

Guía rápida

En este apartado del manual, útil e informativo, se hará un recorrido por el MOTIF, explicándole todas las funciones importantes mediante ejemplos y dándole importantes consejos mientras comienza a utilizar el instrumento de verdad. Lea atentamente estas prácticas instrucciones: constituyen el mejor modo de conocer las sofisticadas funciones del MOTIF y de descubrir lo mucho que tiene que ofrecer. Las instrucciones le ofrecen las herramientas básicas necesarias para dominar el instrumento. Si necesita más información o detalles, diríjase directamente a la sección de referencia; al comienzo de cada tema se indica el número de la página correspondiente.

Demostraciones

Este es el mejor sitio para comenzar a explorar el MOTIF. Las demostraciones de canciones y másteres han sido programadas especialmente para que pueda oír sus increíbles sonidos y para descubrir toda la potencia del instrumento.

Carga automática de demostraciones

Referencia (página 252)

El MOTIF contiene datos de especiales de demostraciones (programas de canciones y de másteres) almacenados en la memoria ROM y que pueden cargarse en DRAM con la función de carga automática de demostraciones. Cuando este parámetro está activado ("on"), los datos de canciones de demostración se cargarán automáticamente al encender el MOTIF. El MOTIF tiene el parámetro desactivado al salir de fábrica (en circunstancias normales de reproducción el usuario querrá utilizar toda la memoria del instrumento y que no se carguen automáticamente los programas de demostración). Antes de reproducir las demostraciones deberá, por tanto, activar la función siguiendo el procedimiento indicado a continuación.

1 Acceda al modo de utilidades y a la pantalla GENERAL.

2 Acceda a la pantalla OTHER.

3 Lleve el cursor a "AutoDemoLoad".

4 Ajuste "AutoDemoLoad" a ON.

5 Apague la unidad con el interruptor [POWER].


6 Vuelva a encenderla con el interruptor [POWER].

Los programas de demostración ya están cargados en el MOTIF y puede probarlos siguiendo las instrucciones indicadas a continuación.

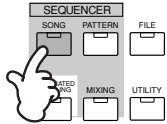
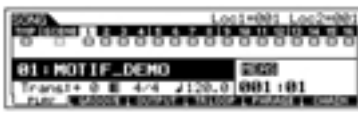
Reproducción de las canciones de demostración

En el MOTIF se han programado varias canciones de demostración que muestran sus dinámicas voces y que le permitirán comprobar las sofisticadas funciones de secuenciación que guarda en su interior.

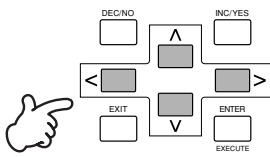

1 Encienda el MOTIF (ON).



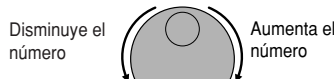
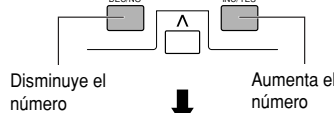

2 Pulse el botón del modo [SONG] para acceder al modo de canción.

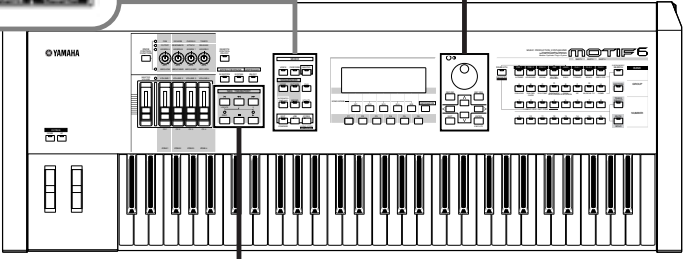



3 Si no está resaltado, mueva el cursor al número/nombre de canción.

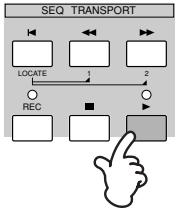



4 Seleccione una canción.

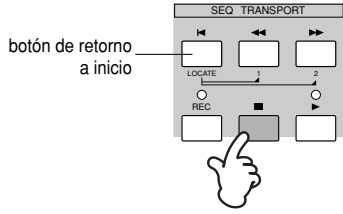


5 Reproduzca la canción seleccionada.



Cuando termine la canción seleccionada, la reproducción se detendrá automáticamente.

6 Si lo desea, puede detener la reproducción de la canción manualmente.



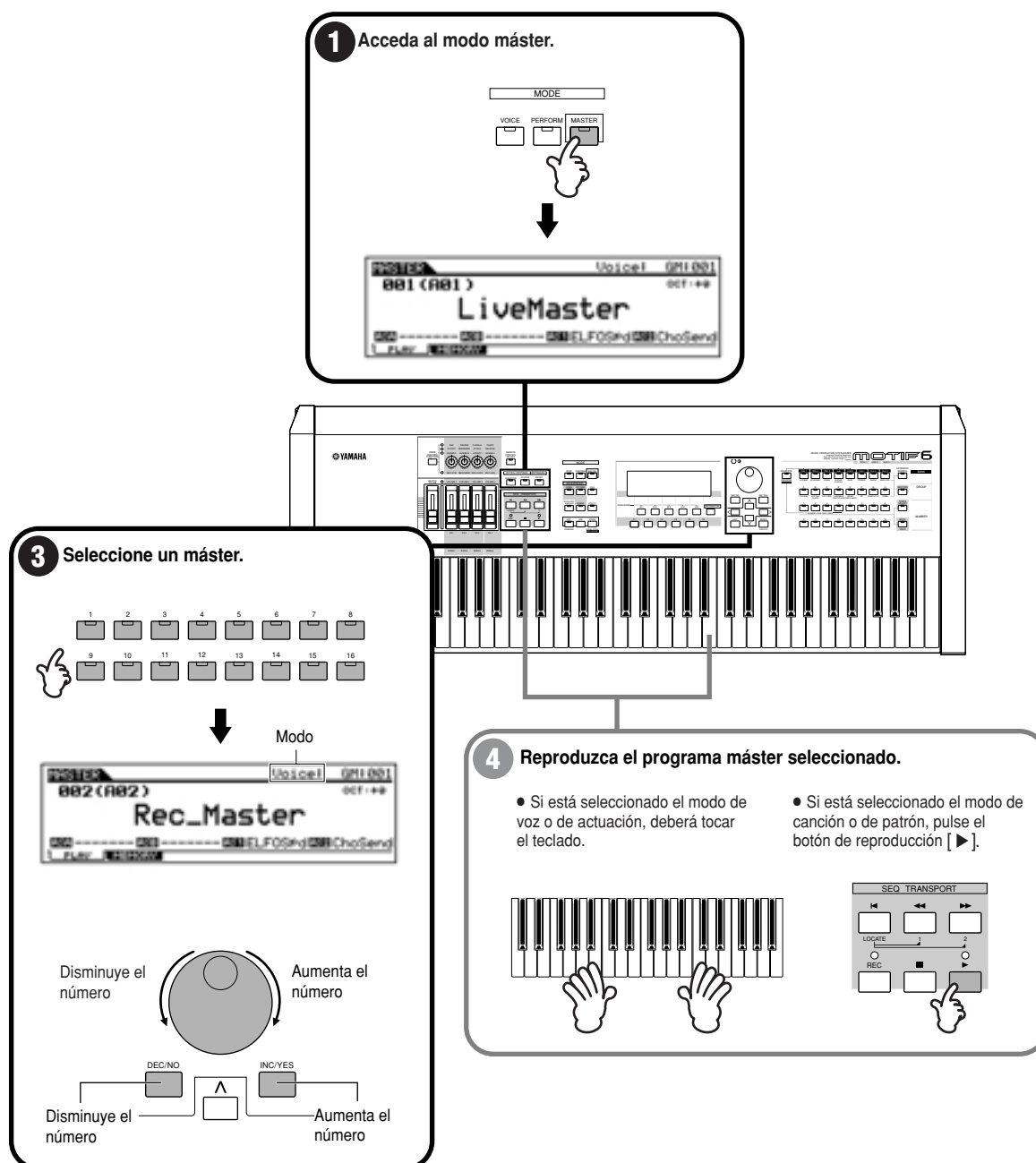
Puede detener la canción en cualquier momento durante la reproducción con el botón [■]. Así activará una pausa en la posición actual. Para reanudar la reproducción de la canción desde este punto, pulse [▶] otra vez.

Para volver al inicio de la canción, pulse el botón [◀] (superior).
Si desea más detalles sobre el control de canción, consulte la página 14.

Reproducción de los másteres de demostración

El MOTIF dispone de tantas funciones y modos que puede parecer difícil comprenderlos todos y hacerse una idea de cómo funcionan conjuntamente. Uno de los lugares idóneos para comenzar a entender las diversas piezas del puzzle del MOTIF es el modo máster.

Los programas de máster son configuraciones especiales que le permitirán trabajar en los modos del MOTIF (voz, actuación, canción y patrón) y con los que podrá seleccionar instantáneamente la configuración deseada para todo el instrumento. Se han programado diversos másteres para mostrarle la manera en que puede utilizarse esta función. Pruebe algunos siguiendo las instrucciones indicadas a continuación.



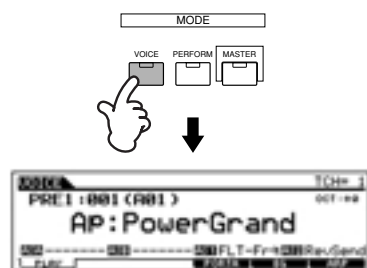
Reproducción de voces

El modo de reproducción de voces permite seleccionar y reproducir los sonidos instrumentales (voces) del MOTIF. Gracias a una memoria ROM de 85 MB de ondas y más de 700 voces (y más si se instalan tarjetas Plug-in opcionales), el MOTIF tiene tantos sonidos como pudiera necesitar, sin importar el tipo de música con el que trabaje, desde exquisitos pianos, cuerdas y otros instrumentos acústicos hasta incisivos sonidos de sintetizador, dance y electrónicos.

Además, con la polifonía de 62 notas, es posible tocar acordes y arpeggios completos y mantenerlos con sustain sin tener que preocuparse de que el sonido se corte. El MOTIF contiene varios bancos de voces diferentes: Preset 1-3, GM Preset, User y Plug-in 1-3 (cuando se instalan tarjetas Plug-in opcionales). Seleccione un banco y pruebe algunas de estas voces.

Selección de una voz

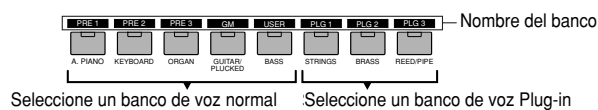
1 Acceda al modo de reproducción de voces.



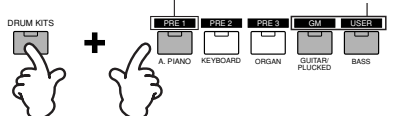
Cuando se activa el modo de reproducción de voces, la voz seleccionada aparece en letras grandes para saber en todo momento qué voz va a reproducir.

2 Seleccione un banco de voz.

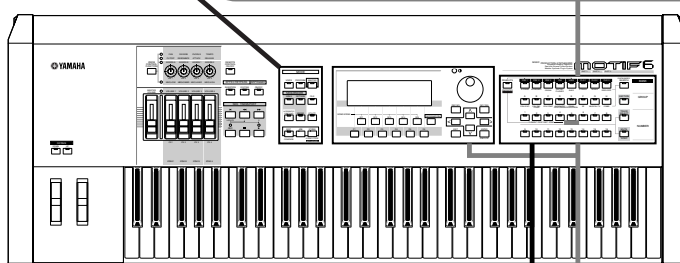
• Voz normal



• Voz de batería

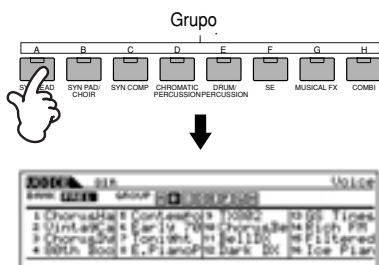


NOTE Al salir de fábrica, el MOTIF contiene un juego completo de voces de usuario especialmente programadas en el banco de usuario. Normalmente, puede editar estas voces y sobregabarlas si lo desea. También es posible restablecer su estado original de fábrica con la operación Initialize (página 158). Véanse detalles sobre bancos y grupos de voces en la página 124.

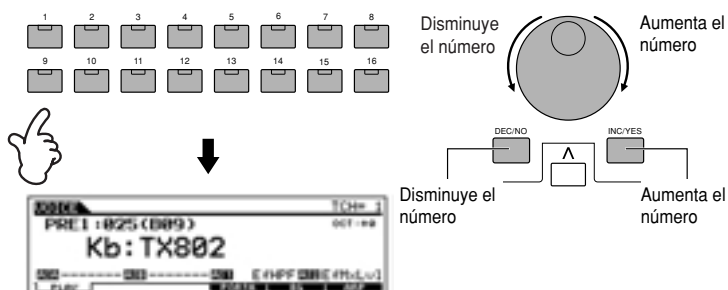


3 Seleccione un grupo de voces.

Las voces de cada banco se dividen en grupos [A] ~ [H]. Seleccione un grupo para ver las voces que lo componen.



4 Seleccione un número de voz.



Uso de la función de búsqueda de categoría

Referencia (página 126)

El MOTIF dispone de una función de búsqueda de categoría que le permite un rápido acceso a los sonidos deseados, independientemente de su ubicación en un banco. Sólo tiene que seleccionar una categoría de voces, como A. PIANO o SINTH LEAD, para conocer todas y cada una de las voces relacionadas, y oírlas si lo desea. Además puede utilizar la categoría especial Favorites para guardar las voces más usadas.

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

NOTE Pulse de nuevo el botón [CATEGORY SEARCH] para desactivar esta función.

2 Seleccione una categoría

• **Seleccione una categoría.**
Pulse los botones Category para visualizar el nombre de la categoría y la lista de voces. Se seleccionará la primera voz de esta categoría.

