



# YAMAHA

## Sintetizador de Producción Musical

SECUENCIADOR DE MUESTREO INTEGRADO/PANEL DE CONTROL EXTERNO EN TIEMPO REAL/SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR

**Motif**6

**Motif**7

**Motif**8

**MANUAL DEL USUARIO**





# SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

## IDENTIFICACIONES DE SEGURIDAD DE PRODUCTO:

Los productos electrónicos Yamaha pueden exhibir etiquetas similares a las abajo ilustradas o facsímiles moldeados o estampados en la carcasa. En esta página se explica el significado de estos rótulos. Observe todas las precauciones indicadas en esta página, así como las facilitadas en las instrucciones de seguridad.



El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la existencia de importantes instrucciones sobre funcionamiento y mantenimiento (asistencia) en el manual que acompaña al equipo.



El símbolo del relámpago con punta de flecha, dentro de un triángulo equilátero, alerta al usuario de la presencia de "tensión peligrosa" sin aislar en el interior del producto, la cual puede ser de la suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica.

**AVISO IMPORTANTE:** Todos los productos electrónicos Yamaha son probados y homologados por un laboratorio de seguridad independiente para garantizar al usuario que, cuando se instala debidamente y se utiliza conforme a los usos normales, todos los riesgos previsibles han sido eliminados. NO altere el equipo personalmente ni por medio de terceros, a menos que disponga de autorización expresa de Yamaha. Las prestaciones del producto o las normas de seguridad podrían resultar perjudicadas. Las reclamaciones tramitadas al amparo de la garantía expresa pueden desestimarse si la unidad ha sido objeto de alteración. También pueden resultar afectadas las garantías implícitas.

**ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO:** La información que contiene este manual es la que se tiene por correcta en el momento de la impresión. No obstante, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso y sin obligación de actualizar las unidades existentes.

**CUESTIONES MEDIOAMBIENTALES:** Yamaha dedica todos sus esfuerzos a desarrollar productos que sean al mismo tiempo seguros para el usuario y respetuosos con el medio ambiente. Sinceramente creemos que nuestros productos y los métodos empleados para fabricarlos cumplen estos objetivos. De conformidad con la letra y el espíritu de la ley, es nuestro deseo dejar constancia de lo siguiente:

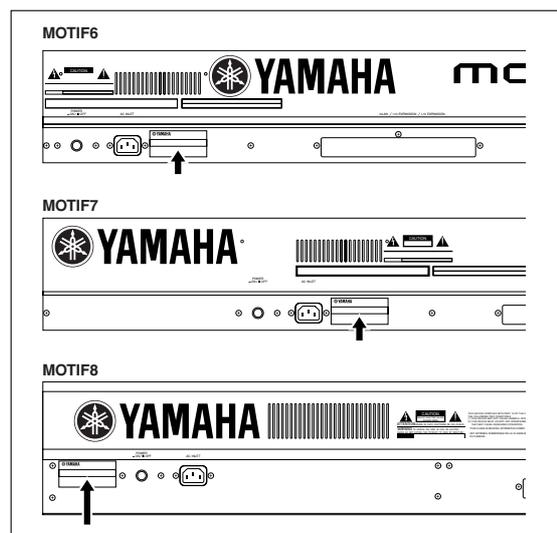
**Aviso sobre las pilas:** Este producto PUEDE contener una pequeña pila no recargable la cual (si es el caso) está soldada y fija en su sitio. El tiempo de vida medio de este tipo de pilas es de aproximadamente 5 años. Cuando sea necesaria su sustitución, contacte con un servicio técnico cualificado y autorizado para llevar a cambio dicha sustitución.

**Advertencia:** No intente recargar, desmontar ni incinerar esta clase de pila. Mantenga alejadas todas las pilas de los niños. Deshágase de inmediato de las pilas usadas, observando las leyes aplicables. Nota: en algunas zonas, la ley exige la devolución de las piezas defectuosas. No obstante, el usuario puede optar por delegar tal obligación en el proveedor.

**Nota para deshacerse de este producto:** En caso de que este producto se estropee y no sea posible su reparación o que por alguna razón usted considere que ya es inservible, por favor, observe todas las regulaciones locales, estatales y autonómicas en relación a la eliminación de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc.

