetros de la parte seleccionada en ese momento y el otro permite ver los parámetros de cuatro partes. Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [SF5]. Observe que la pantalla de las cuatro partes no está disponible para las pantallas [F2] ARP Main (principal ARP) y [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio).

Seleccionar una parte para editar

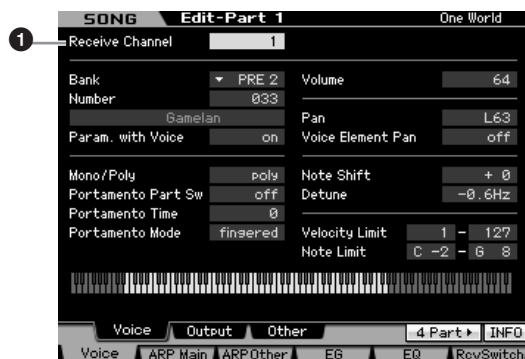
Pulse uno de los botones [1] – [16] para seleccionar una parte que editar.

NOTA Para obtener información detallada de funciones útiles como Mute (silencio) y Solo, consulte la página 233.

Ajustes básicos de las partes: [F1] Voice

[SF1] Voice

Esta pantalla permite especificar el canal de recepción MIDI para la parte seleccionada y también para la voz. Los otros parámetros, excepto Receive Channel (canal de recepción) (1), son los mismos que los de la pantalla Voice (página 151) del modo Performance Part Edit.



1 Receive Channel (canal de recepción)

Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. Puesto que los datos MIDI pueden provenir de distintos canales a la vez, debe configurar este parámetro para que coincida con el canal por el que se envíen los datos de control deseados.

Ajustes: 01 – 16, off

[SF2] Output

En esta pantalla puede ajustar la profundidad de la reverberación y del coro, y la asignación de la clavija de salida para cada parte. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Output (página 152) del modo Performance Part Edit.

[SF3] Other

En esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la inflexión del tono y la velocidad. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Other (página 153) del modo Performance Part Edit.

Ajustes básicos de arpeggio: [F2] ARP Main

Esta pantalla determina los ajustes básicos del arpeggio. Los ajustes de los parámetros que se muestran en la parte inferior de la pantalla se pueden registrar en los botones [SF1] – [SF5].

La función es la misma que la de la pantalla Arpeggio Main (página 154) del modo Performance Part Edit.

Cambiar la sensación rítmica del arpeggio: [F3] ARP Other (otros ajustes de arpeggio)

Al cambiar la sincronización y la velocidad de las notas, podrá cambiar la “sensación” rítmica de la reproducción del arpeggio.

La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla Arpeggio Other (página 156) del modo Performance Part Edit.

Ajustes de EG: [F4] EG (generador de envolventes)

Estos ajustes permiten controlar la transición del sonido desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se suelta. También puede ajustar el brillo del tono definiendo la frecuencia de corte y la resonancia. La función de esta pantalla es la misma que la de la pantalla EG (página 157) del modo Performance Part Edit.

Ajustes del ecualizador (EQ): [F5] EQ

Puede aplicar un ecualizador paramétrico de tres bandas a cada parte para ajustar el sonido.

La función es la misma que la de la pantalla EQ (página 158) del modo Performance Part Edit.

Ajustes de recepción MIDI: [F6] RcvSwitch (selector de recepción)

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de Control Change (cambio de control) y Program Change (cambio de programa). Cuando el parámetro pertinente se define como "on", la parte correspondiente responde a los datos MIDI adecuados. La función es la misma que la de la pantalla Receive Switch (página 158) del modo Performance Part Edit. Además de los parámetros que se pueden definir en el modo Performance Part Edit, en esta pantalla del modo Mixing se pueden definir los parámetros Program Change y Bank Select.

Mixing Job: funciones útiles

El modo Mixing Job (trabajo de mezcla) ofrece herramientas muy útiles para la organización y la inicialización de los datos, que pueden usarse al crear interpretaciones y archivarlas. Para seleccionar el modo Mixing Job, pulse el botón [JOB] en el modo Mixing (mezcla). Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Mixing Play.

Procedimiento de Mixing Job

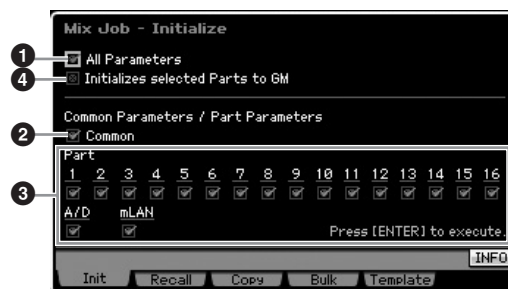
- 1 En los modos Mixing o Mixing Edit, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Mixing Job.
- 2 Acceda al menú de Mixing Job que desee pulsando el botón correspondiente ([F1] – [F6]).
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.
Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.
- 6 Pulse el botón [MIXING] para volver al modo Mixing Play.

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque ejecute el trabajo, al seleccionar otra canción o patrón, o apagar el instrumento sin memorizar, borrará los datos de la mezcla. Asegúrese de memorizar los datos de la canción o patrón (incluida la mezcla) en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar una canción o patrón diferentes, o apagar el instrumento.

Inicializar la mezcla: [F1] Init

Esta función le permite restablecer (inicializar) todos los parámetros de la mezcla con sus ajustes predeterminados. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los ajustes de cada parte, entre otros.



1 All Parameters (todos los parámetros)

Se inicializan todos los ajustes de la mezcla seleccionada. Cuando se define como "on", no se pueden ajustar los parámetros comunes (2) y los parámetros de la parte (3).

2 Common Parameters (parámetros comunes)

Se inicializan los ajustes de los parámetros comunes de la mezcla seleccionada.

NOTA Insertion Effect Switch es un parámetro de parte. Por lo tanto, marque los cuadros que desee de las partes 1 a 16 (que se describen a continuación) si desea inicializar los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch.

3 Part Parameters (parámetros de parte)

Part 1 – 16

Se inicializan los ajustes de Mixing Part Edit (página 235) para las partes que están activadas.

A/D (entrada A/D)

Esta parte proviene del equipo de audio externo conectado a la clavija A/D INPUT (entrada A/D). Se inicializan los ajustes de los parámetros de A/D input Part (página 234) de Common Edit.

mLAN

Esta parte proviene del equipo de audio externo que está conectado a la clavija mLAN. Cuando se marca este cuadro, se inicializan los ajustes de los parámetros de la parte mLAN (página 234) de Common Edit.

NOTA El ajuste "mL" está disponible únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

4 Initialize selected Parts to GM (inicializar las partes seleccionadas en GM)

Cuando se marca este cuadro, al ejecutar el trabajo se restablecen en las partes seleccionadas los ajustes estándar del generador de tonos GM. Cuando se marca la casilla All Parameters (1), se restablecen los ajustes de GM de todos los parámetros. Cuando la casilla All Parameters (1) no se marca, se restablecen los ajustes de GM de los parámetros activados (de Common, 1 – 16, AD y mLAN).

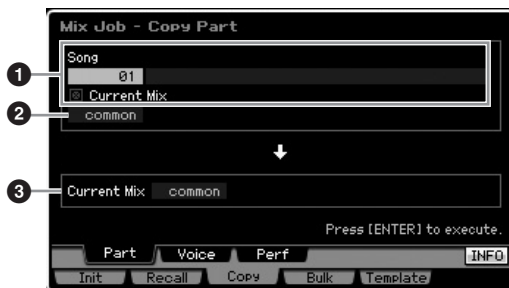
[F2] Recall

Si va a editar un programa de mezcla de canción o patrón, y selecciona otra canción o patrón sin memorizar el que está editando, se borrarán todas las modificaciones que haya hecho. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la mezcla con las últimas modificaciones intactas.

Copiar los ajustes de los parámetros de otra mezcla, voz e interpretación: [F3] Copy

Copiar los ajustes de los parámetros de otra mezcla (Copy Part): [SF1] Part

Esta útil operación permite copiar los ajustes de Common Edit y Part Edit de una cierta mezcla en la mezcla que está editando. Resulta útil si está creando una mezcla y desea utilizar los ajustes de algunos parámetros de otra.



Configuración del origen

1 En el modo Song: número de canción En el modo Pattern: número de patrón

Determina la mezcla de origen seleccionando el número de canción (o el número de patrón mientras se está en el modo Pattern). El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha. Para seleccionar la mezcla actual como origen, coloque una marca en la casilla Current Mix.

2 Tipo de datos

Determina el tipo de datos de origen.

Ajustes: Common (común), Part1 – 16, A/D, mLAN

NOTA Insertion Effect Switch es un parámetro de parte. Por lo tanto, los ajustes del parámetro Insertion Effect Switch se copian únicamente al seleccionar una de las partes 1 a 16.

Configuración de destino

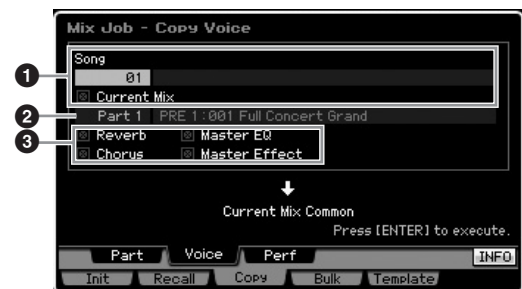
3 Parte modificada

Determina la parte de destino de la mezcla que se está modificando en este momento.

Ajustes: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

Copiar los ajustes de Voice Common Edit a Mixing (Copy Voice): [SF2] Voice

Este trabajo permite copiar los ajustes de los efectos de Common Edit de la voz asignada en la parte especificada de la mezcla seleccionada. Resulta práctico cuando una voz contiene ajustes de efectos que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 En el modo Song: número de canción En el modo Pattern: número y sección del patrón

Determina el banco y el número del programa de mezcla que se va a copiar. El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha. Si desea seleccionar la mezcla actual como origen, ponga la marca en la casilla Current Mix.

2 Número de parte

Selecciona la parte (01 a 16) a la que se asigna la voz. El nombre de la canción o patrón seleccionados se indica a la derecha.

3 Tipo de datos

Determina el tipo de datos de origen. Al marcar el cuadro apropiado, los ajustes de datos correspondientes se copian de la voz de origen a la mezcla de destino. Los ajustes de los demás parámetros no se copian de la voz a la mezcla actual.

Copiar los ajustes de Performance Edit a Mixing Edit (Copy Performance): [SF3] Perf

Este trabajo permite copiar los ajustes de Performance Edit en la mezcla actual. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 Banco y número de interpretación

Determina el banco y el número de interpretación que se va a copiar. El nombre de la interpretación seleccionada se muestra a la derecha.

2 Tipo de datos

Determina si se copian los ajustes de los parámetros enumerados. Al marcar el cuadro correspondiente a Insertion Effect Switch, sus ajustes se copian desde las partes de interpretación 1 a 4 a las partes de mezcla definidas como partes de destino (3). Si se marcan los cuadros de los otros parámetros, los ajustes de los parámetros marcados se copian desde el modo Performance Common al modo Mixing Common. Los ajustes de todos los demás parámetros en los modos Common Edit y Part Edit se copiarán desde la interpretación a la mezcla seleccionada actualmente.

3 Partes de destino

Determina las cuatro partes de la mezcla seleccionada como destino.

Ajustes: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

Transmitir los ajustes de la mezcla a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump): [F4] Bulk

Esta función le permite enviar los ajustes de los parámetros especificados para la mezcla modificada a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Para llevar a cabo la operación Bulk Dump (volcado por lotes), pulse el botón [ENTER].

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Para obtener información detallada, consulte la página 268.

Plantilla de mezcla: [F5] Template

Memorizar o recuperar la mezcla con la plantilla: [SF1] Mix

Este trabajo permite memorizar el programa de mezcla modificado en la memoria de usuario como una plantilla de mezcla y recuperarlo. Se pueden memorizar 32 plantillas de mezcla. Las 32 plantillas de mezcla se pueden usar tanto en el modo Song como en el modo Pattern.



1 Template (plantilla)

Determina la plantilla de mezcla que se va a memorizar o recuperar. Pulse el botón [SF5] para memorizar la mezcla seleccionada mientras pulsa el botón [SF4] para recuperar la plantilla de mezcla memorizada en la memoria de usuario.

Ajustes: 01 - 32

2 Nombre de la plantilla de mezcla

Especifica el nombre de la plantilla de mezcla. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 82.

Copiar los ajustes de Performance Edit en una mezcla (Template Performance): [SF2] Perf

Este trabajo permite copiar los ajustes de Performance Edit en la mezcla actual. Resulta práctico cuando una interpretación contiene ajustes que desea utilizar en el programa de mezcla.



1 Banco y número de interpretación

Determina el banco (USR 1 - 3) y el número de la interpretación (001 - 128) que se va a copiar. El nombre de la interpretación seleccionada se indica a la derecha.

NOTA La diferencia entre los trabajos Copy Performance y Template Performance es el canal de recepción MIDI que se establece al ejecutar el trabajo. Todas las partes de mezcla definidas con Copy Performance tienen el mismo canal MIDI, mientras que las que se definen con el trabajo Template Performance tienen canales MIDI diferentes. Esto significa que una configuración de mezcla que se cree con el trabajo Template Performance se puede usar como generador de tonos multitímbrico.

2 Partes de destino

Determina las cuatro partes de la mezcla seleccionada como destino.

Ajustes: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

Mixing Voice Edit

Las voces de mezcla son voces normales que se han modificado especialmente y se han almacenado en mezclas de canciones o patrones concretas. En cada mezcla de canción o de patrón se pueden memorizar hasta 16 voces de mezcla. En este modo puede modificar las voces asignadas a las partes de mezcla 1 a 16 respectivamente y memorizarlas como voces de mezcla. También se dispone de trabajos de voz de mezcla que proporcionan herramientas útiles para organizar las voces de mezcla creadas.

Tenga presente que las voces de percusión no se pueden modificar en el modo Mixing Voice Edit (edición de voz de mezcla).

Pulse el botón [F6] Vce Edit (edición de voz) para seleccionar el modo Mixing Voice Edit.

NOTA Para obtener más información acerca de las voces de mezcla, consulte la página 230.

Editar voces de mezcla

- 1 Pulse el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern para acceder a la pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla) (página 231) del modo Mixing.



- 2 Lleve el cursor a la parte a la que esté asignada la voz que desee.

El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. También puede seleccionar la voz aquí. Para ello, pulse el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende) y después seleccione la voz que desee con los botones de banco [PRE 1] – [GM], de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16].

NOTA Tenga en cuenta que las voces de percusión no se pueden modificar en el modo Mixing Voice Edit.

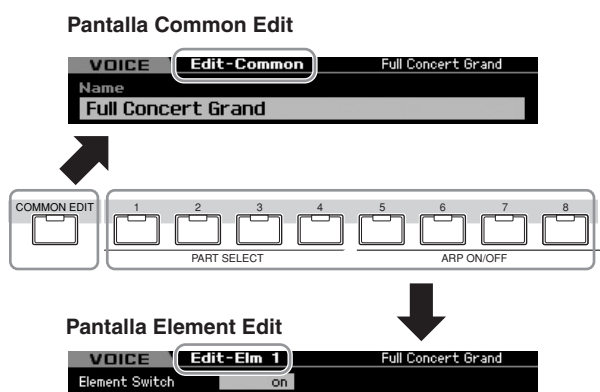
- 3 Pulse el botón [F6] Vce Edit para seleccionar el modo Mixing Voice Edit.

- 4 Abra las pantallas Common Edit o Element Edit.

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para editar más parámetros globales relacionados con la voz en general y cómo se procesa, como Arpeggio, Controller y Effects, abra la pantalla Common Edit.

Para abrir la pantalla Element Edit, pulse uno de los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar el elemento que desea editar. Para editar los sonidos que

componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Element Edit (edición de elemento).



- 5 Acceda a la pantalla Edit con los parámetros que desee modificando pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].

Tanto Common Edit como Element Edit constan de varias pantallas. Para buscar la pantalla que desea, observe el menú de fichas correspondiente a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5].

- 6 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

- 7 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.

- 8 Modifique la voz de mezcla repitiendo los pasos 4 a 7 como prefiera.

- 9 Especifique un nombre para la voz de mezcla desde la pantalla Name (página 98) de Common Edit.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 82.

- 10 Si desea memorizar la voz que ha modificado, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 233).

Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 186.

- 11 Pulse el botón [EXIT] o [MIXING] para volver al modo Mixing Play.

Funciones útiles en el modo Mixing Voice Edit

Activar o desactivar un elemento

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 97).

Reproducir un solo del elemento que se va a editar

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 97).

El indicador [E]

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 97).

Función Compare

Es igual que en modo Voice Element Edit (página 97).

Información de la voz de mezcla: [SF6] INFO

Esta ventana muestra información de la voz de mezcla actual. Puede acceder a ella pulsando el botón [SF6] INFO en el modo Mixing Voice Edit. Tenga en cuenta que la ventana Information se puede mostrar únicamente cuando el menú de fichas [SF6] indica "INFO". Pulse alguno de los botones del panel para volver al estado original.

Memorizar la voz de mezcla

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Cuando aparezca el indicador [E] en la pantalla del modo Mixing Voice Edit, pulse el botón [STORE].

Se abre la ventana Mixing Voice Store.



- 2 Especifique el destino donde memorizar la voz de mezcla.

Seleccione un número de voz de mezcla (MIXV) como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede memorizar la voz modificada en el modo Mixing Voice Edit como una voz normal de usuario definiendo el banco de voces como "USR1", "USR2" o "USR3".

- 3 Pulse el botón [ENTER].

En la pantalla se solicita su confirmación. Para cancelar la operación Store, pulse el botón [DEC/NO].

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

Una vez memorizada la voz de mezcla, aparecerá el mensaje "Completed" (completado) y se volverá a mostrar la pantalla original.

⚠ ATENCIÓN

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XS. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 278.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

El modo Mixing Voice Job (trabajo de voz de mezcla) proporciona herramientas útiles para organizar las voces de mezcla que cree.

Procedimiento de Mixing Voice Job

- 1 Pulse el botón [JOB] en el modo Mixing Voice Edit para seleccionar el modo Mixing Voice Job.
- 2 Acceda al menú de Mixing Voice que desee pulsando el botón correspondiente ([F2] – [F4]).
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo. Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.) Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO].
- 5 Pulse el botón [INC/YES] para llevar a cabo el trabajo.

Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.

⚠ ATENCIÓN

Incluso aunque la operación de un trabajo se haya completado, al seleccionar una voz diferente o apagar el instrumento sin memorizar se borrarán los datos de la voz. Para asegurarse de que los datos de la voz se memorizan en la memoria interna, pulse el botón [STORE] antes de seleccionar otra voz o de apagar el instrumento.

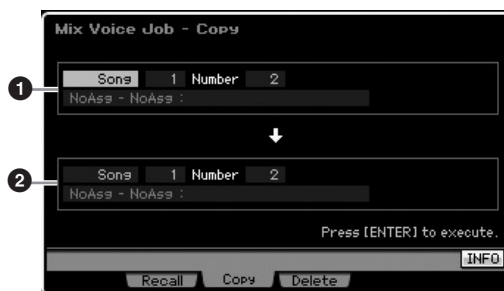
- 6 Pulse el botón [EXIT] para volver al modo Mixing Voice Edit.

Recuperar el sonido sin modificar: [F2] Recall

Si está editando una voz de mezcla pero no la ha memorizado antes de pasar a otra, las modificaciones que haya hecho se borrarán. En ese caso, puede utilizar la función Recall (recuperar) para restaurar la voz de mezcla con las últimas modificaciones intactas.

Copiar otro elemento de voz de mezcla en el actual: [F3] Copy

Este trabajo permite copiar la voz de mezcla memorizada de una canción o patrón específicos en otra canción o patrón.



1 Voz de mezcla de origen

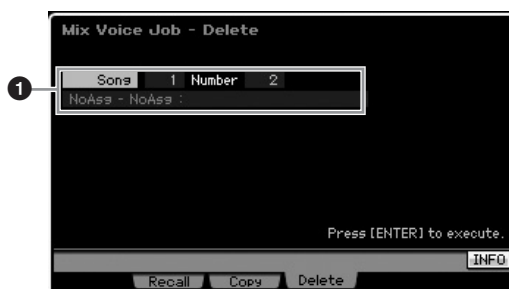
Determina la voz de mezcla de origen seleccionando una canción o patrón (01 – 64) y especificando el número (01 – 16, all). La categoría principal 1, la categoría principal 2 y el nombre de la voz de mezcla seleccionada se indican en la línea inferior.

2 Voz de mezcla de destino

Determina la voz de mezcla de destino. Igual que antes.

Borrar una voz de mezcla: [F3] Delete

Este trabajo borra una voz de mezcla que no se necesita. Observe que se pueden memorizar hasta 256 voces de mezcla para todas las canciones o patrones. Por tanto, la memoria de voces de mezcla se llenará y no se podrán memorizar más voces si ha memorizado 16 voces diferentes para 16 canciones. En este caso, use este trabajo para borrar las voces de mezcla que no se usen.



1 Voz de mezcla que se va a borrar

Determina la voz de mezcla que se va a borrar.

Ajustes:

Song/Pattern: canción o patrón

Número de canción o patrón: 01 – 64

Número de voz de mezcla: 01 – 16, all (todos)

Parámetros de Common Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Es igual que en el modo Common Edit de Normal Voice. Consulte la página 98. Sin embargo, algunos parámetros que tienen el mismo nombre que en el modo Voice Common Edit no están disponibles en el modo Mixing Voice Edit.

Parámetros de edición de elementos

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Selección de elemento en [1] – [8]

Es igual que en el modo Element Edit de Normal Voice. Consulte la página 112.

Grabar audio en una canción o patrón (modo Sampling)

Además de poder utilizar el modo Sampling (muestreo) en los modos Voice (voz) y Performance (interpretación), también se puede usar en los modos Song (canción) y Pattern (patrón). Este modo le permite grabar audio (p. ej., voces, guitarra eléctrica o audio desde un dispositivo externo) y utilizarlo como una voz de muestra directamente en una pista de una canción o de un patrón. En esta sección se describen las funciones de muestreo que aparecen cuando se accede al modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) desde los modos Song o Pattern.

NOTA También puede seleccionar el modo Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING] en los modos Voice o Performance. Tenga en cuenta que las funciones de muestreo difieren según el lugar desde el que se seleccione el modo Sampling: los modos Voice o Performance, o los modos Song o Pattern. Consulte la página 161 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

Estructura del modo Sampling

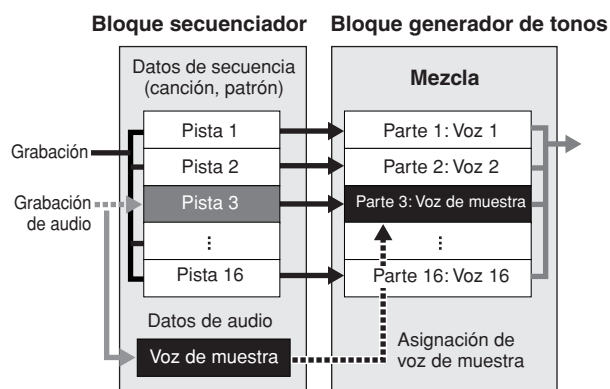
En esta sección se explica la estructura y la organización de las muestras cuando se graba audio en una canción o patrón, así como la relación que se establece entre muestras, voces de muestras y mezclas.

NOTA Para obtener más información acerca de las muestras, formas de onda y bancos de teclas, consulte la página 161.

Grabar audio en una canción o en un patrón

Debido a que las canciones y los patrones en MOTIF XS sólo tratan datos MIDI, las señales de audio no se pueden grabar directamente en una pista, ni siquiera con la operación Sampling.

Los datos de audio que haya grabado en una pista con la función Sampling se memorizarán como una voz de muestra en una canción o en un patrón. La voz de muestra memorizada se asignará de forma automática a la parte de mezcla correspondiente a la pista grabada. Además, se grabarán en la pista los datos MIDI que se utilicen para la activación de la voz de muestra. Los datos MIDI de la pista activarán la voz de muestra durante la reproducción. Por lo tanto, la pista obtenida funciona realmente como una pista de audio.



Los datos de audio se graban en una voz de muestra que se va a asignar a una canción o patrón, y los eventos para activar o desactivar notas que activan la señal de audio grabada se graban en la pista 3.

- Datos MIDI
- Datos de audio
- Datos MIDI para activar la voz de muestra

Acerca de Slice

La función Slice (trocear) es una opción importante del modo Sampling en los modos Song y Pattern, ya que permite dividir el audio de una forma sencilla en pequeños fragmentos, que a su vez se pueden activar y controlar de muchas formas musicales útiles.

En realidad la función Slice realiza dos operaciones en una muestra al mismo tiempo.

En primer lugar, Slice crea una voz de muestra dividiendo la muestra original en pequeñas muestras con un valor de nota determinado (como corcheas o semicorcheas) según el ritmo y, a continuación, asigna las muestras a bancos de teclas. La voz de muestra creada se asigna automáticamente a la parte de mezcla correspondiente a la pista grabada.

En segundo lugar, la función Slice crea datos de una secuencia compuestos de eventos de notas a los que se asignan las muestras troceadas por orden. Los eventos de notas de los datos de la secuencia creada se clasifican en escalas cromáticas según la asignación de los bancos de teclas, coincidiendo cada tiempo de duración de los eventos de notas con el ritmo de la muestra original (p. ej., corcheas o semicorcheas).

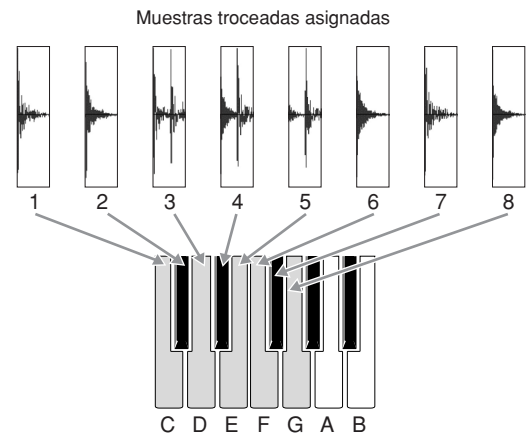
Como resultado final podrá escuchar el mismo sonido en la muestra original y en la muestra troceada. La función Slice no sería muy útil si sólo sirviese para eso. Sin embargo, cuando se ha troceado una muestra de esta forma, se puede cambiar y reproducir de formas muy prácticas y creativas.

La primera consiste en poder cambiar el tempo de la muestra en tiempo real. Aunque MOTIF XS incluye el trabajo Time Stretch (ampliación de tiempo) para cambiar el tempo de la muestra, este trabajo no se puede utilizar en tiempo real durante la interpretación en el teclado porque la conversión de los datos de la muestra tarda. Sin embargo, cuando se utilizan muestras troceadas, se puede cambiar la velocidad de la reproducción de la

muestra cambiando el valor del tiempo de la canción o del patrón en tiempo real.

La segunda ventaja es que puede crear variaciones de la muestra original de una forma sencilla y rápida cambiando la reproducción de las muestras troceadas.

Por ejemplo, se pueden cambiar las velocidades y los puntos de sincronización de los eventos de notas a los que se asignan las muestras troceadas. Por ejemplo, puede crear acentos en la reproducción o cambiar el ritmo de la muestra para obtener un toque de swing. Además, puede cambiar el orden real de los trozos de la muestra (como eventos de notas), creando variaciones sonoras nuevas y diferentes de una forma sencilla.



Ejemplo 1



Orden de la frase que se va a interpretar
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Ejemplo 2



1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Puede producir variaciones melódicas o rítmicas cambiando simplemente la secuencia de los eventos de notas.

Pantalla principal de Sampling

Se accede a la pantalla principal de Sampling cuando selecciona el modo Sampling desde el modo en el que esté en ese momento. La pantalla principal de Sampling es la pantalla de inicio del modo Sampling. Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] (muestreo integrado) en los modos Song o Pattern para seleccionar el modo Sampling. Este modo sirve para crear voces de muestras que se asignan a una pista de una canción o patrón. Pulse el botón [EXIT] (salir) para volver al modo Song o Pattern inicial.

NOTA En esta sección se explica el modo Sampling cuando se selecciona desde los modos Song o Pattern. Consulte la página 162 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

Seleccionar una forma de onda y un banco de teclas: [INTEGRATED SAMPLING]

La pantalla principal del modo Sampling le permite seleccionar la forma de onda y su banco de teclas, y escuchar el sonido de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado.



Los parámetros ① - ⑦ y los botones [SF1], [SF5], [SF6] y [F6] son los mismos que los del modo Sampling cuando accede desde los modos Voice y Performance. Consulte la página 162.

⑧ Track (pista) (sólo una indicación)

Indica el número de pista de la canción o del patrón seleccionados en ese momento.

⑨ Measure (compás) (sólo una indicación)

Indica el número de compás de la canción o del patrón seleccionados en ese momento.

NOTA Tenga en cuenta que puede asignar voces de usuario creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Voice o Performance, a partes de mezcla de la canción o del patrón. También puede asignar formas de onda creadas en el modo Sampling, seleccionado desde el modo Song o Pattern, a elementos de la voz en el modo Voice Edit.

- Voice mode
- Performance mode
- Sampling mode 1
- Song mode
- Pattern mode
- Mixing mode
- Sampling mode 2
- Master mode
- Utility mode
- File mode

Grabación de muestreo

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La función Sampling Record (grabación de muestreo) le permite grabar sonidos (p. ej., voces desde un micrófono conectado, la señal de una guitarra eléctrica o el audio desde un reproductor de MP3 o CD externo) y memorizar el audio como una voz de muestra que se utiliza en las pistas de una canción o de un patrón. Consulte la página 39 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Song y Pattern.

NOTA En esta sección se explica el modo Sampling cuando se selecciona desde los modos Song o Pattern. Consulte la página 163 si desea instrucciones para utilizar la función Sampling en los modos Voice y Performance.

Importante

Debe instalar módulos DIMM en el instrumento para poder utilizar la función Sampling. Para obtener información detallada acerca de cómo instalar módulos DIMM, consulte la página 295. Cuando apague el instrumento se perderán los datos de muestras grabadas (editadas) temporalmente en los módulos DIMM. Asegúrese de habilitar un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS antes de utilizar la función Sampling.

Configuración de muestreo: [F6] Rec

En esta pantalla puede ajustar varios parámetros del muestreo. Pulse el botón [F6] en la pantalla principal del modo Sampling para acceder a esta pantalla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal. Una vez realizado el ajuste, pulse el botón [F6] Standby (espera) para acceder a la pantalla Record Standby (espera de grabación) (página 245).



1 Recording Type (tipo de grabación)

Determina el método de grabación. La forma de realizar el procedimiento de muestreo y de crear los datos de muestras varía según los ajustes que se realicen en este parámetro.

Ajustes: slice+seq, sample

La muestra grabada se divide de forma automática en trozos que se memorizan como una voz de muestra y, a continuación, esos trozos se asignan a notas sucesivas en el teclado. Estas notas se clasifican de forma automática en datos de secuencias MIDI (en la pista especificada) para la reproducción. Por ejemplo, si el patrón de percusión del compás 1 se muestrea y se especifica a continuación un tamaño de corchea, el compás grabado se troceará en ocho muestras aproximadamente que se asignarán a las ocho notas consecutivas en el teclado.

sample (muestra)
La señal de audio grabada se memoriza como una voz de muestra. Esta configuración no produce datos de secuencias MIDI, por lo que la muestra grabada no se reproducirá, ni siquiera cuando se reproduzca la canción o el patrón.

muestra+nota

Además de los datos de muestra, se crean y se graban los datos de nota adecuados para la reproducción de la muestra en la pista especificada (8).

2 Input Source (origen de entrada)

Determina el conector de entrada a través del cual se recibe la señal que se va a muestrear. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 164.

3 Stereo/Mono

Determina si se van a grabar las muestras nuevas como muestras estéreo o mono. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 164.

4 Record Next (grabar siguiente)

Esta opción está disponible cuando Recording Type se define como "sample" en la pantalla Setup. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 164.

5 Frequency (frecuencia)

Especifica la frecuencia de muestreo. Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 165.

6 Waveform (forma de onda)

Determina el número de la forma de onda de destino.

Ajustes: 0001 – 1024

⚠ ATENCIÓN

Esta operación sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la forma de onda de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

7 Keybank (banco de teclas)

Determina el número de nota del banco de teclas de destino. El valor definido aquí se puede cambiar en el modo Sampling Edit (página 250). Tenga en cuenta que este parámetro no se puede configurar cuando Recording Type está ajustado como "slice+seq".

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA Cuando Recording Type está definido como "slice+seq", las muestras troceadas se asignarán a las notas ordenadas en escalas cromáticas, empezando por C1 (Do1) (MOTIF XS6), E0 (Mi0) (MOTIF XS7) y A -1 (La -1) (MOTIF XS8) respectivamente.

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

8 Track (pista)

Determina el número de pista al que se va a asignar la muestra grabada. Una vez finalizada la grabación, la voz de muestra se debe asignar a la parte de mezcla correspondiente a la pista definida en el parámetro. Cuando Recording Type está definido como "slice+seq" o "sample+note", los datos de notas para la reproducción de la voz de muestra se crearán en la pista especificada en el parámetro.

Ajustes: 01 – 16

9 Part (parte)

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

10 Voice (voz)

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

11 Drum Key (tecla de percusión)

Este parámetro no está disponible cuando el modo Sampling se selecciona desde los modos Song o Pattern.

12 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [F6] Standby (en espera)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Standby (en espera de muestreo).

Esta pantalla se utiliza para ejecutar la operación de muestreo. Para obtener información detallada, consulte la página 245.

En espera de muestreo e inicio: [F6] Standby

Esta pantalla sirve para iniciar el muestreo. Para acceder a esta pantalla, pulse el botón [F6] en la pantalla Setup. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.

Una vez ajustados los parámetros, pulse el botón [F5] Start (iniciar) para iniciar el procedimiento de muestreo.

Observe que la sincronización del inicio de la muestra real varía en función de los ajustes del parámetro Trigger Mode (modo de activación).

Quando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “level”:

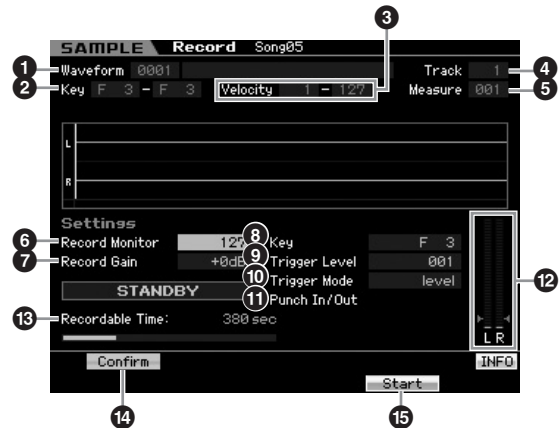
Aunque pulse el botón [F5] Start, la indicación WAITING (esperando) se muestra en la pantalla y el muestreo real no se inicia. Cuando la señal de audio entra en el instrumento y supera el nivel especificado en el parámetro Trigger Level (9), la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo.

Quando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “meas”:

Aunque presione el botón [F5] Start, aparecerá la indicación WAITING (esperando) en la pantalla y el muestreo real no se inicia. Defina el compás (5) al que empieza a reproducirse Song/Pattern, introduzca un número de compás mayor que el valor del compás (5) en el parámetro Punch In/Out (11) y presione el botón [▶] (Play) para empezar la reproducción. Después de empezar la reproducción, el muestreo empezará en el compás Punch In especificado y terminará en el compás Punch Out especificado.

Quando el parámetro Trigger Mode (10) está definido como “manual”:

El muestreo real (grabación) se inicia cuando pulse el botón [F5] Start.



1 Waveform (forma de onda) (sólo una indicación)

Indica el número y el nombre de la forma de onda seleccionada.