Nombres de las categorías

Nombre de la categoría Lista de voces

• **Seleccione una subcategoría**
Todas las categorías se dividen en dos o tres subcategorías para facilitar aún más la selección de voces. Los nombres de las subcategorías se indican en la parte inferior de la pantalla Category Search. Pulse los botones [F1] ~ [F3] para seleccionar la primera voz de la subcategoría correspondiente.

3 Seleccione una voz
Recorra las voces disponibles con la rueda de datos. También puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o los botones de cursor [A]/[V].

Categoría "Favorite"

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

Seleccione la categoría deseada, luego mueva el cursor a su voz favorita de la lista de categorías y pulse el botón [F5] para marcar el recuadro situado junto al nombre de la voz (puede anular la marcación pulsando el botón [F5] otra vez). Pase a otra categoría y siga registrando sus favoritos. Después de marcar todas las voces deseadas, pulse el botón [DRUMKIT/FAVORITE] para guardarlas en la categoría de favoritos. Todas las voces marcadas, y sólo ellas, aparecerán en la lista. Para salir de la categoría de favoritos, pulse de nuevo el botón [DRUMKIT/FAVORITE].

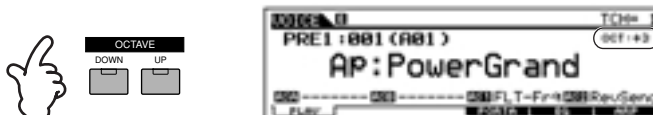
Cada vez que pulse este botón conmutará entre dos ajustes:

- activación de marca ☒
- desactivación de marca ☐

Octava del teclado (MOTIF6/MTIF7)

Algunas veces, al reproducir una voz, deseará tocar en un margen de tono más grave o más agudo. Por ejemplo, es posible que desee bajar el tono para obtener notas más graves o subir el tono para producir notas más agudas en los solos. Con los controles Octave Up/Down podrá realizar esta operación de manera rápida y sencilla.

Cada vez que pulse el botón [OCTAVE UP] del panel, el tono general de la voz subirá una octava. De igual manera, cada vez que pulse el botón [OCTAVE DOWN] el tono bajará una octava. El margen es de -3 a +3, siendo 0 el tono normal. Cuando seleccione Octave Up, se iluminará la luz del botón [OCTAVE UP], y si selecciona Octave Down, lo hará el botón [OCTAVE DOWN]. El ajuste actual de octava se visualizará en la parte superior derecha de la pantalla. En cualquier momento podrá restablecer el tono normal (0) pulsando simultáneamente [OCTAVE UP] y [OCTAVE DOWN] (las dos luces se apagarán).



NOTE Octave Up/Down funciona junto con los ajustes de TUNE (en edición de voces, página 138) y el ajuste de cambio de nota (en el modo de utilidades, página 250). Si ya ha subido o bajado el tono con esos ajustes, quizá no pueda utilizar Octave Up/Down para cambiar las tres octavas completas.

NOTE Si la utilización de Octave Up/Down produce tonos que estén fuera del margen de notas de la voz (DO-2 ~ SOL8), los tonos no válidos sonarán en la octava previa (descendente o ascendente).

NOTE Esta función también puede utilizarse en los modos de actuación y máster.

Edición de voces

El modo de edición de voces le permite, además de reproducir voces, aplicar a las voces una serie de operaciones de edición básicas pero eficaces. Por ejemplo, puede cambiar los ajustes del EG (generador de envolvente) para que la voz tenga un ataque más suave o más fuerte, o cambiar el abandono para darle sustain. Además es posible cambiar el sonido (panorámico, EG, efectos, filtro, etc.) en tiempo real durante la reproducción. Obviamente, también puede guardar las voces recién creadas para futuros usos (página 86).

Edición rápida

Referencia (página 127)

1 Seleccione el menú deseado.

2 Ajuste los valores de los parámetros
Lleve el cursor al parámetro deseado y cambie el valor con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

El indicador [E]
Si altera cualquier parámetro del modo de reproducción de voces, en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá el indicador [E]. Indica que la voz actual ha sido modificada aunque no guardada todavía.

Indicador de edición

F4

Pantalla PORTA (portamento)

Desde esta pantalla puede seleccionar una reproducción monofónica o polifónica y ajustar los parámetros de portamento. El portamento se utiliza para crear una transición de tono suave entre la primera nota reproducida en el teclado y la siguiente.

F5

Pantalla EG (generador de envolvente)

- **AEG (generador de envolvente de la amplitud)**
El AEG controla el cambio de volumen de la voz en el tiempo, desde el momento en que se pulsa una tecla hasta después de liberarla. Por ejemplo, si aplica un valor de ataque pequeño, obtendrá instantáneamente un sonido áspero al pulsar una tecla.
- **FEG (generador de envolvente del filtro)**
El FEG controla el cambio de la calidad tonal de la voz en el tiempo, al resultar afectada por el filtro. Aquí también puede ajustarse la frecuencia de corte y la resonancia del filtro.

Estructura básica (página 46)

F6

Pantalla ARP (arpeggio)

Esta pantalla contiene los parámetros de arpeggio básicos (tipo y tiempo).

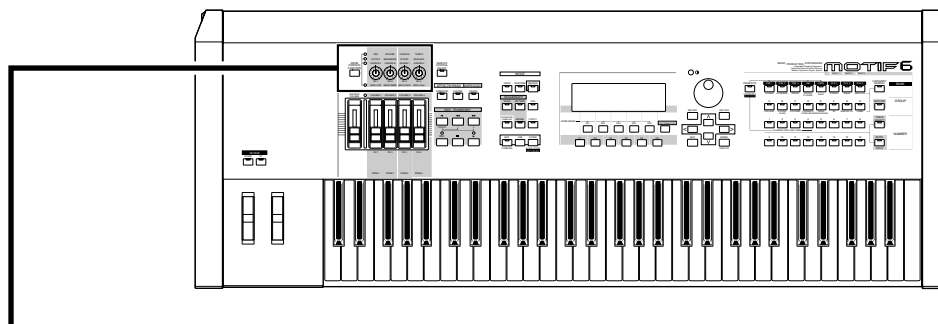
Edición de voces con los mandos de control

Referencia (página 132)

Estos mandos le permiten cambiar diversos aspectos del sonido de la voz en tiempo real, mientras toca. Gire el mando a la derecha para aumentar el volumen, y a la izquierda para disminuirlo. Si desea conservar las ediciones realizadas, puede guardarlas en una nueva voz (página 86).

NOTE Las voces del MOTIF han sido programadas con un valor de parámetro estándar o de fábrica. Con estos mandos puede alterar el valor estándar o de fábrica. Independientemente del grado de alteración, no podrán sobrepasarse los límites mínimo y máximo.

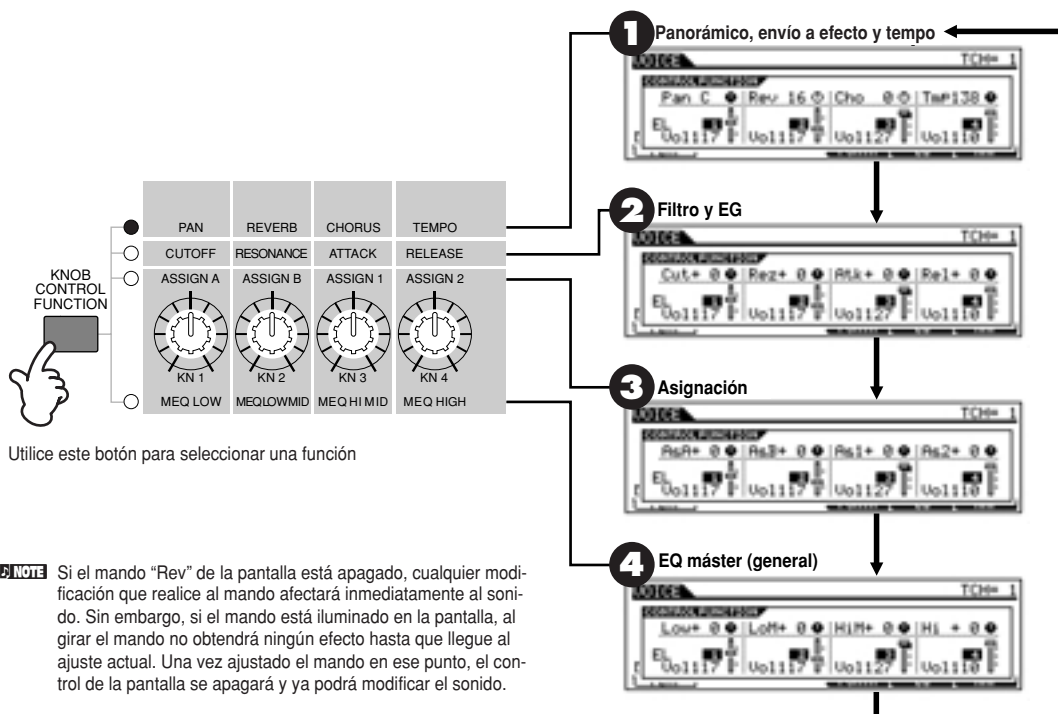
NOTE Si utiliza estos mandos en el modo de actuación, afectará a la actuación seleccionada pero no a la propia voz.



Selección de las funciones que pueden controlarse

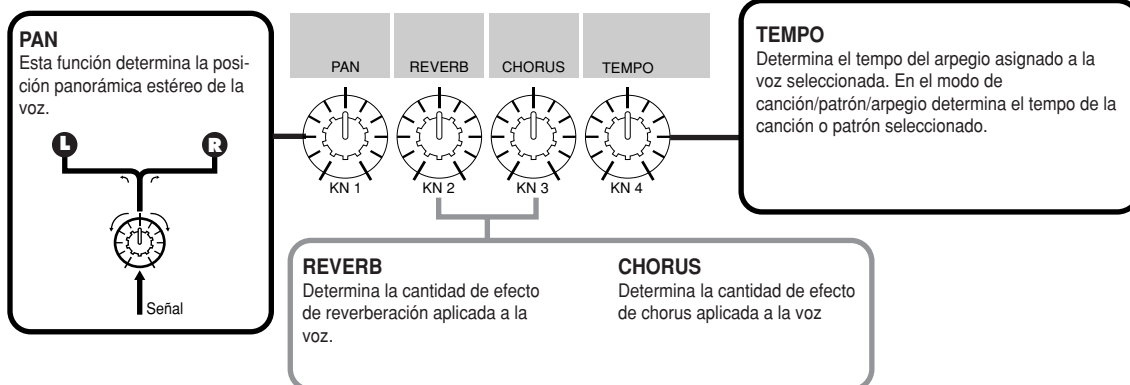
Es posible seleccionar cuatro tipos de funciones y asignarlas a cada mando.

Utilice el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] para cambiar el parámetro seleccionado del mando. Se iluminará el diodo correspondiente para indicar el grupo de parámetros activos, y en la pantalla LCD aparecerá el control de las funciones disponibles, como se indica a continuación.

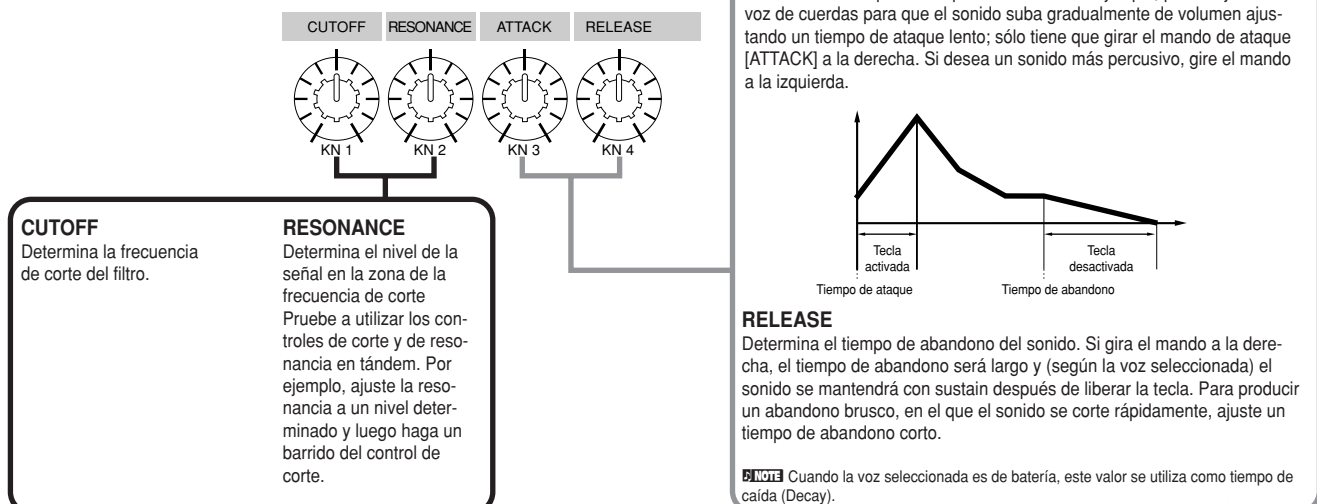


Acerca de las funciones asignadas

1 Panorámico, envío a efecto y tempo

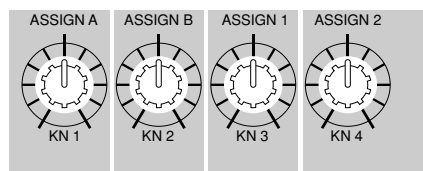


2 Filtro y EG



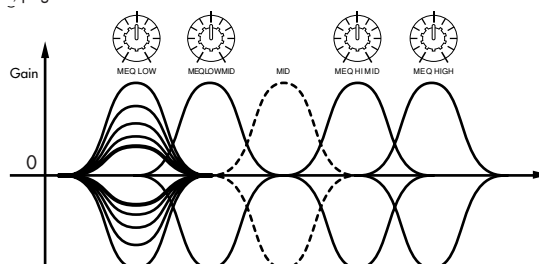
3 Asignación

Estos mandos pueden asignarse a diversas funciones, permitiendo al usuario crear su propio juego de controles personalizados en tiempo real. Más detalles acerca de los mandos A/B en la página 256, y de los mandos 1/2 en la página 254



4 EQ máster o general

Ajusta los ajustes de equalización máster (general) de toda la voz. Los ajustes realizados se aplican como desviaciones de los ajustes de EQ (con la excepción de "MID") en el modo de utilidades, página 253.



