

# Referencia

Esta sección está dedicada a explicar la función de todos los ajustes de todos los parámetros de todas las pantallas del MOTIF. Si le surgen preguntas como "Me pregunto para qué servirá este botón...", o "¿Cómo funciona este parámetro?", ésta es la sección a la que deberá remitirse. La sección "Referencia" está dividida de acuerdo a los diversos modos del MOTIF. Cuando utilice esta sección, por favor tenga siempre en cuenta los siguientes puntos:

- La sección para cada modo principal (Voz, Actuación, Canción, Patrón, Muestreo, Utilidades, Archivo y Máster) empieza con un árbol de funciones. Cada árbol o diagrama muestra los diversos menús y grupos de parámetros para el modo (exactamente igual que como están organizados y aparecen en la pantalla). Utilizando estos y el diagrama simplificado de modos de la página 30, podrá entender fácilmente la relación de las diversas funciones y parámetros y cómo se aplican al funcionamiento global del MOTIF.
- Al principio de la sección de cada modo, encontrará instrucciones de "Procedimiento Básico". Le muestran, de manera breve, los pasos operativos necesarios para el modo en cuestión, y son aplicables a todas las funciones y parámetros de ese modo. En otras palabras, una vez que se haya familiarizado con el procedimiento básico del modo, podrá trabajar fácil y rápidamente con todas y cada una de las operaciones relativas a ese modo.

## Modo de voz

Estructura básica (página 42)

### Árbol de funciones

Esta sección está dedicada al modo de voz. Para ver cómo el modo de voz se relaciona con la estructura global del MOTIF y con los restantes modos, remítase al diagrama simplificado de "Estructura básica" en la página 30.

El siguiente diagrama detallado muestra todos los menús de pantalla y los grupos de parámetros del modo de voz (dándole una visión general rápida y fácil de entender de las funciones del MOTIF relacionadas con las voces). Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones de panel específicos.

[VOICE] (VOZ)			
	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE VOCES .....		P.275
	[VOICE] REPRODUCCIÓN DE VOCES .....		P.124
	[F1] REPRODUCCIÓN DE VOCES .....		P.128
	[F2] BANCO DE VOCES PLUG-IN.....		P.128
	[F4] PORTAMENTO DE VOCES .....		P.128
	[F5] EG DE VOCES .....		P.128
	[F6] ARPEGIO DE VOCES.....		P.128
	[CATEGORY] BÚSQUEDA DE CATEGORÍA DE VOZ.....		P.126
	[FAVORITE] (FAVORITA).....		P.127
	[EDIT] EDICIÓN DE VOCES (NORMALES) .....		P. 129
	[COMMON] COMUNES NORMALES .....		P. 130
	[F1] GENERAL DE COMUNES NORMALES .....		P.130
	[Sf1] NOMBRE .....		P.130
	[Sf2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....		P.130
	[Sf3] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....		P.131
	[Sf4] PORTAMENTO .....		P.131
	[Sf5] OTROS .....		P.132
	[F2] SALIDA DE COMUNES NORMALES .....		P.132
	SALIDA .....		P.132
	[F3] ARPEGIO DE COMUNES NORMALES.....		P.132
	[Sf1] TIPO.....		P.132
	[Sf2] LÍMITE .....		P.133
	[Sf3] EFECTOS DE REPRODUCCIÓN .....		P.133
	[Sf5] ARPEGIO LIMPIO DE USUARIO .....		P.132
	[F4] GRUPO DE CONTROLADORES DE COMUNES NORMALES .....		P.134
	[Sf1] GRUPO 1/2 .....		P.134
	[Sf2] GRUPO 3/4 .....		P.134
	[Sf3] GRUPO 5/6 .....		P.134
	[F5] LFO DE COMUNES NORMALES .....		P.135
	[Sf1] ONDA.....		P.135
	[Sf2] RETARDO .....		P.136
	[Sf3] DESTINO1 .....		P.136
	[Sf4] DESTINO2.....		P.136
	[Sf1] DESTINO3.....		P.136

		[F6] EFECTOS DE COMUNES NORMALES .....	P.137
		[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P.137
		[SF2] INSERCIÓN1 .....	P.137
		[SF3] INSERCIÓN2 .....	P.137
		[SF4] REVERBERACIÓN .....	P.137
		[SF5] CHORUS .....	P.137
	[Element selection]	ELEMENTOS NORMALES 1-4 .....	P.137
		[F1] OSCILADOR DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.137
		[SF1] ONDA .....	P.137
		[SF2] SALIDA .....	P.138
		[SF3] LÍMITE .....	P.138
		[F2] TONO DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.138
		[SF1] AFINACIÓN .....	P.138
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.139
		[SF3] PEG .....	P.139
		[SF4] SEGUIMIENTO DE TECLA .....	P.139
		[F3] FILTRO DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.140
		[SF1] TIPO .....	P.140
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.142
		[SF3] FEG .....	P.142
		[SF4] SEGUIMIENTO DE TECLA .....	P.143
		[SF5] ESCALAMIENTO .....	P.144
		[F4] AMPLITUD DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.145
		[SF1] NIVEL/PANORÁMICO .....	P.145
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.145
		[SF3] AEG .....	P.145
		[SF4] SEGUIMIENTO DE TECLA .....	P.146
		[SF5] ESCALAMIENTO .....	P.146
		[F5] LFO DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.147
		[F6] ECUALIZACIÓN DE ELEMENTOS NORMALES .....	P.148
	[EDIT] EDICIÓN DE VOCES (BATERÍA)		
		[COMMON] COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		[F1] GENERAL DE COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		[SF1] NOMBRE .....	P.149
		[SF3] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P.149
		[SF5] OTROS .....	P.149
		[F2] SALIDA DE COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		SALIDA .....	P.149
		[F3] ARPEGGIO DE COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		[SF1] TIPO .....	P.149
		[SF2] LÍMITE .....	P.149
		[SF3] EFECTOS DE REPRODUCCIÓN .....	P.149
		[SF5] ARPEGGIO LIMPIO DE USUARIO .....	P.149
		[F4] GRUPO DE CONTROLADORES DE COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		[SF1] GRUPO 1/2 .....	P.149
		[SF2] GRUPO 3/4 .....	P.149
		[SF3] GRUPO 5/6 .....	P.149
		[F6] EFECTOS DE COMUNES DE BATERÍA .....	P.149
		[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P.151
		[SF2] INSERCIÓN1 .....	P.150
		[SF3] INSERCIÓN2 .....	P.150
		[SF4] REVERBERACIÓN .....	P.150
		[SF5] CHORUS .....	P.150
		[Key selection] TECLAS DE BATERÍA DO 0 – DO 6 .....	P.150
		[F1] OSCILADOR DE TECLAS DE BATERÍA .....	P.150
		[SF1] ONDA .....	P.150
		[SF2] SALIDA .....	P.150
		[SF3] OTROS .....	P.151
		[F2] TONO DE TECLAS DE BATERÍA .....	P.151
		[SF1] AFINACIÓN .....	P.151
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.151
		[F3] FILTRO DE TECLAS DE BATERÍA .....	P.151
		[SF1] CORTE .....	P.152
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.152
		[F4] AMPLITUD DE TECLA DE BATERÍA .....	P.152
		[SF1] NIVEL/PANORÁMICO .....	P.152
		[SF2] SENSIBILIDAD DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P.152
		[SF3] AEG .....	P.152
		[F6] ECUALIZACIÓN DE TECLAS DE BATERÍA .....	P.153

[EDIT] EDICIÓN DE VOCES (PLUG-IN) .....	P. 153
[COMMON] COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
[F1] GENERAL DE COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
[SF1] NOMBRE .....	P.154
[SF2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....	P.154
[SF3] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P.154
[SF4] PORTAMENTO .....	P.154
[SF5] OTROS .....	P.154
[F2] SALIDA DE COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
SALIDA .....	P. 154
[F3] ARPEGGIO DE COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
[SF1] TIPO .....	P.154
[SF2] LÍMITE .....	P.154
[SF3] EFECTOS DE REPRODUCCIÓN .....	P.154
[SF5] ARPEGGIO LIMPIO DE USUARIO .....	P.154
[F4] GRUPO DE CONTROLADORES DE COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
[SF1] GRUPO 1/2 .....	P.154
[SF2] RUEDA DE MODULACIÓN .....	P.154
[SF3] AFTERTOUCH .....	P.155
[SF4] CONTROLES ASIGNABLES .....	P.155
[F6] EFECTOS DE COMUNES DE PLUG-IN .....	P. 154
[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P.155
[SF2] INSERCIÓN1 .....	P.155
[SF3] INSERCIÓN2 .....	P.155
[SF4] REVERBERACIÓN .....	P.155
[SF5] CHORUS .....	P.155
[Element selection] ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P. 156
[F1] OSCILADOR DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P. 156
[SF1] ONDA .....	P.156
[SF5] OTROS .....	P.156
[F2] TONO DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P. 156
[F3] FILTRO DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P. 156
[F4] PARÁMETRO NATIVO DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P.156
[F5] LFO DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P.157
[F6] ECUALIZACIÓN DE ELEMENTOS DE PLUG-IN .....	P.157
[EDIT] (COMPARACIÓN DE VOCES) .....	P.129
[JOB] OPERACIONES DE VOZ .....	P. 158
[F1] INICIALIZAR .....	P. 158
[F2] RECUPERACIÓN DE EDICIÓN .....	P. 158
[F3] COPIAR .....	P. 158
[F4] TRASVASE EN BLOQUE .....	P. 159
[STORE] ALMACENAMIENTO DE VOCES .....	P.159

## Modo de Reproducción de Voces

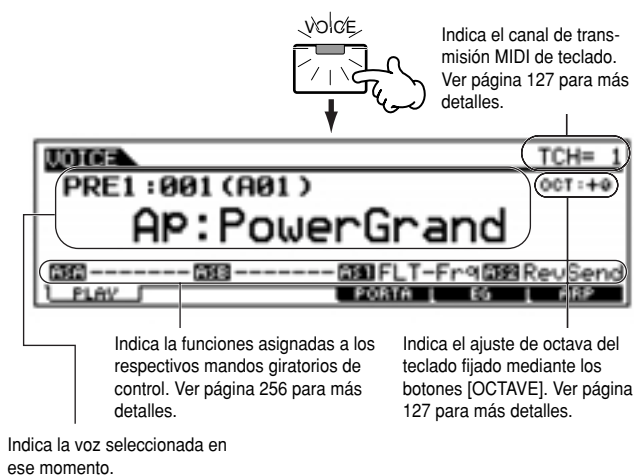
Estructura básica (página 30) – Guía rápida (página 80)

En este modo, usted puede seleccionar y reproducir voces pre-fijadas y de usuario, así como voces plug-in (cuando estén instaladas).

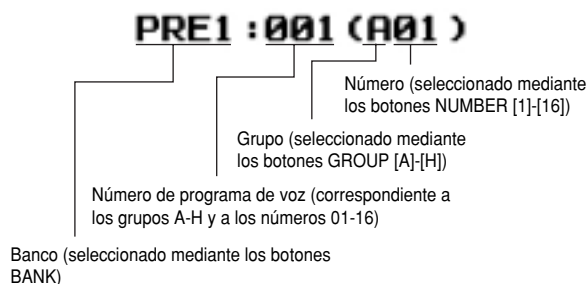
**NOTE** Para más detalles sobre los tipos de voces y la estructura de la memoria (bancos), ver página 43.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [VOICE] para entrar al modo de reproducción de voces (se enciende el indicador).



- Banco y número de programa de voz



- Categoría y nombre de voz



- 2 Seleccione una voz.

- 3 Fije la octava de teclado o el canal de transmisión MIDI.

- 4 Seleccione el menú que quiera editar pulsando los botones [F1] – [F6] y edite el parámetro en cada pantalla.

**NOTE** Cuando esté seleccionada una voz plug-in (la tarjeta Plug-in opcional ha de estar instalada), usted puede pulsar el botón [F2] para llamar a la pantalla de banco (BANK).

- 5 Almacene los ajustes editados en el paso 4 en la memoria de usuario según se requiera.

- 6 Pulse cualquier otro botón de modo para salir del modo de reproducción de voces.

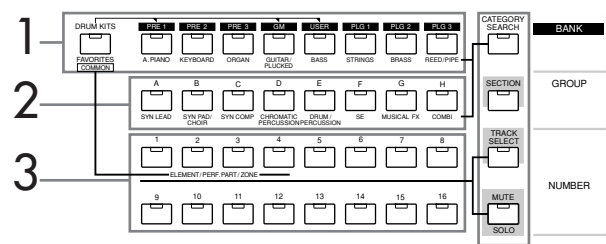
- Para instrucciones detalladas sobre los pasos 2-4, ver la explicaciones a continuación.
- Para más detalles sobre el paso 5, remítase al "modo de almacenamiento de voces" en la página 159.

### Selección de voces

La siguiente explicación se aplica al paso 2 del procedimiento básico descrito anteriormente.  
Hay 4 maneras de seleccionar una voz:

- Utilizando los botones BANK, GROUP, NUMBER
- Utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO]
- Utilizando la rueda de datos
- Utilizando la función búsqueda por categorías (CATEGORY SEARCH).

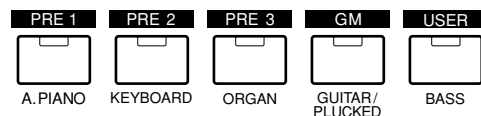
### ■ Utilización de los botones BANK, GROUP, NUMBER



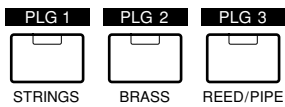
**NOTE** Las siguientes explicaciones se aplican cuando los indicadores luminosos de estos cuatro botones están apagados.

- 1 Pulse cualquiera de los botones BANK para seleccionar un banco.

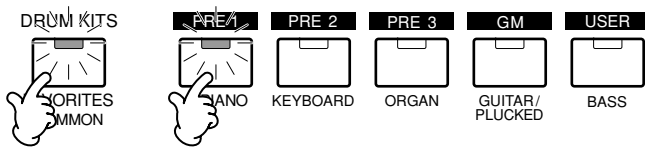
- Para seleccionar una voz normal, pulse cualquiera de los botones [PRE1] – [USER].



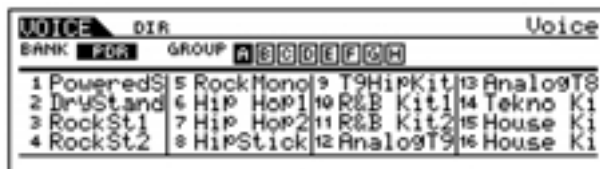
- Para seleccionar una voz plug-in, pulse cualquiera de los botones [PLG1] – [PLG3].



- Para seleccionar una voz de batería, mantenga pulsado el botón [DRUM KIT] y simultáneamente pulse el botón [PRE1], [GM] o [USER].



Aparecerá la siguiente pantalla (o una similar).



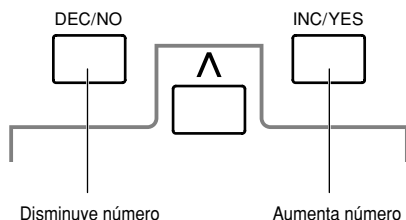
- Pulse cualquiera de los botones GROUP [A] – [H] para seleccionar un grupo.
- Pulse cualquiera de los botones NUMBER [1] – [16] para seleccionar una voz. El MOTIF vuelve a la pantalla de reproducción de voces.

- Números de programas de voces y sus correspondientes grupos/números

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

## ■ Utilización de los botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Pulsando el botón [INC/YES] se aumenta el número en 1.  
Pulsando el botón [DEC/NO] se disminuye el número en 1.

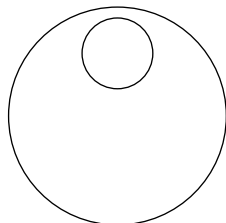


Utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para recorrer ascendentemente o descendientemente, de una en una, las voces disponibles. Naturalmente, esto también le permite cambiar al siguiente grupo disponible, hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, si la voz seleccionada en ese momento es A16, pulsando el botón [INC/YES] se selecciona la voz B01. Mantenga pulsado cualquiera de los dos botones para recorrer continuamente las voces.

## ■ Utilización de la rueda de datos

Girando la rueda de datos a la derecha (en la dirección de las agujas del reloj) se avanza el número de voz, mientras que girándola a la izquierda (en dirección contraria a las agujas del reloj) se disminuye. Este control funciona de la misma manera que los botones [INC/YES] y [DEC/NO], pero le permite recorrer las voces más rápidamente.

Esta práctica prestación le permite seleccionar voces de acuerdo a su tipo de instrumento o aplicación. Las voces están divi-

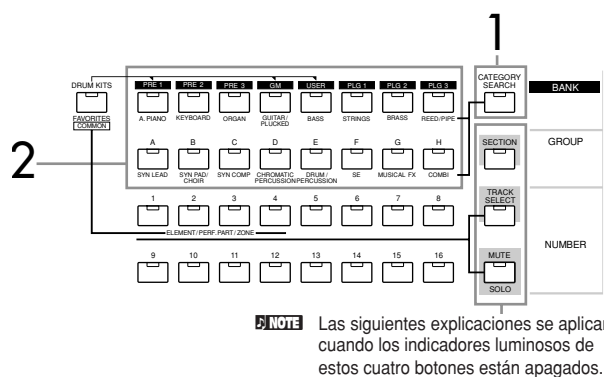


das en dieciséis categorías diferentes, y las palabras clave por las que se denominan dichas categorías suelen darle una idea clara de las características de una voz que quizás no se deduzcan fácilmente de su nombre.

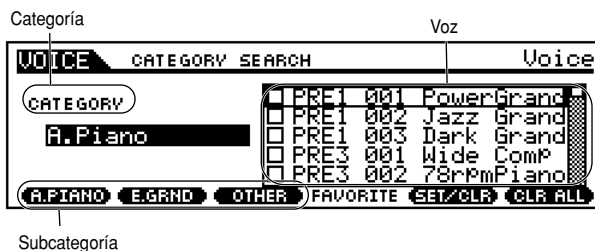
## ■ Utilización de la función de búsqueda por categorías (Category Search)

"Category Search" le permite localizar rápidamente el tipo de voz que necesita, independientemente de la localización de su banco. Por ejemplo, especificando la categoría A. PIANO, usted puede acceder instantáneamente a una lista de todas las voces de tipo piano disponibles en el MOTIF, y seleccionar la voz de piano deseada de la lista.

El MOTIF también cuenta con una categoría de "favoritas" (Favorites), a la que usted puede asignar sus voces favoritas. Esto es cómodo especialmente en actuaciones en vivo, dándole un acceso rápido a voces de uso frecuente (independientemente de cuál sea el banco o la categoría en particular).



- 1 Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] de manera que se encienda su indicador. Aparecerá la siguiente pantalla de categoría de voces.

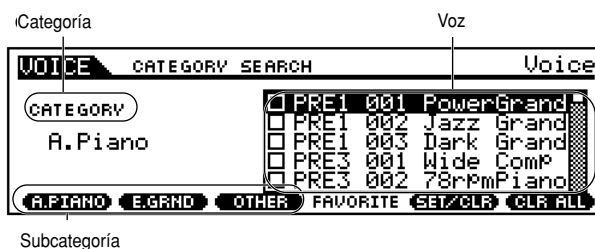


- 2 Pulse cualquiera de los botones [PLG1] – [PLG3] y [A] – [H] para seleccionar una categoría. Mediante esta operación se llama a la primera voz de la categoría seleccionada.

**NOTE** Las categorías de voces están rotuladas debajo de los botones [PLG1] – [PLG3] y [A] – [H].

**NOTE** Las subcategorías están enumeradas en la parte inferior de la pantalla de categoría de voces. Pulsando los botones [F1] – [F6] se llama a la primera voz de la subcategoría seleccionada.

- 3 Pulse el botón de cursor [▶] para desplazar el cursor a la voz.

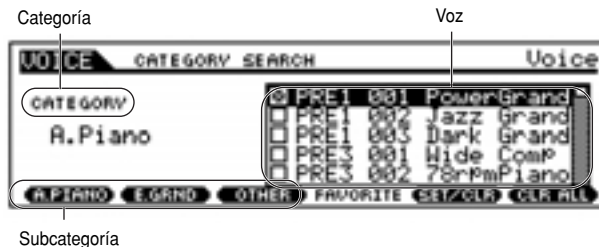


- 4 Seleccione una voz usando la rueda de datos.

### ● Categoría de favoritas

**1~4** Utilice la misma operación que en "Utilización de la función de búsqueda por categorías (Category Search)", descrita en la página anterior.

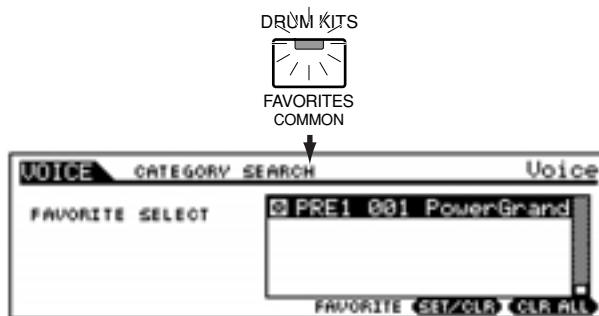
**5** Seleccione su voz favorita y pulse el botón [F5] para asignarla a la categoría de favoritas.



**NOTE** Para quitar la voz seleccionada de la categoría de favoritas, simplemente pulse el botón [F5] otra vez.

**6** Incorpore otras voces a la categoría de favoritos a su criterio.

**7** Pulse el botón [FAVORITE] para ver las voces incorporadas a la categoría de favoritas en los pasos 5 y 6.



## Ajustes de octava del teclado y de canal de transmisión MIDI del teclado

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican al paso 3 del procedimiento básico de la página 124.

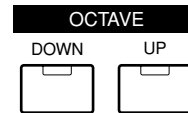
Los dos parámetros determinados aquí afectan a todas las voces seleccionadas. Sin embargo, estos parámetros no se pueden almacenar con la voz usando el modo de almacenamiento de voz (página 159).



Ajuste de octava del teclado.

## Ajuste de octava del teclado

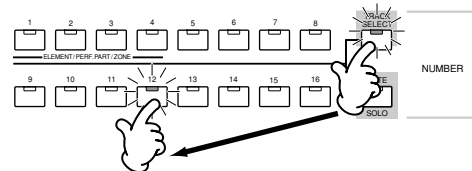
Los botones [OCTAVE] permiten transponer el teclado hacia arriba o hacia abajo en una octava. Pulsando los botones [UP] y [DOWN] a la vez el ajuste volverá al valor inicial (0).



**NOTE** El MOTIF 8 no tiene botones [OCTAVE].

## Ajuste del canal de transmisión MIDI del teclado

Pulse el botón [TRACK SELECT] de manera que se encienda su indicador, y pulse cualquiera de los botones NUMBER [1] – [16] para cambiar el canal de transmisión MIDI del teclado.



**NOTE** Puede fijar este parámetro también en el modo de utilidades (página 258). Este parámetro no se puede almacenar en el modo de almacenamiento de voz.

## Edición de voces en el modo de reproducción de voces

Las siguientes explicaciones se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página 124.

El modo de reproducción de voces le permite ejecutar una serie de operaciones de edición generales sobre la voz seleccionada. Para operaciones de edición más detalladas y de mayor amplitud, utilice el modo de edición de voz.

### ◆ El indicador [E]

Si altera cualquier parámetro en el modo de reproducción de voces, el indicador [E] aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Esto indica que la voz seleccionada en ese momento ha sido modificada pero no almacenada todavía.

Indicador de edición



### PRECAUCIÓN

Si selecciona otra voz durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y se perderán todas las ediciones. Es una buena idea almacenar los datos de la voz editada desde el modo de almacenamiento de voces (página 159). Incluso aunque pierda los datos de voz editados, puede restablecerlos usando la función de recuperación de edición (página 158).

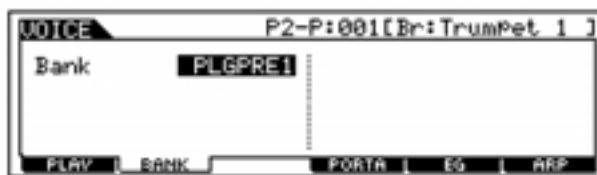


## ● [F2] Reproducción de voces Banco de voces plug-in

Desde esta pantalla usted puede seleccionar el banco concreto en la tarjeta Plug-in opcional, y determinar si va a usar una voz plug-in o una voz de "tarjeta". En pocas palabras, la diferencia entre los dos tipos de voces es esta:

- Las voces de tarjeta no están procesadas, son voces sin alterar de la tarjeta Plug-in opcional (la "materia prima" para las voces plug-in).
- Las voces plug-in son voces de tarjeta editadas (voces que han sido especialmente programadas y procesadas para un uso óptimo con el MOTIF).

Para más detalles, ver página 153.

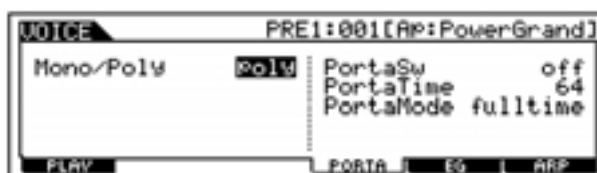


- Ajustes: Cuando se selecciona una voz plug-in utilizando la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1:  
PLG1USR (voz plug-in de usuario), PLGPRE1 (voz plug-in prefijada), 032/000 ... (indica el MSB/LSB de selección de banco de la voz de tarjeta. Estos valores pueden diferir dependiendo de la tarjeta Plug-in instalada).

**NOTE** Esta pantalla está disponible sólo cuando la tarjeta Plug-in está instalada en el MOTIF y se selecciona la voz plug-in.

## ● [F4] Reproducción de voces Portamento

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



- **Mono/Poly**  
Determina si la voz se reproduce monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas).  
□ Ajustes Mono, Poly
- **PortaSw**  
Determina si el portamento está activado o desactivado.  
□ Ajustes off (desactivado), on (activado)
- **PortaTime**  
Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos dan como resultado tiempos de transición más largos.  
□ Ajustes 0 ~ 127

## ● **PortaMode**

Determina el modo de portamento. El comportamiento del portamento varía dependiendo de si Mono/Poly está puesto en "mono" o en "poly".

- Ajustes fingered (digitado), fulltime (todas la veces)

### Cuando Mono/Poly está puesto en "mono":

Con el ajuste "fingered", el portamento sólo se aplica cuando se tocan ligados (pulsar la siguiente nota antes de soltar la nota anterior). Con el ajuste "fulltime", el portamento se aplica siempre.

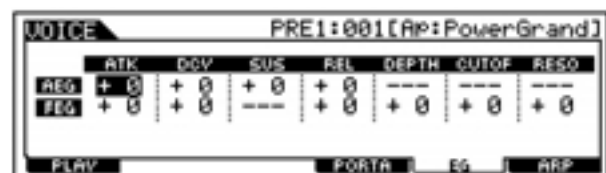
### Cuando Mono/Poly está puesto en "poly":

Es igual que para "mono", excepto que el portamento se aplica a múltiples notas.

## ● [F5] Reproducción de voces EG (generador de envolvente)

Estructura básica (página 46)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos del EG, tanto volumen como filtro, para la voz, así como los ajustes de resonancia y frecuencia de corte del filtro. Los ajustes hechos aquí se aplican como desviaciones de los ajustes de AEG y FEG del modo de edición de voces.



Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la tabla a continuación, según aparecen en la pantalla.

