

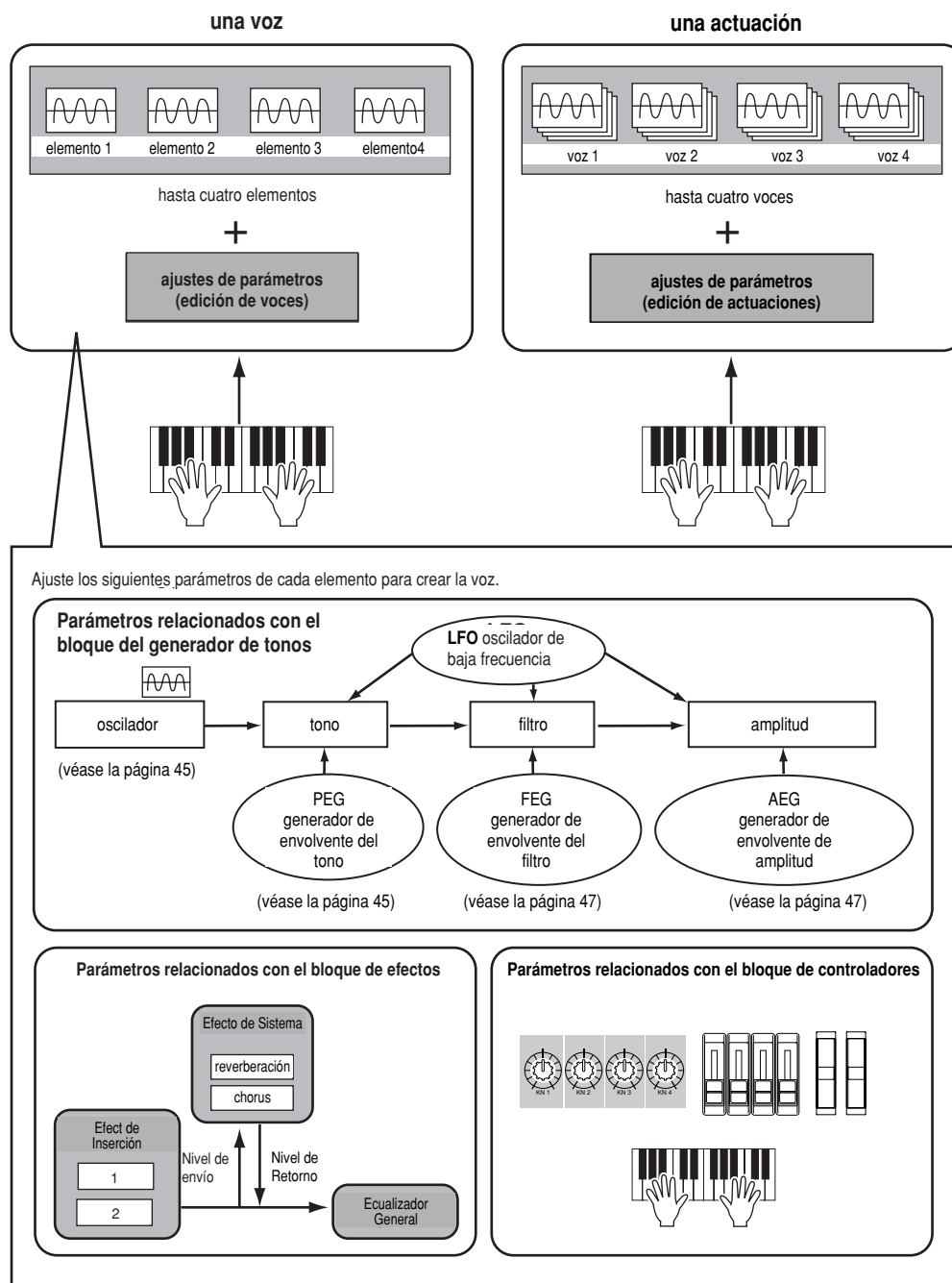
# Funciones principales

## Voces y actuaciones

Guía rápida (páginas 80, 88) – Referencia (páginas 121, 160)

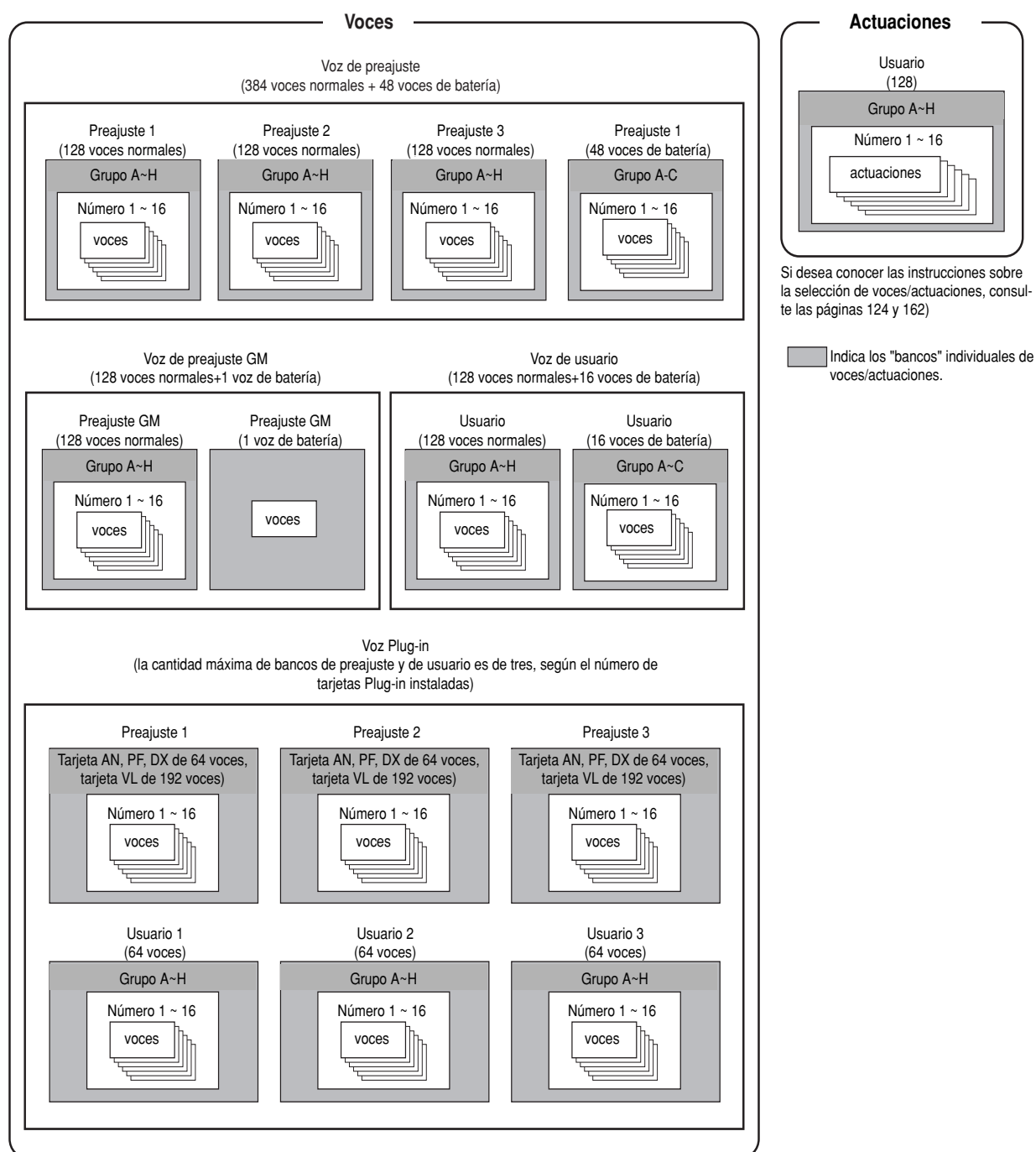
Una voz es el sonido principal del MOTIF y está compuesta por diversos ajustes de parámetros. Cada voz consta de hasta cuatro elementos individuales, cada uno de los cuales es una onda o sonido básico, de gran calidad.

Una actuación, por otro lado, es un programa en el que se combinan múltiples voces (partes), en una superposición, o en otras configuraciones. Cada actuación pueden contener hasta cuatro partes diferentes.



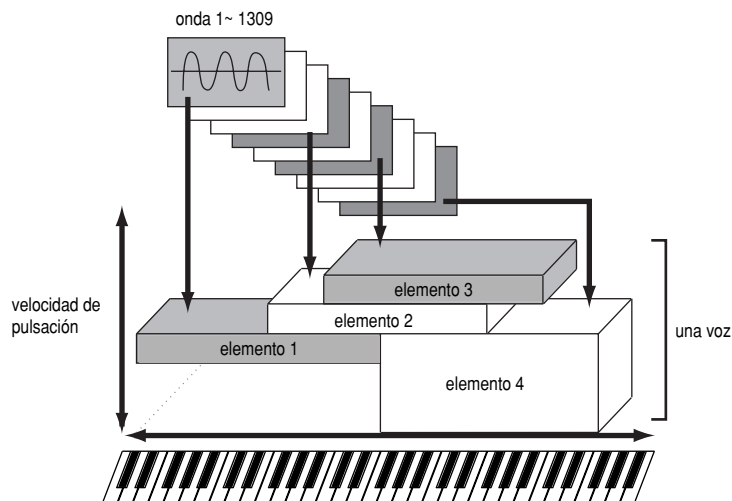
En el modo de reproducción de voces, puede seleccionar cualquiera de estas voces. En el modo de actuación puede seleccionar y reproducir cualquiera de estas actuaciones.

En la página anterior, la ilustración muestra la estructura de una voz/actuación. La ilustración siguiente muestra la estructura de memoria general de todas las voces y actuaciones. Estas dos ilustraciones pueden ayudarle a comprender mejor la estructura de las voces y actuaciones del MOTIF.



## Ondas y elementos

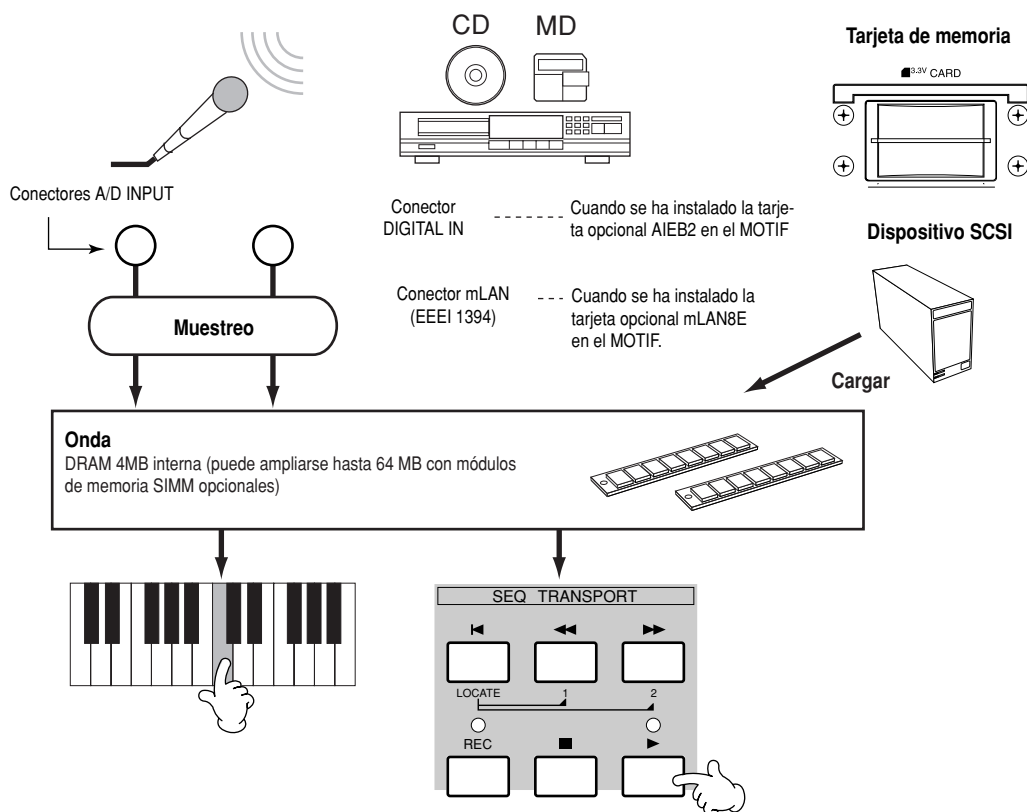
Las ondas son las formas de onda que constituyen los elementos, que a su vez, constituyen una voz. El MOTIF dispone de un total de 1309 ondas de preajuste de gran calidad. Como se indica en la ilustración siguiente, al crear una voz puede seleccionar la onda que utilizará como elemento y luego ajustar su nivel, tono, y otros parámetros.



## Ondas de usuario – muestras

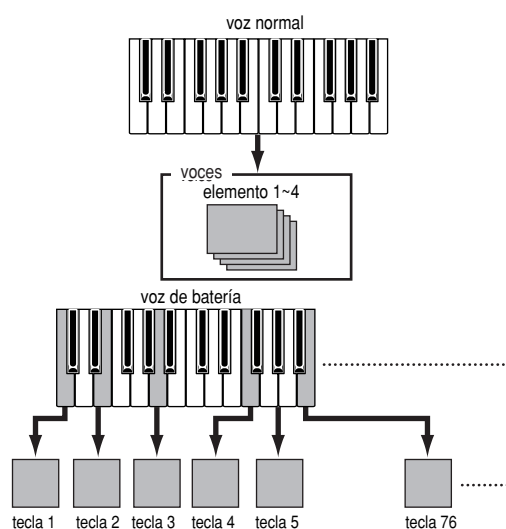
Una de las funciones más útiles del MOTIF es su capacidad de importar muestras de audio externas (como archivos WAV/AIFF de ordenador), así como grabar audio, y luego utilizarlas como sonidos de instrumentos durante la reproducción. Puede grabar ondas con un micrófono o por los conectores de entrada de línea, y cargar onda guardadas en una tarjeta de memoria o un dispositivo SCSI externo.

Las ondas pueden luego procesarse y asignarse a las notas del teclado. Puede reproducirlas con el teclado o asignarlas como partes de una canción/patrón.



## Voz normal y voz de batería

Internamente existen dos tipos de voces: voces normales y voces de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de instrumentos musicales con afinados que pueden reproducirse en el margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión/batería asignados a notas individuales del teclado. Un grupo de ondas de percusión/batería o de voz normal asignados se conoce como Kit de batería.



## Voz GM

GM es una norma mundial de organización de voces y de funciones MIDI para sintetizadores y generadores de tonos. Su función principal consiste en asegurar que cualquier dato de canción creado con un dispositivo GM específico sonará prácticamente igual en cualquier dispositivo GM, independientemente del fabricante del modelo. El banco de voces GM del MOTIF está diseñado para reproducir fielmente los datos de canción GM. No obstante, debe tener en cuenta que el sonido puede no ser exactamente el mismo que el reproducido por el generador de tonos original.

## Estructura de la voz

Una voz consta de parámetros de oscilador, tono, filtro y amplitud, LFO y diversos parámetros, como se indica en la página 42. Con estos cuatro parámetros puede crear el carácter básico de la voz.

### ■ Oscilador

Referencia (página 137)

Esta unidad envía la onda de cada elemento.

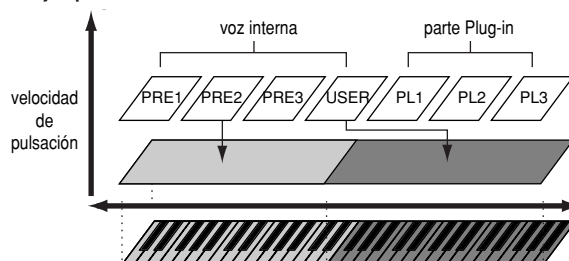
Puede asignar el margen de notas de cada elemento (el margen de notas del teclado en el que sonará el elemento), así como la repuesta a la velocidad de pulsación (el margen de velocidades de pulsación en el que sonará el elemento).