Almacenamiento de voces editadas

Referencia (página 160)

Cuando haya editado una voz, podrá guardarla en la memoria interna (SDRAM). Pueden almacenarse hasta 128 voces normales y 16 voces de batería.

NOTE Más detalles sobre la estructura de la memoria en la página 63



PRECAUCIÓN

Cuando ejecute esta operación, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados por los nuevos. Los datos importantes deben guardarse siempre en un ordenador, tarjeta de memoria u otro dispositivo de almacenamiento (véase la página 64).

1 Pulse el botón [STORE] en el modo de voz.

2 Seleccione la memoria de voces de destino con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

3 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla le pedirá confirmación).

4 Para ejecutar la operación de almacenamiento, pulse el botón [INC/YES]. Después de guardar la voz, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

NOTE Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [DEC/NO].

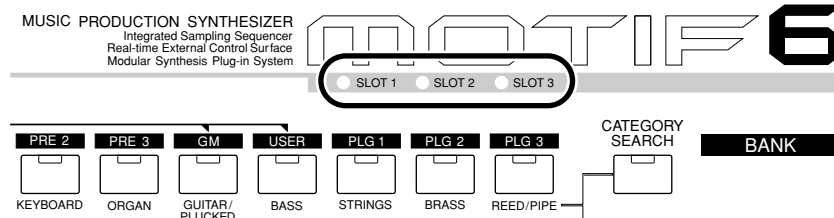
PRECAUCIÓN
 Durante las operaciones de almacenamiento que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF mientras aparece este mensaje, correrá el riesgo de arruinar los datos.

En el modo de edición de voces dispone de controles de edición más variados y detallados.

Acerca de las voces Plug-in

Estructura básica (página 34)

Las tarjetas Plug-in le ofrecen una enorme flexibilidad y capacidad de sonido adicional. Dentro del MOTIF funcionan de manera impecable y transparente, lo que implica que podrá utilizar sus sonidos y funciones igual que si fueran parte integral del MOTIF al salir de fábrica. En el MOTIF pueden instalarse hasta 3 tarjetas Plug-in. Si la tarjeta se ha instalado correctamente, se iluminará el indicador SLOT correspondiente, los datos de voces de la tarjeta instalada se configurarán automáticamente como voces Plug-in, y podrá seleccionar el banco Plug-in y el banco de voces interno.



Las voces Plug-in pueden editarse desde el panel del MOTIF de manera similar a las voces de usuario. Después de la edición, pueden guardarse hasta 64 voces Plug-in por cada tarjeta instalada.

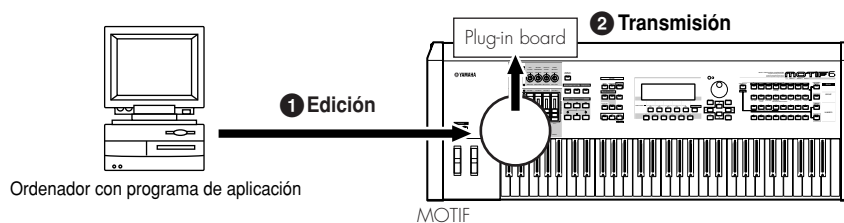
Edición y almacenamiento de las voces de las tarjetas

Referencia (página 159)

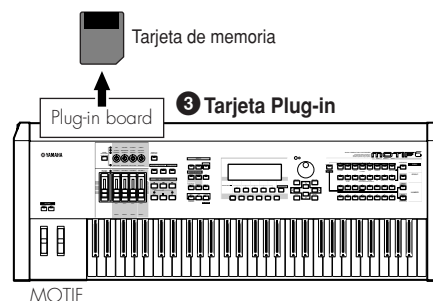
Entre las voces de tarjeta se encuentra un juego especial de voces, denominado voces Board Custom (personalizadas), que puede editarse en un ordenador conectado al MOTIF y con un software especial de edición incluido con la tarjeta Plug-in. Las tarjetas Plug-in no disponen de memoria SRAM, y los datos de voz editados se perderán al apagar el aparato, por lo que los datos Board Custom editados deben guardarse en la tarjeta de memoria o en el dispositivo SCSI conectado al MOTIF. Los datos así almacenados pueden cargarse automáticamente al encender el MOTIF mediante la función de carga automática.

Edite la voz de tarjeta con el editor de voces.

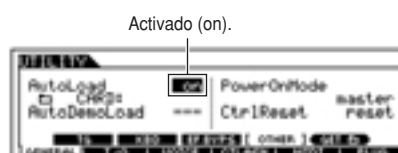
Transmita los datos editados a la memoria (DRAM) de la tarjeta Plug-in.



Guarde los datos en la memoria (DRAM) de la tarjeta.



Active la función de carga automática en el modo de utilidades (página 252)



La próxima vez que encienda la unidad, los datos de voz Board Custom guardados en la tarjeta de memoria serán carga-

Reproducción de actuaciones

Estructura básica (página 42) – Referencia (página 162)

En el modo de actuación puede seleccionar y reproducir actuaciones de usuario individuales.

En una actuación puede mezclar voces diferentes en superposición (layer), o dividir las en el teclado, o incluso combinar superposición y división. Una actuación puede contener hasta cuatro partes diferentes.

NOTE Más detalles acerca de las actuaciones y su estructura de memoria (banco) en la página 63.

Selección de una actuación

1 Acceda al modo de reproducción de actuaciones

Cuando active el modo de reproducción de actuaciones, la actuación seleccionada se visualizará en letras grandes para saber en todo momento la actuación que va a reproducir.

2 Seleccione un grupo de actuaciones

Las actuaciones de los bancos se dividen en los grupos A ~ H. Seleccione un grupo para ver las actuaciones que contiene.

NOTE Todas las actuaciones se guardan en un solo banco, por lo que aquí no será necesario seleccionar un banco.

3 Seleccione un número de actuación.

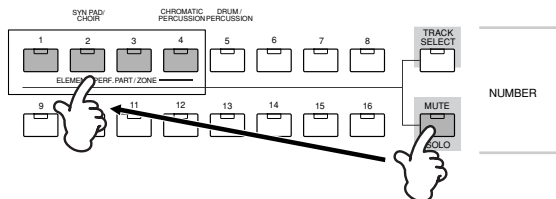
4 Toque en el teclado.

NOTE La función de búsqueda de categoría y la función de octava del teclado también pueden utilizarse en el modo de reproducción de actuaciones, de la misma manera que el modo de reproducción de voces.

Activación/desactivación de parte de actuación

Una actuación puede contener un máximo de cuatro partes, seleccionadas de un total de siete, las partes internas 1 ~ 4 y las partes Plug-in 1 ~ 3.

- 1 Pulse el botón [MUTE] (silenciar) de forma que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse uno de los botones [1] ~ [4] que desee silenciar. La parte correspondiente al indicador apagado quedará silenciada.
- 3 Pulse el botón [MUTE] otra vez para que su indicador se apague.

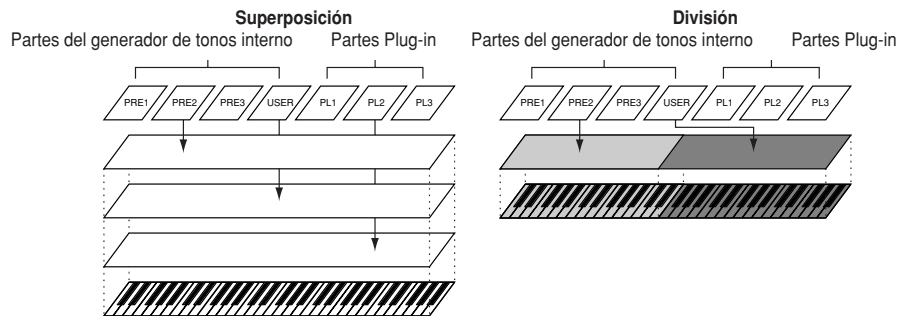


Edición de actuaciones (superposición/división)

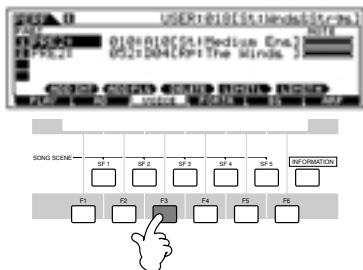
Estructura básica (página 45) – Referencia (página 170)

Las actuaciones pueden constar de hasta cuatro partes (voces), seleccionadas de las partes 1 ~ 4 del generador de tonos interno y de las partes 1 ~ 3 de la tarjeta Plug-in.

Una actuación puede crearse superponiendo varias voces y asignando diferentes voces a cada margen del teclado. En la memoria de usuario interna puede almacenar hasta 128 de sus actuaciones originales y editadas.

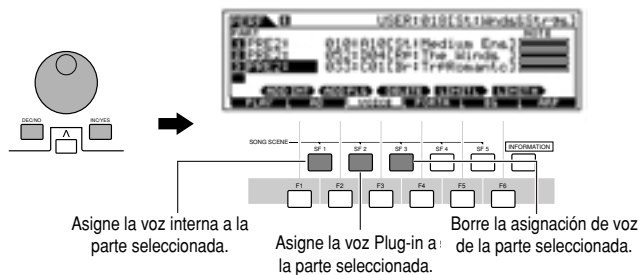


- 1** Acceda a la pantalla VOICE con el botón [F3] en el modo de reproducción de actuaciones.



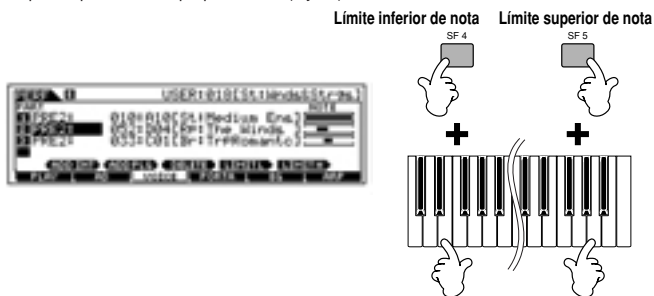
- 2** Asigne la voz deseada a cada parte.

Mueva el cursor a la parte deseada y seleccione una voz con el botón [F1] o [F2].

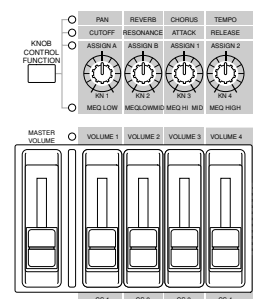


- 3** Especifique el margen de notas deseado para cada parte.

Puede ajustar la nota más grave del margen en el que sonará la voz de la parte seleccionada pulsando la tecla deseada mientras mantiene pulsado el botón [SF4]. Para seleccionar la nota más aguda, pulse la tecla deseada mientras mantiene pulsado el botón [SF5]. Esto le permitirá crear una división del teclado con hasta cuatro partes (voces) diferentes que suenen en cuatro márgenes distintos. Además, puede solapar las partes para crear superposiciones (layers).



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



Almacenamiento de la actuación editada

Referencia (página 176)

Una vez editada una actuación, podrá guardarla en la memoria interna (DRAM). Pueden almacenarse hasta 128 actuaciones.

NOTE Más detalles sobre la estructura de la memoria en la página 63.



PRECAUCIÓN

Cuando ejecute esta operación, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados por los nuevos. Los datos importantes deben guardarse siempre en un ordenador, tarjeta de memoria u otro dispositivo de almacenamiento (véase la página 64).

1 Pulse el botón [STORE] en el modo de actuación

2 Seleccione la memoria de voces de destino con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

3 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla le pedirá confirmación).

4 Para ejecutar la operación de almacenamiento, pulse el botón [INC/YES]. Después de guardar la voz, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

NOTE Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [DEC/NO]

PRECAUCIÓN
Durante las operaciones de almacenamiento que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF mientras aparece este mensaje, correrá el riesgo de arruinar los datos.

Los parámetros de portamento, EG (generador de envolvente) y arpeggio pueden editarse accediendo a las pantallas correspondientes con los botones [F3] ~ [F5], igual que en el modo de voz.

El modo de edición de actuaciones dispone de controles de edición más variados y detallados; página 165.

Uso de la función de arpeggio

Estructura básica (página 55) – Referencia (páginas 128, 165)

El MOTIF dispone de un eficaz y versátil arpegiador que le permite disparar automáticamente arpeggios predefinidos, frases, secuencias rítmicas y patrones “humanos” especiales, según las teclas accionadas, o incluso el tempo de la velocidad de pulsación con que se interpreten. Puede asignar el tipo de arpeggio deseado a cada voz o actuación, y ajustar el tempo en tiempo real mientras se reproduce el arpeggio. En los modos de canción y patrón, puede asignar los tipos de arpeggio deseados a cada configuración de mezcla para usarlos en las canciones y patrones.

Reproducción de arpeggios

1 Seleccione una voz/actuación

2 Active el arpeggio con el botón ARPEGGIO [ON/OFF].

NOTE Cuando seleccione una voz o actuación para la que haya activado el interruptor de arpeggio, se activará automáticamente el botón ARPEGGIO [ON/OFF].

NOTE El estado de activado/desactivado del botón ARPEGGIO [ON/OFF] puede guardarse con cada voz, actuación o configuración de mezcla.

3 Toque en el teclado

Mientras mantenga pulsada la(s) tecla(s), el arpeggio se reproducirá conforme a la nota tocada, el tipo de arpeggio, el tempo, los ajustes de límite de velocidad de pulsación, etc.

NOTE En el modo de reproducción de voces, los arpeggios se reproducen con la voz seleccionada.