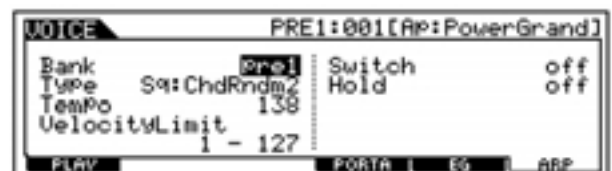
	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Tiempo de ataque	Tiempo de caída	Nivel de sustain	Tiempo de abandono	---	---	---
FEG			---		Profundidad	Frecuencia de corte	Resonancia

- Ajustes -64 ~ 0 ~ +63 (excepto los indicados como "----")

## ● [F6] Reproducción de voces Arpeggio

Estructura básica (página 55)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de la función de arpeggio, incluyendo tipo y tiempo.



- **Bank**  
Determina el banco.  
□ Ajustes pre1 (prefijado 1), pre2 (prefijado 2), user (usuario)
- **Type**  
Determina el tipo de arpeggio. El prefijo de dos letras antes del nombre indica la categoría general de arpeggio.



### ● Tempo

Determina el tempo del arpeggio. Cuando está activada la sincronización MIDI (página 258), en esta pantalla figura "MIDI" y no se puede ajustar el tempo.

□ Ajustes: 1 ~ 300

### ● Velocity Limit

Determina los límites inferior y superior en el margen de velocidad de pulsación de la función de arpeggio. El arpeggio se reproduce cuando usted toca la nota con la velocidad de pulsación dentro de este margen.

□ Ajustes: 1 ~ 127

**NOTE** Las notas tocadas con una velocidad de pulsación fuera de estos límites suenan normalmente sin arpeggio alguno.

### ● Switch

Determina si la función de arpeggio está activada o desactivada. También puede activar/desactivar la función de arpeggio desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO ON/OFF].

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

### ● Hold

Determina si la reproducción del arpeggio se va a "mantener" o no. Cuando está puesto en "on", el arpeggio se reproduce cíclicamente de manera automática, incluso aunque usted levante los dedos de las teclas, y continúa reproduciéndose cíclicamente hasta que se pulsa la siguiente tecla.

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

## Modo de edición de voces.....

En este modo se pueden crear y editar voces normales y de batería.

Hay tres clases de voces: voces normales, voces de batería y voces plug-in (si hay instalada una tarjeta Plug-in opcional). La siguiente sección muestra cómo editar los diferentes tipos de voces y explica los parámetros disponibles.

### ◆ El indicador [■]

Si altera cualquier parámetro en el modo de edición de voces, el indicador [■] aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Esto indica que la voz seleccionada en ese momento ha sido modificada pero no almacenada todavía.

**NOTE** Incluso aunque salga al modo de reproducción de voces, los ajustes editados para la voz seleccionada en ese momento se mantendrán (siempre que no seleccione otra voz).

**NOTE** El indicador [■] también aparece en pantalla en el modo de reproducción de voces.

### ◆ La función de comparación

Esta práctica función le permite alternar entre la voz editada y su original (sin editar), permitiéndole escuchar la diferencia entre las dos y oír cómo afectan al sonido las ediciones.

**1** Pulse el botón [COMPARE] en el modo de edición de voces. En la parte superior de la pantalla aparecerá el indicador [■] en lugar del indicador [■], y se restablecerá la voz original sin editar para su monitorización.



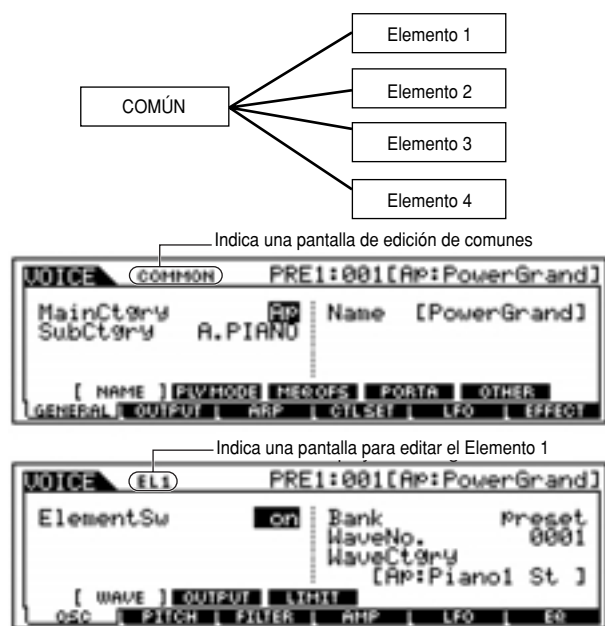
**2** Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función de comparación y restablecer los ajustes de la voz editada.

**NOTE** Mientras está activa la función de comparación, no se puede realizar ninguna edición sobre la voz.

## Edición de voz normal

### ◆ Edición de comunes y edición de elementos

Una voz puede componerse de hasta 4 elementos (página 40). Utilice la edición de comunes para editar los ajustes que son comunes a los cuatro elementos. Hay dos tipos de pantallas de edición de voces: las de edición de comunes y las de edición de elementos individuales.

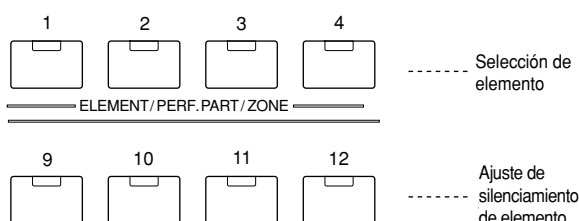


## ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [VOICE] para entrar en el modo de reproducción de voces (el indicador se ilumina).
- 2 Seleccione una voz normal para ser editada.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para entrar en el modo de edición de voces (el indicador se ilumina).
- 4 Seleccione un elemento para ser editado.
  - Para editar parámetros comunes a los cuatro elementos, pulse el botón [DRUM KITS] (que sirve aquí como botón de comunes "COMMON").



- Para editar parámetros de los elementos individuales, seleccione el elemento deseado con el correspondiente con el correspondiente botón NUMBER ([1] – [4]).



Puede silenciar otros elementos (aquellos que no esté editando y no desee oír) usando los botones NUMBER [9] – [12]. Los elementos silenciados se indican mediante botones iluminados (el indicador del botón correspondiente al elemento silenciado se enciende).

5 Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].

6 Edite los parámetros para la voz seleccionada.

7 Almacene los ajustes editados en el paso 6 en la memoria de usuario según se requiera.

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

- Para más detalles sobre el paso 2, remítase al "Modo de reproducción de voces" en la página 124.
- Para instrucciones detalladas sobre los pasos 5 – 6, ver las explicaciones que vienen a continuación.
- Para más detalles sobre el paso 7, remítase al "Modo de almacenamiento de voces" en la página 159.

## ■ Edición de comunes

### ● [F1] – [SF1] General de comunes normales Nombre

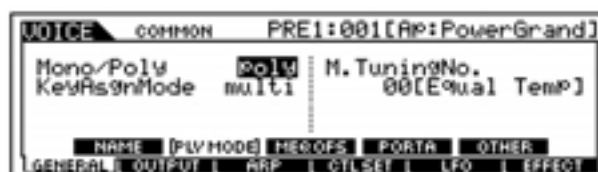
Funcionamiento básico (página 75)

Desde esta pantalla usted puede asignar la categoría (principal y secundaria) de la voz seleccionada, y crear un nombre para la voz. El nombre de la voz puede contener hasta 10 caracteres. Para instrucciones detalladas sobre cómo nombrar una voz, remítase a "Funcionamiento básico" en la página 75.



### ● [F1] – [SF2] General de comunes normales Modo de reproducción

Desde esta pantalla puede hacer diversos ajustes para el generador de tonos del MOTIF, y asignar diferentes ajustes de micro afinación (Micro Tuning).



### ● Mono/Poly

Determina si la voz se reproduce monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas).

□ Ajustes: Mono, Poly

### ● KeyAsgnMode

Cuando se fija en "single" (única), se evita la doble reproducción de una misma nota. Esto es útil cuando se reciben dos o más ocurrencias de la misma nota casi simultáneamente o sin un correspondiente mensaje de nota desactivada. Para permitir la reproducción de cada ocurrencia de la misma nota, fije este parámetro en "multi".

□ Ajustes: single (única), multi

### ● MicroTuning

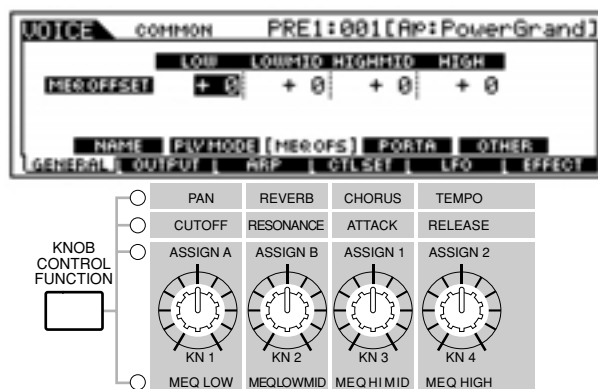
Determina el sistema de afinación para la voz. Normalmente deberá estar ajustado en 00 (Igual temperamento); sin embargo, hay disponibles 31 sistemas adicionales de afinación para conseguir una variedad de aplicaciones y efectos de afinación.

□ Ajustes: Ver a continuación

Nº	Tipo	Clave	Comentario
00	Igual temperamento		La afinación de "compromiso" generalizada en los últimos 200 años en la música occidental, y la normal en la inmensa mayoría de los teclados electrónicos. Cada medio tono es exactamente 1/12 de una octava, y la música puede reproducirse en cualquier clave o tono con idéntica facilidad. Sin embargo, ninguno de los intervalos está perfectamente afinado.
01~12	Mayor puro	DO-SI	Esta afinación está diseñada de manera que la mayoría de los intervalos (especialmente la tercera mayor y la quinta perfecta) en la escala mayor son puros. Esto significa que los demás intervalos estarán consecuentemente fuera de tono. Tendrá que especificar la clave (DO-SI) en la que vaya a tocar.
13~24	Menor puro	LA-SOL#	Igual que "mayor puro", pero diseñada para la escala menor.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado pudieran tocarse en cualquier clave. Cada clave tiene un carácter único.
26	Kirnberger		Johann Philipp Kirnberger también estaba preocupado por templar la escala para permitir interpretaciones en cualquier clave.
27	Vallotti & Young		Francesantonio Vallotti y Thomas Young (ambos de mitad del siglo XVIII) idearon este ajuste de la afinación Pitagórica en que las seis primeras quintas son más bajas en la misma cantidad.
28	Modificada 1/4		Esta es la escala normal de igual temperamento subida en 50 centésimas.
29	1/4 de tono		24 notas igualmente espaciadas por octava (hay que tocar 24 notas para desplazarse una octava).
30	1/8 de tono		48 notas igualmente espaciadas por octava (hay que tocar 48 notas para desplazarse una octava).
31	India	DO-SI	La habitual en la música india (sólo teclas blancas [DO-SI]).

## ● [F1] - [SF3] General de comunes normales Desviación de ecualización general

Desde esta pantalla puede ajustar los ajustes de ecualización general (global) para la voz entera. Los ajustes aquí hechos son aplicados como desviaciones de los ajustes de ecualización (con la excepción de "MID") del modo de utilidades, página 253.



□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F1] - [SF4] General de comunes normales Portamento

Esta pantalla permite fijar los parámetros relacionados con el Portamento. El Portamento se usa para crear una suave transición de tono desde una nota tocada en el teclado a la siguiente.



### ● Switch

Determina si el portamento está activado o desactivado.

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

### ● Time

Determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos dan como resultado un tiempo de cambio de tono más largo, cuando el parámetro Time Mode (a continuación) está puesto en "time" (cuando Time Mode está puesto en "rate", los valores más altos dan como resultado un tiempo de cambio de tono más rápido).

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● Mode

Determina el modo de Portamento. Con el ajuste "fingered", el portamento sólo se aplica cuando se tocan ligados (pulsar la siguiente nota antes de soltar la nota anterior). Con el ajuste "full-time", el portamento se aplica siempre.

□ Ajustes: fulltime (todas las veces), fingered (digitado)

### ● TimeMode

Determina cómo el parámetro Time (más arriba) afecta al efecto de portamento. Si se pone en "time", se convierte al mencionado parámetro en una verdadera escala de tiempo (cuanto más alto el valor, más largo el tiempo). El ajuste "rate" se limita a lo contrario, convirtiéndose en una escala de velocidad, cuanto más alto el valor, más rápida la velocidad (en otras palabras, más corto el tiempo). Naturalmente, deberá fijarlo según sus preferencias personales, dependiendo de si la idea es que el portamento se aplique con criterios de tiempo o de velocidad.

□ Ajustes: rate (velocidad), time (tiempo)

#### rate

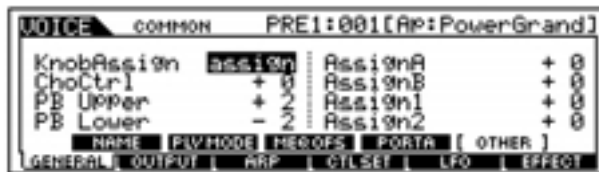
Ajusta los valores del parámetro Time para reflejar "velocidad": 0 (lento) – 127 (rápido)

#### time

Ajusta el margen del parámetro Time para reflejar "tiempo":  
0 (rápido) – 127 (lento)

## ● [F1] – [SF5] General de comunes normales Otros

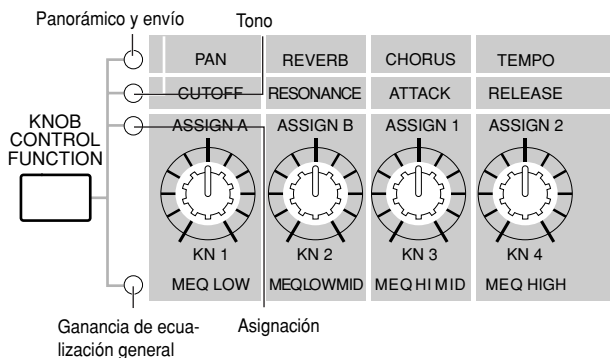
Desde esta pantalla usted puede fijar las funciones de control para los mandos giratorios, y determinar el margen hacia arriba y hacia abajo para la rueda de inflexión de tono.



### ● Knob Assign

Determina la función para los mandos giratorios asignables (1-4). Pulsando el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] en el panel se fija la hilera de funciones deseada, que se almacena automáticamente en la memoria con la voz seleccionada en ese momento.

□ Ajustes



### ● Knob ChoCtrl

Determina la profundidad del efecto de chorus, controlado por el mando giratorio asignado a Chorus Send (envío a chorus)

□ Ajustes: -64 ~ 63

### ● PBUpper, PBLower

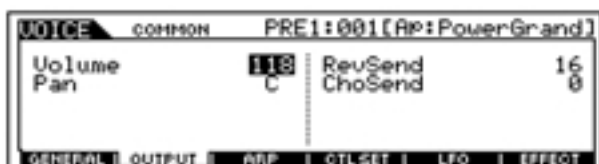
Estos dos parámetros determinan el margen de cambio de tono de la rueda de inflexión de tono.

□ Ajustes: -48 ~ 24

### ● Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2

Esto le permite determinar y memorizar directamente el valor para cada mando giratorio asignable (A, B, 1 y 2), desde el propio mando giratorio. Simplemente rote el mando hasta el ajuste deseado.

## ● [F2] Comunes normales Salida



### ● Volume

Determina el nivel de salida de la voz.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● Pan

Determina la posición de panorámico en el campo estéreo de la voz. También puede ajustar este parámetro usando el mando giratorio PAN en el panel frontal.

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

### ● RevSend

Determina el nivel de envío de la señal enviada desde efecto de inserción 1/2 (o la señal sin procesar) al efecto de reverberación. También puede ajustar este parámetro utilizando el mando giratorio REVERB del panel frontal.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● ChoSend

Determina el nivel de envío de la señal enviada desde efecto de inserción 1/2 (o la señal sin procesar) al efecto de chorus. También puede ajustar este parámetro utilizando el mando giratorio [CHORUS] del panel frontal del MOTIF.

□ Ajustes: 0 ~ 127

## ● [F3] – [SF1] Comunes normales Arpeggio Tipo de Arpeggio

Estructura básica (página 55)

Los parámetros básicos (por ejemplo, "type" o "tempo") del arpeggio son los que aparecen en esta pantalla. Cuando se selecciona "arpeggio de usuario" (user), puede borrar los datos del arpeggio seleccionado usando el botón [SF5].



Esta función de borrado (CLEAR) sólo aparece cuando se selecciona arpeggio de usuario.

### ● Bank

Determina el banco.

□ Ajustes: pre1, pre2, user (usuario)

### ● Type

Determina el tipo de arpeggio. El prefijo de dos letras antes del nombre indica la categoría de arpeggio general.

### ● Tempo

Determina el tempo del arpeggio. Cuando la sincronización MIDI (página 258) está activada, aquí aparece en pantalla "MIDI" y no se puede ajustar.

□ Ajustes: 1 ~ 300

### ● Switch

Determina si el arpeggio está activado o desactivado. También puede activar/desactivar el arpeggio desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO ON/OFF].

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

### ● Hold

Determina si la reproducción del arpeggio se "mantiene" o no. Cuando está puesto en "on", el arpeggio se reproduce de manera cíclica automáticamente, incluso aunque levante los dedos de las teclas, y continúa reproduciéndose cíclicamente hasta que se pulsa la siguiente tecla.

□ Ajustes: sync-off (sincronización desactivada), off (desactivado), on (activado)

#### sync-off

La primera vez que se pulsa una tecla, se reproduce la primera nota del patrón arpegiador. A partir de la segunda y subsiguientes pulsaciones de teclas, la nota del arpegiador que es reproducida depende del tempo del arpegiador y del "timing" del patrón del arpegiador. Por ejemplo, en el caso de un patrón de arpeggio de 1 compás, si la segunda pulsación de tecla cae en el tercer tiempo del compás, el patrón de arpeggio se reproduce desde el tercer tiempo en adelante. En otras palabras, la primera pulsación de tecla se usa para arrancar el patrón del arpeggio y a continuación puede usar la tecla para "silenciar" o "des-silenciar" el patrón manteniéndola pulsada o soltándola respectivamente. Esto es particularmente útil cuando el arpegiador está siendo usado para generar patrones de batería.

### ● KeyMode

Determina cómo se reproduce el arpeggio cuando se toca el teclado. Hay tres modalidades disponibles.

□ Ajustes: sort, thru, direct

#### sort

Reproduce las notas en orden ascendente desde la tecla más grave pulsada a la más aguda.

#### thru

Reproduce las notas en el orden en que se pulsaron las teclas.

#### direct

Reproduce las notas exactamente según las toca. Si hay cambios en los parámetros de voz (como por ejemplo "panorámico" o "frecuencia de corte") incluidos en los datos de secuencia del arpeggio, dichos cambios se aplicarán y se reproducirán siempre que se reproduzca el arpeggio.

**NOTE** Si la categoría de arpeggio está puesta en "Ct", no escuchará sonido alguno a menos que aquí seleccione "direct".

**NOTE** Con los ajustes "sort" y "direct", el orden en que se reproducirán las notas dependerá de los datos de secuencia del arpeggio.

### ● VelMode

Determina la velocidad de pulsación de reproducción del arpeggio, o la respuesta del arpeggio a su propia fuerza a la hora de tocar. Hay dos modos disponibles: "original" y "thru".

□ Ajustes: original, thru

#### original

El arpeggio se reproduce a las velocidades de pulsación prefijadas.

#### thru

El arpeggio se reproduce de acuerdo con la velocidad de pulsación de la interpretación. Por ejemplo, si usted toca las notas con fuerza, aumentará el volumen de reproducción del arpeggio.

## ● [F3] - [SF2] Comunes normales Arpeggio Limite de arpeggio



### ● Note Limit

Determina las notas más grave y más aguda de la velocidad de pulsación dentro del margen de velocidad de pulsación del arpeggio. Esto le permite controlar cuándo el sonido del arpeggio depende de la fuerza con que se toque.

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

**NOTE** También puede crear un margen de disparador inferior y superior para el arpeggio, con un "agujero" en el medio, especificando primero la nota más alta. Por ejemplo, un ajuste en Note Limit de "C5 - C4" (DO5 - DO4) le permite disparar el arpeggio tocando notas comprendidas entre los dos márgenes de C-2 (DO-2) a C4 (DO4) y C5 (DO5) a G8 (SOL8); las notas tocadas entre C4 (DO4) y C5 (DO5) no tienen efecto sobre el arpeggio.

**NOTE** También puede fijar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando las teclas inferior y superior deseadas.

### ● Velocity Limit

Determina la velocidad de pulsación inferior y superior en el margen de velocidad de pulsación del arpeggio. Esto le permite controlar cuándo suena el arpeggio mediante la fuerza con la que toque.

□ Ajustes: 1 ~ 127

## ● [F3] - [SF3] Comunes normales Arpeggio Efectos de reproducción (efecto)

Estos parámetros de efectos de reproducción le permiten controlar la reproducción del arpeggio de manera útil e interesante. Cambiando la temporalidad o "timing" de las notas y su velocidad de pulsación, puede cambiar la sensación rítmica del arpeggio.



### ● Unit

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio. Por ejemplo, si usted fija un valor de 200%, el tiempo de reproducción se doblará y el tempo se reducirá a la mitad. Por el contrario, si fija un valor de 50%, el tiempo de reproducción se reducirá a la mitad y el tempo se doblará. El tiempo normal de reproducción es 100%.

□ Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### ● Velocity Rate

Determina cuánto se desvía la velocidad de pulsación de reproducción del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes por debajo de 100% reducirán la velocidad de pulsación de las notas del arpeggio, mientras que los ajustes por encima de 100% aumentarán las velocidades de pulsación.

□ Ajustes: 0% ~ 200%



**NOTE** La velocidad de pulsación no se puede disminuir ni aumentar más allá de su margen normal del 1 a 127; cualquier valor fuera de este margen será automáticamente limitado al mínimo o al máximo.

#### ● Gate Time Rate

Determina cuánto se desvía el tiempo de puerta (duración) de las notas del arpeggio de su valor original. Por ejemplo, un ajuste de 100% significa que se utilizan los valores originales. Los ajustes por debajo de 100% acortarán los tiempos de puerta de las notas del arpeggio, mientras que los ajustes por encima de 100% los alargarán.

□ Ajustes: 0% ~ 200%

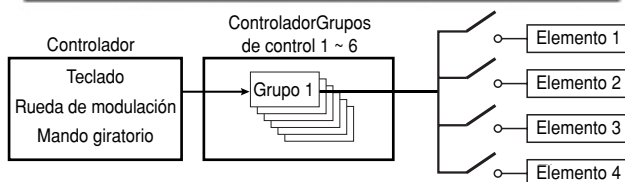
**NOTE** El tiempo de puerta no se puede disminuir más allá de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de este margen se limitará automáticamente al mínimo.

### ● [F4] – [SF1], [SF2], [SF3] Grupo de controladores comunes normales Grupo 1/2, Grupo 3/4, Grupo 5/6

Estructura básica (página 48)

Los controladores y mandos giratorios del panel frontal pueden usarse para cambiar y ajustar una serie de parámetros, en tiempo real y simultáneamente.

Por ejemplo, el "aftertouch" (presión posterior a la pulsación) del teclado se puede utilizar para controlar el vibrato, y la rueda de modulación se puede usar para controlar la resonancia. Incluso se pueden emplear para controlar parámetros dentro de elementos individuales. Estas asignaciones de control se llaman "Grupos de Control". Puede asignar hasta seis grupos de control diferentes por voz. Los seis grupos de control individuales están divididos en pares en la pantalla: Grupo 1/2, Grupo 3/4, Grupo 5/6.



#### ● ElementSw

Determina si el controlador seleccionado afecta o no a cada elemento individual.

□ Ajustes: Elementos 1 a 4 activados ("1" a "4") o desactivados ("-")

**NOTE** Este parámetro se desactiva si el parámetro de destino (Dest) que viene a continuación se fija en un valor entre 00 y 33.

#### ● Source

Determina qué controlador del panel va a ser asignado y utilizado como controlador fuente para el grupo seleccionado. Este controlador se usa entonces para controlar parámetro fijado en destino (Dest), a continuación.

□ Ajustes: PB (rueda de inflexión de tono), MW (rueda de modulación), AT (After Touch o presión posterior a la pulsación), FC1 (pedal controlador 1), pedal controlador 2), FS (pedal interruptor), BC (controlador de soplo), KN1 (mando giratorio ASSIGN 1), KN2 (mando giratorio ASSIGN 2)

**NOTE** Tenga en cuenta que a diferencia de los demás controladores, los mandos giratorios ASSIGN A y B pueden ser asignados, cada uno de ellos, a una función común para todo el modo de voz, y no a diferentes funciones para cada voz individual. Ver también el modo de utilidades (página 256).

#### ● Dest

Determina el parámetro destino que es controlado por el controlador por el controlador fuente (parámetro anterior Source).

□ Ajustes: Para una lista completa de los parámetros/controles disponibles, remítase a la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

#### ● Depth

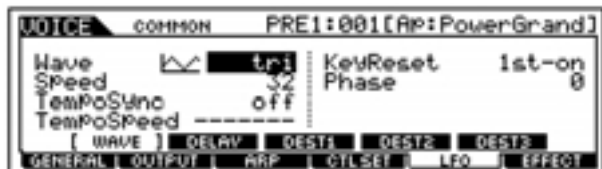
Determina el grado en el que afecta el controlador fuente (Source) al parámetro destino (Dest). Para valores negativos, el funcionamiento del controlador se invierte, produciendo los ajustes máximos del controlador cambios mínimos en los parámetros.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F5] – [SF1] LFO de Comunes Normales Onda

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla usted puede hacer una serie de ajustes relacionados con el LFO (oscilador de bajas frecuencias), incluyendo ajustes de onda (Wave), velocidad (Speed), tempo y sincronización/fase.



### ● Wave

Determina la onda del LFO.

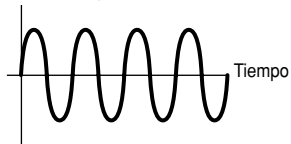
□ Ajustes: tri (triangular), tri + (triangular plus), sawup (sierra hacia arriba), sawdwn (sierra hacia abajo), squ 1/4 (cuadrada 1/4), squ 1/3 (cuadrada 1/3), squ (cuadrada), squ 2/3 (cuadrada 2/3), squ 3/4 (cuadrada 3/4), trpzp (trapezoidal), S/H 1, S/H 2, user (usuario)

### ● Speed

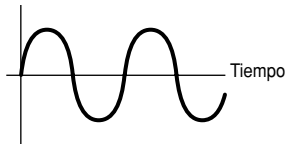
Determina la velocidad de la modulación de onda del LFO. Los valores más altos dan como resultado velocidades de modulación más rápidas.

□ Ajustes: 0 ~ 63

Velocidad = rápida



Velocidad = lenta



### ● Tempo Sync

Determina si el LFO está sincronizado o no al tempo del arpeggio o secuenciador (canción o patrón). Si se ajusta en "on", podrá mantener los efectos del LFO en perfecta sincronización con la reproducción del arpeggio o secuenciador.

□ Ajustes: off (no sincronizado), on (sincronizado)

### ● Tempo Speed

Este parámetro está disponible solamente cuando el parámetro anterior, Tempo Sync, está puesto en "on". Le permite hacer ajustes de valores de notas detallados que determinan cómo "late" el LFO en sincronización con el arpeggio o secuenciador.