2 Key Range (intervalo de teclas)

(sólo una indicación)

Indica el registro de notas del banco de teclas seleccionado en ese momento.

3 Velocity (intervalo de velocidades)

(sólo una indicación)

Indica el intervalo de velocidades del banco de teclas seleccionado en ese momento.

4 Track (pista) (sólo una indicación)

Indica el número de pista al que se va a asignar la muestra grabada.

5 Measure (compás)

Indica el número de compás de la canción o del patrón seleccionados en ese momento. Puede cambiar el número del compás con los botones [◀◀]/[▶▶] (Retrosceso/Rebobinado rápido).

Ajustes:

Cuando el modo Sampling se selecciona desde el modo Song: 001 – 999

Cuando el modo Sampling se selecciona desde el modo Pattern: 001 – 256

6 Record Monitor (monitor de grabación)

Determina el nivel de salida del monitor para la señal de entrada. La señal del monitor sale de la clavija PHONES o de las clavijas OUTPUT R y L/MONO.

Ajustes: 0 – 127

7 Record Gain (ganancia de grabación)

Este parámetro está disponible únicamente cuando Input Source (página 244) está definido como “resample”. Determina la ganancia de la grabación cuando se realiza la repetición del muestreo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será el sonido de la nueva muestra. Puede ajustar la ganancia según lo crea conveniente antes de realizar la operación de muestreo, comprobando el volumen con el vúmetro (12) mientras toca el teclado.

Ajustes: -12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

Voice mode

Performance mode

Sampling mode 1

Song mode

Pattern mode

Mixing mode

Sampling mode 2

Master mode

Utility mode

File mode

Reference

8 Key (tecla)

Indica el banco de teclas (página 244) establecido en la pantalla de configuración de la grabación de muestreo. El banco de teclas se puede cambiar tanto aquí como en Sampling Edit (página 250), cuando la grabación ha finalizado.

Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [SF6] KDB y pulsando la tecla deseada. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

9 Trigger Level (nivel de activación)

Cuando defina como “level” el parámetro Trigger Mode (10), también deberá ajustar el parámetro Trigger Level. El muestreo (grabación) se iniciará cuando se reciba una señal de entrada que supere el nivel de activación especificado. En este caso, el ajuste del nivel se indicará con un triángulo rojo situado en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, establezca el nivel lo más bajo posible para capturar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo, se grabarán ruidos no deseados.

Ajustes: 000 – 127

10 Trigger Mode (modo de activación)

Determina el método con el que se activa el muestreo.

Ajustes: level, manual

level (nivel)

El muestreo se inicia cuando se recibe una señal de entrada que supera el nivel especificado (9).

meas (compás)

Se debería definir con el compás Punch In/Out (11). Después de presionar el botón [F6] Start, el muestreo empezará en el compás Punch In especificado y terminará en el compás Punch Out especificado. El muestreo también terminará cuando se detiene Song/Pattern presionando el botón [■] (Stop). Este método permite grabar la señal de audio a la vez que controla el sonido de otras pistas.

manual

El muestreo se inicia después de pulsar el botón [F6] REC. Este ajuste le permite iniciar el muestreo cuando lo desee, independientemente del nivel de entrada de la fuente de audio.

11 Pinchado de entrada o de salida (Punch In/Out)

Este parámetro está disponible únicamente cuando Trigger Mode (10) está definido como “meas”. El valor de Punch In determina el número de compás al que empieza el muestreo automáticamente mientras que el valor Punch Out determina el número de compás al que el muestreo se detiene automáticamente.

Settings: 001 – 999 (modo Song), 001 – 256 (modo Pattern)

12 Vúmetro

13 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Consulte la descripción del parámetro con el mismo nombre en la página 165.

14 [SF1] Confirm

Esta opción está disponible cuando Recording Type está definido como “sample” o “sample+note” en la pantalla Setup (página 244).

15 [F5] Start (iniciar)

Pulse este botón para iniciar el muestreo.

Pantalla RECORDING del muestreo

Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.



[F6] Stop

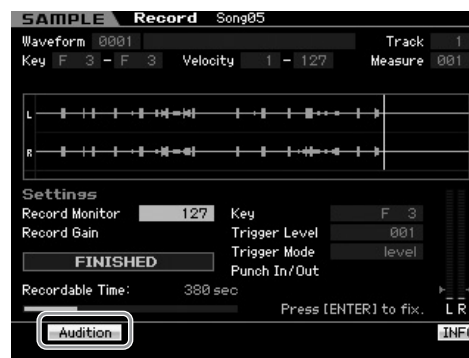
Pulse este botón para detener el muestreo (grabación). En todos estos casos, aparece la pantalla “FINISHED” (finalizado) cuando el muestreo ha finalizado.

- Cuando Recording Type (página 244) está definido como “sample” o “sample+note” y el botón [SF1] Confirm está activado
- Cuando Recording Type (página 244) está definido como “slice+seq”

En la pantalla FINISHED puede escuchar la muestra recién grabada pulsando el botón [SF1]. A continuación se ofrecen más detalles.

Pantalla FINISHED del muestreo

Cuando [SF1] Confirm está definido como “on” antes de que se inicie el muestreo, la pantalla FINISHED aparece en cuanto finaliza el muestreo (tal y como se muestra). Desde esta pantalla puede escuchar y confirmar la muestra pulsando el botón [SF1] Audition. Si le satisface el sonido, pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado del muestreo como datos de muestra. Si no le gusta el resultado, pulse el botón [EXIT] y vuelva a intentarlo. Si el parámetro [SF1] Confirm está definido como “off” antes de iniciar el muestreo, la operación de muestreo fijará de forma automática los datos de la muestra y volverá a la pantalla Setup (página 244).



[SF1] Audition

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite escuchar la reproducción exacta de la muestra.

NOTA Si detiene la grabación cuando Recording Type (página 244) está establecido como "sample" o "sample+note" y el botón [SF1] Confirm está definido como "off", los datos de la muestra recién grabada se fijarán y el instrumento volverá a la pantalla Setup (página 244). Tenga en cuenta que el instrumento vuelve a la pantalla STANDBY después de finalizar el muestreo, cuando el parámetro Record Next se ha definido como "on" en la pantalla Setup antes de realizar la operación de muestreo.

NOTA Si detiene la grabación cuando Recording Type (página 244) está definido como "slice+seq", accederá a la pantalla Record Trim (recortar grabación) (página 247).

Recortar la muestra: Pantalla Record Trim

Se muestra esta pantalla cuando el parámetro Recording Type (página 244) está definido como "slice+seq", se detiene la grabación y después se fijan los datos muestreados si el parámetro Confirm está definido como "on". En esta pantalla puede borrar los fragmentos de la muestra que no desee, situados antes del punto inicial o después del punto final. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup.

A continuación se describe el procedimiento para la pantalla Record Trim.

1 Establezca el punto inicial en el punto en el que se inicia el sonido real de la muestra grabada.

Puede utilizar el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra y los botones [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In (alejar o acercar, respectivamente) para ver la onda de la muestra.

NOTA Pulsando el botón [SF6] NUM puede utilizar los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F6] como botones numéricos. Pulse el botón [EXIT] para devolver los botones a su estado original. Para obtener información detallada, consulte la página 81.

2 Ajuste los valores de Tempo (9), Meter (10) y Measure (11) (tempo, contador y compás, respectivamente) para la reproducción de la muestra.

El punto final (8) se cambia de forma automática para que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con el ajuste de este parámetro.

3 Defina el parámetro Loop Point (punto del bucle) (7) según convenga.

Cuando la indicación del menú del botón [SF2] sea "LP=ST", Start (punto inicial) y Loop (punto de inicio del bucle) comparten la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se cambiarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de "LP=ST" a "LP≠ST". Cuando la indicación del menú muestra "LP≠ST", Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú del botón [SF2] también cambiará de "LP≠ST" a "LP=ST".

4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

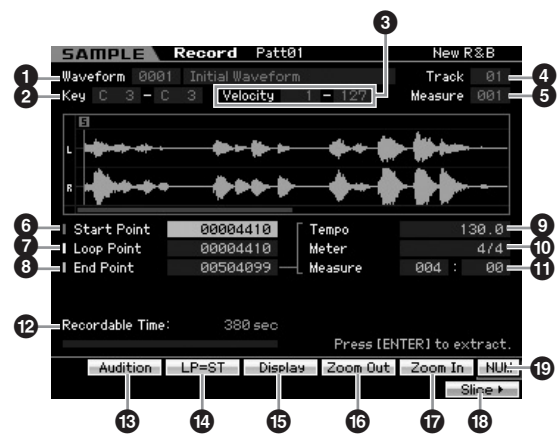
Pulse el botón [DEC/NO] si desea cancelar la operación.

5 Ejecute la operación Extract (extracción) pulsando el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para borrar los fragmentos que no desee de la muestra.

6 Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla Slice.

⚠ ATENCIÓN

Los datos borrados con la operación Extract no pueden recuperarse. En caso de que haya borrado accidentalmente un fragmento de la muestra que necesite, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Setup y, a continuación, ejecute de nuevo la operación de muestreo.



Los parámetros 1 – 5 son los mismos que los de la pantalla Standby (página 245).

6 Start Point (punto inicial)

Determina el punto inicial de la reproducción de la muestra. La parte situada a la izquierda de este punto no se reproducirá.

Ajustes: 0000000 – End point

7 Loop Point (punto de bucle)

Determina el punto del bucle en el que se inicia la reproducción del bucle. Cuando el parámetro Play Mode está definido como "loop", la muestra se reproducirá entre el punto de bucle y el punto final (6).

Ajustes: 0000000 – End point

8 End Point (punto final)

Determina el punto de final de la reproducción de la muestra. La parte situada a la derecha de este punto no se reproducirá. El punto final se establecerá de forma automática para que la longitud del intervalo entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes de los parámetros Tempo (9), Meter (10) y Measure (11).

Ajustes: 0000000 – (según la longitud de la muestra)

9 Tempo

Determina el tempo de reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el tempo, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del contador y del compás.

Ajustes: 5,0 – 300,0

10 Meter (contador)

Determina el contador (signatura del tiempo) de la reproducción de la muestra. Cuando se ajusta el contador, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tiempo y del compás.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

11 Measure (compás)

Determina los compases de la reproducción de la muestra. Al definir el compás, se modifica el punto final (8) de forma que la longitud entre el punto inicial y el punto final coincida con los ajustes del tiempo y del contador.

Ajustes:

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varía en función de la configuración del contador.)

12 Recordable Time (tiempo grabable)

(sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF1] Audition (audición)

Puede escuchar la muestra grabada si mantiene pulsado este botón. Este parámetro le permite escuchar la reproducción exacta de la muestra.

14 [SF2] LP=ST

Cuando la indicación del menú es “LP=ST”, como en este caso, Start (punto inicial) y Loop (punto inicial del bucle) compartirán la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se modificarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de “LP=ST” a “LP≠ST”. Cuando la indicación del menú muestra “LP≠ST,” Start y Loop se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también se cambia de “LP≠ST” a “LP=ST”.

15 [SF3] Display (pantalla)

Cuando pulsa el botón [SF3], se ajusta el nivel del zoom para que se muestre toda la onda en la pantalla, incluidos el punto inicial y el punto final.

16 [SF4] Zoom Out (alejarse)

17 [SF5] Zoom In (acercarse)

Pulse estos botones para acercarse o alejarse de la onda de la muestra en la pantalla.

18 [F6] Slice (trocear)

Pulse este botón para acceder a la pantalla Record Slice (trocear grabación).

19 [SF6] NUM

Si pulsa el botón [SF6] cuando se muestra “NUM” en la ficha, podrá utilizar los botones [F1] a [F6] y [SF1] a [SF5] como teclas numéricas.

Trocear la muestra: Pantalla Record Slice

Cuando Recording Type (página 244) está definido como “slice+seq”, puede acceder a esta pantalla pulsando el botón [F6] Slice en la pantalla Record Slice. Desde esta pantalla puede dividir la muestra grabada en varios trozos en función del ritmo de la muestra original. Cuando realiza la operación Slice, la muestra grabada se divide primero en trozos que se memorizan como una voz de muestra y, a continuación, esos trozos se asignan a notas sucesivas en el teclado. Estas notas se clasifican de forma automática en datos de secuencias MIDI (en la pista especificada) para la reproducción.

A continuación se describe el procedimiento para la pantalla Record Slice.

- 1 Seleccione un tipo de troceado (6).
- 2 Establezca la cantidad de compases (7) para la reproducción.
- 3 Ajuste los parámetros Meter (8), Sub Divide (9) y Sensitivity (10) (contador, subdividir y sensibilidad, respectivamente).

4 Pulse el botón [SF4] Apply para realizar la operación.

El color de la indicación Apply cambiará de verde a gris. En este estado, la muestra se ha modificado temporalmente y no se han fijado los datos.

5 Confirme el resultado de la operación Slice.

Pulse el botón [SF1] Audition para escuchar la muestra modificada. Si le gusta el resultado, vaya al paso 6. Si no le satisface el resultado y desea volver a intentarlo, vuelva a pulsar el botón [SF4] Apply para cancelar la operación Slice y devolver la muestra a su estado original. El color de la indicación Apply volverá a ser verde. En este caso, vuelva a intentar la operación desde el paso 1.

6 Pulse el botón [ENTER] para fijar el resultado de la operación Slice como datos de muestra.

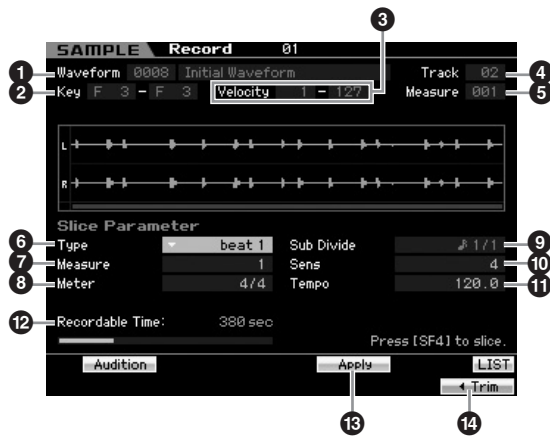
El instrumento vuelve a la pantalla Setup.

7 Pulse el botón [EXIT] varias veces para volver al modo Song o al modo Pattern.

Escuche la pista grabada que contiene las muestras troceadas.

8 Antes de apagar el instrumento, memorice los datos de la canción o del patrón en la memoria interna y, a continuación, almacene la forma de onda creada en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a MOTIF XS a través de la red.

Consulte las páginas 186 y 278 para obtener más información sobre cómo memorizar y almacenar datos.



Los parámetros 1 – 5 son los mismos que los de la pantalla Standby (página 245).

6 Type (tipo)

Seleccione el tipo de troceado que mejor se ajuste a la frase original. Este parámetro determina la forma de trocear la muestra y, en cierto modo, también define la calidad del sonido final.

Ajustes: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3 (tiempo 1 a 3)

Este tipo de troceado es idóneo para frases rítmicas como baterías o bajos con ataques rápidos y disminuciones cortas. Se incluyen tres variaciones.

Phrase1 – 4 (frase 1 a 4)

Idóneo para frases con platillos o con instrumentos que tengan una disminución larga. Se incluyen cuatro variaciones.

quick (rápida)

Independientemente del contenido de la frase, la muestra se divide en las subdivisiones de notas especificadas. El número de trozos por compás se calcula multiplicando el número mayor del parámetro Meter (signatura del tiempo) por el número menor del parámetro Sub Divide.

NOTA Si desea sugerencias útiles para ajustar el tipo de troceado de modo que funcione con muestras diferentes, consulte la sección “Consejos para utilizar tipos de troceados” a continuación.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

7 Measure (compás)

Determina los compases de la reproducción de la muestra. Cuando se ejecuta la operación Slice, se crean los datos de secuencia correspondientes al número especificado de compases.

Los datos de secuencia se crean a partir del inicio del compás actual en el que se inicia el muestreo.

Ajustes: 1 – 8

8 Meter (contador)

Define el contador (signatura del tiempo) de la muestra. Los ajustes siguientes corresponden a la unidad de troceado básica.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

9 Sub Divide (subdividir)

El parámetro Meter establece la unidad de troceado básica. Con el parámetro Sub Divide se pueden obtener incluso resoluciones más precisas para frases que

contengan zonas con notas más cortas. Por ejemplo, para una frase de un compás que contenga negras y semicorcheas, el parámetro Meter se debe ajustar a “4/4” y el parámetro Sub Divide a “1/2”. Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el parámetro Type está establecido en “beat 1 – 2”.

Ajustes:

Cuando Meter está definido en “1 – 8/4”: negra (1/1), corchea (1/2), tresillo de negras (1/3), semicorchea (1/4), tresillo de corcheas (1/6), fusa (1/8), tresillo de semicorcheas (1/12)

Cuando Meter está definido en “1 – 16/8”: corchea (1/1), semicorchea (1/2), tresillo de corcheas (1/3), fusa (1/4), tresillo de semicorcheas (1/6)

Cuando Meter está definido en “1 – 16/16”: semicorchea (1/1), fusa (1/2), tresillo de semicorcheas (1/3)

NOTA La máxima resolución del troceado es de 64 trozos para muestras estéreo y de 128 trozos para muestras mono.

10 Sens (Sensibilidad)

Ajusta a con más precisión las subdivisiones especificadas con el parámetro Sub Divide. Cuando se especifican valores más altos se obtiene una mayor resolución, lo que permite detectar y trocear notas más precisas y sonidos más pequeños. Utilice la función Audition (pulse [SF1]) para escuchar los resultados. Si no le gustan, puede cambiar la configuración y volver a intentarlo.

Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de troceado está establecido en “quick”.

Ajustes: 1 – 5

11 Tempo

Determina el tempo con el que se reproducen las muestras troceadas con el botón [SF1] Audition. El valor establecido en este caso se aplica al tempo de la reproducción de la canción o del patrón.

Ajustes: 005 – 300

12 Recordable Time (tiempo grabable) (sólo una indicación)

Indica el tiempo de muestreo posible con la memoria disponible. El tiempo que se indica en este caso se calcula suponiendo que se trata de una señal mono con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Una línea azul en la pantalla muestra el espacio de memoria que está siendo utilizado en ese momento.

13 [SF4] Apply

Cuando el menú de esta ficha aparece en verde, quiere decir que el muestreo (grabación) ha finalizado, pero que no se ha ejecutado todavía la operación Slice. En este caso, cuando pulse el botón se ejecutará la operación Slice y el color del menú de la ficha se cambiará a gris. El muestreo (grabación) y la operación Slice se habrán realizado cuando el menú de la ficha se muestre en gris. En esta situación, al pulsar este botón se volverá al estado anterior a la división con el botón “Apply” en verde.

14 [F6] Trim

Cuando pulsa este botón, se accede a la pantalla Record Trim (página 247) desde la que puede borrar los fragmentos que no desee de la muestra.

Consejos para utilizar tipos de troceados

Trocear frases rítmicas que tengan disminuciones cortas.

En primer lugar, trate de utilizar "beat1" para trocear. Si obtiene un resultado con un ataque débil o tiene la impresión de que se solapan los fragmentos sueltos de la frase, vuelva a intentarlo utilizando "beat2". Trate de ajustar la sensibilidad envolvente para permitir un control más preciso.

Si después de utilizar "beat1", los fragmentos de ataque se solapan o la sensación rítmica general se degrada, vuelva a intentarlo con "beat3". Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity (sensibilidad envolvente).

Trocear frases que tengan disminuciones largas

En primer lugar, trate de utilizar "phrase1" para trocear. Si obtiene un resultado con un ataque débil o tiene la impresión de que se solapan los fragmentos sueltos de la frase, vuelva a intentarlo utilizando "phrase2". Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity.

Si después de utilizar "phrase1", los puntos situados entre los trozos tienen un sonido áspero y da la sensación general de que están entrecortados, vuelva a intentarlo utilizando "phrase3" o "phrase4", y ajuste el parámetro Sub Divide con una resolución más precisa. Realice los ajustes finales con el parámetro Envelope Sensitivity. El ajuste "phrase3" suele ser el más adecuado para sonidos de cuerdas sostenidas o de instrumentos metálicos sin vibrato (es decir, cuando el tono se mantiene constante). También puede producir efectos de eco cuando se aplica a frases rítmicas que tengan disminuciones cortas.

Si después de utilizar "phrase1", los puntos situados entre los trozos tienen un sonido áspero y da la sensación general de que están entrecortados, vuelva a intentarlo utilizando "phrase4" y ajuste el parámetro Sub Divide con una resolución más precisa. Realice los ajustes finales con

el parámetro Envelope Sensitivity. El ajuste "phrase4" es más adecuado para sonidos de cuerdas sostenidas y de instrumentos metálicos con vibrato, así como para frases vocales.

Memoria de onda necesaria para las operaciones Slice

Los trozos de datos de ondas individuales creados mediante operaciones de troceo necesitan aproximadamente 1,5 veces más de espacio que la memoria original, porque se agrega una sección de cola de forma automática y las secciones de fundido de salida y de entrada se crean también automáticamente al inicio y al final de los datos de la onda. Esto permite mantener la máxima calidad del sonido cuando se incrementa el tempo, y obtener unas conexiones más fluidas entre los trozos (no se crea ninguna sección de cola cuando se selecciona la opción "quick" como tipo de troceo). Es necesaria un área de trabajo en la memoria para procesar los cálculos de las operaciones de troceado así como disponer de memoria suficiente para contener las formas de onda completas. A continuación se indica la cantidad aproximada de memoria (expresada en kilobytes) necesaria para cada tipo de troceo cuando se utiliza una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz.

beat 1	Tamaño de la onda original X N + (0,3 X número de trozos)
beat 2	Tamaño de la onda original X N + (0,2 X número de trozos)
beat 3	Tamaño de la onda original X N + (0,3 X número de trozos)
phrase 1	Tamaño de la onda original X N + (5,8 X número de trozos)
phrase 2	Tamaño de la onda original X N + (1,4 X número de trozos)
phrase 3	Tamaño de la onda original X N + (0,4 X número de trozos)
phrase 4	Tamaño de la onda original X N + (1,4 X número de trozos)
quick	Tamaño de la onda original X N + (0,7 X número de trozos)

Para muestras mono N = 5,5 y para muestras estéreo N = 8. El número de trozos será el doble para muestras estéreo.

Edición de muestreo

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

El modo Sampling Edit (edición de muestreo) le permite realizar un control exhaustivo y pormenorizado sobre la edición de la muestra grabada y la modificación de sus ajustes. Pulse el botón [EDIT] en la pantalla principal del modo Sampling para acceder a la pantalla Sampling Edit. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal del modo Sampling.

Es lo mismo que para el modo Sampling cuando se selecciona desde el modo Voice o el modo Performance. Para obtener más información acerca de la edición de muestreos, consulte la página 167.

Trabajo de muestreo

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

El modo Sampling Job (trabajo de muestreo) le permite procesar y modificar las muestras que haya grabado. Hay 18 trabajos de muestreo disponibles.

Es lo mismo que para el modo Sampling cuando se selecciona desde el modo Voice o el modo Performance. Para obtener información acerca de los trabajos de muestreo, consulte la página 171.

Uso como teclado maestro (modo Master)

Este sintetizador está provisto de tal variedad de características, funciones y operaciones diferentes, que puede que le resulte difícil encontrar y acceder a la que necesita en concreto. En este caso, la función Master (maestro) le resultará muy útil. Puede usarla para memorizar las operaciones que usa con más frecuencia en cada modo, y acceder a ellas instantáneamente siempre que las necesite con sólo pulsar un botón. MOTIF XS tiene espacio para 128 de sus propios ajustes de User Master (maestro de usuario) en total.

Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo Master Play (reproducción de maestro).

Modo Master Play

Para seleccionar el modo Master Play y acceder a la pantalla Master Play, pulse el botón [MASTER] desde el modo actual.

Seleccionar un programa Master

MOTIF XS ofrece 128 maestros (o "Master") programados especialmente que están memorizados en la memoria de usuario (Flash ROM). El banco consta de ocho grupos (A a H), cada uno de los cuales contiene 16 programas maestros. Para seleccionar el programa Master que desee, seleccione el grupo y el número apropiados.

Interpretar con el teclado en el modo Master Play: [MASTER]

En el modo Master Play puede seleccionar un programa Master e interpretar con el teclado según sus ajustes. Si cambia el número de Master, puede acceder a uno de los modos y a diversos ajustes, por ejemplo a los del generador de tonos (multiímbrico o único) y los de MIDI.



1 Número de Master (grupo y número)

Indica el número de Master seleccionado.

NOTA Los números de Master 001 a 128 se convierten al formato (que se muestra entre paréntesis) según el banco correspondiente, A a H, y el número de programa, 1 a 16 (para el banco). Este formato se corresponde con los botones de grupo [A] – [H] y los botones numéricos [1] – [16]. Los números de Master y los grupos y números correspondientes se muestran a continuación.

Grupo y número	Número de programa
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

2 Nombre del Master (sólo una indicación)

Indica el nombre del Master actual.

3 Modo (sólo una indicación)

Indica el modo memorizado en el Master actual. Aquí se indica uno de los modos: Voice (voz), Performance (interpretación), Pattern (patrón) o Song (canción).

4 Número de programa (sólo una indicación)

Determina el número de programa (número de voz, de interpretación, de canción o de patrón) al que se accede cuando se selecciona el Master. El tipo de programa varía según el modo memorizado.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Banco de voces y número de voz
Cuando está memorizado el modo Performance:	Banco de interpretaciones y número de interpretación
Cuando está memorizado el modo Song:	Número de canción
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Número de patrón

5 Octave (octava)

Indica el ajuste de Keyboard Octave (octavas del teclado) definido con los botones OCTAVE. Este parámetro determina lo alto o lo bajo que es el tono de cada tecla en comparación con un tono normal.

6 Potenciómetros 1 – 8

Indica los parámetros a los que están asignados los potenciómetros 1 a 8 respectivos y sus valores actuales. Al pulsar el botón [SELECTED PART CONTROL] (control de parte seleccionada) varias veces se cambia entre los ajustes de los parámetros (lo que se indica mediante los indicadores luminosos). Para obtener información acerca de los parámetros, vea a continuación.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Consulte la página 89.
Cuando está memorizado el modo Performance:	Consulte la página 136.
Cuando está memorizado el modo Song:	Consulte la página 180.
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Consulte la página 210.

7 Mandos deslizantes de control 1 – 8

Indica los niveles de los mandos deslizantes de control 1 a 8 respectivos. El parámetro que se va a ajustar con ellos varía según el modo memorizado en el Master actual.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Volumen de los elementos 1 a 8
Cuando está memorizado el modo Performance:	Volumen de las partes 1 a 4
Cuando está memorizado el modo Song:	Volumen de las partes 1 a 16
Cuando está memorizado el modo Pattern:	

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Cuando el modo memorizado es Voice o Performance, se asigna un tipo de arpeggio diferente a cada uno de los botones [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 según el número de voz o interpretación. Los tipos de arpeggios se asignan a los botones con el icono de la corchea de la ficha de la pantalla. Puede mostrarlos pulsando estos botones en cualquier momento de su interpretación con el teclado.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

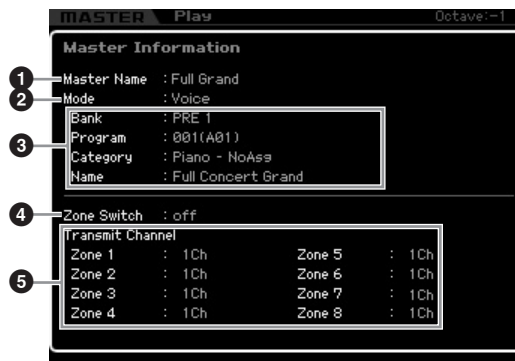
Cuando el modo memorizado es Song o Pattern, se asigna un ajuste de escena diferente a cada uno de los botones [SF1] – [SF5] según el número de canción o patrón.

[SF6] INFO (información)

Pulse este botón para acceder a la ventana de información del Master actual.

Información del Master: [SF6] INFO (información)

Esta ventana muestra información del Master seleccionado en ese momento. Los ajustes no se pueden cambiar aquí.



1 Master Name (nombre de Master)

Indica el nombre del Master actual.

2 Mode (modo)

Indica el modo memorizado en el Master actual. Aquí se indica uno de los modos (Voice, Performance, Pattern o Song).

3 Program (programa)

Indica el número y el nombre del programa (Voice, Performance, Song o Pattern) al que se accede cuando se selecciona el Master. El programa varía según el modo memorizado.

Cuando está memorizado el modo Voice:	Banco de voces, número, categoría, nombre
Cuando está memorizado el modo Performance:	Banco de interpretaciones, número, categoría, nombre
Cuando está memorizado el modo Song:	Número de canción y nombre
Cuando está memorizado el modo Pattern:	Número de patrón y nombre

4 Zone Switch (selector de zona)

Determina si el teclado se dividirá en ocho áreas independientes (como máximo) que se conocen como “zonas”. Para obtener información detallada acerca de las zonas, consulte la página 253.

5 Transmit Channel (canal de transmisión)

Indica el canal de transmisión MIDI de cada zona (cuando Zone Switch está definido como “on”).

Master Edit

El modo Master Edit (edición de maestro) permite crear sus propios programas Master originales, que contienen hasta ocho zonas diferentes (áreas de teclado), modificando los diversos parámetros. Para seleccionar el modo Master Edit, pulse el botón [EDIT] en el modo Master Play. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Common Edit y Zone Edit

En el modo Master, puede dividir el teclado en ocho áreas independientes, como máximo, llamadas "zonas". A cada zona se le pueden asignar canales MIDI diferentes y varias funciones de los potenciómetros y mandos deslizantes de control. Ello permite controlar diversas partes del generador de tonos multitímbrico simultáneamente desde un solo teclado, o controlar las voces de un instrumento MIDI externo en canales diferentes además de las voces internas del propio sintetizador; de esta manera puede utilizar MOTIF XS de forma eficaz para que haga el trabajo de varios teclados. Puede definir los parámetros relacionados con las ocho zonas en el modo Master Edit y memorizar los ajustes como un User Master (maestro de usuario).

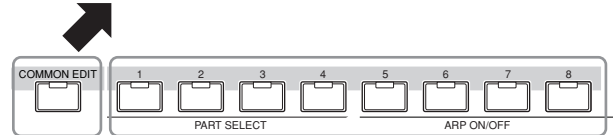
Hay dos tipos de pantallas Master Edit: las que sirven para modificar los parámetros comunes a las ocho zonas y las que se usan para modificar zonas individuales.

Procedimiento de Master Edit

- 1** Pulse el botón [MASTER] para seleccionar el modo Master Play y seleccione un Master.
- 2** Pulse el botón [EDIT] para seleccionar el modo Master Edit.
- 3** Ajuste el parámetro Zone Switch como "on" en la pantalla Other según convenga.
- 4** Acceda a la pantalla Common Edit (edición común) o Zone Edit (edición de zona).
Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Puede especificar el modo y el número de programa al que se accede cuando se selecciona el Master, y el nombre del Master en el modo Common Edit.

Para acceder a la pantalla Zone Edit, pulse uno de los botones numéricos [1] – [8] para seleccionar la zona que desea editar. Aquí puede ajustar varios parámetros como el registro del teclado y el canal de transmisión MIDI de cada zona en el modo Zone Edit.

Pantalla Common Edit



Pantalla Zone Edit



- 5** Acceda a la pantalla Edit con los parámetros que desee modificar pulsando los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF2].
Para obtener información acerca de los parámetros, consulte las páginas 254 y 255.
- 6** Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.
- 7** Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.
- 8** Repita los pasos 4 a 7 tantas veces como desee.
- 9** Especifique un nombre para el Master en la pantalla Name (página 254) de Common Edit.
- 10** Si desea memorizar el Master que ha modificado, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store (página 254).
Para obtener instrucciones detalladas acerca de la operación de memorizar, consulte la página 254.

⚠ ATENCIÓN

El Master modificado se perderá al seleccionar otro Master distinto, seleccionar otro modo o apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del Master en la memoria interna pulsando el botón [STORE] (memorizar) antes de seleccionar un Master diferente, seleccionar otro modo o apagar el instrumento.

NOTA Almacene los datos del master modificado y memorizado en un dispositivo de almacenamiento USB o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XS según convenga. Tenga en cuenta que los datos del Master modificado se memorizan en la memoria de usuario interna (Flash ROM) y se conservan aunque se apague el instrumento. Por tanto, no es necesario guardar los datos en un dispositivo externo, pero aun así es recomendable que almacene o archive todos los datos importantes en uno. Consulte la página 278 para obtener más información.

El indicador [E]

Cuando se cambia el valor de un parámetro en el modo Master Edit, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto permite confirmar rápidamente que el Master actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado de la edición actual, siga estas instrucciones.

Memorizar el Master creado

[MASTER] → [STORE]

- 1 Pulse el botón [STORE] en el modo Master. Aparece la ventana Master Store (memorizar Master).



- 2 Especifique el destino donde almacenar el Master.

Seleccione un número de Master como destino con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Puede usar los botones [USER 1], [A] – [H] y [1] – [16] para seleccionar un número de Master.

- 3 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

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

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

Una vez memorizado el Master, aparece un mensaje "Completed" (completado) y se vuelve a la pantalla Master Play.

⚠ ATENCIÓN

Cuando realice la operación Store, se sobrescribirán los ajustes de la memoria de destino. Siempre se debería hacer una copia de seguridad de los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB independiente o en un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XS. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 278.

Parámetros de Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit permite editar los parámetros comunes a todas las zonas del Master seleccionado.

Asignar un nombre al Master editado: [F1] Name

En esta pantalla puede asignar un nombre al Master editado. Pulse el botón [F1] en la pantalla Common Edit para acceder a esta pantalla. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Ajustes de otros parámetros: [F2] Other

Desde esta pantalla puede definir los parámetros básicos del Master, entre ellos el modo que se selecciona con el Master y el número de programa.



1 Mode (modo)

Determina el modo que se selecciona al seleccionar el número de Master.

Ajustes: voice, performance, pattern, song

2 Memory (memoria)

Determina el número de programa que se abre al seleccionar el Master. Se muestra el nombre de la voz, interpretación, canción o patrón seleccionados.

Ajustes: Varía según el ajuste de Mode anterior.

Si el modo está definido como Voice:

Banco de voces: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Número de voz: 001 (A01) – 128 (H16)

Si el modo está definido como Performance:

Banco de interpretaciones: USR1 – 3
Número de interpretación: 001 (A01) – 128 (H16)

Si el modo está definido como Pattern:

Número de patrón: 01 – 64

Si el modo está definido como Song:

Número de canción: 01 – 64

3 Zone Switch (selector de zona)

Determina si el teclado se dividirá en ocho áreas independientes (como máximo) que se conocen como "zonas". Para obtener información detallada acerca de las zonas, consulte la página 253.

Ajustes: on, off

4 Knob Ctrl Assign (asignación de control de potenciómetros)

En esta pantalla puede definir la fila de funciones de los potenciómetros que se iluminará y seleccionará. Cuando se define como "zone", al seleccionar el Master no se enciende ninguna luz y se accede automáticamente a las funciones de los potenciómetros o mandos deslizantes establecidas de forma específica para cada zona respectiva (página 257).

Ajustes: Varía según el ajuste de Mode anterior. Observe que la "zona" se puede seleccionar únicamente cuando el parámetro Zone Switch (3) está ajustado en "on".

Si el modo está definido como Voice:
tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Cuando el modo está definido como Performance, Pattern o Song:
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name (obtener nombre)

Al pulsar el botón [F6] se asigna al nombre del Master el nombre de la voz, interpretación, canción o patrón seleccionados.