NOTE En el modo de actuación/mezcla de canción/mezcla de patrón, el arpeggio se reproducirá con la voz asignada a la parte seleccionada cuando el interruptor de arpeggio de dicha parte esté activado.

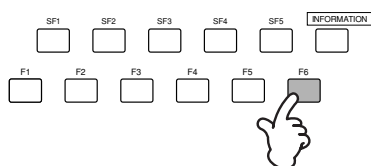
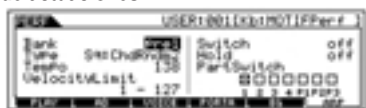
Tipo de arpeggio, tiempo y límite

El MOTIF contiene varios tipos de arpeggios. Es posible cambiar el tiempo del arpeggio a voluntad.

La función de arpeggio está disponible en todos los modos.

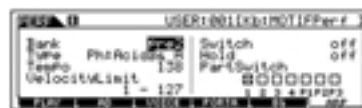
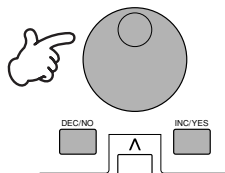
La siguiente explicación es aplicable al modo de reproducción de actuaciones.

- 1 Acceda a la pantalla ARP (arpeggio) con el botón [F6] desde el modo de reproducción de actuaciones.**



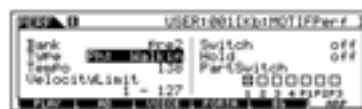
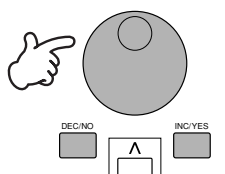
- 2 Seleccione un banco de arpeggios.**

Lleve el cursor al parámetro de banco y realice la selección.



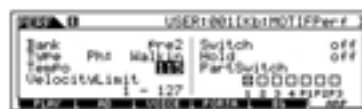
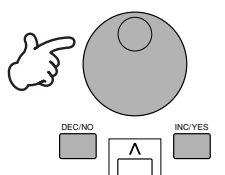
- 3 Seleccione un tipo de arpeggio.**

Lleve el cursor al parámetro de tipo y realice la selección.

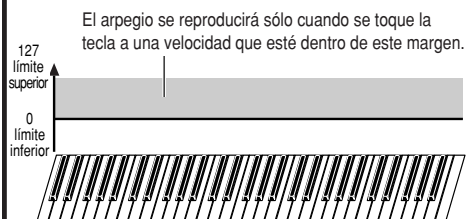
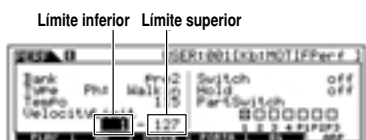


- 4 Ajuste el tiempo de la reproducción del arpeggio.**

Lleve el cursor al parámetro de tiempo y realice el ajuste.

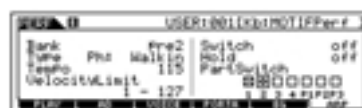


- 5 Ajuste el límite de velocidad de pulsación de la reproducción del arpeggio.**
Lleve el cursor al parámetro de límite de velocidad de pulsación y realice el ajuste.



- 6 Ajuste el interruptor de parte de arpeggio.**

Puede activar o desactivar la reproducción de arpeggio para cada parte. Lleve el cursor al recuadro de la parte deseada y márquelo para activarlo.



- 7 Guarde los ajustes del arpeggio en la actuación de usuario deseada.**

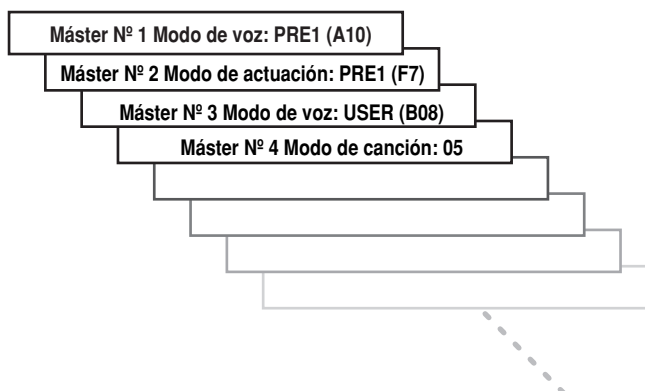
Los ajustes de arpeggio pueden guardarse en una voz de usuario, actuación de usuario o configuración de mezcla de canción/patrón.



Uso como teclado maestro

Estructura básica (página 56) – Referencia (página 268)

El MOTIF está equipado con tantas funciones y operaciones que puede resultarle difícil localizar y seleccionar la función específica que necesite. Aquí es donde entra en acción la función Máster. Puede utilizarla para memorizar las operaciones que utilice con mayor frecuencia en cada modo y recuperarlas instantáneamente en cualquier momento con sólo pulsar un botón. El MOTIF tiene capacidad para un total de 128 ajustes máster de usuario.



Memorización de un máster

El modo y programa seleccionados son memorizados en un máster en el modo de reproducción de másteres.

- 1 Acceda al modo Máster y seleccione un número de máster (página 269).**
- 2 Acceda a la pantalla MEMORY con el botón [F2].**
- 3 Seleccione el modo que desee memorizar.**
- 4 Seleccione el programa deseado (voz, actuación, canción o número de estilo) que va a memorizar.**
- 5 Asigne un nombre al máster.**

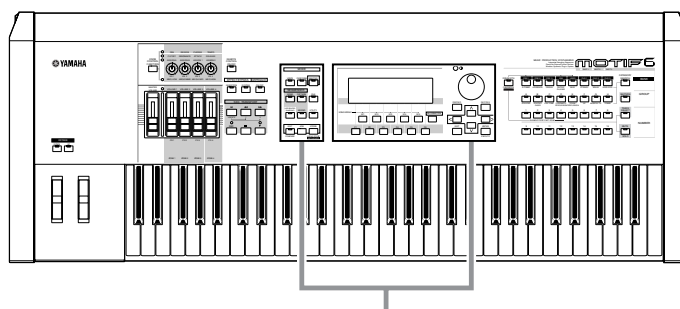
1 Acceda al modo Máster y seleccione un número de máster (página 269).

2 Acceda a la pantalla MEMORY con el botón [F2].

3 Seleccione el modo que desee memorizar.

4 Seleccione el programa deseado (voz, actuación, canción o número de estilo) que va a memorizar.

5 Asigne un nombre al máster.



6 Guarde los ajustes en un máster.

Los másteres editados pueden guardarse en la memoria interna (SRAM). Pueden guardarse hasta 128 másteres.

NOTE Más detalles sobre la estructura de la memoria en la página 63

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando ejecute esta operación, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados por los nuevos. Los datos importantes deben guardarse siempre en un ordenador, tarjeta de memoria u otro dispositivo de almacenamiento (véase la página 64).

- 1 Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de másteres.



- 2 Seleccione un máster de destino.



- 3 Pulse el botón [ENTER].



- 4 Ejecute la operación de almacenamiento.



NOTE Para cancelar la operación de almacenamiento, pulse el botón [DEC/NO]

⚠ PRECAUCIÓN

Durante las operaciones de almacenamiento que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF mientras aparece este mensaje, correrá el riesgo de arruinar los datos.

Ajustes del teclado maestro

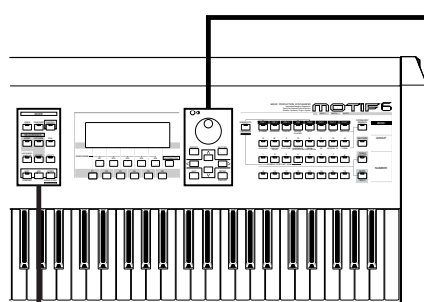
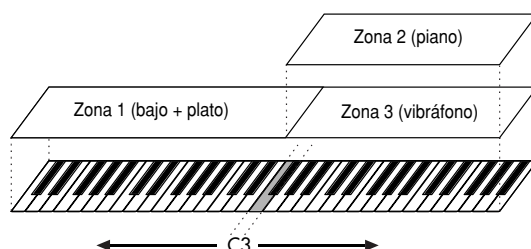
● Ajustes de superposición/división con un generador de tonos externo

El MOTIF puede funcionar como un teclado maestro completo y versátil, tanto para aplicaciones de directo como de estudio.

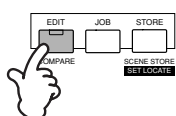
Si utiliza un máster en el modo de voz o actuación, puede realizar ajustes para cuatro zonas independientes. Esto permite controlar las voces de un dispositivo MIDI externo por varios canales diferentes, además de las voces internas del propio MOTIF. Para ello, asigne un margen del teclado a cada zona y diferentes canales MIDI a cada margen.

Así podrá, por ejemplo, superponer varias voces, incluidas las de un generador de tonos MIDI externo. Además, puede separar las voces en diferentes márgenes del teclado, y tocar sonidos totalmente diferentes con la mano izquierda y derecha. En el ejemplo siguiente configuraremos tres zonas. Programaremos una división en la nota DO3 (C3). En el margen inferior, por debajo de SI2 (B2), sonarán una voz de bajo y una voz de plato. En el margen superior, por encima de DO3 (C3), superpondremos voces de piano y de vibráfono, reproducidas por un generador de tonos MIDI externo. Con esta sofisticada configuración, podrá sonar perfectamente como un grupo de jazz completo valiéndose tan sólo de sus dos manos.

En las instrucciones del ejemplo, usaremos el modo de voz para el máster.

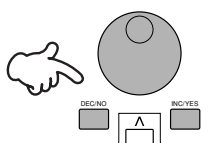


3 Acceda al modo de edición de másteres.

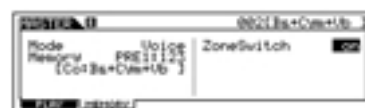
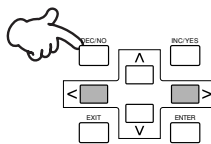


1 Seleccione una voz en el modo de reproducción de másteres.

Seleccione el modo de voz y luego el banco PRE1 y la voz 123.



2 Active el interruptor de zona (on).



4 Acceda a la pantalla para la edición de zona.

7 Guarde los ajustes en un máster (página 274).

5 Acceda a la pantalla TRANS.

- 1 Active el interruptor TG de la zona 1 y desactive los de las otras zonas. Así transmitirá los datos reproducidos en la zona 1 únicamente al generador de tonos interno.
- 2 Active el interruptor MIDI de las zonas 2 y 3, y desactive los de las otras zonas. Así transmitirá los datos reproducidos en la zona 2 y 3 al generador de tonos externo.
- 3 Ajuste a 1 el canal de transmisión MIDI de la zona 1. Ajuste el canal de transmisión MIDI de las zonas 2 y 3 para que concuerde con el canal de recepción del generador de tonos externo (esclavo).
- 4 Asegúrese de que el generador de tonos externo está ajustado al modo multitímbrico (voces diferentes para cada uno de los 16 canales MIDI) y seleccione las voces del generador de tonos correspondientes a los canales MIDI ajustados en el paso 3.

6 Acceda a la pantalla NOTE.

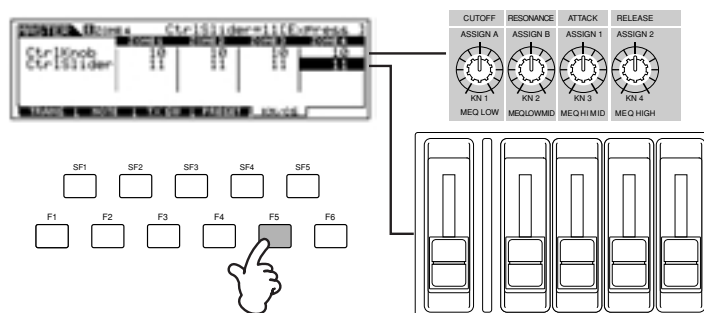
- 1 Ajuste el límite de nota H (superior) de la zona 1 a B2 (SI2), y el límite de nota L (inferior) de la zona 1 a C-2 (DO-2).
- 2 Ajuste el límite de nota H (superior) de las zonas 2 y 3 a G8 (SOL8), y el límite de nota L (inferior) de las zonas 2 y 3 a C3 (DO3).

Cada zona reproducirá la voz asignada dentro del margen de notas definido en el apartado anterior.

● Ajustes de número de control

En la pantalla KN/CS del modo de edición de másteres puede ajustar la manera en que los mandos y deslizantes de control afectarán a cada zona. Esto le permite especificar un número de cambio de control MIDI para cada mando y deslizante. En el ejemplo siguiente, los mandos de control de las cuatro zonas se han ajustado a 10 (panorámico) y los mandos deslizantes a 11 (expresión). De esta forma, puede controlar la posición estéreo de cada zona con el mando correspondiente, y utilizar los deslizantes para ajustar el volumen relativo entre las zonas.

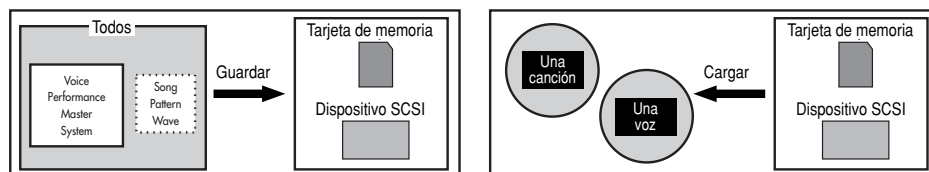
Este ajuste sólo estará disponible si se ha activado el interruptor de zona en la pantalla Memory del modo de reproducción de másteres.



Almacenamiento y carga de datos

Estructura básica (página 63) – Referencia (página 261)

Cuando se utiliza el MOTIF, se crean muchos tipos diferentes de datos. Los siguientes tipos se mantendrán en memoria automáticamente, aunque se apague el instrumento: ajustes de voz, actuación, máster, arpeggio y sistema (parámetros ajustados en el modo de utilidades). Los otros datos (datos de onda grabados con la función de muestreo, canción, patrón) se pierden al apagar la unidad, por lo que deberá guardarlos en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI conectado al MOTIF. Los datos creados en el MOTIF pueden guardarse en la tarjeta de memoria o dispositivo SCSI en diversos formatos de archivo. Si selecciona "All" como tipo de archivo, podrán guardarse todos los datos originales del MOTIF en la tarjeta de memoria o en el dispositivo SCSI. No obstante, cuando se vuelvan a cargar estos datos "All" en el MOTIF, podrá cargar un tipo de datos específico (por ejemplo, una voz o una canción), como se indica a continuación.