□ Ajustes: 16th (semicorcheas), 8th/3 (tresillos de corcheas), 16th. (semicorcheas con puntillo), 8th (corcheas), 4th/3 (tresillos de negras), 8th. (corcheas con puntillo), 4th (negras), 2nd/3 (tresillos de blancas), 4th. (negras con puntillo), 2nd (blancas), whole/3 (tresillos de redondas), 2nd. (blancas con puntillo), 4th x 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras por tiempo de compás), 4th x 5 (quintillos de negras; cinco negras por compás), 4th x 6 (sextillos de negras; seis negras por compás), 4th x 7 (septillos de negras; siete notas por compás), 4th x 8 (octillos de negras; ocho negras por compás)

**NOTE** La longitud (duración) real de la nota depende del ajuste de tempo MIDI interno o externo.

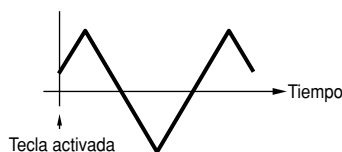
### ● Key On Reset

Determina si el LFO se va a reiniciar o no cada vez que se pulsa una nota. Están disponibles los siguientes tres ajustes:

□ Ajustes: off (desactivado), each-on (activado con cada nota), 1st on (activado con la primera)

#### off

El LFO realiza los ciclos libremente sin sincronización ninguna a las teclas. Al pulsar una tecla arranca la onda del LFO sea cual sea la fase del LFO en ese punto.



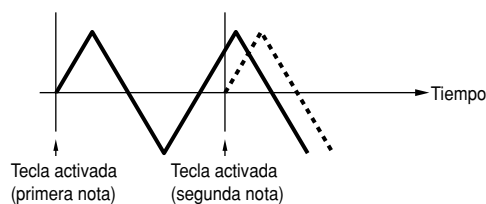
#### each on

El LFO se reinicia con cada nota que usted toca y comienza una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (a continuación).



#### 1st-on

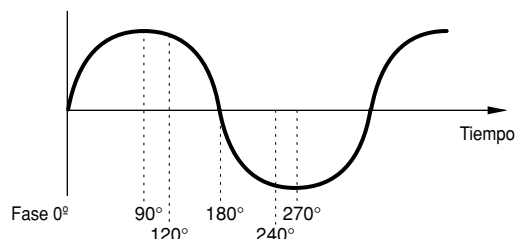
El LFO se reinicia con todas las notas que toque y comienza una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (a continuación). Sin embargo, si usted toca una segunda nota mientras mantiene pulsada la primera, el LFO continúa realizando ciclos de acuerdo a la misma fase disparada por la primera nota. En otras palabras, el LFO sólo se reinicia si la primera nota se suelta antes de pulsar la segunda.



### ● Phase

Determina el punto de comienzo de la fase para la onda del LFO cuando se toca una nota.

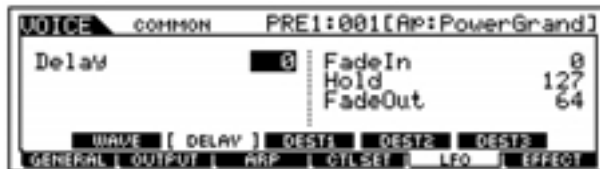
□ Ajustes: 0, 90, 120, 180, 240, 270





## ● [F5] - [SF2] LFO de Comunes Normales Retardo

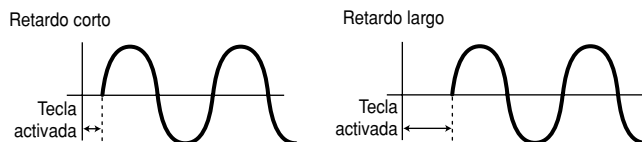
Desde esta pantalla puede ajustar diversos parámetros de retardo y de fundidos de entrada y salida, y dar al LFO un sonido más natural.



### ● DelayTime

Determina el tiempo de retardo antes de que el LFO entre en acción. Los valores más altos dan como resultado tiempos de retardo más largos.

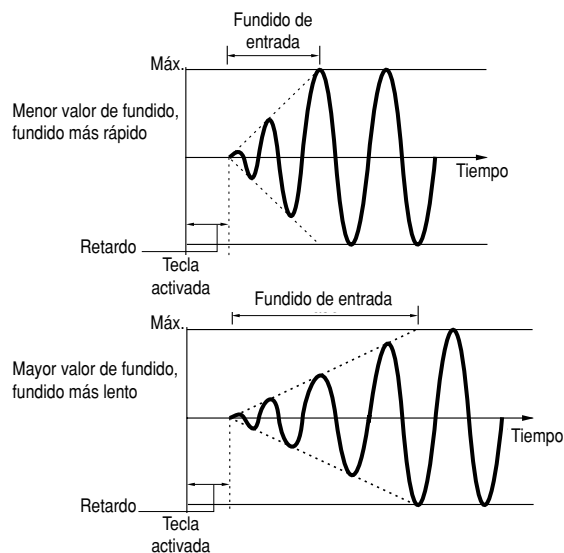
□ Ajustes: 0 ~ 127



### ● FadeInTime

Determina la cantidad de tiempo que consume el efecto de LFO en el fundido de entrada (después de transcurrido el tiempo de retardo). Los valores más altos dan como resultado un fundido de entrada más lento.

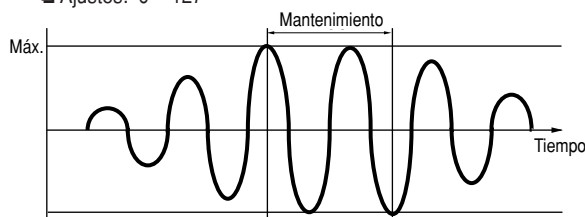
□ Ajustes: 0 ~ 127



### ● HoldTime

Determina la cantidad de tiempo durante la cual el LFO se va a mantener en su máximo nivel. Los valores más altos dan como resultado un tiempo de mantenimiento más largo.

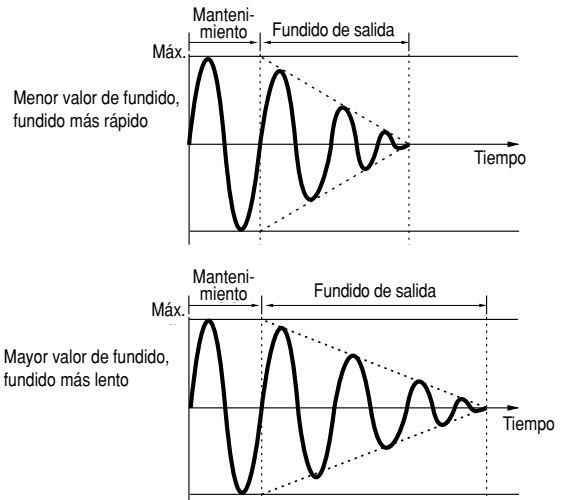
□ Ajustes: 0 ~ 127



### ● FadeOutTime

Determina la cantidad de tiempo que consume el efecto de LFO en el fundido de salida (después de transcurrido el tiempo de retardo). Los valores más altos dan como resultado un fundido de salida más lento.

□ Ajustes: 0 ~ 127



## ● [F5] - [SF3], [SF4], [SF5] LFO de Comunes normales Destino 1, 2, 3

Desde esta pantalla puede seleccionar el parámetro destino para el LFO (qué aspecto del sonido controla el LFO), los elementos que van a ser afectados por el LFO, y la profundidad del LFO. Estos tres destinos pueden ser asignados, y usted puede elegir entre varios parámetros por destino.



### ● ElemSw

Determina si cada elemento va a verse afectado o no por el LFO. El número de elemento (1-4) se muestra cuando se activa el LFO; cuando el LFO está desactivado para ese elemento, se indica mediante un guión (-).

### ● Dest

Determina los parámetros que van a ser controlados (modulados) por la onda del LFO.

□ Ajustes: AMD, PMD, FMD, RESO (resonancia), PAN, ELFOspd (velocidad del LFO de elemento)

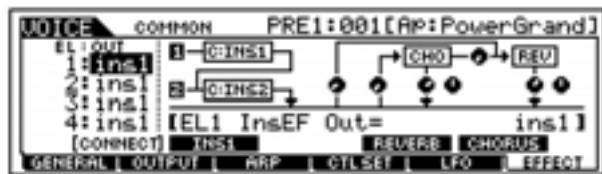
### ● Depth

Determina profundidad de onda del LFO.

□ Ajustes: 0 ~ 127

## ● [F6]-[SF1] Efectos de Comunes Normales Conexión

Esta pantalla le proporciona un control exhaustivo sobre los efectos.



### ● EL: OUT 1-4 (salida de efecto 1-4 de elemento)

Determina qué efecto de inserción (1 ó 2) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para el elemento en concreto. Este parámetro es el mismo que "InsEFOut" en ELEMENTOS NORMALES más adelante. Si aquí hace un ajuste, automáticamente varía el ajuste de ese parámetro también.

□ Ajustes: ins1, ins2, thru

### ● InsConnect (conexión de efecto de inserción)

Determina la ruta de envío del efecto para los efectos de inserción 1 y 2. Los cambios del ajuste se muestran en el diagrama de la pantalla, dándole una idea clara de cómo es el recorrido de la señal.

□ Ajustes: parallel (paralelo), 1 to 2 (1 a 2), 2 to 1 (2 a 1)

### ● Ins1Category, Ins1Type

Determina el tipo de efecto para la inserción 1.

□ Ajustes: Remítase a la lista de tipos de efectos (Effect Types) en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ● Ins2Category, Ins2Type

Determina el tipo de efecto para la inserción 2.

□ Ajustes: Remítase a la lista de tipos de efectos (Effect Types) en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ● RevType (tipo de efecto de reverberación)

Determina el tipo de efecto para el efecto de reverberación.

□ Ajustes: Remítase a la lista de tipos de efectos (Effect Types) en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ● ChoType (tipo de efecto de chorus)

Determina el tipo de efecto para el efecto de chorus.

□ Ajustes: Remítase a la lista de tipos de efectos (Effect Types) en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ● RevSend (envío a reverberación)

Determina el nivel del sonido (desde inserción 1 ó 2, o desde la señal en "bypass") que se envía al efecto de reverberación. Un ajuste de "0" deja el sonido sin procesamiento de reverberación.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● ChoSend (envío a chorus)

Determina el nivel del sonido (desde inserción 1 ó 2, o desde la señal en "bypass") que se envía al efecto de chorus. Un ajuste de "0" deja el sonido sin procesamiento de chorus.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● RevRtn (nivel de retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● ChoRtn (nivel de retorno de chorus)

Determina el nivel de retorno del efecto de chorus.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● ChoToRev (chorus a reverberación)

Determina el nivel de envío de la señal enviada desde el efecto de chorus al efecto de reverberación.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● RevPan (panorámico de reverberación)

Determina el ajuste de posición de panorámico para el efecto de reverberación.

□ Ajustes: L64 (extremo izquierdo) ~ cnt (central) ~ R63 (extremo derecho)

### ● ChoPan (panorámico de chorus)

Determina el ajuste de posición de panorámico para el efecto de chorus.

□ Ajustes: L64 (extremo izquierdo) ~ cnt (central) ~ R63 (extremo derecho)

## ● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5], Parámetros de Efectos de Comunes Normales Inserción 1, 2, Reverberación, Chorus

El número de parámetros y valores disponibles difiere dependiendo del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Para más información, ver la lista de tipos de efectos (Effect Type List) en la separata en inglés que se entrega con este manual.

## ■ Edición de elementos

Para ver las instrucciones sobre la selección y edición de elementos individuales, remítase al paso 4 del "Procedimiento básico" en la página 124.

## ● [F1] - [SF1] Oscilador de Elementos Normales Onda

Estructura básica (página 44)

Desde esta pantalla puede seleccionar la onda o el sonido deseados para ser usados por el elemento.



### ● ElementSw (interruptor de elemento)

Determina si el elemento seleccionado en ese momento está activado o desactivado.

□ Ajustes: off (inactivo), on (activo)

### ● Bank

Determina el banco específico de las ondas, a partir del cual puede seleccionar el sonido deseado. El banco Prefijado (preset) cuenta con ondas programadas de fábrica; el banco de Usuario (user) contiene cualquier dato de audio que usted haya creado con la función de muestreo (página 58).

□ Ajustes: preset, usr wav

### ● Wave No. (número de onda), Wave Ctry (categoría de onda)

□ Ajustes: Ver lista de ondas (Wave List) en la separata en inglés Data List.

## ● [F1] – [SF2] Oscilador de Elementos Normales Salida

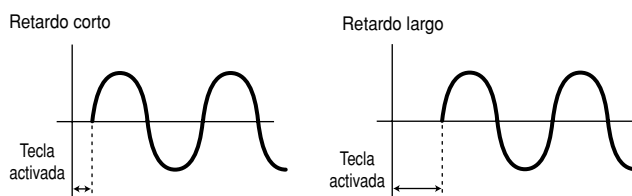
Desde esta pantalla puede ajustar ciertos parámetros de salida para el elemento seleccionado.



### ● KeyOnDelay

Determina el tiempo (retardo) entre el momento en que pulsa una nota en el teclado y el punto en el que el sonido se reproduce. Puede determinar diferentes tiempos de retardo para cada elemento.

□ Ajustes: 0 ~ 127



### ● InsEFOut (salida de efecto de inserción)

Determina qué efecto de inserción (1 ó 2) se utiliza para procesar cada elemento individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para el elemento en concreto. Este parámetro es el mismo que "EL: OUT" en COMUNES NORMALES que salió anteriormente. Si aquí hace un ajuste, automáticamente varía el ajuste de ese parámetro también.

□ Ajustes: thru, ins1 (efecto de inserción 1), ins2 (efecto de inserción 2)

## ● [F1] – [SF3] Oscilador de Elementos Normales Límite

Desde esta pantalla puede crear diferentes "zonas" de teclas y de velocidad de pulsación para cada uno de los elementos, e incluso configurar un cruce de fundidos de velocidades de pulsación entre elementos.



### ● NoteLimit

Determina las notas más grave y más aguda en el teclado para cada elemento. El elemento seleccionado sonará sólo cuando se toquen notas dentro de este margen.

□ Ajustes: C-2 (DO2) ~ G8 (SOL8)

**NOTE** También se puede crear un margen inferior y uno superior para el elemento, con un "agujero" en medio, especificando la nota más alta (aguda) primero. Por ejemplo, el ajuste de Note Limit en "C5-C4" (DO5-DO4) le permite que el elemento suene en dos extensiones separadas: desde DO-2 a DO4 y desde DO5 hasta SOL8. Las notas que se toquen entre DO4 y DO5 no reproducirán el elemento.

**NOTE** También puede fijar el margen directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando las teclas grave y aguda deseadas. Ver "Funcionamiento básico" en la página 75.

### ● VelocityLimit

Determina los valores mínimo y máximo de margen de velocidad de pulsación dentro de cual responderá cada elemento. Cada elemento sólo sonará en las notas tocadas dentro del margen de velocidad de pulsación especificado.

Por ejemplo, esto le permite tener un sonido de un elemento cuando toca suavemente y otro sonido diferente cuando toca con más fuerza.

□ Ajustes: 1 ~ 127

**NOTE** También puede crear márgenes inferior y superior separados para el elemento, con un "agujero" de velocidad de pulsación en medio, especificando el valor máximo primero. Por ejemplo, fijar un límite de velocidad de pulsación de 93 – 34 le permite reproducir el elemento desde dos rangos de velocidad de pulsación independientes: suave (1 – 34) y fuerte (93 – 127). Las notas tocadas con velocidades de pulsación intermedias (entre 35 y 92) no reproducirán el elemento seleccionado.

### ● VelCrossFade (cruce de fundidos de velocidad de pulsación)

Determina la suavidad o la brusquedad con la que los elementos cambian de uno a otro en respuesta a la velocidad de pulsación. Esto sólo se aplica a elementos que hayan sido ajustados con particiones en la velocidad de pulsación con el parámetro anterior, Velocity Limit. Los valores mínimos originan un cambio abrupto entre elementos, mientras que los valores máximos permiten el cambio suave de elementos dependiendo de la fuerza con que toque.

□ Ajustes: 0 ~ 127

## ● [F2] – [SF1] Tono de Elementos Normales Afinación

Desde esta pantalla puede fijar diversos parámetros relacionados con el tono para el elemento seleccionado.



### ● Coarse

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

□ Ajustes: -48 ~ 0 ~ +48

### ● Fine

Determina la afinación exacta para el tono de cada elemento.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● Random

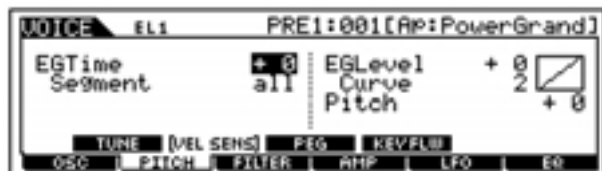
Le permite variar al azar el tono del elemento para cada nota que toque. Esto es efectivo en la reproducción de variaciones de tono natural en instrumentos acústicos. Es también útil para crear cambios de tono aleatorios inusuales. Cuanto más alto el valor, mayor la variación de tono. Un valor de "0" no produce ningún cambio de tono.

□ Ajustes: 0 ~ 127

## ● [F2] – [SF2] Tono de Elementos Normales

### Sensibilidad a la velocidad de pulsación del PEG

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el PEG (generador de envolvente del tono) a la velocidad de pulsación. Para los ajustes del PEG ver "Nivel, Tiempo del PEG" a continuación.



#### ● EG Time, Segment

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del PEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

- ☐ Ajustes: Time (tiempo) -64 ~ 0 ~ +63  
 Segment (segmento) ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

##### ATK

El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque.

##### ATK + DCY

El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque/caída 1.

##### DCY

El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de caída 1.

##### ATK + RLS

El valor de tiempo del EG afecta al tiempo de ataque/abandono.

##### all

El valor de tiempo del EG afecta a todos los parámetros de tiempo del PEG.

#### ● EG Level, Curve

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del PEG. Los ajustes positivos harán que el nivel suba cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán que el nivel descienda. El parámetro "Curve" le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación diferentes (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envoltura de tono (PEG).

- ☐ Ajustes: EG Level (nivel de EG) -64 ~ 0 ~ +63  
 Curve (curva) 0 ~ 4

#### ● Pitch

Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta al cambio de tono de PEG. Los valores extremos producen una mayor variación en el cambio de tono. Para valores positivos, cuanto más fuerte se tocan las teclas, mayor es el cambio en el tono. Para valores negativos, cuanto más suave se tocan las teclas, mayor es el cambio en el tono.

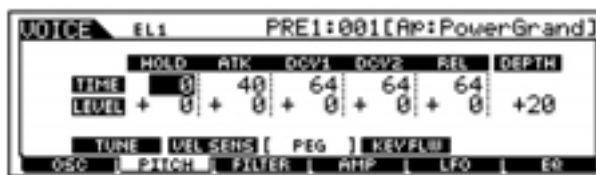
- ☐ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F2] – [SF3] Tono de Elementos Normales

### Tiempo, Nivel del PEG

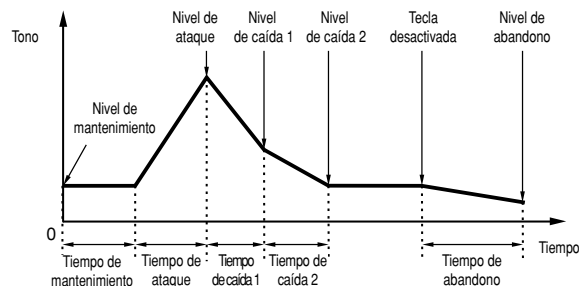
Estructura básica (página 46)

Desde esta pantalla puede hacer todos los ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envoltura de tono (PEG), que determinan cómo cambia el tono del sonido en el tiempo. Estos parámetros se pueden usar para controlar el cambio de tono desde el momento que se pulsa una tecla en el teclado hasta que se suelta.



Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	Depth*
TIME (tiempo)	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	---
LEVEL (nivel)	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad



#### ● TIME

- ☐ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● LEVEL

- ☐ Ajustes: -128 ~ 0 ~ +127 (- 480 centésimas ~ 0 ~ + 480 centésimas)

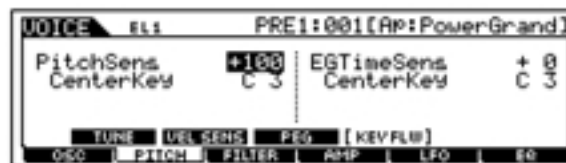
#### ● DEPTH\*

- ☐ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F2] – [SF4] Tono de Elementos Normales

### Seguimiento de tecla

Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla, en otras palabras, cómo el tono del elemento y su generador de envoltura del tono (PEG) responden a las notas concretas (o al rango de octava) que usted toque.



#### ● PitchSens (Sensibilidad al tono)

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan al tono del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente) se utiliza como tono básico para este parámetro.

Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más graves cambie hacia más grave y que el tono de las notas más agudas cambie hacia más agudo. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

- ☐ Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%

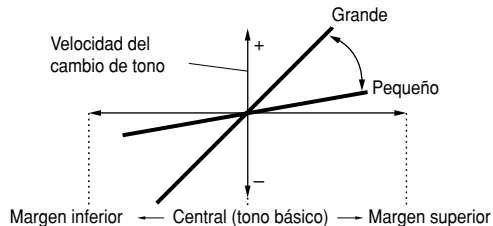
**NOTE** Con un ajuste de 100%, las notas adyacentes son separadas en un semitono (100 centésimas).

● **Center Key**

Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el tono. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tono, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén la teclas tocadas, mayor será el grado de cambio de tono.

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

**NOTE** Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Ver "Funcionamiento básico" en la página 75.



● **EG Time Sens (Sensibilidad al tiempo del EG)**

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente del tono (PEG) del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente) se utiliza como tono básico para este parámetro.

Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más graves cambie más lentamente y que el tono de las notas más agudas cambie más rápidamente. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

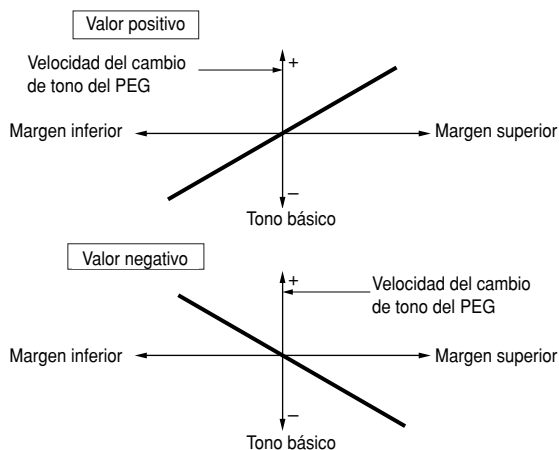
● **Center Key**

Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el PEG. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tiempo, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén la teclas tocadas, más se desvía de la norma el tiempo del PEG.

Cuando se toca la nota central, el PEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de tono para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

**NOTE** Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada.



● **[F3] – [SF1] Filtro de Elementos Normales** **Tipo**

Estructura básica (página 46)

Desde esta pantalla puede hacer ajustes exhaustivos para la sección de filtro. Los parámetros disponibles difieren dependiendo del tipo de filtro que se seleccione aquí.



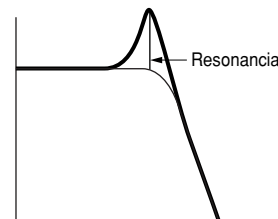
● **Type**

Básicamente, hay cuatro tipos de filtros diferentes: un LPF (filtro de paso bajo), un HPF (filtro de paso alto), un BPF (filtro de paso de banda) y un BEF (filtro de eliminación de banda). Cada tipo tiene una respuesta de frecuencia diferente y produce un efecto diferente sobre el sonido. El MOTIF también presenta una combinación especial de tipos de filtros, para conseguir un control adicional sobre el sonido.

□ Ajustes: Ver a continuación

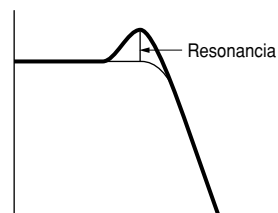
LPF24D (filtro de paso bajo 24dB/oct digital)

Un LPF dinámico de 4 polos (-24dB/oct) con una fuerte resonancia.



LPF24A (filtro de paso bajo 24dB/oct analógico)

Un LPF dinámico de 4 polos (-24dB/oct) con un carácter similar al de los filtros que se encuentran en los sintetizadores analógicos.

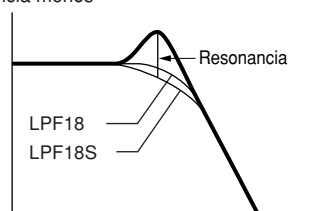


LPF18 (filtro de paso bajo 18dB/oct)

Un LPF dinámico de 3 polos (-18dB/oct).

LPF18 (filtro de paso bajo 18dB/oct escalonado)

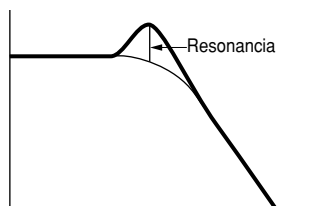
Un LPF dinámico de 3 polos (-18dB/oct), pero con una curva de frecuencia menos





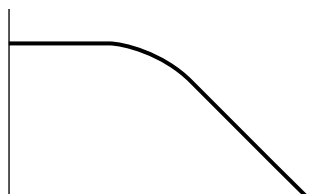
#### LPF12 (filtro de paso bajo 12dB/oct)

Un LPF dinámico de 2 polos (-12dB/oct), diseñado para ser usado en combinación con un HPF (filtro de paso alto).



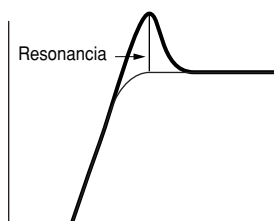
#### LPF6 (filtro de paso bajo 6dB/oct)

Un LPF dinámico de 1 polo (-6dB/oct) sin resonancia, diseñado para ser usado en combinación con un HPF (filtro de paso alto).



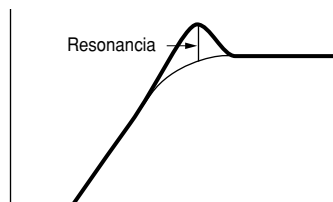
#### HPF24D (filtro de paso alto 24dB/oct digital)

Un HPF dinámico de 4 polos (-24dB/oct) con una fuerte resonancia.



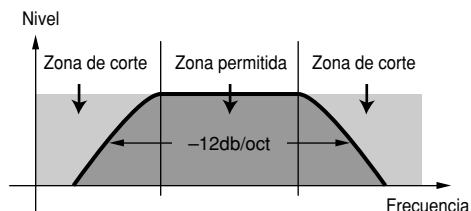
#### HPF12 (filtro de paso alto 12dB/oct)

Un HPF dinámico de 2 polos (-12dB/oct).



#### BPF12D (filtro de paso de banda 12dB/oct digital)

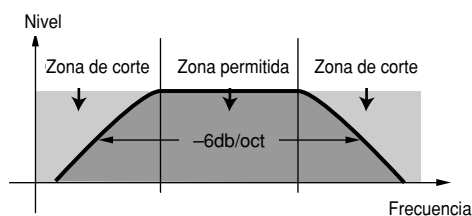
La combinación de un HPF y un LPF de -12dB/oct.



#### BPF12s (filtro de paso de banda 12dB/oct escalonado)

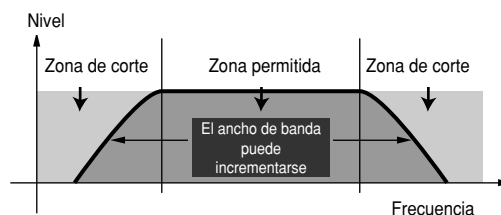
También la combinación de un HPF y un LPF de -12dB/oct, pero con una curva de corte menos pronunciada.

#### BPF6 (filtro de paso de banda 6dB/oct)



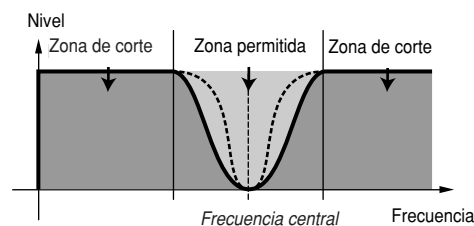
#### BPFw (filtro de paso de banda ancha)

También la combinación de un HPF y un LPF de -12dB/oct, pero permite una banda de frecuencia más ancha que el filtro BPF12D.