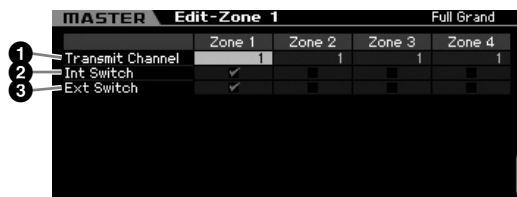
Parámetros de Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Estos parámetros sirven para editar las zonas individuales que componen un Master. Para acceder a la pantalla Zone Edit, pulse el botón [EDIT] en el modo Master Play y pulse cualquiera de los botones numéricos [1] – [8]. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Master Play.

Ajustes del selector y el canal de transmisión MIDI: [F1] Transmit

Desde esta pantalla puede definir la manera en que cada zona transmitirá mensajes MIDI al interpretar en el teclado.



1 Transmit Channel (canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de cada zona.

Ajustes: 1 – 16

2 Int Switch (selector interno)

Determina si se transmiten o no datos MIDI de cada zona al generador de tonos interno.

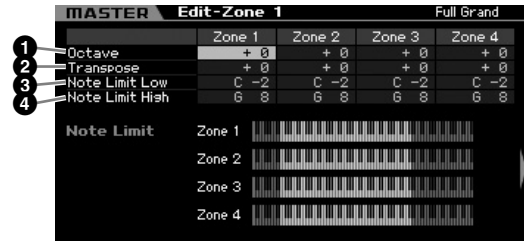
NOTA Cuando el parámetro Local Control (control local) se ajusta en "off" en la pantalla MIDI (página 267) del modo Utility, los datos MIDI de cada zona no se transmitirán al generador de tonos interno, ni siquiera aunque el parámetro Int Switch se defina como "on".

3 Ext Switch (selector externo)

Determina si se transmiten o no datos MIDI de cada zona al dispositivo MIDI externo.

Ajustes del registro de notas para cada zona: [F2] Note

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el tono y el teclado para cada zona, lo que le permite configurar las divisiones de zona y determinar el registro de tonos de cada una de ellas.



1 Octave (octava)

Determina el grado en octavas en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo. Se puede ajustar la desviación ascendente o descendente hasta un registro máximo de tres octavas.

Ajustes: -3 – +0 (predeterminado) – +3

2 Transpose (transposición)

Determina el grado en semitonos en que el registro de la zona se desvía hacia arriba o abajo.

Ajustes: -11 – +0 (predeterminado) – +11

3 Note Limit Low (límite inferior de nota)

4 Note Limit High (límite superior de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del registro de cada zona.

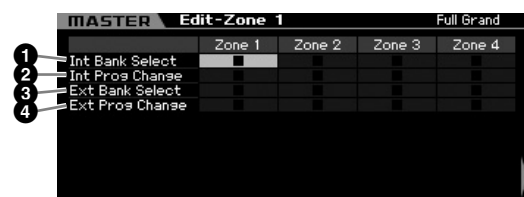
Ajustes: C -2 – G8 (Do -2 – Sol8)

NOTA También puede definir la nota directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [SF6] y pulsando a continuación la tecla deseada.

Ajustes del selector de transmisión MIDI: [F3] Tx Switch (selector de transmisión)

Selector de transmisión MIDI para los mensajes relacionados con la voz: [SF1] Program

En esta pantalla puede determinar si los mensajes MIDI que controlan la selección de voz de cada zona se transmiten al generador de tonos interno o externo.



1 Int Bank Select (selección de banco interno)

Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos interno.

2 Int Prog Change (cambio de programa interno)

Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos interno.

3 Ext Bank Select (selección de banco externo)

Determina si se transmitirán o no mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos externo a través de MIDI.

4 Ext Prog Change (cambio de programa externo)

Determina si se transmitirán o no mensajes Program Change al generador de tonos externo a través de MIDI.

Selector de transmisión MIDI para los demás mensajes: [SF2] Control

En esta pantalla puede determinar si los mensajes MIDI que controlan ajustes no relacionados con la voz como los de Control Change, Pitch Bend y Channel Aftertouch se transmiten al generador de tonos interno o externo.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Pitch Bend	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Ch After Touch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Modulation Wheel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Ribbon Controller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Foot Controller 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Foot Controller 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Sustain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Foot Switch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Knob	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Slider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 A. Function 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 A. Function 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 Volume/Express	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 Pan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuando desee transmitir un cierto mensaje MIDI desde una determinada zona al generador de tonos interno o externo, marque el cuadro correspondiente.

1 Pitch Bend (inflexión del tono)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de inflexión del tono.

2 Ch After Touch (pulsación posterior en canal)

Mensajes MIDI generados al mantener pulsada una nota en el teclado.

3 Modulation Wheel (rueda de modulación)

Mensajes MIDI generados al usar la rueda de modulación.

4 Ribbon Controller (controlador de cinta)

Mensajes MIDI generados al usar el controlador de cinta.

5 Foot Controller 1 (controlador de pedal 1)

6 Foot Controller 2 (controlador de pedal 2)

Mensajes MIDI generados al utilizar el controlador de pedal opcional conectado al panel posterior.

7 Sustain (sostenido)

Mensajes MIDI generados al utilizar el interruptor de pedal opcional conectado a la toma SUSTAIN del panel posterior.

8 Foot Switch (interruptor de pedal)

Mensajes MIDI generados al utilizar el interruptor de pedal opcional conectado a la toma ASSIGNABLE del panel posterior.

9 Know (potenciómetro)

Mensajes MIDI generados al usar los potenciómetros.

10 Slider (mando deslizante)

Mensajes MIDI generados al usar los mandos deslizantes.

11 A. Function 1 (función asignable 1)

12 A. Function 2 (función asignable 2)

Mensajes MIDI generados al usar los botones ASSIGNABLE FUNCTION.

13 Volume/Express (volumen o expresión)

Mensajes de volumen MIDI generados al usar los potenciómetros y mandos deslizantes.

14 Pan (efecto panorámico)

Mensajes MIDI Pan generados al usar los potenciómetros y mandos deslizantes.

Ajustes predeterminados para cada zona: [F4] Preset

En esta pantalla puede hacer que los ajustes relacionados con la voz para cada zona se transmitan como mensajes MIDI automáticamente cuando se selecciona el Master.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Bank MSB	000	000	000	000
2 Bank LSB	000	000	000	000
3 Program Change	1	1	1	1
4 Volume	100	100	100	100
5 Pan	C	C	C	C

1 Bank MSB (selección de banco MSB)

2 Bank LSB (selección de banco LSB)

3 Program Change (cambio de programa)

Determina los ajustes relacionados con la voz de cada zona en el Master seleccionado. Estos mensajes MIDI se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes:

Banco MSB (selección de banco MSB): 000 – 127

Banco LSB (selección de banco LSB): 000 – 127

Cambio de programa: 001 – 128

4 Volume (volumen)

Determina el ajuste del volumen de cada zona en el Master seleccionado. Los mensajes MIDI del volumen se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes: 000 – 127

5 Pan (efecto panorámico)

Determina el ajuste del efecto panorámico de cada zona en el Master seleccionado. Los mensajes MIDI del efecto panorámico se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando se selecciona el Master.

Ajustes: L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send (transmisión MIDI)

Cuando se ajusta en “on”, al cambiar el valor de esta pantalla se transmiten los mensajes MIDI correspondientes a un generador de tonos externo o interno.

Ajustes de los potenciómetros y mandos deslizantes: [F5] KnobSlider

En esta pantalla puede determinar qué números de Control Change se transmiten a un generador de tonos interno o externo cuando usa los potenciómetros y controles deslizantes de cada zona.

MASTER Edit-Zone 1		Full Grand			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	
1 Control Knob No.	10	10	10	10	
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan	
2 Control Slider No.	7	7	7	7	
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume	

NOTA Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Knob Control Assign se ajusta en “zone” en la pantalla Other (página 254) de Common Edit. En otras palabras, sólo está disponible cuando todos los indicadores luminosos de [SELECTED PART CONTROL] y [MULTI PART CONTROL] están apagados.

**1 Control Knob No.
(nº de potenciómetro de control)**

Determina qué números de Control Change se transmiten cuando se usan los potenciómetros para cada zona. El nombre de la función se muestra debajo del número que seleccione.

Ajustes: 0 – 95

**2 Control Slider No.
(nº de control mando de control)**

Determina qué números de Control Change se transmiten cuando se usan los mandos deslizantes de control para cada zona. El nombre de la función se muestra debajo del número que seleccione.

Ajustes: 0 – 95

Master Job

El modo Master Job (trabajo maestro) ofrece herramientas muy útiles para la inicialización y archivo de los datos. Para seleccionar el modo Master Job, pulse el botón [JOB] en el modo Master. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

Procedimiento de Master Job

- 1 En el modo Master, pulse el botón [JOB] para seleccionar el modo Master Job.**
- 2 Seleccione el trabajo que desee realizar pulsando el botón [F1] o [F4].**
- 3 Defina los parámetros para ejecutar el trabajo.**
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)**
Para cancelar el trabajo, pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no).

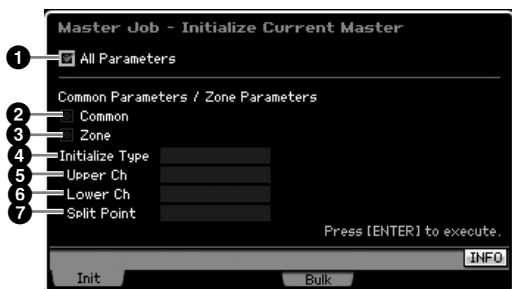
5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, sí) para llevar a cabo el trabajo.

Una vez completado el trabajo, aparecerá el mensaje “Completed” (completado) y se volverá a acceder a la pantalla original.

6 Pulse el botón [MASTER] para volver a la pantalla Master Play.

Inicializar el Master: [F1] Init

Esta función le permite restablecer (inicializar) los ajustes predeterminados de todos los parámetros de Master. También permite inicializar de forma selectiva ciertos parámetros, como los ajustes comunes y de zona.



1 All Parameters (todos los parámetros)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes del parámetro seleccionado. Cuando se define como "on", no se pueden ajustar los demás parámetros de esta pantalla.

Ajustes: (activado), (desactivado)

2 Common (común)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes de los parámetros comunes del Master seleccionado. Cuando se define como "on", la zona no se puede ajustar.

Ajustes: (activado), (desactivado)

3 Zone (zona)

Determina si se inicializan o no todos los ajustes de los parámetros de zona del Master seleccionado. Cuando se define como "on", al realizar el trabajo se inicializan todos los ajustes de los parámetros de Common Edit.

Ajustes: (activado), (desactivado)

4 Initialize Type (tipo de inicialización)

Determina cómo se inicializan los ajustes de los parámetros de zona del Master seleccionado. Hay tres métodos de inicialización.

Ajustes: split, zone, layer

split (división)

Define la zona 1 y la zona 2, y divide el registro del teclado con las dos zonas. "Upper Ch" (canal superior) determina el canal de transmisión MIDI del registro superior del teclado, "Lower Ch" (canal inferior) determina el canal de transmisión MIDI del registro inferior del teclado y "Split Point" (punto de división) determina el número de nota (C -2 - G8) (Do -2 - Sol8) que separa ambos registros del teclado.

zone (zona)

Establece las zonas 1 a 4 como "on", las zonas 5 a 8 como "off" y los canales de transmisión MIDI en 1 a 8, respectivamente.

layer (capa)

Establece las zonas 1 y 2 en "on" y permite distribuir dos partes en capas. "Upper Ch" y "Lower Ch" determinan los canales de transmisión MIDI de las dos zonas, respectivamente.

5 Upper Ch (canal superior)

6 Lower Ch (canal inferior)

Determina los canales de transmisión MIDI de las zonas 1 y 2, respectivamente, cuando el parámetro Initialize Type se ajusta en "layer" o "split".

Ajustes: 1 - 16

7 Split Point (punto de división)

Determina el punto de división que divide el teclado en las zonas 1 y 2 cuando Initialize Type se ajusta en "split". Al ajustar este parámetro, el valor de Note Limit High para la zona 1 se ajusta automáticamente con una nota un semitono menor que el valor de Split Point definido aquí, y el valor de Note Limit Low de la zona 2 se ajusta automáticamente con la misma nota que el valor de Split Point definido aquí.

Ajustes: C -2 - G8 (Do -2 - Sol8)

NOTA Los parámetros Note Limit High y Note Limit Low se pueden definir en la pantalla Note (página 255) de Zone Edit.

Transmitir los ajustes de Master a un dispositivo MIDI externo (Bulk Dump)

Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del Master seleccionado en ese momento a un ordenador o a otro dispositivo MIDI para archivar los datos. Pulse el botón [ENTER] para realizar la operación Bulk Dump (volcado por lotes).

NOTA Los datos de volcado por lotes sólo incluyen los mensajes MIDI y no las formas de onda.

NOTA Para poder ejecutar la función Bulk Dump, deberá definir el valor correcto en MIDI Device Number (número de dispositivo MIDI). Para obtener información detallada, consulte la página 268.

Ajustes del sistema (modo Utility, etc.)

En el modo Utility (utilidad), puede definir parámetros que se aplican a todo el sistema de MOTIF XS. Para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [UTILITY]. Al pulsar el botón [EXIT] se vuelve a la pantalla original. Para realizar ajustes del sistema relacionados con el secuenciador en la reproducción de canciones, patrones o arpeggios, pulse el botón [SEQ SETUP] (configuración del secuenciador) en el modo Song (canción), Pattern (patrón) o Performance (interpretación) para acceder a la ventana Sequencer Setup.

Procedimiento básico en el modo Utility

1 Seleccione el modo Utility.

Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility. (Se ilumina el indicador.)

2 Acceda a la pantalla que desee.

Observe los menús de fichas de los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5] disponibles para buscar la función que desee, y pulse el botón pertinente para mostrar la pantalla que prefiera.

3 Ajuste el parámetro que desee.

Lleve el cursor a cada uno de los parámetros y ajuste el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] (incrementar, si) y [DEC/NO] (disminuir, no).

⚠ ATENCIÓN

Cuando en la pantalla aparezca el mensaje "Press [ENTER] to set" (pulse [ENTER] para establecer el valor), asegúrese de pulsar el botón [ENTER] antes de continuar con el siguiente paso. Si no lo hace, los ajustes no se memorizarán, ni siquiera aunque pulse el botón [STORE] (memorizar) en el paso siguiente.

4 Pulse el botón [STORE] para memorizar el ajuste de Utility y de Sequencer Setup en la memoria interna.

⚠ ATENCIÓN

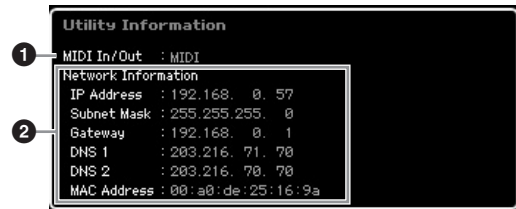
Todos los ajustes de Utility se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.

NOTA Los ajustes de los parámetros de las pantallas Utility y Sequencer Setup se tratan y memorizan como una unidad. Esto significa que cuando ejecute la operación Store (memorizar) en el modo Utility, los ajustes de la pantalla Sequencer Setup también se memorizan, y viceversa.

5 Pulse el botón [EXIT] (salir) para salir del modo Utility y volver al original.

Información del sistema: [SF6] INFO

Esta pantalla indica los ajustes de MIDI IN/OUT (entrada y salida MIDI) y de Network (red). No se puede modificar.



1 MIDI IN/OUT (sólo una indicación)

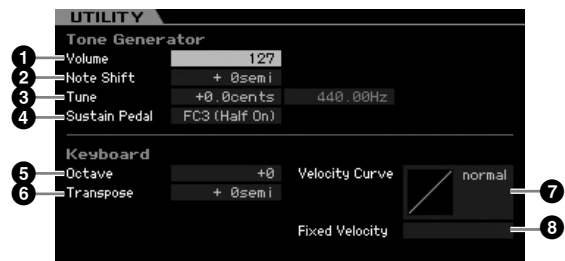
Indica el terminal de hardware a través del que se reciben o se envían los datos MIDI. Los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla MIDI (página 268).

2 Network Information (información de red)

Indica los ajustes de la red. Los parámetros relacionados se pueden definir en la pantalla Network (página 260).

Ajustes generales: [F1] General

Ajustes del generador de tonos y el teclado: [SF1] Play



Tone Generator (generador de tonos)

En esta sección puede realizar ajustes generales para el generador de tonos interno. Los ajustes definidos aquí sólo afectan al bloque generador de tonos interno. La salida MIDI no se verá afectada.

1 Volume (volumen)

Determina el volumen general del instrumento.

Ajustes: 0 – 127

2 Note Shift (desplazamiento de notas)

Determina el grado (en semitonos) en que el tono de todas las notas se desvía.

Ajustes: -24 semi – +0 semi – +24 semi

3 Tune (afinación)

Determina la afinación del sonido total. Puede ajustarla en incrementos de centésimas.

Ajustes: -102,4 cents – +0 cents – +102,3 cents

4 Sustain Pedal (pedal de sostenido)

Determina el modelo del controlador de pedal opcional conectado a la clavija FOOT SWITCH SUSTAIN (sostenido de interruptor de pedal) que se reconoce. Cuando conecte un FC3 opcional (equipado con la característica de medio amortiguador) para producir un efecto de “medio amortiguador” (como en un piano acústico real), defina este parámetro como “FC3 (half on)” y el parámetro Half Damper Switch (selector de medio amortiguador) como “on” (activado) en la pantalla Amplitude EG (EG de amplitud) (página 123) del modo Voice Element Edit (edición de elemento de voz). Si no necesita o no desea deshabilitar la característica de medio amortiguador pero desea seguir usando un FC3, defina este parámetro en “FC3 (half off)”. Cuando conecte un FC4 o FC5 opcional (que no está equipado con la característica de medio amortiguador), defina este parámetro como “FC4” o “FC5”.

Ajustes: FC3 (Half On), FC3 (Half Off), FC4/5

NOTA Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario cuando el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes Control Change (cambio de control) desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

Keyboard (teclado)

En esta sección puede definir los parámetros relacionados con el teclado. Los ajustes realizados aquí afectan a los mensajes MIDI generados por la interpretación con el teclado.

5 Octave (octava)

Determina el grado en octavas en que el registro del teclado se desvía hacia arriba o abajo. Este ajuste se puede cambiar también pulsando cualquiera de los botones OCTAVE.

Ajustes: -3 - +0 - +3

6 Transpose (transposición)

Determina el grado en semitonos en que el margen del teclado se desvía hacia arriba o abajo.

Ajustes: -11 semi - +0 semi - +11 semi

NOTA Si la transposición queda fuera de los límites del margen de notas (C -2 y G8) (Do-2 y Sol8), se utilizarán las notas en las octavas contiguas.

7 Velocity Curve (curva de velocidad)

Las cinco curvas determinan la manera en que se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico de la pantalla indica la curva de respuesta de la velocidad. (La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos [intensidad de la interpretación], mientras que la vertical representa los valores de velocidad reales transmitidos a los generadores de tonos internos o externos).

Ajustes: normal, soft, hard, wide, fixed

norm (normal)

Esta “curva” lineal produce una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.

soft (suave)

Esta curva proporciona una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.

hard (pronunciado)

Esta curva reduce en efecto la respuesta total en comparación con la curva “norm”.

Wide (ancho)

Este ajuste proporciona curvas de respuesta opuestas para velocidades más lentas y más rápidas. Amplía el registro dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambios de sonido en el registro más suave y más cambios en el registro más intenso.

fixed (fija)

Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en Fixed Velocity, a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación.

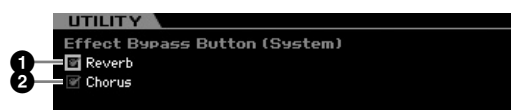
8 Fixed Velocity (velocidad fija)

Este parámetro sólo está disponible si selecciona la curva de velocidad “fixed” anterior. La velocidad de la nota que toque se fija con el valor que se define aquí.

Ajustes: 1 - 127

Ajustes de omisión de efectos: [SF2] FXBypass

En esta pantalla puede seleccionar los efectos concretos que desea pasar por alto cuando esté activado el botón [EFFECT BYPASS] (omisión de efecto). El efecto omitido se deshabilita temporalmente.



1 Reverb (reverberación)

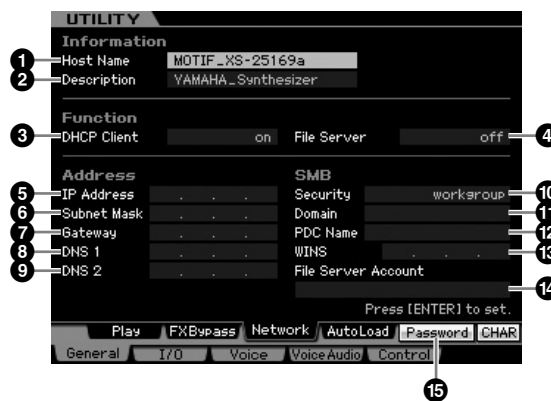
Cuando esta opción y el botón [SYSTEM] están activados, se pasa por alto el efecto de reverberación.

2 Chorus (coro)

Cuando esta opción y el botón [SYSTEM] están activados, se pasa por alto el efecto de coro.

Ajustes de red: [SF3] Network

En esta pantalla puede definir parámetros para conectar MOTIF XS al sistema de red a través del conector ETHERNET. No olvide pulsar el botón [ENTER] después de configurar esta pantalla. Si no lo hace, los ajustes no se memorizarán, ni siquiera aunque pulse el botón [STORE].



1 Host Name (nombre de host)

Determina el nombre de (nombre NetBIOS) de MOTIF XS. Se usa al acceder a MOTIF XS desde un ordenador conectado a la red. Define un nombre de host único que no vaya a producir ningún conflicto con otro ordenador. En general, el nombre de host predeterminado bastará, por lo que no debería ser necesario cambiarlo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 82.

2 Description (descripción)

Aquí puede escribir un resumen o apunte breve acerca de MOTIF XS. La descripción que proporcione se puede ver desde el ordenador conectado a la red. Esto resulta útil cuando hay varios instrumentos MOTIF XS conectados a la misma red. En general, con la descripción predeterminada bastará, por lo que no debería ser necesario cambiarla. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82.

3 DHCP Client (cliente DHCP)

Determina si MOTIF XS se trata como el dispositivo cliente del servidor DHCP. Cuando se define como "on", MOTIF XS se trata como un dispositivo cliente del servidor DHCP. El Protocolo de configuración dinámica de host (DHCP, Dynamic Host Configuration Protocol) es un estándar o protocolo que permite que las direcciones IP y otra información de configuración de redes de bajo nivel se puedan asignar de forma dinámica y automática siempre que MOTIF XS se conecta a la red. Si el servidor DHCP abarca la red, defina este parámetro como "on". Si desea establecer una dirección IP concreta o si no hay ningún servidor DHCP, defina este parámetro como "off".

Ajustes: on, off

4 File Server (servidor de archivos)

Determina si la función File Server (servidor de archivos) de MOTIF XS está activa o no. Cuando este parámetro está activado, los demás ordenadores de la misma red pueden acceder a los archivos del dispositivo de almacenamiento USB conectado a USB TO DEVICE de MOTIF XS.

Ajustes: on, off

NOTA No olvide definir el parámetro Password (15) de este instrumento antes de establecer este parámetro en "on". Si se define como "on" antes de configurar la contraseña, aparece el mensaje "Password is unspecified" (no se ha especificado la contraseña).

5 IP Address (dirección IP)

Determina la dirección IP, una cadena de números asignada a cada ordenador o a MOTIF XS cuando está conectado a una red, que indica la ubicación del dispositivo en ésta. Cuando MOTIF XS está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo. Cuando el parámetro DHCP Client (3) se define como "off", si no sabe cómo configurarlo, consulte al administrador de la red o al proveedor de Internet.

Ajustes: 0 – 255

6 Subset Mask (máscara de subred)

Indica la máscara de subred, un valor que se usa para dividir una red de gran tamaño en varias redes más pequeñas. Cuando MOTIF XS está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo aquí. Cuando el parámetro DHCP Client (3) se define como "off", si no sabe cómo configurarlo, consulte al administrador de la red o al proveedor de Internet.

Ajustes: 0 – 255

7 Gateway (puerta de enlace)

Determina la puerta de enlace, un sistema que vincula diferentes redes o sistemas, y hace posible la

transferencia y conversión de los datos incluso cuando se utilizan estándares de comunicaciones diferentes. Cuando MOTIF XS está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo.

Ajustes: 0 – 255

8 DNS1 (servidor de nombres de dominio 1)**9 DNS2 (servidor de nombres de dominio 2)**

Determina la dirección del servidor de nombres de dominio. Se pueden definir hasta dos servidores (DNS1 principal y DNS2 secundario). Cuando no utilice el servidor de nombres de dominio, defina ambos valores DNS1 y DNS2 como "0.0.0.0". Cuando utilice sólo el DNS1, defina el DNS2 como "0.0.0.0". Cuando MOTIF XS está conectado a la red que abarca el servidor DHCP y el parámetro DHCP Client anterior se define como "on", este parámetro se configura automáticamente y no es necesario especificarlo.

Ajustes: 0 – 255

10 Security (seguridad)

Determina el tipo de certificación cuando otro ordenador de la red accede a MOTIF XS. Si desea certificar el ordenador con la cuenta (14) y la contraseña, establezca este parámetro en "workgroup" (grupo de trabajo). Si desea certificar el ordenador con el controlador de dominio en la red, defina este parámetro como "domain" (dominio).

Ajustes: domain, workgroup

11 Domain (dominio)

Especifique el nombre de dominio o grupo de trabajo. Escriba el mismo nombre que el del dispositivo en línea que desea usar para acceder a MOTIF XS. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82.

12 WINS

Determina la dirección del servidor del Servicio de nombres Internet de Windows (WINS, Windows Internet Name Service). Cuando el nombre del PDC (13) se defina como el nombre de host (nombre NetBIOS), tendrá que definir la dirección del servidor WINS. Si no usa el servidor WINS, establezca este parámetro en "0.0.0.0".

Ajustes: 0 – 255

13 PDC Name (nombre del controlador de dominio principal)

Determina el nombre de host (nombre NetBIOS) del controlador de dominio o la dirección IP de la red. Cuando el parámetro Security (10) se define como "domain", la certificación se llevará a cabo con el controlador de dominio establecido aquí.

14 File Server Account (cuenta del servidor de archivos)

Determina el nombre de cuenta (nombre de usuario) que se usa cuando otro ordenador de la red accede a MOTIF XS. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82.

NOTA La cuenta no se configura de forma predeterminada. Cuando no hay definida ninguna cuenta, se puede acceder a MOTIF XS con la cuenta "nobody" (nadie).

15 [SF5] Password (contraseña)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Password, que permite definir o cambiar la contraseña necesaria para acceder a MOTIF XS desde un dispositivo en línea conectado a la red. Al salir de fábrica, la contraseña no está definida. No olvide establecer la contraseña si desea acceder a MOTIF XS desde un ordenador externo a través de la red de área local (LAN).

Ajustes de contraseña [SF3] → [SF5] Password

En esta pantalla puede definir la contraseña de MOTIF XS. Con la contraseña definida aquí, los dispositivos en línea externos pueden acceder al modo File de MOTIF XS.



1 Current Password (contraseña actual)

Esta columna se proporciona para especificar la contraseña actual. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82. Se muestra la palabra "None" (ninguna) cuando la contraseña no está definida.

2 New Password (contraseña nueva)

Esta columna se proporciona para especificar la contraseña nueva. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82.

3 Confirm Password (confirmar contraseña)

Esta columna se proporciona para escribir la contraseña nueva una vez más con el fin de confirmarla. La contraseña puede tener ocho caracteres como máximo y cinco como mínimo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo escribir texto, consulte la página 82.

Establecer la contraseña

Después de especificar la contraseña actual y la contraseña nueva, y confirmar la contraseña nueva, pulse el botón [ENTER] para establecer la contraseña nueva. Si se produce un error, en la pantalla aparecerá alguno de los mensajes de error siguientes.

Password is invalid. (Contraseña no válida.)

La contraseña que especificó en "Current Password" es incorrecta. Especifique la contraseña correcta.

Confirmed password is invalid. (Confirmación de contraseña no válida.)

La contraseña que especificó en "Confirm Password" no es la misma que la que indicó en "New Password".

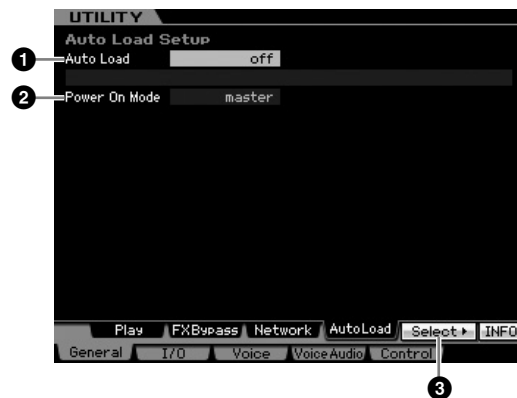
Password is too short. (Contraseña demasiado corta.)

La contraseña que especificó en "New Password" es demasiado corta. Vuelva a escribir la contraseña con cinco caracteres como mínimo.

NOTA Si olvida la contraseña actual, ejecute el trabajo Factory Set (ajustes de fábrica) (página 269) para restablecer el valor de la contraseña y vuelva a especificarla.

Configurar la pantalla predeterminada al apagar el instrumento: [SF4] Auto Load

En esta pantalla puede especificar ciertas tareas automáticas que MOTIF XS realizará cuando se apague el instrumento.



1 Auto Load (carga automática)

Determina si la función Auto Load está activada o desactivada. Cuando está activada, el instrumento carga automáticamente los archivos especificados (desde el dispositivo de almacenamiento USB) en la memoria de usuario, siempre y cuando el instrumento esté encendido. El archivo que se va a cargar se muestra en esta pantalla. Este archivo se puede especificar con el botón [SF5] Get (obtener).

Ajustes: on, off

2 Power On Mode (modo de encendido)

Determina el modo de encendido (y el banco de memoria) predeterminado, lo que le permite seleccionar la condición que se abre automáticamente al encender el instrumento.

Ajustes:

performance (interpretación)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Performance Play (reproducción de interpretación) y se selecciona automáticamente el número del primer programa (USER: 001).

voice (USER1)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces de usuario (USR: 001).

voice (PRE1)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces predefinidas (PRE: 001).

voice (GM)

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Voice Play y se selecciona automáticamente el número del primer programa de voces GM predefinidas (GM: 001).

master

Al encender el instrumento la próxima vez, se selecciona el modo Master Play (reproducción de maestro) y se selecciona automáticamente el número del primer programa (001).

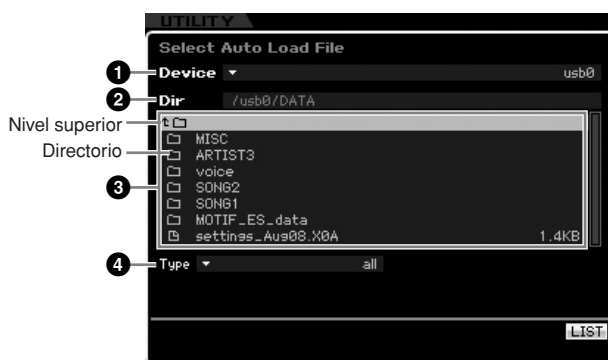
NOTA No olvide memorizar los ajustes de Utility en la memoria interna pulsando el botón [STORE] antes de apagar el instrumento. Tenga en cuenta que los ajustes de Utility se perderán si apaga el instrumento sin que se haya ejecutado la operación Store.

3 [SF5] Select (selección)

Al pulsar este botón se accede a la pantalla Select Auto Load File (seleccionar automáticamente archivo para cargar). En esta pantalla puede especificar el archivo (del dispositivo de almacenamiento externo) que se va a cargar de forma automática cuando se apague el instrumento (si Auto Load está definido como "on").

Especificar el archivo de carga automática [SF4] → [SF5] Select

En esta pantalla puede especificar el archivo (del dispositivo de almacenamiento externo) que se va a cargar de forma automática cuando se apague el instrumento (si Auto Load está definido como "on"). Lleve el cursor al archivo que desee y pulse el botón [ENTER] para determinar el archivo de carga automática.



Los parámetros 1 – 4 son los mismos que los de la ventana File (página 275) del modo File (archivo).

Ajustes de entrada y salida de audio: [F2] I/O (entrada y salida)

En esta pantalla puede definir los parámetros de entrada y salida de audio.



1 Mic/Line (micrófono/línea)

Al utilizar las clavijas A/D INPUT, determina la fuente de entrada, micrófono (mic) o línea.

Ajustes: mic, line

mic

Previsto para equipos de baja emisión, como micrófonos, guitarras o bajos eléctricos.

line

Previsto para equipos de alta emisión, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD.

2 L&R Gain (ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de entrada de las clavijas izquierda y derecha OUTPUT/MONO.

Ajustes: 0 dB, +6 dB

3 Assign L&R Gain (asignar ganancia izquierda y derecha)

Determina la ganancia de salida de las clavijas izquierda y derecha ASSIGNABLE OUTPUT (salida asignable).

Ajustes: 0 dB, +6 dB

4 – 10 mLAN Gain (ganancia de mLAN)

Determina la ganancia de salida del conector mLAN.

Ajustes: 0 dB, +6 dB

11 mLAN Monitor Setup (configuración de monitor mLAN)

Determina el flujo de señal de audio para controlar el sonido cuando se utiliza MOTIF XS con el software DAW instalado en un ordenador conectado al MOTIF XS a través de un cable IEEE1394.

NOTA Tendrá que configurar el software DAW apropiadamente además de realizar los ajustes aquí. Para obtener información detallada, consulte la página 47.

Ajustes: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone (independiente)

Se debería seleccionar cuando se utiliza MOTIF XS de forma independiente o no se está utilizando el software DAW, incluso con un ordenador conectado a MOTIF XS a través del cable IEEE1394. Cuando se selecciona esta opción, la señal de audio de MOTIF XS se transmitirá directamente a través de las clavijas OUTPUT L/MONO y R normalmente.

with PC (con PC)

Se debe seleccionar esta opción cuando utilice MOTIF XS como dispositivo de audio con el software DAW. Si se selecciona, la señal de audio de MOTIF XS se transmitirá al software DAW de un ordenador a través de un cable IEEE1394, combinada o mezclada con el sonido DAW, volverá a MOTIF XS y después se transmitirá a través de las clavijas OUTPUT L/MONO y R. Al seleccionar esta opción puede aplicar efectos VST dentro del software DAW al sonido de MOTIF XS.

with PC (DirectMonitor) (con PC)

Se debe seleccionar esta opción si las interpretaciones con el teclado se graban en el software DAW del ordenador. La señal de audio de MOTIF XS se transmitirá directamente a través de las clavijas OUTPUT L/MONO y R con la señal de audio enviada desde el software DAW a través de un cable IEEE1394. Tenga presente que el monitor de grabación (Rec Monitor) del software DAW debe estar desactivado para impedir que se produzca una "duplicación" del sonido.

NOTA Si se selecciona "with PC", puede haber un breve retardo entre el momento en que realice la interpretación en el teclado y el instante en que se escuche el sonido resultante.

NOTA Defina este parámetro como "stand alone" (independiente) cuando MOTIF XS no está conectado al dispositivo externo a través del cable IEEE1394.

Ajustes del sistema para el modo Voice: [F3] Voice

En las pantallas siguientes puede establecer parámetros relacionados con los efectos principales, el ecualizador principal, la parte de entrada de audio, el controlador y la microafinación en el modo Voice. Estos ajustes se aplicarán a todas las voces. Las pantallas siguientes sólo están disponibles cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.

Ajustes de efectos principales: [SF1] MasterFX (efecto principal)

Esta pantalla permite definir los parámetros de Master Effect en el modo Voice. Se puede acceder a ella manteniendo pulsado el botón [MASTER EFFECT] del panel frontal en el modo Voice.