NOTE Si desea más información sobre el uso de las tarjetas de memoria, consulte la página 289. Encontrará más detalles acerca de los dispositivos SCSI en las páginas 264 y 290.

Almacenamiento de datos

NOTE Para poder utilizar una tarjeta de memoria nueva o un dispositivo SCSI externo con el MOTIF, deberá formatearlo desde este instrumento. Más detalles en la página 265.

1 Acceda al modo de archivo con el botón [FILE].

2 Acceda a la pantalla CONFIG.

3 Seleccione el dispositivo en el que va a guardar los datos.
Lleve el cursor al parámetro Current y seleccione "CARD" o "SCSI".

4 Acceda a la pantalla SAVE.

5 Seleccione el tipo de archivo que va a guardar.
Aquí debe seleccionar "All".

NOTE En la página 262 encontrará más detalles sobre los tipos de archivos que se pueden guardar.

6 Seleccione una carpeta para guardar los datos.

NOTE Puede asignar un nombre a la carpeta con el botón [F4], y crear una carpeta nueva con el botón [F6].

7 Pulse el botón [ENTER].

8 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento.

Carga de datos

1 Acceda al modo de archivo con el botón [FILE].

2 Acceda a la pantalla CONFIG.

3 Seleccione el dispositivo desde el que vaya a cargar los datos.
Lleve el cursor al parámetro Current y seleccione "CARD" o "SCSI".

4 Acceda a la pantalla LOAD.

5 Seleccione el tipo de archivo que vaya a cargar.
Aquí seleccione "Voice".

6 Seleccione el archivo que vaya a cargar.
Seleccione un archivo con la extensión "W2W", pulse el botón [ENTER] y especifique la voz deseada.

7 Seleccione la memoria de usuario de destino en la que cargará los datos.

8 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de carga.

NOTE La carga de datos en el MOTIF borra y reemplaza automáticamente todos los datos existentes en la memoria de usuario. Procure guardar todos los datos importantes en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI antes de realizar cualquier operación de carga.

Muestreo con reproducción de canción (secuenciador de muestreo integrado)

En esta sección, vamos a introducirnos en una de las funciones más importantes y eficaces del MOTIF: el secuenciador de muestreo integrado.

Los productores y artistas de música digital utilizan multitud de herramientas avanzadas para realizar su trabajo, incluyendo MIDI, muestreo, edición de audio, etc. Cortar y pegar tiempos de compás, bucles y patrones constituye una parte integral del proceso de creación musical. El MOTIF le permite trabajar de la misma manera, integrando totalmente el muestreo con la secuenciación MIDI y facilitando más que nunca, por tanto, la producción de canciones.

A continuación se ofrece un resumen de los pasos que deberá seguir para crear una nueva canción.

■ Creación de una pista de ritmo

- 1 Muestreo en una pista de patrón
- 2 Grabación de datos MIDI en una pista de patrón
- 3 Asignación de un frase predefinida a una pista de patrón (función "Patch")
- 4 Uso de la función "Groove"
- 5 Mezcla de patrones
- 6 Creación de la cadena de patrones

■ Creación de una canción

- 7 Copia de los datos de la cadena de patrones en la canción
- 8 Grabación MIDI en pistas de canción
- 9 Muestreo en una pista de canción
- 10 Silenciamiento y escena de pista de canción
- 11 Mezcla de canción y almacenamiento de los ajustes como plantilla
- 12 Almacenamiento y exportación de la canción grabada a un PC externo (File Utility)

1. Muestreo en una pista de patrón

Estructura básica (página 52) – Referencia (página 234)

En primer lugar, deberá grabar su frase de ritmo favorita desde un CD de audio (u otra fuente) en el MOTIF con el muestreo.

NOTE Más detalles sobre la conexión del equipo de audio externo al MOTIF en la página 23.

1 Acceda al modo de patrón.

2 Acceda a la pantalla PLAY.

3 Seleccione el número de estilo y la sección que vaya a grabar.
Pulse el botón [SECTION] y luego el botón correspondiente [A] ~ [H].

• Selección de un número de estilo

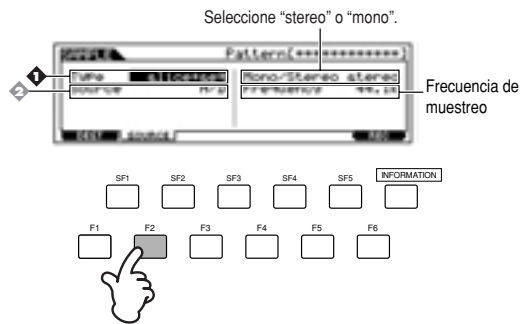
• Selección de una sección

4 Acceda al modo de muestreo.

5 Acceda a la pantalla DEST.

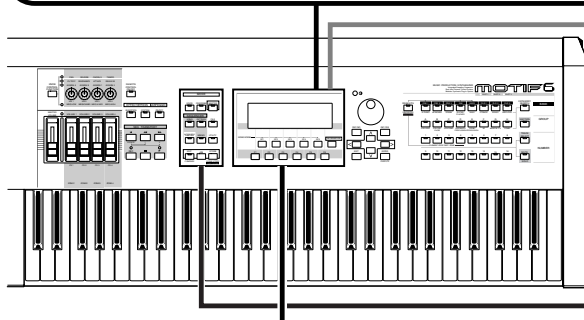
6 Seleccione la pista que vaya a grabar.
Aquí seleccione la pista 3.

7 Acceda a la pantalla SOURCE.



1 Seleccione un tipo de muestreo.
En Type, seleccione "slice+seq".

2 Seleccione la fuente del muestreo.
En Source, seleccione "A/D".



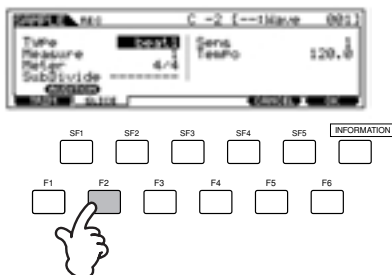
11 Ajuste los parámetros relacionados con Slice (fragmentación).

Cuando detenga el muestreo después de seleccionar el tipo "slice+seq" en el paso 7, se visualizará la siguiente pantalla. Deberá recortar los pulsos extraños de la muestra para que haga el bucle correctamente. Utilice los parámetros Start, Loop y End de la pantalla (más detalles en la página 237). Mientras edita los parámetros, pulse el botón [SF1] (Audition) para oír los cambios realizados.



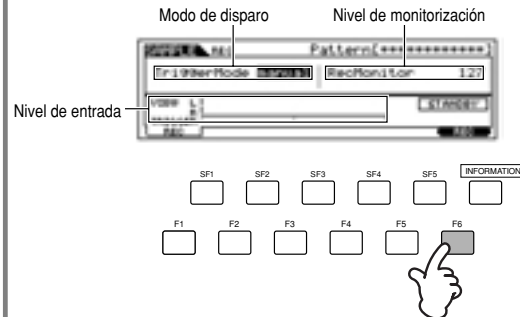
12 Ejecute la operación.

Una vez editada la muestra para que el bucle sea correcto, acceda a la pantalla SLICE y ajuste los parámetros correspondientes (más detalles en la página 238).



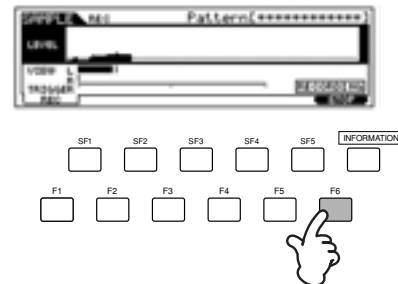
8 Acceda al modo de muestreo en espera.

Desde esta pantalla seleccione el modo Trigger, y después "manual". Ponga en marcha el reproductor de CD externo para comprobar el nivel de entrada. Puede ajustar el nivel con el mando GAIN del panel posterior.



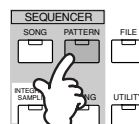
9 Inicie el muestreo.

Pulse el botón [F6] para dar comienzo al muestreo. Ponga en marcha el reproductor de CD externo para que reproduzca la frase rítmica que va a grabar.



10 Detenga el muestreo pulsando el botón [F6] de nuevo.

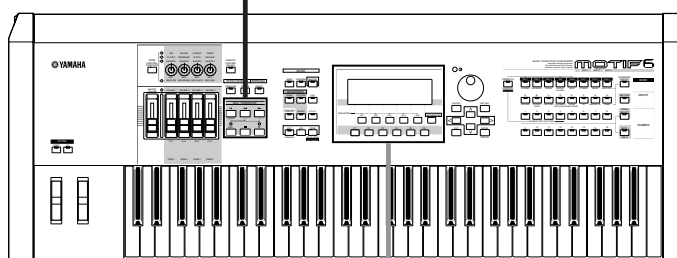
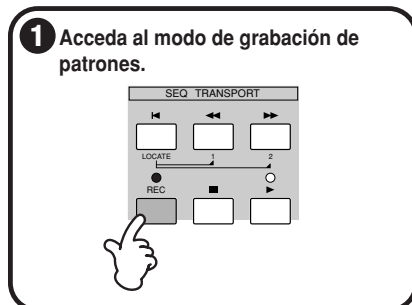
13 Regrese al modo PATTERN PLAY y reproduzca el patrón para oír la muestra grabada.



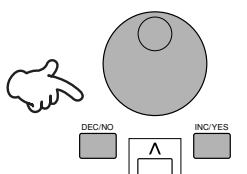
2. Grabación de datos MIDI en una pista de patrón

Estructura básica (página 53) – Referencia (página 221)

Una vez grabado la muestra rítmica en un patrón y después de fragmentarla, el paso siguiente es la grabación de algunas partes MIDI y su incorporación al patrón. Los datos MIDI puede grabarlos de dos maneras: en tiempo real o por pasos.



2 Seleccione el tipo de grabación.



Replace

Puede utilizar este método cuando desee borrar una pista ya grabada y reemplazarla por los nuevos datos.

Overdub

Utilice este método cuando desee añadir más material a una pista que ya contenga datos.
Vaya al paso 2 de la página 103

Step

Puede componer su actuación "grabando" los eventos de uno en uno.
Vaya al paso 3 de la página 104

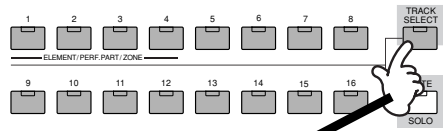


Vaya al paso 3 en la página 103

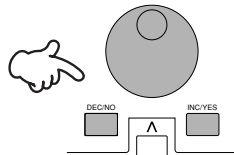
Vaya al paso 3 en la página 104

● **Grabación en tiempo real (cuando haya seleccionado Replace u Overdub en el paso 2)**

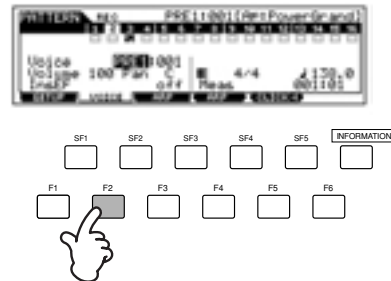
3 Seleccione la pista 2 para grabar y ajuste la duración de compás, la métrica (signatura de tiempo) y el tempo.



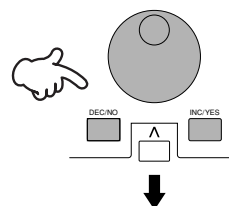
Pista que se va a grabar



4 Acceda a la pantalla VOICE.

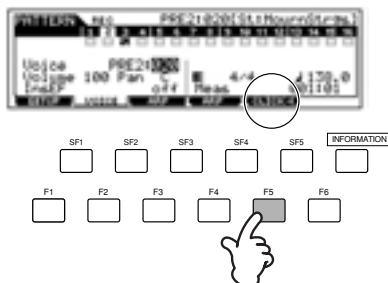


5 Seleccione la voz que desee grabar en una pista (frase).

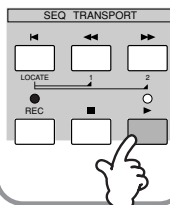


6 Ajuste los parámetros de arpeggio en la pantalla ARP.

7 Active la claqueta (click).



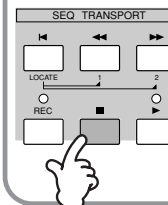
8 Inicie la grabación.



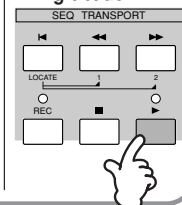
9 Toque el teclado.



10 Detenga la grabación.



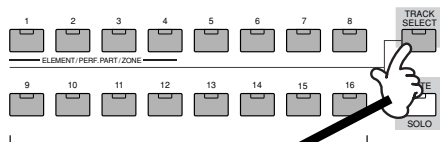
11 Pulse el botón [P] para oír el patrón recién grabado.



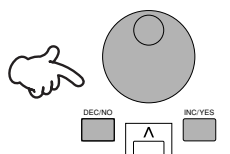
12 Grabe otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 3 a 11.

● Grabación por pasos (cuando haya seleccionado Step en el paso 2)

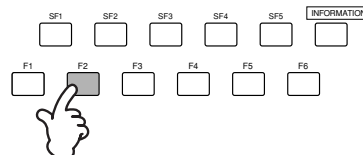
- 3** Seleccione la pista 2 para grabar y ajuste el tipo de evento MIDI, la duración de compás, la métrica (signatura de tiempo) y el tempo.