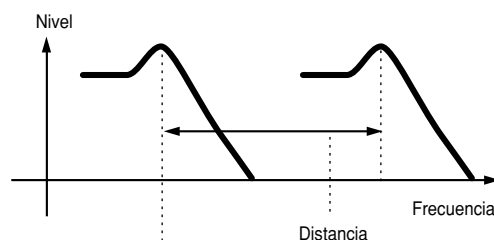
#### BEF12 (filtro de eliminación de banda 12dB/oct)

#### BEF6 (filtro de eliminación de banda 6dB/oct)



#### Dual LPF

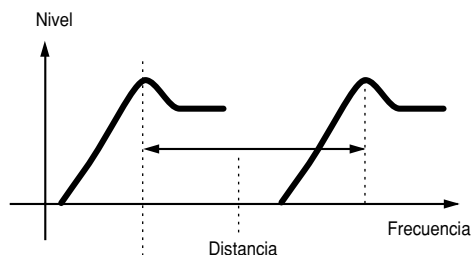
Una combinación de dos grupos de LPF de -12dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

#### Dual HPF

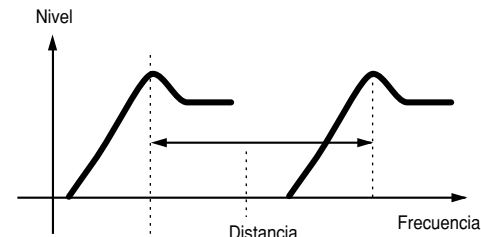
Una combinación de dos grupos de HPF de -12dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

#### Dual BPF

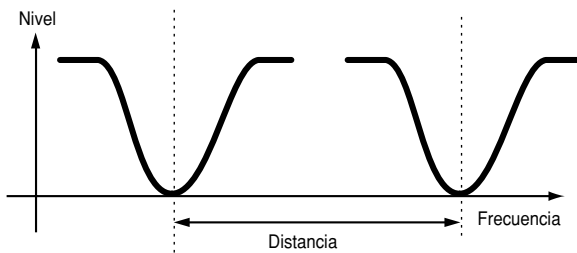
Una combinación de dos grupos de BPF de -6dB/oct en paralelo.



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

### Dual BEF

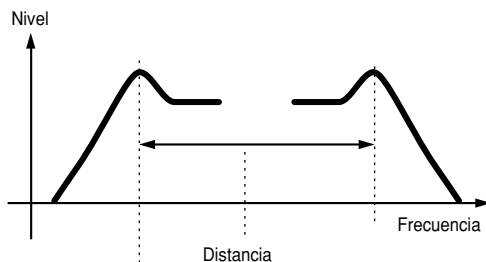
Una combinación de dos grupos de BEF de -6dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

### LPF12 (filtro de paso bajo 12dB/oct) + HPF12 (filtro de paso alto 12dB/oct)

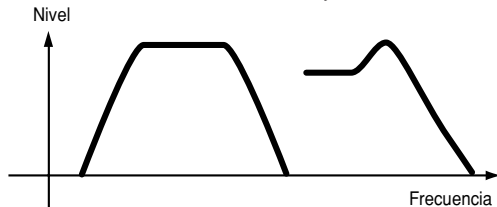
Una combinación de un LPF y un HPF.



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

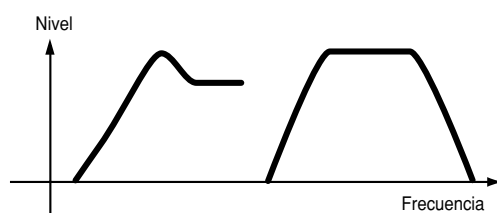
### LPF12 (filtro de paso bajo 12dB/oct) + BPF6 (filtro de paso de banda 6dB/oct)

Una combinación de un LPF y un BPF.



### HPF12 (filtro de paso alto 12dB/oct) + BPF6 (filtro de paso de banda 6dB/oct)

Una combinación de un HPF y un BPF.



### thru

Los filtros son ignorados y la señal no se ve afectada.

#### Cutoff

Determina la frecuencia de corte para el filtro, o la frecuencia central alrededor de la cual se aplica el filtro.

□ Ajustes: 0 ~ 255

#### Gain

Determina la ganancia (la cantidad de realce aplicado a la señal enviada al filtro)

□ Ajustes: 0 ~ 255

#### Reso/Width

La función de este parámetro varía de acuerdo con el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excluyendo el BPFw), oBEF, este parámetro se utiliza para determinar la resonancia. En el BPFw, se usa para ajustar el ancho de banda.

#### Resonance

Este parámetro se usa para determinar la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede usar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte (Cutoff) para añadir carácter adicional al sonido.

#### Width

Con el BPFw, este parámetro se utiliza para ajustar el ancho de banda de las frecuencias de señal cuyo paso permite el filtro.

□ Ajustes: 0 ~ 31

#### Distance

Determina la distancia entre las frecuencias de corte para los tipos de filtro duales (los dos filtros de una combinación están conectados en paralelo).

□ Ajustes: 0 ~ 255

#### HPF Cutoff

Determina la frecuencia central para el siguiente parámetro (seguimiento de tecla) del HPF.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

□ Ajustes: 0 ~ 255

#### HPF KeyFlw (seguimiento de tecla)

Determina el ajuste de seguimiento de tecla para la frecuencia de corte del HPF. Este parámetro varía la frecuencia central de acuerdo con la posición de las notas tocadas en el teclado. Un ajuste positivo elevará la frecuencia central para las notas más agudas y la disminuirá para las notas más graves. Un ajuste negativo tiene el efecto contrario.

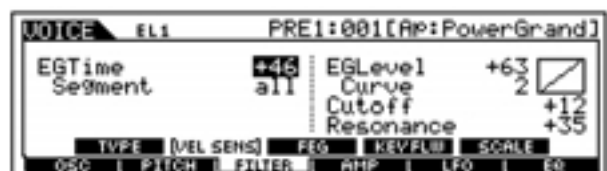
Este parámetro está disponible cuando se selecciona un tipo de filtro "LPF12" o "LPF6".

□ Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%

### [F3] – [SF2] Filtro de Elementos Normales Sensibilidad a la velocidad de pulsación del FEG

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el generador de envolvente de filtro (EG de filtro o FEG). Para los ajustes de EG de filtro, ver "FEG" más adelante).





### ● EG Time, Segment

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del FEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

- Ajustes: Time (tiempo) -64 ~ 0 ~ +63  
 Segment (segmento) ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

#### ATK

Afecta al tiempo de ataque.

#### ATK + DCY

Afecta al tiempo de ataque y caída 1.

#### DCY

Afecta al tiempo de caída 1.

#### ATK + RLS

Afecta al tiempo de ataque y abandono.

#### all

Afecta a todos los parámetros de tiempo del FEG.

### ● EG Level, Curve

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del FEG. Los ajustes positivos originarán mayores cambios en el filtro cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán justo lo contrario. El parámetro "Curve" le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación diferentes (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envoltura de filtro (FEG).

- Ajustes: EG Level (nivel de EG) -64 ~ 0 ~ +63  
 Curve (curva) 0 ~ 4

### ● Cutoff

Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta a la frecuencia de corte del generador de envoltura de filtro (FEG). Los valores extremos producen mayor variación en la frecuencia de corte. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque las teclas mayor será el cambio en la frecuencia de corte. Los valores negativos tienen el efecto contrario, cambiando más la frecuencia cuanto más suave se toquen las teclas.

- Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● Resonance

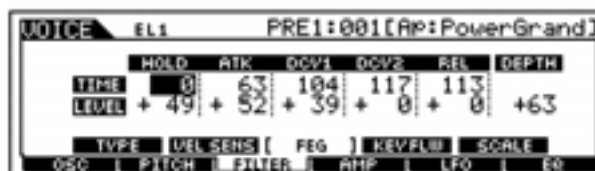
Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta a la resonancia del generador de envoltura de filtro (FEG). Los valores extremos producen mayor variación en la resonancia. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque las teclas mayor será el cambio en la resonancia. Los valores negativos tienen el efecto contrario, cambiando más la resonancia cuanto más suave se toquen las teclas.

- Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F3] – [SF3] Filtro de Elementos Normales FEG (generador de envoltura de filtro)

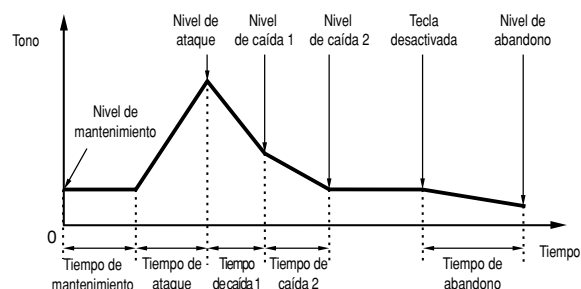
Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede hacer todos los ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envoltura de filtro (FEG), que determinan cómo cambia la calidad tonal del sonido en el tiempo.



Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	Depth*
TIME (tiempo)	Tiempo de mantenimiento	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	---
LEVEL (nivel)	Nivel de mantenimiento	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	Profundidad



#### ● TIME

- Ajustes: 0 ~ 127

#### ● LEVEL

- Ajustes: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centésimas ~ 0 ~ +9600 centésimas)

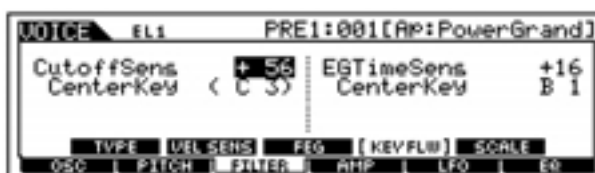
#### ● DEPTH\*

- Ajustes: -64 ~ 0 ~ 127

### ● [F3] – [SF4] Filtro de Elementos Normales Seguimiento de tecla

Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla para el filtro, en otras palabras, cómo las cualidades tonales del elemento y su generador de envoltura del filtro (FEG) responden a las notas concretas (o al rango de octava) que usted toque.

**NOTE** La disponibilidad del parámetro de seguimiento de tecla del filtro depende de los ajustes de punto de ruptura (Break point) y desviación (Offset) descritos en la página 144.



● **CutoffSens (sensibilidad al corte)**

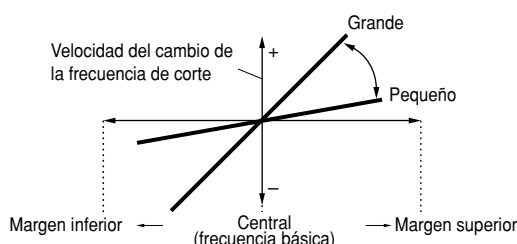
Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan al filtro del elemento seleccionado. Un ajuste de "Center Key", el parámetro siguiente, en C3 (DO3) es utilizado como ajuste básico por el parámetro de corte (Cutoff).

Un ajuste positivo disminuirá la frecuencia de corte para las notas más graves, y la elevará para las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

□ Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%

● **Center Key**

Indica que la nota central para el parámetro anterior CutoffSens es C3 (DO3). En ella, el tono permanece inalterado. Para otras notas tocadas, la frecuencia de corte varía de acuerdo con la nota y con el ajuste de sensibilidad al corte en particular. Tenga en cuenta que esto es sólo con objeto de mostrarlo en pantalla; el valor no se puede cambiar.



● **EGTimeSens (Sensibilidad al tiempo del EG)**

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente del filtro (FEG) del elemento seleccionado. La velocidad de cambio básica para el FEG es en la nota especificada en tecla "Center Key", el parámetro siguiente.

Un ajuste positivo producirá cambios más lentos en las notas más graves y más rápidos en las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

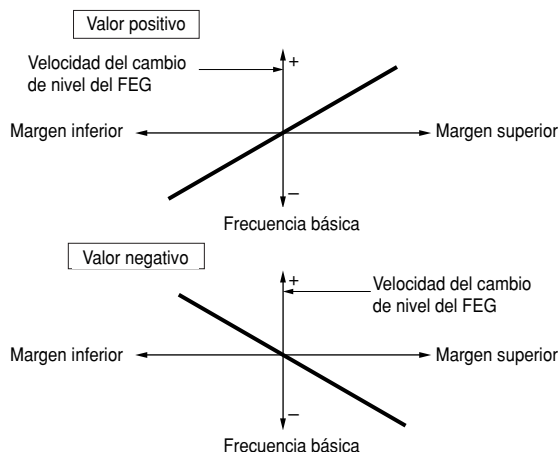
□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

● **Center Key**

Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el FEG. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tiempo, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén las teclas tocadas, más se desvía de la norma el tiempo del FEG.

Cuando se toca la nota central, el FEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de filtro para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.

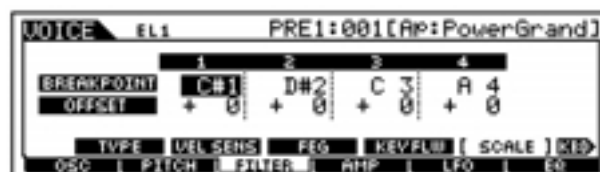
□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)



**NOTE** Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Ver "funcionamiento básico" en la página 75.

● **[F3] – [SF5] Filtro de Elementos Normales Escalamiento**

El escalamiento del filtro controla la frecuencia de corte del filtro de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado entero en cuatro puntos de ruptura, y asignarles diferentes valores de desviación de la frecuencia de corte.



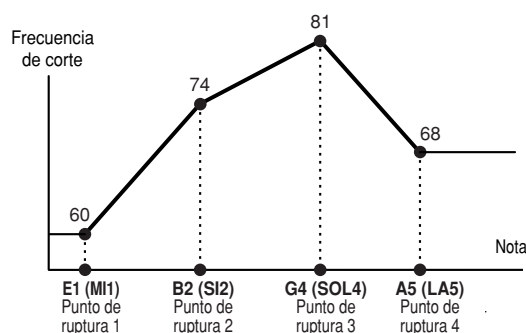
● **BREAK POINT (PUNTO DE RUPTURA) 1 ~ 4**

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

● **OFFSET (DESVIACIÓN) 1 ~ 4**

□ Ajustes: -128 ~ 0 ~ +127

La mejor manera de entender el escalamiento del filtro es mediante un ejemplo. Para los ajustes mostrados en la pantalla de ejemplo anterior, el valor básico de frecuencia de corte es 64, y los diversos ajustes de valores de desviación en el punto de ruptura seleccionado cambian el valor básico consecuentemente. Los cambios específicos en la frecuencia de corte se muestran en el diagrama a continuación. La frecuencia de corte cambia de manera lineal entre los diferentes puntos de ruptura como se muestra.



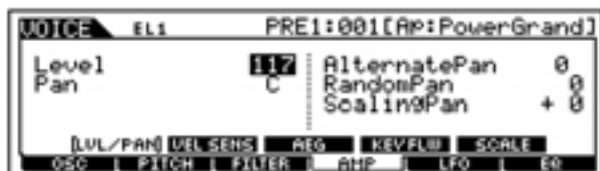
**NOTE** BP1 (Punto de ruptura 1) a BP4 (Punto de ruptura 4) se ordenarán automáticamente en orden ascendente a través del teclado.

**NOTE** Independientemente del tamaño de estas desviaciones, no se pueden exceder los límites de corte máximos y mínimos (valores de 0 y 127 respectivamente).

**NOTE** Cualquier nota tocada por debajo de BP1 da como resultado el ajuste al nivel de BP1. Igualmente, cualquier nota tocada por encima de BP4 da como resultado el ajuste al nivel de BP4.

### ● [F4] – [SF1] Amplitud de Elementos Normales Nivel/Panorámico

Esta pantalla no sólo le permite realizar los ajustes básicos de nivel y panorámico para cada elemento individual, sino que también le proporciona algunos parámetros detallados e infrecuentes que afectan a la posición de panorámico.



#### ● Level

Determina el nivel de salida para el elemento seleccionado.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Pan

Determina la posición de panorámico estéreo para el elemento seleccionado. También se usará como posición de panorámico básica para los ajustes de los restantes parámetros de panorámico, "Alternate", "Random" y "Scale".

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

#### ● AlternatePan

Determina la cantidad en la que el sonido del elemento seleccionado es panoramizado alternativamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro anterior, Pan, es la que se toma como posición básica para este parámetro.

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

#### ● RandomPan

Determina la cantidad en la que el sonido del elemento seleccionado es panoramizado aleatoriamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro Pan es la que se toma como posición central para este parámetro.

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

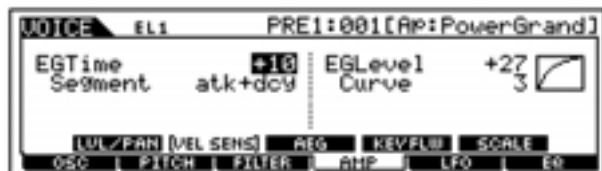
#### ● ScalingPan

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan a la posición de panorámico, izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3 (DO3), el ajuste de panorámico principal (Pan) se usa como posición de panorámico básica.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F4] – [SF2] Amplitud de Elementos Normales Sensibilidad a la velocidad de pulsación del AEG

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el AEG, generador de envoltura de la amplitud (volumen), a la velocidad de pulsación. Para los ajustes del AEG ver más adelante.



### ● EG Time, Segment

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de tiempo del AEG. Seleccione el segmento (Segment), y después fije el parámetro de tiempo (Time). Los ajustes positivos de Time reproducirán el segmento especificado más rápidamente, y los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

□ Ajustes: Time (tiempo) -64 ~ 0 ~ +63  
Segment (segmento) ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

#### ATK

Afecta al tiempo de ataque.

#### ATK + DCY

Afecta al tiempo de ataque y caída 1.

#### DCY

Afecta al tiempo de caída 1.

#### ATK + RLS

Afecta al tiempo de ataque y abandono.

#### all

Afecta a todos los parámetros de tiempo del AEG.

### ● EG Level, Curve

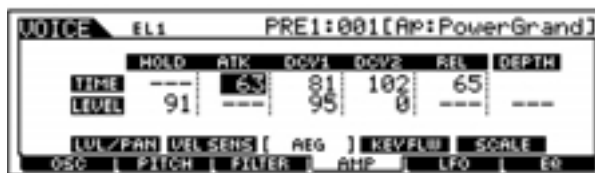
Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del AEG. Los ajustes positivos originarán mayores cambios en el volumen cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán justo lo contrario, cuanto más suave toque, más cambiará el volumen. El parámetro "Curve" le permite seleccionar entre cinco curvas de velocidad de pulsación diferentes predefinidas (gráficamente indicadas en la pantalla), que determinan cómo afecta la velocidad de pulsación al generador de envoltura de la amplitud (AEG).

□ Ajustes: EG Level (nivel de EG) -64 ~ 0 ~ +63  
Curve (curva) 0 ~ 4

### ● [F4] – [SF3] Amplitud de Elementos Normales AEG

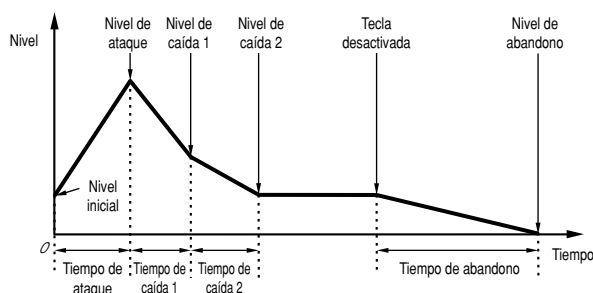
Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede hacer todos los ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envoltura de la amplitud (AEG), que determinan cómo cambia el volumen del sonido en el tiempo.



Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.

	INT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME (tiempo)	---	Tiempo de caída 1	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 2	Tiempo de abandono	Profundidad
LEVEL (nivel)	Nivel inicial	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de abandono	



#### ● TIME

□ Ajustes: 0 ~ 127 (- 480 centésimas ~ 0 ~ + 480 centésimas)

#### ● LEVEL

□ Ajustes: 0 ~ +127

### ● [F4] – [SF4] Amplitud de Elementos Normales Seguimiento de tecla del AEG

Desde esta pantalla puede ajustar el efecto de seguimiento de tecla para la amplitud, en otras palabras, cómo el volumen del elemento y su generador de envoltura de la amplitud (AEG) responden a las notas concretas (o al rango de octava) que usted toque.

**NOTE** La disponibilidad del parámetro de seguimiento de tecla de la amplitud depende de los ajustes de punto de ruptura (Break point) y desviación (Offset) descritos a continuación.

VOICE		EL1	PRE1:001[AP:PowerGrand]	
LevelSens	+ 0	EGTimeSens	+18	
CenterKey	( C 3 )	CenterKey	B 1	
[LVL/PAN] [VEL SENS] [AEG] [KEYFLW] [SCALE]				
[OSC] [PITCH] [FILTER] [AMP] [LFO] [E8]				

#### ● LevelSens (sensibilidad al nivel)

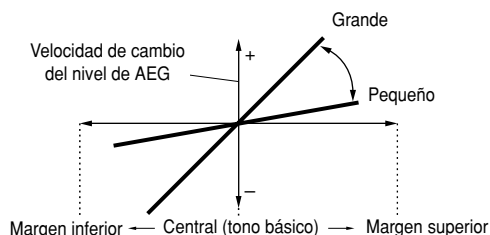
Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan al volumen del elemento seleccionado. Un ajuste de "Center Key", el parámetro siguiente, en C3 (DO3) es utilizado como ajuste básico.

Un ajuste positivo disminuirá el nivel de salida para las notas más graves, y lo elevará para las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

□ Ajustes: -200% ~ 0 ~ +200%

#### ● Center Key

Indica que la nota central para el parámetro anterior LevelSens es C3 (DO3). En ella, el volumen (nivel) permanece inalterado. Para otras notas tocadas, el volumen varía de acuerdo con la nota y con el ajuste de sensibilidad al nivel en particular. Tenga en cuenta que esto es sólo con objeto de mostrarlo en pantalla; el valor no se puede cambiar.



#### ● EGTimeSens (Sensibilidad al tiempo del EG)

Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan a los tiempos del generador de envoltura de la amplitud (AEG) del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente), se utiliza como amplitud básica para este parámetro.

Un ajuste positivo hará que la amplitud de las notas más graves cambie más lentamente y más rápidamente en las notas más agudas. Los valores negativos tienen el efecto contrario.

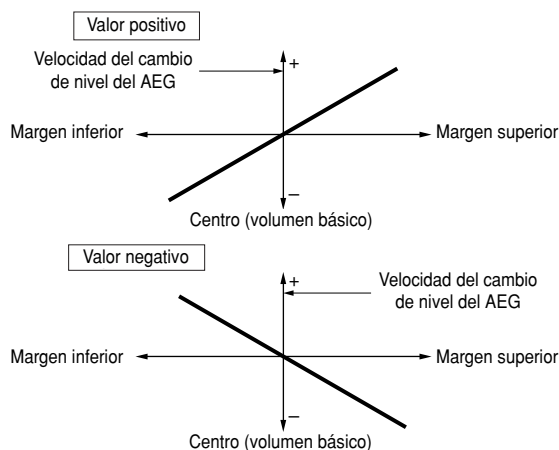
□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

#### ● Center Key

Determina la tecla (nota) o tono central para el efecto de seguimiento de tecla sobre el AEG. Dependiendo del parámetro anterior de sensibilidad al tiempo, cuanto más distantes de la tecla central especificada estén la teclas tocadas, más se desvía de la norma el tiempo del AEG.

Cuando se toca la nota central, el AEG se comporta de acuerdo con sus valores reales. Las características del cambio de la amplitud para otras notas variarán en proporción con los ajustes de tiempo del EG.

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)



**NOTE** Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada.

### ● [F4] – [SF5] Amplitud de Elementos Normales Escalamiento

El escalamiento de la amplitud controla el nivel de salida (fijado en la pantalla [F4] ~ [SF1]) de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. Puede dividir el teclado entero en cuatro puntos de ruptura, y asignarles respectivamente diferentes valores de desviación de la frecuencia de corte.

VOICE		EL1	PRE1:001[AP:PowerGrand]	
BREAKPOINT	1	2	3	4
OFFSET	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
[LVL/PAN] [VEL SENS] [AEG] [KEYFLW] [SCALE] [KED]				
[OSC] [PITCH] [FILTER] [AMP] [LFO] [E8]				

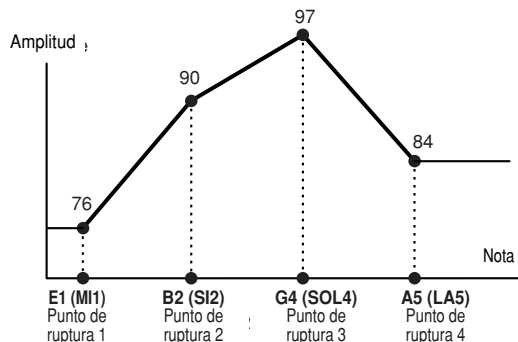
#### ● BREAK POINT (PUNTO DE RUPTURA) 1 ~ 4

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

#### ● OFFSET (DESVIACIÓN) 1 ~ 4

□ Ajustes: -128 ~ 0 ~ +

La mejor manera de entender el escalamiento de la amplitud es mediante un ejemplo. Para los ajustes mostrados en la pantalla de ejemplo anterior, el valor básico de amplitud (volumen) para el elemento seleccionado es 80, y los diversos ajustes de valores de desviación en el punto de ruptura seleccionado cambian el valor básico consecuentemente. Los cambios específicos en la amplitud se muestran en el diagrama a continuación. La amplitud cambia de manera lineal entre los sucesivos puntos de ruptura como se muestra.



**NOTE** BP1 (Punto de ruptura 1) a BP4 (Punto de ruptura 4) se ordenarán automáticamente en orden ascendente a través del teclado.

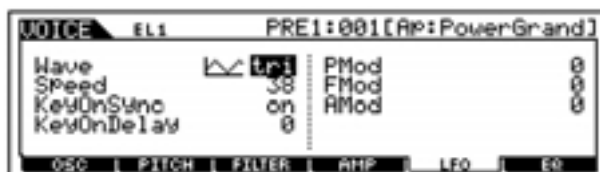
**NOTE** Independientemente del tamaño de estas desviaciones, no se pueden exceder los límites de corte máximos y mínimos (valores de 0 y 127 respectivamente).

**NOTE** Cualquier nota tocada por debajo de BP1 da como resultado el ajuste al nivel de BP1. Igualmente, cualquier nota tocada por encima de BP4 da como resultado el ajuste al nivel de BP4.

## ● [F5] Elemento normal LFO

Estructura básica (página 47)

Esta pantalla le proporciona un grupo de controles sobre el LFO para cada elemento individual. El LFO se puede usar para crear vibrato, wah-wah, trémolo y otros efectos especiales, aplicándolo a los parámetros de tono, filtro y amplitud.

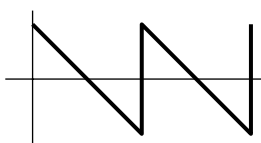


### ● Wave

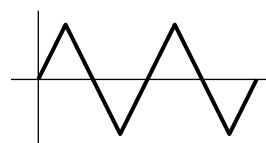
Determina la forma de onda del LFO usada para variar el sonido.

□ Ajustes: saw (sierra), tri (triangular), squ (cuadrada)

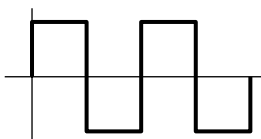
Onda de sierra



Onda triangular



Onda cuadrada

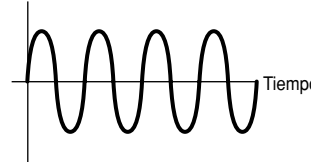


### ● Speed

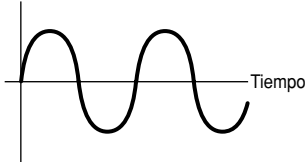
Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Cuanto mayor el valor, más rápida la velocidad.