**AVISO:** La garantía del fabricante no cubre las cargas de servicio en que se incurra por desconocimiento de cómo funciona una operación o efecto (cuando la unidad actúa conforme a las especificaciones de diseño), siendo tales cargas, por tanto, responsabilidad de la propiedad. Estudie detenidamente el presente manual, y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia.

**SITUACION DE LA PLACA DE IDENTIFICACION:** El gráfico que viene a continuación le indica la situación de la placa de identificación para este modelo. El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc. se encuentran en esta placa. Deberá registrar el número de modelo, el número de serie y la fecha de compra en los espacios que a tal efecto le proporcionamos a continuación y conservar este manual como registro permanente de su compra



Modelo \_\_\_\_\_

Número de Serie \_\_\_\_\_

Fecha de Compra \_\_\_\_\_

# PRECAUCIONES

LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE CONTINUAR

\* Conserve esta lista en un lugar seguro para futuras consultas.

## ADVERTENCIA

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar lesiones graves o incluso la muerte como consecuencia de una descarga eléctrica, cortocircuito, incendio, etc. Las precauciones que se observan son, entre otras, las siguientes:

### Alimentación/cable de red

- Utilice exclusivamente la tensión de alimentación especificada para el producto. Dicha tensión está impresa en la placa de características del instrumento.
- Revise periódicamente el conector, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haberse acumulado en él.
- Utilice solamente el cable de red suministrado con su correspondiente clavija.
- No sitúe el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (calentadores, radiadores...) ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos pesados encima de él, ni lo deje en un lugar en el que se pueda pisar, tropezarse o dejar caer algo encima de él.

### No abrir

- El instrumento no contiene ninguna pieza utilizable por el usuario. No intente desmontar ni modificar los componentes internos de ninguna manera.

### Precaución con el agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- No conecte ni desconecte nunca una toma eléctrica con las manos húmedas.

### Precaución con el fuego

- No ponga objetos que ardan, como por ejemplo velas, encima de la unidad. Puede caer sobre la misma cualquier chispa o pavesa incandescente y originar un incendio.

### Si observa cualquier cosa anormal

- Si el cable o el conector del adaptador de corriente se desgastan o resultan dañados, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si despiden olores extraños o humo, apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.

## PRECAUCIÓN

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar daños personales o materiales, tanto en el instrumento como en otros bienes. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

### Alimentación/cable de red

- Conecte siempre el conector adjunto de tres pins a una fuente de corriente con su correspondiente toma de tierra. (Para más información sobre el suministro de corriente, ver página 20).
- Cuando retire el conector eléctrico del instrumento o de la toma de corriente, sosténgalo siempre por el propio conector, nunca por el cable, ya que podría resultar dañado.
- Desconecte el cable de alimentación cuando no vaya a utilizar el instrumento durante un largo período, así como durante las tormentas eléctricas.
- No conecte el instrumento a una toma eléctrica a través de una base múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.

### Emplazamiento

- No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de productos eléctricos tales como televisores, radios o altavoces, ya que podrían producirse interferencias y afectar al correcto funcionamiento de los demás equipos.
- No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
- Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables.
- No sitúe objetos delante de las rejillas de ventilación del instrumento, pues una mala ventilación de los componentes internos puede causar un sobrecalentamiento del instrumento.

## Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, apague todos ellos. Antes de encender o apagar los componentes, reduzca los niveles de volumen al mínimo. Así mismo, asegúrese de poner el volumen de todos los componentes en sus niveles mínimos y subir gradualmente los controles de volumen mientras toca el instrumento hasta fijar el nivel de escucha deseado.

## Mantenimiento

- Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos.

## Maneje la unidad con precaución

- No introduzca ningún dedo ni la mano en ninguna de las aberturas del instrumento
- Nunca introduzca objetos de papel, metálicos ni de ningún otro tipo en las aberturas del panel. Si ocurriese, apague la unidad inmediatamente y desenchufe el cable de alimentación de la red. A continuación, lleve el instrumento a un Servicio autorizado Yamaha para ser revisado
- No coloque objetos de goma, plástico o vinilo encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel o el teclado.
- No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
- No haga funcionar el instrumento durante largos periodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida irreversible de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o zumbido en los oídos, consulte a su médico.