1 Switch (selector)

Determina si el efecto principal se aplica o no a la voz. Cuando se define como “on”, al seleccionar el modo Voice se enciende el indicador luminoso de [MASTER EFFECT].

Ajustes: on, off

Los demás parámetros son los mismos que los de la pantalla Master Effect (página 146) del modo Performance Common Edit (edición común de interpretación).

Ajustes del ecualizador principal: [SF2] MasterEQ

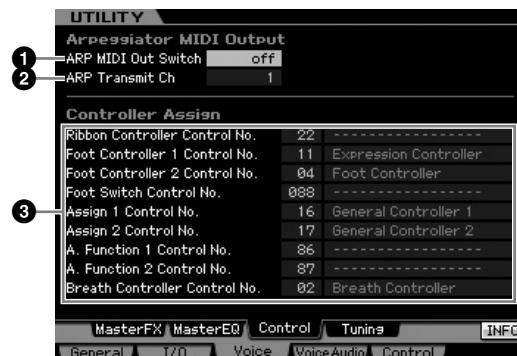
Esta pantalla permite definir los parámetros de Master EQ en el modo Voice, con lo que puede controlar el ecualizador en cinco bandas de frecuencia independientes. Este ecualizador afecta a todas las voces. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



La función es la misma que la de la pantalla Master EQ (página 146) del modo Performance Common Edit.

Ajustes de los controladores: [SF3] Control

Desde esta pantalla puede definir parámetros relacionados con la salida de datos MIDI de Arpeggio y la asignación de los controladores en el modo Voice. Los ajustes realizados aquí afectan a todas las voces. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 ARP MIDI Out Switch (selector de salida MIDI de arpeggio)

Cuando este parámetro se define como “on”, los datos de reproducción del arpeggio se transmiten desde el terminal MIDI.

Ajustes: on, off

2 ARP Transmit Ch (canal de transmisión de arpeggios)

Determina el canal de transmisión MIDI a través del que se enviarán los datos de reproducción de arpeggios (cuando el parámetro Switch anterior se defina como “on”).

Ajustes: 1 – 16

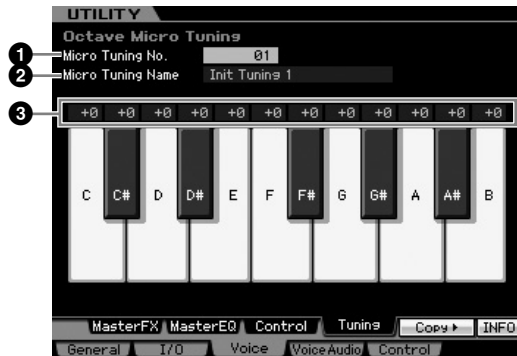
3 Controller Assign (asignación de controladores)

Puede asignar números de cambio de control MIDI a los controladores y potenciómetros del panel frontal. Por ejemplo, podría usar los potenciómetros ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de los efectos, mientras usa el controlador de pedal para controlar la modulación. Las asignaciones de estos controles se denominan “Controller Assign” (asignación de controlador).

La función es la misma que la de la pantalla Controller Assign (página 147) del modo Performance Common Edit.

Crear su propia microafinación original: [SF4] Tuning

En esta pantalla puede crear su propia microafinación original en el banco de usuario. Puede copiar una microafinación con otro número y después crear otra basada en ésta. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 Micro Tuning No. (nº de microafinación)

Determina el destino en el que se memoriza la configuración de la microafinación creada.

Ajustes: 1 – 8

2 Micro Tuning Name (nombre)

Especifique el nombre que desee para la microafinación. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte la página 82.

3 Tuning Offset (compensación de afinación)

Permite afinar notas individuales del teclado en centésimas para crear su propia microafinación original.

Ajustes: -99 – +0 – +99 centésimas

[SF5] Copy

En esta pantalla, a la que se accede con este botón, puede copiar una microafinación con otro número y crear una nueva basada en ésta.

Procedimiento de copia de una microafinación

- 1 Seleccione el número de microafinación de origen.
- 2 Pulse el botón [SF5] para acceder a la pantalla Copy (copiar).
- 3 Seleccione el número de microafinación de destino.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación Copy.

Ajustes de la entrada de audio en el modo Voice: [F4] VoiceAudio

Puede definir parámetros relacionados con la señal de entrada de audio desde los conectores [A/D INPUT] y mLAN en el modo Voice. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.

NOTA La entrada mLAN (m1 – m14) está disponible únicamente para MOTIF XS8. Sólo está disponible para MOTIF XS6/7 cuando se ha instalado una mLAN16E2 opcional.

Ajustes de salida: [SF1] Output (salida)

En esta pantalla puede definir varios parámetros de la señal de entrada de audio en el modo Voice, como las clavijas de salida, el volumen, la panorámica y la profundidad de los efectos. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.

	A/D Input	mLAN
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

1 Volume (volumen)

Determina el nivel de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: 0 – 127

2 Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de entrada de audio.

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

3 Mono/Stereo (mono o estéreo)

Determina la configuración de señal de la parte de entrada de audio, o de qué manera se encamina la señal o señales (estéreo o mono).

Ajustes: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Se utilizan los canales L (izquierdo) y R (derecho) de la entrada de audio.

L mono

Sólo se usa el canal izquierdo (L) de la entrada de audio.

R mono

Sólo se usa el canal derecho (R) de la entrada de audio.

L+R mono

Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono.

4 Output Select (selección de salida)

Determina la asignación de la clavija de salida de la parte de entrada de audio.

Ajustes: Consulte la tabla incluida a continuación.

LCD	Clavijas de salida	Estéreo o mono
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 y 2	Estéreo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 y 4	Estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 y 6	Estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 y 8	Estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 y 10	Estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 y 12	Estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 y 14	Estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (Sólo entrada A/D)	Módulo Vocoder interno	Mono

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

5 Reverb Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de reverberación. Cuanto mayor es el valor, más pronunciada es la reverberación.

Ajustes: 0 – 127

6 Chorus Send (transmisión de coros)

Determina el nivel de transmisión de la señal de la parte de entrada de audio transmitida al efecto de coro. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado es el coro.

Ajustes: 0 – 127

7 Dry Level (nivel sin efectos)

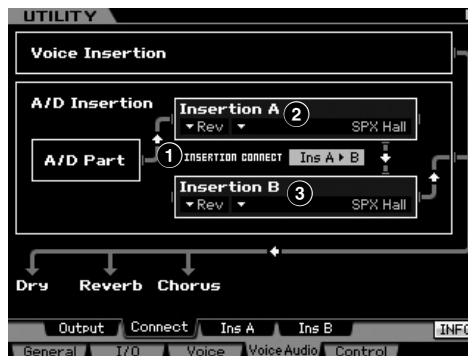
Determina el nivel de la parte de entrada de audio que no se ha procesado con efectos del sistema (reverberación o coro). Cuanto mayor es el valor, menos pronunciados son la reverberación y el coro.

Ajustes: 0 – 127

NOTA Los parámetros Reverb Send (5), Chorus Send (6) y Dry Level (7) no están disponibles cuando Output Select (4) se define como "insL".

Ajustes de la conexión de efectos inserción: [SF2] Connect

En esta pantalla puede definir la conexión de los efectos de inserción de la señal de entrada de audio en el modo Voice. Esta pantalla sólo está disponible cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



1 INSERTION CONNECT (conexión de inserción)

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de configuración aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se distribuye la señal.

Ajustes: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Las señales procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán al efecto de inserción B y las procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

Ins B ► A

Las señales procesadas con el efecto de inserción B se transmitirán al efecto de inserción A y las procesadas con el efecto de inserción A se transmitirán a los efectos de reverberación y coro.

2 Insertion A (tipo o categoría de inserción A)*

3 Insertion B (tipo o categoría de inserción B)*

Determina el tipo de efecto para la inserción A y B. En la columna Category (categoría) puede seleccionar una de las categorías de efectos (todas ellas contienen tipos de efectos similares). En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes: Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.

NOTA Puede mostrar la lista y seleccionar el elemento que desee pulsando el botón [SF6] LIST. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

Ajustes de los tipos de efectos de inserción: [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

En estas pantallas puede definir los tipos de efectos de inserción que se aplican a la señal de entrada de audio en el modo Voice. Estas pantallas sólo están disponibles cuando el modo Utility se selecciona desde el modo Voice.



NOTA En función del parámetro seleccionado, el icono LIST (lista) se muestra en el menú de fichas correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

1 Category (categoría)

2 Type (tipo)

En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type (tipo) puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada. Los detalles acerca de las categorías de efectos se describen en la página 70.

3 Preset (predefinidos)

Permite acceder a los ajustes preprogramados para cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

4 Parámetros de efectos

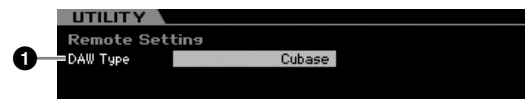
El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 73 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte la lista de datos (el folleto "Data List") que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

Ajustes de control remoto y MIDI: [F5] Control

En las pantallas siguientes puede definir parámetros relacionados con la función Remote Control (control remoto) y los ajustes de MIDI.

Ajustes de DAW: [SF1] Remote

Permite especificar el software DAW que se va a controlar con MOTIF XS. MOTIF XS puede controlar Cubase 4, Logic Pro 7.2, SONAR 5.2 y Digital Performer 5.



1 DAW Type (tipo de DAW)

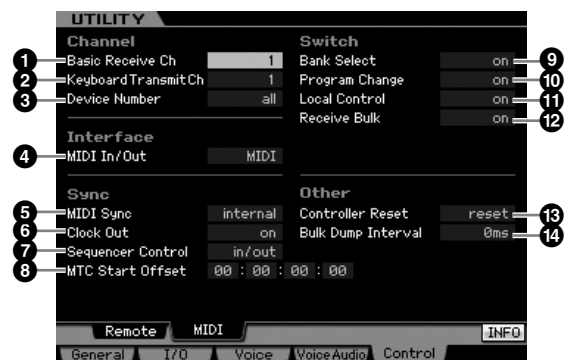
Determina la aplicación DAW que se va a controlar con MOTIF XS.

Ajustes: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

NOTA Cuando el indicador luminoso de [REMOTE ON/OFF] está encendido, basta con seleccionar un tipo de DAW para acceder a los ajustes de Remote.

Ajustes de MIDI: [SF2] MIDI

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con MIDI.



1 Basic Receive Ch (canal de recepción básico)

Determina el canal de recepción MIDI cuando este sintetizador se define en modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, omni, off

omni

Quando se selecciona este ajuste, se reciben los mensajes de todos los canales.

NOTA En el modo generador de tonos multitimbrico (modos Song o Pattern), cada parte de mezcla recibe los datos MIDI de acuerdo a su canal de recepción MIDI asignado. Esto se puede establecer en la pantalla Voice (página 235) del modo Mixing Part Edit (edición de parte de mezcla).

2 Keyboard Transmit Ch (canal de transmisión de teclado)

Determina el canal MIDI a través del que instrumento envía datos MIDI (a un secuenciador externo, generador de tonos u otro dispositivo). Este parámetro está disponible en el modo generador de tonos de un solo timbre (modos Voice o Performance).

Ajustes: 1 – 16, off

NOTA En el modo Song o Pattern, los datos MIDI que se crean al tocar el teclado, los potenciómetros o las ruedas se envían al bloque generador de tonos o a los dispositivos MIDI externos a través del canal de salida MIDI de la pista seleccionada en este momento. Los canales de salida de cada pista se pueden establecer en la pantalla Output Channel (canal de salida) (página 184) del modo Song Play (reproducción de canción).

3 Device Number (número de dispositivo)

Determina el número de dispositivo utilizado por este sintetizador al recibir o transmitir datos. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

Ajustes: 1 – 16, all, off

all (todos)

Cuando se selecciona este ajuste, se reciben los mensajes exclusivos del sistema de todos los números de dispositivos MIDI. Cuando se transmiten mensajes exclusivos del sistema, como por ejemplo datos por lotes, desde MOTIF XS con esta configuración, MOTIF XS se reconoce como número de dispositivo 1.

off (desactivado)

Cuando se selecciona este ajuste, los mensajes exclusivos del sistema, como los datos por lotes y el cambio de parámetros, no se pueden transmitir ni recibir. Cuando intenta llevar a cabo la transmisión o recepción de mensajes exclusivos del sistema, aparece un mensaje de error.

4 MIDI IN/OUT (entrada y salida MIDI)

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI:

Ajustes: MIDI, USB, mLAN (cuando se haya instalado una mLAN16E2 opcional en MOTIF XS6/7)

NOTA No es posible utilizar los tres tipos de terminales a la vez. Sólo se puede utilizar uno de ellos para transmitir o recibir datos MIDI.

5 MIDI Sync (sincronización MIDI)

Determina si la reproducción de canciones, patrones o arpeggios se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MID externo.

Ajustes: Internal, MIDI, auto, MTC

internal (interno)

La sincronización se realiza con el reloj interno. Utilice este ajuste cuando este sintetizador deba utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.

MIDI

La sincronización se realiza con una señal de reloj MIDI que se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI.

auto (automática)

Cuando la señal de reloj MIDI se transmite continuamente desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno de MOTIF XS no se utiliza y MOTIF XS se sincroniza con el reloj externo. Cuando la señal de reloj MIDI no se transmite desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador, el reloj interno de MOTIF XS sigue realizando la sincronización con el último tiempo recibido del dispositivo MIDI externo u ordenador (software DAW). Tenga en cuenta que el tempo no se puede cambiar en MOTIF XS cuando se selecciona este valor. Este ajuste es útil si desea alternar entre una señal de reloj externa y una interna.

MTC (MIDI Time Code)

La sincronización se realiza con una señal MTC recibida a través de MIDI. Las señales MMC se transmiten a través de MIDI. Use este ajuste cuando este sintetizador se vaya a usar como esclavo MIDI, como cuando se sincroniza con un MTR que puede usar MTC. La función de sincronización MTC está disponible únicamente en el modo Song.

NOTA Cuando este parámetro se define como "MIDI", compruebe que el instrumento MIDI externo que está conectado a MOTIF XS transmitirá la señal de reloj MIDI a MOTIF XS.

NOTA Cuando MIDI Sync está definido como "MTC" no se pueden reproducir canciones ni arpeggios en el modo Song pero los patrones y arpeggios se pueden reproducir en el modo Pattern.

NOTA El Código de tiempo MIDI (MTC, MIDI Time Code) permite la sincronización simultánea de varios dispositivos de audio a través de cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos e intervalos. MOTIF XS no transmite MTC.

NOTA El Control de máquinas MIDI (MMC, MIDI Machine Control) permite el control remoto de grabadoras multipista, secuenciadores MIDI, etc. Por ejemplo, una grabadora multipista compatible con MMC responderá automáticamente a las operaciones de inicio, detención, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, con lo que se mantiene alineada la reproducción del secuenciador y la grabadora multipista.

6 Clock Out (salida de señal de reloj)

Determina si los mensajes (F8H) de reloj MIDI se transmitirán a través de MIDI.

Ajustes: on, off

7 Sequencer Control (control de secuenciador)

Determina si las señales de Sequencer Control, como son la señal de inicio (FAH), continuación (FBH), detención (FCH) y puntero de posición de canción (F2H), se recibirán o transmitirán a través del terminal MIDI OUT o USB.

Ajustes: off, in, out, in/out

off (desactivado)

No se transmiten ni se reconocen.

in (entrada)

Se reconocen pero no se transmiten.

out (salida)

Se transmiten pero no se reconocen.

in/out

Se transmiten y se reconocen.

8 MTC Start Offset

(Compensación del inicio de MTC)

Determina el punto del código de tiempo concreto desde el que se inicia la reproducción de la secuencia, cuando se recibe el MTC. Esta característica se puede usar para alinear con precisión la reproducción de este sintetizador con un dispositivo externo compatible con MTC.

Ajustes: Hora : Minuto : Segundo : Trama

Hora : 00 – 23

Minuto : 00 – 59

Segundo : 00 – 59

Trama : 00 – 29

9 Bank Select (selección de banco)

Este selector habilita o deshabilita los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando se define como "on", este sintetizador responde a los mensajes entrantes de selección de banco y también transmite los mensajes de selección de banco adecuados (cuando se usa este panel). Cuando se define como "off", los mensajes de selección de banco no se pueden transmitir ni recibir.

Ajustes: off, on

10 Program Change (cambio de programa)

Este selector habilita o deshabilita los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando está definido como "on", este sintetizador responde a los mensajes entrantes de cambio de programa y también transmite los mensajes de cambio de programa adecuados (cuando se usa este panel). Cuando se define como "off", los mensajes de cambio de programa no se pueden transmitir ni recibir.

Ajustes: off, on

11 Local Control (control local)

Determina si el generador de tonos del instrumento responderá o no a la interpretación en el teclado. Normalmente, debe estar definido como "on", puesto que seguramente quiera oír el sonido de MOTIF XS mientras interpreta. Incluso si se define como "off", los datos se transmitirán a través de MIDI. Además, el bloque del generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI.

Ajustes: off, on

12 Receive Bulk (recibir datos por lotes)

Determina si se pueden recibir o no datos por lotes.

Ajustes: protect (no se reciben), on (se reciben)

13 Controller Reset (restablecer controlador)

Determina el estado de los controladores (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs, etc.) cuando se alterna entre una voz y otra. Cuando se define como "hold", los controladores se mantienen en el ajuste actual. Cuando se define como "reset", se restablece el estado predeterminado de los controladores (a continuación).

Ajustes: hold, reset

Si selecciona "reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores:

Pitch Bend (inflexión del tono)	Central
Modulation Wheel (rueda de modulación)	Mínimo
Aftertouch (pulsación posterior)	Mínimo
Foot Controller (controlador de pedal)	Máximo
Foot switch	Desactivado
Ribbon Controller	Central
Breath Controller	Maximum
Assignable Function	Desactivado
Expression	Maximum
Sustain (sostenido)	Desactivado

14 Bulk Dump Interval (intervalo de datos por lotes)

Determina el intervalo de tiempo de la transmisión de datos por lotes cuando se usa la función Bulk Dump, se recibe un mensaje Bulk Request (solicitud de lote) o se reproducen los mensajes exclusivos del sistema grabados en una pista de secuencia. La función Bulk Dump permite almacenar los datos en el búfer de edición (DRAM) o en la memoria Flash ROM, y transmitirlos como datos por lotes (con un mensaje exclusivo del sistema) a un instrumento MIDI externo o al software de secuencia en un ordenador. Estos datos se pueden volver a transmitir al instrumento, con lo que se restauran los ajustes que archivó.

Ajustes: 0–900 ms

NOTA Cuando se usa la función Bulk Dump o se recibe un mensaje Bulk Request, el valor máximo del intervalo se fija en 30 ms, lo

que significa que la transmisión de datos por lotes se ejecuta en un intervalo de tiempo de 30 ms, incluso si este parámetro se configura con un valor superior a 31 ms. Cuando se reproducen los mensajes exclusivos del sistema grabados en una pista de una canción o un patrón, estarán disponibles valores por encima de 31 ms, lo que significa que la transmisión por lotes se ejecuta con el intervalo definido aquí, independientemente de la configuración del tiempo de la canción o el patrón.

Restablecer los ajustes de fábrica iniciales de la memoria de usuario: [JOB] (Factory Set)

En el modo Utility Job (trabajo de utilidad), puede restaurar los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario del sintetizador (página 79). Tenga en cuenta que la configuración del parámetro Power On Auto Factory Set de esta pantalla se memorizará automáticamente al ejecutar Factory Set (ajuste de fábrica).

⚠ ATENCIÓN

Cuando se restauren los ajustes de fábrica, se eliminarán todas las voces, interpretaciones, canciones, patrones y ajustes de sistema que haya creado en el modo Utility. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB o un ordenador conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278) antes de realizar este procedimiento.



1 Power On Auto Factory Set (ajustes de fábrica activados automáticamente)

Cuando este parámetro se define como "on", al encender el instrumento se restaurarán los ajustes predeterminados de fábrica de la memoria de usuario y se cargarán las canciones y patrones de demostración. Normalmente, este parámetro debería establecerse en "off".

Ajustes: on, off

⚠ ATENCIÓN

Cuando el parámetro Power On Auto Factory Set se define como "on", al apagar el instrumento se borran todos los datos de la memoria de usuario, como los ajustes de Voice, Performance, Song, Pattern y Utility.

Si desea obtener instrucciones para ejecutar el trabajo Factory Set, consulte la página 22.

Ajustes del secuenciador: [SEQ SETUP]

En los modos Song, Pattern o Performance, al pulsar el botón [SEQ SETUP] se accede a la pantalla para ajustar los parámetros generales del secuenciador. Después de configurarlos, pulse el botón [STORE] para memorizar los ajustes de los parámetros de Sequencer Setup y de Utility.

⚠ ATENCIÓN

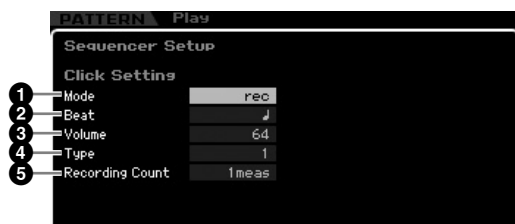
Todos los ajustes de **Sequencer Setup** se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.

NOTA En los modos Voice y Master, si el parámetro Mode (página 254) se define como "Voice", el botón [SEQ SETUP] no puede utilizarse.

Ajustes del metrónomo: [F1] Click

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el sonido de claqueta (metrónomo) que se usa durante la grabación o reproducción en los modos Song, Pattern o Performance.

NOTA Puesto que el sonido de claqueta se crea con un generador de tonos interno, si se usa una claqueta en la reproducción, afecta a la polifonía total de este sintetizador.



1 Mode (modo)

Determina si sonará la claqueta del metrónomo y cuándo.

Ajustes: off, rec, rec/play, always

off (desactivado)

La claqueta no sonará.

rec (grabación)

La claqueta sonará durante la grabación de una canción, patrón o interpretación, únicamente.

rec/play (grabación o reproducción)

La claqueta sonará durante la grabación o reproducción.

always (siempre)

La claqueta sonará siempre en los modos Song o Pattern.

2 Beat (tiempo)

Determina en qué tiempos sonará la claqueta del metrónomo.

Ajustes: ♪ (semicorcheas), ♪ (corcheas), ♪ (negras), ♪ (blancas), ○ (redondas)

3 Volume (volumen)

Determina el volumen del sonido de la claqueta.

Ajustes: 0 – 127

4 Type (tipo)

Determina el tipo de sonido de la claqueta. Hay diez tipos disponibles, que incluyen los sonidos convencionales del metrónomo y de palmada.

Ajustes: 1 – 10

5 Recording Count (recuento de grabación)

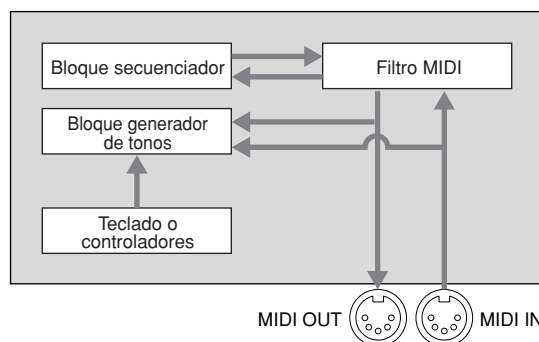
Determina el número de compases de entrada que se proporcionan antes de que la grabación comience en realidad después de pulsar el botón [▶] (Reproducción) en el modo Record standby (espera de grabación).

Ajustes: off (la grabación comienza en cuanto se pulsa el botón [▶]), compás 1 – 8

Ajustes del filtro MIDI: [F2] MIDI Filter

En esta pantalla puede establecer qué eventos MIDI se van a reconocer o transmitir a través de MIDI. Los ajustes realizados aquí se aplican únicamente a los datos de reproducción de una canción o patrón; no afectan a los eventos MIDI que se generan al interpretar en el teclado o utilizar las operaciones del panel, ni a la reproducción de arpeggios en los modos Voice y Performance. Los datos de reproducción de una canción o patrón pasarán a través del filtro MIDI antes de enviarse al bloque generador de tonos interno y al conector MIDI OUT.

Los mensajes MIDI transmitidos desde el instrumento MIDI externo pasarán a través del filtro MIDI antes de grabarse en la pista de una canción o patrón. Se enviarán al generador de tonos interno sin pasar a través del filtro MIDI.



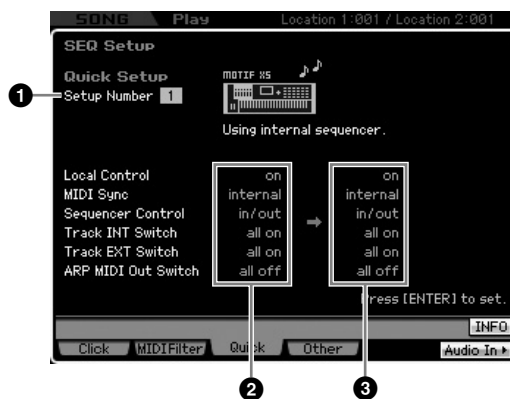
Eventos MIDI a los que se aplica el filtro:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Ajustes: (no se transmiten ni se reconocen), (se transmiten y se reconocen)

Usar la función Quick Setup: [F3] Quick (Quick Setup)

En esta pantalla puede acceder de forma instantánea a los ajustes apropiados de los paneles relacionados con el secuenciador seleccionando las configuraciones predefinidas apropiadas, lo que permite definir de forma simultánea diversos parámetros importantes.



NOTA Los parámetros Track INT Switch y Track EXT Switch no están disponibles al acceder a la ventana Quick Setup (configuración rápida) en el modo Performance.

1 Setup Number (número de configuración)

Determina el número de configuración. Los ajustes de los parámetros de la configuración seleccionada se indican como nuevos a la derecha (3).

Ajustes: 1 – 4

1	Usar un secuenciador interno	Esta configuración es útil cuando se usa la función del secuenciador interno (canción o patrón) solamente.
2	Grabar los datos del secuenciador interno en un ordenador	Esta configuración es útil cuando transmite datos de reproducción de una canción o patrón a un ordenador externo y los graba en una aplicación informática.
3	Grabar en un ordenador	Esta configuración es útil cuando graba una interpretación con el teclado en una aplicación informática.
4	Grabar el arpeggio en un ordenador	Esta configuración es útil cuando transmite datos de reproducción de un arpeggio a un ordenador externo y los graba en una aplicación informática.

2 Ajustes actuales

Indica los ajustes seleccionados en este momento de los parámetros relacionados. Después de seleccionar una configuración (1), que se indica como los nuevos ajustes a la derecha (3), pulse el botón [ENTER] para acceder a la configuración seleccionada (1), que se indicará entonces como los ajustes actuales (2).

3 New settings (nuevos ajustes)

Indica los ajustes de los parámetros de la configuración seleccionada anterior (1).

Otros ajustes para la canción o el patrón: [F4] Other

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el modo Song o Pattern, como la sincronización del cambio del patrón.

Los ajustes realizados aquí no afectan al modo Performance.



1 Quantize (cuantización)

Determina el valor de cuantización para el cambio de sección (patrón) durante la reproducción cuando cambia la sección. Cuando se define como "1", los patrones (secciones) siempre cambiarán en el primer tiempo del siguiente compás durante la reproducción después de cambiar la sección. Cuando se establece en "1/16", las secciones se pueden cambiar en cualquier tiempo 16 durante la reproducción.

Ajustes: 1 (1 compás), 1/2 (blanca), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/16 (semicorchea)

2 Tempo Hold (retención de tiempo)

Determina si el ajuste de tiempo cambiará al valor del tiempo memorizado con cada patrón cuando se selecciona un patrón nuevo durante la reproducción. Cuando se define como "on", el tiempo se conservará cuando se cambien los patrones. Cuando se define como "off", el tiempo cambiará por el memorizado con el nuevo patrón cuando se cambien los patrones. Normalmente se define como "off".

Ajustes: on, off

NOTA Este parámetro no afecta a los datos de ajuste del tiempo en la cadena de patrones.

3 Load Mixing (cargar mezcla)

Determina si los ajustes de Mixing (mezcla) se cargan ("on") o no ("off") cuando se cambia el número de canción o de patrón. Normalmente se define como "on".

Ajustes: on, off

NOTA Cuando el parámetro Load Mixing se define como "off", los cambios de la canción realizados a través de la reproducción de la cadena de canciones no cambian la configuración de Mixing.

4 Song Event Chase (detección de eventos de canción)

Normalmente, si se reproduce una canción o un patrón desde un punto intermedio y se realizan operaciones de avance rápido o rebobinado, es posible que no se reproduzcan de la forma esperada determinados tipos de datos (por ejemplo, de cambio de programa, inflexión del tono o cambio de control). Si se ajusta este parámetro con un evento específico, se garantiza la integridad de la reproducción del evento al realizar un avance rápido o rebobinar.

Ajustes: off, PC (cambio de programa), PC+PB+Ctrl (cambio de programa + inflexión del tono + cambio de control)

NOTA Tenga presente que los ajustes diferentes de "off" pueden ralentizar el funcionamiento, por ejemplo, se puede producir una pausa antes de iniciar la reproducción o reducirse la velocidad del rebobinado o del avance rápido.

NOTA Cuando se define como "all" (todos), se puede generar una cantidad excesiva de datos MIDI, lo que posiblemente provoque un error MIDI en el dispositivo conectado.

Gestión de archivos (modo File)

El modo File (archivo) proporciona herramientas para transferir datos (como voces, interpretaciones, canciones, patrones y formas de onda) entre MOTIF XS y dispositivos de almacenamiento externos como un dispositivo USB y una unidad de disco duro conectados al conector USB TO DEVICE (USB a dispositivo). Al montar la unidad de disco duro del ordenador conectado a MOTIF XS a través de la red, también puede transferir datos entre MOTIF XS y un ordenador con conexión. Para seleccionar el modo File, pulse el botón [FILE]. Los tipos de archivos disponibles varían según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File.

NOTA Cuando MOTIF XS está conectado a una red, el modo File se puede usar para acceder a las unidades de los ordenadores de la misma. Para ello, compruebe que MOTIF XS está conectado correctamente a la red (página 86) y defina los parámetros necesarios en la pantalla Network (red) (página 260) del modo Utility (utilidad).

Terminología en el modo File

Archivo

Del mismo modo que en un ordenador, varios tipos de datos como voces, interpretaciones, canciones y patrones que se crean en MOTIF XS se pueden tratar como un archivo y almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB externo o una unidad de disco duro de un ordenador que esté conectado a la red.

Nombre de archivo

Igual que en un ordenador, puede asignar un nombre al archivo en el modo File. El nombre de archivo puede contener 20 caracteres alfabéticos, como máximo, en la pantalla de MOTIF XS. Los archivos que tienen el mismo nombre no se pueden almacenar en el mismo directorio.

Extensión

Las tres letras que aparecen después del nombre (después del punto), como ".mid" o ".wav", se denominan "extensión" del archivo. La extensión indica el tipo de archivo y no se puede cambiar con el panel de MOTIF XS. El modo File de MOTIF XS admite diez tipos de extensiones diferentes, según los datos concretos. Para obtener información detallada, consulte la página 273.

Tamaño del archivo

Hace referencia a la cantidad de memoria del archivo. El tamaño del archivo se determina mediante la cantidad de datos que almacena. Generalmente, el tamaño de un archivo de audio que incluya formas de onda es mucho mayor que el de un archivo MIDI. El tamaño de los archivos se indica con los términos informáticos convencionales: B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) y GB (Giga Byte). 1 KB es equivalente a 1024 Bytes, 1 MB es equivalente a 1024 KB y 1 GB es equivalente a 1024 MB.

Dispositivo

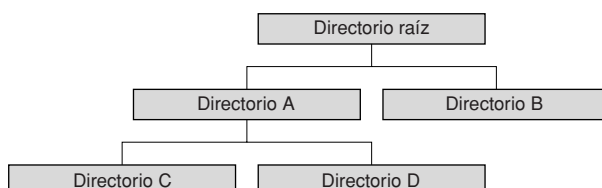
Hace referencia a una unidad de almacenamiento de memoria (como un disco duro) en la que se almacena el archivo. MOTIF XS puede tratar y montar varios tipos de dispositivos de almacenamiento USB conectados a las unidades del ordenador a través del conector USB TO DEVICE, que a su vez se conecta a través de la red a MOTIF XS.

Directorio (Dir)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como un disco duro, que permite agrupar los archivos de datos según su tipo o aplicación. Los directorios se pueden anidar en orden jerárquico para organizar los datos. El "directorio" es equivalente a la "carpeta" que también se usa como término informático. El modo File de MOTIF XS permite asignar un nombre a un directorio igual que un archivo. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no contiene la extensión.

Cambiar el directorio actual (carpeta)

Con la ilustración siguiente a modo de ejemplo, se muestra cómo cambiar el directorio actual. En primer lugar, abra el directorio raíz para buscar los directorios A y B. Después, abra el directorio A para buscar los directorios C y D. Finalmente, abra el directorio C para buscar sólo los archivos que están almacenados en el directorio C. De este modo se puede acceder a las carpetas anidadas en los niveles inferiores de la jerarquía de carpetas. Para seleccionar un directorio diferente más arriba, por ejemplo, pasar del directorio C al B, primero vaya al nivel anterior más alto (directorio A). Después, suba un nivel más (para llegar al directorio raíz). Ahora que tanto A como B están disponibles, abra el directorio B. De esta forma puede moverse hacia arriba o hacia abajo a través de la jerarquía de carpetas.



NOTA Para bajar desde el directorio actual en la ventana File (archivo) (página 275), lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos y pulse el botón [ENTER] (entrar). Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER].

Ruta

La ubicación de los directorios (carpetas) y archivos que se indican en la pantalla “Dir” se denomina “ruta”. Indica el directorio actual, a qué dispositivo pertenece y en qué carpetas se encuentra. El “Directorio C” que se muestra arriba tiene la ruta “USB_HDD/A/C”.

Montaje

Hace referencia a la operación por la que un dispositivo externo de memoria se convierte en el que usa el instrumento. El dispositivo de almacenamiento USB se monta automáticamente en cuanto se conecta al conector USB TO DEVICE en el panel posterior de MOTIF XS. La unidad de disco duro del ordenador conectado a MOTIF XS a través de la red se puede montar en la pantalla Mount (montaje), en la página 277.

Formato

La operación de inicializar un dispositivo de almacenamiento, como un disco duro, se conoce como “dar formato”. El modo File de MOTIF XS permite dar formato al dispositivo de almacenamiento de memoria USB conectado al conector USB TO DEVICE. La operación de formato borra todos los datos del dispositivo de memoria de destino y es irreversible.

Almacenar y cargar

“Almacenar” significa que los datos creados en MOTIF XS se guardan en el dispositivo externo de memoria en forma de archivo, mientras que “memorizar” significa que los datos creados en MOTIF XS se guardan en la memoria interna. “Cargar” significa que el archivo del dispositivo externo de memoria se carga en la memoria interna.

Tipos de archivos que puede tratar MOTIF XS

MOTIF XS admite varios tipos de archivos que se pueden almacenar y cargar. Consulte las dos listas siguientes.

Tipos de archivos que se pueden almacenar

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
All (todos)	.XOA	Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
All Voice (todas las voces)	.XOV	Todos los datos de voces de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Además, las formas de onda obtenidas con la función Sampling (muestreo) y asignadas a alguna de las voces se almacenan juntas.
All Arpeggio (todos los arpeggios)	.XOG	Todos los datos de arpeggios de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
All Song (todas las canciones)	.XOS	Todos los datos de canciones de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Los datos de canciones incluyen los ajustes de mezclas, voces de mezcla y voces de muestra.
All Pattern (todos los patrones)	.XOP	Todos los datos de patrones de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) del sintetizador se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB. Los datos de patrones incluyen los ajustes de mezclas, voces de mezcla y voces de muestra.
SMF	.MID	Los datos de pistas de secuencia (1 – 16) y de pistas de tiempo de las canciones o patrones creadas en el modo Song/Pattern (canción o patrón) se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo MIDI estándar (formato 0).
All Waveform (todas las formas de onda)	.XOW	Los datos de muestra creados en el modo de muestreo se pueden guardar en el dispositivo de almacenamiento USB como archivos WAV (formato audio de Windows). Los datos de formas de onda incluyen todas las muestras (ondas).
WAV	.WAV	Una muestra creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo WAV.
AIFF	.AIF	Una muestra creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo de formato de audio de Macintosh (AIFF).