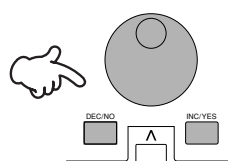
Pista que se va a grabar



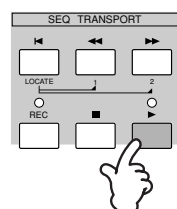
- 4** Acceda a la pantalla VOICE.



- 5** Seleccione la voz que desee grabar en una pista (frase).



- 6** Inicie la grabación.



Aquí introduzca el evento de nota.

- 1 Lleve el cursor al puntero y seleccione la posición que va a introducir.
- 2 Ajuste la velocidad de pulsación (valor), el tiempo del paso y el tiempo de puerta.
- 3 Pulse la tecla que vaya a grabar.
- 4 Repita los pasos 1 a 3 para introducir las notas una detrás de otra.



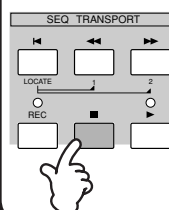
Mueva el puntero hacia atrás un paso y borra todas las notas situadas en esa posición.

Pulse este botón para borrar los eventos de nota situados en la posición actual del cursor.

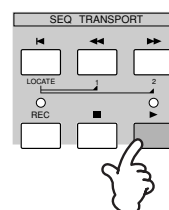
Cuando pulse el botón [F4] para introducir un ligado, la nota precedente se alargará hasta el tiempo completo del paso.

Pulse [F3] para introducir un silencio que dure el tiempo del paso especificado.

- 7** Detenga la grabación.



- 8** Pulse el botón [►] para oír el patrón recién grabado.



- 9** Grabe otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 3 a 8.

3. Asignación de una frase predefinida a una pista de patrón (función Patch)

Estructura básica (página 52) – Referencia (página 219)

La función Patch le permite asignar una frase predefinida o una frase de usuario (grabada en el modo PATTERN RECORD) a cada pista y crear un patrón que contenga hasta 16 pistas.

1 Acceda a la pantalla PATCH.

2 Seleccione la pista a la que asignará la frase.

3 Seleccione un banco de frases y un número.
Lleve el cursor al banco y seleccione "pre" o "user".

A continuación lleve el cursor al parámetro de número y selecciónelo. Tenga en cuenta que aquí sólo se pueden seleccionar las frases de usuario grabadas en el estilo especificado. Si desea asignar una frase grabada en otro estilo, deberá utilizar la operación de copia de frase (página 228).

4 Pulse el botón [►] para oír el patrón.

5 Asigne las frases a otras pistas si lo desea.

4. Uso de la función Groove

Referencia (página 218)

La función Grid Groove (cadencia con rejilla) permite ajustar el tono, el tiempo, la duración y la velocidad de pulsación de las notas de una pista especificada en una rejilla de un compás con semicorcheas. Así podrá producir de manera sencilla diversas sensaciones (feels) y cadencias (grooves) rítmicas que resultarían difíciles o imposibles de crear con las operaciones exactas, aunque inflexibles, de un secuenciador. Más aún, Grid Groove sólo es una operación de reproducción, lo que quiere decir que dejará intactos los datos originalmente grabados.

Grid Groove también puede aplicarse a pistas de muestreo que contengan muestras procesadas con la función Slice (fragmentación), así como a pistas MIDI normales.

1 Acceda a la pantalla GROOVE.

2 Seleccione una pista.

3 Ajuste los parámetros.

Lleve el cursor al parámetro deseado y marque en la rejilla el valor de corrección. Esto afecta a la reproducción de canciones sin cambiar los datos de la secuencia.

Los aspectos de la pista que va a ser corregida (tono, tiempo, duración, velocidad de pulsación) se indican con un gráfico diferente.

4 Pulse el botón [▶] para oír el patrón editado.

NOTE Tenga en cuenta que si realiza una edición en una posición de semicorchea específica y no hay ningún dato MIDI en ese punto, la pista no cambiará.

5 Realice los ajustes Grid Groove de otras pistas, si lo desea.

4. Mezcla de patrones

Referencia (página 232)

Ahora que ya ha completado una sección y un patrón, puede aplicar los controles de mezcla de patrones para pulirlos y realzarlos, ajustando los niveles de cada pista o parte, seleccionando diferentes voces y modificando los ajustes relacionados con los efectos.

1 Acceda al modo de mezcla de patrones.

2 Acceda a la pantalla deseada.

3 Seleccione una parte para editarla.

4 Resalte el parámetro deseado y cambie el valor.

5 Ajuste los otros parámetros repitiendo los pasos 2 a 4.

6 Guarde la configuración de mezcla de canción en la memoria de usuario.

1

2

3

7 Regrese al modo de reproducción de patrones.

NOTE Es el estilo, y no la sección, el que utiliza un ajuste de mezcla de patrones.

6. Creación de una cadena de patrones

Estructura básica (página 54) – Referencia (página 219)

Ahora que ya tiene sus muestras de audio, los bucles, los datos MIDI y los patrones en el MOTIF, comienza la verdadera diversión. La función PATTERN CHAIN le permite hacer arreglos en todas las piezas de su canción en tiempo real. Mientras graba una cadena de patrones, reproduzca los patrones y las secciones originales, y conmute entre ellos instantáneamente. Este enfoque intuitivo de los arreglos permitirá que surjan grandes ideas y sorprendentes canciones, todo de manera rápida y sencilla.

NOTE Más detalles acerca de la cadena de patrones y su estructura de pista y de memoria en la página 63.

1 Acceda al modo de cadena de patrones pulsando el botón [F6] desde el modo de reproducción de patrones.

2 Acceda al modo de grabación de cadenas de patrones con el botón [REC].

5 Detenga la grabación.

6 Pulse el botón [▶] para oír la nueva cadena de patrones.

3 Seleccione una pista y un tempo.

4 Inicie la grabación.

Mientras está grabando, puede cambiar de sección en los tiempos deseados.

7. Copia de los datos de cadena de patrones en una canción

Referencia (página 231)

Ahora que ha creado una cadena de patrones de "hip", puede copiarla en una pista de canción y usarla como pista de ritmo básica para una canción. Esta operación se realiza en el modo de edición de cadenas de patrones.

1 Acceda al modo de edición de cadenas de patrones pulsando el botón [EDIT] desde el modo de reproducción de cadenas de patrones.

2 Acceda a la pantalla SONG.

3 Seleccione el número de canción en el que se va a copiar la cadena de patrones.

4 Especifique el número de compás en el que se van a copiar los datos convertidos.

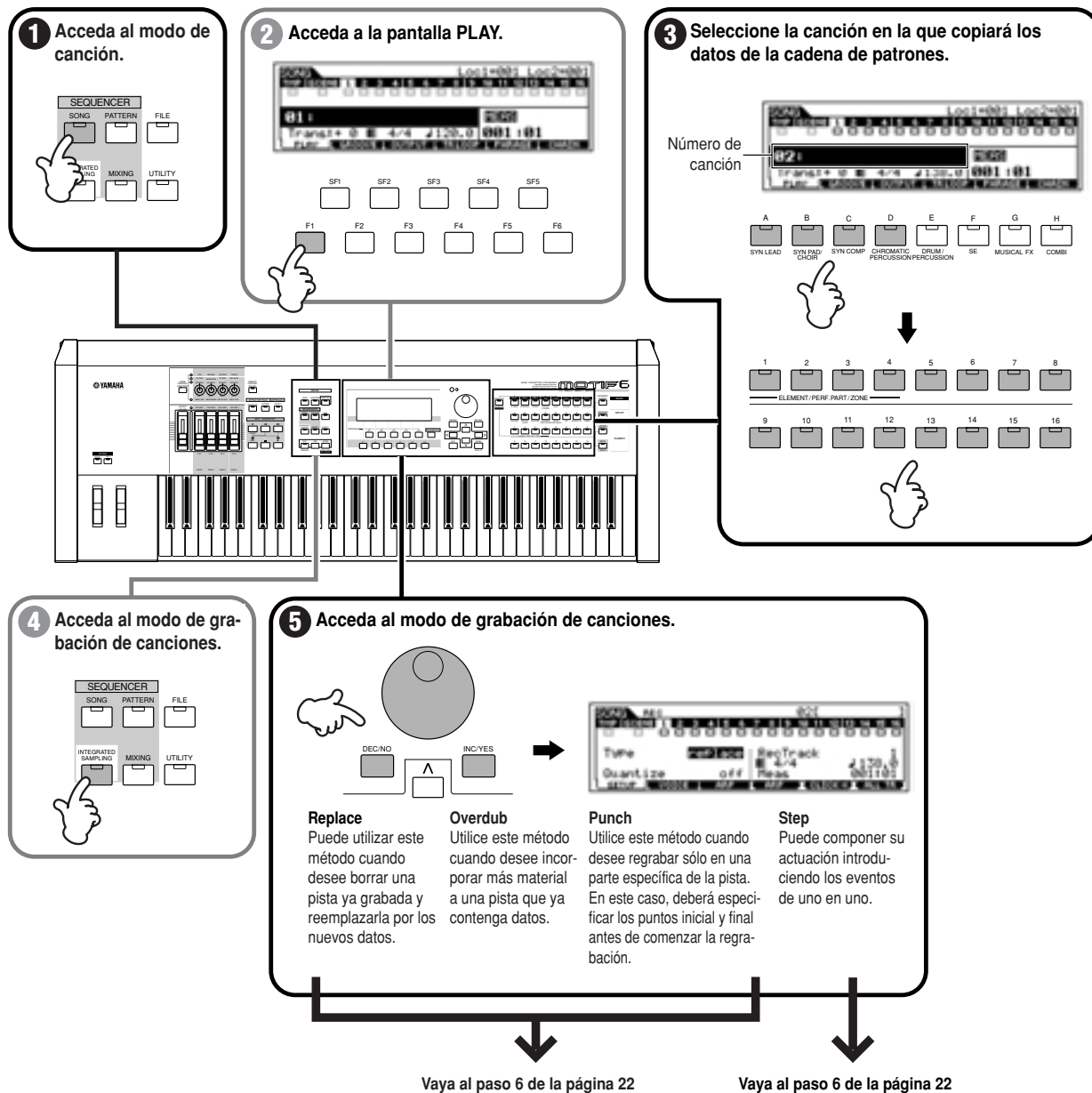
5 Pulse el botón [ENTER].

6 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de copia.

8. Grabación MIDI en pistas de canción

Estructura básica (página 51) – Referencia (página 183)

Ahora recoja su bloques de creación básicos y pase al modo SONG para seguir trabajando en su canción. Supongamos que ha grabado datos MIDI para casi todas las pistas, excepto alguna parte de guitarra rítmica y algunos solos de piano y órgano. El MOTIF le ofrece dos métodos para grabarlos. La grabación en tiempo real le permite grabar como con un magnetófono de cinta, tocando las partes en tiempo real mientras escucha las pistas rítmicas de apoyo creadas anteriormente. El otro método, la grabación por pasos, le permite introducir las notas individualmente, como cuando escribe una partitura.



● Grabación en tiempo real (cuando seleccione “replace”, “overdub” o “punch” en el paso 5)

7 Acceda a la pantalla VOICE.

6 Seleccione la pista que vaya a grabar y ajuste el tiempo.

8 Seleccione la voz que desee grabar en la pista.

9 Ajuste los parámetros relacionados con el arpeggio, si lo desea, en la pantalla ARP.

11 Inicie la grabación.
Pulse el botón [▶].
Dispondrá de un compás de cuenta atrás antes del primer compás en que comience realmente la grabación.

13 Detenga la grabación.

14 Pulse el botón [▶] para oír la canción recién grabada.

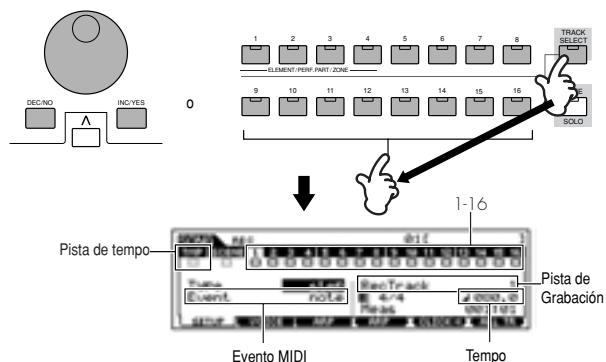
10 Active la claqueta.

12 Toque el teclado.

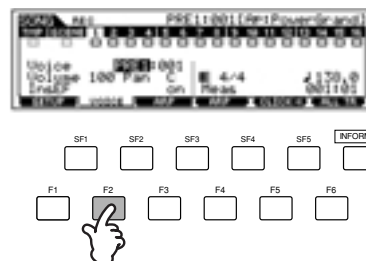
15 Grabe otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 6 ~ 14.

● Grabación por pasos (cuando seleccione “step” en el paso 5)

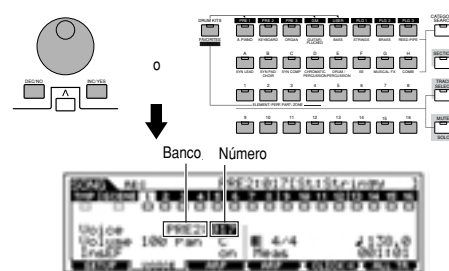
6 Seleccione la pista que vaya a grabar y ajuste el tipo de evento MIDI deseado.



7 Acceda a la pantalla VOICE.

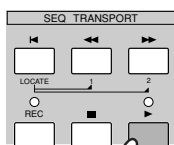


8 Seleccione la voz que desee grabar en la pista.



9 Inicie la grabación.

Aquí introduzca el evento de nota.



- 1 Lleve el cursor al puntero y ajuste la posición que va a introducir.
- 2 Ajuste la velocidad de pulsación (valor), el tiempo del paso y el tiempo de puerta.
- 3 Pulse la tecla que va a grabar.
- 4 Repita los pasos 1 a 3 para introducir las notas una detrás de la otra.



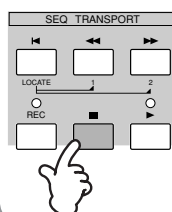
Mueva el puntero hacia atrás un paso y borra todas las notas situadas en esa posición.