Por ejemplo, podría ajustar un elemento para que suene en el margen superior del teclado y otro elemento para que suene en el margen inferior. De esta manera, incluso dentro de la misma voz, podría disponer de dos sonidos diferentes para zonas distintas del teclado, o podría conseguir que los dos márgenes de

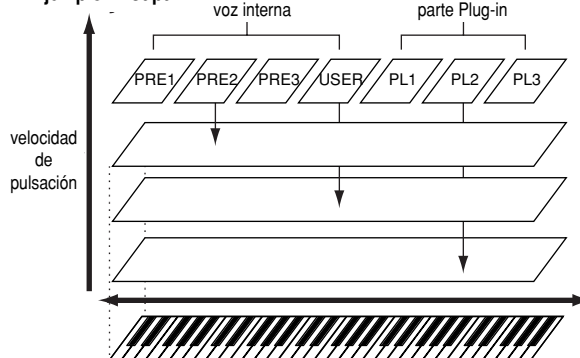
elementos se superpusieran para que sonaran en un margen seleccionado (véase el ejemplo 1 siguiente).

Además, puede ajustar un elemento para que responda a márgenes de velocidades de pulsación diferentes, de manera que un elemento suene con velocidades de pulsación bajas, mientras que otro elemento suene para velocidades de pulsación altas (véase el ejemplo 2 siguiente).

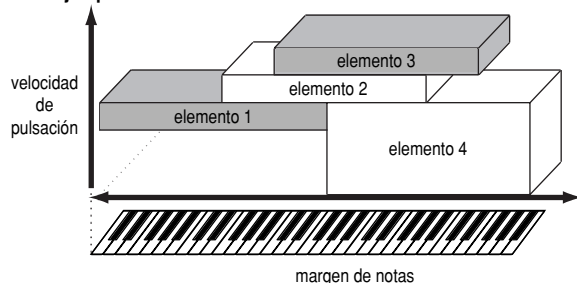
### Ejemplo 1: Dividir



### Ejemplo 2: Capa



### Ejemplo 3



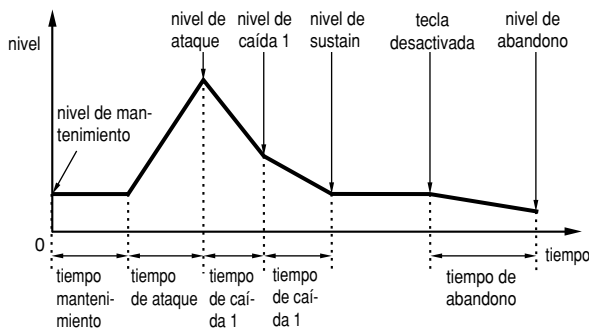
## ■ Tono

Referencia (página 138)

Esta unidad controla el tono de cada elemento emitido por el OSC. Puede desafinar los elementos, aplicarles escala de tono, etc. Además, con el ajuste del PEG (generador de envolvente del tono) puede controlar el cambio de tono en el tiempo.

### ● PEG (generador de envolvente del tono)

Con el PEG, puede controlar la transición de tono desde el momento que pulse una nota en el teclado hasta que la libere. Como se indica en la parte derecha de la ilustración, la envolvente del tono consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de la transición) y cinco de nivel (tono). Esto resulta muy útil para crear cambios automáticos de tono. Es más, pueden ajustarse parámetros de PEG diferentes para cada elemento



## ■ Filtro

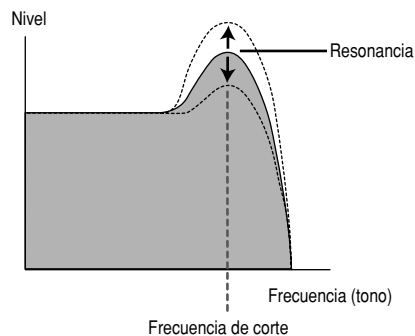
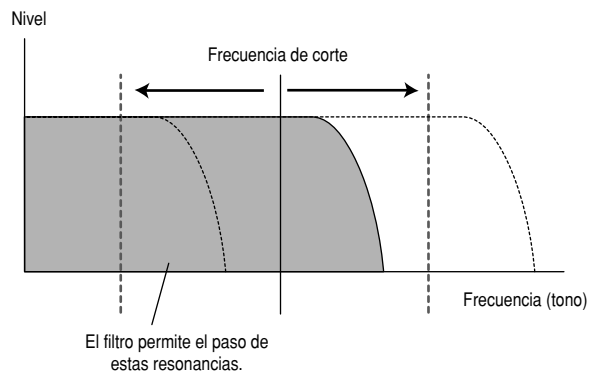
Guía rápida (página 84) – Referencia (página 140)

Esta unidad modifica el tono de cada elemento emitido por el parámetro tono, cortando la salida de una parte específica de frecuencias del sonido. Además puede ajustar el generador de envolvente del filtro (FEG) para que controle el funcionamiento del filtro en el tiempo, permitiéndole configurar cambios dinámicos del tono.

### ● Frecuencia de corte y resonancia

Los filtros funcionan permitiendo el paso de una parte de la señal situada por debajo de la frecuencia dada y cortando la parte de la señal que se encuentre por encima. Esta frecuencia se denomina frecuencia de corte. Puede producir un sonido relativamente brillante u oscuro ajustando el corte.

Un parámetro que realce el nivel de la señal en la zona de la frecuencia de corte se denomina resonancia. Enfatizando los sobretornos de esta zona, puede producir un tono distintivo, "punzante", haciendo que el sonido sea más brillante y duro.



### ● Acerca de los principales tipos de filtro

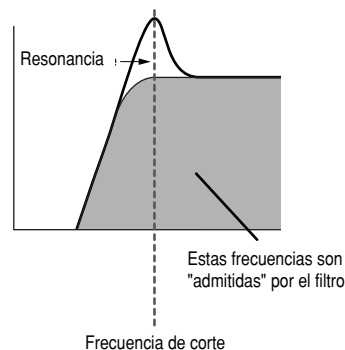
El filtro de paso bajo se indica en la ilustración anterior; sin embargo, el MOTIF también dispone de otros tipos de filtros. Este apartado le presenta cuatro tipos.

#### ● Filtro de paso bajo (anterior)

Este filtro sólo deja pasar las señales situadas por debajo de la frecuencia de corte. Luego puede usar el parámetro Reso (resonancia) para añadir más carácter al sonido.

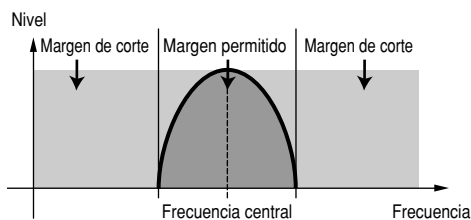
#### ● Filtro de paso alto

Este filtro sólo deja pasar las señales situadas por encima de la frecuencia de corte. Luego puede usar el parámetro Reso (resonancia) para añadir más carácter al sonido.



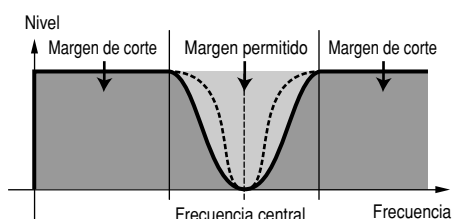
### ● Filtro de paso de banda

Este filtro sólo deja pasar una banda de señales situadas alrededor de la frecuencia de corte. La amplitud de esta banda puede variarse.



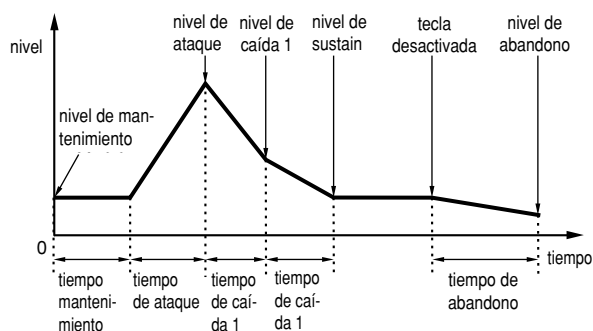
### ● Filtro de eliminación de banda

Este filtro atenúa una banda de señales situada alrededor de la frecuencia de corte, pero deja pasar todas las demás.



### ● FEG (generador de envolvente del filtro)

Con el FEG, puede controlar la transición de tono desde el momento en que pulse una nota del teclado hasta que la libere. Como se indica a la derecha, la envolvente del filtro consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de la transición) y cinco de nivel (cantidad de filtrado). Cuando pulse una tecla en el teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo con los ajustes de esta envolvente. Esto resulta muy útil para crear efectos de wah-wah automáticos, por ejemplo. Es más, pueden ajustarse parámetros de FEG diferentes para cada elemento.



### ■ Amplitud

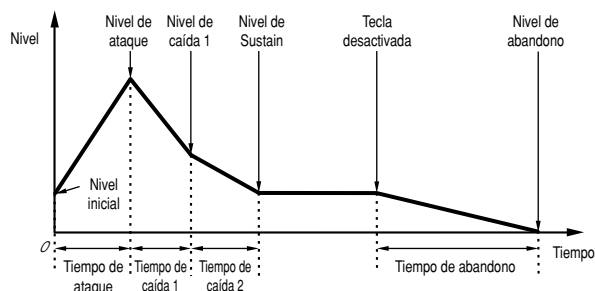
Referencia (página 145)

Esta unidad controla el nivel emitido (amplitud) de cada elemento del filtro. Las señales son luego enviadas con este nivel al bloque de efectos. Además, con el ajuste del AEG (generador de envolvente de la amplitud), puede controlar el cambio de volumen en el tiempo.

### ● AEG (generador de envolvente de amplitud)

Referencia (página 145)

Con el AEG, puede controlar la transición de volumen desde el momento en que pulse una nota del teclado hasta que la libere. Como se indica a la derecha, la envolvente de la amplitud consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de la transición) y cinco de nivel (cantidad de filtrado). Cuando pulse una tecla en el teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo con los ajustes de esta envolvente. Es más, pueden ajustarse parámetros de AEG diferentes para cada elemento.



### ■ LFO (oscilador de baja frecuencia)

Referencia (página 147)

Como su nombre lo indica, el LFO crea formas de ondas de baja frecuencia.

Estas formas de ondas, pueden utilizarse para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento para crear efectos como vibrato, wah-wah y trémolo. El LFO puede ajustarse independientemente para cada elemento; también puede ajustarse conjuntamente para todos los elementos.

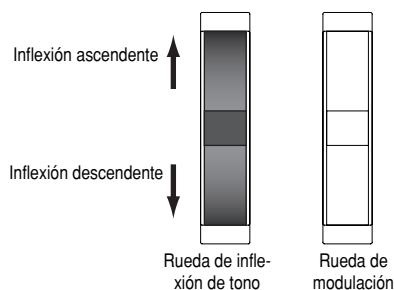
## Controladores

El MOTIF dispone de una increíble cantidad de opciones de control. No sólo está equipado con las convencionales ruedas de inflexión de tono y de modulación sino que además tiene mandos y deslizantes especiales, y un grupo adicional de conectores en el panel posterior para conectar pedales controladores y pedales conmutadores. Puede conectar controladores en este panel y controlar diversos parámetros tanto con el pie como con las manos.

Esta sección se ocupa de las funciones básicas de cada uno de los controladores.

### Rueda de inflexión de tono

La función principal de esta rueda es controlar el tono. Mueva la rueda hacia arriba o hacia abajo para aplicar la inflexión de forma ascendente o descendente.

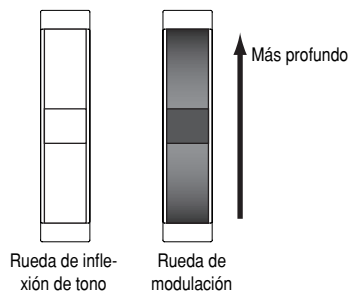


**NOTE** Puede ajustar el margen de inflexión de tono para cada una de las voces. La rueda también puede asignarse a otros parámetros (página 132).

**NOTE** Incluso si se asigna un parámetro diferente a la rueda, los mensajes de inflexión de tono se seguirán emitiendo por el terminal MIDI OUT cuando se esté utilizando.

### Rueda de modulación

Cuanto más mueva esta rueda hacia arriba, mayor será la modulación aplicada al sonido.



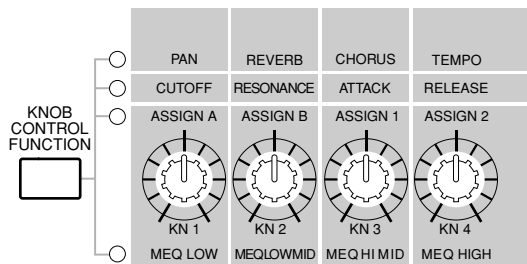
**NOTE** La profundidad de modulación también puede ajustarse por adelantado. Además, la rueda puede asignarse a diferentes parámetros, como el volumen o el panorámico.

## Mandos

Estos mandos le permiten cambiar diversos aspectos del sonido de la voz en tiempo real, mientras esté tocando. Gire el mando a la derecha para aumentar el valor y a la izquierda para disminuirlo. Puede cambiar el grupo particular de funcio-

nes o parámetros que se asignará con el botón [KNOB CONTROL FUNCTION]. Si selecciona el grupo ASSIGN (A, B, 1, 2) podrá controlar un grupo de funciones asignables de usuario.

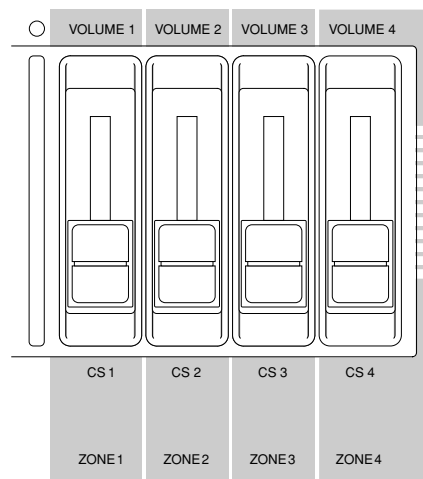
**NOTE** Los parámetros comunes de sistema se asignan a los mandos [A] y [B] (página 256). Los parámetros específicos de voces se asignan a los mandos [1] y [2] (página 132). Los mandos [1] y [2] pueden asignarse a fuente de grupos de control.



**NOTE** Se asigna un preajuste de ajustes de parámetros correspondientes a cada voz. Al usar los mandos [1] y [2] estará realizando estos ajustes en un cierto grado. Si los parámetros ya están predefinidos a sus valores mínimos o máximos, no se podrán exceder los ajustes.

## Mandos deslizantes de control (CS)

En el modo de voz, estos mandos se utilizan para controlar el volumen de cada uno de los cuatro elementos (página 129). En el modo de actuación, se utilizan para controlar el volumen de las cuatro partes. En el modo de canción/patrón, le permiten ajustar el volumen de pistas específicas (partes), según el grupo de pistas seleccionado.



Cuando las pistas (partes) seleccionadas son 1-4	1	2	3	4
Cuando las pistas (partes) seleccionadas son 5-8	5	6	7	8
Cuando las pistas (partes) seleccionadas son 9-12	9	10	11	12
Cuando las pistas (partes) seleccionadas son 13-16	13	14	15	16

Cuando se activa el interruptor de zona en el modo de reproducción de másteres, pueden asignarse diversas funciones a estos mandos deslizantes de control (página 271).

## Pedal controlador

Puede asignarse un pedal controlador (como el FC7), conectado al terminal FOOT CONTROLLER (página 18) del panel posterior, a un número de parámetros de controlador. Con un pedal controlador para controlar parámetros, las dos manos quedan libres para tocar el teclado (o para manipular otros controladores), muy útil para actuaciones en directo.