□ Ajustes: 0 ~ 63

Velocidad = rápida



Velocidad = lenta

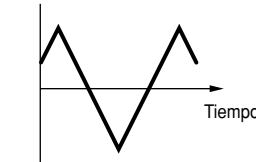


### ● KeyOnSync (sincronización con tecla activada)

Cuando está activado, la forma de onda del LFO se restablece cada vez que se toca una nota.

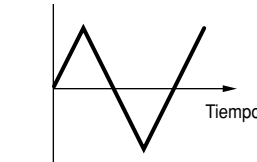
□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

Sincro desactivada



Tecla activada

Sincro activada



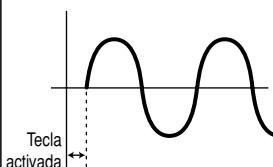
Tecla activada

### ● KeyOnDelay

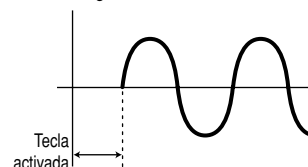
Determina el tiempo de retardo antes de que el LFO entre en acción. Cuanto más alto el valor, más largo el tiempo de retardo.

□ Ajustes: 0 ~ 127

Retardo corto



Retardo largo



### ● PMOD (profundidad de modulación del tono)

Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) el tono del sonido. Cuanto mayor el valor, más

□ Ajustes: 0 ~ 127



● **FMOD (profundidad de modulación del filtro)**

Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más cantidad de modulación del filtro.

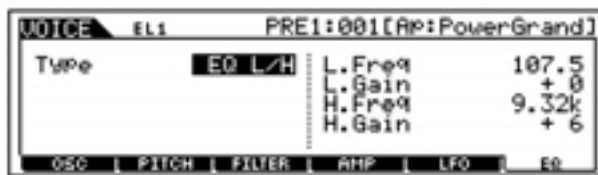
□ Ajustes: 0 ~127

● **AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)**

Determina la cantidad (profundidad) en la que la forma del LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido. Cuanto mayor el valor, más cantidad de modulación de la amplitud.

□ Ajustes: 0 ~127

● **[F6] Elemento normal EQ (ecualizador)**



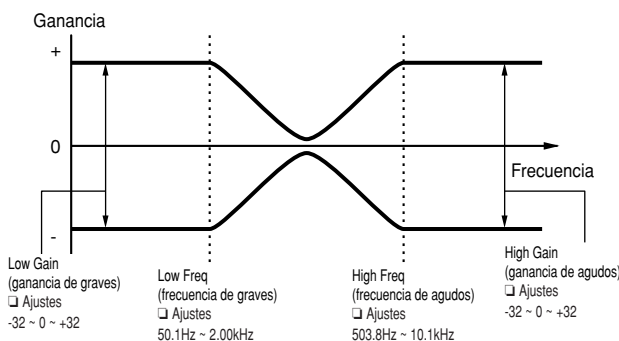
● **Type**

Determina el tipo de ecualizador. El MOTIF cuenta con una amplia selección de diversos tipos de ecualizador, que pueden ser usados no sólo para realzar el sonido original, sino incluso cambiar por completo el carácter del sonido. Los parámetros concretos y los ajustes disponibles dependen del tipo de ecualizador que se haya seleccionado.

□ Ajustes: EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru

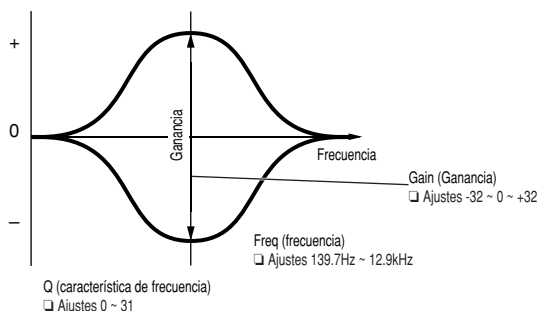
EQ L/H (graves/agudos)

Es un ecualizador de tipo "shelving" (escalonado), que combina bandas de bajas y altas frecuencias independientes.



P.EQ (ecualización paramétrica)

El ecualizador paramétrico se utiliza para atenuar o realzar los niveles de señal (ganancia) en torno a la frecuencia. Este tipo cuenta con 32 ajustes "Q" diferentes, que determinan la anchura de la banda de frecuencias del ecualizador.



Boost6 (realce 6dB)/Boost12 (realce 12dB)/Boost18 (realce 18dB)

Se pueden usar para realzar el nivel de toda la señal en 6dB, 12dB y 18dB respectivamente.

thru

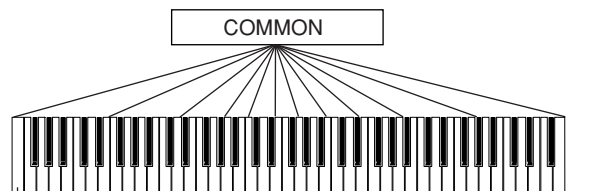
Si selecciona esta opción, los ecualizadores son ignorados y la señal no se ve afectada.

## Edición de voces de batería

Estructura básica (página 45)

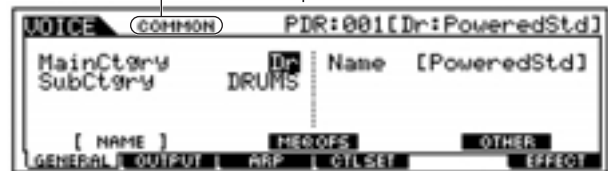
### ◆ Edición de comunes y edición de teclas de batería

Cada voz de batería consiste en varias ondas y/o voces normales, cada una asignada a notas a través del teclado, desde C0 (DO0) hasta C6 (DO6) (página 45). Utilice la edición de comunes de batería para editar la ajustes que se aplican al todas las teclas de batería de la voz. Hay dos tipos de pantallas de edición de voces de batería: las de edición de comunes (COMMON), y las de edición de teclas (KEY) individuales (elementos).

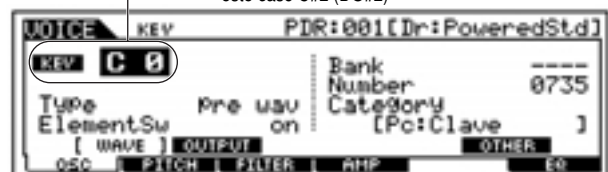


Tecla de batería

Indica una pantalla de edición de comunes



Indica una pantalla para editar una sola tecla, en este caso C#2 (DO#2)



### ◆ Procedimiento básico

Estructura básica (página 70)

- 1 Pulse el botón [VOICE] para entrar en el modo de reproducción de voces (el indicador se ilumina).
- 2 Seleccione una voz de batería para ser editada.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para entrar en el modo de edición de voces (el indicador se ilumina).

#### 4 Seleccione una tecla para ser editada.

- Para editar parámetros comunes a toda la voz de batería (todas las teclas), pulse el botón [DRUM KITS].



- Para editar parámetros de una tecla de batería individual (elemento), pulse primero el botón NUMBER [1], y después pulse la tecla apropiada en el teclado.



#### 5 Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].

#### 6 Edite los parámetros para la voz seleccionada.

#### 7 Almacene los ajustes editados en el paso 6 en la memoria de usuario según se requiera.

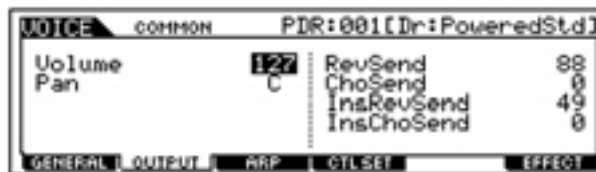
#### 8 Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición de voces.

- Para más detalles sobre los pasos 5-6, remítase a la explicación que viene a continuación.
- Para más detalles sobre el paso 7, remítase al "Modo de almacenamiento de voces" en la página 159.

### ■ Edición de comunes (todas las teclas)

- **[F1] – [SF1] General de comunes de batería** Nombre  
Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 130.
- **[F1] – [SF3] General de comunes de batería** Desviación de EQ general  
Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 131.
- **[F1] – [SF5] General de comunes de batería** Otros  
Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 132.

#### ● [F2] Comunes de batería Salida



Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 132. Además también están disponibles los dos parámetros siguientes:

##### ● **InsRevSend (envío a reverberación desde inserción)**

Determina el nivel de envío para la voz de batería entera (todas las teclas), que se envía desde el efecto de inserción 1/2 al efecto de reverberación.

##### ● **InsChoSend**

Determina el nivel de envío para la voz de batería entera (todas las teclas), que se envía desde el efecto de inserción 1/2 al efecto de chorus.

□ Ajustes: 0 ~ 127

**NOTE** El nivel de envío (a reverberación y a chorus) no se puede fijar independientemente para cada tecla de batería; el valor está fijo en 127 (máximo).

#### ● **[F3]-[SF1] Arpeggio de comunes de batería**

##### Tipo de arpeggio

Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 132.

#### ● **[F3]-[SF2] Arpeggio de comunes de batería**

##### Límite de arpeggio

Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 133.

#### ● **[F3]-[SF3] Arpeggio de comunes de batería**

##### Efectos de reproducción

Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 133.

#### ● **[F4] – [SF1], [SF2], [SF3] Grupo de controladores comunes de batería**

##### Grupo 1/2, Grupo 3/4, Grupo 5/6

Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 134.

Por favor, observe que el parámetro "Element Switch" (interruptor de elemento) no está disponible en la edición de comunes de batería.

#### ● **[F6] – [SF1] Efectos de comunes de batería**

##### Conexión

Igual que en la edición de comunes de voz normal. Ver página 134.

La única diferencia aquí es que en la pantalla de efectos comunes de batería aparece "KEY:OUT" (salida de tecla) en vez de "EL:OUT" (salida de elemento, que es lo que aparece en efectos de comunes normales).



● [F6] – [SF2], [SF3], [SF4], [SF5], **Parámetros de efectos de comunes de batería**

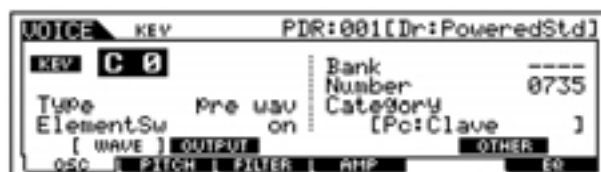
**Inserción 1, 2, Reverberación, Chorus**

El número de parámetros y valores disponibles difiere dependiendo de tipo de efecto seleccionado en ese momento. Para más información, ver la lista de tipos de efectos en la separata en inglés (Data List) que se adjunta con este manual.

## ■ Edición de teclas de batería

● [F1]-[SF1] **Oscilador de teclas de batería Onda**

Desde esta pantalla puede seleccionar la onda o la voz normal usada para la tecla de batería individual.



● **Type**

Determina si se va a utilizar, para la tecla seleccionada, una onda o una voz normal. Asimismo, use los parámetros Bank, Number y Category, que se detallan a continuación, para especificar la onda o la voz normal deseada.

□ Ajustes: pre wave (onda predeterminada), voice (voz), usr wave (onda de usuario)

● **ElementSw (interruptor de elemento)**

Este parámetro está disponible si Type (parámetro anterior) se fija en "pre wave" o en "user wave". Determina si la tecla seleccionada en ese momento está activada o desactivada, en otras palabras, si la onda está activa o inactiva para la tecla.

□ Ajustes: off (inactivo), on (activo)

● **Bank**

Este parámetro está disponible cuando Type está puesto en "voice". Se puede seleccionar cualquiera de los bancos de voces normales.

**NOTE** Las voces Plug-in no pueden ser seleccionadas para las teclas de batería.

● **Number**

Determina el número de Onda/voz. El número difiere dependiendo del tipo (Type) seleccionado.

□ Ajustes: Cuando Type está en "pre wave": 000 (desactivado) ~ 1309  
 Cuando Type está en "voice": 000 ~ 128  
 Cuando Type está en "usr wave": 000 (desactivado) ~ 256  
 Para más información sobre las ondas y las voces disponibles, remítase a la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

**NOTE** Si selecciona "off", no se asignará ninguna onda/voz normal a la tecla de batería.

● **Category**

Determina la categoría de la onda/voz normal. Si cambia a otra categoría, se seleccionará la primera onda/voz normal de esa categoría.

□ Ajustes: Para más información acerca de las categorías, remítase a la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

● [F1] – [SF2] **Oscilador de Elementos Normales Salida**

Desde esta pantalla puede ajustar ciertos parámetros de salida para la tecla de batería seleccionada.



● **InsEffOut (salida de efecto de inserción)**

Determina qué efecto de inserción (1 ó 2) se utiliza para procesar cada tecla de batería individual. El ajuste "thru" le permite evitar (bypass) los efectos de inserción para la tecla de batería especificada.

□ Ajustes: thru, ins1 (efecto de inserción 1), ins2 (efecto de inserción 2)

● **RevSend (envío a reverberación)**

Determina el nivel de envío del sonido de la tecla de batería (la señal sin procesar) que se envía al efecto de reverberación. Un ajuste de "0" da como resultado que el sonido de la tecla de batería no se vea procesado por la reverberación. Sólo está disponible cuando InsEffOut (parámetro anterior) está puesto en "thru".

□ Ajustes: 0 ~ 127

● **ChoSend (envío a chorus)**

Determina el nivel de envío del sonido de la tecla de batería (la señal sin procesar) que se envía al efecto de chorus. Un ajuste de "0" da como resultado que el sonido de la tecla de batería no se vea procesado por el chorus. Sólo está disponible cuando InsEffOut (parámetro anterior) está puesto en "thru".

□ Ajustes: 0 ~ 127

● **OutputSel (selección de salida)**

Determina la salida o salidas específicas para la señal de la tecla de batería individual. Puede asignar el sonido de cada tecla de batería individual para que salga desde un jack de salida específico del panel posterior. Instalando la tarjeta opcional AIEB2, puede expandir el número de salidas asignables.

□ Ajustes: Ver a continuación

Pantalla	Jacks de salida	Estéreo/mono	
L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	Estéreo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 y 2 en la AIEB2	Estéreo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 y 4 en la AIEB2	Estéreo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 y 6 en la AIEB2	Estéreo 5 : L 6 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 1 en la AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 2 en la AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 3 en la AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 4 en la AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 5 en la AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT R ASSIGNABLE OUTPUT 6 en la AIEB2	Mono	*

\* Disponible sólo cuando se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2

## ● [F1]-[SF5] Oscilador de teclas de batería Otros

Desde esta pantalla puede ajustar varios parámetros relacionados con la respuesta de las notas individuales de la voz de batería al teclado y a los datos MIDI.



### ● AssignMode

Cuando se fija en "single" se evita la doble reproducción de la misma nota. Esto es útil cuando se reciben dos o más apariciones de la misma nota casi simultáneamente, o sin un correspondiente mensaje de nota desactivada. Para permitir la reproducción de cada aparición de la misma nota, ponga este parámetro en "multi".

□ Ajustes: single, multi

**NOTE** Cuando el parámetro AltGpr (grupo alternativo) está ajustado en otra opción que no sea "off", este parámetro no está disponible, y en la pantalla aparecerá "---".

### ● RevNoteOff (recepción de nota desactivada)

Determina si la tecla de batería seleccionada responde o no a los mensajes MIDI de nota desactivada. Poner este parámetro en "off" puede ser útil para sonidos de platos y otros sonidos sostenidos. Esto le permite que el sustain de los sonidos sostenidos tenga la duración de su caída natural, incluso aunque suelte la nota o se reciba un mensaje MIDI de nota desactivada.

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

**NOTE** Este parámetro es efectivo para ondas seleccionadas en la pantalla de onda del oscilador de teclas de batería [F1] – [SF1] (página 150)

### ● AltGrp (grupo alternativo)

Determina el grupo alternativo al que se va a asignar la onda. En un kit real de batería, algunos sonidos de batería no pueden físicamente tocarse al mismo tiempo, como por ejemplo un charles abierto y cerrado. Puede evitar que las ondas suenen simultáneamente asignándolas al mismo grupo alternativo. Se pueden definir hasta 127 grupos alternativos. También puede seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

□ Ajustes: off (desactivado), 1 ~ 127

## ● [F2]-[SF1] Tono de teclas de batería Afinación



### ● Coarse

Determina el tono de cada onda de tecla de batería (o voz normal) en semitonos.

□ Ajustes: -48 ~ +48

**NOTE** Si una voz normal ha sido asignada a la tecla, este parámetro ajusta la posición de su nota (no su tono) en relación con la nota DO3. Por ejemplo, supongamos que la voz original consiste en un sonido de tipo piano de dos elementos hasta la nota DO3 y un sonido de tipo cuerda desde la nota DO#3 en adelante. Ajustando este parámetro en +1 no se cambiaría el tono del sonido de tipo piano a DO#3. En su lugar, se usaría la nota DO#3 de la voz original (es decir, el sonido de tipo cuerda).

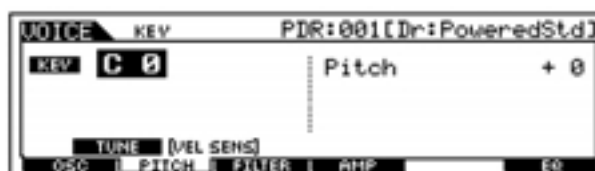
### ● Fine

Determina la afinación exacta para el tono de cada onda de tecla de batería (o voz normal).

□ Ajustes: -64 ~ +63

## ● [F2]-[SF2] Tono de teclas de batería Sensibilidad a la velocidad de pulsación

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde el tono de las teclas de batería a la velocidad de pulsación.



### ● Pitch

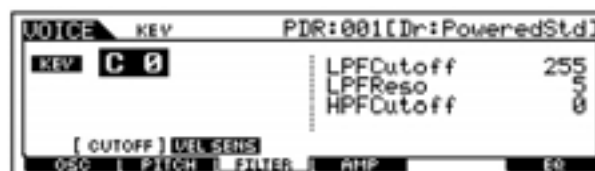
Determina cómo responde el tono de la tecla de batería seleccionada a la velocidad de pulsación. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque la tecla, más alto se hace el tono. Para valores negativos, cuanto más fuerte toque la tecla, más bajo se hace el tono.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F3]-[SF1] Filtro de teclas de batería Corte

El MOTIF le permite aplicar un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto a cada tecla de batería individual, dándole un control sonoro excepcionalmente detallado y extenso sobre la voz de batería.

**NOTE** Este parámetro es efectivo para ondas seleccionadas en la pantalla de onda del oscilador de teclas de batería [F1] – [SF1] (página 150)



### ● LPF Cutoff

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

□ Ajustes: 0 ~ 255

### ● LPF Reso

Determina la cantidad de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte.

□ Ajustes: 0 ~ 31

### ● HPF Cutoff

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

□ Ajustes: 0 ~ 255

### ● [F3]-[SF2] Filtro de teclas de batería Sensibilidad a la velocidad de pulsación del FEG



#### ● LPF Cutoff

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Los ajustes positivos harán que la frecuencia de corte se eleve cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán que baje.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F4]-[SF1] Amplitud de teclas de batería Nivel/Panorámico

Esta pantalla no sólo le permite realizar los ajustes básicos de nivel y panorámico para el sonido de cada tecla de batería individual, sino que también le proporciona algunos parámetros detallados e infrecuentes que afectan a la posición de panorámico.



#### ● Level

Determina el nivel de salida para la tecla de batería (onda) seleccionada.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Pan

Determina la posición de panorámico estéreo para la tecla de batería (onda) seleccionada. También se usará como posición de panorámico básica para los ajustes de los restantes parámetros de panorámico, "Alternate" y "Random".

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

#### ● AlternatePan

Determina la cantidad en la que el sonido de la tecla de batería seleccionada es panoramizado alternativamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro anterior, Pan, es la que se toma como posición básica para este parámetro.

□ Ajustes: L64 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

**NOTE** Este parámetro es efectivo para las teclas de batería cuyo tipo de parámetro ("Type", en la pantalla de onda del oscilador en la página 150) haya sido ajustado en "onda predeterminada" u "onda de usuario".

#### ● RandomPan

Determina la cantidad en la que el sonido de la tecla de batería seleccionada es panoramizado aleatoriamente a la izquierda y a la derecha con cada nota que toque. La posición marcada en el parámetro Pan es la que se toma como posición central para este parámetro.

□ Ajustes: 0 ~ 127

**NOTE** Este parámetro es efectivo para las teclas de batería cuyo tipo de parámetro ("Type", en la pantalla de onda del oscilador en la página 150) haya sido ajustado en "onda predeterminada" u "onda de usuario".

### ● [F4]-[SF2] Amplitud de teclas de batería Sensibilidad a la velocidad de pulsación del AEG



#### ● Level

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel de salida del generador de envolvente de la amplitud (AEG). Los ajustes positivos harán que el nivel de salida se eleve cuanto más fuerte toque el teclado y, de manera contraria, los ajustes negativos harán que baje.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F4]-[SF3] Amplitud de teclas de batería AEG

Estructura básica (página 47)



#### ● Attack Time (tiempo de ataque)

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Decay1Time (tiempo de caída 1)

□ Ajustes: 0 ~ 127

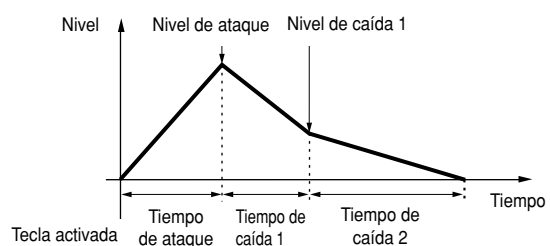
#### ● Decay1Lvl (Nivel)

□ Ajustes: 0 ~ 127

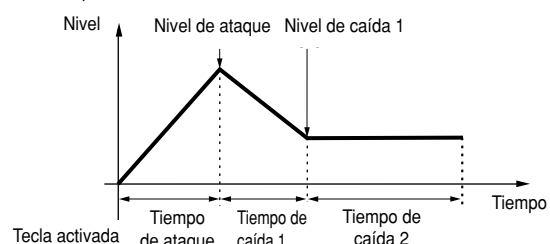
#### ● Decay2Time (tiempo de caída 2)

□ Ajustes: 0 ~ 126, hold (mantener)

Tiempo de caída 2 = 0 ~ 126



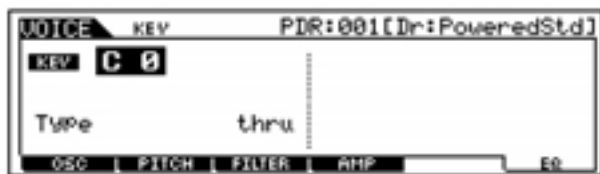
Tiempo de caída 2 = 0 ~ 126



## ● [F6] Teclas de batería EQ (ecualizador)

Estructura básica (página 148)

Igual que en la edición de elementos de voces normales. Ver página 148.



**NOTE** Este parámetro es efectivo para las teclas de batería cuyo tipo de parámetro ("Type", en la pantalla de onda del oscilador en la página 150) haya sido ajustado en "onda predeterminada" u "onda de usuario".

## Edición de voces Pug-in

Estructura básica (página 43)

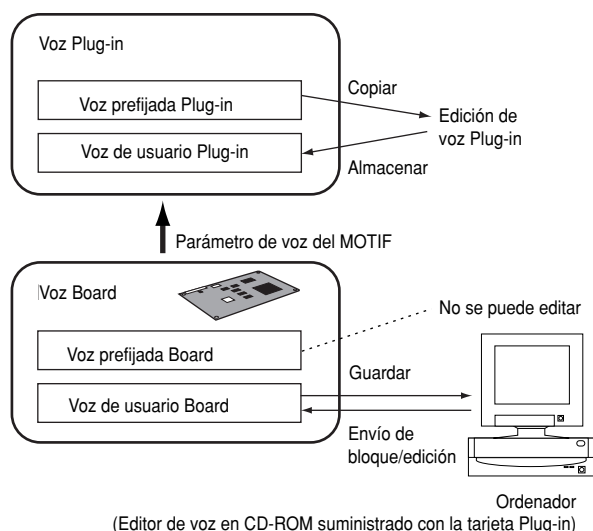
### ◆ Edición de comunes y edición de elementos

Igual que en una voz normal. Ver página 129. A diferencia de las voces normales, las voces Plug-in sólo tienen un elemento para editar.

### ◆ Acerca de las voces Plug-in y las voces Board (voces de tarjeta opcional)

Las voces de una tarjeta Plug-in opcional instalada en el MOTIF se pueden dividir en dos tipos: voces Board y voces Plug-in. Las voces Board están sin procesar, son voces inalteradas de la tarjeta Plug-in (la "materia prima" usada para las voces Plug-in). Las voces Plug-in, por el contrario, son voces Board editadas, que han sido especialmente programadas para una utilización óptima con el MOTIF.

Entre las voces Board se incluyen un grupo especial de voces (llamadas voces Board Custom, lo que equivale a "voces de tarjeta a medida"), que pueden ser editadas mediante un ordenador conectado al MOTIF, usando el software especial de edición incluido con la tarjeta Plug-in (ver página 87).



**NOTE** Dependiendo de la tarjeta Plug-in en particular que esté utilizando, algunos de los parámetros descritos aquí pueden no estar disponibles. Para más detalles, remítase al correspondiente manual de instrucciones de la tarjeta Plug-in.

**NOTE** Para más detalles sobre la línea de tarjetas Plug-in disponibles, ver página 35.

### ◆ Procedimiento básico

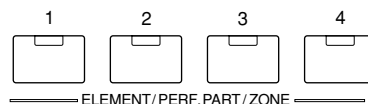
Estructura básica (página 70)

- 1 Pulse el botón [VOICE] para entrar en el modo de reproducción de voces (el indicador se ilumina).
- 2 Seleccione una voz Plug-in para ser editada.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para entrar en el modo de edición de voces (el indicador se ilumina).
- 4 Seleccione un elemento para ser editado.

- Para editar parámetros comunes a los cuatro elementos, pulse el botón [DRUM KITS] (que sirve aquí como botón de comunes "COMMON").



- Para editar parámetros de los elementos individuales, seleccione el elemento deseado con el correspondiente botón NUMBER ([1] – [4]). La edición es la misma, independientemente de qué botón NUMBER pulse.



- 5 Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].
  - 6 Edite los parámetros para la voz seleccionada.
  - 7 Almacene los ajustes editados en el paso 6 en la memoria de usuario según se requiera.
  - 8 Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición de voces.
- Para instrucciones detalladas sobre los pasos 5 – 6, ver las explicaciones que vienen a continuación.
  - Para más detalles sobre el paso 7, remítase al "Modo de almacenamiento de voces" en la página 159.

## ■ Edición de comunes

### ● [F1] – [SF1] General de comunes Plug-in Nombre

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 130.

### ● [F1] – [SF2] General de comunes Plug-in Modo de reproducción

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 130.

Por favor observe que aquí no está disponible la función de micro afinación (Micro Tuning).

### ● [F1] – [SF3] General de comunes Plug-in Desviación de ecualización general

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 131.

### ● [F1] – [SF4] General de comunes Plug-in Portamento

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 131.

Por favor observe que aquí no están disponibles las funciones de Portamento Mode ni Portamento Time.

### ● [F1] – [SF5] General de comunes Plug-in Otros

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 132.

A diferencia de la edición de comunes de voces normales, aquí los márgenes superior (Upper) e inferior (Lower) no se pueden ajustar independientemente.

### ● [F2] Comunes de Plug-in Salida

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 132.

### ● [F3] – [SF1] Arpeggio de comunes de Plug-in Tipo de Arpeggio

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 132.