* Se asigna automáticamente al archivo almacenado.

Tipos de archivos que se pueden cargar

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
All (todos)	.XOA	Los archivos del tipo “All” que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento. Cuando se marca el cuadro a la izquierda de “without System” (sin sistema), no se cargarán únicamente los ajustes del modo Utility.
all without system (todos sin sistema)	.XOA	Los archivos del tipo “All” almacenados en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento, excepto los ajustes de Utility y Sequencer Setup (configuración de secuenciador).
All Voice (todas las voces)	.XOV	Los archivos del tipo “All Voice” que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.

Tipo	Extensión de archivo*	Descripción
Voice (voz)	.XOA .XOV	Una voz especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Voice" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "XOA" y "XOV" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 280).
Performance (interpretación)	.XOA	Una interpretación especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que el icono de archivo de "XOA" se cambia a (como carpeta virtual) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 282).
All Arpeggio (todos los arpeggios)	.XOG	Los archivos del tipo "All Arpeggio" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
All Song (todas las canciones)	.XOS	Los archivos del tipo "All Song" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Song (canción)	.XOA .XOS .MID	Una canción especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Song" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "XOA" y "XOS" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 283).
All Pattern (todos los patrones)	.XOP	Los archivos del tipo "All Pattern" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Pattern (patrón)	.XOA .XOP .MID	Una canción especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Pattern" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "XOA" y "XOP" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 283).
All Waveform (todas las formas de onda)	.XOW	Los archivos del tipo "All" o "All Waveform" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Waveform (forma de onda)	.XOA .XOW	Una forma de onda especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All" o "All Waveform" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "XOA" y "XOW" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 281).
WAV	.WAV	Los archivos con formato WAV se pueden cargar en el instrumento. Para obtener información detallada, consulte la página 284.
AIFF	.AIF	Los archivos con formato AIFF se pueden cargar en el instrumento. Para obtener información detallada, consulte la página 284.
Sample Voice (voz de muestra)	.XOA .XOS .XOP	Una voz de muestra especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All", "All Song" o "All Pattern" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Tenga en cuenta que los iconos de archivo de "XOA", "XOS" y "XOP" se cambian a (como carpetas virtuales) cuando se selecciona este tipo de archivo (página 283). Este tipo de archivo sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.
MOTIF XS Editor	.XOE	El archivo (.XOE) creado con el software MOTIF XS Editor (disponible en el sitio de Yamaha) en el ordenador se puede cargar en el instrumento. El archivo de este tipo de editor incluye todos los datos de voces de usuario y mezclas que trata MOTIF XS. Observe que sólo se pueden cargar en MOTIF XS los datos de voces de usuario.

* Se asigna al archivo que se puede cargar.

Compatibilidad con los datos de MOTIF ES6, MOTIF ES7 o MOTIF ES8

De los datos que se crean en MOTIF ES6, MOTIF ES7 o MOTIF ES8, las voces, interpretaciones, formas de ondas y voces de muestra se pueden cargar en MOTIF XS6, MOTIF XS7 o MOTIF XS8.

• Datos de tipo "All" de MOTIF ES

Los archivos del tipo "All" (extensión: W7A) almacenados en el dispositivo de almacenamiento USB que está conectado al MOTIF ES se pueden cargar en MOTIF XS. Para ello, defina el tipo como "All" en la ventana [F1] File de MOTIF XS.

• Voces

Una voz especificada en un archivo (extensión: W7A, W7V) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All" o "All Voice" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Voice" y ejecute el procedimiento Load (carga). Todos los datos de voces de un archivo (extensión W7A) guardados en el dispositivo de almacenamiento como tipo "All" en MOTIF ES se pueden seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XS.

De igual modo, un archivo (extensión: W7V) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All Voice" en MOTIF ES se puede cargar en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "All Voice" y ejecute el procedimiento Load.

Además, los archivos de Voice Editor (extensión: W7E) se pueden cargar en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Voice Editor" y ejecute el procedimiento Load.

NOTA Las voces cargadas en MOTIF XS 6/7/8 pueden no producir el mismo sonido exacto que las originales de MOTIF ES 6/7/8, ya que el contenido de las formas de onda predefinidas y la estructura de efectos son diferentes entre las dos series de instrumentos.

• Interpretación

Una interpretación especificada en un archivo (extensión: W7A) que está almacenada en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Performance" y ejecute el procedimiento Load.

• Formas de onda

Una forma de onda especificada en un archivo (extensión: W7A, W7W) que esté almacenada en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All" o "All Waveform" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Waveform" y ejecute el procedimiento Load. De igual modo, un archivo (extensión: W7W) que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento USB como de tipo "All Waveform" en MOTIF ES se puede cargar en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "All Waveform" y ejecute el procedimiento Load.

• Voces de muestra

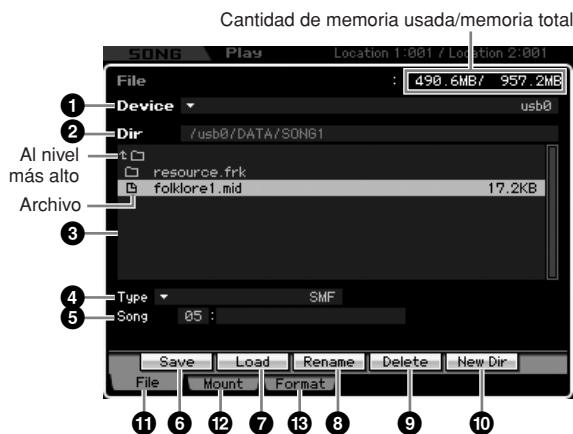
Una voz de muestra especificada (extensión: W7A, W7S, W7P) en un archivo que esté almacenado en el dispositivo de almacenamiento como de tipo "All", "All Song" o "All Pattern" en MOTIF ES se puede seleccionar y cargar de forma individual en MOTIF XS. Defina el tipo en la pantalla [F1] File como "Simple Voice" y ejecute el procedimiento Load.

Ejemplo de ajuste del tipo de archivo al almacenar:

Datos que se van a almacenar		Tipo de archivo
Todos los datos		All
Voz de usuario		All Voice
Interpretación		All
Canciones	Cuando se usan voces de usuario en las canciones:	All
	Cuando no se usan voces de usuario en ninguna de las canciones:	All Song
	Si desea transferir una canción a un secuenciador MIDI externo o un ordenador:	SMF
Patrón	Cuando se usan voces de usuario en los patrones:	All
	Cuando no se usan voces de usuario en ninguno de los patrones:	All Pattern
	Si desea transferir un patrón a un secuenciador MIDI externo o un ordenador:	SMF
Datos de muestra	Todas las formas de onda	All Waveform
	Si desea transferir una muestra a un ordenador:	WAV, AIFF

Gestión de archivos: [F1] File

La ventana File permite usar las funciones relacionadas con los archivos como son la selección de dispositivo o de ruta, el almacenamiento, la carga, el cambio de nombre y el borrado.



1 Dispositivo

Aquí puede seleccionar el dispositivo que desee entre los que se han montado (se reconocen) en el modo File. El dispositivo seleccionado aquí se conoce como "dispositivo actual". Al seleccionar un dispositivo, el directorio raíz del dispositivo seleccionado aparece en la columna Dir. La cantidad de memoria usada y de memoria total del dispositivo seleccionado aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

NOTA Puede mostrar la lista pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el elemento que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

2 Dir (directorio)

Indica el directorio actual con la ruta. El contenido (archivos y carpetas) incluido en el directorio actual aparece en el cuadro de lista de directorios y archivos a continuación. El directorio actual se puede cambiar en el cuadro de la lista de directorios y archivos a continuación.

3 Lista de directorios y archivos

Indica los directorios y archivos del directorio actual. En este cuadro, los directorios y archivos aparecen en orden alfabético, a excepción de la línea superior que se proporciona para pasar al siguiente directorio hacia arriba. Puede distinguir el directorio y el archivo por el indicador situado al final a la derecha de cada línea.

- Directorio (carpeta)
- Archivo

El nombre del directorio se muestra en la línea correspondiente al directorio mientras que el nombre de archivo y la extensión y el tamaño se muestran en la línea correspondiente al archivo.

Pasar entre niveles de directorios

Para bajar desde el directorio actual, lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos, y pulse el botón [ENTER]. Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER].

4 Type (tipo)

Determina el tipo de datos que se van a almacenar o cargar. El tipo disponible varía según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Para obtener información detallada acerca de los tipos de datos, consulte las páginas 273 y 274. Puede acceder a la lista de tipos de archivo pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82.

5 Ubicación en la memoria del tipo de datos anterior

Determina la ubicación en la memoria del tipo de datos anterior, como el número de voz y el banco de voces, el número de interpretación y el banco de interpretaciones, el número de canción y el número de patrón. Los valores disponibles varían según el ajuste del tipo anterior. Para obtener información detallada acerca de la memoria de origen que se va a memorizar, consulte la página 278. Para obtener información detallada acerca de la memoria de destino que se va a cargar, consulte la página 280.

6 [SF1] Save (almacenar)

Al pulsar este botón se ejecuta la operación Save. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 278.

7 [SF2] Load (cargar)

Al pulsar este botón se ejecuta la operación Load. Para obtener instrucciones detalladas acerca de la carga, consulte la página 280.

8 [SF3] Rename (cambiar nombre)

Al pulsar este botón se accede a la ventana que permite especificar el nuevo nombre del archivo seleccionado. El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Siga estas instrucciones para cambiar el nombre del archivo.

- 1 Seleccione un archivo para cambiar el nombre llevando el cursor a la lista de directorios y archivos.
- 2 Pulse el botón [SF3] para acceder a la ventana Input Character (carácter de entrada).
- 3 Escriba el nuevo nombre del archivo seleccionado.
- 4 Pulse el botón [ENTER] para cambiar en efecto el nombre del archivo seleccionado.

9 [SF4] Delete (borrar)

Al pulsar este botón se accede a la ventana Delete.

Siga estas instrucciones para borrar un archivo.

- 1 Seleccione un archivo para borrar llevando el cursor a la lista de directorios y archivos.
- 2 Pulse el botón [SF4] para acceder a la ventana Delete.
- 3 Pulse el botón [ENTER] para borrar el archivo seleccionado.

10 [SF5] New Dir (nuevo directorio)

Al pulsar este botón se crea un directorio en el directorio actual. El nombre del directorio puede contener 10 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Siga estas instrucciones para crear un directorio.

- 1 Pulse el botón [SF5] para acceder a la ventana Input Character.
- 2 Escriba el nombre del nuevo directorio.
- 3 Pulse el botón [ENTER] para especificar el nombre del directorio recién creado.

11 [F1] File

Al pulsar este botón se accede a la ventana File desde otra ventana en el modo File.

12 [F2] Mount

Al pulsar este botón se accede a la ventana Mount. Para obtener información detallada, consulte la página 277.

13 [F3] Format

Al pulsar este botón se accede a la ventana Format. Para obtener información detallada, consulte la página 278.

Procedimiento básico en el modo File**1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.**

Aparece la ventana File (página 275).

2 Monte los dispositivos de memoria en los que está almacenado el archivo o desde los que se va a cargar.

El dispositivo de almacenamiento USB se monta automáticamente en cuanto se conecta al conector USB TO DEVICE en el panel posterior. La unidad de disco duro del ordenador conectado a MOTIF XS a través de la red se puede montar en la pantalla Mount (en la página 277).

3 Seleccione el dispositivo que desee.

Seleccione el dispositivo que desee entre los montados en el paso 2.

4 Indique la ruta del directorio que desee.

Seleccione el directorio que desee en el dispositivo seleccionado. Para bajar desde el directorio actual, lleve el cursor al directorio que desee en la lista de directorios y archivos, y pulse el botón [ENTER]. Para subir desde el directorio actual, lleve el cursor a la línea superior de la lista y pulse el botón [ENTER]. La línea Dir indica el nombre del directorio actual con la ruta y el cuadro inferior muestra los directorios y archivos que pertenecen al directorio actual.

NOTA Si desea crear un directorio nuevo y guardar el archivo allí, pulse el botón [SF5] New Dir (directorio nuevo). Si desea instrucciones detalladas para crear un directorio nuevo, consulte la columna de la izquierda.

5 Seleccione el tipo de datos que desee en la columna Type (4).

En el cuadro de la lista de directorios y archivos sólo aparecen los archivos relacionados con el tipo de archivo seleccionado.

NOTA Los tipos de datos disponibles varían según el modo que esté seleccionado al seleccionar el modo File. Si no puede encontrar el tipo de datos que desea tratar, por ejemplo "Voice", pulse el botón [EXIT] para salir de la ventana File, pulse el botón [VOICE] para seleccionar el modo Voice y pulse el botón [FILE] para acceder de nuevo a la ventana File.

6 Seleccione el archivo que desee llevando el cursor a la lista de directorios y archivos (3).

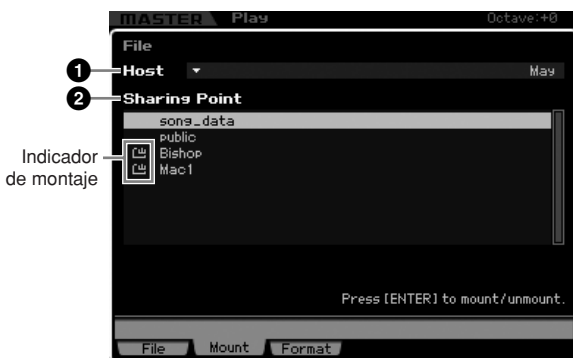
Esta operación no es necesaria cuando ejecuta la operación Save o New Directory. Si desea ejecutar la operación Rename o Delete, pulse los botones [SF3] Rename o [SF4] Delete. Si desea obtener instrucciones detalladas para borrar un archivo o cambiar su nombre, consulte la página 276 y la columna de la izquierda.

7 Seleccione la ubicación de memoria del tipo de datos especificado en el paso 5 como origen o como destino.

Cuando desee ejecutar la operación Save o Load, pulse los botones [SF1] Save o [SF2] Load, respectivamente. Para obtener instrucciones detalladas acerca de las operaciones de almacenamiento o de carga, consulte las páginas 278 y 280.

Montaje de dispositivos en línea: [F2] Mount

En esta pantalla puede montar los directorios compartidos en la unidad de disco duro de un ordenador conectado a través de la red a MOTIF XS.



1 Host

En el ordenador conectado a la red, este parámetro determina el ordenador host que contiene el dispositivo que se va a montar. Aquí se muestra el nombre del ordenador definido en el ordenador.

Puede acceder a la lista de dispositivos pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionar el que desee en la lista. Para obtener información detallada, consulte la página 82. Aquí se muestra el nombre del ordenador definido en el ordenador.

NOTA Si el nombre del ordenador que desea no se muestra en el parámetro Host (1), puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF5] y especificar el nombre usted mismo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

NOTA Confirme el nombre del ordenador. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

2 Sharing Point (punto de uso compartido)

Aquí se muestran los directorios compartidos del ordenador host definido anteriormente. También puede montar o desmontar cada uno de los directorios compartidos.

NOTA Tenga presente que se muestran los nombres de las carpetas compartidas autorizadas en el ordenador.

Montar o desmontar un directorio

Puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER]. El indicador de montaje aparece a la izquierda del nombre del directorio montado. Puede desmontar el directorio compartido pulsando de nuevo el botón [ENTER]. El indicador de montaje desaparece.

Procedimiento de montaje

Siga estas instrucciones para montar la unidad de memoria del ordenador conectado a la red.

1 Conecte MOTIF XS a la red.

Los parámetros relacionados con la red se pueden definir en la pantalla Network (página 260) del modo Utility.

2 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y pulse el botón [F2] para acceder a la ventana Mount.

3 Seleccione un ordenador host en la columna Host (1).

Si el nombre del ordenador que desea no se muestra en el parámetro Host (1), puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF5] y especificar el nombre usted mismo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Si selecciona un ordenador al que MOTIF XS no ha tenido acceso, en la pantalla aparece el mensaje "Press [ENTER] to access" (pulse [ENTER] para acceder). Cuando pulsa el botón [ENTER], en la pantalla se pide que especifique la contraseña según se ilustra a continuación. Aquí, especifique la cuenta de usuario del ordenador en el cuadro User Name (nombre de usuario), escriba la contraseña del ordenador en el cuadro Password y pulse el botón [ENTER] para que se establezca el acceso entre MOTIF XS y el ordenador. Los directorios compartidos del ordenador seleccionado aparecen en el cuadro Sharing Point (2).



NOTA Una vez se haya establecido el acceso entre MOTIF XS y el ordenador, los directorios compartidos se muestran automáticamente en la pantalla simplemente al seleccionar un ordenador en la columna Host. Si el instrumento se apaga, hay que volver a realizar las operaciones para establecer el acceso (especificar la cuenta de usuario y la contraseña) cuando se vuelva a encender.

NOTA Para obtener información detallada acerca de cómo confirmar la cuenta de usuario y la contraseña del ordenador, consulte su manual de instrucciones.

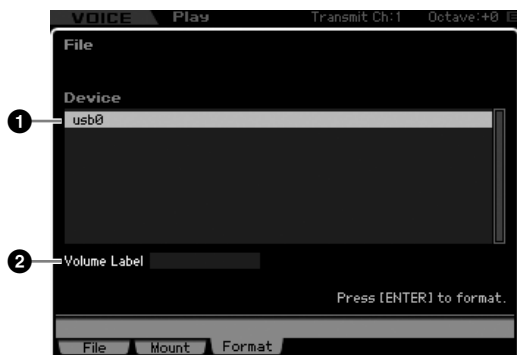
NOTA Cuando no se haya asignado una contraseña al ordenador, basta con pulsar el botón [ENTER] sin escribir nada para establecer el acceso entre MOTIF XS y el ordenador.

4 Monte los directorios que desee.

En el cuadro Sharing Point (2), puede montar el directorio compartido llevando el cursor al directorio que desee y pulsando el botón [ENTER]. El indicador de montaje aparece a la izquierda del nombre del directorio montado. Puede desmontar el directorio compartido pulsando de nuevo el botón [ENTER]. El indicador de montaje desaparece. Los directorios montados se pueden seleccionar en la ventana File (página 275).

Dar formato a un dispositivo: [SF3] Format

En esta pantalla puede dar formato a dispositivos de almacenamiento de memoria como un disco duro conectado al conector USB TO DEVICE.



1 Device (dispositivo)

Aquí se muestran los dispositivos conectados y montados, y puede seleccionar el dispositivo al que desea dar formato. Si es necesario dar formato a un dispositivo, se indica con el mensaje “unknown device (usb***)” (dispositivo desconocido (usb***)). Los tres asteriscos (***) de la indicación denotan los números de serie secuenciales de los dispositivos conectados a los que hay que dar formato. Cuando hay varias particiones en un solo dispositivo, el número de partición se indica a la derecha del número de serie.

2 Volume Label (etiqueta de volumen)

Determina la etiqueta de volumen del dispositivo seleccionado. La etiqueta de volumen es el nombre asignado al dispositivo. Puede contener hasta 11 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 82.

Procedimiento de formato

- 1 Conecte al terminal USB TO DEVICE el dispositivo al que se va a dar formato.
- 2 Seleccione un dispositivo en la lista de dispositivos (1).
- 3 Escriba la etiqueta de volumen (2) que desee.
- 4 Pulse el botón [ENTER]. (En la pantalla se solicita su confirmación.)
Pulse el botón [DEC/NO] (disminuir, no) para cancelar la operación de Format.
- 5 Pulse el botón [INC/YES] (incrementar, si) para realizar la operación Format.

⚠ ATENCIÓN

Si da formato al dispositivo, todos los datos grabados anteriormente se borrarán. Compruebe de antemano si el dispositivo contiene datos importantes. Cuando compruebe el contenido del dispositivo en la ventana [F1] File, tenga presente que algunos archivos (que no aparecen en las páginas 273 y 274) no se muestran en la pantalla de MOTIF XS, ni siquiera aunque el tipo de archivo esté definido como “All”.

Almacenar un archivo

El procedimiento para almacenar varía según el tipo de archivo que se vaya a almacenar y el modo que esté seleccionado antes de acceder a la ventana File. En esta sección se explica el procedimiento pertinente en tres casos.

- Almacenar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto
- Almacenar la muestra de una voz concreta
- Almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar

Almacenar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.

NOTA Cuando desee almacenar las 64 canciones, pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song y el botón [FILE] para acceder a la ventana File. Cuando desee almacenar los 64 patrones, pulse el botón [PATTERN] para seleccionar el modo Pattern y el botón [FILE] para acceder a la ventana File.

NOTA Siga estas instrucciones después de seleccionar una voz, interpretación, canción o patrón al que la muestra que se va a almacenar esté asignada en cada uno de los modos.

- 2 Defina el tipo como desee: “All”, “All Voice”, “All Arpeggio”, “All Waveform”, “Editor”, “All Song” y “All Pattern”.
- 3 Pulse el botón [SF1] Save para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.
- 4 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos del tipo especificado en el dispositivo externo de memoria.

El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 82.

Almacenar la muestra de una voz concreta

Puede almacenar la muestra de una voz concreta en un dispositivo externo de memoria en forma de archivo WAV o AIFF con el fin de tenerla o modificarla en un ordenador. Este método está disponible cuando se selecciona el modo File desde cualquier otro modo. Para obtener información detallada acerca de los tipos de archivos que se pueden almacenar, consulte la página 273.



NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, y almacenar o cargar la muestra asignada a la voz normal, está disponible la muestra asignada al elemento 1, únicamente.

- 1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.
- 2 Defina el tipo como “WAV” o “AIFF”.

NOTA Tenga presente que los ajustes de algunos parámetros, como Start Point, no se almacenan al almacenar la muestra de una voz concreta en formato WAV o AIFF. Esto significa que el archivo WAV o AIFF almacenado en el modo File se reproducirá desde el principio, incluida la sección anterior al punto de inicio, en un dispositivo externo, por ejemplo en un ordenador.

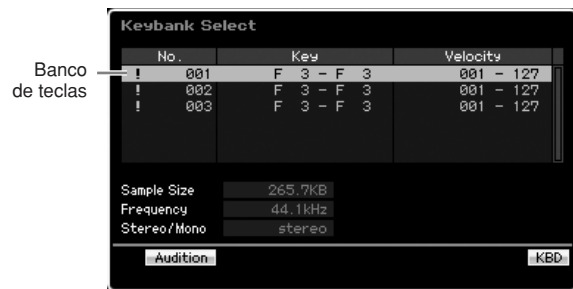
- 3 Seleccione los datos de origen.

Al seleccionar el modo File desde el modo Voice, seleccione un elemento (para una voz normal) y una tecla a los que la muestra que se va a almacenar esté asignada. Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, seleccione una parte y una tecla a los que la voz que incluye la muestra que se va a almacenar esté asignada.

NOTA Las formas de onda predefinidas no se pueden guardar en un dispositivo de almacenamiento externo. Aparece un mensaje de error si selecciona una parte de una interpretación, canción o patrón a los que la voz predefinida esté asignada o un elemento de una voz normal o una tecla de voz de percusión a los que la forma de onda predefinida esté asignada.

NOTA Los datos de origen disponibles varían según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Cuando se selecciona el modo File desde el modo Voice, los datos de origen disponibles varían según el tipo de la voz ya seleccionada: normal o de percusión. Asegúrese de seleccionar una voz, interpretación, canción o patrón a los que la muestra que desee esté asignada antes de seleccionar el modo File.

- 4 Pulse el botón [SF1] Save para acceder a la ventana que permite seleccionar un banco de teclas.



NOTA Para obtener información acerca de esta ventana, consulte la explicación sobre el parámetro Keybank (banco de teclas) en la ventana Sampling Main (principal de muestreo) en la página 162.

- 5 Seleccione un banco de teclas al que la muestra esté asignada moviendo el cursor. Pulse el botón [F1] Audition (audición) para escuchar el sonido de la muestra.
- 6 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.
- 7 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos en el dispositivo externo de memoria.

El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 82.

Almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar

Puede almacenar la sección de una canción o patrón en forma de archivo MIDI estándar en el modo File. El formato de archivo MIDI estándar es habitual y se puede usar en otros secuenciadores MIDI y en software musical. Este método está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



- 1 Seleccione un dispositivo y un directorio como destino siguiendo el “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.
- 2 Defina el tipo como “SMF”.

3 Seleccione los datos de origen.

NOTA La memoria de origen disponible varía según el modo que esté seleccionado antes de seleccionar el modo File. Cuando desee almacenar una canción, seleccione el modo File desde el modo Song. Cuando desee almacenar un patrón, seleccione el modo File desde el modo Pattern.

4 Pulse el botón [ENTER] para acceder a la ventana que permite especificar el nombre de archivo.

5 Escriba el nombre de archivo, pulse el botón [ENTER] y después el botón [INC/YES] para almacenar los datos en el dispositivo externo de memoria.

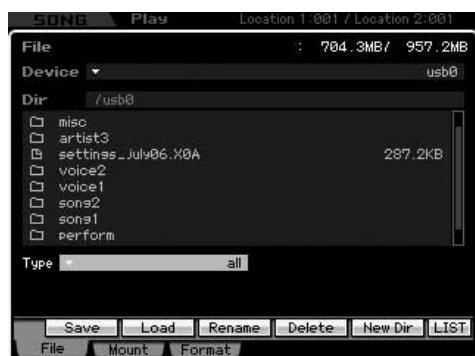
El nombre de archivo puede contener 20 caracteres, como máximo. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 82.

Cargar un archivo

El procedimiento para cargar varía según el tipo de archivo que se vaya a cargar y el modo que esté seleccionado antes de acceder a la ventana File. En esta sección se explica el procedimiento pertinente en ocho casos.

- Cargar todos los datos de usuario de un tipo concreto (todas las voces, todas las canciones, todos los patrones, etc.)
- Cargar una voz concreta desde un archivo "all" o "all voice"
- Cargar una forma de onda concreta desde un archivo "all" o "all waveform"
- Cargar una interpretación concreta desde un archivo "all"
- Cargar una canción o patrón concretos desde un archivo "all", "all song" o "all pattern"
- Cargar una voz de muestra concreta desde un archivo "all", "all song" o "all pattern"
- Cargar un archivo WAV o AIFF
- Cargar un archivo SMF (archivo MIDI estándar)

Cargar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto



1 Seleccione un dispositivo y un directorio que incluya el archivo de origen siguiendo el "Procedimiento básico en el modo File" en la página 276.

NOTA Cuando desee cargar las 64 canciones, pulse el botón [SONG] para seleccionar el modo Song y el botón [FILE] para acceder a la ventana File. Cuando desee almacenar los 64 patrones, pulse el botón [PATTERN] para seleccionar el modo Pattern y el botón [FILE] para acceder a la ventana File.

2 Defina el tipo como desee: "all", "all without system", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" y "all pattern".

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

3 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

4 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

5 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar una voz concreta desde un archivo "all" o "all voice"



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según "Procedimiento básico en el modo File" en la página 276.

2 Defina el tipo como “voice”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una voz para cargarse en el paso 6.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un banco de voces y un número de voz como destino.

NOTA Cuando seleccione el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, defina una parte a la que la voz cargada se va a asignar además de un banco de voces y un número.

NOTA Cuando cargue una voz de percusión, seleccione el banco de voces de percusión de usuario (UDR, User Drum Voice Bank) como ubicación de la memoria de destino (5). Cuando cargue una voz normal, seleccione uno de los bancos de voces normales de usuario (USR1 – 3) como ubicación de memoria de destino (5). Si no está definido el banco de voces apropiado, al pulsar el botón [SF2] Load aparece un mensaje de error.

4 Lleve el cursor al archivo que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las voces del banco especificado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

Cuando en el paso 3 se selecciona el banco de voces normales, puede cambiar el banco de voces de origen pulsando uno de los botones de banco (USR1 – 3) del panel frontal.



Lista de voces

6 Lleve el cursor hasta la voz deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar una forma de onda concreta desde un archivo “all” o “all waveform”



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.

2 Defina el tipo como “waveform”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una forma de onda para cargarse en el paso 6.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un elemento (para una voz normal) al que la forma de onda (cargada sin un número) se va a asignar.

NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, defina una parte a la que la voz que incluye la forma de onda cargada se vaya a asignar.

NOTA Observe que las formas de onda no se pueden cargar en una voz de percusión.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

- 5** Pulse el botón [ENTER] para que las formas de onda del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.

Formas de onda



- 6** Lleve el cursor hasta la forma de onda deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

- 7** Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

- 8** Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar una interpretación concreta desde un archivo "all"

Este método sólo está disponible cuando se selecciona el modo File desde el modo Performance.



- 1** Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según "Procedimiento básico en el modo File" en la página 276.

- 2** Defina el tipo como "Performance".

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una interpretación para cargarse en el paso 6.

- 3** Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un banco de interpretaciones y un número de interpretación.

NOTA Cuando el número de interpretación se defina como "All", se cargarán todas las interpretaciones del banco seleccionado.

- 4** Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

- 5** Pulse el botón [ENTER] para que las interpretaciones del banco seleccionado aparezcan en la pantalla.

Puede cambiar el banco de interpretaciones de origen pulsando los botones de banco en el panel frontal.

Interpretaciones



- 6** Lleve el cursor hasta la interpretación deseada.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

- 7** Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

- 8** Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar una canción o patrón concretos desde un archivo “all”, “all song” o “all pattern”

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.

2 Defina el tipo como “Song” o “Pattern”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una canción o un patrón para cargarse en el paso 6.

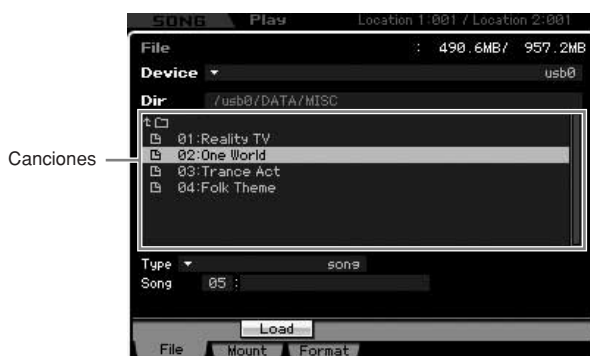
3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un número de canción o de patrón.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las canciones o patrones del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.



6 Lleve el cursor hasta la canción o patrón que desee.

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

7 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar una voz de muestra concreta desde un archivo “all”, “all song” o “all pattern”

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.

2 Defina el tipo como “Sample Voice”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

NOTA En este paso, el menú Load correspondiente al botón [SF2] no se muestra en la pantalla. El menú Load aparece al seleccionar una voz de muestra para cargarse en el paso 7.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione una parte a la que se va a asignar la voz de muestra cargada.

NOTA La voz de muestra se carga con un número vacío que esté asignado a la canción o el patrón seleccionados antes de seleccionar el modo File.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [ENTER] para que las canciones o patrones del archivo seleccionado aparezcan en la pantalla.**6 Pulse el botón [ENTER] para que las voces de muestra de la canción o el patrón seleccionados aparezcan en la pantalla.****7 Lleve el cursor hasta la voz de muestra deseada.**

Aparece el menú Load correspondiente al botón [SF2].

8 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

9 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.**⚠ ATENCIÓN**

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar un archivo WAV o AIFF**1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.****2 Defina el tipo como “WAV” o “AIFF”.**

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione un elemento (para una voz normal) o una tecla (para una voz de percusión) a los que el archivo WAV o AIFF (cargado con un número de forma de onda vacío) se va a asignar.

NOTA Al seleccionar el modo File desde los modos Performance, Song o Pattern, defina una parte a la que la voz que incluye el archivo WAV o AIFF cargado se vaya a asignar.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

6 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.**⚠ ATENCIÓN**

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Cargar un archivo SMF (archivo MIDI estándar)

Este método sólo está disponible al seleccionar el modo File desde los modos Song o Pattern.



1 Seleccione un dispositivo y un directorio como fuente según “Procedimiento básico en el modo File” en la página 276.

2 Defina el tipo como “SMF”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

3 Especifique la ubicación de memoria de destino en la memoria de usuario.

Seleccione una sección y un número de canción o de patrón en los que el archivo MIDI estándar se va a cargar.

NOTA Cuando desee cargar el archivo SMF en una canción, seleccione el modo File desde el modo Song. Cuando desee cargar el archivo SMF en un patrón, seleccione el modo File desde el modo Pattern.

4 Seleccione el archivo que va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

5 Pulse el botón [SF2] (aparece un mensaje de confirmación).

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación Load.

6 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación Load.

⚠ ATENCIÓN

La operación Load sobrescribe los datos que haya en la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deben almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE o a un ordenador que esté conectado a la misma red que MOTIF XS (página 278).

Mensajes de pantalla

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
Are you sure? (¿Está seguro?)	Pide que confirme si desea ejecutar una determinada operación.
Arpeggio memory full. (Memoria de arpeggio llena.)	La memoria interna de los datos de arpeggio está llena, lo que impide la memorización de los datos de la secuencia grabada como un arpeggio.
Bad disk or memory. (Memoria o disco erróneo.)	El dispositivo de almacenamiento externo conectado a este sintetizador no se puede utilizar. Dé formato al dispositivo y vuelva a intentarlo.
Bulk data protected. (Protegido contra datos por lotes.)	No se pueden recibir datos por lotes debido al ajuste en el modo Utility (utilidad). Para obtener más información, vea la página 268.
Can't access to the host. (No se puede acceder al host.)	MOTIF XS no puede acceder a un ordenador host.
Can't execute to the Preset Wave. (No se puede ejecutar en la onda predefinida.)	Este mensaje aparece cuando se intenta almacenar la forma de onda predefinida en un dispositivo de almacenamiento externo.
Can't undo. Are you sure? (No se puede deshacer. ¿Está seguro?)	Cuando se ejecutan ciertos trabajos de canción o de patrón, la memoria interna se llena demasiado para usarla en la operación Undo (deshacer).
Completed. (Completado.)	Se ha realizado la operación de carga, almacenamiento, formato u otro trabajo.
Confirmed password is invalid. (La confirmación de la contraseña no es válida.)	La nueva contraseña no se puede registrar porque la confirmación de contraseña no coincide con ella.
Connecting to USB device... (Conectando a dispositivo USB...)	Se está reconociendo el dispositivo de almacenamiento USB que está conectado al terminal USB TO DEVICE.
Copy protected. (Protegido contra copia.)	Ha intentado exportar o almacenar una fuente de audio digital protegida contra copia.
Device number is off. (El número de dispositivo está desactivado.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo está desactivado.
Device number mismatch. (Discrepancia de número de dispositivo.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque los números de dispositivo no coinciden.
Directory is not empty. (El directorio no está vacío.)	Ha intentado borrar una carpeta que contiene datos.
Folder is too deep. (Carpeta en un nivel demasiado profundo.)	No se puede acceder al directorio (carpeta) porque el nivel de la jerarquía es demasiado bajo.
Disk or memory is full. (El disco o la memoria están llenos.)	El dispositivo de almacenamiento externo está lleno y no es posible almacenar más datos. Utilice un dispositivo de almacenamiento externo nuevo, o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo.
Disk or memory is write-protected. (El disco o la memoria están protegidos contra escritura.)	El dispositivo de almacenamiento externo está protegido contra escritura, o ha intentado escribir en un soporte de sólo lectura, como un CD-ROM.
Disk or memory read/write error. (Error de lectura o escritura del disco o la memoria.)	Ocurrió un error al leer o escribir datos en un dispositivo de almacenamiento externo.
File already exists. (El archivo ya existe.)	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que está a punto de almacenar.
File is not found. (No se encuentra el archivo.)	El archivo especificado no se encuentra en el dispositivo de almacenamiento externo durante una operación de carga.
Illegal bulk data. (Datos por lotes no válidos.)	Ocurrió un error al recibir el mensaje de solicitud de lotes o de datos por lotes.
Illegal file name. (Nombre de archivo no válido.)	El nombre de archivo especificado no es válido. Pruebe a especificar otro nombre.
Illegal file. (Archivo no válido.)	El archivo especificado para la carga no se puede utilizar en este sintetizador o no se puede cargar en el modo actual.
Illegal parameters. (Parámetros no válidos.)	Este mensaje aparece al intentar ejecutar el trabajo de canción o patrón con ajustes no válidos.
Illegal simple data. (Datos de muestra no válidos.)	Este sintetizador no puede usar el archivo de muestras especificado para la carga.
Keybank full. (Banco de teclas lleno.)	El número máximo total de bancos de teclas se ha superado al ejecutar operaciones relacionadas con el muestreo que incluyen trabajos y carga.
MIDI buffer full. (Búfer MIDI lleno.)	No se pudo procesar los datos MIDI porque se recibieron muchos datos al mismo tiempo.
MIDI checksum error. (Error de suma de comprobación MIDI.)	Se produjo un error al recibir datos por lotes.
Mixing Voice full. (Voz de mezclador llena.)	La voz de mezclador no se puede memorizar debido a que el número de voces memorizadas ha superado la capacidad máxima.
mLAN identity ID check OK. (Comprobación de Id. de identidad mLAN correcta.)	MOTIF XS está conectado al ordenador correctamente con un cable IEEE1394.
No data. (No hay datos.)	Cuando se ejecuta un trabajo de canción o patrón, la pista o registro no contiene datos. Seleccione una pista o registro apropiado. Además, este mensaje aparece cuando un trabajo relacionado con una voz de mezclador no se puede ejecutar debido a que la voz de mezclador especificada no está disponible.
No DIMM Memory installed. (No se ha instalado una memoria DIMM.)	Un par apropiado de DIMM de expansión no se ha instalado apropiadamente, o el par no coincide de forma correcta.