## Pila de seguridad

- Este instrumento incorpora en su interior una pila de seguridad de litio. Cuando usted desenchufa el cable de alimentación de la toma de red, los datos SRAM (ver página 63), se retienen. Sin embargo, si la pila de seguridad se descarga en su totalidad, los datos se perderán. Cuando a la pila le queda poca carga, la pantalla indica “cambiar pila interna”. En ese caso, salve inmediatamente los datos en una tarjeta de memoria (SmartMedia) o en un dispositivo de almacenamiento SCSI (ver páginas 114, 166, 204), y lleve la unidad a un servicio autorizado Yamaha para que le cambien la pila de seguridad.

## Almacenamiento de datos

### Guardar y hacer copia de seguridad de los datos

- Los datos de voces y secuencias creados por usted se pierden al apagar el instrumento. Salve los datos en una tarjeta de memoria (SmartMedia) o en un dispositivo de almacenamiento SCSI (ver páginas 114, 166, 204).
- Los datos de configuración del sistema (modo de Utilidad, página 255), y otros ajustes se conservan al apagar el instrumento, siempre que la pila de seguridad tenga carga. Sin embargo, los datos podrían perderse a causa de un mal funcionamiento o de una operación incorrecta. Salve los datos importantes en una tarjeta de memoria (SmartMedia) o en un dispositivo de almacenamiento SCSI (ver páginas 114, 166, 204).
- Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables.

### Copias de seguridad de los datos contenidos en la tarjeta de memoria (SmartMedia) o en un dispositivo de almacenamiento SCSI

- Para proteger los datos contra pérdidas o errores en los soportes de almacenamiento, le recomendamos que salve los datos importantes en la tarjeta de memoria (SmartMedia) o en un dispositivo de almacenamiento SCSI.

Yamaha no asume responsabilidad alguna por los daños causados por una utilización incorrecta o por modificaciones realizadas en el instrumento, ni por la pérdida o destrucción de datos.

Apague el instrumento cuando no lo esté utilizando.

Asegúrese de deshacerse de las pilas usadas conforme a las leyes de su localidad



---

## Introducción

---

Enhorabuena y gracias por adquirir el Sintetizador de Producción Musical MOTIF de Yamaha.

Ahora es el propietario del instrumento más completo y el sintetizador de mayor versatilidad y capacidad del planeta, y muy probablemente el que mejor suena.

Nos hemos esforzado por integrar todos nuestros conocimientos en tecnología de sintetizadores y creación musical en un solo instrumento, y lo hemos conseguido. El nuevo MOTIF no sólo pondrá a su disposición los sonidos y ritmos más actuales, junto a la posibilidad de componer y muestrear por su cuenta, sino también las herramientas más útiles y sencillas para reproducir, combinar y controlar esos sonidos y ritmos. Y en tiempo real, mientras se interpretan...

Tómese el tiempo necesario para leer detenidamente este manual, una guía repleta de información sobre la forma de aprovechar el máximo un instrumento tan excepcional.

Adelante y que lo disfrute.

---

## Contenido del embalaje

---

El MOTIF incluye los siguientes elementos. Revíselos para comprobar que no falta nada.

- Sintetizador ● Cable de alimentación ● CD-ROM x 3
- Manual de uso (este manual) ● Lista de datos ● Guía de instalación

### Acerca del CD-ROM incluido

El CD-ROM facilitado incluye software especial para el MOTIF. Por ejemplo, Voice Editor, con herramientas de edición completas e intuitivas para el MOTIF, o File Manager, un administrador de archivos que le permitirá transferir fácilmente datos entre el dispositivo conectado al MOTIF y un ordenador. Si desea conocer más detalles, consulte la guía de instalación adjunta o los manuales en línea facilitados con el software.



NO intente en ningún momento reproducir la pista 1 (datos de software) en un lector de CD-Audio, ya que podría dañar el equipo de sonido, los altavoces e incluso su sistema auditivo.