### ● [F3] – [SF2] Arpeggio de comunes de Plug-in Límite de arpeggio

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 132.

### ● [F3] – [SF3] Arpeggio de comunes de Plug-in Efectos de reproducción (efecto)

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 133.

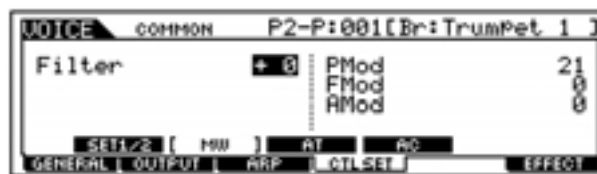
### ● [F4] – [SF1] Grupo de controladores comunes de Plug-in Grupo 1/2

Igual que en la edición de comunes de voces normales. Ver página 134.

Por favor, observe que aquí no está disponible la función Element Switch.

### ● [F4] – [SF2] Grupo de controladores comunes de Plug-in Rueda de modulación

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde la voz Plug-in a la rueda de modulación, cambiando la profundidad de control para el filtro, el tono y la amplitud (volumen).



#### ● Filter

Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la frecuencia de corte del filtro. Los ajustes negativos dan como resultado un funcionamiento inverso de la rueda de modulación (es decir, moviendo la rueda hacia arriba se produce menos modulación).

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

#### ● PMOD (profundidad de modulación del tono)

Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~127

#### ● FMOD (profundidad de modulación del filtro)

Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~127

#### ● AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)

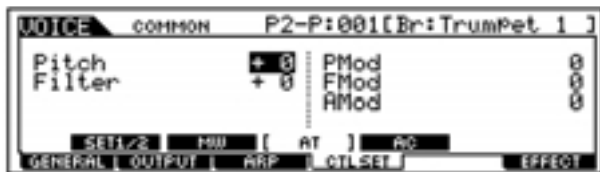
Determina la profundidad de control de la rueda de modulación sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~127



### ● [F4] - [SF3] Grupo de controladores comunes de Plug-in After Touch (presión posterior a la pulsación)

El MOTIF le proporciona un extenso grupo de controladores de aftertouch para las voces Plug-in, permitiéndole cambiar los ajustes de tono y filtro, y producir efectos de modulación (tono, filtro y amplitud), simplemente pulsando con fuerza sobre las teclas.



#### ● Pitch

Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre el tono. Puede ajustar un valor (en semitonos) de hasta dos octavas.

□ Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

#### ● Filter

Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la frecuencia de corte del filtro.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

#### ● PMOD (profundidad de modulación del tono)

Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● FMOD (profundidad de modulación del filtro)

Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

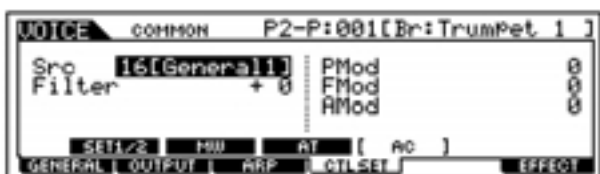
#### ● AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)

Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● [F4] - [SF4] Grupo de controladores comunes de Plug-in AC (controles asignables)

Desde esta pantalla puede asignar números de cambio de control MIDI y determinar el grado en el que los controladores asignados afectan al filtro y a los efectos de modulación (tono, filtro y amplitud). Para más detalles sobre el uso de números de cambio de control y controles asignables, ver página 191.



#### ● Source

Determina el número de cambio de control usado para controlar los Filter, PMod, FMod y AMod.

□ Ajustes: 0 ~ 95

#### ● Filter

Determina la profundidad de control que tienen los números de cambio de control (fijados en el parámetro anterior Source) sobre la frecuencia de corte del filtro.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

#### ● PMOD (profundidad de modulación del tono)

Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación del tono. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● FMOD (profundidad de modulación del filtro)

Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

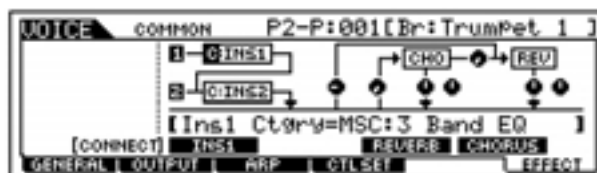
#### ● AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)

Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.

□ Ajustes: 0 ~ 127

### ● [F6] - [SF1] Efectos de comunes de Plug-in Conexión

Estructura básica (página 40)



Esta función es la misma que en la edición de comunes de voces normales (página 137), con la excepción de los siguientes puntos:

- Los ajustes EL: OUT no están disponibles aquí.
- El ajuste en paralelo (Insertion Connection) no está disponible aquí.

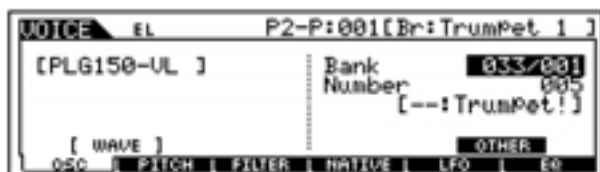
### ● [F6] - [SF2], [SF3], [SF4], [SF5], Parámetros de efectos de comunes de Plug-in Inserción 1, 2, Reverberación, Chorus

El número de parámetros y valores disponibles difiere dependiendo del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Para más información, ver la lista de tipos de efectos (Effect Type List) en la separata en inglés que se entrega con este manual.

## ■ Edición de elementos

### ● [F1] - [SF1] Oscilador de elementos de Plug-in Onda

Desde esta pantalla puede seleccionar la voz Board deseada que se utiliza como elemento de la voz Plug-in. Tenga en cuenta que una voz Plug-in sólo tiene un elemento.



#### ● Bank

Determina el banco el banco de voz de tarjeta (Board) para la voz Plug-in.

- Ajustes: Dependen de la tarjeta Plug-in de que se trate; remítase a su correspondiente manual de instrucciones para más detalles.

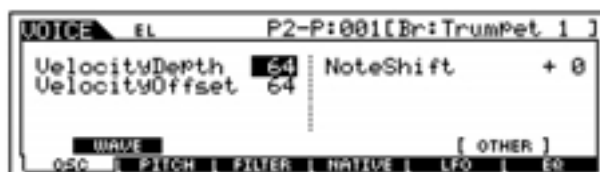
#### ● Number

Determina el número de la voz Board.

- Ajustes: Dependen de la tarjeta Plug-in de que se trate; remítase a su correspondiente manual de instrucciones para más detalles.

### ● [F1] - [SF1] Oscilador de elementos de Plug-in Otros

Desde esta pantalla puede determinar cómo responde la voz Plug-in a la velocidad de pulsación y trasponer el tono de la voz.



#### ● Velocity Depth

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz de tarjeta (Board). Con los valores altos, cuanto más fuerte toque el teclado, más sonará la voz.

- Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Velocity Offset

Le permite especificar un valor de usuario para la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz de tarjeta (Board). En otras palabras, puede incrementar la velocidad de pulsación (o nivel) relativa de la voz mediante una cantidad preestablecida, de manera que todas las notas que toque tengan velocidad de pulsación añadida.

- Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Note Shift

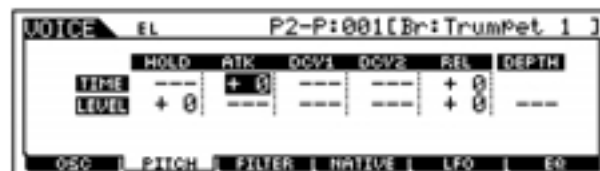
Determina el ajuste de transposición para la voz de tarjeta (Board), o la cantidad (en semitonos) en la que se eleva o se baja el tono. El margen de tono es dos octavas, arriba o abajo.

- Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

### ● [F2] Tono de elementos de Plug-in Tiempo, Nivel del PEG

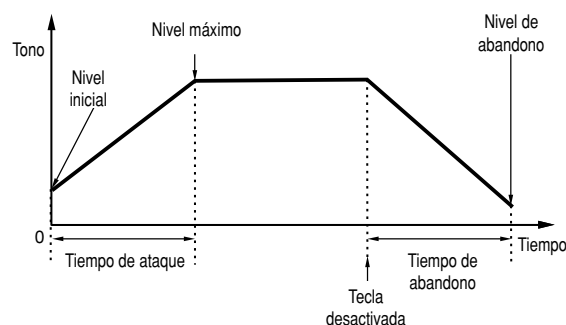
Estructura básica (página 46)

Desde esta pantalla puede hacer diversos ajustes de nivel y de tiempo relativos al generador de envoltura de tono (PEG), que determinan cómo cambia el tono de la voz de tarjeta (Board) en el tiempo.



Los nombres completos de los parámetros disponibles se muestran en la siguiente tabla, al igual que se muestra cómo aparecen en la pantalla.

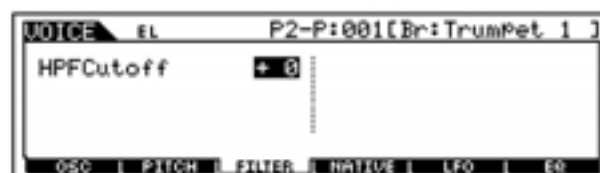
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME (tiempo)	---	Tiempo de Ataque	---	---	Tiempo de Abandono	Profundidad
LEVEL (Nivel)	Nivel de Mantenimiento	---	---	---	Nivel de Abandono	---



- Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F3] Filtro de elementos de Plug-in Corte

Estructura básica (página 46)



#### ● HPFCutoff (frecuencia de corte del filtro de paso alto)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

- Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### ● [F4] Elementos de Plug-in Nativos

Cuando hay una tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF, puede crear una voz Board editando tanto los parámetros nativos (aquellos parámetros exclusivos de la tarjeta en concreto) como los parámetros únicos (relacionados específicamente con el MOTIF). Si pulsa [F4] tendrá acceso a los parámetros nativos de la tarjeta Plug-in. Los parámetros variarán dependiendo de la tarjeta. Para más detalles sobre cada parámetro y sus funciones, remítase al manual de instrucciones o la ayuda on-line que acompañe a su tarjeta Plug-in.

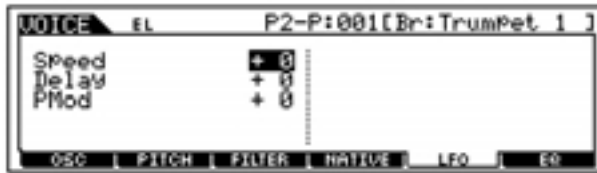
**NOTE** Para más detalles sobre las tarjetas disponibles, ver página 35.



## ● [F5] Elementos de Plug-in LFO

Estructura básica (página 47)

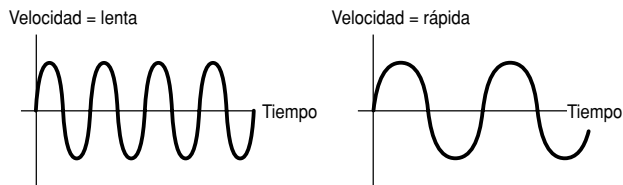
Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros básicos del LFO para modular el tono y crear vibrato y otros efectos especiales.



### ● Speed

Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Los ajustes positivos incrementan la velocidad y los valores negativos la disminuyen. Se aplica como una desviación del mismo parámetro en la voz original de la tarjeta Plug-in.

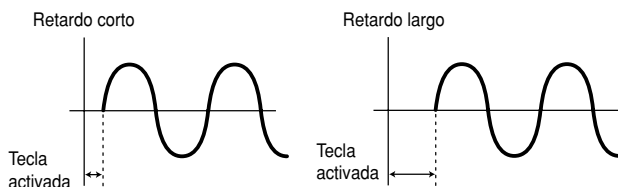
□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63



### ● Delay

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que usted pulsa la nota en el teclado y el momento en que el LFO entra en acción. Los valores positivos alargan el retardo y los negativos los acortan. Se aplica como una desviación del mismo parámetro en la voz original de la tarjeta Plug-in.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63



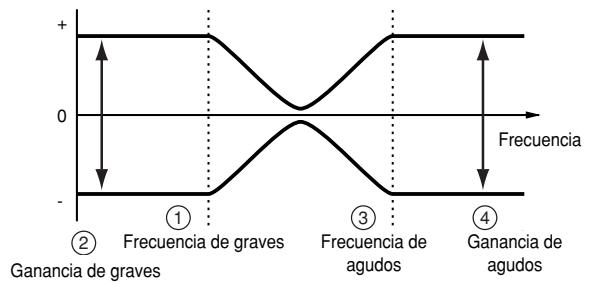
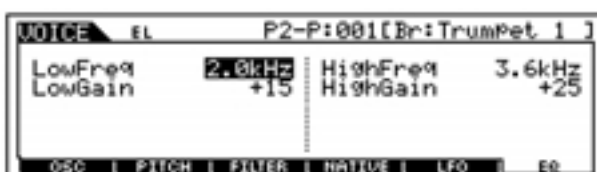
### ● PMod (profundidad de modulación del tono)

Determina la cantidad en la que la forma de onda del LFO controla el tono. Los ajustes positivos aumentan la cantidad y los negativos la disminuyen. Se aplica como una desviación del mismo parámetro en la voz original de la tarjeta Plug-in.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ● [F6] Elementos de Plug-in

Desde esta pantalla puede aplicar ajustes de ecualizador a la voz Board. Es un ecualizador escalonado (tipo "shelving") con dos bandas, una para las altas frecuencias (agudos) y otra para las bajas frecuencias (graves).



### LoFreq (frecuencia de graves)

Determina el punto de escalonado para las bajas frecuencias. Los niveles de señales por debajo de esta frecuencia serán realizados/ atenuados en la cantidad que se determine en el parámetro LoGain.

□ Ajustes: 32Hz ~ 2.0kHz

### LoGain (ganancia de graves)

Determina la cantidad en que las señales por debajo de la frecuencia establecida en LoFreq será realizada/atenuada.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

### HiFreq (frecuencia de agudos)

Determina el punto de escalonado para las altas frecuencias. Los niveles de señales por encima de esta frecuencia serán realizados/ atenuados en la cantidad que se determine en el parámetro HiGain.

□ Ajustes: 500Hz ~ 16.0kHz

### HiGain (ganancia de agudos)

Determina la cantidad en que las señales por encima de la frecuencia establecida en HiFreq será realizada/atenuada.

□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

## ◆ Acerca de la edición de voces a medida de tarjeta (Board Custom)

Usted puede editar voces a medida de tarjeta (Board Custom) de la tarjeta Plug-in usando el software editor de voces incluido con la tarjeta.

**NOTE** Seleccione el número de parte (Part Number) del software editor en "1" cuando use el software con el modo de voz. Asimismo asegúrese de que coinciden el canal de recepción MIDI básico del MOTIF (página 258) con el canal MIDI del software editor.



### PRECAUCIÓN

Asegúrese de guardar los datos editados en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI desde el MOTIF, puesto que cualquier dato editado en la DRAM de la tarjeta Plug-in se perderá cuando apague el MOTIF.

**NOTE** Para más detalles sobre cómo utilizar el software editor de voces incluido con la tarjeta opcional Plug-in, remítase a la ayuda on-line del editor de voces.

**NOTE** La edición de los anteriores parámetros puede o no tener mucho efecto sobre el sonido, dependiendo de la tarjeta Plug-in en concreto que tenga instalada.

## Modo de operaciones de voz.....

El modo de operaciones de voz contiene diversas operaciones prácticas que resultan útiles en la edición y archivado de las voces originales.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 En el modo de reproducción de voces seleccione la voz en la que desee ejecutar la operación.
- 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de voz.
- 3 Seleccione el menú de operaciones deseado con los botones [F1] – [F6] correspondientes.
- 4 Ajuste los parámetros de operaciones correspondientes.
- 5 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 6 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. Al concluir la operación aparecerá el mensaje "Completed" y regresará a la pantalla original.

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



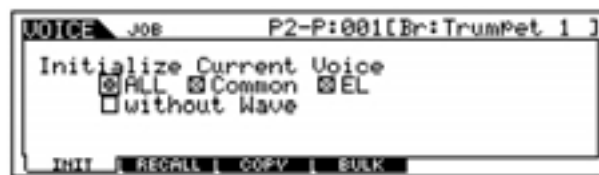
#### PRECAUCIÓN

Para las operaciones que tardan en procesar, verá el mensaje "Executing..." durante el proceso. Si apaga el MOTIF mientras se visualiza este mensaje, correrá el riesgo de corromper los datos.

- 7 Pulse el botón [VOICE] para salir del modo de operaciones de voz de canciones y regresar al modo de reproducción de voces.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre los pasos 3 y 4, consulte las explicaciones siguientes.

#### ● [F1]

Esta función le permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros voz a sus valores de fábrica. Además le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes comunes para cada parte, ajustes para cada elemento/tecla de batería, etc., algo muy útil para crear una voz completamente nueva partiendo de cero.



□ Tipo de parámetro que se va a inicializar.

Cuando se selecciona una voz normal:

ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento) 1 ~ 4

Cuando se selecciona una voz de batería:

ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento)

**NOTE** Si marca el recuadro de confirmación, puede seleccionar una tecla de batería. Para más detalles sobre la selección de una tecla, ver "Funcionamiento básico" en la página 75.

Cuando se selecciona una voz Plug-in:

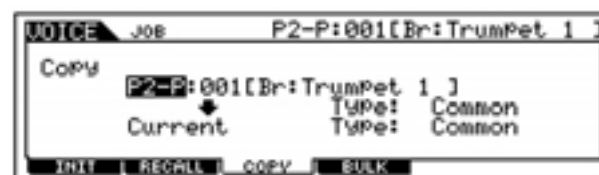
ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento)

#### ● [F2] Recuperar edición

Si está editando una voz y selecciona una voz diferente sin guardar la editada, todo lo que haya editado se borrará. En este caso, puede utilizar esta operación (Edit Recall) para recuperar la voz con las últimas operaciones de edición intactas.

#### ● [F3] Copiar

Desde esta pantalla puede copiar ajustes de parámetro de comunes y elementos/teclas de batería desde cualquier voz a la voz que esté editando. Resulta muy útil cuando esté cre-



ando una voz y desee utilizar algunos ajustes de otra voz.

#### ● Voz fuente

Seleccione una voz y el tipo de datos que se van a copiar.

□ Tipos de datos:

Cuando se selecciona una voz normal:

Common (comunes), Element (elemento) 1 ~ 4

Cuando se selecciona una voz de batería:

Common (comunes), Drum key (tecla de batería) C0 (DO0) ~ C6 (DO6)

Cuando se selecciona una voz Plug-in:

Common (comunes), Element (elemento)

**NOTE** Si el tipo de voz fuente (normal/batería/plug-in) difiere del de la voz que se esté editando en ese momento, sólo podrá copiar los parámetros comunes.

### ● **Voz destino del tipo de datos (voz actual seleccionada)**

Si la fuente es una voz normal o de batería y el tipo de datos está puesto en Element (elemento) o Drum key (tecla de batería), puede ajustar el tipo de datos de la voz de destino.

#### □ Tipo de datos

Cuando se selecciona una voz normal:

Element (elemento) 1 ~ 4

Cuando se selecciona una voz de batería:

Drum key (tecla de batería) C0 (DO0) ~ C6 (DO6)

**NOTE** Si elige copiar parámetros comunes desde la fuente, la pantalla cambiará a "Common".

### ● **[F4] Traspase en bloque**

Esta función (Bulk Dump) le permite enviar todos los ajustes de los parámetros editados para la voz en ese momento a un ordenador u otro dispositivo MIDI para archivar los datos.

**NOTE** Deberá ajustar el número de dispositivo MIDI correcto para ejecutar el traspase de datos en bloque. Más detalles en la página 258.

## Modo de almacenamiento de voces

Estructura básica (página 71)

Esta función le permite almacenar la voz editada en la memoria de usuario.



### **PRECAUCIÓN**

Cuando ejecute esta función, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados. Siempre debe copiar los datos importantes en un ordenador, en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI.

### ◆ **Procedimiento básico**

- 1** Después de editar la voz, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento voces.
- 2** Seleccione la memoria de voz de destino.
- 3** Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 4** Para ejecutar la operación de almacenamiento, pulse el botón [INC/YES]. Después de guardar la voz, aparecerá el mensaje "Completed" y regresará a la pantalla original.

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



### **PRECAUCIÓN**

Para las operaciones que tardan en procesar, verá el mensaje "Executing..." durante el proceso. Si apaga el MOTIF mientras se visualiza este mensaje, correrá el riesgo de corromper los datos.

# Modo de actuación

Estructura básica (página 42)

## Árbol de funciones

Esta sección está dedicada al modo de actuación. Para ver cómo el modo de actuación se relaciona con la estructura global del MOTIF y con los restantes modos y funciones, remítase al diagrama simplificado de "Estructura básica" en la página 37.

El siguiente diagrama detallado muestra todos los menús de pantalla y los grupos de parámetros del modo de actuación (dándole una visión general rápida y fácil de entender de las funciones del MOTIF relacionadas con las actuaciones). Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones de panel específicos.

[PERFORMANCE] (ACTUACIÓN)		
	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE ACTUACIONES .....	P. 275
	[PERFORM] REPRODUCCIÓN DE ACTUACIONES .....	P. 162
	[F1] REPRODUCCIÓN DE ACTUACIONES .....	P. 162
	[F2] A/D DE ACTUACIÓN .....	P. 163
	[F3] VOZ DE ACTUACIÓN .....	P. 163
	[SF1] AÑADIR VOZ INTERNA .....	P. 164
	[SF2] AÑADIR VOZ PLUG-IN.....	P. 164
	[SF3] BORRAR P. 164 .....	
	[SF4] FIJAR LÍMITE DE NOTA INFERIOR .....	P. 164
	[SF5] FIJAR LÍMITE DE NOTA SUPERIOR .....	P. 164
	[F4] PORTAMENTO DE ACTUACIÓN.....	P. 164
	[F5] EG DE ACTUACIÓN .....	P. 164
	[F6] ARPEGIO DE ACTUACIÓN .....	P. 165
	[CATEGORY] BÚSQUEDA DE CATEGORÍA DE ACTUACIÓN .....	P. 124
	[FAV] BÚSQUEDA DE CATEGORÍA .....	P. 124
	[F1] SELECCIÓN DE SUBCATEGORÍA 1 .....	P. 124
	[F2] SELECCIÓN DE SUBCATEGORÍA 2 .....	P. 124
	[F3] SELECCIÓN DE SUBCATEGORÍA 3 .....	P. 124
	[F4] FIJAR EN FAVORITA .....	P. 124
	[F5] BORRAR 1 FAVORITA .....	P. 124
	[F6] BORRAR TODAS LAS FAVORITAS .....	P. 124
	[FAV] SELECCIONAR FAVORITA .....	P. 127
	[F5] BORRAR 1 FAVORITA .....	P. 127
	[F6] BORRAR TODAS LAS FAVORITAS .....	P. 127
	[EDIT] EDICIÓN DE ACTUACIÓN .....	P. 165
	[COMMON] COMUNES.....	P. 165
	[F1] COMUNES .....	P.166
	[SF1] NOMBRE .....	P.166
	[SF3] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P.166
	[SF4] PORTAMENTO .....	P.167
	[SF5] OTROS .....	P.167
	[F2] SALIDA DE COMUNES/EQ GENERAL .....	P. 167
	[SF1] SALIDA .....	P. 167
	[SF2] ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P. 168
	[F3] ARPEGIO DE COMUNES .....	P.168
	[SF1] TIPO.....	P.168
	[SF2] LÍMITE .....	P.168
	[SF3] REPRODUCCIÓN .....	P.168
	[SF4] CANAL DE SALIDA .....	P.168
	[SF5] ARPEGIO LIMPIO DE USUARIO .....	P.132
	[F4] ASIGNACIÓN DE CONTROLADORES DE COMUNES .....	P.169
	ASIGNACIÓN DE CONTROLADOR .....	P.169
	[F6] EFECTOS DE COMUNES .....	P.169
	[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P.169
	[SF2] PLUG-IN/EFECTO.....	P.170
	[SF3] VARIACIÓN .....	P.170
	[SF4] REVERBERACIÓN .....	P.170
	[SF5] CHORUS .....	P.170

[PART SELECTION] PARTES 1-4	
[F6]	
[F1] VOZ DE PARTE .....	P.170
[Sf1] VOZ .....	P.170
[Sf2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....	P.170
[Sf3] LÍMITE .....	P.170
[Sf4] PORTAMENTO .....	P. 171
[Sf5] OTROS .....	P. 171
[F2] SALIDA DE PARTE .....	P.172
[Sf1] VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P.172
[Sf2] ENVÍO A EFECTO .....	P.172
[F3] SELECCIÓN DE SALIDA DE PARTE .....	P.173
SELECCIÓN DE SALIDA .....	P. 173
[F4] TONO DE PARTE .....	P.173
[Sf1] AFINACIÓN .....	P.173
[Sf2] FILTRO .....	P.173
[Sf3] FEG .....	P.173
[Sf4] AEG .....	P.174
[F5] INTERRUPTOR DE RECEPCIÓN DE PARTE .....	P. 170
[PART SELECTION] PARTE PLUG-IN 1 – PLUG-IN 3	P. 170
[F6]	
[F1] VOZ DE PARTE .....	P.170
[Sf1] VOZ .....	P.170
[Sf2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....	P.170
[Sf3] LÍMITE .....	P.170
[Sf4] PORTAMENTO .....	P. 171
[Sf5] OTROS .....	P. 171
[F2] SALIDA DE PARTE .....	P.172
[Sf1] VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P.172
[Sf2] ENVÍO A EFECTO .....	P.172
[F3] SELECCIÓN DE SALIDA DE PARTE .....	P.173
SELECCIÓN DE SALIDA .....	P. 173
[F4] TONO DE PARTE .....	P.173
[Sf1] AFINACIÓN .....	P.173
[Sf2] FILTRO .....	P.173
[Sf4] AEG .....	P.174
[F5] INTERRUPTOR DE RECEPCIÓN DE PARTE .....	P. 174
[EDIT] COMPARACIÓN DE ACTUACIONES .....	P.165
[JOB] OPERACIONES DE ACTUACIÓN .....	P. 175
[F1] INICIALIZAR .....	P. 175
[F2] RECUPERACIÓN DE EDICIÓN .....	P. 175
[F3] COPIAR .....	P. 175
[F4] TRASVASE EN BLOQUE .....	P. 176
[STORE] ALMACENAMIENTO DE ACUACIONES .....	P.176

## Modo de Reproducción de Actuación

Estructura básica (página 31) – Guía rápida (página 88)

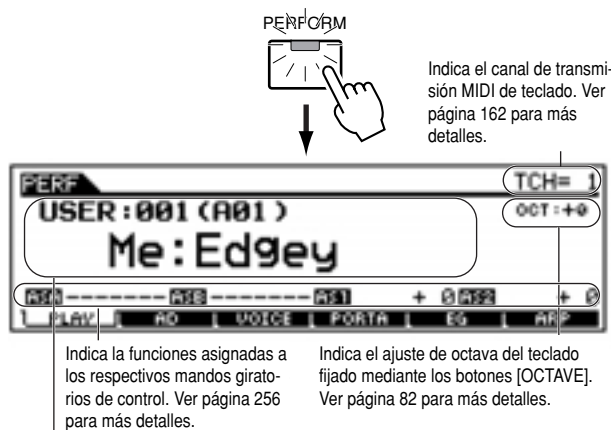
En este modo, usted puede seleccionar y reproducir actuaciones de usuario.