**NOTE** Pueden ajustarse parámetros de pedal controlador a cada una de las voces.

## Pedal conmutador (asignable)

Puede asignarse un pedal conmutador opcional FC4 o FC5 de Yamaha, conectado al terminal FOOT SWITCH ASSIGNABLE (página 18), a una serie de parámetros. Resulta muy adecuado para controles de tipo conmutador (activado/desactivado), como el interruptor de portamento, aumento/disminución del número de una voz o actuación, inicio/detención del secuenciador, y mantenimiento del arpegiador activado o desactivado.

**NOTE** El parámetro asignado al pedal conmutador se ajusta en el modo de utilidades (página 256).

## Pedal conmutador (sustain)

Un pedal opcional FC4 o FC5 conectado al terminal SUSTAIN del panel posterior (página 16) le permitirá controlar el sustain, muy útil cuando reproduzca voces de piano o de cuerdas.

**NOTE** No se puede asignar un función distinta de Sustain en el conector SUSTAIN.

## Controlador de soplido

Puede conectar un controlador de soplido opcional (BC3) en el terminal posterior BREATH (página 18). Luego podrá usarlo para controlar un gran número de parámetros del MOTIF, particularmente los controlados por el soplido de un intérprete: dinámica, timbre, tono, etc. El controlador de soplido es muy adecuado para una expresión realista de voces del tipo de instrumentos de viento.

**NOTE** Los parámetros de controlador de soplido pueden ajustarse para cada una de las voces.

## Aftertouch

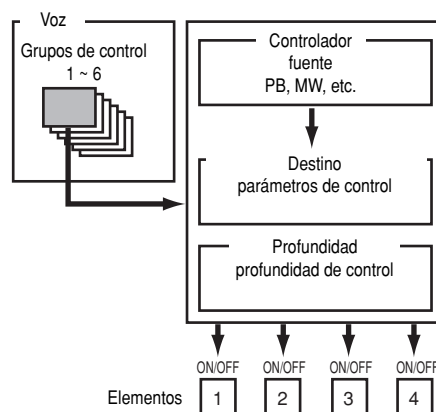
El aftertouch le permite controlar el cambio de sonido (añadir vibrato, por ejemplo) aplicando mayor presión a la nota del teclado mientras esté pulsada. Esto permite la expresión y el control en tiempo real. El aftertouch puede usarse para controlar una amplia variedad de parámetros (página 134).

## Grupos de control

Aparte de los parámetros de fábrica, el aftertouch del teclado, los controladores y algunos de los mandos del panel frontal pueden asignarse a diversos parámetros, como se explica en la página 50. Por ejemplo, podría asignar resonancia a la rueda de modulación y ajustar el aftertouch para que aplique vibrato. Puede asignar libremente los parámetros que se adapten al tipo de sonido que esté reproduciendo.

Esas asignaciones de controladores, se denominan grupos de control. Como se indica en la siguiente ilustración, puede asignar hasta seis grupos de control diferentes por voz. Dentro de cada grupo de control, el controlador se denomina fuente (Src) y el parámetro controlado por la fuente destino (Dest). Hay varios parámetros Dest disponibles; algunos se aplican a las voces en conjunto y otros son específicos de cada uno de los elementos. Los detalles puede encontrarlos en la lista de controles de la lista de datos adjunta.

**NOTE** En la lista de parámetros de destino (Dest) de la lista de datos adjunta están los detalles sobre los ajustes de parámetros de Dest.



**NOTE** Los interruptores de elementos (página 134) estarán desactivados si el ajuste del parámetro Dest no está especificado para los elementos (a lo ajustes 00 a 33).

### ■ Uso de una fuente para controlar varios destinos

Con la creación de grupos de control puede cambiar los sonidos de muchas maneras.

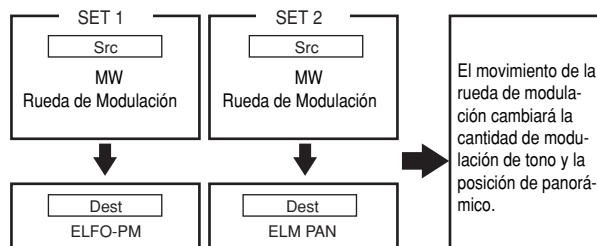
Por ejemplo, ajuste el parámetro Src (fuente) del grupo de control 1 a MW (rueda de modulación) y el parámetro Dest (destino) a ELFO-PM (profundidad de modulación del tono del elemento LFO). A continuación ajuste el parámetro Src del grupo de control 2 también a MW, pero ajuste el parámetro Dest a ELM PAN (panorámico de elemento). También deberá especificar el elemento que se vaya a controlar y la profundidad (cantidad) de control.

En este ejemplo, cuando mueva la rueda de modulación hacia arriba, la modulación del tono aumentará y el elemento será panoramizado de izquierda a derecha. De esta forma, puede hacer que el sonido cambie de varias maneras, con sólo ajustar un controlador individual.



## ■ Uso de varias fuentes para controlar un destino

Siguiendo con el ejemplo anterior, ahora cree otro grupo de control en el que Src esté ajustado a FC (pedal controlador) y Dest a ELFO-PM (profundidad de modulación del tono del elemento LFO). Nuevamente, especifique el elemento que vaya a controlar y también la profundidad de control. Ahora la modulación de tono se asignará tanto a la rueda de modulación como al pedal controlador. Es decir, también puede asignar varios controladores de Src a cada uno de los parámetros de Dest.



Al asignar los seis grupos de control, dispondrá de un increíble grado de control en tiempo real sobre los sonidos del sintetizador.

## ■ Grupos de control y control MIDI externo

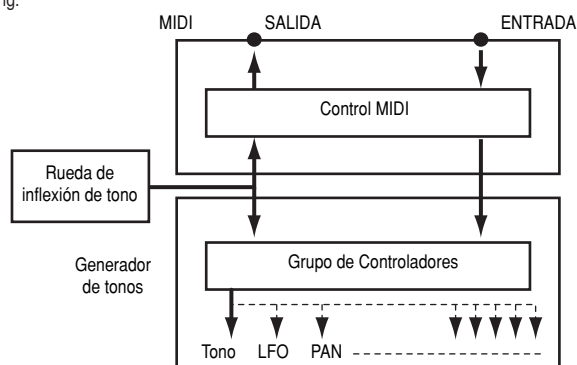
En un grupo de control, los controladores son asignados a los parámetros internos del sintetizador. Sin embargo, algunos controladores han sido diseñados originalmente con propósito particular, y cuando se utilizan envían mensajes de cambio de control MIDI predefinidos, independientemente de las asignaciones de grupo de control dentro del sintetizador.

Por ejemplo, la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación y el aftertouch del teclado, han sido originalmente diseñados para que controlen la inflexión de tono, la modulación y el aftertouch.

Por tanto, cuando utilice estos controladores, la información sobre la inflexión de tono, la modulación y el aftertouch siempre irá a la salida MIDI.

Supongamos que el parámetro Pan es asignado a la rueda de inflexión de tono de un grupo de control. Cuando mueva la rueda de inflexión de tono, el generador de tonos interno del sintetizador panoramizará el sonido; no obstante, al mismo tiempo, se seguirán enviando los mensajes de inflexión de tono originalmente predefinidos a la salida MIDI.

Fig.



Los controladores también pueden enviar mensajes de cambio de control MIDI para controlar los parámetros de un dispositivo MIDI externo. Estas asignaciones pueden realizarse en el modo de utilidades.

**NOTE** Puesto que la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación y el aftertouch del teclado están predefinidos con controles MIDI específicos, no se pueden asignar otros números de cambio de control MIDI a los mismos.

También puede configurarse un controlador de manera que envíe un tipo de mensajes de control al generador de tonos interno del sintetizador y otro tipo a la salida MIDI. Por ejemplo, en un grupo de control podría asignar resonancia al mando asignable [1]. A continuación, en el modo de utilidades, podría asignar el número de cambio de control 1 (modulación) al mismo mando. Ahora, cuando gire el mando, se aplicará resonancia al sonido del generador de tonos interno; sin embargo, al mismo tiempo, se enviará información de modulación al dispositivo MIDI externo conectado a la salida MIDI.

## Canción y patrón (modo de secuenciador).....

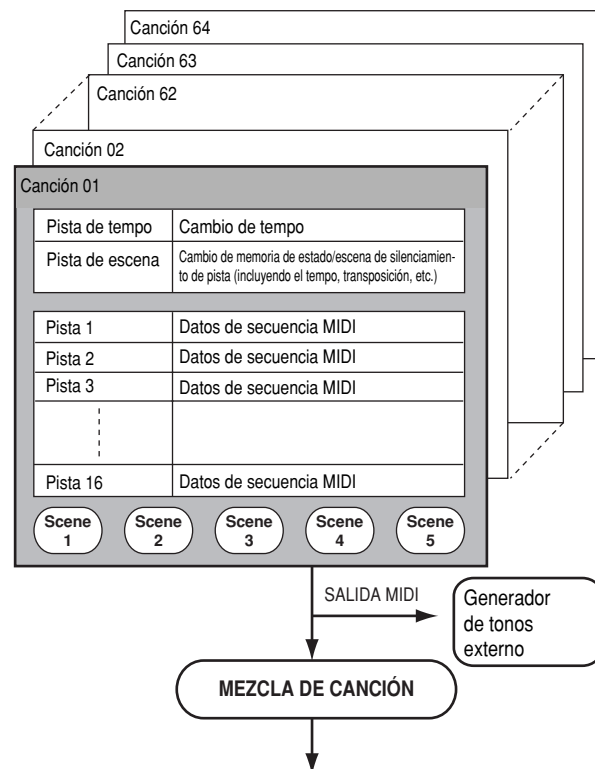
Estructura básica (página 67) – Referencia (páginas 177, 215)

Las canciones y los patrones son datos de secuencia MIDI compuestos por 16 pistas.

- Una canción del MOTIF es igual que una canción de un secuenciador y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados.
- En el MOTIF, el término "patrón" hace referencia a un patrón relativamente corto, digamos de 4 a 16 compases (hasta 256 compases), que se utilizan para hacer una reproducción de bucle. Por tanto, la reproducción continuará hasta que se pulse el botón [■]. El MOTIF dispone de una variedad de datos de frase predefinidos que se utilizan como material básico en la elaboración de patrones.

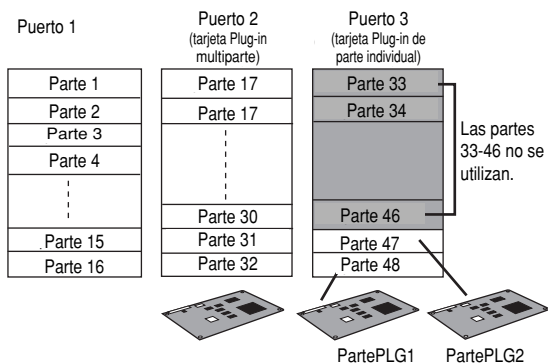
## Estructura de pistas de canción

La ilustración siguiente muestra la estructura de pistas de canción. Las canciones se crean grabando datos MIDI en las pistas individuales.



### Bloque del generador de tonos (ejemplo)

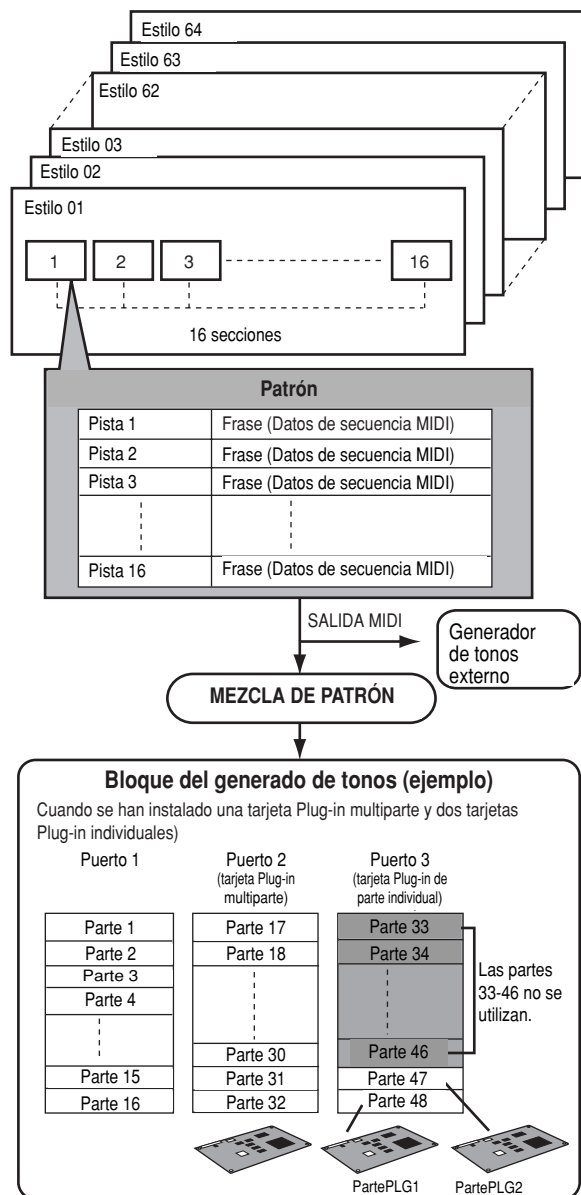
Cuando se han instalado una tarjeta Plug-in multiparte y dos tarjetas Plug-in individuales)



La reproducción de canciones utiliza hasta 16 partes (de las indicadas en la figura).

## Estructura de pistas de patrón

Los patrones están compuestos por frases (como se indica a continuación) y es posible crearlos grabando datos MIDI para cada pista y arreglando libremente las diversas frases (preajuste/usuario).



La reproducción de patrón utiliza hasta 16 partes (de las que se muestran en la figura anterior).

### ■ Estilo y sección

Un patrón consta de un "estilo" (estilo musical) y una "sección" (variación de patrones). Es posible reproducir el patrón seleccionando un estilo y su sección.

### ■ Frase

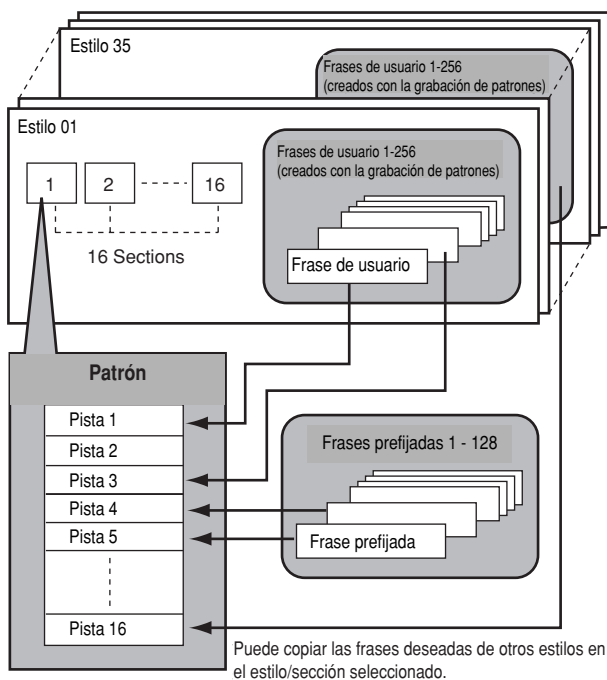
La frase son los datos de secuencia MIDI básicos, y la unidad más pequeña, utilizados en la creación de un patrón. Una "frase" es una frase de patrón musical de un instrumento individual, como un patrón de ritmo de la parte de ritmo, una línea de bajo de la parte de bajo, o un apoyo de acordes de la parte de

guitarra. El MOTIF dispone de 128 patrones predefinidos y un espacio en memoria para 256 frases de usuario originales.

## Creación de patrones con la función Patch (patrón)

Guía rápida (página 105) – Referencia (página 219)

La función Patch le permite crear un estilo "compuesto" combinando diversas frases de las frases de preajuste o de usuario, como se indica a continuación.



## Pistas MIDI y pistas de muestras

Las pistas de canción/patrón (1 -16) del MOTIF se dividen en dos grupos: pistas MIDI y pistas de muestras.