---

## Acerca de este manual

---

El manual consta de las siguientes secciones:

- **Controles y conectores** Consulte esta sección para conocer los botones, controles y conectores del MOTIF.
- **Instalación** Antes de consultar cualquier otra parte del manual, le recomendamos que lea ésta para familiarizarse con el uso de su nuevo MOTIF.
- **Estructura básica** Aquí encontrará una descripción detallada de las principales funciones y características del MOTIF, y cómo se relacionan entre sí.
- **Funcionamiento básico** Esta sección le introduce en los modelos operativos básicos del MOTIF, tales como la edición de valores y los ajustes.
- **Guía rápida** En esta sección se ofrece un recorrido guiado por las distintas funciones del MOTIF, así como ejemplos prácticos.
- **Referencia** Es la enciclopedia del MOTIF. Aquí se explican en profundidad los parámetros, ajustes, funciones, características, modos y operaciones del instrumento.
- **Apéndice** Esta sección ofrece información detallada sobre el MOTIF, como por ejemplo las especificaciones y una lista de mensajes de alerta, además de instrucciones para la instalación de equipos opcionales (SIMM, AIEB2, mLAN8E y tarjetas Plug-in).
- **Lista de datos (adjunta)** Incluye varias listas importantes, por ejemplo de voces, frases de patrones predefinidos, efectos, formato de datos MIDI y la tabla de implementación MIDI.
- **Guía de instalación (adjunta)** En esta guía se ofrecen instrucciones para la instalación de los programas informáticos (CD-ROM) en el ordenador.

- Está rigurosamente prohibida la copia de datos de secuencias musicales y de archivos de audio digital existentes en el mercado, excepto cuando sea para uso personal.
- Las imágenes y pantallas que aparecen en este manual de uso poseen exclusivamente un carácter ilustrativo, por lo que pueden diferir de las visualizadas en el instrumento.
-