**NOTE** Para más detalles sobre las actuaciones y su estructura de memoria (banco), ver página 40.

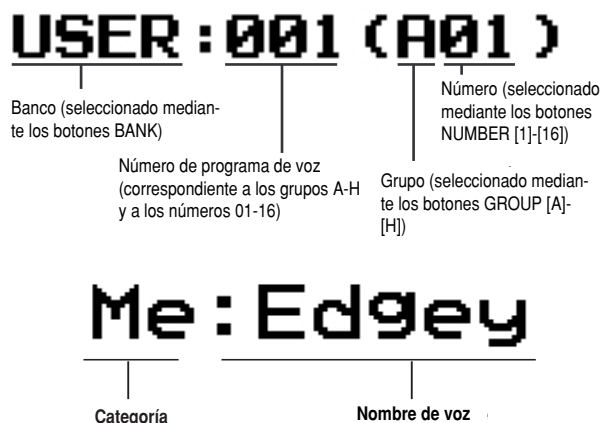
### ◆ Procedimiento básico

Funcionamiento básico (página 67)

- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE] para entrar al modo de reproducción de actuaciones (se enciende el indicador).



Indica la voz seleccionada en ese momento.



- 2 Seleccione una actuación.
- 3 Fije la octava de teclado o el canal de transmisión MIDI.
- 4 Active o desactive (silencie) las partes individuales de la actuación como desee.

- 5 Seleccione el menú que quiera editar pulsando los botones [F2] – [F6] y edite los parámetros en cada pantalla.

- 6 Almacene los ajustes editados en el paso 5 en la memoria de usuario según se requiera.

- 7 Pulse cualquier otro botón de modo para salir del modo de reproducción de actuación.

- Para instrucciones detalladas sobre los pasos 2-5, ver las explicaciones a continuación.
- Para más detalles sobre el paso 6, remítase al "modo de almacenamiento de actuaciones" en la página 176.

### Selección de actuaciones

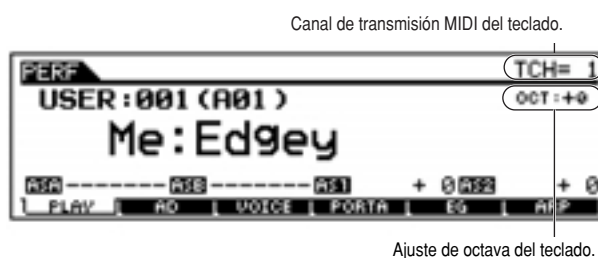
Las explicaciones aquí contenidas se aplican al paso 2 del procedimiento básico anterior. La selección de actuaciones se hace básicamente de la misma manera que la selección de voces (página 124), excepto para el siguiente punto:

- Puesto que el MOTIF no tiene actuaciones prefijadas y solamente cuenta con un banco de usuario, no hace falta seleccionar un banco.

### Ajustes de octava del teclado y de canal de transmisión MIDI del teclado

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican al paso 3 del procedimiento básico de la página 162.

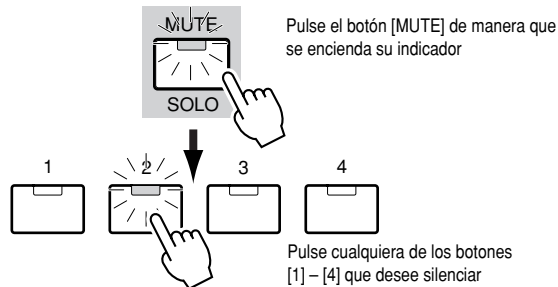
Los dos parámetros determinados aquí afectan a todas las actuaciones seleccionadas. El ajuste de estos parámetros es el mismo que en el modo de reproducción de voces. Tenga en cuenta que estos parámetros no se pueden almacenar con la actuación usando el modo de almacenamiento de actuación (página 159).





## Activación/desactivación de partes de actuación

Las explicaciones aquí contenidas se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página 162.



**NOTE** Esta operación está disponible también en el modo de edición de actuación.

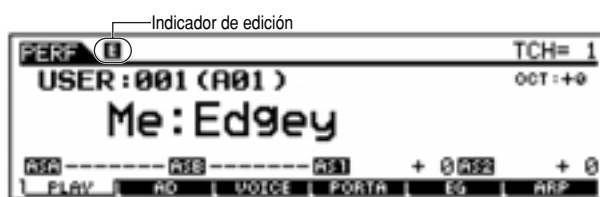
## Edición de actuación en el modo de reproducción de actuación

Las explicaciones aquí contenidas se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página 162.

El modo de reproducción de actuación le permite ejecutar una serie de operaciones generales de edición sobre la actuación seleccionada. Para ejecutar operaciones de edición más detalladas y exhaustivas, utilice el modo de edición de actuación.

### ◆ El indicador [E]

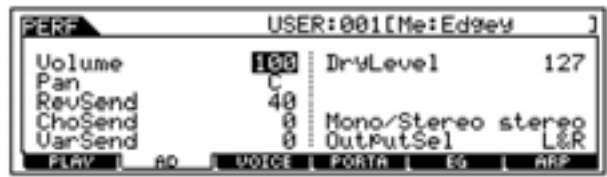
Si altera cualquier parámetro en el modo de reproducción de actuaciones, el indicador [E] aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Esto indica que la actuación seleccionada en ese momento ha sido modificada pero no almacenada todavía.



**NOTE** Si selecciona otra actuación durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y se perderán todas las ediciones. Es una buena idea almacenar los datos de la actuación editada desde el modo de almacenamiento de actuaciones (página 176). Incluso aunque pierda los datos de actuación editados, puede restablecerlos usando la función de recuperación de edición (página 175).

### ● [[F2] Reproducción de actuación **A/D**

Desde esta pantalla puede realizar los ajustes para las partes de entrada A/D. La función de entrada A/D le permite introducir audio externo (como por ejemplo un micrófono o guitarra) y después procesarlo y mezclarlo con los demás sonidos del MOTIF. La señal de audio puede ser introducida a través del jack A/D INPUT o del terminal mLAN (si se ha instalado una tarjeta mLAN8E opcional).



**NOTE** En el modo de utilidades, puede determinar si va a utilizar como entrada para la parte A/D el jack A/D INPUT o el jack mLAN.

#### ● Volume

Determina el nivel de salida de la parte A/D.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Pan

Determina la posición de panorámico en el campo estéreo de la parte A/D.

□ Ajustes: L63 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

#### ● RevSend

Determina el nivel de envío de la parte A/D enviada al efecto de reverberación. Para más detalles sobre la conexión de efectos, ver página 40.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● ChoSend

Determina el nivel de envío de la parte A/D enviada al efecto de chorus. Para más detalles sobre la conexión de efectos, ver página 40.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● VarSend

Determina el nivel de envío de la parte A/D enviada al efecto de variación. Para más detalles sobre la conexión de efectos, ver página 40.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Dry Level

Determina el nivel de la parte A/D que no ha sido procesada con los efectos del sistema (reverberación, chorus, variación). Ver página 252.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ● Mono/estéreo

Determina la configuración de la señal para el audio de entrada A/D, o cómo son enviadas la señal o señales (estéreo o mono). Cuando de ajusta el terminal mLAN (con la tarjeta mLAN instalada) como la fuente de entrada para la parte A/D, este parámetro no se puede ajustar.

□ Ajustes: stereo, L mono, R mono, L + R mono

##### Stereo

El audio recibido a través de los jacks A/D INPUT es procesado en estéreo.

##### L (izquierda) mono

El audio recibido a través del jack L (izquierda) A/D INPUT es procesado en mono.

##### R (derecha) mono

El audio recibido a través del jack R (derecha) A/D INPUT es procesado en mono.

##### L + R mono

El audio recibido a través de ambos jacks A/D INPUT es mezclado y procesado en

### ● OutputSel (selección de salida)

Determina la asignación de jack de salida para la parte A/D

□ Ajustes: Ver a continuación

Pantalla	Jacks de salida	Estéreo/ mono	
L&R	OUTPUT L y R	Estéreo	
as1&2	ASSIGNABLE OUPUT 1 y 2 en la AIEB2	Estéreo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUPUT 3 y 4 en la AIEB2	Estéreo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUPUT 5 y 6 en la AIEB2	Estéreo 5 : L 6 : R	*
as1	ASSIGNABLE OUPUT 1 en la AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUPUT 2 en la AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUPUT 3 en la AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUPUT 4 en la AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUPUT 5 en la AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUPUT 6 en la AIEB2	Mono	*

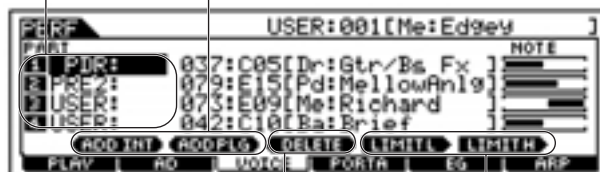
\* Disponible sólo cuando se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2.

### ● [F3] Reproducción de actuaciones Voces

Desde esta pantalla puede seleccionar una voz para cada parte y determinar el margen de notas desde el que se puede reproducir.

- Desplace el cursor a la parte deseada, y después desplácelo al banco de voces o al número de voz que desee fijar para la parte.

- Si la parte está vacía (es decir, no se le ha asignado ninguna voz), utilice éstas para activar una voz (interna o Plug-in) para la parte. Una vez que se haya asignado una voz, seleccione el banco y la voz específicos con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos. También puede usar los botones BANK, GROUP y NUMBER para seleccionar una voz (página 124).



- Utilice éste para borrar la voz asignada, si lo desea.

- Utilice estos para fijar el margen de notas, inferior (LIMIT L) y superior (LIMIT H), para la voz de la parte.

### ● [SF1] ADD INT (añadir voz interna)

Si no se ha asignado ninguna voz y la parte seleccionada está vacía, púlselo para activar una voz interna para la parte.

### ● [SF2] ADD PLG (añadir voz Plug-in)

Si no se ha asignado ninguna voz y la parte seleccionada está vacía, púlselo para activar una voz Plug-in para la parte.

### ● [SF3] DELETE

Pulsando este botón se borra la asignación de voz para la parte seleccionada, dejando la parte vacía.

### ● [SF4] LIMIT L (límite de nota inferior)

Establece la nota más grave del margen sobre el que suena la voz. Mantenga pulsado este botón y pulse simultáneamente la tecla deseada en el teclado para determinar la nota.

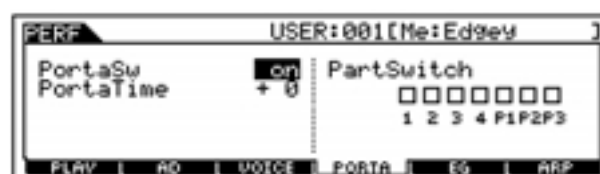
### ● [SF5] LIMIT H (límite de nota superior)

Establece la nota más aguda del margen sobre el que suena la voz. Mantenga pulsado este botón y pulse simultáneamente la tecla deseada en el teclado para determinar la nota.

### ● [F4] Reproducción de actuación Portamento

Desde esta pantalla se pueden ajustar los parámetros de portamento para cada parte.

El portamento se utiliza para crear una suave transición de tono de una nota tocada en el teclado a la siguiente.



### ● PortaSw

Determina si el portamento está activado o desactivado para todas las partes (es un interruptor global y anula los ajustes de partes individuales en el parámetro Part Switch, más adelante).

□ Ajustes: off (desactivado), on (activado)

### ● Time

Determina el tiempo de transición del tono. Este parámetro incide sobre el mismo parámetro de la edición de partes (pág. 171). Los valores más altos dan como resultado tiempos de transición más largos.

□ Ajustes: -64 ~ +63

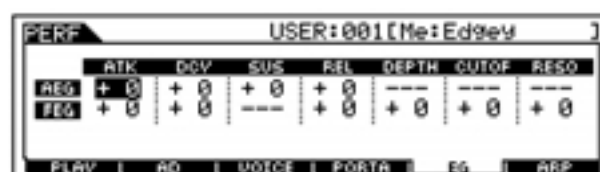
### ● PartSwitch

Determina si el portamento está activado (on) o desactivado (off) para cada parte individual.

### ● [F5] Reproducción de actuación EG (generador de envolvente)

Estructura básica (página 47)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos del EG, tanto volumen como filtro, para la actuación, así como los ajustes de resonancia y frecuencia de corte del filtro. Los ajustes hechos aquí se aplican como desviaciones de los ajustes de AEG y FEG del modo de edición de actuación (páginas 173 y 174).

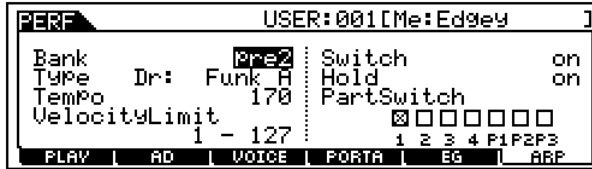


Igual que en el modo de reproducción de voz. Ver página 127.

## ● [F6] Reproducción de actuación Arpegio

Estructura básica (página 55)

Esta pantalla contiene los ajustes básicos para la reproducción de la función de arpegio, incluyendo tipo y tiempo.



Este parámetro es igual que en el modo de reproducción de voz (página 127), excepto en lo siguiente:

### ● PartSwitch

Determina si el arpegio está activado (on) o desactivado (off) para la parte seleccionada. Modo de edición de actuación

## ..... Modo de edición de actuación.....

Las actuaciones se crean y editan en este modo.

### ◆ El indicador [E]

Si modifica algún parámetro del modo de edición de actuación, el indicador [E] aparecerá en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Indica que se ha modificado la actuación actual pero no ha sido aún almacenada.

**NOTE** Incluso si regresa al modo de reproducción de actuación, los ajustes editados para la actuación actual se mantendrán, siempre que no seleccione otra actuación.

**NOTE** El indicador [E] también aparecerá en el modo de reproducción de actuación.

### ◆ La función de comparación

Esta útil función permite conmutar entre la actuación editada y su original no editado, para poder escuchar las diferencias entre las dos y calibrar mejor cómo afectan al sonido los cambios.

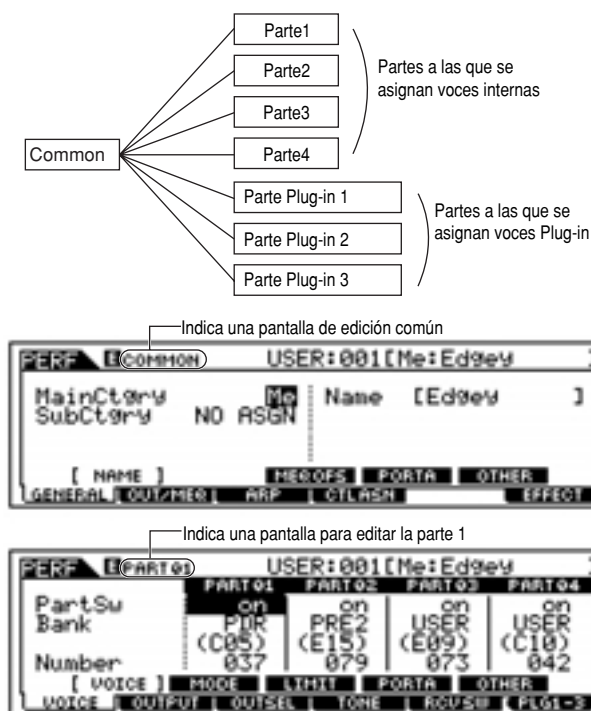
- 1 Pulse el botón [COMPARE] en el modo de edición de actuación. El indicador [E] aparecerá en la parte superior de la pantalla (en lugar del indicador [E]), y la actuación original sin editar se recupera.



- 2 Pulse el botón [EDIT] de nuevo para deshabilitar la función de comparación y recuperar los ajustes de la actuación editada. Mientras la función de comparación esté activada, no podrá editar nada en la actuación.

### ◆ Edición común (todas las partes) y edición de parte

Cada actuación puede contener un máximo de cuatro partes, seleccionadas de un total de siete (cuatro partes del generador de tonos interno y tres de las tarjetas Plug-in instaladas). Utilice la edición común para editar los ajustes para todas las partes. Hay dos tipos de pantallas de edición de voz: para edición común y para edición de partes individuales.



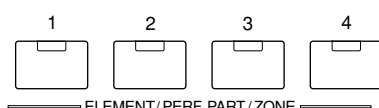
## ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE] para acceder al modo de reproducción de actuación (el indicador se iluminará).
- 2 Seleccione una actuación para editarla.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de actuación (el indicador se iluminará).
- 4 Seleccione una parte para editarla.

- Para editar los parámetros comunes a todas las partes, pulse el botón [DRUM KITS] (que aquí actúa como botón "COMMON").

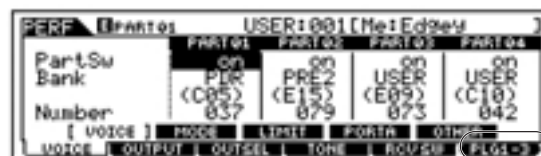


- Para editar los parámetros de las partes individuales, seleccione la parte deseada con el botón NUMBER correspondiente ([1] – [4], o en el caso de las partes Plug-in, [1] – [3]).

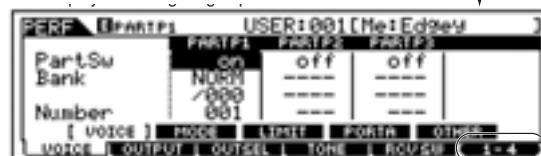


Para conmutar entre las pantallas de parte 1-4 y de parte Plug-in 1-3, pulse el botón [F6].

<Pantalla para editar las partes 1 – 4>



<Pantalla para editar las partes Plug-in 1 – 4>



- 5 Seleccione el menú que desea editar pulsando los botones [F1] – [F6] y [F1] – [SF5]
- 6 Edite los parámetros para la actuación seleccionada.
- 7 Almacene los ajustes editados en el paso 6 en la memoria de usuario a medida que lo precise.
- 8 Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición de actuación.

- Encontrará más información sobre el paso 2 en "Modo de reproducción de actuación", página 162.
- A continuación encontrará una información más detallada sobre los pasos 5 y 6.
- Encontrará más información sobre el paso 7 en "Modo de almacenamiento de actuación", página 176.

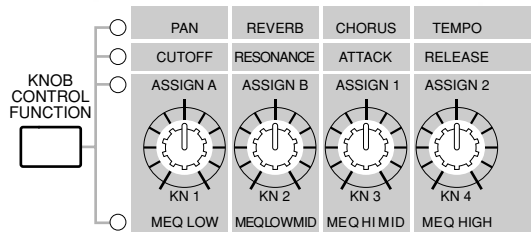
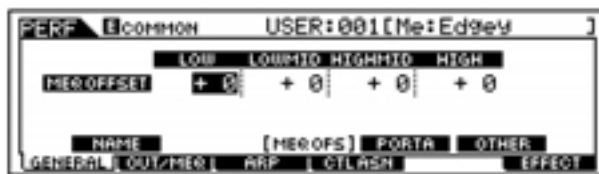
## ■ Edición común

### ● [F1+][SF1] Común General Name

Desde esta pantalla puede crear un nombre para la actuación. El nombre de actuación puede contener hasta 10 caracteres. Encontrará más información sobre los nombres en "Funcionamiento básico", página 75.

### ● [F1]-[SF3] Común General Master EQ Offset

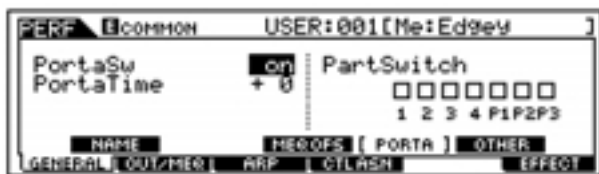
Desde esta pantalla puede cambiar los ajustes de ecualización global para todas las partes de la actuación seleccionada. Puede ajustar el nivel de cada una de las cuatro bandas (a excepción de "MID"). También puede cambiar estos ajustes directamente con los cuatro mandos del panel frontal.



□ Ajustes -64 ~ +63

### ● [F1]-[SF4] Común General Portamento

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros de portamento para todas las partes de la actuación seleccionada. El portamento se utiliza para suavizar la transición de tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.



#### ● Switch

Determina si va a estar activado el portamento para toda la actuación. Recuerde que este control es global; también puede activar y desactivar el portamento para las partes individuales con el conmutador de parte (abajo).

□ Ajustes: off, on

#### ● Time

Determina el tiempo de transición del tono.

Este parámetro compensa el mismo parámetro en los ajustes de edición de partes (página 170). Los valores más altos darán lugar a unos tiempos de transición más largos.

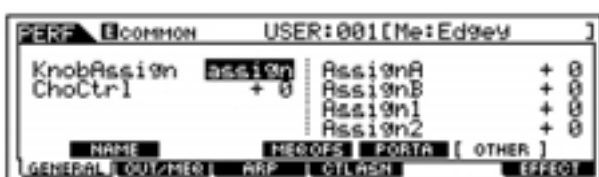
□ Ajustes -64 ~ +63

#### ● PartSwitch

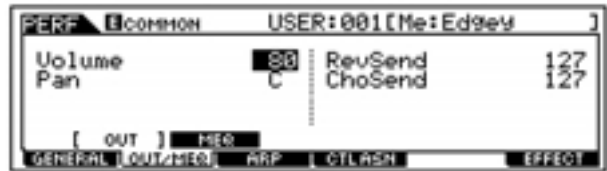
Determina si el portamento está activado para cada parte individual.

### ● [F1]-[SF5] Común General Other

Desde esta pantalla puede ajustar las funciones de control para los mandos y parámetros relacionados.



A excepción de la inflexión de tono, que no puede ajustarse aquí, estos parámetros son los mismos que en el modo de edición de voces (página 132)



### ● [F2]-[SF1] Común Output

#### ● Volume

Determina el nivel de salida de la actuación seleccionada. Puede ajustar el volumen global y mantener el balance entre todas las partes.

□ Ajustes 0 ~ 127

#### ● Pan

Determina la posición de panorámico estéreo de la actuación seleccionada.

Este parámetro compensa el mismo parámetro del ajuste de edición de parte (página 163).

También puede ajustar este parámetro con el mando PAN del panel frontal.

□ Ajustes L63 (izq.) ~ C (central) ~ R63 (der.)

**NOTE** Con el ajuste "C" (central) se mantienen los ajustes de panorámico de cada parte.

#### ● RevSend

Determina el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de inserción 1/2 (o la señal omitida) al efecto de reverberación.

También puede ajustar este parámetro con el mando REVERB del panel frontal.

□ Ajustes 0 ~ 127

#### ● ChoSend

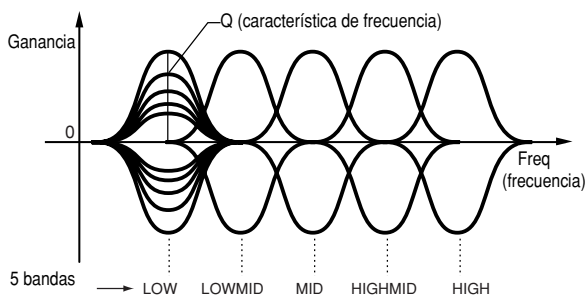
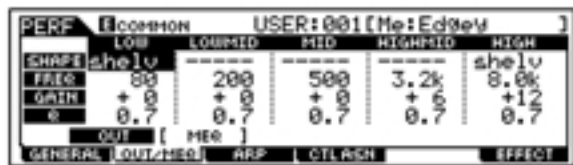
Determina el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de inserción 1/2 (o la señal omitida) al efecto de chorus.

También puede ajustar este parámetro con el mando REVERB del panel frontal.

□ Ajustes 0 ~ 127

## ● [F2]-[SF2] Común MEQ (ecualizador general)

Desde esta pantalla puede aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la actuación seleccionada.

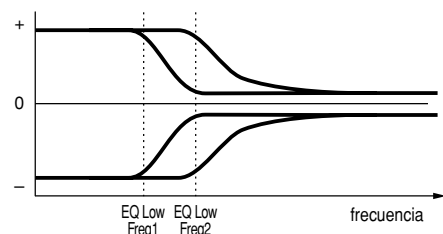


### ● Shape

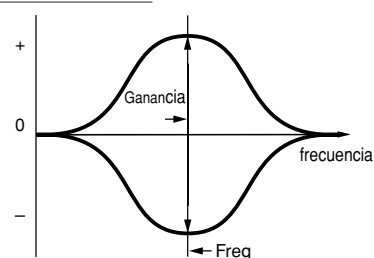
Determina si el tipo de ecualizador utilizado es Shelving o Peaking. El tipo Peaking atenúa o realza la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo Shelving atenúa o realza la señal a frecuencias por encima o por debajo del ajuste especificado. Este parámetro está disponible para LOW, MID Y HIGH.

□ Ajustes: shelv (tipo Shelving), peak (tipo Peaking)

shelv (Shelving)



peak (Peaking)



### ● Freq (frecuencia)

Determina la frecuencia central. El ajuste de ganancia atenúa o realza las frecuencias en torno a este punto.

□ Ajustes:

LOW: 32 Hz ~ 2,0k Hz

LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz ~ 10,0 kHz

High: 500 Hz ~ 16,0 kHz

### ● Gain

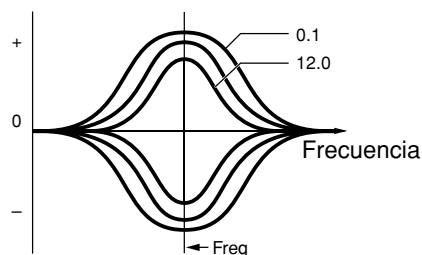
Determina la ganancia de nivel para la frecuencia (Freq), o la cantidad de atenuación o realce de la banda de frecuencia seleccionada.

□ Ajustes -12 dB ~ 0 dB ~ +12 dB

### ● Q (característica de frecuencia)

Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

□ Ajustes 0,1 ~ 12,0



## ● [F3]-[SF1] Común Arpeggio Arpeggio type

Estructura Básica (página 55)

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 132.

## ● [F3]-[SF2] Común Arpeggio Arpeggio limit

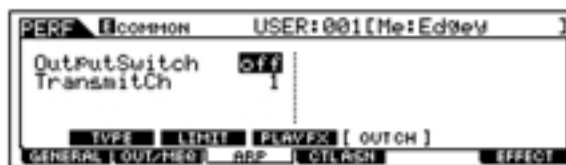
Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 133.

## ● [F3]-[SF3] Común Arpeggio Play FX (Effect)

Igual que en la edición común de voces normales. Véase la página 133.

## ● [F3]-[SF4] Común Arpeggio Output channel

Desde esta pantalla puede seleccionar un canal de salida MIDI independiente para los datos de reproducción de arpeggio, lo que permite recibir el sonido de arpeggio de un sintetizador o generador de tonos externo.





### ● OutputSwitch

Conmutador de salida. Cuando está activado, los datos de reproducción de arpeggio se envían desde el terminal MIDI.

□ Ajustes on, off

### ● TransmitCh

Determina el canal de transmisión MIDI para los datos de reproducción de arpeggio.

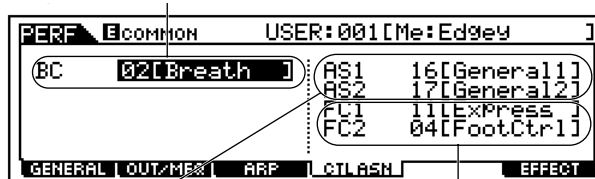
□ Ajustes 1 ~ 16

## ● [F4] Común Controller Assign

Los controladores y mandos del panel frontal pueden utilizarse para cambiar y ajustar diversos parámetros (en tiempo real y simultáneamente).

Por ejemplo, puede usar los mandos ASSIGN 1 y 2 para controlar la profundidad de dos efectos distintos, mientras controla la modulación con el pedal controlador. Estas asignaciones de control se denominan "Controller Assign". Hay ajustes de asignación de control independientes para cada actuación.

Especifica el número de cambio de control para el controlador de soplido. La función seleccionada aquí puede controlarse con el controlador de soplido conectado a BREATH CONTROLLER (página 28) en el panel posterior.



Especifica los números de cambio de control para los mandos ASSIGN 1 y 2 del panel frontal.