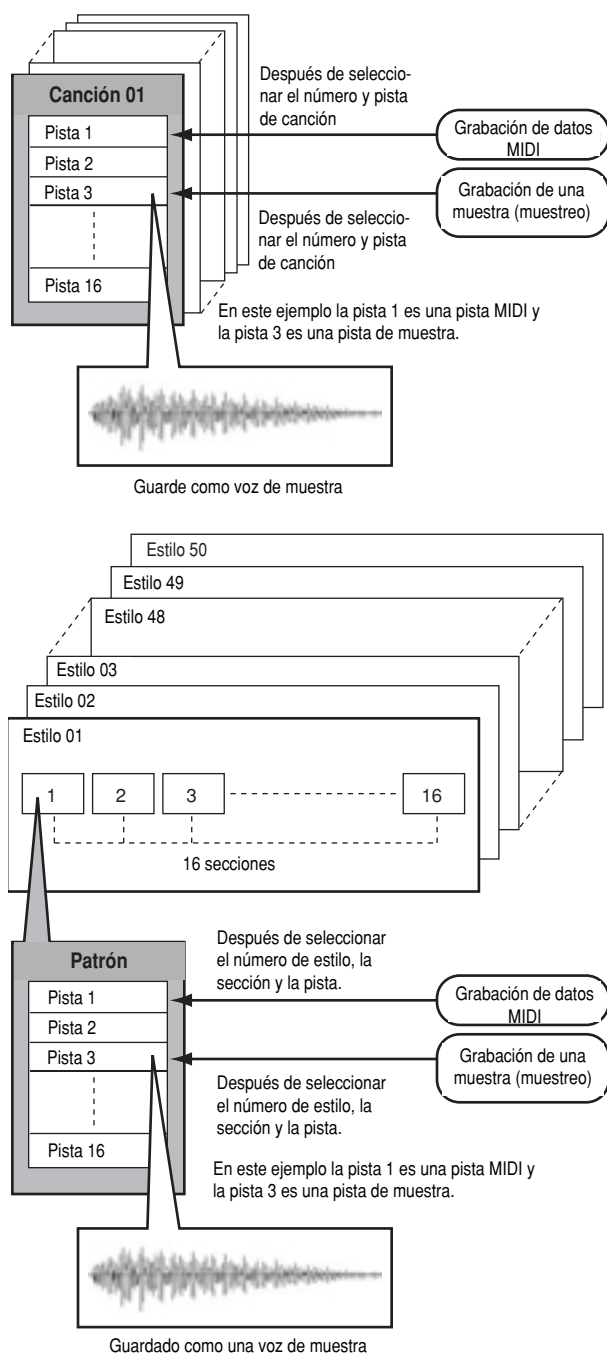
### ■ Pistas MIDI

Son las pistas en las que se graban los datos de actuación (utilizados para reproducir las voces internas o voces Plug-in) como datos MIDI. Es lo mismo que las pistas de secuencia de un secuenciador MIDI.

### ■ Pistas de muestras –con voces de muestra

Las voces creadas automáticamente con la función de muestreo (página 58) del modo de secuenciador (canción/patrón), se denominan "voces de muestra". Las pistas que utilizan estas voces de muestra se denominan pistas de "muestra", para distinguirlas de las pistas MIDI.

Las voces de muestra se guardan como voces originales, exclusivas de cada canción o estilo. Esto quiere decir que no se puede coger una voz de muestra perteneciente a una canción o estilo y usarla en otra canción o estilo. Más detalles sobre las voces de muestra y la función de muestreo en la página 233.



## Método de grabación de una pista MIDI

A continuación se describen importantes puntos que debe tener en cuenta al grabar canciones/patrones de usuario.

### ■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Con la grabación en tiempo real, el MOTIF funciona de la misma manera que un grabador de cinta, grabando datos de actuación mientras se ejecutan. Esto permite capturar todas las sutilezas de una actuación real. Con la grabación por pasos, puede componer la actuación "escribiendo" un evento tras otro.

Este es un método de grabación no en tiempo real sino por pasos, similar a cuando se escribe notación musical en una partitura.

### ■ Reemplazo y doblaje (canción/patrón)

#### ● Reemplazo (Replace)

Este método se utiliza cuando se desean escribir nuevos datos encima de una pista grabada. La primera grabación se pierde y los nuevos datos toman su lugar.

#### ● Overdubbing

Este método se utiliza cuando se desean añadir más datos a una pista que ya contiene datos. La primera grabación no se pierde sino que los nuevos datos son añadidos. El método permite elaborar una frase compleja junto con la grabación de bucle (a continuación).

#### ■ Grabación de bucle

El patrón repite el patrón de ritmo de varios compases (4 a 16) en un "bucle" y su grabación también se realiza con bucles.

Este método resulta útil cuando se graba una frase de patrón mediante el método de doblaje.

Como se ilustra en el ejemplo siguiente, las notas grabadas se reproducirán desde la repetición siguiente (bucle), permitiendo grabar mientras se oye el material grabado previamente.

##### • Primera ronda de bucle



##### • Segunda ronda de bucle



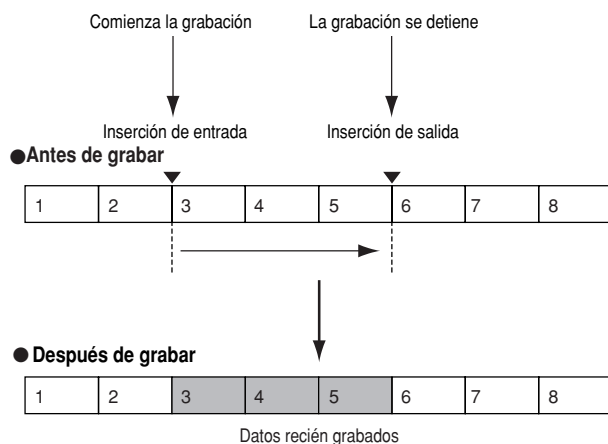
##### • Tercera ronda de bucle



**NOTE** La grabación de bucle sólo puede utilizarse con la grabación en tiempo real.

## ■ Inserción de entrada/salida (canción) (Punch in/out)

Puede utilizar este método cuando desee grabar sólo en una porción especificada de la pista. En este caso, debe ajustar los puntos inicial y final antes de comenzar a grabar. En el ejemplo de ocho compases siguiente, se regrabará del tercer compás al quinto compás.



**NOTE** La grabación Punch in/out sólo puede utilizarse en tiempo real.

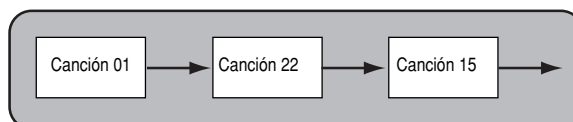
**NOTE** Tenga en cuenta que el método de inserción de entrada/salida siempre reemplaza (borra) los datos originales de la porción especificada.

## Método de grabación de pistas de muestra (muestreo)

Véase la página 58.

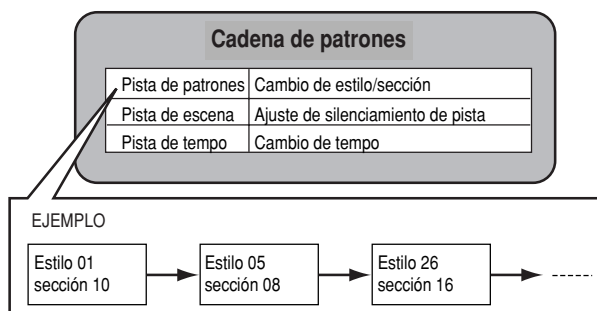
## Cadena de canciones

Esta función le permite "encadenar" las canciones para realizar una reproducción secuencial automática. El MOTIF le permite crear datos para una cadena de canciones.



## Cadena de patrones

La cadena de patrones le permite unir varios patrones diferentes para realizar una canción individual. Puede hacer que el MOTIF cambie los estilos y las secciones automáticamente creando cadenas de patrones de esta manera, por adelantado. También puede utilizarlas cuando cree canciones basadas en un patrón determinado, ya que las cadenas de patrones creadas pueden convertirse en una canción. El MOTIF le permite crear datos para una cadena de patrones.



## Arpeggio

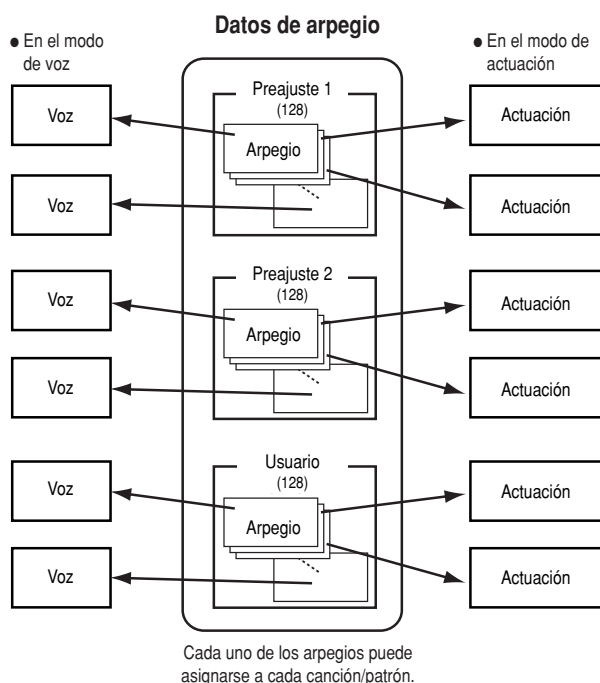
Guía rápida (página 91) – Referencia (página 128)

Esta función activa (dispara) automáticamente frases de arpeggio predefinidas, según las teclas pulsadas.

La función de arpeggio es particularmente adecuada para los géneros de música dance/tecno. Puede asignar los tipos de arpeggio deseados a cada voz/actuación y ajustar el tempo. También puede ajustar el método de reproducción de arpeggios, el margen de velocidad de pulsación y los efectos de reproducción para crear sus grooves originales. Además, la reproducción de arpeggios puede transmitirse por la salida MIDI.

### Estructura de los arpeggios

La ilustración siguiente muestra la estructura de los arpeggios.



### Cuatro tipos de reproducción de arpeggios

Los tipos de arpeggios se dividen en las cuatro categorías siguientes.

#### ■ Secuencia

Crea una frase de arpeggio general. Principalmente frases de octava ascendente/descendente.

#### ■ Frase

Crea frases más musicales que con secuencia. Comenzando con "Techno", hay frases para una amplia variedad de géneros musicales, y para crear pistas de apoyo para guitarra y otros instrumentos.

#### ■ Patrón de batería

Crea frases de tipo patrón de batería. Cualquier nota produce el mismo patrón de batería.

Resulta ideal para utilizar con sonidos de batería y percusión.

#### ■ Control

Crea cambios tonales con la secuencia de datos de cambio de control. No se crea ninguna nota.

### Canción/patrón y arpeggio

#### ■ Grabación de arpeggios en una canción/patrón

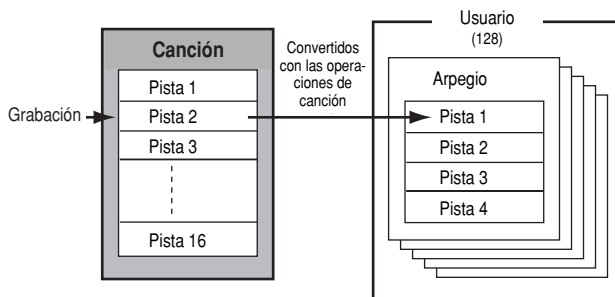
Puede grabar datos de arpeggio en una canción o patrón. Los datos reales de nota del arpeggio se graban como si fuera en una pista específica de la canción/patrón durante la grabación, cuando se ajusta la grabación de arpeggio a ON.

#### ■ Activación/desactivación de arpeggio durante la reproducción de canción/patrón

Además, la activación/desactivación de arpeggio puede ajustarse individualmente para cada parte de una canción/patrón. Al igual que cuando se interpretan arpeggios manualmente desde el teclado, esta función inserta arpeggios en la reproducción de datos de secuencia de canción/patrón.

## Creación de arpeggios de usuario

En realidad, no existe ninguna operación directa para grabar una frase en una pista de canción. Por eso deberá utilizar la función de operaciones de canción correspondiente para convertir la información en datos de arpeggio.

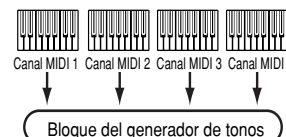



**NOTE** Los datos de arpeggio constan de cuatro pistas. Sin embargo, la conversión de datos en operaciones de canción se realiza pista por pista.

## Máster (modo Máster).....

Guía rápida (página 93) – Referencia (página 268)

El MOTIF está tan lleno de funciones, prestaciones y operaciones cuyo acceso puede resultar algo complicado. Aquí es donde entra en juego la función Máster. Puede utilizarla para memorizar las operaciones de modo que más utilice y acceder a ellas instantáneamente con sólo pulsar un botón. El MOTIF tiene capacidad para un total de 128 ajustes Máster de usuario.

Número Máster	Ejemplos de ajustes
Master 001	Modo de voz    Número de voz 102
Master 002	Modo de voz    Número de voz 88
Master 003	Modo de actuación    Número de actuación 043 *Conmt. Zona Off
Master 004	Modo de actuación    Número de actuación 059 *Conmt. Zona Off
Master 005	Modo de actuación    Número de actuación 077 *Conmt. Zona On 
Master 006	Modo de actuación    Número de actuación 093 *Conmt. Zona On 
Master 007	Modo de canción    Canción 018
Master 008	Modo de canción    Canción 008
Master 009	Modo de patrón    Patrón 014
Master 010	Modo de patrón    Patrón 029
:	
Master 128	Modo de canción    Canción 035

● Zona (\*) estará disponible únicamente si especifica "Voice" o "Performance" en la pantalla de memoria del modo de reproducción Máster y almacena los ajustes en un Máster de usuario. Encontrará más información más adelante.

● Pueden almacenarse otros parámetros distintos de los mostrados más arriba (por ejemplo, los ajustes de mando/deslizante). En la página 273 encontrará más información.

Recuerde que los ajustes que puede almacenar en un Máster de usuario del modo de voz/actuación son distintos a los que puede almacenar en el modo de canción/patrón. Éstas son las principales diferencias:

### ● Almacenamiento de ajustes en el modo de canción/patrón

En general, puede almacenar los números específicos de canción en el modo de canción, y los números de patrón en el modo de patrón.

**NOTE** Las operaciones y ajustes del modo de archivo, de utilidades y de muestreo no pueden almacenarse en un Máster de usuario.

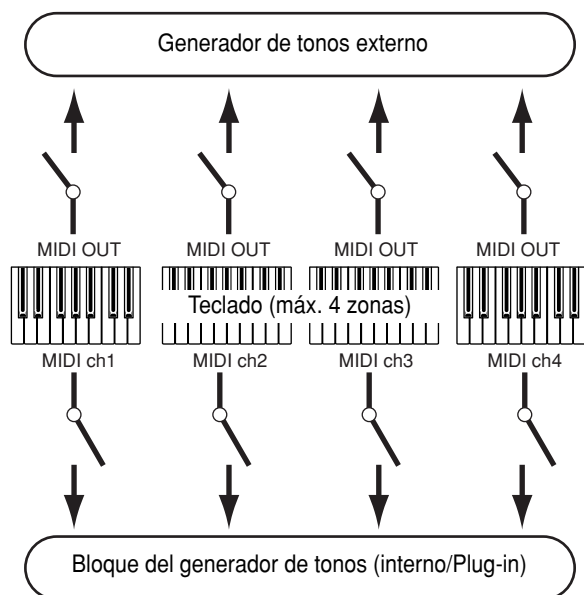
### ● Almacenamiento de ajustes en el modo de voz/actuación

Además de los números específicos de voz o actuación, también puede almacenar funciones del teclado maestro como son los ajustes de zona (el teclado del MOTIF se divide hasta en cuatro zonas distintas).