---

## Principales características

---

- Amplia variedad de voces de **gran dinamismo y autenticidad**, 512 en total, con 49 kits de batería. Utilice la función de búsqueda de categoría para recuperar al instante los sonidos deseados según el tipo de instrumento.
- **El modo de actuación** (Performance) le permite combinar cuatro voces diferentes, en capas o en una división de teclado.
- **Secuenciador de muestreo integrado** — combinación de audio y grabación MIDI sin fisuras.
- \* Completas funciones de **grabación y edición de muestras**, con 4 MB de memoria (ampliable a 64 MB).
- \* Su amplia **compatibilidad de datos** le permite cargar archivos AIFF y WAV, así como muestras y datos de programas o voces de otros samplers.
- \* Función de **remuestreo** de gran utilidad para capturar directamente el sonido del propio MOTIF. Toque melodías, riffs y ritmos de su cosecha, y utilícelos como muestras.
- \* La exclusiva **función de fragmentación** (Slice) descompone automáticamente los ritmos y riffs del usuario en tiempos y notas individuales. Así podrá manipular los componentes de los bucles de muestra como datos MIDI, facilitándole los cambios de tempo e incluso del feeling rítmico sin influir en el tono ni en la calidad de sonido.
- \* En el **modo de canción**, podrá grabar su música en el **secuenciador** al estilo lineal convencional, de principio a fin, o bien usar las funciones de **frase para ensamblar ritmos y patrones**, "reproduciendo" los arreglos en tiempo real.
- Numerosas **funciones de procesamiento de efectos**, con reverberación (12 tipos), chorus (25 tipos), dos secciones de inserción independientes (129 tipos en total), una sección de variación (25 tipos), y un ecualizador general de 5 bandas.
- Completo **control en tiempo real con cuatro mandos y cuatro deslizantes**, para ajustar filtros, niveles, efectos, EG, etc. sobre la marcha.
- Las funciones del **modo de patrón** le permiten trabajar las secciones rítmicas y los riffs como elementos individuales, que a su vez podrá combinar fácil e intuitivamente en tiempo real para crear pistas de ritmos completas.
- La función de **arpeggio** no sólo le ofrecerá abundantes e interesantes secuencias rítmicas, sino también patrones "humanos" especiales, como rasgueos de guitarra o trinos de viento-madera.
- Una vez recopiladas todas las muestras, bucles, datos MIDI y patrones necesarios para la canción, utilice la **cadena de patrones** para organizar las piezas en tiempo real. Este método manual favorece como nunca la creatividad y las dotes compositivas.
- La **escena de canción** es otra eficaz herramienta que le permite tomar "instantáneas" de la configuración de pistas del secuenciador (panorámico, volumen, etc.) para luego, durante la reproducción o la grabación, elegir una u otra escena y aplicar cambios con un gran dinamismo.
- El **modo Máster** le permite usar el MOTIF como controlador de teclado maestro (con zonas independientes), o para reconfigurar fácilmente el instrumento en las aplicaciones de directo, alternando entre la reproducción de voces/actuaciones y canciones/patrones.
- **Interfaz excepcionalmente sencilla** con botones en dos niveles: [F1] - [F6] y [SF1] -[SF5]
- **Control remoto** para gestionar su software de secuenciación preferido desde los controles del panel del MOTIF. Silencie pistas, controle el transporte (reproducción, parada, grabación, etc.), mezcle las pistas de audio y MIDI (hasta 16) con los mandos y deslizantes del MOTIF, panoramice las pistas, aplique ecualización o personalice los envíos de efectos. Todo ello sin tocar el ratón.
- Las tres ranuras del **sistema Plug-in de síntesis modular** le permitirán ampliar el MOTIF con un sintetizador o un motor de procesamiento del sonido totalmente nuevos. Estas tarjetas Plug-in ponen a su disposición más voces, efectos, polifonía y partes instrumentales. Además, las voces Plug-in especiales ya están programadas y almacenadas den el MOTIF, listas para la reproducción en cuanto se instale la tarjeta apropiada.
- **Completos terminales de E/S**, incluidas salidas asignables, entradas de audio, salida digital óptica, MIDI, USB para la conexión multipuerto a un ordenador, ranura de tarjeta SmartMedia y terminal SCSI para el almacenamiento de datos. Incluso cuenta con una bahía de expansión para instalar la tarjeta AIEB opcional y disponer de más entradas y salidas, tanto analógicas como digitales.
- Bahía de **expansión para mLAN opcional**: la nueva tecnología mLAN de Yamaha permite transferir todo el audio digital y la información MIDI a través de un único cable de banda ancha.
- **Software incluido**: Junto con el MOTIF se entregan dos programas informáticos de gran utilidad: **Voice Editor y File Utility**. El primero traslada todas las funciones y parámetros de edición del instrumento a la pantalla del ordenador para simplificar su uso. Con File Utility podrá acceder a los datos importantes del MOTIF y organizarlos (guardados en una tarjeta de memoria o dispositivo SCSI) directamente desde el ordenador.