Indicación en la pantalla LCD	Descripción
No sample data. (No hay datos de muestra.)	Este mensaje aparece cuando el trabajo relacionado con la muestra no se puede ejecutar porque la muestra especificada no está disponible.
Now collecting the information of the network... (Recopilando la información de la red...)	Este mensaje aparece mientras se obtiene la información de la red.
Now executing Factory set... (Ejecutando el ajuste de fábrica...)	Indica que este sintetizador está restaurando los ajustes programados de fábrica.
Now loading... (Cargando...)	Indica que se está cargando un archivo.
Now receiving MIDI bulk data... (Recibiendo datos por lotes MIDI...)	Indica que este sintetizador está recibiendo datos por lotes MIDI.
Now saving... (Almacenando...)	Indica que se está almacenando un archivo.
Now scanning auto-loaded files. (Explorando archivos cargados automáticamente.)	Explorando los archivos especificados para Auto Load (carga automática).
Now transmitting MIDI bulk data... (Transmitiendo datos por lotes MIDI...)	Indica que este sintetizador está transmitiendo datos por lotes MIDI.
Overwrite. Are you sure? (Sobrescribir. ¿Está seguro?)	Una operación de almacenamiento sobrescribirá los datos del dispositivo de almacenamiento externo, y este mensaje permite confirmar si se desea continuar o no. Pulse [INC/YES] o [DEC/NO], según sea necesario.
Password is invalid. (Contraseña no válida.)	La contraseña que ha especificado no coincide con la ya registrada.
Password is too short. (Contraseña demasiado corta.)	La contraseña que ha especificado en "New Password" (Nueva contraseña) es demasiado corta. Especifique una contraseña de al menos cinco caracteres.
Password is unspecified. (Contraseña no especificada.)	Este mensaje aparece al ajustar el parámetro File Server Switch (Cambiar servidor de archivos) en "ON" (activado) aunque no se haya registrado una contraseña.
Phrase limit exceeded. (Límite de frase superado.)	El número máximo de frases (256) se ha superado al grabar, ejecutar un trabajo de patrón o editar.
Please keep power on. (No apague el instrumento.)	Los datos se están escribiendo en la Flash ROM. No intente nunca apagar el instrumento mientras se escriben datos en la Flash ROM. Si lo apaga mientras se muestra este mensaje, se perderán todos los datos del usuario y se podrá bloquear el sistema (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Asimismo, MOTIF XS podrá ser incapaz de ponerse en marcha adecuadamente la próxima vez que se encienda.
Please select User Voice. (Seleccione la voz de usuario.)	Este mensaje aparece al seleccionar el modo File (archivo) desde el modo Performance (interpretación) y seleccionar una parte a la que se ha asignado una voz predefinida en la operación Waveform Load (carga de forma de onda). Asigne una voz de usuario a la parte de destino y después ejecute la operación de carga.
Please stop sequencer. (Detenga el secuenciador.)	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la reproducción de la canción o patrón.
Sample frequency is too low. (Frecuencia de muestra demasiado baja.)	La frecuencia de muestreo es demasiado baja y el trabajo Frequency Convert (conversión de frecuencia) no se puede ejecutar.
Sample is too long. (Muestra demasiado larga.)	El tamaño de la muestra es demasiado grande y el trabajo Time Stretch (ampliación de tiempo) no se puede ejecutar.
Sample is too short. (Muestra demasiado corta.)	La longitud de la muestra es demasiado corta y el trabajo Frequency Convert (conversión de frecuencia) no se puede ejecutar.
Sample memory full. (Memoria de muestras llena.)	La memoria de muestras está llena y no se pueden ejecutar más operaciones de muestreo, trabajos u operaciones de carga.
Sample Voice full. (Voz de muestra llena.)	El número máximo total de voces de muestra se ha superado al ejecutar operaciones relacionadas con el muestreo que incluyen el trabajo y la carga.
Scene Storing. (Memorización de escena.)	La escena de canción se ha memorizado en uno de los botones [SF1] a [SF5].
Sequence memory full. (Memoria de secuencia llena.)	La memoria interna de los datos de secuencia está llena, lo que impide cualquier operación adicional (como la grabación, la ejecución de trabajos, la recepción o transmisión MDI, o la carga desde el dispositivo de almacenamiento externo). Pruebe de nuevo después de borrar los datos de la canción, patrón o frase de usuario.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure? (Los datos de la secuencia editada se descartarán. ¿Está seguro?)	Indica que la operación borrará la canción o patrón modificados.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type. (El tipo del bloque de datos MIDI recibido no es compatible con el tipo de modo o de voz seleccionado.)	Este mensaje aparece cuando se reciben datos MIDI masivos de un modo que no es el seleccionado. Estos datos se reciben un modo igual al de transmisión. Este mensaje también aparece cuando el tipo de voz (Normal Voice/Drum Voice) de la parte de destino de la mezcla no coincide con el tipo de voz transferida de modo masivo. Se seleccionan las partes de destino asignadas al mismo tipo de voz que el tipo de voz transferido en el volcado masivo.
This performance uses user voices. (Esta interpretación utiliza voces de usuario.)	La interpretación que ha cargado incluye datos de voces de usuario. Compruebe si la voz que almacenó existe en el banco de voces de usuario correspondiente.
Too many Samples. (Demasiadas muestras.)	Se ha superado el número máximo total de muestras (8192).
USB connection terminated. Press any button. (Conexión USB finalizada. Pulse algún botón.)	Se ha interrumpido la conexión con el dispositivo de almacenamiento USB debido a una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo de almacenamiento USB del conector USB TO DEVICE y pulse cualquier botón del panel.
Utility/Sequencer Setup settings stored. (Ajustes Utility/Sequencer Setup memorizados.)	Se han memorizado los ajustes del modo Utility.
Waveform full. (Forma de onda completa)	El número máximo total de formas de onda se ha superado al ejecutar operaciones relacionadas con el muestreo que incluyen trabajos y carga.
When the checkbox is "on," all user data is initialized the next time the power is turned on. (Cuando la casilla está "activada", todos los datos de usuario se inicializarán la próxima vez que se encienda el instrumento.)	(No necesita explicación)

Solución de problemas

No hay sonido. ¿El sonido no es el que debería? Cuando se produce un problema como éste, compruebe lo siguiente antes de suponer que el producto es defectuoso. Puede que resuelva el problema ejecutando la función Factory Set (ajustes de fábrica) (página 22) después de realizar una copia de seguridad de sus datos en un dispositivo de almacenamiento externo. Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha.

No hay sonido.

- ¿Están los cuatro mandos deslizantes ajustados en sus niveles adecuados (que no sean cero o al mínimo)?
- ¿Está conectado correctamente MOTIF XS a los equipos externos (p. ej., un amplificador o altavoz) mediante cables de audio? Puesto que MOTIF XS no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de audio externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente.

- Compruebe los parámetros Local Control (control local) y mLAN Monitor Setup (configuración de monitor mLAN) en el modo Utility.

Cuando MOTIF XS se usa como sintetizador independiente y el parámetro Local Control se define como “off” o el parámetro mLAN Monitor Setup se define como “with PC”, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (página 269)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (página 263)

- ¿Está encendido este sintetizador y cualquier equipo externo que esté conectado al mismo?
- ¿Ha realizado todos los ajustes de nivel oportunos, incluido el volumen principal del sintetizador y los ajustes de volumen de los equipos externos conectados?
- ¿Está pisado el controlador de pedal (cuando está conectado a la clavija FOOT CONTROLLER)?
- ¿Están definidos los ajustes del volumen o la expresión MIDI demasiado bajos al usar el controlador externo?
- ¿Está conectado correctamente el sintetizador a los equipos externos (p. ej., un amplificador o altavoz) mediante cables de audio?

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos y de filtro?

Si está utilizando el filtro, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunos ajustes pueden eliminar todo el sonido.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (página 107)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (página 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (página 234)

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento o tecla → [F3] Filter (página 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] EG → Filter (página 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] EG → Filter (página 235)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (página 270)

- ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen o de expresión?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (página 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Modo Play → Volume (página 99)

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento o clave → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Level (página 122)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (página 145)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume (página 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (página 232)

- ¿Son apropiados los ajustes de los parámetros como Element Switch, Part Switch, Note Limit y Velocity Limit?

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento o tecla → [F1] Oscillator (página 112)

[PERFORM] → [F2] Voice (página 138)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch (página 151)

- Cuando el elemento al que está asignado el “legato” del parámetro XA Control no suena, ¿está el parámetro Mono/Poly del elemento establecido en “Mono”? O bien, ¿se ha asignado un valor diferente de “Legato” del parámetro XA Control a otro elemento dentro de un grupo de elementos?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono (página 93)

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [F1] Oscillator → XA Control (página 112)

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [F1] Oscillator → Grupo de elementos (página 113)

- Cuando el elemento al que está asignado “Key Off Sound” en el parámetro XA Control no suena, ¿está soltando la nota después de que disminuya el AEG?

El elemento “Key Off Sound” prevalecerá sobre el nivel del AEG del elemento anterior si ambos elementos pertenecen al mismo grupo. Para resolver este problema, suelte la nota antes de que el nivel del AEG caiga al mínimo o defina el elemento “Key Off Sound” con un grupo de elementos diferente de los elementos anteriores.

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento → [F1] Oscillator → Grupo de elementos (página 113)

- Cuando el elemento al que está asignado “AF1 on”, “AF2 on” o “all AF off” en el parámetro XA Control no suena, ¿está pulsado el botón ASSIGNABLE FUNCTION correspondiente?
- ¿Está seleccionado “Vocoder” como tipo de efecto de inserción de la voz?

Si es así, defina los parámetros relacionados con la parte AD y el conector A/D INPUT con los valores apropiados cuando interprete en el teclado mientras introduce la voz en el micrófono conectado a MOTIF XS. Compruebe si el potenciómetro de ganancia del panel posterior está ajustado a la posición mínima. Para obtener información detallada, consulte la página 39.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (página 108)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (página 266)

[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Input → Mic/Line = mic (página 263)
- Si al interpretar en el teclado en el modo Performance, Song o Pattern no se emite ningún sonido, ¿ha asignado una voz a cada parte?

[PERFORM] → [F2] Voice (página 138)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 (página 231)
- Cuando la reproducción de una voz o patrón no emite ningún sonido, ¿están definidos correctamente el canal de salida de cada pista en el modo Play y el canal de recepción de cada parte en el modo Mixing?

[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (página 184)

[PATTERN] → [F3] Track (página 211)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel (página 235)
- Si al reproducir una voz o patrón no se emite ningún sonido, ¿son apropiados los ajustes de Velocity Rate y de Velocity Offset en la pantalla Play FX?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (páginas 184 y 211)

La reproducción continúa sin interrupción.

- Si el botón [ARPEGGIO ON/OFF] está activado, púlselo para que se apague su indicador luminoso.
- Si está en los modos Song o Pattern, pulse el botón [■] (Detención).
- Cuando el sonido de la claqueta continúe, compruebe el ajuste del parámetro siguiente. Defina este parámetro con un valor que no sea “always” porque este valor hace que se reproduzca siempre el sonido de la claqueta, independientemente del estado del secuenciador.

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Mode (página 270)

Sonido distorsionado.

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?

El uso de un efecto con un cierto ajuste puede provocar distorsión.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (páginas 107 y 128)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (página 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (página 234)

El uso de un efecto Master con un cierto ajuste puede provocar distorsión.

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (página 264)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (página 146)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (página 234)
- ¿Son adecuados los ajustes de filtro?

Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos pueden causar distorsión.

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento o tecla → [F3] Filter (página 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] EG → Filter (página 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F4] EG → Filter (página 235)
- ¿Se ha definido alguno de los parámetros de volumen siguientes demasiado alto como para que se produzca saturación?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (página 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (página 99)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (página 145)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (página 232)

El sonido se corta.

- ¿Supera todo el sonido (el de la interpretación en el teclado más el de la interpretación de la canción, el patrón o el arpegio) la polifonía máxima de MOTIF XS? (página 59)

Sólo suena una nota a la vez.

- Cuando ocurre esto, el parámetro Mono/Poly del modo seleccionado se define como “mono”. Si desea tocar acordes, ajuste este parámetro como “poly”.

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode (página 93)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (página 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (página 235)

El tono o los intervalos son incorrectos.

- ¿Está el parámetro Master Tune del modo Utility ajustado con un valor distinto de “0”?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (página 259)

- ¿Está el parámetro Note Shift del modo Utility ajustado con un valor distinto de “0”?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (página 259)

- Si la voz produce un tono erróneo, ¿está seleccionado el sistema de afinación adecuado en el parámetro Micro Tuning del modo Voice Edit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank, Tuning Number, Tuning Root (página 99)

- Si la voz produce un tono erróneo, ¿está el parámetro LFO Pitch Modulation Depth del modo Voice Edit ajustado con un valor demasiado alto?

[VOICE] → [EDIT] → Selección de elemento o tecla → [F5] Elm LFO → P Mod (página 125)

- Si el modo Performance, Song o Pattern produce un tono erróneo, ¿está ajustado el parámetro Note Shift de cada parte con un valor que no sea “0”?

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 235)

- Cuando al reproducir una canción o patrón se produce un tono erróneo ¿está ajustado el parámetro Note Shift de la pantalla Play FX con un valor distinto de “0”?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (página 184)

No se aplica ningún efecto.

- ¿Está desactivado el botón [EFFECT BYPASS]? (página 13)

- ¿Se han girado los potenciómetros REVERB y CHORUS totalmente en el sentido de las agujas del reloj (hasta el mínimo)?

- ¿Se han ajustado los parámetros de Insertion Effect Output de algunos o de todos los elementos en “thru” en la pantalla de ajuste de efectos del modo Voice Edit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Element Out 1-8 (página 108)

- ¿Se han ajustado todos o algunos de los tipos de efectos en “thru” u “off”?

- Si esto ocurre en el modo Performance, Song o Pattern, compruebe si los parámetros de Insertion Switch (INS SW) están ajustados correctamente.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (página 150)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw (página 232)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (página 234)

Aparece el indicador de edición, incluso cuando no se están modificando parámetros.

- Tenga presente que incluso si el modo Edit no está activo, basta como mover un potenciómetro o un mando deslizante, o reproducir la canción o el patrón para cambiar la voz, interpretación o mezcla seleccionada, lo que hace que aparezca el indicador de edición.

No se puede iniciar el arpeggio.

- Compruebe si el botón [ARPEGGIO ON/OFF] está activado o desactivado.

- ¿Está el parámetro MIDI Sync definido como “internal” (para usar el reloj interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (página 268)

- Cuando se selecciona el tipo User Arpeggio, ¿contiene datos el arpeggio seleccionado en ese momento?

- ¿Están ajustados correctamente los parámetros relacionados con los arpeggios, como Note Limit y Velocity Limit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (página 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main (página 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main (página 235)

- Cuando se produce esta situación en el modo Performance, Song o Pattern, compruebe el parámetro Arpeggio Switch. Si este parámetro está definido como "off" para la parte seleccionada, la reproducción del arpeggio no se activará con su interpretación en el teclado aunque el botón [ARPEGGIO ON/OFF] esté activado.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch (página 139)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main → Switch (página 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main → Switch (página 235)

No se puede detener el arpeggio.

- Si la reproducción del arpeggio no se detiene ni siquiera cuando se suelta la tecla, defina el parámetro Arpeggio Hold como "off".

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (página 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main → Hold (página 154)

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → Botones numéricos [13] – [16] (página 136)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Selección de parte → [F2] ARP Main → Hold (página 235)

La voz asignada a la interpretación produce un sonido diferente que en el modo Voice.

- Esto es normal porque el sonido de la voz se determina con los ajustes de los parámetros del modo Performance. Con las partes de la interpretación tendrá que aplicar básicamente los mismos ajustes de parámetros que los que use en el modo Voice. Independientemente de cuáles sean los ajustes de efectos, excepto el nivel de transmisión, puede copiar los del modo Voice a la parte de Performance en la pantalla siguiente. Ejecutando este trabajo puede asegurarse de que la voz sonará igual en el modo Performance que en el modo Voice.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (página 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Selección de parte → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (página 152)

La canción o el patrón no se pueden iniciar ni siquiera al pulsar el botón [▶] (Play).

- ¿Contiene datos realmente la canción o patrón (frase)?
- ¿Está activada la característica Remote Control?
- ¿Está el parámetro MIDI Sync definido como "internal" (para usar el reloj interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (página 268)

La canción o frase (frase) no se puede grabar.

- ¿Hay memoria suficiente para grabar? (páginas 182 y 211)
La capacidad de memoria total MOTIF XS determina el número de canciones o patrones (frases) que se pueden grabar. Por ejemplo, si la memoria contiene canciones o patrones (frases) que usan una gran cantidad de memoria, ésta puede llenarse incluso aunque no se usen todos los números de canciones o patrones disponibles.

No se puede seleccionar los modos Pattern Job o Pattern Mixing ni siquiera al pulsar el botón [JOB] en el modo Pattern.

- Compruebe si MOTIF XS está en modo Pattern Chain.
Si es así, salga del modo Pattern Chain y pulse los botones [JOB] o [MIXING].

El sonido percusión es incorrecto o inesperado al cambiar el valor de transposición en los modos Song o Pattern Play.

- Esto es normal. Cambiar la configuración de la transposición mientras interpreta una voz de percusión producirá sonidos diferentes al tocar las mismas teclas.

El micrófono no funciona correctamente.

- Compruebe si el parámetro Mic/Line está definido como "mic".

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (página 263)

- Compruebe si el potenciómetro Gain del panel posterior está ajustado en la posición mínima.

No se pueden grabar muestras.

- Si no puede seleccionar el modo Sampling ni siquiera aunque haya pulsado el botón [INTEGRATED SAMPLING], compruebe si se han instalado módulos DIMM. Para seleccionar el modo Sampling y grabar muestras, se deben instalar módulos DIMM.
- ¿Ha superado el número máximo permitido de muestras (bancos de teclas)?
- ¿Hay suficiente memoria disponible para muestras?
- ¿Está el parámetro Sampling Source ajustado correctamente?
- ¿Está el modo Trigger definido de forma apropiada?

La comunicación de datos a través de MIDI, USB y mLAN entre el ordenador y MOTIF XS no funciona correctamente.

- Compruebe si el ajuste de puerto del ordenador es correcto.
- Compruebe si el parámetro MIDI IN/OUT está definido con el valor apropiado.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (página 268)

MOTIF XS no suena correctamente aunque se reproduzcan los datos de la canción en el ordenador o en el instrumento MIDI conectado a MOTIF XS.

- Asegúrese de ajustar MOTIF XS en los modos Song o Pattern. Los modos Voice o Performance pueden no producir el sonido adecuado aunque los datos de la canción se reproduzcan en el instrumento MIDI o el ordenador conectado a MOTIF XS.

La conexión de red no funciona.

- Si ha olvidado la contraseña para acceder a MOTIF XS, ejecute el trabajo Factory Set y vuelva a establecerla.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (página 262)

- Cuando el servidor DHCP está conectado a la red y el parámetro DHCP Client se define como "on", no es necesario establecer la dirección IP porque se configura automáticamente. Cuando el servidor DHCP no esté conectado a la red y desee definir una dirección IP específica, establezca el parámetro DHCP Client en "off" y defina la dirección IP usted mismo.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (página 261)

- Si los ajustes de red no están activados aunque haya definido los parámetros relacionados, asegúrese de pulsar el botón [ENTER] después de ajustarlos. Después, tendrá que pulsar el botón [STORE] para memorizar los ajustes. Si no memoriza los ajustes de red, se borrarán cuando apague el instrumento.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (página 260)

- Los caracteres de un archivo o directorio pueden confundirse al cargar el archivo desde la unidad del ordenador a MOTIF XS. Si se produce este problema, reemplace el carácter equivocado con el correcto en la pantalla de MOTIF XS. Tenga presente que los códigos de caracteres de 2 bytes como Kanji y Kana no se pueden mostrar en la pantalla de MOTIF XS.

- Si aparece el mensaje "Password is unspecified." después de ajustar el parámetro File Server como "on", asegúrese de que ha definido la contraseña antes de ajustar dicho parámetro. Esto se debe a que el parámetro Security se ha establecido en "workgroup" y es necesario definir el valor de Account y Password cuando se comparten los archivos.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (página 262)

No funciona correctamente la transmisión o recepción de datos MIDI por lotes.

- ¿Se ha definido el parámetro Receive Bulk en "off"?
Ajuste el parámetro Receive Bulk como "on".

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (página 269)

- Al recibir los datos por lotes MIDI que se transmiten con la función Bulk Dump y se graban en el dispositivo MIDI externo, tiene que configurar el parámetro MIDI Device Number con el mismo valor que al transmitir.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (página 268)

- Si la transmisión no funciona correctamente, ¿está el número de dispositivo del instrumento MIDI conectado a MOTIF XS configurado de modo que coincida con el parámetro Device Number en el modo Utility?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (página 268)

No se pueden almacenar datos en el dispositivo de almacenamiento USB externo.

- ¿Se está usando el dispositivo de almacenamiento USB con protección contra escritura? (Para almacenar los datos, se debe desactivar la protección contra escritura.)

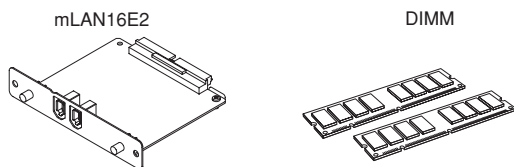
- ¿Se está usando el dispositivo de almacenamiento USB con el formato apropiado?
Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y defina como dispositivo el dispositivo de almacenamiento USB. Compruebe en la parte superior derecha de la pantalla la cantidad de memoria disponible (sin usar) del dispositivo de almacenamiento USB que se indica.

- ¿Garantiza Yamaha el dispositivo de almacenamiento USB?
Para obtener información detallada, consulte la página 85.

Instalar hardware opcional

Dispositivos disponibles

Los dispositivos siguientes se pueden instalar en MOTIF XS.



Ubicaciones de instalación

mLAN16E2

MOTIF XS6



Cubierta trasera para la mLAN16E2

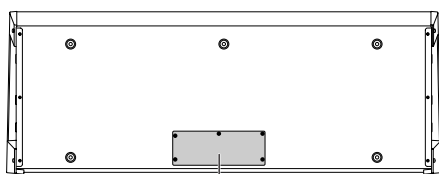
MOTIF XS7



Cubierta trasera para la mLAN16E2

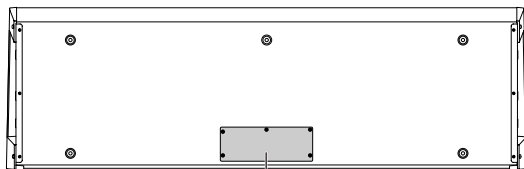
DIMM

MOTIF XS6



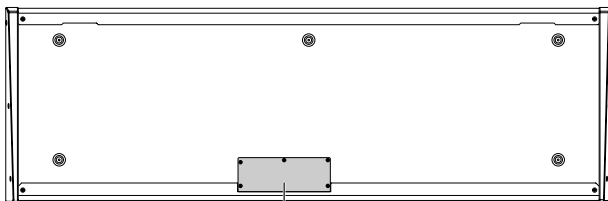
Cubierta inferior para el DIMM

MOTIF XS7



Cubierta inferior para el DIMM

MOTIF XS8



Cubierta inferior para el DIMM

Precauciones durante la instalación

Antes de instalar el hardware opcional, asegúrese de que dispone de un destornillador con punta de estrella (Phillips) y de suficiente espacio para trabajar.

⚠ ADVERTENCIA

- Antes de iniciar la instalación, desconecte el instrumento y los periféricos conectados, y desenchúfelos de la toma de corriente. La instalación o retirada de los dispositivos SÓLO se debe iniciar cuando el instrumento (y el hardware opcional) se encuentre a la temperatura ambiente normal. A continuación, quite todos los cables que conectan el instrumento con otros dispositivos. (Trabajar con el cable de alimentación conectado puede producir descargas eléctricas. Además, dejar otros cables conectados puede interferir con el trabajo.)
- Tenga cuidado de no dejar ningún tornillo dentro del instrumento durante la instalación. (Esto se puede evitar dejando las unidades opcionales y la cubierta lejos del instrumento mientras se conecta.) Si esto ocurriera, asegúrese de extraer el tornillo o los tornillos del interior de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos dentro del instrumento pueden producir un funcionamiento incorrecto o daños graves. Si no puede recuperar un tornillo suelto que se haya caído, consulte a su distribuidor de Yamaha.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se describe en el siguiente procedimiento. La instalación incorrecta puede producir cortocircuitos, lo que puede ocasionar un daño irreparable y riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique ni aplique fuerza en exceso a las áreas de las placas y los conectores de las unidades opcionales. Si se doblan o se manipulan las placas y los conectores, podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en los equipos.

⚠ ATENCIÓN

- Se recomienda que lleve guantes para protegerse las manos de los salientes metálicos de las unidades opcionales y otros componentes. Si toca los cables o los conectores con las manos desprotegidas, podría sufrir cortes en los dedos y también se podría producir un contacto eléctrico defectuoso o daños electrostáticos.
- Tenga cuidado con la electricidad estática. Las descargas de electricidad estática pueden dañar los chips de circuitos integrados de la placa mLAN16E2. Antes de manipular la mLAN16E opcional, para reducir la posibilidad de que se produzca electricidad estática, toque alguna superficie de metal sin pintar o un cable conectado a tierra en un dispositivo conectado a tierra.
- Manipule las unidades opcionales con cuidado. Si las deja caer o las somete a cualquier tipo de golpe o descarga podría estropearlas o dar como resultado un funcionamiento defectuoso.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la placa de circuito. Si lo hace, puede producirse un contacto defectuoso.
- Tenga cuidado de no extraviar ninguno de los tornillos.
- No utilice ningún tornillo que no sea de los que están instalados en el instrumento. El uso de tornillos inadecuados podría causar daños.

mLAN16E2

La placa de expansión de mLAN (mLAN16E2) que está disponible opcionalmente se puede instalar en MOTIF XS6 y MOTIF XS7. MOTIF XS8 está equipado con dos conectores mLAN equivalentes a mLAN16E2 de forma predeterminada.

Instalación de la placa mLAN16E2

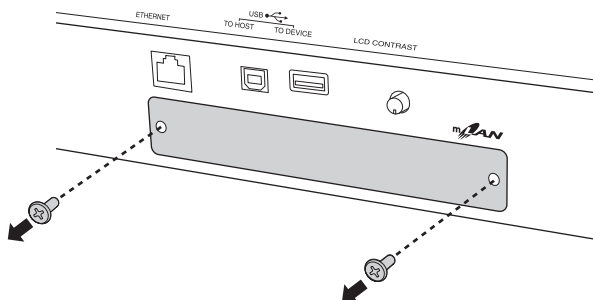
1 Apague MOTIF XS y desconecte el cable de alimentación de CA. Además, asegúrese de desconectar MOTIF XS de cualquier dispositivo externo conectado.

2 Quite la cubierta de la mLAN16E2 del panel posterior.

Con el panel posterior de este sintetizador hacia arriba, quite los dos tornillos de la cubierta.

Importante

Guarde los tornillos en un lugar seguro. Se utilizarán al instalar la mLAN16E2. Procure no extraviarlos. Guarde la cubierta y los tornillos de fijación en un lugar seguro para usarlos en el futuro.

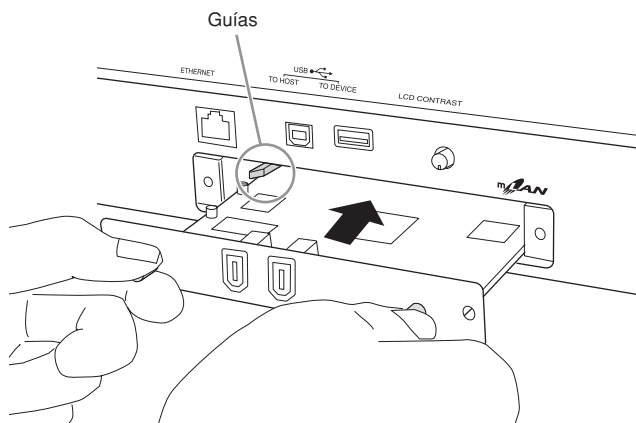


¡ATENCIÓN

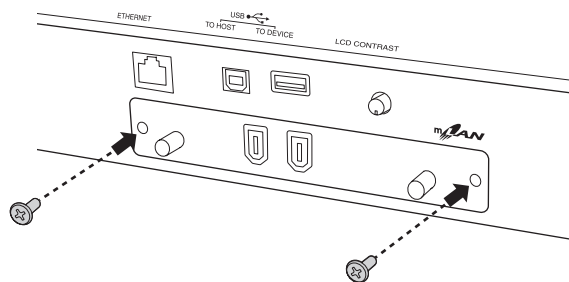
Después de quitar la cubierta, verá las piezas metálicas en la parte inferior de la apertura. Para evitar cortarse o pellizcarse un dedo, tenga cuidado de no tocarlas al instalar la mLAN16E2.

3 Inserte la mLAN16E2 por las guías.

Empuje la mLAN16E2 dentro de la ranura hasta que el conector que está al final de la mLAN16E2 esté insertado correctamente en el conector que se encuentra dentro de la ranura.



4 Coloque la tapa con los dos tornillos que extrajo en el paso nº 2.



¡ATENCIÓN

Si no se fija bien la mLAN16E2, puede no funcionar o hacerlo incorrectamente.

Opcional Instalación de módulos DIMM

En esta sección se explica cómo instalar módulos de memoria DIMM en MOTIF XS.

DIMM compatibles

MOTIF XS no admite necesariamente todos los módulos DIMM disponibles en el mercado. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los módulos DIMM que compre. Antes de adquirir un módulo DIMM, consulte a su distribuidor Yamaha o a un distribuidor de Yamaha autorizado (consulte la lista al final del Manual de instrucciones), o consulte el siguiente sitio Web: <http://www.yamahasynt.com/>

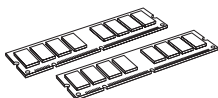
Tipo y configuración de DIMM

- Yamaha recomienda que adquiera módulos DIMM que cumplan la norma JEDEC*. Aún así, tenga en cuenta que el cumplimiento de esta norma no constituye una garantía de que los módulos DIMM vayan a funcionar correctamente en MOTIF XS.

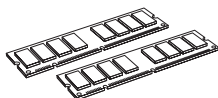
*JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) establece los estándares de las configuraciones de terminales dentro de los dispositivos electrónicos.

- Utilice únicamente módulos DIMM de 168 patillas de 64, 128, 256 ó 512 MB de capacidad (DRAM sincronizada; PC100 o PC133).
- Al instalar módulos DIMM, asegúrese de hacerlo en un par que coincida de la misma capacidad. No puede instalar únicamente un módulo y dejar la segunda ranura de memoria abierta. Por otro lado, asegúrese de que cada módulo DIMM del par es del mismo fabricante y del mismo tipo. Puede que los módulos DIMM de diferentes fabricantes y configuraciones no funcionen juntos.
- Al adquirir módulos DIMM, asegúrese de que el diseño DIMM no utiliza más de 18 chips de memoria por módulo. (Los módulos DIMM de más de 18 chips no funcionan correctamente en MOTIF XS.)

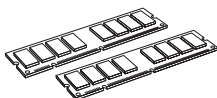
64MB x 2 = 128 MB



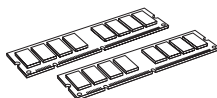
128MB x 2 = 256 MB



256MB x 2 = 512 MB



512MB x 2 = 1 GB

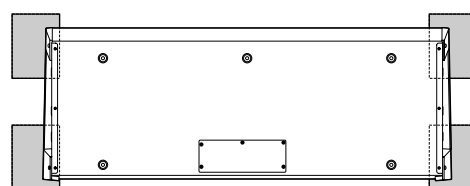


Instalación de DIMM

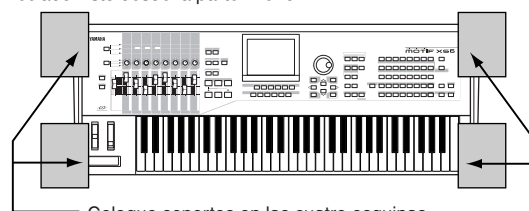
- 1 Apague MOTIF XS y desconecte el cable de alimentación de CA. Además, asegúrese de desconectar MOTIF XS de cualquier dispositivo externo conectado.

- 2 Dé la vuelta a MOTIF XS de modo que el teclado quede hacia arriba para que pueda acceder a la parte inferior del instrumento.

Para proteger los potenciómetros, las ruedas y los mandos deslizantes, coloque el teclado de modo que las cuatro esquinas estén colocadas sobre algo que proporcione soporte suficiente, por ejemplo, sobre revistas o cojines. Coloque soportes en las cuatro esquinas, procurando no tocar los potenciómetros, las ruedas y los mandos deslizantes.



Teclado visto desde la parte inferior



Coloque soportes en las cuatro esquinas, procurando no tocar los potenciómetros, las ruedas y los mandos deslizantes.

⚠ ATENCIÓN

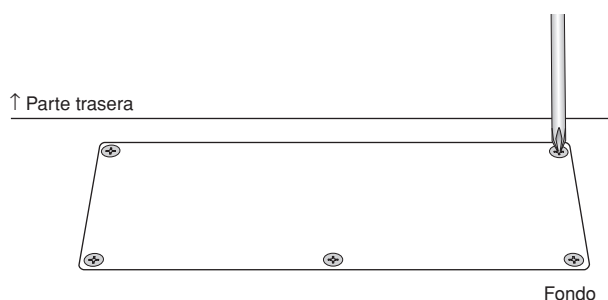
Dado que el instrumento, en particular MOTIF XS8, es muy pesado, este procedimiento no debe realizarse solo, sino entre dos o tres personas.