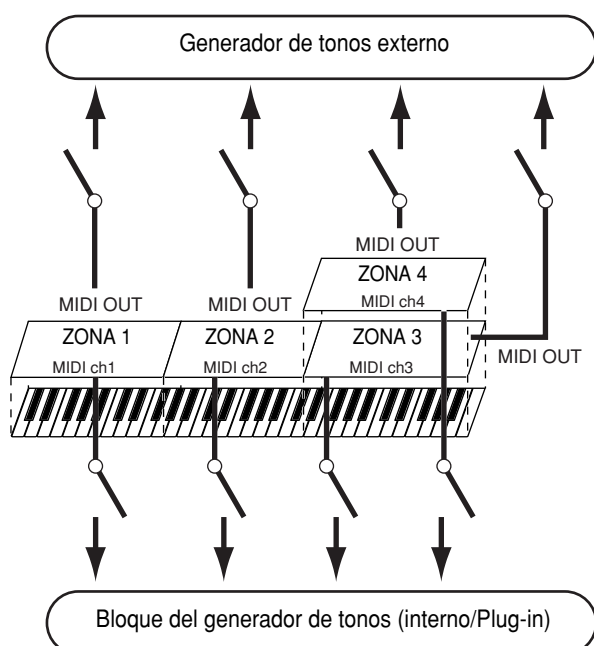
## Cuatro zonas (modo de voz/actuación)

En el modo de voz/actuación, el teclado puede dividirse en un máximo de cuatro zonas independientes (como se muestra más abajo), cada una con su propio ajuste de canal MIDI. Así podrá utilizar un solo teclado para controlar varios instrumentos distintos por separado. Además, podrá hacer que estas zonas independientes controlen distintos canales de los dispositivos MIDI conectados.

Puede ajustar estas cuatro zonas y almacenarlas como Máster de usuario en el modo Máster.



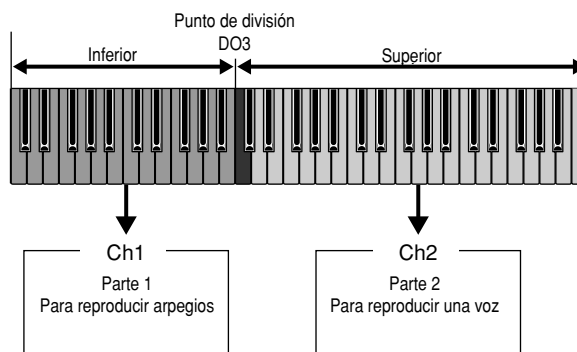
También pueden configurarse las cuatro zonas como "superposición" de voces, lo que permite disponer de más de un sonido de voz al mismo tiempo cuando se interpreta en una sola zona (véase el ejemplo abajo).



## Split (división)

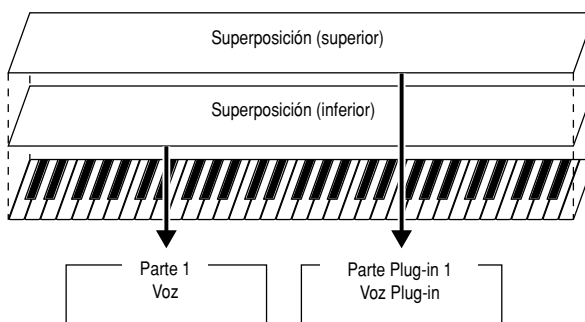
Puede utilizar los ajustes de zona para crear una división (dividir el teclado en dos rangos de notas) en una nota específica (punto de división).

En el ejemplo siguiente, el teclado está dividido en DO3, con el margen inferior para disparar los arpeggios y el superior para reproducir una voz.



## Superposición (layer)

También puede utilizar los ajustes de zona para crear una "superposición" en la cual el teclado se usa para reproducir dos partes simultáneamente al unísono. En el ejemplo siguiente, el teclado reproduce dos voces al unísono: una parte una voz interna y la otra una voz Plug-in.



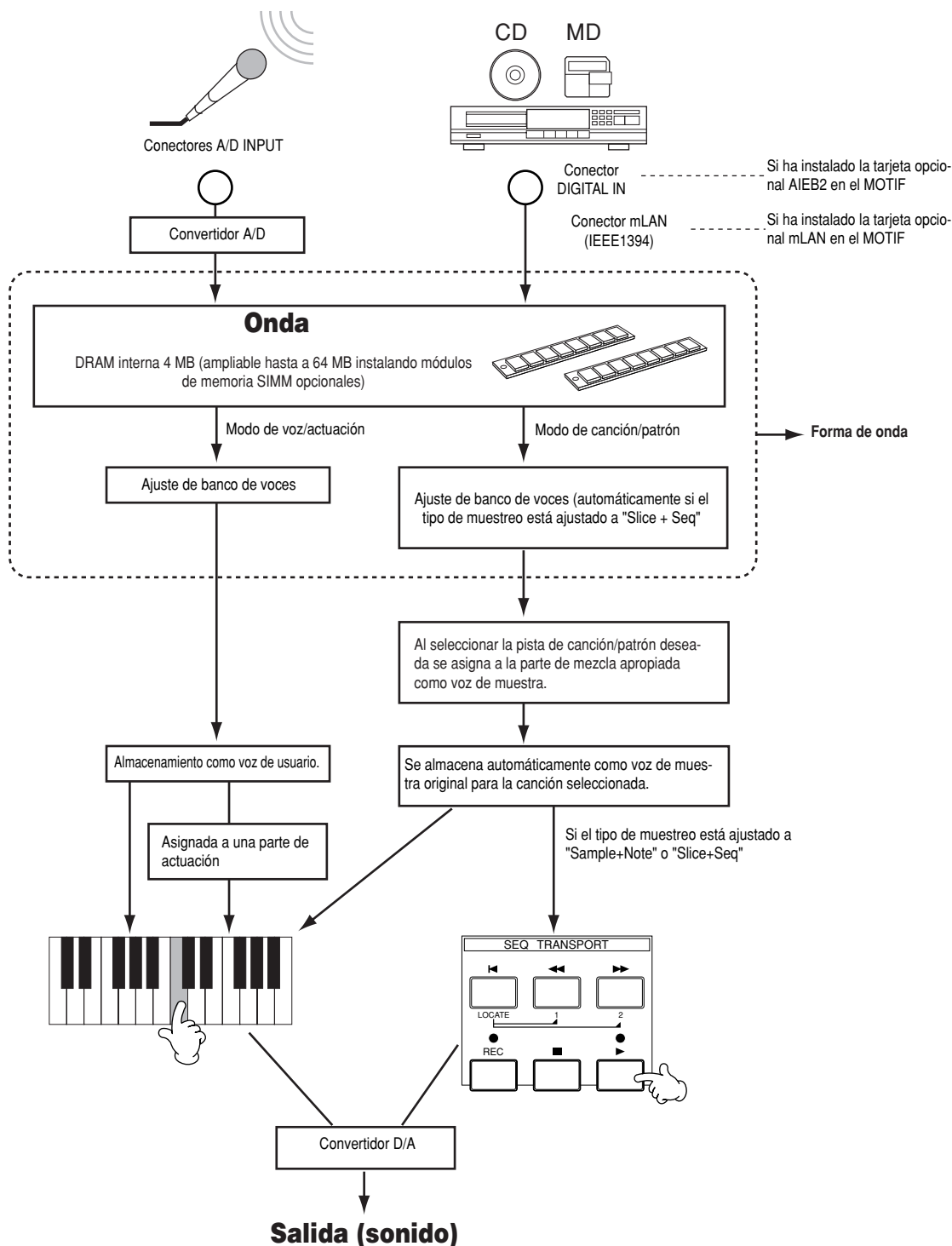


## Muestreo

Guía rápida (página 99) – Referencia (página 233)

El muestreo es una potente función que permite introducir los sonidos grabados propios (voz, instrumento, ritmo, efectos de sonido especiales, etc.) en el sistema del MOTIF y reproducir estos sonidos como si fueran sonidos MOTIF. A los datos de forma de onda individuales del MOTIF se los denomina "muestra" (Sample).

El siguiente esquema muestra la estructura de muestreo.



## Datos creados por muestreo

Con independencia del modo, los datos sin procesar muestreados son iguales, claro está. No obstante, algunos parámetros son distintos dependiendo del modo o de los ajustes. A continuación se explica qué clases de datos se crean con la función de muestreo.

### ● Datos de muestreo comunes a todos los modos

#### ● Onda (datos de muestra)

Son los datos de audio sin procesar almacenados en la memoria del MOTIF durante el muestreo. Más información en "Onda" (Wave), página 44.

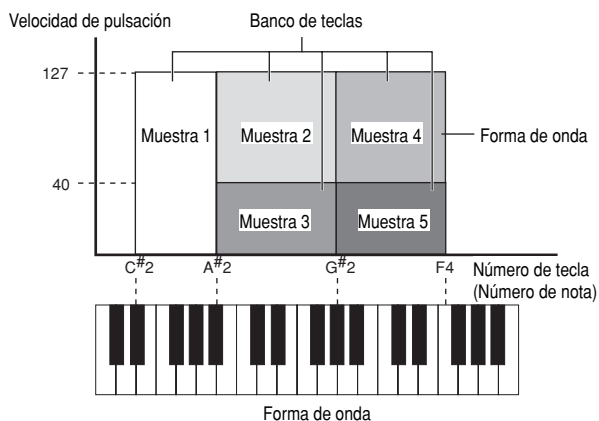
#### ● Banco de teclas

El rango de notas y el rango de velocidad de pulsación a los que se asigna la muestra se denomina "banco de teclas".

#### ● Forma de onda

El grupo de bancos de teclas al que se asignan los datos de muestra se denomina "Forma de onda" (Waveform).

Para tener una idea más clara de estas explicaciones, véase el dibujo siguiente. En este ejemplo, la forma de onda consta de cinco muestras, asignadas a un rango de teclas de DO#2-FA4 en seis bancos de teclas.



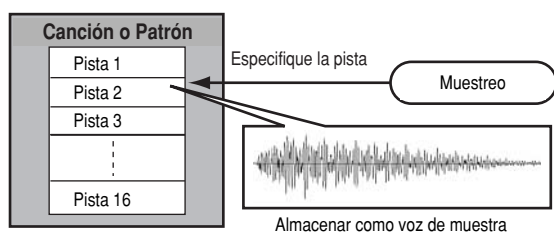
### ● Datos creados por muestreo en el modo de voz/actuación

#### ● Voz de usuario

Los datos de muestras de ondas grabados o importados al MOTIF no pueden reproducirse directamente. En primer lugar, deberán guardarse como voces de usuario, y luego, una vez seleccionadas, podrán reproducirse desde el teclado o el secuenciador. También pueden asignarse estas voces de usuario como partes de actuación, igual que las voces predefinidas.

### ● Datos creados por muestreo en el modo de canción/patrón

#### ● Voz de muestra

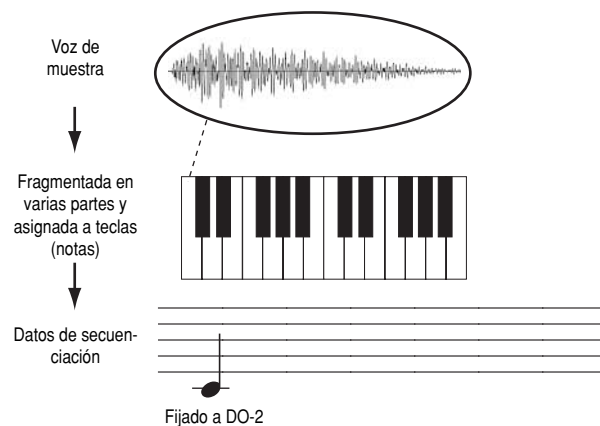


Las voces automáticamente almacenadas durante el muestreo en el modo de canción/patrón se denominan "voces de muestra". Estas voces pueden asignarse a partes de instrumentos que corresponden a la pista asignada en la pantalla de configuración de muestreo, y pueden escucharse durante la reproducción de datos de canción/patrón.

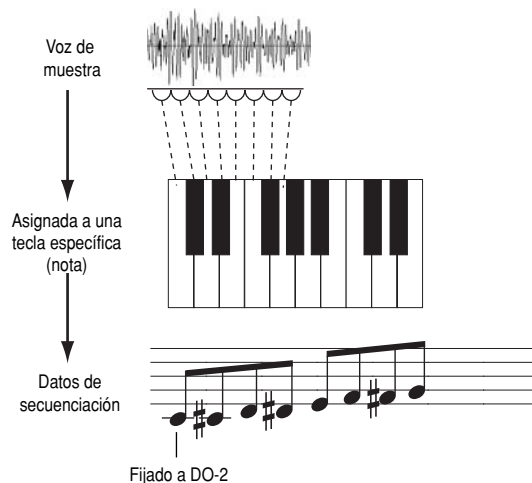
Las voces de muestra son voces originales y específicas para la canción/patrón seleccionada en el muestreo. Por esta razón, no puede tomar una voz de muestra que pertenezca a una canción o patrón y utilizarla en otra canción o patrón. Fundamentalmente, los datos de voz de muestra son iguales a los de las voces normales o de batería, excepto en que no puede seleccionar "voces de muestra" en el modo de voz o actuación (Sin embargo, PUEDE seleccionar la onda de la voz de muestra en el modo de edición de voces).

### ● Datos de nota (si el tipo de muestra seleccionado es "Sample + Note")

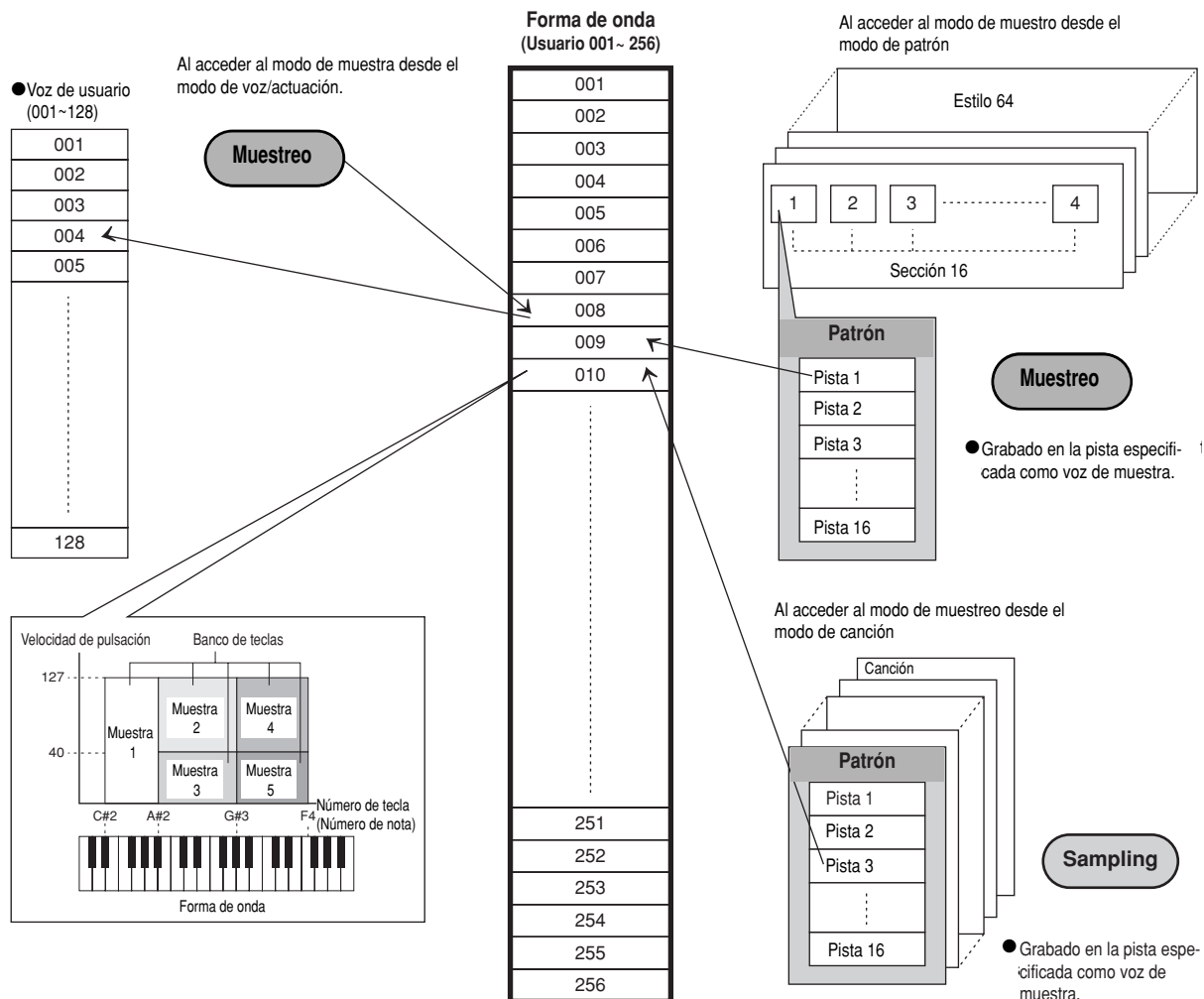
No sólo almacena las ondas muestreadas como voz de muestra en el modo de canción/patrón, sino que también las graba en la pista asignada del secuenciador.