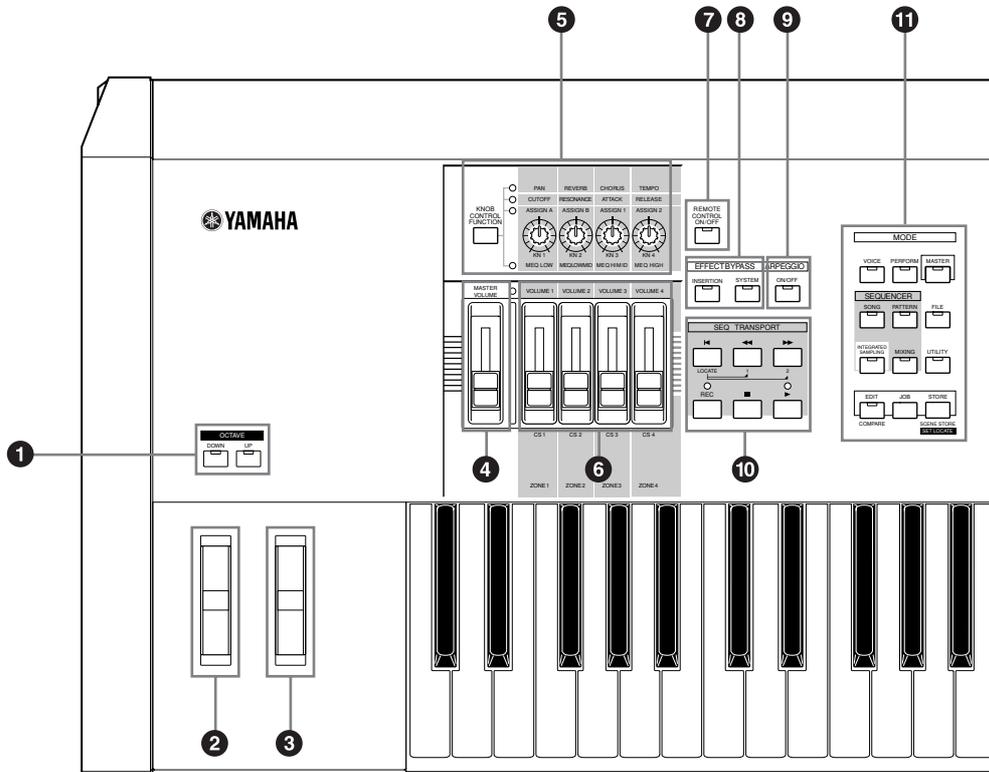
# Índice

<b>Controles y conectores</b>	<b>10</b>	Modo de edición de actuaciones	165
Panel frontal	10	Modo de operaciones de actuación	175
Panel posterior	16	Modo de almacenamiento de actuaciones	176
<b>Instalación</b>	<b>20</b>	<b>Modo de canción</b>	<b>177</b>
Alimentación	20	Árbol de funciones	177
Conexiones	21	Modo de reproducción de canciones	179
Encendido	29	Modo de grabación de canciones	183
<b>Estructura básica</b>	<b>30</b>	Modo de edición de canciones	189
Modo	30	Modo de operaciones de canción	193
<b>Descripción general del sistema</b>	<b>33</b>	Modo de mezcla de canciones	205
Sección del controlador	33	Modo de operaciones de mezcla de canciones	212
Sección del secuenciador	33	Modo de almacenamiento de mezclas de canciones	214
Sección del generador de tonos	34	<b>Modo de patrón</b>	<b>215</b>
Sección de efectos	39	Árbol de funciones	215
<b>Funciones principales</b>	<b>42</b>	Modo de reproducción de patrones	217
Voces y actuaciones	42	Modo de grabación de patrones	221
Controladores	48	Modo de edición de patrones	224
Canción y patrón (modo de secuenciador)	51	Modo de operaciones de patrón	225
Arpegio	55	Modo de mezcla de patrones	232
Máster (modo Máster)	56	<b>Modo de muestreo</b>	<b>233</b>
Muestreo	58	Árbol de funciones	233
Gestión de memoria interna y archivos	63	Modo de grabación de muestras	234
Control remoto de software de secuenciación	65	Modo de edición de muestras	240
<b>Funcionamiento básico</b>	<b>67</b>	Modo de operaciones de muestras	241
Selección de las pantallas de función	67	<b>Modo de utilidades</b>	<b>249</b>
Controles gráficos	72	Árbol de funciones	249
<b>Guía rápida</b>	<b>77</b>	Modo de utilidades	250
Demostraciones	77	Modo de operaciones de utilidades	260
Reproducción de voces	80	<b>Modo de archivo</b>	<b>261</b>
Edición de voces	83	Árbol de funciones	261
Almacenamiento de voces editadas	86	Modo de archivo	262
Reproducción de actuaciones	88	<b>Modo Máster</b>	<b>268</b>
Edición de actuaciones (superposición/división)	89	Árbol de funciones	268
Almacenamiento de la actuación editada	90	Modo de reproducción de másteres	269
Uso de la función de arpegio	91	Modo de edición de másteres	270
Uso como teclado maestro	93	Modo de operaciones de máster	273
Almacenamiento y carga de datos	97	Modo de almacenamiento de másteres	274
Muestreo con reproducción de canción (secuenciador de muestreo integrado)	99	<b>Apéndice</b>	<b>275</b>
Control remoto para secuenciador externo (control externo en tiempo real desde el panel)	119	Pantallas de información	275
<b>Referencia</b>	<b>121</b>	Mensajes de pantalla	277
Modo de voz	121	Solución de problemas	279
Árbol de funciones	121	Instalación de hardware opcional	281
Modo de reproducción de voces	124	Instalación de tarjetas Plug-in opcionales	282
Modo de edición de voces	129	Instalación de tarjetas AIEB2 o mLAN8E opcionales	284
Modo de operaciones de voz	158	Instalación de módulos SIMM opcionales	287
Modo de almacenamiento de voces	159	<b>Uso de la tarjeta de memoria (SmartMedia™*)</b>	<b>289</b>
<b>Modo de actuación</b>	<b>160</b>	<b>Conexión de dispositivos SCSI externos</b>	<b>290</b>
Árbol de funciones	160	Acerca de SCSI	290
Modo de reproducción de actuaciones	162	<b>Observaciones sobre copyright musical</b>	<b>292</b>
		<b>Especificaciones</b>	<b>293</b>
		<b>ÍNDICE ALFABÉTICO</b>	<b>295</b>