- 3 Quite la cubierta de la parte inferior.

Con el panel posterior de MOTIF XS hacia arriba, use un destornillador de punta de estrella para quitar los tornillos de la cubierta. Después, tire de la cubierta para quitarla.

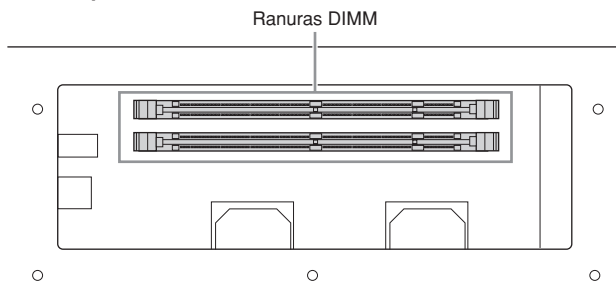
Importante

Guarde los tornillos en un lugar seguro. Se usarán cuando vuelva a instalar la cubierta en el instrumento después de instalar los módulos DIMM.

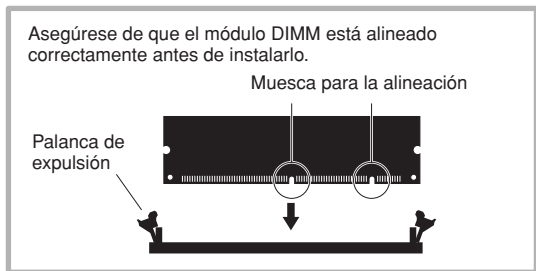


4 Inserte los dos módulos DIMM en las ranuras DIMM.

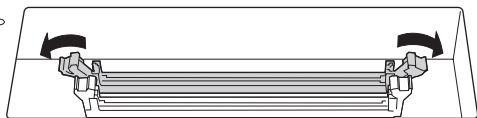
Posición para la instalación de los módulos DIMM



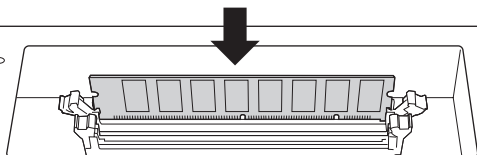
Instalación de los módulos DIMM en las ranuras



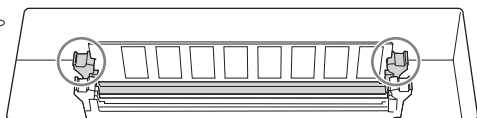
4-1 Presione las palancas de expulsión hasta el exterior de la ranura.



4-2 Inserte el módulo DIMM de forma vertical en la ranura. Presione el módulo DIMM firmemente hasta que quede bien encajado.



Confirme si ambas palancas están bien encajadas.



5 Vuelva a instalar la cubierta que quitó siguiendo el paso nº 3, pero a la inversa.

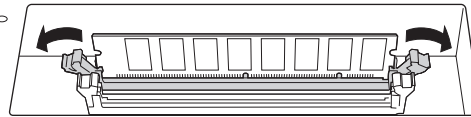
6 Compruebe que los módulos DIMM instalados funcionan correctamente.

Coloque MOTIF XS con el lateral derecho hacia arriba, y conecte el cable de alimentación a la toma AC IN (entrada de CA) del panel posterior y a una toma de CA. Encienda el instrumento, acceda a la pantalla Sampling pulsando el botón [INTEGRATED SAMPLING], y pulse el botón [F6] Rec y, después, el botón [SF6] INFO (página 165). Si los módulos DIMM se han instalado correctamente, en la pantalla aparece el tamaño de la memoria disponible.

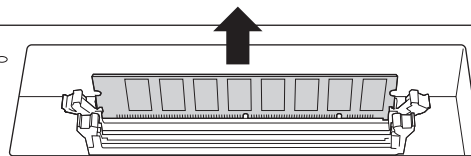
NOTA Si los módulos DIMM no se han instalado de forma correcta, MOTIF XS puede bloquearse al pulsar el botón [INTEGRATED SAMPLING]. Si ocurre esto, apague el instrumento, siga las instrucciones anteriores de nuevo y asegúrese de instalar los módulos DIMM en el paso 4 firmemente.

Quitar los DIMM

1 Presione la palanca de expulsión hasta que se desbloquee el módulo DIMM.



2 Tire del módulo DIMM verticalmente y hacia fuera de la ranura.



Especificaciones

Teclados	MOTIF XS8 MOTIF XS7 MOTIF XS6	Teclado de 88 teclas con efecto de martillo balanceado (pulsación inicial/pulsación posterior) 76 teclas, teclado FSX (pulsación inicial/pulsación posterior) 61 teclas, teclado FSX (pulsación inicial/pulsación posterior)
Bloque generador de tonos	Generador de tonos Polifonía Capacidad multitimbre Onda Voz Interpretación Filtro Sistema de efectos	AWM2, con Expanded Articulation 128 notas 16 partes (internas), partes de entrada de audio (A/D, mLAN*) *1 parte estéreo 228 MB (cuando se convierte a formato lineal de 16 bits), 2670 formas de onda Predefinidas: 1.024 voces normales + 64 voces de percusión GM: 128 voces normales + 1 voz de percusión Usuario: 128 x 3 (seleccionadas y copiadas del banco predefinido), voz normal + 32 kits de percusión Usuario: 128 x 3 (hasta 4 partes) 18 tipos 9 tipos de reverberación, 22 tipos de coro, 53 tipos y 8 piezas (hasta 16 unidades) de Insertion (A, B), 1 Vocoder (utiliza bloques Insertion Effect A y B), 9 tipos de efectos principales (Los ajustes predeterminados para los parámetros de cada tipo de efecto se facilitan como plantillas; total 320) Ecuador maestro (5 bandas), ecualizador de partes (3 bandas, estéreo)
Bloque de muestreo	Samples (muestras) Orígenes de muestreo Conversión A/D Conversión D/A Bits de datos de muestra Frecuencia de muestreo Memoria de muestreo Longitud de la muestra Tiempo de muestreo Formato de muestra	Hasta 1.024 formas de onda (muestras múltiples) Hasta 128 bancos de teclas por forma de onda Hasta 4.096 bancos de claves Analog input L/R (entrada analógica izquierda/derecha), Stereo output (salida estéreo) (repetición de muestras), mLAN (disponible en MOTIF XS6 y 7 cuando se ha instalado una mLAN16E2) 24 bits, 64 x sobremuestreo 24 bits, 128 x sobremuestreo 16 44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (estéreo/mono) Frecuencia de muestreo con mLAN (cuando se ha instalado mLAN16E2): 44,1 kHz (fija) Instalación opcional, ampliable a 1GB (512 MB DIMM x 2 ranuras) *Los módulos DIMM no están instalados en el instrumento al salir de fábrica. Mono: 32 MB Estéreo: 64 MB 44,1 kHz: 6 m 20 s 22,05 kHz: 12 m 40 s 11,025 kHz: 25 m 20 s 5,0125 kHz: 55 m 40 s *Mono/estéreo Formato original, WAV, AIFF
Bloque secuenciador	Capacidad de notas Resolución de notas Polifonía máxima Tempo (BPM) Tipo de grabación Pistas Patrones Frasas Canciones Arpegio Memoria de escenas Formato de secuencia	Aprox. 130.000 notas 480 ppc (partes por cuarto de nota) 124 notas 5 – 300 Real con sustitución Sobregabación en tiempo real (con excepción de Pattern Chain) Pinchado de entrada o de salida en tiempo real (sólo Song) Patrón: 16 pistas de frase Cadena de patrones: pista de patrón, pista de tempo, pista de escena Canción: 16 pistas de secuencia (se puede definir el parámetro Loop on/off para cada pista), pista de tempo, pista de escena 64 patrones (x 16 secciones), Compases: 256 como máximo Voces de mezcla: 16 voces por patrón y hasta 256 voces para todos los patrones Plantillas de mezcla: 32 para todas las canciones y patrones Frasas de usuario: 256 por patrón 64 canciones Voces de mezcla: 16 voces por canción y hasta 256 voces para todas las canciones Plantillas de mezcla: 32 para todas las canciones y patrones Predefinido: 6.633 tipos Usuario: 256 tipos *Se pueden ajustar la sincronización MIDI, el canal de transmisión/recepción MIDI, el límite de velocidad y el límite de notas. 5 por canción Formato original, formato SMF 0, 1 (formato 1 carga sólo)

Otros	Master	Usuario: 128 *8 zonas (ajustes de teclado principal), ajustes asignables a potenciómetros o mandos deslizantes, tabla de cambios de programa
	Software de secuencia compatible con la función Remote Control	Para Windows [®] : Cubase 4, SONAR 5.2 Para Macintosh [®] : Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5.1 *Las funciones que se van a controlar varían según el software.
	Controladores	Rueda de inflexión del tono, rueda de modulación, controlador de cinta, ocho mandos deslizantes de control asignables, ocho potenciómetros asignables, dos botones de función asignable, dial de datos
	Pantalla	LCD retroiluminada de color, 320 x 240 puntos, 5,7 pulgadas
	Conectores	OUTPUT L/MONO, R (clavija de teléfono estándar) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (clavija de teléfono estándar) A/D INPUT L, R (clavija de teléfono estándar) DIGITAL OUT PHONES (clavija de teléfono estéreo estándar) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (MOTIF XS8 solamente)
	Consumo de energía	30 W
	Dimensiones y peso	MOTIF XS8: 1.457 (ancho) x 466 (fondo) x 168 (alto) mm, 28,6 kg MOTIF XS7: 1.252 (ancho) x 391 (fondo) x 122 (alto) mm, 17,0 kg MOTIF XS6: 1.045 (ancho) x 391 (fondo) x 122 (alto) mm, 14,8 kg
	Accesorios	Cable de alimentación de CA, un soporte (disco), Manual del usuario (este libro), lista de datos ("Data List")

* Las especificaciones y descripciones de este manual del propietario tienen sólo el propósito de servir como información. Yamaha Corp. se reserva el derecho a efectuar cambios o modificaciones en los productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, equipos u opciones pueden no ser las mismas en todos los mercados, solicite información a su distribuidor Yamaha.

Índice

Símbolos

.AIF	273, 274
.MID	273, 274
.WAV	273, 274
.XOA	273, 274
.XOE	274
.XOG	273, 274
.XOP	273, 274
.XOS	273, 274
.XOV	273, 274
.XOW	273, 274

Números

[1] – [16], botones numéricos	14
1/4 de tono	99
1/8 de tono	99
1st-on	106
2 bandas	126

A

[A] – [H], botones de grupo	14
A Mod	125
A. Function 1/2	256
A. Function 1/2 Control No.	147
A. Function 1/2 Mode	100, 145
A/D	234
A/D INPUT, clavijas	18, 40
AC IN (toma del cable de alimentación de CA)	16, 19
Accent Start Quantize	103, 157
Accent Vel Threshold	103, 157
Accuracy	174
AEG (EG de amplitud)	94, 123, 139, 157
AF1/2	25, 92
AIFF	273
Ajuste del tipo de archivo	275
Ajustes actuales	271
Ajustes de asignación	92
Ajustes de DAW	267
Ajustes de la unidad de efectos	160
Ajustes de MIDI	267
Ajustes del metrónomo	270
Ajustes del secuenciador	269
Ajustes del sistema	259
Alimentación, fuente	19
Alimentación, interruptor	16, 19
All	273
All Arpeggio	273, 274
All Parameters	133, 159, 236, 258
All Pattern	273, 274
All Song	273, 274
All Sound Off	78
All Track	188, 190
All Voice	273
All Waveform	273, 274
all without system	273
Almacenar	273, 278
muestra de una voz	279
SMF	279
todos los datos de usuario	278
un tipo concreto	278
voz	97
Alta frecuencia	144
Alternate Group	130
Alternate Pan	123, 132
Ampliaciones para software DAW de Steinberg	48
Amplitude	57, 122, 131
Amplitude EG	132
Append Pattern (añadir patrón)	227
Append Phrase (añadir frase)	224
Apply	217, 249
Árabe 1/2/3	99
Archivo, almacenar	278
Archivos	275
Archivos, compartir	87
ARP Category	206
ARP Common Switch	145

ARP FX	90, 100, 145, 181
ARP Main	101, 128, 154, 235
ARP MIDI Out Switch	264
ARP No.	206
ARP Other	102, 128, 156, 235
ARP Sync Quantize Value	145
ARP Transmit Ch	264
ARP1 – ARP5	92, 95, 102, 138, 141, 155, 252
Arpeggio	93, 95, 138, 139, 188, 189, 219
[ARPEGGIO ON/OFF], botón	13
Arpeggio Switch	39
Arpeggio	
activar o desactivar reproducción	136
interpretación	135
reproducir	24
sostenido, activar o desactivar	136
Articulación ampliada (XA)	56, 113
AS1/2	25, 92
ASSIGN 1/2	90
Assign 1/2 Control No.	147
Assign 1/2, valor	100, 145
Assign L&R Gain	263
Assign Mode	130
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2], botones	12, 67
ASSIGNABLE OUT L/R, clavijas	18
ATTACK	90
Attack Level	116, 120, 123
Attack Time	115, 120, 123, 132
Audio	232
Audio In	147, 234
Audio In/Out	263
Audio, canal	46
Audio, grabación	242
Audition	162, 167, 169, 170, 172, 246, 248
Auto Load	262
[▶▶] (Avance), botón	14

B

Baja frecuencia	144
Banco	238
Banco de interpretaciones	137
Banco de teclas	161
Banco de teclas de destino	172, 173
Banco de teclas de origen	172, 173
Banco de teclas que se va a borrar	173
Banco de voces	92, 139, 140
Banco, botones	14
BANK	140
Bank	93, 95, 99, 102, 138, 151, 155, 232, 238
Bank LSB	256
Bank MSB	256
Bank Select	268
Barra de datos de secuencia	182
Basic Receive Ch	267
BEAT	193
Beat	270
BEAT (tiempo)	215
Beat Stretch	203
beat1 – 3	249
BEF (Band Elimination Filter)	118
BEF12	118
BEF6	118
Bloque de arpeggios	62
Bloque de controladores	67
Bloque de efectos	68
Bloque de entrada de audio	59
Bloque de muestreo	59
Bloque generador de tonos	56
Bloque secuenciador	59
Boost 12	126
Boost 18	126
Boost 6	126
BPF (Band Pass Filter)	117
BPF1 – 10 Gain	110
BPF12D	117

BPF6	118
BPFw	118
Break 1 – 16	217
Break Point 1 – 4	121, 125
Breath	104
Breath Controller Control No.	147
Brightness	77
Bucle	182, 185
Búfer de edición	79
Búfer de recuperación	79
Bulk	134, 160, 238, 258
Bulk Dump Interval	269

C

Cadena de canciones	180
Cadena de patrones	60, 209
editar	214, 216
Cambio de 1/4	99
Canal de salida MIDI	157
Canal de transmisión MIDI del teclado	91
Canal MIDI	76
Canal, número	52
Cancel	217
Canción	33
definición	59
seleccionar	21
Trabajo	195
Canción de destino	207, 215, 225
Canción de origen	207, 225
Canción y pista de destino	204
Canción y pista de origen	204
Canción, grabación	186
Canción, memorizar	186
Capa	29
Caracteres, introducir	82
Cargar	273
todas las voces	280
todos los datos de usuario	280
un archivo AIFF	284
un archivo SMF	285
un archivo WAV	284
un patrón	283
un tipo concreto	280
una canción	283
una forma de onda	281
una interpretación	282
una voz	280
una voz de muestra	283
Cargar archivos	280
Carpeta	272
CAT (Channel Aftertouch)	78
Categoría de arpeggio	62
Categoría de efecto	70
Categoría de interpretación	143
Categoría secundaria de arpeggio	62
Categoría y tipo de coro	108
CATEGORY	140
Category	92, 95, 102, 109, 137, 138, 149, 155, 231, 267
Category Search	24
[CATEGORY SEARCH], botón	15
Center Key	115, 117, 119, 121, 122, 124
Ch After Touch	256
Chain	183, 185, 211, 213
Chain Edit	214
Change Timing	101, 154
Channel Aftertouch (CAT)	78
CHAR	82
ChAT (pulsación posterior en canal)	193
CHO SEND	129
Cho Send	232
CHORUS	90
Chorus	71, 109, 149, 235, 260
Chorus Pan	108
Chorus Return	108
Chorus Send	108, 130, 145, 148, 153, 266
CHORUS TO REVERB	108, 149
Cinta, modo	145
Clear	212
Clear All	194

Clear Pattern (borrar patrón) 228
 Clear Pattern Chain
 (borrar cadena de patrones) 228
 Clear Phrase (borrar frase) 225
 Clear Sample Voice
 (borrar voz de muestra) 226
 Clear Song 207
 Clear Track 205
 Clear Track (borrar pista) 226
 Click 188, 220, 270
 Clock 200, 202
 CLOCK (reloj) 193, 215
 Clock Out 268
 Clock Shift 184
 Coarse 114, 131
 Coarse Tune 170
 Com LFO 105
 Common 258
 Common Edit 96, 127, 141, 229, 253
 Interpretación 143
 Master 254
 Mixing 233
 Mixing Voice 241
 Voz 98, 128
 [COMMON EDIT], botón 15
 Common Parameters 133, 159, 236
 Common Switch 139
 Compare, función 97, 142, 233, 240
 Compás de destino 225
 Compás de origen 225
 Compensación 198
 Compresor 72
 Conexión
 instrumentos MIDI externos 83
 LAN 86
 MTR 84
 USB, dispositivo de almacenamiento 85
 Conexión de efectos
 Interpretación 69
 Mixing 70
 Voice 69
 Configuración de muestreo, pantalla 164, 244
 Configuración del mezclador 181
 Confirm 166, 246
 Confirm Password 262
 Connect 107, 128, 148,
 149, 234, 266
 Contador de compases
 que se van a insertar 204
 Contraseña
 Establecer 262
 Control 256, 264, 267
 Control Change (CC) 77
 Control Depth 106
 Control Dest 106
 Control Function 138
 Control Knob No. 257
 Control Slider No. 257
 Controlador AI 44
 Controlador de cinta 12, 67, 256
 Controlador de pedal, clavijas 18
 Controller Assign 264
 Controller Reset 269
 Controller Set 104
 Convert Pitch 174
 Convert to Song 215
 Convert Type 206
 Copia de microafinación 265
 Copiar parámetros de interpretación 141
 Copy 134, 160, 172, 176,
 212, 215, 237, 241, 265
 Copy Event 201
 Copy Part 237
 Copy Pattern (copiar patrón) 227
 Copy Pattern Chain
 (copiar cadena de patrones) 227
 Copy Performance 237
 Copy Phrase 206
 Copy Phrase (copiar frase) 223
 Copy Sample Voice 207
 Copy Sample Voice (copiar voz
 de muestra) 207, 212, 223, 225, 228
 Copy Song 207
 Copy Track (copiar pista) 204, 226
 Copy Voice 237
 Coro 129, 150

Coro, categoría y tipo 149
 Create Continuous Data 202
 Create Measure 203
 Create Roll 199
 Crescendo 198
 Ctrl Asgn 147, 234
 Ctrl Set 104, 128
 Cuantización 188, 197
 Cubase 49, 52, 267
 Current Password 262
 Current Performance 160
 Current Voice 134
 Cursor, botones 14, 81
 Curve 202
 CUTOFF 90
 Cutoff 118, 131
 Cutoff Key Follow 119
 Cutoff Velocity Sens 118, 131
 Cycle 107

D

Data Decrement 77
 Data Entry LSB 77
 Data Entry MSB 77
 Data Increment 77
 Data Range 202
 DAW (Digital Audio Workstation) 47
 DAW Type 267
 [DEC/NO], botón 14, 81
 DECAY 90
 Decay 1 Level 116, 120, 123, 132
 Decay 1 Time 115, 120, 123, 132
 Decay 2 Level 116, 120, 123
 Decay 2 Time 115, 120, 123, 132
 Definir valores 215
 Delay 71, 106, 125
 Delay Tempo 113
 Delay Tempo Sync 113
 Delete 173, 177, 194, 241, 276
 Delete All 177
 Delete Measure 204
 Delete range 204
 Demostración, canción
 cargar 21
 reproducir 21
 Demostración, datos 21
 Depth 104
 Depth Offset 1 – 8 106
 Description 261
 Destination 104
 [■] (Detención), botón 14
 Detune 152
 Device 278
 Device Number 268
 DHCP Client 261
 Diagrama de tipos 217
 Diagrama del intervalo 217
 Dial de datos 14, 81
 Dial, función 53
 DIGITAL OUT, conector 18
 Digital Performer 52
 DIMM 79, 295
 Dir 275
 direct 155
 Direction 201
 Directorio (Dir) 272
 Directorios 275
 Display 169, 248
 Dispositivo 272, 275
 Distance 119
 Distortion 71
 Divide Drum Track 205
 Divide Drum Track (dividir pista de batería) .. 226
 División 30
 DNS1/2 261
 Domain 261
 down 200
 down&up 200
 DRAM 79
 Drum Key 134, 165, 245
 Dry Level 148, 153, 266
 Dry/Wet Balance 110
 Duplicación, símbolo 162

E

[E], indicador 138, 142, 233, 240, 254
 each-on 106
 Ecuador de elementos 68
 Ecuador de parte 68
 Ecuador principal 68
 Edición 231
 Edición común 96
 Edición de elementos 96, 112, 241
 Edición de muestreo 250
 Edición de teclas 129
 Edit Recall 159
 Efecto de inserción 68
 Efecto del sistema 68
 Efecto principal 68
 Effect 93, 107, 128, 138,
 149, 232, 234
 Effect Bypass 260
 EFFECT BYPASS [INSERTION], botón 13
 EFFECT BYPASS [SYSTEM], botón 13
 Effects 93
 Effects (Efectos) 138
 EG (generador
 de envolventes) 138, 139, 157, 235
 EG Depth 116, 120
 EG Depth Vel Curve 116
 EG Depth Vel Sens 116, 120
 EG Depth Vel Sens Curve 120
 EG Time Key Follow 116, 121, 124
 EG Time Segment 116
 EG Time Velocity Sens 116, 121, 124
 EG Time Velocity Sens Segment 121, 124
 EG/EQ 93, 94
 Element Group 113
 Element Out 1 – 8 108
 Element Switch 93, 104, 112, 129
 Element Switch 1 – 8 106
 Elemento 57
 activar o desactivar 240
 activar/desactivar 97
 solo 97, 240
 Elm LFO 125
 End 185
 end 185
 End Point 169, 247
 End Step 199
 End Velocity 199
 Ensayo 191
 EQ 95, 126, 132, 158, 236
 EQ HIGH 90
 EQ LOW 90
 EQ MID 90
 EQ MID F 90
 EQ MID Q 90
 Erase 220
 Erase Event 201
 Escala temperada 99
 Escena de canciones 179
 Escena de patrones 209
 Especificaciones 297
 Estado de la pista 141
 Estado de los datos 182
 Estructura de la memoria 80
 ETHERNET, conector 16, 86
 Event List, pantalla 192, 193, 221
 Event Type 201, 202, 203
 Event Type (tipo de evento) 216
 Evento y parámetros 193
 Evento, trabajos 223
 Exchange Phrase (intercambiar frase) 224
 Exchange Track (intercambiar pista) 205, 226
 [EXIT], botón 14
 Ext 184, 211
 Ext Bank Select 256
 Ext Prog Change 256
 Ext Switch (selector externo) 255
 Extensión 272
 Extract 177
 Extract Event 201

F

F Mod 125
 [F1] – [F6] (Función), botones 14, 81
 Fábrica, ajustes 22

Factory Set	269
Fade In Time	106, 125
Fade In/Out	174
Fade Out Time	106
Fade Type	174
Favorite Category	88
FEQ (EG de filtro)	94, 119, 139, 157
File	272, 275, 276
procedimiento	276
File Server	261
File Server Account	261
Filter	57, 94, 117, 131, 139, 158
Filter (filtro MIDI)	270
Filtro de eliminación de banda	118
Filtro de eliminación de banda doble	118
Filtro de paso alto	117
Filtro de paso alto doble	118
Filtro de paso bajo	117
Filtro de paso bajo doble	118
Filtro de tipo combinado	118
Filtro de tipo doble	118
Filtro MIDI	270
Filtro pasa banda	117
Filtro pasa banda doble	118
Fine	114, 131, 174
Fine Scaling Sens	114
Fine Tune	170
fingered	100, 152
Fixed Velocity	260
Flanger	71
Flash ROM	79
Foot Controller 1/2	256
Foot Controller 1/2 Control No.	147
Foot Switch	256
Foot Switch Control No.	147
Forma de onda	161
Forma de onda de destino	176
Forma de onda de origen	176
Formant Offset	110
Formant Shift	110
Format	276, 278
Formato	273
Frase	60
Frase de destino	223, 224, 225
Frase de énfasis	64
Frase de origen	212, 223, 225
Frase de patrón actual	212
Frase original	224
Frase que se va a intercambiar	224
Frase, trabajos	223
Frecuencia intermedia	144
Frequency	146, 158, 162, 165, 244
fulltime	100, 152
Función de control	92
FXBypass	260
G	
Gain	119, 146, 158
GAIN, potenciómetro	18, 39, 40
Ganancia de las frecuencias altas	144
Ganancia de las frecuencias bajas	144
Ganancia de las frecuencias intermedias	144
Gate Switch	110
GATE TIME	90
Gate Time	197
Gate Time Rate	102, 103, 155, 156, 184
Gateway	261
General	98, 128, 143, 233, 259
Get Name	255
Get Phrase from Song (obtener frase de canción)	225
Glide	199
Glide Time	199
GM	92
Grabación	
All Track, ajuste	190
Audio	242
Cadena de patrones	214
Patrón	218
Pistas 1-16	189
Scene Track (pista de escena)	190
Tempo Track (pista de tempo)	190
Grabación de cadena	214
Grabación de interpretación	140
Grabación de muestreo	244
Grabación de sustitución	189
Grabación de una interpretación	61
Grabación en tiempo real	186
● (Grabación), botón	14
Grabar	
canción	186
melodía y reproducción del arpegio	
en una canción	31
reproducción de arpegio	
en un patrón	32
Gráfico	105
Gráfico de EQ	95
Grid	200
H	
Half Damper Switch	123
Half Damper Time	124
Half Sampling Frequency	175
High Frequency	126
High Gain	126
HOLD	140
Hold	95, 101, 106, 154
Hold Level	115, 120
Hold Time	115, 120
Host	277
Host Name	260
HPF (High Pass Filter)	117
HPF Cutoff	119, 131
HPF Freq	110
HPF Key Follow	119
HPF Output Level	110
HPF12	117
HPF24D	117
I	
I/O	263
IEEE 1394, cable	44
[INC/YES], botón	14, 81
India	99
Indicador de datos	211
[E], indicador	91, 97
Inflexión del tono	76
INFO	138
INFO (información)	53, 92, 93, 138, 165, 172, 182, 211, 240, 252, 259
Inicio al pulsar una tecla, selector	141
Inicio de teclado	210, 214, 219
Init	133, 159, 236, 258
Initial Level	123
Initialize selected Parts to GM	237
Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key	134
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements	133
Initialize Type	258
Input Source	164, 244
Ins A	109, 129, 149, 234, 267
Ins B	109, 129, 149, 234, 267
Ins Effect Output	114, 130
Ins Effect Sw	188, 219
Ins FX Sw	232
Ins L	109
Ins Switch (selector de efecto de inserción)	234
Insert	194, 216
Insert Event, ventana	192, 193, 216, 221
Insertion A/B	69, 108, 148, 266
INSERTION CONNECT	108, 148, 266
Insertion Effect	230
Insertion point	204
Inst Input Level	110
Instalar hardware opcional	293
Int	184, 211
Int Bank Select	255
Int Prog Change	256
Int Switch (selector interno)	255
Interpretación	
definición	58
inicializar	29
memorizar	142
seleccionar	135
trabajo	159
Interruptor de pedal, clavijas	18
Interval (intervalo)	217
Intervalo	206, 207, 227
Intervalo de origen	215
IP Address	261
J	
Job	
Master	257
Mixing	236
Mixing Voice	240
Sampling	171
Voice	133
K	
KBD (teclado)	82, 162, 172
Keep Original Phrase (conservar frase original)	227, 228
Key	129, 162, 166, 169, 246
Key Assign Mode	100
Key Bank	173, 174, 175, 176
Key Edit	127
Key Mode	101, 155
Key On Delay	113
Key On Reset	105, 125
Key Parameters	134
Key Range	170, 245
Keybank	165, 172, 244
Keybank, trabajos	162
Keyboard Transmit Ch	268
Kirnberger	99
Knob	256
Knob Control Assign	100, 145
Knob Ctrl Assign	255
KnobSlider	257
L	
L&R Gain	263
LAN, conexión	86
LCD, control de contraste de la pantalla	16, 20
LCD, pantalla	14
Length	174, 219
Level	122, 131, 170
level	166, 246
Level 1 - 16	107
Level Key Follow	122
LEVEL METER	53
Level Velocity Sens	122
Level Velocity Sens Curve	122
Level Velocity Sens Offset	122
Level/MEF	145
Level/Pan	122
LFO (Low Frequency Oscillator)	58
LFO Phase Offset	107
Línea de posición de canción	182
LIST (lista)	82
Load	275, 280
Load Mixing	271
Local Control	269
Lo-Fi	72
Logic	52
Longitud	210, 212
Loop	103, 156, 185, 219
Loop Point	169, 247
Loop-Remix	175
Low Frequency	126
Low Gain	126
Lower Ch	258
Lowest Key	176
LP=ST	169, 248
LPF (Low Pass Filter)	117
LPF12+BPF6	118
LPF12+HPF12	118
LPF18	117
LPF18s	117
LPF24A	117
LPF24D	117
LPF6+HPF6	118

M

Main Category 143
 Main Category 1/2 93, 98
 Mandos deslizantes de control .. 13, 68, 137, 180
 función 91
 Mandos deslizantes de control 1 – 8 252
 manual 166, 246
 Master Edit 253
 [MASTER EFFECT], botón 13
 Master Job 257
 Master Name 252
 Master Play 251
 MASTER VOLUME 12, 20
 Master, memorizar 254
 MasterEQ 146, 234, 264
 MasterFX 146, 234, 264
 Mayor pura 99
 MEAS 193, 215
 Meas 182, 187
 meas (compás) 246
 Measure (compás) 141, 169, 176, 193, 207,
 210, 213, 219, 243, 245, 248, 249
 Mega Voice (voz mega) 62
 Mega Voice, arpeggio 62
 Memoria de usuario 79, 80
 Memoria interna 79
 Memorizar
 canción 186
 interpretación 142
 Master 254
 Mezcla 233
 Patrón 218
 Voz de mezcla 240
 Memory 254
 Menor pura 99
 Meter 169, 176, 248, 249
 Mezcla 58
 configuración 230
 Mezcla, mezclado 33
 Mic Gate Threshold 110
 Mic Level 110
 Mic/Line 263
 Micro Tuning Name 265
 Micro Tuning No. 265
 Microafinación 99, 265
 Microafinación, lista 99
 MIDI 76, 267
 MIDI IN/OUT 259, 268
 MIDI IN/OUT/THRU, conectores 18, 83
 MIDI Out Switch 157
 MIDI Send 257
 MIDI Sync 268
 MIDI, evento 76
 MIDI, interfaz 44
 Misc 72
 Mix 238
 Mix Phrase (mezclar frase) 224
 Mix Track 205
 Mix Track (mezclar pista) 226
 Mixing 229
 estructura 229
 Insertion Effect 230
 Mixing Edit 233
 Mixing Job 236
 Mixing Play 231
 Mixing Store 233
 Mixing Voice Edit 239
 Mixing Voice Job 240
 MIXV (voz de mezclado) 188
 mLAN 17
 mLAN (IEEE 1394), conectores 1, 2 17, 44
 mLAN Gain 263
 mLAN Monitor Setup 263
 mLAN, cubierta de placa de expansión 17
 mLAN16E2 17, 294
 MMC (MIDI Machine Control) 85, 268
 Mode 251, 252, 254, 270
 seleccionar 55
 tabla 54
 MODE, botones 14, 20
 Modify Control Data 203
 Modify Gate Time 198
 Modify Velocity 197
 Modulation Wheel 256
 Mono/Poly 93, 99, 152

Mono/Poly Mode 93
 Mono/Stereo 148, 265
 Montaje 273
 MOTIF XS Editor 274
 Mount 276, 277
 Move 173
 MTC (MIDI Time Code) 84, 268
 MTC Start Offset 268
 Muestra 161
 Muestreo
 configuración 39
 procedimiento 40, 163
 Muestreo, pantalla RECORDING 246
 multi 100, 130
 [MULTI PART CONTROL], botón 13
 [MUTE], botón 15
 MW (rueda de modulación) 25, 92

N

Name 93, 98, 128, 138, 143, 254
 Name (nombre) 143
 Network 260
 Network Information 259
 New Dir 276
 New Password 262
 New settings 271
 Nivel 145
 No. 212
 Noise Input Level 110
 Nombre de archivo 272
 Nombre de canción 181, 185, 187
 Nombre de frase 212
 Nombre de interpretación 137
 Nombre de voz 92, 138, 139, 140, 182, 187
 Nombre del Master 251
 Nombre del patrón 210, 211
 Nombres, asignar 82
 Non-Registered Parameter Number (NRPN) ... 79
 normal 01 – 16 217
 Normalize 173
 Normalize Play Effect
 (normalizar efecto de reproducción) ... 205, 226
 Nota 76, 78, 199
 Nota, trabajos 196, 223
 Note 177, 199, 255
 Note Limit 101, 114, 152, 154
 Note Limit High 255
 NOTE LIMIT LO-HI 139
 Note Limit Low 255
 Note Shift 99, 152, 184, 259
 NRPN (Non-Registered
 Parameter Number) 77
 NUM 81, 169, 248
 Number 151, 232
 Number of Times 201, 202
 Number of Times (número de veces) 215
 Número de banco de teclas 162
 Número de cadena 185
 Número de canción 140, 181, 185, 237
 Número de compás 182
 Número de compases que se van
 a insertar 204
 Número de interpretación 137, 238
 Número de Master 251
 Número de parte 237
 Número de patrón 140, 210, 237
 Número de pista 182, 183, 187, 210
 Número de voz 92, 139, 140
 Número del programa 251
 número, introducir 81

O

OCT RANGE 90
 Octava del teclado, ajuste 91
 Octave 92, 138, 177, 251, 255, 260
 OCTAVE [UP] y [DOWN], botones 14
 Octave Range 103, 156
 Offset 198, 203
 Offset 1 – 4 121, 125
 Onda, memoria 250
 one shot 105, 170
 Optimize Memory 177
 Original Notes Root 206
 Oscilador 57, 112, 129

Oscilador de baja frecuencia (OSC) 58
 Other 100, 128, 235,
 254, 271
 Otros 145, 153
 Otros trabajos 177
 Out 129, 184
 Output 147, 152, 234, 235, 265
 OUTPUT L/MONO y R, clavijas 18, 19
 Output Level 110
 Output Octave Shift 102, 155
 Output Select 130, 148, 153, 266