### ● Datos de banco de teclas y de secuenciación según la frase de audio (si el tipo de muestra seleccionado es "Slice + Seq")



## Voces de usuario/voces de muestra y forma de onda



**NOTE** Cuando se utiliza la función de muestreo, las muestras se almacenan en las formas de onda destino en orden numérico, empezando por la forma con el número más bajo.

**NOTE** A una sola forma de onda pueden asignarse hasta 128 bancos de teclas. El MOTIF permite crear un máximo de 8192 bancos de teclas.

**NOTE** Puede seleccionar y comprobar las 256 formas de onda mencionadas anteriormente desde la pantalla Oscillator de edición de elementos de voz (página 137).

## Tres métodos de inicio de grabación de muestras

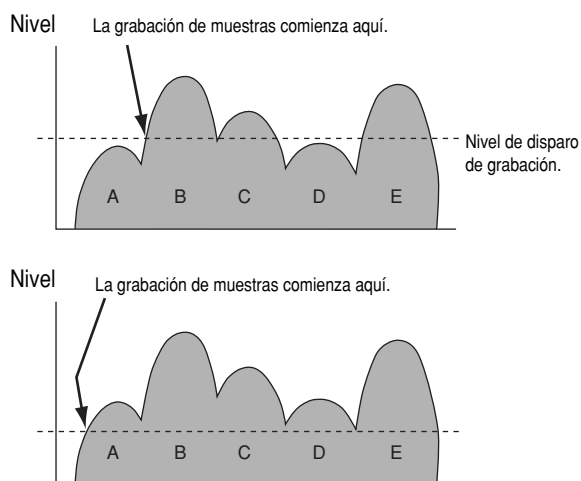
Puede iniciar la grabación de muestras siguiendo uno de estos tres procedimientos. En esta sección se explican los métodos correspondientes a los modos Trigger. Encontrará más información sobre el ajuste del modo Trigger en la página 237.

### ■ Si el modo Trigger está ajustado a "Manual":

Con independencia del modo seleccionado, el muestreo comienza tan pronto pulsa el botón [F6] (REC) en la pantalla de configuración de muestreo (página 236). El muestreo también se inicia independientemente del estado de reproducción/parada de la canción/patrón.

### ■ Si el modo Trigger está ajustado a "Level" (nivel):

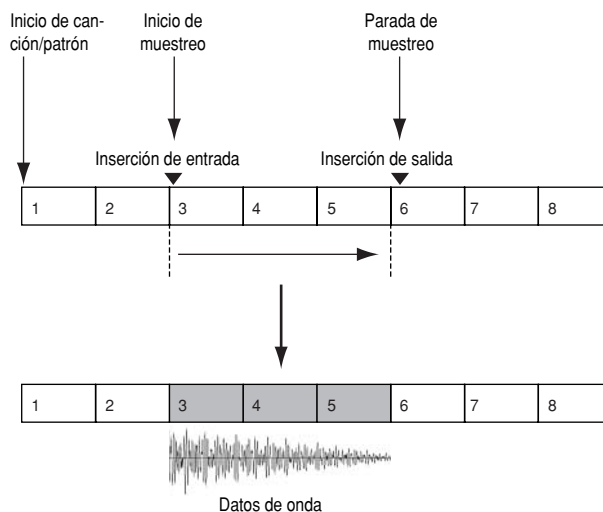
Después de pulsar el botón [F6] (REC) en la pantalla de configuración de muestreo (de todos los modos), el muestreo comienza tan pronto como se recibe una señal de audio con suficiente fuerza. El umbral de este inicio de activación por audio se denomina nivel de disparo (Trigger Level) (se explica en el dibujo)



Como puede ver, cuanto más alto sea el ajuste de nivel de disparo, más elevado deberá ser el audio de entrada para que se inicie el muestreo. Por otro lado, si el nivel de disparo es demasiado bajo, un leve ruido puede bastar para iniciar fortuitamente el muestreo. Éste también se inicia con independencia del estado de reproducción/parada de la canción/patrón.

### ■ Si el modo Trigger está ajustado a "Meas" (compás):

Después de pulsar el botón [F6] (REC) en la pantalla de configuración de muestreo (página 236), el inicio y parada del muestreo se vincula a la reproducción de la canción/patrón. Este ajuste está disponible únicamente cuando el modo de canción/patrón y el tipo de grabación (Rec Type) están ajustados a "Slice + Seq" o "Sample + Note".

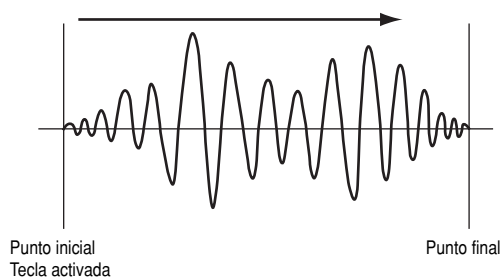


## Tipos de reproducción de muestras

Hay tres procedimientos de reproducción de muestras:

### ■ Una vez

Cuando pulsa una nota en el teclado la muestra se reproduce desde el principio hasta el final una vez. Este tipo de reproducción se utiliza normalmente para los sonidos de batería y percusión.



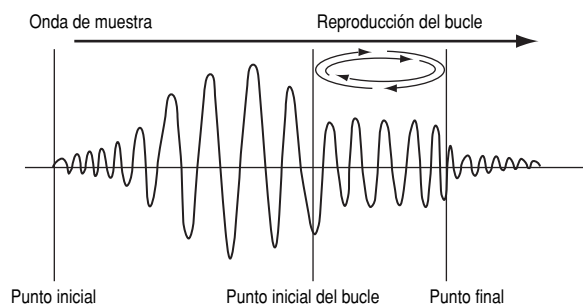
## ■ Bucle

Se utiliza sobre todo para crear sonidos largos y sostenidos, como vientos y cuerdas, o instrumentos con una caída larga, como el piano. Para reproducir un sustain o una caída larga se reproduce en bucle una parte apropiada de la muestra próxima al final.

Cuando toca una nota en el teclado, la muestra se reproduce desde el punto inicial hasta el punto final. Entonces vuelve al punto inicial del bucle y se reproduce hasta el punto final de nuevo... Este proceso se repite hasta que libera la nota. Con los instrumentos musicales en general, la parte característica del sonido (la sección de "ataque") se halla generalmente al principio, justo después del punto inicial. Después, el sonido no varía mucho mientras se mantiene la nota, y puede ajustar los puntos de bucle y finales en cualquier extremo de esta sección. Cuando reproduce una muestra de un instrumento que ha sido cerrada en bucle de esta manera, la sección de ataque del sonido se reproduce una vez y la sección de bucle se reproduce continuamente hasta que libera la nota. El cierre en bucle es también una forma de crear sonidos de instrumentos sin tener que usar demasiada memoria.

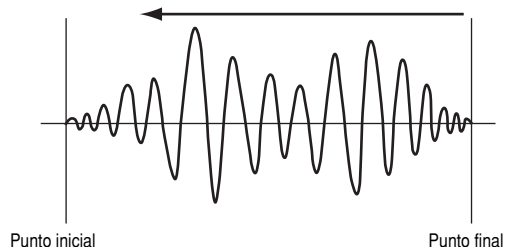
Puede ajustar cada punto en el modo de muestreo.

Ya que el MOTIF es capaz de mostrar en la pantalla (LCD) la imagen completa de los datos de audio muestreados (hay zoom de acercamiento y alejamiento), puede editar los puntos de bucle visualmente, lo que hace que la edición de muestras sea precisa y fácil.



## ■ Inversa

Cuando pulsa una nota en el teclado, la muestra se reproduce desde el final hasta el principio una vez. Este procedimiento es útil para crear sonidos inversos de platos y otros efectos especiales.



## Estructura de la memoria

**Memoria interna del MOTIF**

- Búfer de edición / Búfer de comparación (DRAM)**: Distinto a "Edición de Máster".
- Datos predefinido (ROM)**:
  - Voz
  - Voz Plug-in
  - Frase predefinida (patrón)
  - Arpeggio predefinido
  - Demostración
- Bloque MIDI**: Conecta con el Dispositivo MIDI externo.
- Tarjeta de memoria Dispositivo SCSI externo**:
  - Extensiones de archivo ".W2V"
  - Extensiones de archivo ".WAV" y ".AIF"
  - Datos del A5000/4000/3000
  - Datos formato AKAI
  - Extensiones de archivo ".W2G"
  - Extensiones de archivo ".W2A"
  - Extensiones de archivo ".MID"
  - Extensiones de archivo ".W2S"
  - Extensiones de archivo ".W2P"
  - Extensiones de archivo ".W2W"
  - Extensiones de archivo ".WAV" y ".AIF"
  - Datos del A5000/4000/3000
  - Datos formato AKAI
  - Extensiones de archivo ".W2B"
- Memoria de usuario (RAM)**:
  - SRAM**:
    - Voz de usuario (Normal 128, batería 16)
    - Voz Plug-in de usuario (64 voces x 3 tarjetas)
    - Actuación de usuario (128)
    - Máster de usuario (128)
    - Ajuste de sistema (Auste de utilidades)
  - DRAM**:
    - Canción
    - Cadena de canciones
    - Patrón (frase)
    - Estilo
    - Cadena de patrones
    - Forma de onda
    - Voz de muestra
- Almacén**:
  - Edición de voces
  - Edición de voces Plug-in
  - Edición de actuación
  - Edición de Máster
  - Edición de mezcla de patrones
  - Edición de mezcla de canciones
  - Grabación de canciones
  - Cadena de canciones
  - Grabación de patrones
  - Patch de patrones
  - Cadena de patrones
  - Muestreo
- Convertir (operación)**: Conecta entre Almacén y Memoria de usuario.
- Ordenador**: Edición de voces Plug-in con el ordenador.
- Tarjeta Plug-in (DRAM)**: Plug-in All (todo).

\* Tenga en cuenta los siguientes puntos cuando o la transmisión de bloque entre la memoria SRAM un dispositivo MIDI externo.  
 \* La transmisión de bloque no puede utilizarse pa transferir los datos de los arpegios de usuario y parte de los ajustes del sistema.  
 \* La transmisión de bloque a un dispositivo MIDI externo se ejecuta sólo cuando el MOTIF recib mensaje de solicitud de trasvase en bloque.

\* La transmisión de bloque a un dispositivo MIDI externo se ejecuta sólo cuando el MOTIF recibe un mensaje de solicitud de trasvase en bloque.

## Memoria interna

### ● ROM y RAM

La ROM (Read Only Memory) es la memoria específicamente diseñada para la lectura de datos y sobre la que no se puede grabar. Aquí es donde se ubican los datos predefinidos de los instrumentos.

Por otro lado, la RAM (Random Access Memory) permite tanto la lectura como la grabación de datos. Aquí es donde se ubican los datos del búfer de edición y los datos creados con la edición o grabación.

### ● SRAM y DRAM

El MOTIF utiliza dos tipos distintos de RAM, dependiendo de las condiciones de almacenamiento de los datos: SRAM (Static RAM) y DRAM (Dynamic RAM).

Los datos ubicados en la SRAM se conservan indefinidamente a menos que el nivel de la batería de seguridad (batería de litio, página 5) sea muy bajo. Por otro lado, los datos ubicados en la DRAM se pierden cuando se apaga la unidad. Por esta razón, deberá siempre almacenar los datos ubicados en la DRAM en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI externo antes de apagar la unidad.

## Búfer de edición (DRAM) y búfer de recuperación (DRAM)

### ● Búfer de edición y memoria de usuario

El búfer de edición es la posición de memoria para los datos editados de voz, actuación, Máster, canción, mezcla de canciones y mezcla de patrones. Los datos editados en esta posición se almacenarán en la memoria de usuario.

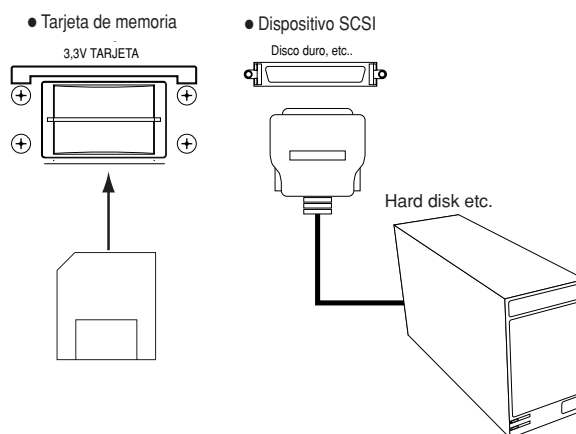
Si selecciona otra voz, actuación, Máster, canción o patrón, el contenido íntegro del búfer de edición será sobrescrito con los datos de voz/actuación/Máster/mezcla de canciones/mezcla de patrones recién seleccionados. Asegúrese de almacenar todos los datos importantes antes de seleccionar otra voz, etc.

### ● Búfer de edición y búfer de recuperación

Si ha seleccionado otra voz o actuación sin almacenar la que estaba editando, aún puede recuperar las ediciones originales ya que el contenido del búfer de edición se almacena en la memoria de seguridad. Recuerde que el búfer de recuperación está disponible únicamente en los modos de voz o actuación.

## Tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI externo

Para garantizar la conservación de los datos almacenados en la memoria de usuario, lo mejor es guardar los datos importantes en la tarjeta de memoria o dispositivo SCSI externo, donde se conservarán indefinidamente. En la página 289 encontrará más información sobre la tarjeta de memoria y en la página 27 sobre los dispositivos SCSI.