Especifica los números de cambio de control para los pedales controladores 1 y 2. Para controlar estas funciones, conecte los pedales a los terminales FOOT CONTROLLER del panel posterior (página 28).

□ Ajustes (véase el cuadro siguiente)

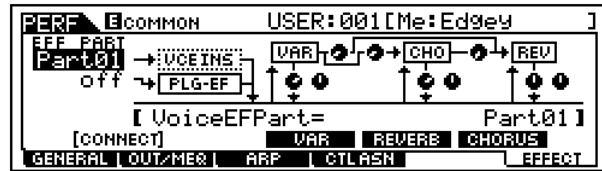
### Números de cambio de control

	LCD		LCD
00	off	32	off
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	Panpot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

## ● [F6]-[SF1] Común Efecto Connection

### Estructura básica (página 40)

Esta pantalla le permite ejercer un control global sobre los efectos



### ● EF PART (parte de efectos) → VCE INS (inserción de voces)

Especifica la parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción. El tipo de conexión de inserción (página 40) dependerá de la voz de la parte seleccionada.

□ Ajustes Part 1 ~ 4, Plug-in Part 1 ~ 3, off

### ● EF PART (parte de efectos) → PLG-EF (efecto Plug-in)

Especifica la parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción. Este parámetro está disponible únicamente si se ha instalado una tarjeta Plug-in especial de efectos (VH).

□ Ajustes Part 1~4, Plug-in Part 1~3, A/D, off

### ● Variation Type

Especifica el tipo de efecto de variación.

□ Ajustes Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.

### ● Variation Return

Especifica el nivel de retorno del efecto de variación.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Variation Pan

Especifica la posición de panorámico del sonido producido por el efecto de variación.

□ Ajustes L64 (total izquierda) ~ cnt (central) ~ R63 (total derecha)

### ● Variation To Reverb

Especifica el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de variación al efecto de reverberación.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Variation To Chorus

Especifica el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de variación al efecto de chorus.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Chorus Type

Especifica el tipo de efecto de chorus.

□ Ajustes Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.

### ● Chorus Return Level

Especifica el nivel de retorno del efecto de chorus.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Chorus Pan

Especifica la posición de panorámico del sonido producido por el efecto de chorus.

□ Ajustes 64 (total izquierda) ~ cnt (central) ~ R63 (total derecha)

### ● Chorus to Reverb

Especifica el nivel de envío de la señal transmitida desde el efecto de chorus al efecto de reverberación.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Reverb Type

Especifica el tipo de efecto de reverberación.

□ Ajustes Véanse los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.

### ● Reverb Return

Especifica el nivel de retorno del efecto de reverberación.

□ Ajustes 0 ~ 127

### ● Reverb Pan

Especifica la posición de panorámico del sonido producido por el efecto de reverberación.

□ Ajustes L64 (total izquierda) ~ cnt (central) ~ R63 (total derecha)

## ● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Común Efecto Parámetro Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation

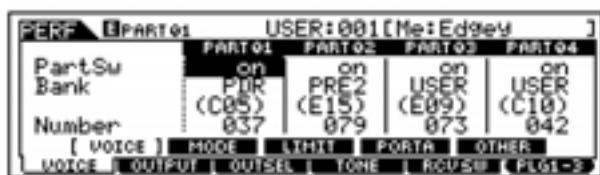
Estructura básica (página 39)

El número de parámetros y valores disponibles variará dependiendo del tipo de efecto seleccionado en cada momento. Si desea más información, consulte los tipos de efectos en la lista de datos adjunta.

## ■ Edición de parte

### ● [F1]-[SF1] Parte Voz Voice

Puede seleccionar una voz para cada parte. Con el cursor situado en el banco (Bank), puede seleccionar una voz con los botones BANK, GROUP, NUMBER si el indicador [TRACK SELECT] está desactivado (páginas 124 ~ 125).



#### ● Part Switch

Activa o desactiva cada una de las partes.

□ Ajustes off

#### ● Bank

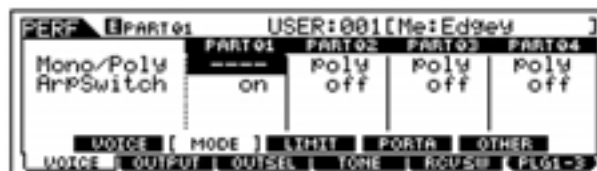
Selecciona un banco de voces (página 124) para cada parte. Encontrará más información sobre el banco de voces Plug-in en el manual de uso de la tarjeta Plug-in.

### ● Number

Selecciona un número de programa de voz (página 124) para cada parte.

Encontrará más información sobre el número de programa de voces Plug-in en el manual de uso de la tarjeta Plug-in.

### ● [F1]-[SF2] Parte Voz Play Mode



#### ● Mono/Poly

Selecciona la reproducción mono o polifónica para cada parte.

Especifica si la voz va a reproducirse en modo monofónico (sólo notas simples) o polifónico (notas múltiples simultáneas).

□ Ajustes Mono, Poly

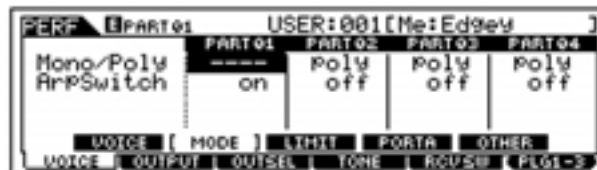
**NOTE** Este parámetro no está disponible para la parte que tiene asignada la voz de batería.

#### ● ArpeggioSw (conmutador de arpegio)

Activa o desactiva el arpegio para la parte seleccionada.

□ Ajustes on, off

### ● [F1]-[SF3] Parte Voz Limit



#### ● Note Limit H, L (High, Low)

Especifica las notas más baja y más alta del margen del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente con las notas tocadas en el margen especificado.

□ Ajustes DO-2 ~ SOL8

**NOTE** Si especifica en primer lugar la nota más alta y en segundo lugar la más baja, por ejemplo, "DO5 a DO4," el margen de notas cubierto comprenderá de DO-2 a DO4 y de DO5 a SOL8.

**NOTE** Puede seleccionar la nota en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION].

#### ● Velocity Limit H, L (High, Low)

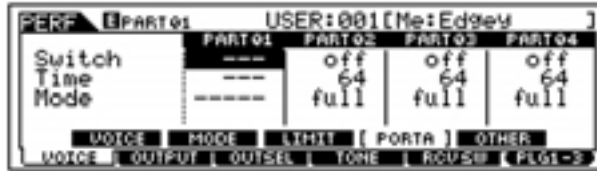
Especifica los valores mínimo y máximo del margen de velocidad de pulsación en los que va a responder cada parte. Cada parte sonará únicamente con las notas tocadas en el margen de velocidad especificado.

□ Ajustes 1~127

**NOTE** Si especifica el valor máximo en primer lugar, y el mínimo en segundo lugar, por ejemplo, "93 a 34", el margen de velocidad de pulsación cubierto será de 1 a 34 y de 93 a 127.

## ● [F1]-[SF4] Parte Voz Portamento

Ajusta los parámetros de portamento para cada parte. El portamento se utiliza para suavizar el tono en la transición de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.



### ● Switch

Activa y desactiva el portamento.

□ Ajustes off, on

### ● Time

Especifica el tiempo de transición. Los valores más altos corresponden a tiempos de transición más largos.

□ Ajustes 0 ~127

### ● Mode

Selecciona el modo de portamento.

□ Ajustes fingered, fulltime

#### fingered

Sólo se aplica el portamento si toca legato (tocar la siguiente nota sin liberar la anterior).

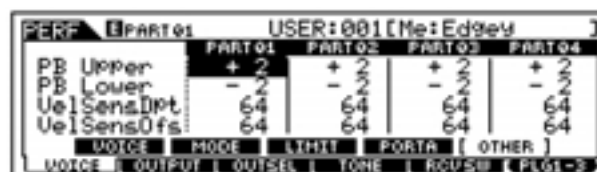
#### fulltime

El portamento se aplica siempre.

**NOTE** El ajuste Mode no está disponible para la parte Plug-in.

**NOTE** Los parámetros de portamento anteriores no están disponibles para la parte que tiene asignada la voz de batería.

## ● [F1]-[SF5] Parte Voz Other



### ● PB (inflexión de tono) Upper, Lower ... al editar las partes 1 - 4:

Estos dos parámetros determinan el margen de cambio de tono (en semitonos) de la rueda de inflexión de tono (Pitch Bend) para la voz de la parte. Por ejemplo, un ajuste Lower de -12 da lugar a un descenso de tono máximo de una octava (12 semitonos) cuando se gira la rueda de inflexión de tono hacia abajo. Igualmente, si ajusta el parámetro Upper a +12, el incremento de tono máximo será de una octava cuando se gira la rueda hacia arriba.

□ Ajustes -48 ~0 ~+24

### ● PB (inflexión de tono) Range

... al editar las partes Plug-in 1 - 3, o al seleccionar la voz de batería:

Determina el margen de cambio de tono (en semitonos) de la rueda de inflexión de tono (Pitch Bend) para la voz de parte Plug-in (o voz de batería). A diferencia del ajuste de inflexión de tono para las partes 1 - 4 descrito anteriormente, no se pueden ajustar por separado los márgenes Upper y Lower para las partes Plug-in.

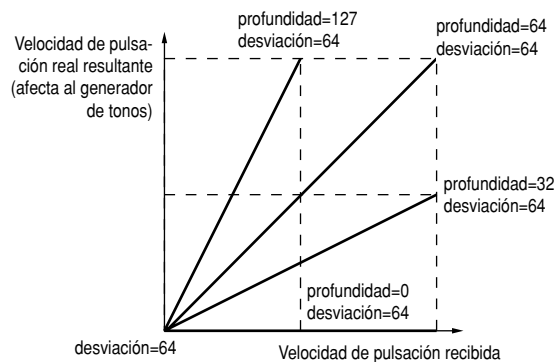
□ Ajustes -24 ~ 0 ~ +24

### ● VelSensDpt (profundidad de la sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz de la parte, o cuánto cambia el nivel de la voz en respuesta a la intensidad de la interpretación (velocidad de pulsación). Cuanto más alto sea el valor, más cambiará la voz en respuesta a las variaciones en la intensidad de la interpretación.

□ Ajustes 0 ~127

#### Cambios en la velocidad de pulsación real para los distintos ajustes de VelSensDpt



**NOTE** Estos ajustes se aplican si el ajuste seleccionado para VelSensOfst es un valor medio o neutro de "64".

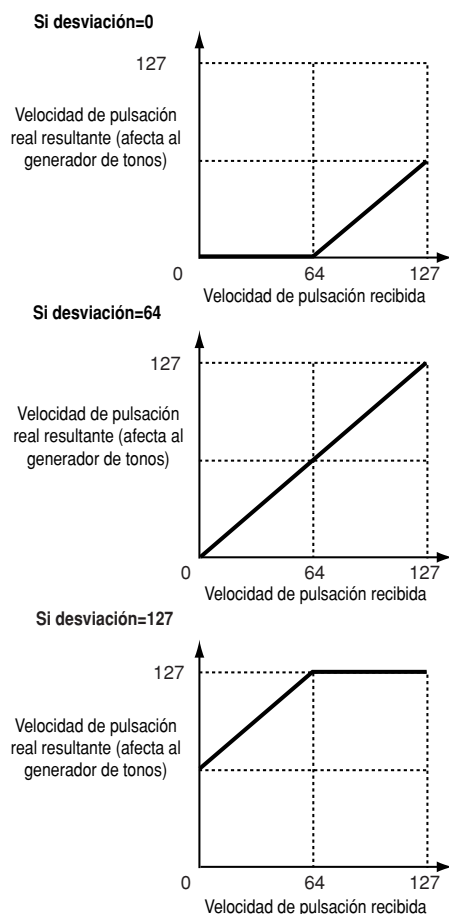
### ● VelSensOfst (desviación de la sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Determina el grado de ajuste de las velocidades de pulsación recibidas para lograr el efecto de velocidad de pulsación real. Así se incrementan o se reducen todas las velocidades en la misma medida, lo que permite compensar automáticamente una interpretación muy fuerte o muy suave.

□ Ajustes 0 ~ 127

Cambios en la velocidad de pulsación real para los distintos ajustes VelSensOfst.

**NOTE** Estos ajustes se aplican si el valor seleccionado para VelSensOfst es un valor medio o neutro de "64"



En el primer ejemplo, la desviación (Offset) está ajustada a "0" y reduce las velocidades recibidas en 64. Esto crea una "meseta" (todo lo interpretado con suavidad, hasta una velocidad de pulsación de 64, tiene la misma velocidad de pulsación real). Asimismo, toque con la intensidad que toque, el valor de velocidad de pulsación no pasará nunca de 64.

En el segundo ejemplo, la desviación se ajusta a un valor neutro de "64" y crea una relación lineal entre la velocidad de pulsación recibida y la real. Es decir, la velocidad de pulsación a la que toca es remitida al generador de tonos tal como es, sin desviación.

En el tercer ejemplo, la desviación está ajustada al valor máximo de "127", lo que incrementa las velocidades de pulsación recibidas en 64. Esto genera un efecto de saturación ("clipping") en las velocidades de pulsación más altas, con independencia de lo fuerte que toque (a partir de una velocidad de pulsación de 64, el valor de velocidad de pulsación real será siempre el máximo, "127").

## ● [F2]-[SF1] Parte Salida Volume/Pan

PERF	PART01				USER:001[Me:Edgey]				7			
	PART01		PART02		PART03		PART04					
Volume	98		100		100		101					
Pan	C		C		C		C					
VoiceELPan	on		on		on		on					
[VOL/PAN] [EF SEND]												
VOICE		OUTPUT		OUTSEL		TONE		RCUSW		PLG1-3		

### ● Volume

Especifica el volumen para cada parte, por lo que puede controlar el balance de nivel entre las partes.

□ Ajustes 0~127

### ● Pan

Especifica la posición de panorámico estéreo para cada parte.

□ Ajustes L64 (total izquierda) ~ cnt (central) ~ R63 (total derecha)

### ● Voice Pan

Determina si van a aplicarse o no los ajustes de panorámico individuales para cada voz (efectuados en el modo de edición de voces). Recuerde que los ajustes introducidos en Pan se aplicarán como desviaciones de los ajustes de la edición de voces. Cuando este parámetro se ajusta a "off", la posición básica de panorámico para la parte seleccionada será la central.

□ Ajustes on, off

**NOTE** Este parámetro no está disponible para las partes Plug-in.

## ● [F2]-[SF2] Parte Salida Effect Send

PERF	PART01					USER:001[Me:Edgey]				
		PART01	PART02	PART03	PART04					
RevSend		23	127	127	127					
ChoSend		0	59	127	0					
VarSend		127	0	0	19					
DryLevel		90	127	127	127					
[VOL/PAN] [EF SEND]										
VOICE		OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCUSW					
					PLG1-3					

### ● RevSend

Especifica el nivel de envío para el efecto de reverberación de la parte seleccionada, y permite controlar el balance de reverberación entre las partes.

□ Ajustes 0~127

### ● ChoSend

Determina el nivel de envío para el efecto de chorus de la parte seleccionada, y permite controlar el balance de chorus entre las partes.

□ Ajustes 0~127

### ● VarSend

Determina el nivel de envío para el efecto de variación de la parte seleccionada, y permite controlar el balance del efecto de variación entre las partes.

□ Ajustes 0~127

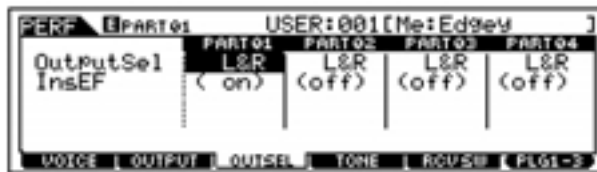
### ● Dry Level

Determina el nivel de sonido sin procesar (dry) de la parte seleccionada, y permite controlar el balance global de efectos entre las partes.

□ Ajustes 0~127

### ● [F3] Parte Output Select

En esta pantalla puede ajustar determinados parámetros de salida para la parte seleccionada.



#### ● InsEF (Efecto de inserción)

Indica si se está aplicando el efecto de inserción para cada parte. Se indica únicamente como información y no se puede realizar ningún ajuste desde aquí. Para efectuar dicho ajuste, consulte "EF PART" en la página 40.

#### ● OutputSel (Selección de salida)

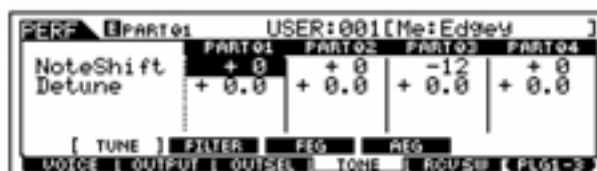
Especifica la salida o salidas específicas para la parte individual. Con esta función puede determinar que cada voz de parte individual sea enviada por una salida específica del panel posterior. Instalando la tarjeta opcional AIEB2, puede ampliar el número de salidas asignables.

□ Ajustes Véase a continuación.

LCD	Terminales de salida	estéreo/mono	
L&R	OUTPUT L y R	estéreo	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L y R	estéreo	
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 y 2 en AIEB2	estéreo 1 : L 2 : R	*
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 y 4 en AIEB2	estéreo 3 : L 4 : R	*
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 y 6 en AIEB2	estéreo 5 : L 6 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono	
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 en AIEB2	mono	*
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 en AIEB2	mono	*
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 en AIEB2	mono	*
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 en AIEB2	mono	*
as5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 en AIEB2	mono	*
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 en AIEB2	mono	*
batería	Este ajuste es para las partes de voz de batería. Si está seleccionado, se habilitarán los ajustes de destino de salida para cada tecla de batería (efectuados en "Drum Key Oscillator Output", página 149).	mono	

\* Disponible únicamente si ha instalado la tarjeta AIEB2 opcional.

### ● [F4]-[SF1] Parte Tonalidad Tune



#### ● NoteShift

Especifica el ajuste de tono (transposición de tecla) para cada parte en semitonos.

□ Ajustes -24~+24

#### ● Detune

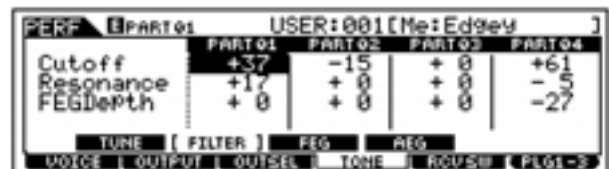
Establece la afinación exacta para cada parte.

□ Ajustes -12,8 Hz ~+12,7 Hz

### ● [F4]-[SF2] Parte Tonalidad Filter

Estructura básica (página 46)

Desde esta pantalla puede efectuar diversos ajustes relacionados con los filtros para cambiar las cualidades tonales de la voz de la parte seleccionada.



#### ● Cutoff

Determina la frecuencia de corte para cada parte.

Este parámetro estará disponible para el filtro de paso bajo (LPF) si el filtro utilizado por la parte es una combinación de filtros de paso bajo y alto (LPF y HPF).

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

#### ● Resonance

Especifica la cantidad de resonancia de filtro o énfasis de la frecuencia de corte para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

#### ● FEG Depth

Especifica la profundidad del generador de envolvente del filtro (cantidad de frecuencia de corte) para cada parte.

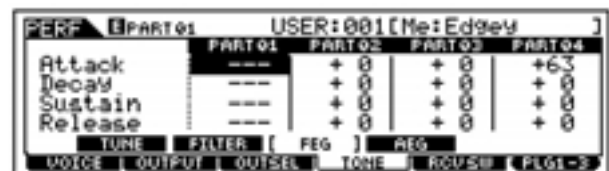
□ Ajustes 0 ~ 127

**NOTE** El ajuste de profundidad FEG no está disponible para las partes Plug-in.

### ● [F4]-[SF3] Parte Tonalidad FEG

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente del filtro (FEG) para cada parte. Los siguientes parámetros compensan los mismos parámetros del modo de edición de voces (elementos) (página 142).



#### ● Attack

Especifica el tiempo de ataque del FEG para cada parte.

□ Ajustes 64 ~ 0 ~ +63

#### ● Decay

Especifica el tiempo de caída del FEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

#### ● Sustain

Especifica el nivel de sustain del FEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +



### ● Release

Especifica el tiempo de abandono del FEG para cada parte.

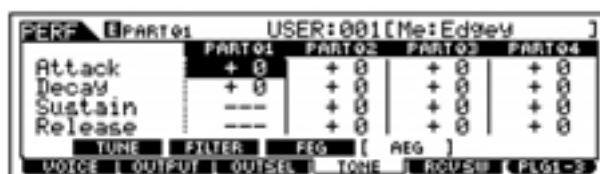
□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

**NOTE** Los ajustes FEG no están disponibles para las partes Plug-in ni para las partes con voces de batería asignadas.

### ● [F4]-[SF4] Parte Tonalidad AEG

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del generador de envolvente de la amplitud (AEG) para cada parte. Los siguientes parámetros compensan los mismos parámetros del modo de edición de voces (elementos) (página 145).



### ● Attack

Especifica el tiempo de ataque del AEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

### ● Decay

Especifica el tiempo de caída del AEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

### ● Sustain

Especifica el nivel de sustain del AEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

**NOTE** El ajuste de nivel de sustain no está disponible para las partes Plug-in ni para las partes con voces de batería asignadas.

### ● Release

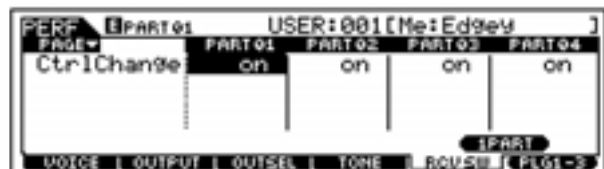
Especifica el tiempo de abandono del AEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

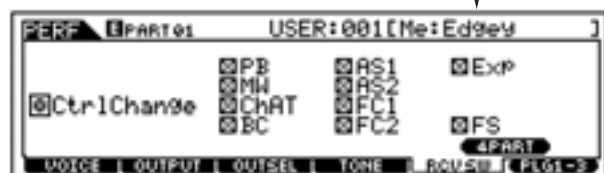
**NOTE** El ajuste de tiempo de abandono no está disponible para las partes Plug-in ni para las partes con voz de batería asignada.

### ● [F5] Parte Receive Switch

Desde esta pantalla puede determinar la respuesta de cada parte individual a los distintos datos MIDI, tales como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando el parámetro correspondiente está activado ("on"), la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados. Tenga en cuenta que hay dos tipos distintos de pantalla (véase más abajo). Cada tipo presenta los ajustes en un formato diferente: utilice el que más le agrade.



↓ [SF5]button





Modo de operaciones de actuación

Este modo contiene diversas operaciones muy útiles ("Jobs") entre las que se incluyen la inicialización (reinicio) de los datos de actuación o la recuperación de ediciones anteriores.

◆ Procedimiento básico

- 1 En el modo de reproducción de actuaciones, seleccione una actuación en la que desee ejecutar la operación.
  - 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de actuación.
  - 3 Seleccione el menú de operaciones deseado pulsando el botón adecuado, [F1] - [F4].
  - 4 Ajuste los parámetros deseados.
  - 5 Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación).
  - 6 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. Una vez completada la operación, aparecerá el mensaje "Completed" y regresará a la pantalla original.
- NOTE

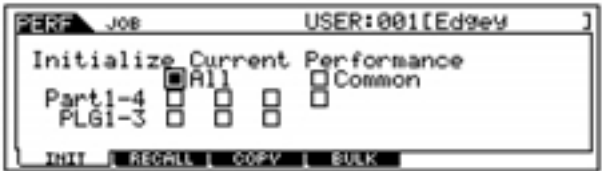
Para anular la operación, pulse el botón [DEC/NO].
- !

**PRECAUCIÓN**

Durante las operaciones que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF estando este mensaje en la pantalla, corre el riesgo de dañar sus datos.
- 7 Pulse el botón [PERFORMANCE] para salir del modo de operaciones de actuación y regresar al modo de reproducción de actuaciones.
- Encontrará más información sobre los pasos #3 – #4 en las siguientes explicaciones.

● [F1] Initialize

Esta función permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros de actuación a sus ajustes de fábrica. También permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, tales como los ajustes comunes, los ajustes para cada parte, etc. (muy útil para crear una actuación nueva partiendo de cero).



□ Tipo de parámetro que se inicializa

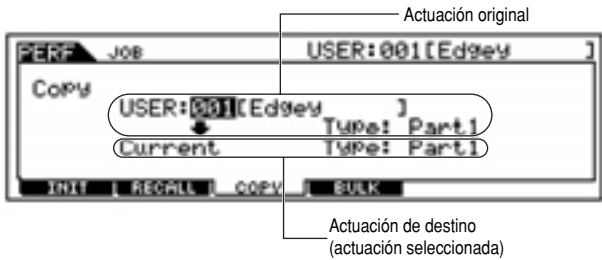
- ALL  
Se inicializan todos los ajustes de la actuación seleccionada.
- Common  
Se inicializan los ajustes de parámetros comunes de la actuación seleccionada.
- Part 1 ~ 4, PLG 1 ~ 3  
Se inicializan los ajustes de parámetros de partes de la actuación seleccionada.

● [F2] Edit Recall

Recuperación de edición. Si está editando una actuación y selecciona una actuación distinta sin haber guardado la anterior, todos los cambios realizados se borrarán. Si es así, puede utilizar esta función para recuperar la actuación con los últimos cambios intactos.

● [F3] Copy

Desde esta pantalla puede copiar en la actuación que está editando los ajustes de los parámetros Common y Part pertenecientes a cualquier actuación. Es muy útil si desea crear una actuación y utilizar algunos ajustes de parámetro de otras actuaciones.



### ● Source performance

Actuación original. Seleccione la actuación y tipo de datos que desea copiar.

□ Tipo de datos Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3

**NOTE** También puede utilizar esta función para copiar en una parte cualquier cambio realizado en otra parte de la misma actuación. Es especialmente útil para crear dos o más partes que tengan ajustes similares. Copie simplemente de una parte a otra y modifique los ajustes de la segunda parte a conveniencia. Para hacerlo, ajuste tanto la actuación original como la actuación de destino al mismo número (el de la actuación actual) y especifique los números de parte apropiados.

### ● Tipo de datos de la actuación de destino (actuación seleccionada)

Ajuste la parte de la actuación de destino.

□ Tipo de datos Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

**NOTE** Si selecciona Arp (arpeggio) o Effect, se copiarán los datos de arpeggio o ajustes de efectos para la voz asignada a la parte.

### ● [F4] Bulk Dump

Trasvase en bloque. Esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetro editados en la actuación actual a un ordenador o dispositivo MIDI para archivar los datos.

**NOTE** Deberá especificar el número de dispositivo MIDI correcto para ejecutar el trasvase en bloque. Encontrará más información en la página 258.

## Modo de almacenamiento de actuaciones

### Estructura básica (página 63)

Esta función permite almacenar en la memoria de usuario la actuación editada.



#### PRECAUCIÓN

Al ejecutar esta función se borrarán los ajustes de la memoria de destino. Conviene guardar una copia de seguridad en el ordenador, en una tarjeta de memoria independiente u otro dispositivo de almacenamiento.

### ◆ Procedimiento básico

**1** Después de editar la actuación, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de actuaciones.

**2** Seleccione la memoria de la actuación de destino (número).

**3** Pulse el botón [ENTER] (en la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación).

**4** Para ejecutar la operación de almacenamiento, pulse el botón [INC/YES]. Una vez almacenada la actuación, aparecerá el mensaje "Completed" y regresará a la pantalla original.

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



#### PRECAUCIÓN

Durante las operaciones de almacenamiento que tardan más tiempo, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF con este mensaje en la pantalla, corre el riesgo de dañar sus datos.