Pulse este botón para borrar los eventos de nota situados en la posición actual del cursor.

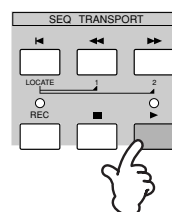
Cuando pulse el botón [F4] para introducir un ligado, la nota precedente se alargará hasta el tiempo completo del paso.

Pulse [F3] para introducir un silencio que dure el tiempo del paso especificado.

10 Detenga la grabación.



11 Pulse el botón [▶] para oír la canción recién grabada.



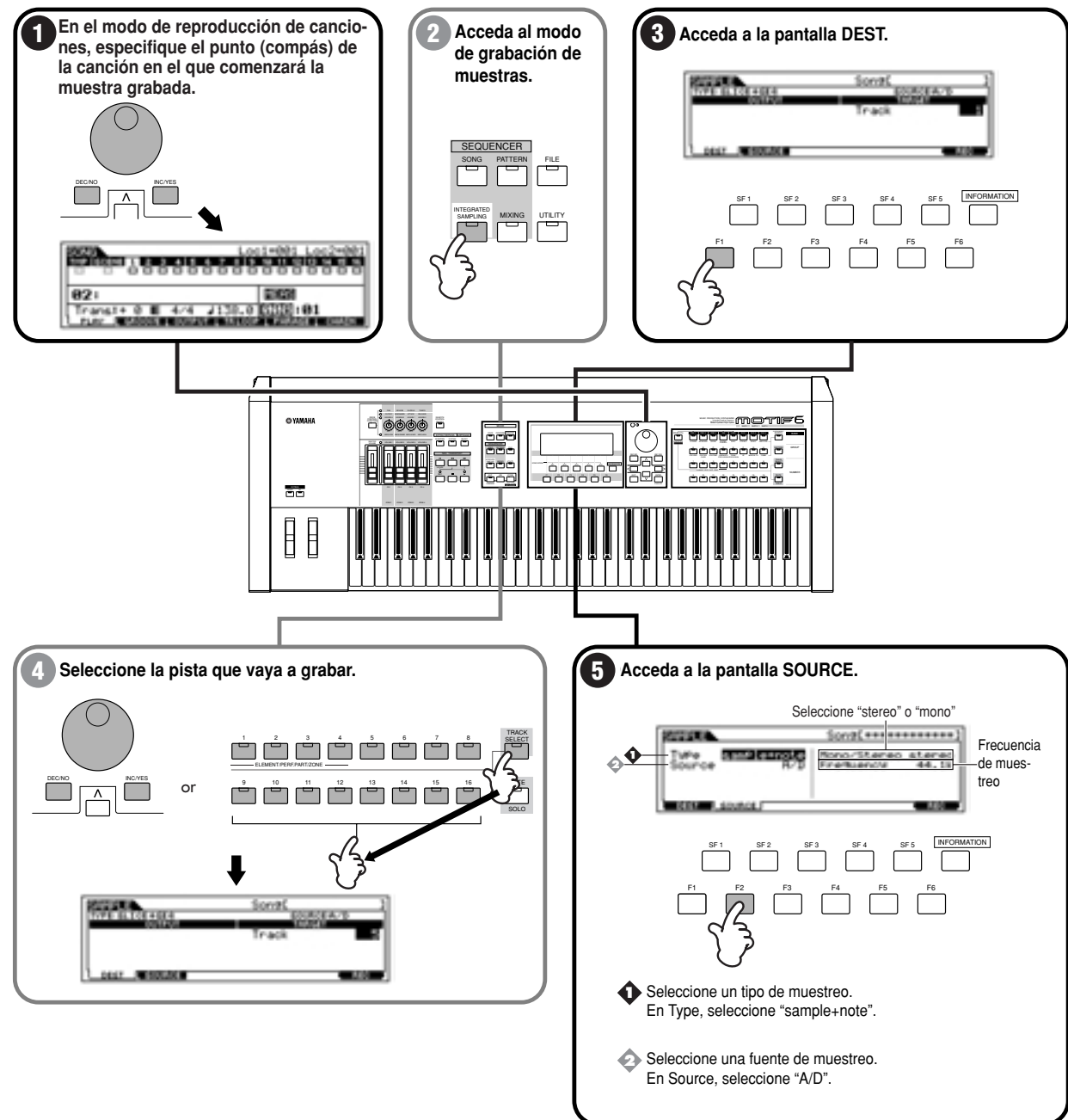
12 Grabe otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 6 ~ 12.

9. Muestreo en una pista de canción

Estructura básica (página 54) – Referencia (página 234)

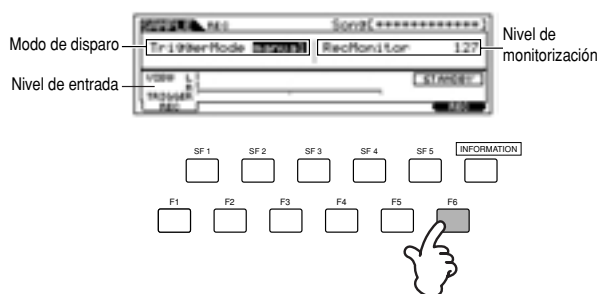
Vamos a hacer otra visita a la función de muestreo y a realizar la canción con algunos efectos de sonido y voces de apoyo muy “agradables al oído”. El muestreo antes realizado era de una variedad distinta; se muestreó un ritmo en el modo de patrón y se “fragmentó” en partes separadas para que realizara un bucle correcto automáticamente y se ajustara a cualquier cambio de tempo. En este apartado probaremos un tipo de muestreo diferente, en el que la fragmentación no es necesaria, puesto que un efecto corto no necesita mantenerse en el tempo, y además usted cantará las partes de acompañamiento al compás de la canción mientras las muestrea.

NOTE Más detalles sobre la conexión de un equipo de audio o un micrófono externo al MOTIF en la página 23.



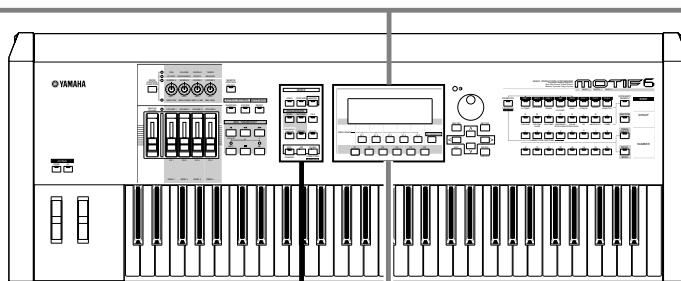
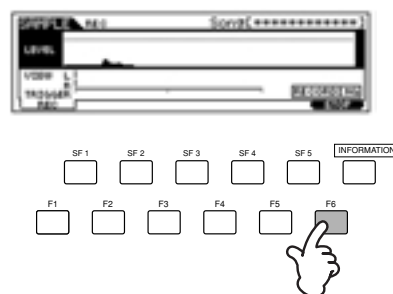
6 Acceda al modo de muestreo en espera

Desde esta pantalla seleccione el modo Trigger y después "manual". Ponga en marcha el reproductor de CD externo para comprobar el nivel de entrada. Puede ajustar el nivel con el mando GAIN del panel posterior.

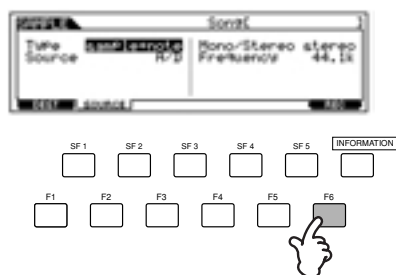


7 Inicie el muestreo.

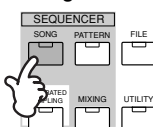
Pulse el botón [F6] para dar comienzo al muestreo. Ponga en marcha el reproductor de CD externo para que reproduzca la frase que vaya a grabar, o cante con el micrófono.



8 Detenga el muestreo pulsando el botón [F6] de nuevo.



9 Regrese al modo de reproducción de canción (SONG PLAY) y reproduzca la canción para oír la muestra grabada.



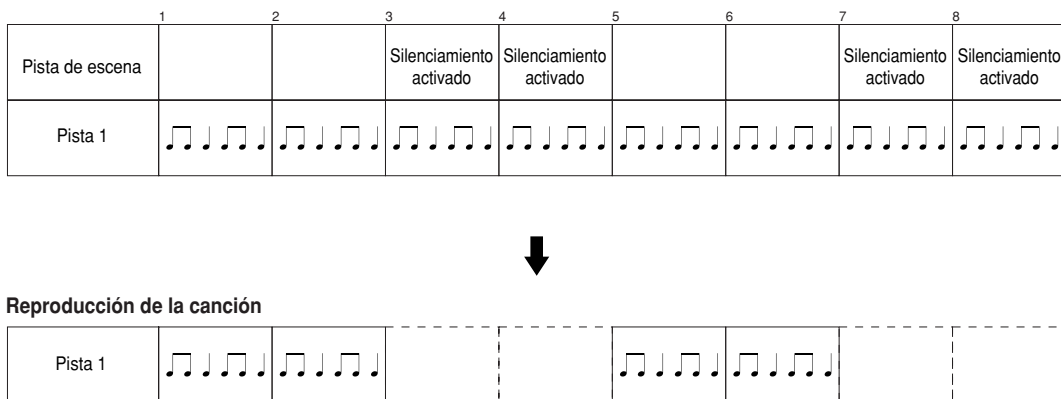
10 Grabe muestras en otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 1 a 9.

10. Silenciamiento y escena de pistas de canción

Referencia (páginas 180, 181)

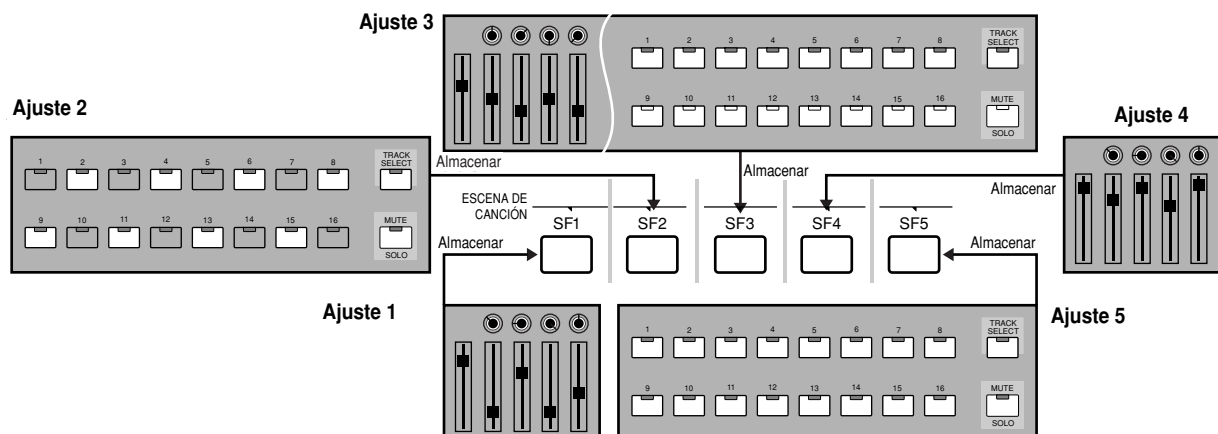
Estas dos eficaces funciones le ofrecen un control aún mayor de los arreglos en tiempo real. Puede activar o desactivar las pistas y conmutar entre las escenas de canción mientras se reproduce la canción, y todos los movimientos realizados pueden grabarse en una pista de escena especial. Esto no sólo le permite oír las diversas posibilidades de arreglos sino también grabarlas instantáneamente.

Por ejemplo, muestree una frase de ritmo de audio en una de las pistas de la canción y active la función de bucle de pista (página 182). Mientras se reproduce la canción, puede hacer que la pista de ritmo aparezca o desaparezca de la canción, activando o desactivando el silenciamiento de la pista. Para ello, active la grabación y seleccione la pista de escena (como se describe en el paso 6 de grabación MIDI, página 103) y grabe los silenciamientos de pista al compás de la música pulsando el botón [MUTE] y luego los botones de número de pista correspondientes. Este enfoque de los arreglos le permite sentir los cambios realizados, ya que los realizará al mismo ritmo y le brindará la oportunidad de improvisar grandes arreglos musicales inmediatos.



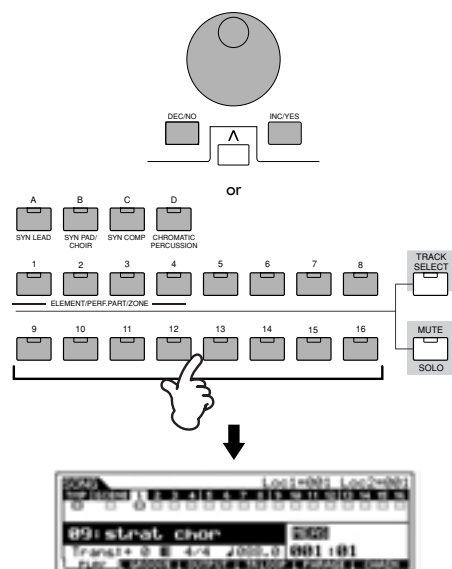
Además del silenciamiento de pista, el MOTIF contiene una versátil función de escena de canción (Song Scene). Esta función le permite realizar diversos cambios en las pistas (panorámico, volumen, etc.) y tomar una “instantánea” de los ajustes, que luego podrá recuperar en cualquier momento con sólo pulsar un botón.

Pueden almacenarse un máximo de cinco escenas en los botones [SF1] ~ [SF5]. Para recuperar una escena instantáneamente y cambiar las pistas, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente [SF1] ~ [SF5]. Al igual que con el silenciamiento de pista, también puede grabar estos cambios de escena pulsando el botón mientras oye la música.