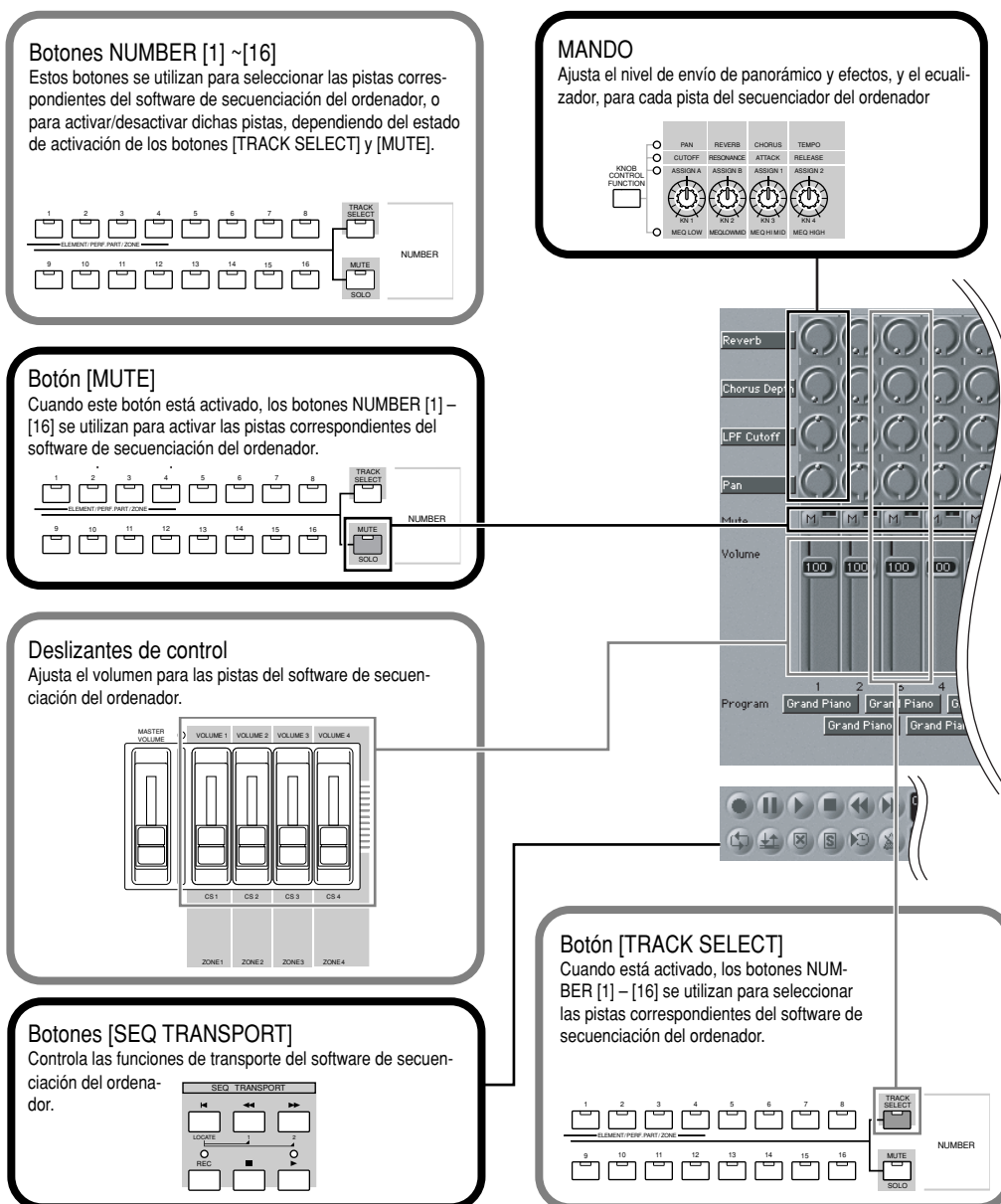
Hay dos modos distintos de guardar los datos creados en el MOTIF en la tarjeta de memoria o dispositivo SCSI externo:

- Guardando todos los datos en la memoria de usuario como un solo archivo (con la extensión ".W2A").
- Guardando los archivos por separado según sus funciones específicas (con las extensiones correspondiente a cada tipo). En la página 262 encontrará más información.

## Control remoto de software de secuenciación

Guía rápida (página 119) – Referencia (página 256)

Si el botón [REMOTE CONTROL ON/OFF] está activado, los siguiente botones/controladores puede hacerse cargo del mezclador de pistas de audio y transporte del secuenciador del software de secuenciación conectado al MOTIF.





## Software de secuenciación del ordenador

---

Los siguientes programas de software de secuenciación pueden controlarse a través de la función de control remoto del MOTIF:

### Windows

Cubase VST/32  
Logic Audio Platinum Ver4.6  
Cakewalk ProAudio Ver9.0  
Pro Tools V5.0

### Macintosh

Cubase VST 5.0  
Logic Audio Platinum Ver4.6  
Pro Tools V5.0

**NOTE** Los parámetros que se van a controlar con la función de control remoto variarán dependiendo del software de secuenciación. Encontrará más información en la sección "Referencia", página 257.

**NOTE** Para algunos programas de software será preciso instalar el archivo de ajustes del CD-ROM facilitado. En el manual de instalación encontrará más información sobre su instalación.

# Funcionamiento Básico

En este apartado se van a tratar los fundamentos del funcionamiento del MOTIF, es decir, la selección de modos, la recuperación de las diversas funciones, el cambio de ajustes y la edición de los valores de los parámetros. Tómese su tiempo para familiarizarse con estas operaciones básicas y poco a poco estará en condiciones de controlar el instrumento.

## Acceso a las pantallas de función

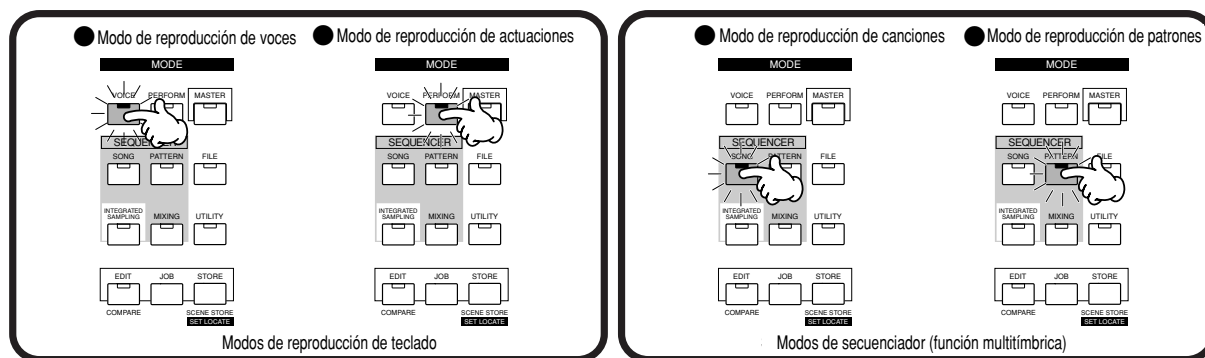
Para acceder a una pantalla o parámetro deseado, primero deberá seleccionar un modo y a continuación seleccionar uno de los menús de funciones del modo. La sección siguiente muestra los botones que deben pulsarse para navegar por los distintos modos y submodos.

### Selección de modos

El MOTIF dispone de diversos modos, cada uno de los cuales cubre un grupo diferente de operaciones y funciones.

**NOTE** Más información acerca de cada uno de los modos en la página 30.

### Cuatro modos principales (modos de reproducción) – Voz, Actuación, Canción, Patrón



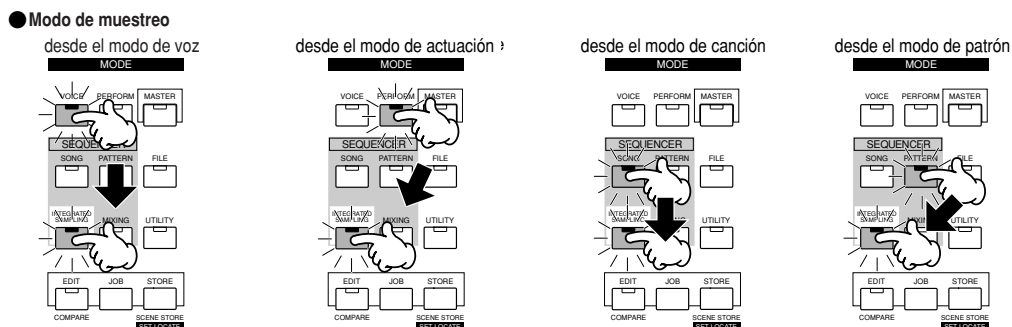
Para seleccionar otro modo, sólo debe pulsar el botón del modo correspondiente.

### Dos submodos – Muestreo, Utilidades

Los cuatro modos principales (voz, actuación, canción y patrón) tienen dos submodos: muestreo y utilidades.

Estos dos submodos pueden seleccionarse en cada uno de los modos principales.

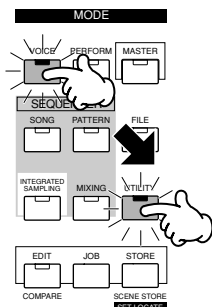
Tenga en cuenta que las pantallas y parámetros de los modos de muestreo y de utilidades difieren según el modo principal que estuviera activo antes de acceder al submodo. Si desea detalles sobre las diferencias específicas, consulte las explicaciones correspondientes de la sección de referencia.



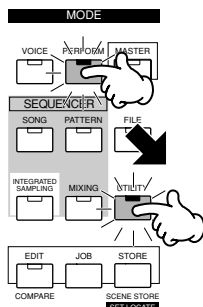
Para seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente.

### ● Modo de muestreo

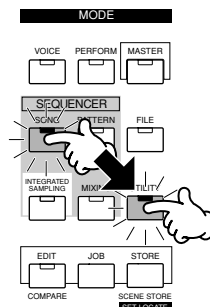
desde el modo de voz



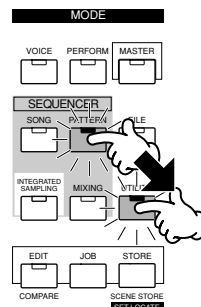
desde el modo de actuación



desde el modo de canción



desde el modo de patrón



Para seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente.

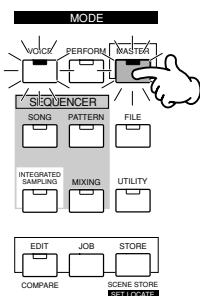
**NOTE** Tenga en cuenta que las pantallas y parámetros son diferentes según los modos activos antes de acceder al modo de muestreo/utilidades.

## Modos especiales

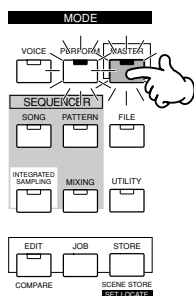
Además de los modos antes mencionados, hay dos modos especiales, el modo máster y el modo de archivo.

### ● Modo de reproducción de másteres

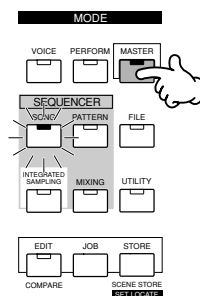
Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de voz:



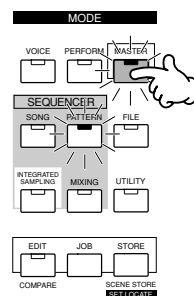
Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de actuación:



Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de canción:



Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de patrón:



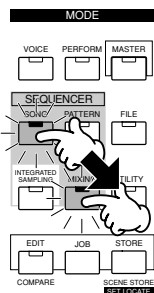
### ● Modo de archivo

Para seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente.

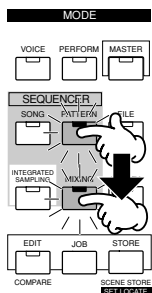
## Modo de mezcla (en el modo de canción/patrón)

Los dos modos de secuenciador, canción y patrón, disponen de un modo de mezcla especial.

### ● Modo de mezcla de canciones



### ● Modo de mezcla de patrones

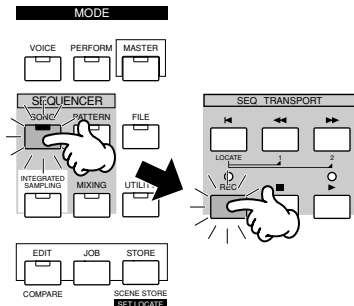


Para salir del modo de archivo y seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente. (aquí no puede utilizarse el botón [EXIT]).

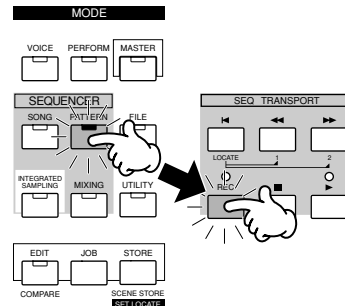
## Modo de grabación (en el modo de canción/patrón y muestreo)

El MOTIF también dispone de modos de grabación, uno para secuenciación en los modos de canción y patrón y otro para la grabación de muestras en el modo muestreo.

### ● Modo de grabación de canción



### ● Modo de grabación de patrones

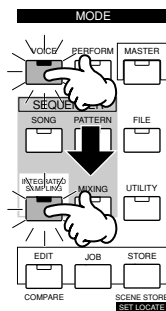


■ Pulse el botón [STOP] para salir del modo de grabación de canciones y dirigirse al modo de reproducción de canciones.

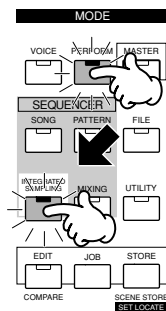
■ Pulse el botón [STOP] para salir del modo de grabación de patrones y dirigirse al modo de reproducción de canciones.

### ● Modo de grabación de muestras

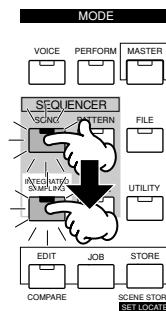
desde el modo de voz



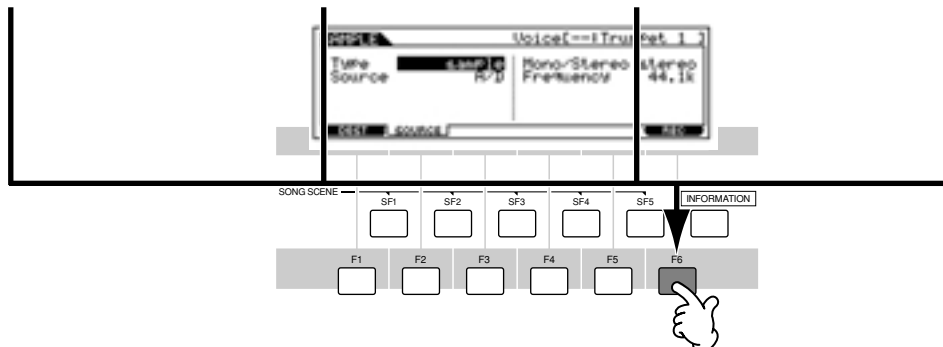
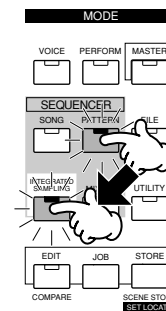
desde el modo de actuación



desde el modo de canción



desde el modo de patrón

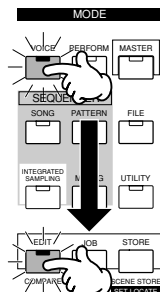


Para salir del modo de grabación de muestras pulse el botón [EXIT].

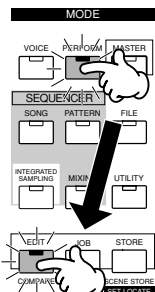
## Modo de edición

Los cuatro modos principales (voz/actuación/canción/patrón), el modo de muestreo y el modo máster descritos anteriormente, tienen sus propios modos de edición.

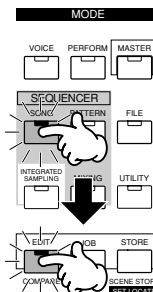
### ● Modo de edición de voces



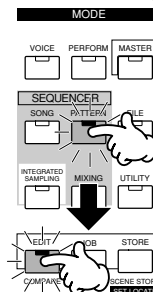
### ● Modo de edición de actuaciones



### ● Modo de edición de canciones



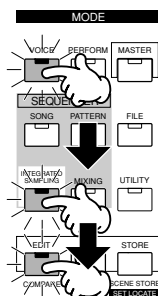
### ● Modo de edición de patrones



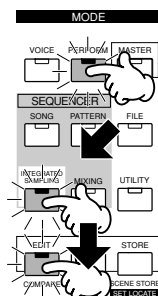
Pulse el botón [EXIT] para salir el modo de edición.