P

P Mod 125
 Page List 53
 Page Select 53
 PageHold 131
 PAN 90
 Pan 99, 122, 131, 145, 147, 152,
 170, 188, 219, 232, 256, 257, 265
 Panel frontal 10
 Panel posterior 16
 Panorámica de reverberación 150
 Panorámica del coro 149
 Param 169, 170
 Param. with Voice 151
 Parámetros de efectos 73, 109, 146,
 149, 150, 267
 Parámetros de elementos 1 – 8 133
 PART 139
 Part 160, 165, 245
 Part 1 – 16 231, 232, 234
 Part 1 – 4, portamento 144
 Part Edit 141, 229
 Mezcla 234
 Performance 151
 Part EQ 144
 Part Parameters 159, 236
 Part Switch 151
 Parte 231, 232
 activar o desactivar 135, 142, 233
 ajustar volumen 34
 seleccionar 151
 silenciar 233
 silencio 135, 142
 solo 135, 142, 233
 Parte 1–4 138
 Parte de origen 160
 Parte modificada 237
 Partes de destino 238
 Password 262
 PAT (pulsación posterior polifónica) 78, 193
 Patch 211, 212
 Patrón
 crear 212
 definición 60
 Patrón de destino 227, 228
 Patrón de origen 227
 Patrón original 227, 228
 Patrón que se va a borrar 228
 Patrón, grabar 218
 Patrón, nombre 219
 Patrón, trabajo de 222
 Patrones, reproducción 208
 Pattern 207, 274
 Pattern Chain 213
 Pattern Edit 220
 Pattern Store 218
 PB Range 199
 PB Range Lower 99, 153
 PB Range Upper 99, 153
 PDC Name 261
 PEG (EG de tono) 115
 PEQ 126
 Perf. 237, 238
 Performance 160, 274
 [PERFORMANCE CONTROL], botón 15
 Performance Copy 160
 Performance Edit 141
 Performance Play, modo 135
 Performance Play, pantalla 137
 Performance Record 31
 Phase 105
 Phaser 71
 PHONES (Auriculares), clavija 18, 19

Phrase	225
Phrase1 – 4	249
Pista	33, 226
silenciar	33
solo	33
Pista de audio	61
Pista de canción	59
Pista de destino	225, 226
Pista de origen	225, 226
Pista e intervalo	197, 198, 199, 200, 201, 202, 203
Pista MIDI	61
Pista y posición	201
Pista, número	219
Pista, tipo	219
Pistas de secuencia 1 – 16	59
Pitch	114, 174
pitch 01 – 16	217
Pitch Bend	256
Pitch Bend Range	93
Pitch Key Follow	115
Pitch Velocity Sens	114, 131
Plantilla de mezcla	238
Plantilla, mezcla	238
Play	93, 138, 210, 211, 259
Play Effect (Play FX)	61
Play FX	183, 211
Play Mode	98, 105, 128, 170
Polifonía máxima	59
Polyphonic Aftertouch (PAT)	78
Porta	93, 144
Portamento	93
aplicar a la voz	94
Portamento común	144
Portamento Legato Slope	100
Portamento Mode	93, 100
Portamento Part Sw	152
Portamento Switch	93, 100
Portamento Time	93, 100, 152
Portamento Time Mode	100
Portamento, modo	152
Posición	182
Posición de destino	215
Posición de la inserción	216
Potenciómetros	12, 26, 68, 136, 180
Función	90
Potenciómetros 1 – 8	252
Potenciómetros, funciones y valores	52
Power On Auto Factory Set	269
Power On Mode	262
Preset	109, 146, 149, 150, 256, 267
[◀] (Principio), botón	14
Program	93, 138, 252, 255
Program Change	256, 269
Program Change (PC)	76
[PROGRAM], botón	15
Pulsación posterior	78
punch	187
Punch In/Out	188, 191, 246
Put Phrase to Song (poner frase en canción)	225
Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)	206, 227
Q	
Q	126, 144, 147, 158
Quantize	183, 196, 219, 271
QUANTIZE STRENGTH	90
Quantize Strength	103, 156
QUANTIZE VALUE	90
Quantize Value	102, 156
Quick	270
quick	249
Quick Setup	270
R	
Random	114
Random Pan	123, 132
Random SFX	64, 103, 157
Random SFX Key On Control	103, 157
Random SFX Velocity Offset	103, 157
Random Speed	106
Rate	197, 198, 203
Ratio	173, 174
RB (controlador de cinta)	25, 92
RcvSwitch (selector de recepción)	158, 236
Rec	162, 164, 244
REC TR	187, 219
Recall	134, 241
Receive Bulk	269
Receive Channel	235
Receive Note Off	130
Record Gain	166, 245
Record Monitor	166, 245
Record Next	164, 244
Record Part	188, 219
Record Slice	248
Record Trim	247
Record Type	187, 219
Recordable Size	165
Recordable Time	162, 165, 166, 169, 170, 245, 246, 248, 249
Recording Count	270
Recording Type	164, 244
Recortar	247
Recuperación	159
Recuperar modificaciones	134
Red, configuración	86
Registered Parameter Number (RPN)	78
RELEASE	90
Release Level	116, 120
Release Time	115, 120, 123
Remix	211, 217
Remote	267
Remote Control	
configuración	51
función	51
modo	52
[REMOTE ON/OFF], botón	13
Rename	177, 276
replace	219
Reproducción de arpeggios	
Interpretación	66
Pattern	66
Voice Play	65
[▶] (Reproducción), botón	14
resample	164
RESONANCE	90
Resonance	119, 131
Resonance Velocity Sens	119
Restablecer	269
Retorno de coro	149
Retorno de reverberación	150
[◀◀] (Retroceso), botón	14
REV SEND	129
Rev Send	232
REVERB	90
Reverb	70, 109, 235, 260
Reverb Pan	108
Reverb Return	108
Reverb Send	108, 130, 145, 148, 152, 266
Reverb Type	108, 149
Reverberación	129, 150
reverse	170
reverse 01 – 16	217
REV-X	73
Ribbon Controller Control No.	147
Ribbon Mode	100
RPN (Registered Parameter Number)	78
Rueda de inflexión del tono	12, 67
Rueda de modulación	12, 67
Ruta	273
S	
Sample Size	162
Sample Voice	274
Sampling Edit	167
Sampling Job	171
Sampling Record	163
Sampling, modo	161, 242
Sampling, pantalla FINISHED	167, 246
Sampling, pantalla principal	162, 243
Sampling, pantalla RECORDING	167
Save	275
Scale	121, 124
Scaling Pan	123
Scene Track	190
Scene Track (pista de escena)	60
Scene1 – Scene5	182, 188, 189, 211, 219, 252
Sección	60, 140, 207, 210, 211, 213, 215, 219, 237
Section Length	140
Security	261
Select	263
[SELECTED PART CONTROL], botón	12
Sens	176, 249
Separate Chord	200
SEQ TRANSPORT, botones	14
Sequencer Control	268
Sequencer Mode (modo del secuenciador)	140
Set	106
Set All	194, 197, 198, 203
Setup	187, 188, 219
Setup Number	271
[SF1] – [SF5] (Función secundaria), botones	14, 81
Shape	146
Sharing Point	277
Shift Clock	200
Signatura del tiempo	182, 187, 210, 213
Silencio	182, 187, 210, 219, 231
single	100, 130
skip	185
Slice	176, 242, 248
Slice Type	250
slice+seq (trocear y secuenciar)	244
Slider	256
Slope	107
SMF (archivo MIDI estándar)	273
SMPL (voz de muestra)	188
Sobregrabación	191
Solo	182, 187, 210, 219, 231
[SOLO], botón	15
Solución de problemas	288
SONAR	52
Song	207, 215, 274
Song Chain	60, 185
Song Edit	192
Song Event Chase	271
Song Job	195
Song Play	178
sort	155
Sort Chord	200
sort+direct	155
Source	104
Source Pattern	206
Source Phrase	206
Speed	105, 125
Split Pattern (dividir patrón)	228
Split Phrase (dividir frase)	224
Split Point	258
Split Point Measure (compás de punto de división)	225
Split Song to Pattern	207
Splitpoint Measure (compás de punto de división)	228
Standby (en espera)	165, 166, 245
Start	166, 185, 246
Start Point	169, 247
Start Step	199
Start Velocity	199
Stereo to Mono	175
Stereo/Mono	162, 164, 244
Stop	167
stop	185
Strength	197
Studio Connections	50
Studio Manager	50
SUB CATEGORY	140
Sub Category	95, 102, 143, 155
Sub Category 1/2	98
Sub Divide	176, 249
Subnet Mask	261
SUSTAIN	90
Sustain	256
Sustain Pedal	260
SW	140
SWING	90
Swing	103, 156, 183
Swing Rate	197
Switch	95, 101, 146, 154, 264
Sync Quantize Value	140
System Exclusive	79

T

Tamaño del archivo 272
 Tech 72
 Tecla de percusión 57
 Teclado 12, 67
 Template 107, 238
 Template Performance 238
 TEMPO 90
 Tempo 95, 101, 140, 154, 169, 176, 182, 187, 210, 214, 219, 247, 249
 Tempo Change (cambio del tempo) 215
 Tempo Hold 271
 Tempo Speed 105
 Tempo Sync 105
 Tempo Track (pista de tempo) 60, 190
 Thin Out 202
 thru 155
 thru+direct 155
 Tiempo 182, 187, 210, 219
 Tiempo real, grabación 33
 Tiempo, signatura 219
 Timbre único 56
 Time Offset, portamento 144
 Time Signatura (signatura de tiempo) 140, 215
 Time-Stretch 173
 Tipo 175, 176, 200
 arpeggio 155
 Efecto 149
 efecto 109, 150
 EQ 126
 filtro 117
 Grabación 164, 244
 Loop-Remix 176
 Vocoder 110
 Tipo de archivo 273
 Tipo de arpeggio
 crear 66
 eventos no relacionados con notas 65
 nombre 62
 Voz de percusión 65
 Voz normal 64
 Tipo de datos 205, 237, 238
 Tipo de datos de la voz de destino 134
 Tipo de datos de la voz de origen 134
 Tipo de datos del destino 160
 Tipo de datos del origen 160
 Tipo de datos que se van a copiar 204
 Tipo de efecto 70
 Tipo de EQ 126
 2 bandas 126
 PEQ 126
 Tipo de evento 194, 215
 Tipo de los datos que se van a borrar 205, 226
 Tipo de los datos que se van a copiar 226
 Tipo de pista 187, 210
 Tono 27, 57
 TR 193
 Trabajo
 de patrón 222
 Trabajo de interpretación 159
 Trabajo de muestreo 250
 Trabajos de canción 207
 Trabajos de compás 203
 Trabajos de evento 200
 Trabajos de patrón 227
 Trabajos de pista 204, 226
 Track 33, 165, 169, 183, 184, 201, 205, 206, 207, 211, 212, 226, 243, 244, 245
 Track (pista) e intervalo 196
 Track Mute (silencio de pistas) 215
 Track Sel 194
 [TRACK], botón 15
 TrackView 181, 183
 Trans 182, 213
 Transmit 255
 Transmit CH 92
 Transmit Ch 137
 Transmit Channel 252, 255
 Transmit Switch 255
 Transpose 27, 177, 198, 199, 255, 260
 Transposición 210
 Trémolo y altavoz rotativo 71
 Trigger Level 166, 246
 Trigger Mode 103, 156, 166, 246
 Trim 168, 169, 249

Tune 114, 259
 Tuning 265
 Tuning Number 99
 Tuning Offset 265
 Tuning Root 99
 Tx Switch 255
 TxCh 184, 211
 TYPE 140
 Type 270
 Archivo 275
 Arpeggio 95, 102
 Efecto maestro 146
 Effect 267
 Slice 249
 Type (tipo) 217

U

Ubicación en la memoria 275
 Undo/Redo 196, 223
 Unit Multiply 102, 156
 UNITMULTIPLY 90
 up 200
 up&down 200
 Upper Ch 258
 USB 16
 USB TO DEVICE, conector 16, 85
 USB TO HOST, conector 16, 43
 USB, dispositivo de almacenamiento 85
 USB-MIDI, controlador 43
 Used/Total 165
 User 107
 User Arpeggio 80
 User Phrase 80
 Utility 259

V

Vallot&Yng 99
 Valor del tipo de evento seleccionado 216
 Variation (variación) 176, 217
 Vce Edit 232
 VCM (Modelado de circuitería virtual) 72
 VCM Auto Wah 73
 VCM Compressor 376 72
 VCM Equalizer 501 73
 VCM Flanger 73
 VCM Pedal Wah 73
 VCM Phaser Mono 73
 VCM Phaser Stereo 73
 VCM Touch Wah 73
 Vel Cross Fade 114
 Vel Sens Depth 153
 VELOCITY 90
 Velocity 162, 166, 169, 170, 184, 245
 Velocity Curve 260
 Velocity Limit 95, 101, 114, 152, 154
 Velocity Mode 102, 155
 Velocity Offset (Random SFX) 157
 Velocity Range 198
 Velocity Rate 102, 103, 155, 156
 Velocity Sens 131
 Velocity Sens Depth Offset 153
 ViewFilter 194, 215, 221
 Voces de percusión, editar 127
 Vocoder 72
 estructura 111
 uso 111
 Vocoder Attack 110
 Vocoder Release 110
 Voice 138, 151, 160, 165, 184, 185, 188, 211, 219, 235, 237, 245, 263, 274
 Voice Element Pan 152
 Voice Job 133
 Voice Play, modo 88
 Voice Play, pantalla 91
 Voice Type 93
 Voice with ARP 154, 189
 VoiceAudio 265
 Volume 99, 145, 147, 152, 188, 219, 232, 257, 259, 265, 270
 Volume Label 278
 Volume/Express 256

Voz 211, 237
 almacenar 97
 definición 56
 seleccionar 88
 Voz de mezcla 230
 Voz de mezcla de destino 241
 Voz de mezcla de origen 241
 Voz de mezcla que se va a borrar 241
 Voz de mezcla, memorizar 240
 Voz de origen 134
 Voz de percusión 56
 Voz de usuario 80
 Voz GM 92
 Voz normal 56
 Editar 96
 Voz, nombre 219
 Vúmetro 166, 246

W

Wah 72
 WAV 273, 274
 Wave 105, 125
 Wave Bank 113, 130
 Wave Category 113, 130
 Wave Number 113, 130
 Waveform 161, 162, 165, 166, 169, 177, 244, 245, 274
 Waveform, trabajos 176
 Werckmeister 99
 Width 119
 WINS 261
 Without Program Change 215

X

XA Control 112

Z

Zone 258
 Zone Edit 253, 255
 Zone Switch 252, 254
 Zoom In 169, 183, 248
 Zoom Out 169, 183, 248

Acerca del disco complementario

AVISO ESPECIAL

- El software que se incluye en el disco complementario y los derechos de copyright correspondientes al mismo son propiedad exclusiva de Steinberg Media Technologies GmbH.
- La utilización del software y de este manual debe ajustarse al acuerdo de licencia con el que el comprador manifiesta su total conformidad al abrir el paquete de software. (Lea detenidamente el Acuerdo de licencia de software que se incluye al final de este manual antes de instalar la aplicación.)
- Está terminantemente prohibida la copia del software o la reproducción total o parcial de este manual por cualquier medio sin la autorización por escrito del fabricante.
- Yamaha no ofrece garantía o declaración alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no se responsabiliza de los resultados del uso de este manual ni del software.
- Este disco NO está pensado para una reproducción audio/visual. No intente reproducirlo en un reproductor de CD o DVD audio/visual, ya que se podrían causar daños irreparables en el reproductor.
- Para obtener detalles acerca de los requisitos mínimos del sistema y la información más reciente sobre el software incluido en el disco, visite el siguiente sitio Web. <<http://www.yamahasynt.com/>>
- Tenga presente que Yamaha no ofrece asistencia técnica para el software DAW incluido en el disco complementario.

Acerca del software DAW incluido en el disco complementario

El disco complementario contiene software DAW para Windows y Macintosh.

- NOTA**
- Asegúrese de que instala el software DAW con la cuenta de administrador.
 - Para poder utilizar el software DAW en el disco accesorio, incluida asistencia y otras ventajas, deberá registrar el software y activar la licencia, para lo que tendrá que iniciarlo con el ordenador conectado a Internet. Haga clic en el botón "Registrar ahora" cuando haya iniciado el software y a continuación cumplimente los campos para el registro. Si no registra el software, no podrá utilizar la aplicación transcurrido un periodo de tiempo determinado.
 - Si está utilizando un equipo Macintosh, haga doble clic en el archivo "****.pkg" para iniciar la instalación.

Para obtener detalles acerca de los requisitos mínimos del sistema y la información más reciente sobre el software incluido en el disco, visite el siguiente sitio Web. <<http://www.yamahasynt.com/>>

Acerca de la asistencia para el software

La asistencia para el software DAW incluido en el disco complementario la presta Steinberg en su sitio Web en la dirección siguiente. <http://www.steinberg.net>

También puede visitar el sitio de Steinberg desde el menú Ayuda del software DAW incluido. (El menú Ayuda también incluye el manual en formato PDF y otra información sobre el software).

ATENCIÓN

ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

LEA DETENIDAMENTE ESTE ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE ("ACUERDO") ANTES DE UTILIZAR ESTE SOFTWARE. SÓLO PODRÁ UTILIZAR ESTE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PRESENTE ACUERDO. EL PRESENTE ACUERDO LE VINCULA A USTED (COMO PARTICULAR O PERSONA JURÍDICA) Y A YAMAHA CORPORATION ("YAMAHA").

AL ROMPER EL PRECINTO DE ESTE ENVOLTORIO SE COMPROMETE A CUMPLIR LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO, NO INSTALE, COPIE NI UTILICE ESTE SOFTWARE.

EN ESTE ACUERDO SE ESTIPULAN LAS CONDICIONES DE USO DEL SOFTWARE "DAW" DE STEINBERG MEDIA TECHNOLOGIES GMBH ("STEINBERG") QUE SE INCLUYE CON ESTE PRODUCTO. PUESTO QUE ESTE ACUERDO SUSTITUYE AL ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE PARA EL USUARIO FINAL (ALSUF) MOSTRADO EN LA PANTALLA DEL PC AL INSTALAR EL SOFTWARE "DAW", DEBE HACER CASO OMISO DEL ALSUF. ES DECIR, DURANTE EL PROCESO DE INSTALACIÓN DEBE SELECCIONAR "ACEPTO" EL ALSUF SIN PRONUNCIARSE SOBRE EL MISMO PARA PODER PASAR A LA PÁGINA SIGUIENTE.

1. CONCESIÓN DE LICENCIA Y COPYRIGHT

Por el presente acuerdo, Yamaha le otorga el derecho a utilizar una copia del programa y de los datos del software ("SOFTWARE") que acompañan a este acuerdo. El término SOFTWARE abarca todas las actualizaciones del software y de la información adjunta. Steinberg es el propietario del SOFTWARE, que está protegido por las leyes de copyright oportunas y por todas las disposiciones de los tratados internacionales aplicables. Yamaha ha adquirido el derecho de sublicencia para autorizarle a utilizar el SOFTWARE. Si bien el usuario tiene derecho a declararse propietario de los datos creados mediante el uso del SOFTWARE, dicho SOFTWARE seguirá estando protegido por las leyes de copyright oportunas.

- **Puede** utilizar el SOFTWARE en un **solo ordenador**.
- **Puede** realizar una copia del SOFTWARE en formato legible por máquina exclusivamente con fines de copia de seguridad, si el SOFTWARE se encuentra en soportes en los que dicha copia de seguridad está permitida. En la copia de seguridad, debe reproducirse el aviso de copyright de Yamaha y cualquier otra inscripción de marca que conste en la copia original del SOFTWARE.
- **Puede** transferir de forma permanente a un tercero todos sus derechos relativos al SOFTWARE únicamente cuando transfiera este producto a la vez, siempre y cuando no conserve ninguna copia y el destinatario haya leído y aceptado los términos y condiciones del presente acuerdo.

2. RESTRICCIONES

- **No puede** someter el SOFTWARE a tareas de ingeniería inversa con el fin de investigar el secreto de fabricación, ni desensamblar, descompilar u obtener de cualquier otra manera el código fuente del SOFTWARE por ningún método.
- **No puede** reproducir, modificar, cambiar, alquilar, arrendar ni distribuir el SOFTWARE, en su totalidad o en parte, ni crear obras derivadas del SOFTWARE.
- **No puede** transmitir electrónicamente el SOFTWARE de un ordenador a otro, ni compartir el SOFTWARE con otros ordenadores conectados a una red.
- **No puede** utilizar el SOFTWARE para distribuir información ilícita o que vulnere la política pública.
- **No puede** iniciar servicios basados en el uso del SOFTWARE sin la autorización de Yamaha Corporation.

La información protegida por copyright, incluidos sin limitación los datos MIDI para canciones, obtenida por medio del SOFTWARE, está sujeta a las restricciones que se indican a continuación y que el usuario debe acatar.

- La información recibida mediante el SOFTWARE no podrá utilizarse para fines comerciales sin la autorización del propietario del copyright.
- La información recibida mediante el SOFTWARE no puede duplicarse, transferirse ni distribuirse, ni reproducirse ni interpretarse para ser escuchada en público, sin la autorización del propietario del copyright.
- El cifrado de la información recibida mediante el SOFTWARE no podrá eliminarse ni tampoco podrá modificarse la marca de agua electrónica sin la autorización del propietario del copyright.

3. FINALIZACIÓN

El presente acuerdo entrará en vigor el día en que el usuario reciba el SOFTWARE y seguirá vigente hasta su finalización. En caso de vulnerarse las leyes de copyright o las disposiciones contenidas en este documento, el presente acuerdo se dará por finalizado de forma automática e inmediata, sin previo aviso de Yamaha. Una vez finalizado el acuerdo, el usuario deberá destruir inmediatamente el SOFTWARE adquirido bajo licencia, así como la documentación escrita adjunta y todas sus copias.

4. GARANTÍA LIMITADA DEL SOPORTE

Con respecto al SOFTWARE vendido en soportes tangibles, Yamaha garantiza que el soporte tangible en el que está grabado el SOFTWARE no presentará ningún defecto material y de fabricación en condiciones normales de uso y por un período de catorce (14) días a partir de la fecha de recepción, demostrada por una copia del recibo. La responsabilidad de Yamaha, y su vía de recurso exclusiva, consistirá en la sustitución del soporte defectuoso si se devuelve a Yamaha o a un distribuidor autorizado de Yamaha dentro del período de catorce días con una copia del recibo. Yamaha no se responsabiliza de la sustitución de soportes dañados por accidente, abuso o uso indebido. EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY, YAMAHA RECHAZA EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS CON RESPECTO AL SOPORTE TANGIBLE, INCLUIDAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD E IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO.

5. EXCLUSIÓN DE GARANTÍA DEL SOFTWARE

Usted reconoce y acepta expresamente que utilizará el SOFTWARE por su cuenta y riesgo. El SOFTWARE y la documentación correspondiente se suministran "TAL CUAL" y sin ninguna clase de garantía. SIN PERJUICIO DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN CONTENIDA EN EL PRESENTE ACUERDO, YAMAHA RECHAZA EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS CON RESPECTO AL SOFTWARE, TANTO EXPRESAS COMO IMPLÍCITAS, INCLUIDAS SIN LIMITACIÓN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO Y NO INFRACCIÓN DE LOS DERECHOS DE TERCEROS. CONCRETAMENTE, PERO SIN QUE ELLO LIMITE LO DISPUESTO ANTERIORMENTE, YAMAHA NO GARANTIZA QUE EL SOFTWARE SATISFAGA SUS REQUISITOS, QUE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE SEA ININTERRUMPIDO Y SIN ERRORES, O QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE PUEDAN SER CORREGIDOS.

6. RESPONSABILIDAD LIMITADA

LAS OBLIGACIONES DE YAMAHA EN VIRTUD DEL PRESENTE ACUERDO SERÁN LAS DE PERMITIR EL USO DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS. YAMAHA NO SE RESPONSABILIZARÁ EN NINGÚN CASO ANTE USTED NI ANTE OTRAS PERSONAS POR DAÑOS Y PERJUICIOS, INCLUIDOS SIN LIMITACIÓN DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, FORTUITOS O EMERGENTES, NI POR GASTOS, PÉRDIDA DE BENEFICIOS O DE DATOS O CUALESQUIERA OTROS DAÑOS DERIVADOS DEL USO, USO INDEBIDO O IMPOSIBILIDAD DE USO DEL SOFTWARE, AUNQUE YAMAHA O UN DISTRIBUIDOR AUTORIZADO HAYAN SIDO ADVERTIDOS DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUZCAN TALES DAÑOS. La responsabilidad total de Yamaha en concepto de todos los daños, pérdidas y derechos de acción (contractuales, por agravio o de cualquier otra índole) no superará en ningún caso la suma pagada por el SOFTWARE.

7. CLÁUSULAS GENERALES

Este acuerdo se interpretará y regirá de acuerdo con las leyes japonesas, sin hacer referencia a los principios de conflicto de leyes. Cualquier desacuerdo relacionado con el presente acuerdo se someterá al dictamen del Tribunal de Distrito de Tokio, Japón. Si por cualquier motivo un tribunal competente dictaminase que alguna de las cláusulas del presente acuerdo no puede aplicarse, el resto de las cláusulas mantendrán su plena vigencia.

8. ACUERDO COMPLETO

El presente acuerdo constituye el acuerdo completo entre las partes con respecto al uso del SOFTWARE y de los materiales impresos que acompañan al mismo, y sustituye a todos los demás acuerdos o contratos previos o contemporáneos, tanto escritos como verbales, que puedan existir en relación con el contenido del presente acuerdo. Las modificaciones o revisiones del presente acuerdo no serán vinculantes a menos que se efectúen por escrito y estén firmadas por un representante autorizado de Yamaha.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

```
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it
under the terms of the GNU General Public License as published by the
Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at
your option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but
WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See
the GNU General Public License for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program; if not, write to the Free Software Foundation,
Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- The modified work must itself be a software library.
- You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the

application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive

copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

expat

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

freetype

The FreeType Project LICENSE

2002-Apr-11
Copyright 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

Introduction

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

Portions of this software are copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

Legal Terms

0. Definitions

Throughout this license, the terms 'package', 'FreeType Project', and 'FreeType archive' refer to the set of files originally distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg) as the 'FreeType Project', be they named as alpha, beta or final release.

'You' refers to the licensee, or person using the project, where 'using' is a generic term including compiling the project's source code as well as linking it to form a 'program' or 'executable'. This program is referred to as 'a program using the FreeType engine'.

This license applies to all files distributed in the original FreeType Project, including all source code, binaries and documentation, unless otherwise stated in the file in its original, unmodified form as distributed in the original archive. If you are unsure whether or not a particular file is covered by this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as specified below.

1. No Warranty

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED 'AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE USE OR THE INABILITY TO USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

2. Redistribution

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and irrevocable right and license to use, execute, perform, compile, display, copy, create derivative works of, distribute and sublicense the FreeType Project (in both source and object code forms) and derivative works thereof for any purpose; and to authorize others to exercise some or all of the rights granted herein, subject to the following conditions:

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', or 'FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- freetype@freetype.org
Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution.
If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.
- devel@freetype.org
Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.
- <http://www.freetype.org>
Holds the current FreeType web page, which will allow you to download our latest development version and read online documentation.

You can also contact us individually at:

David Turner <david.turner@freetype.org>
Robert Wilhelm <robert.wilhelm@freetype.org>
Werner Lemberg <werner.lemberg@freetype.org>

glibc

This file contains the copying permission notices for various files in the GNU C Library distribution that have copyright owners other than the Free Software Foundation. These notices all require that a copy of the notice be included in the accompanying documentation and be distributed with binary distributions of the code, so be sure to include this file along with any binary distributions derived from the GNU C Library.

All code incorporated from 4.4 BSD is distributed under the following license:

Copyright © 1991 Regents of the University of California.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. [This condition was removed.]
4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The DNS resolver code, taken from BIND 4.9.5, is copyrighted both by UC Berkeley and by Digital Equipment Corporation. The DEC portions are under the following license:

Portions Copyright © 1993 by Digital Equipment Corporation.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies, and that the name of Digital Equipment Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the document or software without specific, written prior permission.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND DIGITAL EQUIPMENT CORP. DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, DIRECT, INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

The Sun RPC support (from rpsrc-4.0) is covered by the following license:

Copyright © 1984, Sun Microsystems, Inc.

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or

modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

The following CMU license covers some of the support code for Mach, derived from Mach 3.0:

Mach Operating System
Copyright © 1991, 1990, 1989 Carnegie Mellon University
All Rights Reserved.

Permission to use, copy, modify and distribute this software and its documentation is hereby granted, provided that both the copyright notice and this permission notice appear in all copies of the software, derivative works or modified versions, and any portions thereof, and that both notices appear in supporting documentation.

CARNEGIE MELLON ALLOWS FREE USE OF THIS SOFTWARE IN ITS "AS IS" CONDITION. CARNEGIE MELLON DISCLAIMS ANY LIABILITY OF ANY KIND FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM THE USE OF THIS SOFTWARE.

Carnegie Mellon requests users of this software to return to

Software Distribution Coordinator
School of Computer Science
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA 15213-3890

or Software.Distribution@CS.CMU.EDU any improvements or extensions that they make and grant Carnegie Mellon the rights to redistribute these changes.

The file `if_ppp.h` is under the following CMU license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CARNEGIE MELLON UNIVERSITY AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE UNIVERSITY OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The following license covers the files from Intel's "Highly Optimized Mathematical Functions for Itanium" collection:

Intel License Agreement

Copyright © 2000, Intel Corporation
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL INTEL OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The files `inet/getnameinfo.c` and `sysdeps/posix/getaddrinfo.c` are copyright © by Craig Metz and are distributed under the following license:

The Inner Net License, Version 2.00

The author(s) grant permission for redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, of the software and documentation provided that the following conditions are met:

0. If you receive a version of the software that is specifically labeled as not being for redistribution (check the version message and/or README), you are not permitted to redistribute that version of the software in any way or form.
1. All terms of the all other applicable copyrights and licenses must be followed.
2. Redistributions of source code must retain the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer.
3. Redistributions in binary form must reproduce the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
4. [The copyright holder has authorized the removal of this clause.]
5. Neither the name(s) of the author(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ITS AUTHORS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

If these license terms cause you a real problem, contact the author.

libcap

Unless otherwise *explicitly* stated, the following text describes the licensed conditions under which the contents of this libcap release may be used and distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of libcap, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.
All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA.

ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf.

It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software.

(Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libmng

COPYRIGHT NOTICE:

Copyright © 2000 Gerard Juyn (gerard@libmng.com)
[You may insert additional notices after this sentence if you modify this source]

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:
Gerard Juyn

The MNG Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the MNG Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the MNG and JNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment would be highly appreciated.

Parts of this software have been adapted from the libpng package. Although this library supports all features from the PNG specification (as MNG descends from it) it does not require the libpng package. It does require the zlib library and optionally the IJG jpeg library, and/or the "little-cms" library by Marti Maria (depending on the inclusion of support for JNG and Full-Color-Management respectively).

This library's function is primarily to read and display MNG animations. It is not meant as a full-featured image-editing component! It does however offer creation and editing functionality at the chunk level. (future modifications may include some more support for creation and or editing)

libncurses

Copyright © 1998-2003, 2004 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, is
Copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors
Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are
Copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors
Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996, 1997 Andreas Dilger
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
August 15, 2004

libuuid

Copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 Theodore Ts'o.
Copyright 1999 Andreas Dilger

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libwrap

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Some individual files may be covered by other copyrights.

This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

libxml

Except where otherwise noted in the source code (e.g. the files hash.c, list.c and the trio files, which are covered by a similar licence but with different Copyright notices) all the files are:

Copyright © 1998-2003 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Daniel Veillard shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

Copyright © 1998 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Veillard.
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.
Copyright © 2000 Gary Pennington and Daniel Veillard.
Copyright © 2001 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE AUTHORS AND CONTRIBUTORS ACCEPT NO RESPONSIBILITY IN ANY CONCEIVABLE MANNER.

netkit-inetd

Most of the files, fall under the following copyright, and are distributable under the terms of the BSD license (/usr/share/common-licenses/BSD):

Copyright © 1983, 1991 The Regents of the University of California.
All rights reserved.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program

developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

pam

Unless otherwise *explicitly* stated the following text describes the licensed conditions under which the contents of this Linux-PAM release may be distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of Linux-PAM, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

portmap

Author:
Wietse Venema (wietse@wzv.win.tue.nl), dept. of Mathematics and Computing Science, Eindhoven University of Technology, The Netherlands.

Some Components:
Copyright © 1990 The Regents of the University of California.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY

AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

shadow

This software is copyright 1988 - 1994, Julianne Frances Haugh.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of Julianne F. Haugh nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY JULIE HAUGH AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL JULIE HAUGH OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This source code is currently archived on ftp.uu.net in the comp.sources.misc portion of the USENET archives. You may also contact the author, Julianne F. Haugh, at jfh@tab.com if you have any questions regarding this package.

THIS SOFTWARE IS BEING DISTRIBUTED AS-IS. THE AUTHORS DISCLAIM ALL LIABILITY FOR ANY CONSEQUENCES OF USE. THE USER IS SOLELY RESPONSIBLE FOR THE MAINTENANCE OF THIS SOFTWARE PACKAGE. THE AUTHORS ARE UNDER NO OBLIGATION TO PROVIDE MODIFICATIONS OR IMPROVEMENTS. THE USER IS ENCOURAGED TO TAKE ANY AND ALL STEPS NEEDED TO PROTECT AGAINST ACCIDENTAL LOSS OF INFORMATION OR MACHINE RESOURCES.

Source files: login_access.c, login_desrpc.c, login_krb.c are derived from the logdaemon-5.0 package, which is under the following license:

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Individual files may be covered by other copyrights (as noted in the file itself.)

This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

sudo

Sudo is distributed under the following BSD-style license:

Copyright © 1994-1996, 1998-2003 Todd C. Miller
<Todd.Miller@courtesan.com>
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission from the author.
4. Products derived from this software may not be called "Sudo" nor may "Sudo" appear in their names without specific prior written permission from the author.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Sponsored in part by the Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) and Air Force Research Laboratory, Air Force Materiel Command, USAF, under agreement number F39502-99-1-0512.

Additionally, lsearch.c, fnmatch.c, getcwd.c, snprintf.c, strcasecmp.c and fnmatch.3 bear the following UCB license:

Copyright © 1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994
The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

zlib

Copyright notice:
© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes. Please read the FAQ for more information on the distribution of modified source versions.

Nota sobre la distribución del código fuente

Durante tres años después de la salida final de fábrica, puede solicitar por escrito a Yamaha el código fuente de cualquier parte del producto que disponga de licencia según licencia pública general GNU, a:

MP business unit PA•DMI Division, YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPÓN

El código fuente se proporcionará sin ningún coste; sin embargo, podríamos requerirle que reembolsara a Yamaha el coste de su entrega.

- Observe que no admitiremos ninguna responsabilidad cualesquiera que sean los daños que puedan derivarse de los cambios (adiciones o eliminaciones) realizados en el software de este producto por un tercero que no sea Yamaha (o alguien autorizado por Yamaha).
- Tenga presente que la reutilización del código fuente que Yamaha hace de dominio público no tiene ninguna garantía, y Yamaha no admitirá ningún tipo de responsabilidad debida al mismo.
- El código fuente se puede descargar de la dirección siguiente:
<http://www.yamahasynt.com/download/source/motifxs/>

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America

Address : 6600 Orangethorpe Ave.,
Buena Park, Calif. 90620

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : Music Production Synthesizer

Model Name : MOTIF XS8, MOTIF XS7, MOTIF XS6

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM


Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations. For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site:
www.eiae.org

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 011-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

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

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music U.K. Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha Música Ibérica, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia)
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii
Most street, Moscow, 107996, Russia
Tel: 495 626 0660

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
5F Ambience Corporate Tower Ambience Mall Complex
Ambience Island, NH-8, Gurgaon-122001, Haryana, India
Tel: 0124-466-5551

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 080-004-0022

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

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

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
4, 6, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation

WG97440 906MWDH15.2-06F0
Printed in Japan