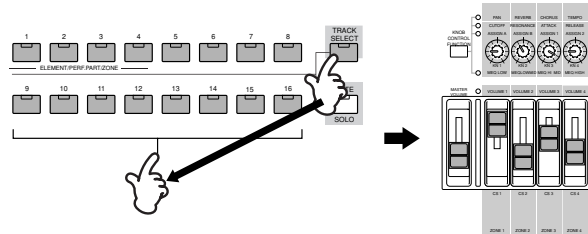
Puede utilizar la función escena de canción desde la pantalla PLAY en el modo de reproducción de canciones o desde la pantalla SETUP en el modo de grabación de canciones. En el ejemplo siguiente se utiliza la pantalla PLAY del modo de reproducción de canciones.

1 Seleccione una canción en el modo de reproducción de canciones.

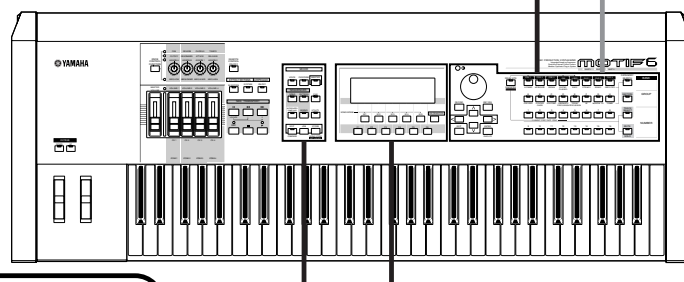
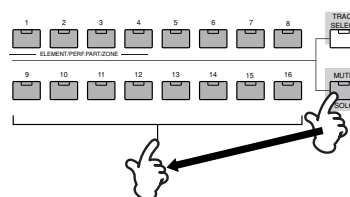


2 Realice los ajustes deseados para la escena de canción.

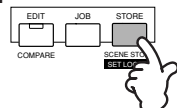
- Seleccione una pista, configúrela con la voz deseada y luego cambie los ajustes de panorámico y de volumen con los mandos y los deslizantes de control. Cada pista puede tener sus propios ajustes independientes.



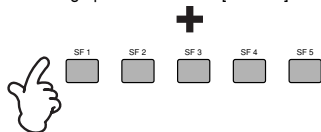
- Puede incluso activar/desactivar el silenciamiento de varias pistas al mismo tiempo, y aplicar trucos de arreglos espectaculares en los que varios instrumentos aparecen y desaparecen instantáneamente.



3 Guarde los ajustes en una escena de canción.



Mantenga pulsado el botón [STORE]...



... y pulse el botón [SF1] ~ [SF5] correspondiente.

4 Cree otras escenas de canción, si lo desea.

Cambie los ajustes de nuevo, como hizo en el paso 2, y guarde la escena de canción en un botón diferente, como hizo en el paso 3.

Puede recuperar los ajustes de escena de canción deseados con sólo pulsar uno de los botones [SF1] ~ [SF5].



5 Guarde los datos de canción en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI (página 64).

Quando recupere una escena de canción determinada, los valores de los mandos giratorios/deslizantes de control pasarán instantáneamente a los ajustes de la escena (independientemente de la posición física de los mandos).

11. Mezcla de canción y almacenamiento de los ajustes como plantilla

Referencia (página 205)

En este último paso, aparte de guardar su preciado trabajo, como luego veremos, puede combinar las pistas con la función de mezcla de canción y aplicar ajustes de volumen, panorámico y control de los niveles de efectos. Además, puede guardar los ajustes de la mezcla como plantilla (hasta 16) para luego recuperarlas cuando mezcle una canción con una estructura de pistas similar.

1 Acceda al modo de mezcla de canción.

3 Seleccione una parte.

NOTE Si hay instalada una tarjeta Plug-in multiparte (PLG100XG) en la ranura 3, podrá seleccionarse la pantalla de las partes 17 ~ 32. Si se ha instalado una tarjeta Plug-in de una sola parte en cualquiera de las tres ranuras, podrá seleccionarse la pantalla de la parte PLG 1~3.

4 Seleccione el parámetro deseado y ajústelo.

2 Acceda a la pantalla deseada.

5 Ajuste los parámetros deseados para las otras partes, repitiendo los pasos 2 a 4.

NOTE En el modo de edición de mezcla de canción dispone de otros controles de edición más variados y detallados.

6 Acceda a la pantalla TEMPLATE (plantilla).

7 Seleccione el número de destino de la plantilla.

Lleve el cursor al número de plantilla y seleccione el número en el que desee guardar los ajustes.

Número de plantilla

8 Asigne un nombre a la plantilla.

Número de plantilla

NOTE Más detalles sobre la asignación de nombres en la página 75.

9 Ejecute la operación de almacenamiento.

NOTE La plantilla guardada puede recuperarse con el botón [SF4] [GET] de esta pantalla.

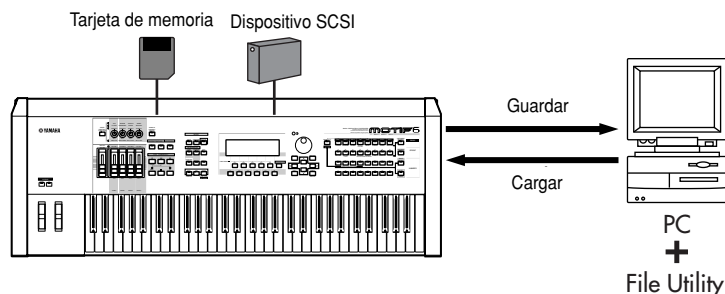
12. Almacenamiento y exportación de la canción grabada a un PC externo (File Utility)

Referencia (página 262)

Ahora que ya ha creado su obra maestra, querrá guardarla. Puede guardar los datos de canción en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI, en el modo de archivo.

Sin embargo, por motivos de seguridad y organización de archivos, es posible que desee guardar los datos del MOTIF en un ordenador. Además, puede usar el ordenador para realizar más ediciones y grabaciones en las canciones creadas con el MOTIF. El software File Utility (en el CD-ROM incluido) le permite realizar esto y más, por ejemplo transferir archivos entre el ordenador y el MOTIF con un cable USB estándar.

Un ejemplo práctico. Supongamos que desea añadir una sección larga de datos de audio a la canción, como una parte vocal solista o un solo de guitarra extenso. Puesto que la grabación en el MOTIF puede que no sea totalmente práctica o posible, quizá desee transferir la canción al ordenador para grabar y editar en él las nuevas pistas de audio. Primero deberá guardar los datos de canción en formato de archivo MIDI estándar (SMF) en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI conectado, y luego transferir el archivo MIDI al ordenador con el software File Utility. Una vez importado el archivo MIDI al software de secuenciador del ordenador, haga coincidir los canales de transmisión y recepción MIDI (ordenador a MOTIF) para que cada pista de los datos de canción del secuenciador reproduzca la parte correspondiente del MOTIF. Por último, reproduzca la canción y grabe las partes de audio deseadas (voces, solos, etc.) con el secuenciador de audio/MIDI.



NOTE Más detalles acerca del software File Utility en la documentación electrónica contenida en el CD-ROM incluido.

Control remoto para secuenciador externo (control externo en tiempo real desde el panel).....

Estructura básica (página 65) – Referencia (página 256)

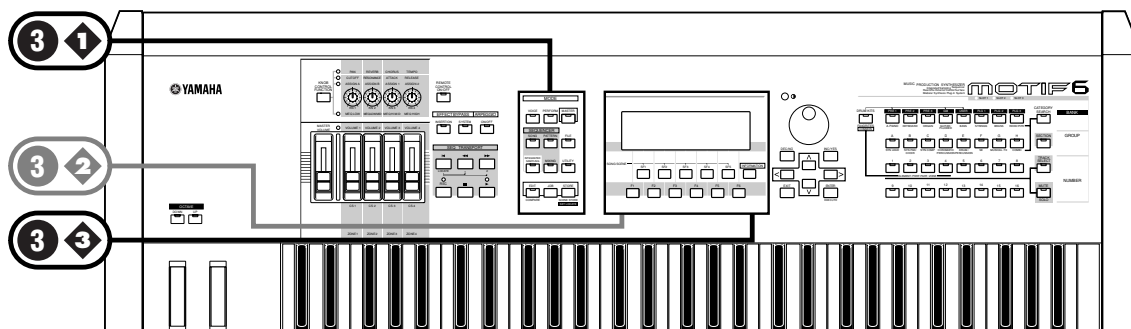
En la última sección hemos visto cómo puede utilizarse convenientemente un ordenador para aumentar las funciones del MOTIF. En este apartado vamos a ver una función que le permite usar los controles de hardware del panel del MOTIF para ejecutar diversas operaciones fundamentales del software de secuenciación del ordenador. Puede silenciar pistas, controlar el transporte del secuenciador (reproducción, parada, grabación, etc.), mezclar las pistas de audio y MIDI (hasta 16) con los mandos del MOTIF, panoramizar las pistas, controlar la ecualización y gestionar los envíos de efectos, todo sin ni siquiera tocar el ratón. No sólo resulta práctico y eficaz para trabajar, por disponer de controles exclusivos para las funciones más utilizadas, sino que también (con los mandos) disfrutará de un control más exacto sobre los parámetros de nivel más importantes. Si alguna vez ha utilizado una mesa de mezclas o un secuenciador de hardware, le encantará controlar por fin su software de secuenciación con botones, mandos y deslizantes.

Configuración

Antes de utilizar la función de control remoto, deberá configurar el sistema como se indica a continuación.

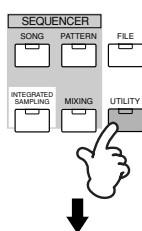
- 1 Conecte el ordenador al MOTIF con un cable USB. Véase la página 25.

- 2 Instale el controlador USB MIDI y el archivo de configuración del software de secuenciación (incluido en el CD-ROM adjunto) en el ordenador. Más detalles sobre la instalación en la “Guía de instalación”.



- 3 Seleccione la plantilla de software de secuenciación en el modo de utilidades del MOTIF.

- 1 Acceda al modo de utilidades.



- 2 Acceda a la pantalla OTHER del menú MIDI.



- 3 Lleve el cursor al parámetro MIDI IN/OUT y seleccione USB.

- 4 Acceda a la pantalla REMOTE del menú CTLASN.

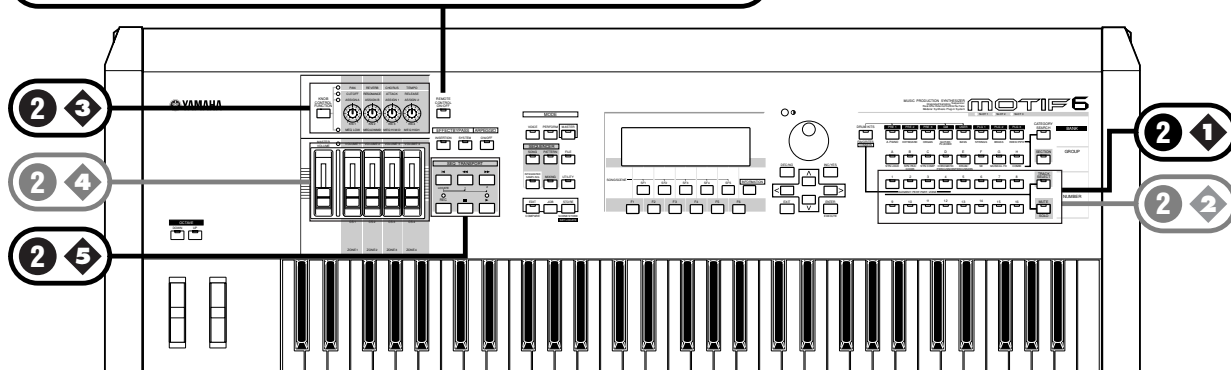


- 5 Seleccione el tipo de plantilla (template type).



Uso de la función de control remoto

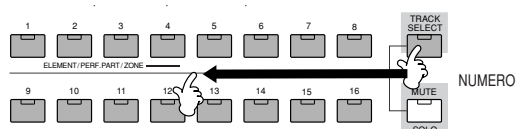
- 1** Active la función de control remoto con el botón [REMOTE CONTROL ON/OFF], de manera que parpadee su indicador luminoso.



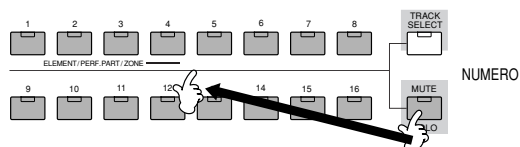
- 2** Accione los mandos giratorios o deslizantes de control del panel del MOTIF a conveniencia.

NOTE Las funciones que pueden controlarse desde el MOTIF difieren según el software utilizado. Más detalles en la página 256.

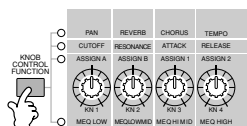
- 1** Seleccione una pista del secuenciador de su ordenador desde el MOTIF.
Los botones [1] ~ [6] se corresponden con las pistas numeradas del software de secuenciación de su ordenador.



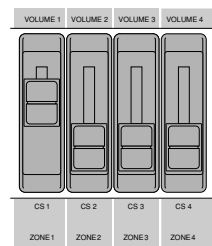
- 2** Active o desactive la pista del secuenciador (silenciamiento).
Los botones [1] ~ [6] se corresponden con las pistas numeradas del software de secuenciación de su ordenador.



- 3** Controle la pista seleccionada del secuenciador con los mandos de control.
Encontrará más detalles sobre los parámetros controlables en la página 257.



- 4** Controle el nivel de la pista seleccionada del secuenciador con los deslizantes de control.



Si las pistas seleccionadas son 1~4:	1	2	3	4
Si las pistas seleccionadas son 5~8:	5	6	7	8
Si las pistas seleccionadas son 9~12:	9	10	11	12
Si las pistas seleccionadas son 13~16:	13	14	15	16

- 5** Controle las funciones de transporte del secuenciador.
Los botones [SEQ TRANSPORT] pueden utilizarse para controlar las funciones de inicio, parada, avance rápido, rebobinado y grabación del software de secuenciación del ordenador.