### ● Modo de edición de muestras

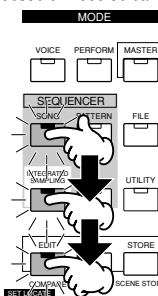
desde el modo de voz



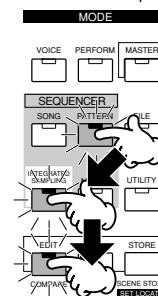
desde el modo de actuación



desde el modo de canción

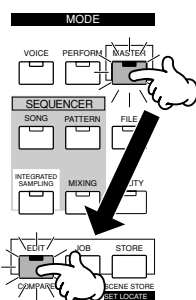


desde el modo de patrón

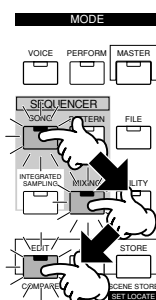


Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición.

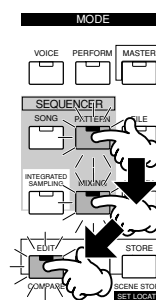
### ● Modo de edición de másteres



### ● Modo de edición de mezcla de canciones

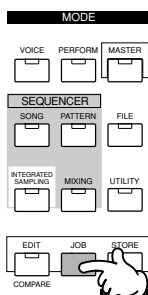


### ● Modo de edición de mezcla de patrones



Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición.

## Modo de operaciones

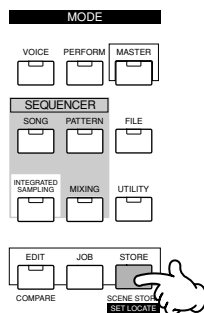


La mayor parte de los modos descritos anteriormente, los modos principales (voz, actuación, canción, patrón), los dos submodos (muestreo y utilidades), el modo de mezcla (del modo de canción y patrón) y el modo de máster, tienen sus propios modos de operaciones.

Para acceder al modo de operaciones, pulse el botón [JOB] mientras esté activo uno de los modos mencionados.

Puesto que el modo de operaciones no dispone de un indicador luminoso, compruebe la pantalla para ver si el modo está seleccionado o no.

## Modo de almacenamiento



Los modos principales (voz, actuación, canción y patrón) y el modo máster tienen sus propios modos de almacenamiento.

Para acceder al modo de almacenamiento, pulse el botón [STORE] mientras esté activo uno de los modos mencionados.

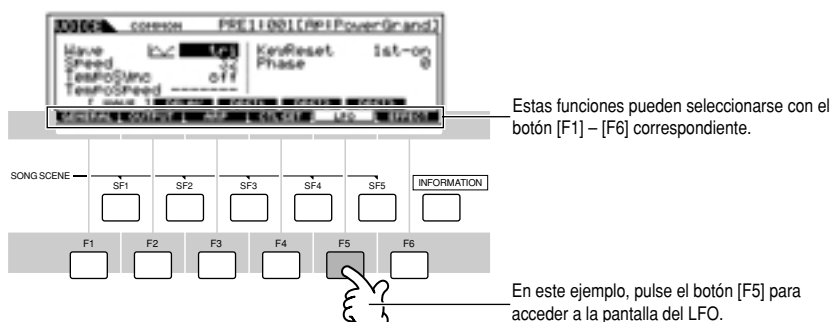
Puesto que el modo de almacenamiento no dispone de indicador luminoso, compruebe la pantalla para ver si el modo está activo o no.

## Selección de funciones y parámetros

Los modos mencionados contienen diversas pantallas, con numerosas funciones y parámetros. Para navegar por estas pantallas y seleccionar una función deseada, utilice los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].

Cuando seleccione un modo, encima de los botones y en la parte inferior de la pantalla aparecerán las pantallas o menús disponibles.

### Uso de los botones de función [F1] – [6]

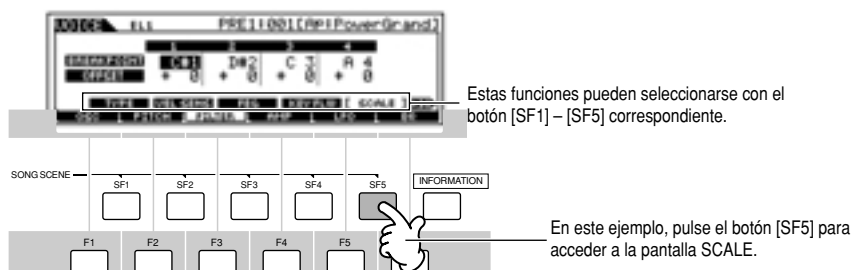


Estas funciones pueden seleccionarse con el botón [F1] – [F6] correspondiente.

En este ejemplo, pulse el botón [F5] para acceder a la pantalla del LFO.

Según sea el modo seleccionado, puede disponer de hasta seis funciones, a las que podrá acceder con los botones [F1] – [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles difieren según el modo seleccionado.

### Uso de los botones de subfunción (SF1) – [SF5]



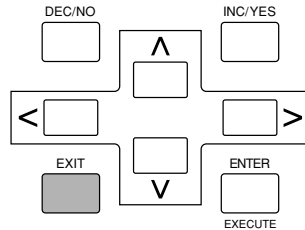
Estas funciones pueden seleccionarse con el botón [SF1] – [SF5] correspondiente.

En este ejemplo, pulse el botón [SF5] para acceder a la pantalla SCALE.

Según sea el modo seleccionado, puede disponer de hasta seis funciones, a las que podrá acceder con los botones [SF1] – [SF5]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles difieren según el modo seleccionado (algunas pantallas no disponen de ninguna subfunción para estos botones).

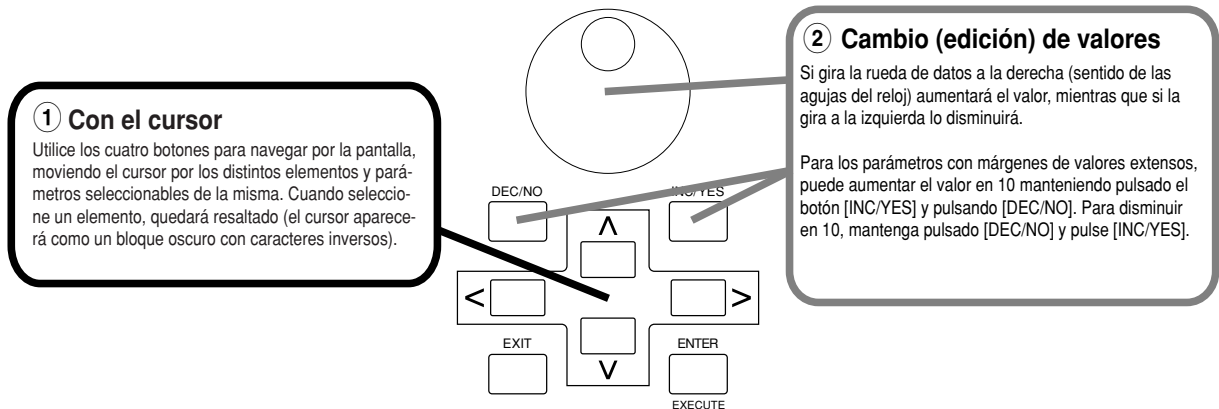
## Para salir de la pantalla en uso

Para la mayoría de las funciones (especialmente las relacionadas con la ediciones, operaciones y almacenamientos), con sólo pulsar el botón [EXIT] saldrá de la pantalla y regresará a la pantalla del nivel superior siguiente o a la pantalla del modo de reproducción normal.



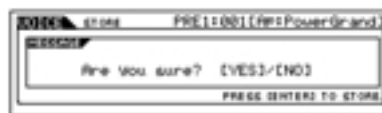
## Controles gráficos

### Introducción de datos



## Mensaje de confirmación

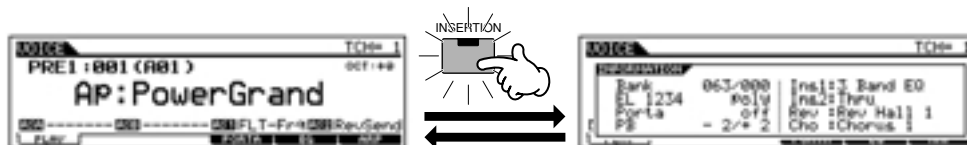
Cuando ejecute ciertas operaciones, como las de los modos de operaciones, almacenamiento y archivo, el MOTIF indicará un mensajes de confirmación. Esto le permitirá seguir adelante y ejecutar la operación o cancelarla si lo desea.



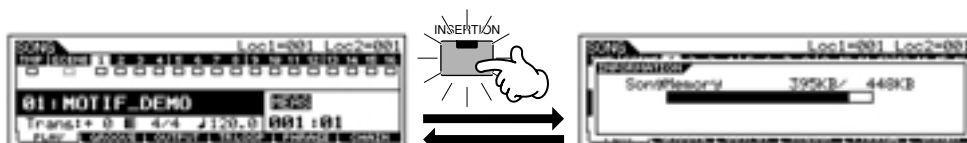
Si aparece un mensaje de confirmación (como el indicado en la ilustración), pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación o [DEC/NO] para cancelarla.

## Pantalla de información

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



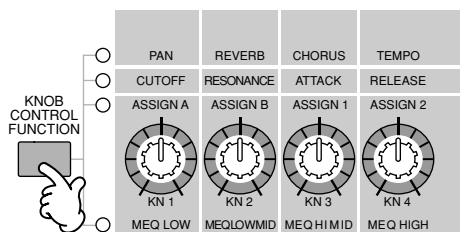
El modo de reproducción de canciones, puede averiguar instantáneamente la cantidad de memoria en uso y la cantidad que aún le queda para seguir grabando.



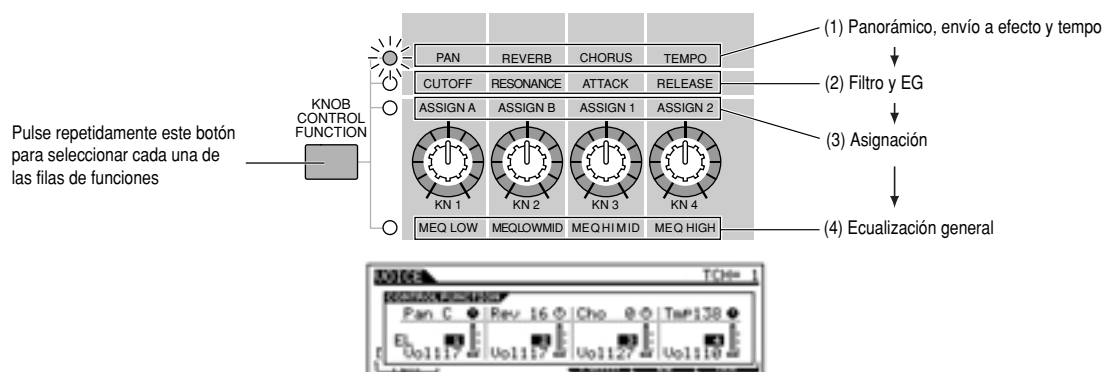
## Mandos y deslizantes de control

Esta sección del panel, muy práctica y versátil, le permite un control instantáneo, en tiempo real, del sonido y de determinadas funciones del MOTIF. Por ejemplo, puede utilizar los mandos para cambiar la posición de panorámico, ajustar el efecto de reverberación o chorus, cambiar el tempo de la canción o el patrón, alterar la ecualización, realizar barridos de filtro dinámicos, modificar el volumen de los elementos de una voz o de las pistas de una canción y muchas otras cosas más. Todo en tiempo real, mientras actúa. Los mandos además son asignables a diversas funciones, permitiéndolo controlar prácticamente cualquier aspecto del sonido o de la operación que desee (página 256).

- 1 Seleccione la fila de funciones que desee controlar pulsando el botón [KNOB CONTROL FUNCTION]. A continuación se iluminará el correspondiente indicador, indicándole la fila que está activada. Por ejemplo, si desea utilizar los mandos para controlar el panorámico, reverberación, chorus y tempo, pulse el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] (repetidamente si es necesario) hasta que se encienda el indicador superior.



- 2 Gire el mando correspondiente [KN1] – [KN4] para ajustar la función deseada.



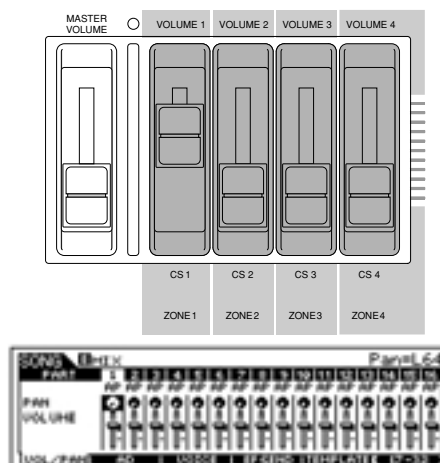
En esta pantalla de ejemplo, se ha accedido a los controles de panorámico, envío de efectos y tempo.



Las funciones disponibles se indican en la parte superior de la pantalla, y el valor cambiará al girar el mando correspondiente. Por ejemplo, para cambiar la cantidad de reverberación (en la fila superior) gire el mando 2. Para cambiar la posición de panorámico, gire el mando 1.

Si el mando "Rev" está oscuro en la pantalla, cualquier movimiento que realice con el mando afectará de manera inmediata al sonido. Sin embargo, si el mando es de color claro, si gira el mando no producirá ningún efecto hasta que llegue al ajuste actual. Una vez que haya ajustado el mando a esa posición de ajuste, el mando de la pantalla se oscurecerá y ya podrá modificar el sonido.

**3** Mueva también los deslizantes correspondientes [CS1] - [CS4].



Los deslizantes generalmente se usan para controlar niveles, pero tienen diferentes funciones según el modo seleccionado. En el modo de actuación, controlan los niveles de las cuatro partes. En los modos de canción y de patrón, se utilizan para cambiar los niveles de las dieciséis pistas, de cuatro en cuatro (en este caso, puede seleccionar diferentes grupos de cuatro pulsando el botón [NUMBER] correspondiente [1] – [16]).

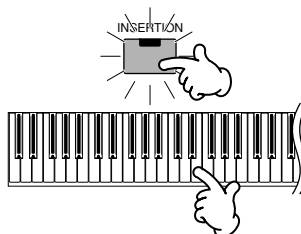
Más información sobre mandos y deslizantes en la página 48.

## Ajustes de nota (tecla)

Varios parámetros del MOTIF le permiten ajustar un margen de teclas para una función, por ejemplo, al configurar una división del teclado especificando ciertos valores de notas. Puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos para ajustar estos parámetros, o puede introducir directamente los valores desde el teclado pulsando las teclas correspondientes (tal como se indica a continuación). En la pantalla de ejemplo, el elemento 1 es una voz en proceso de edición.



Cuando se selecciona el límite de nota, aparece la marca [KBD], indicando que puede utilizar el teclado para ajustar el valor. Pulse simultáneamente el botón [INFORMATION] y la tecla correspondiente.



## Asignación de nombres

El MOTIF le permite crear sus propios datos originales, como voces, actuaciones, canciones y estilos. Además, puede asignar a los datos los nombres que desee.

Puede asignar nombres a los tipos de datos siguientes.

- Voz de usuario ..... página 130
- Actuación de usuario ..... página 166
- Canciones de usuario ..... página 204
- Estilos de usuario ..... página 232
- Frases de usuario ..... página 230
- Másteres de usuario ..... página 271
- Formas de ondas de usuario ..... página 247
- Archivos guardados en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI ..... página 266

El ejemplo siguiente es para la asignación de nombre a una voz de usuario (página 130).

**1** Lleve el cursor a la primera posición del nombre con el botón Cursor.



**2** Seleccione un carácter con el botón [INC/YES], [DEC/NO] o la rueda de datos.



**3** Lleve el cursor a la siguiente posición del nombre con el botón Cursor.



**4** Introduzca los otros caracteres repitiendo los pasos 1 – 3.

## Uso de la lista de caracteres

En los pasos 2 y 3, puede usar la lista de caracteres especial, que le muestra todos los caracteres disponibles y facilita su selección.

Mantenga pulsado el botón [INFORMATION] para visualizar la lista de caracteres desplegables. Para seleccionar un carácter de la lista, mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

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