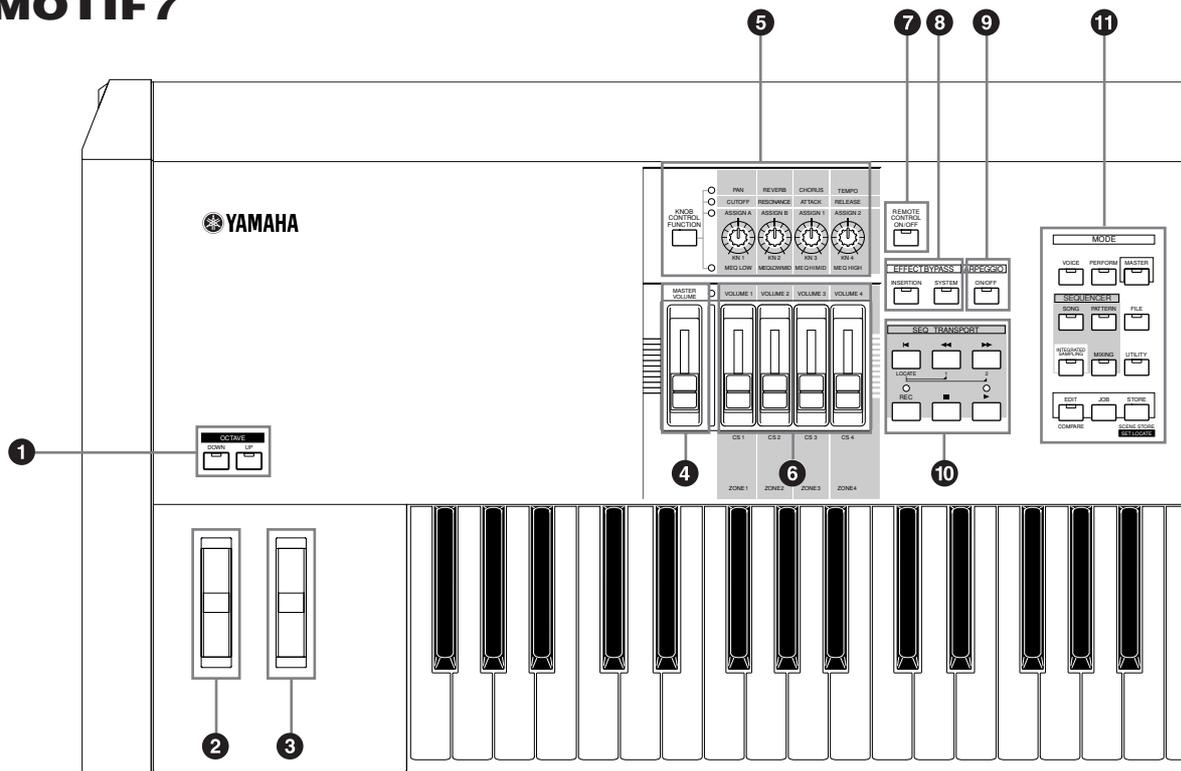
# Controles y conectores

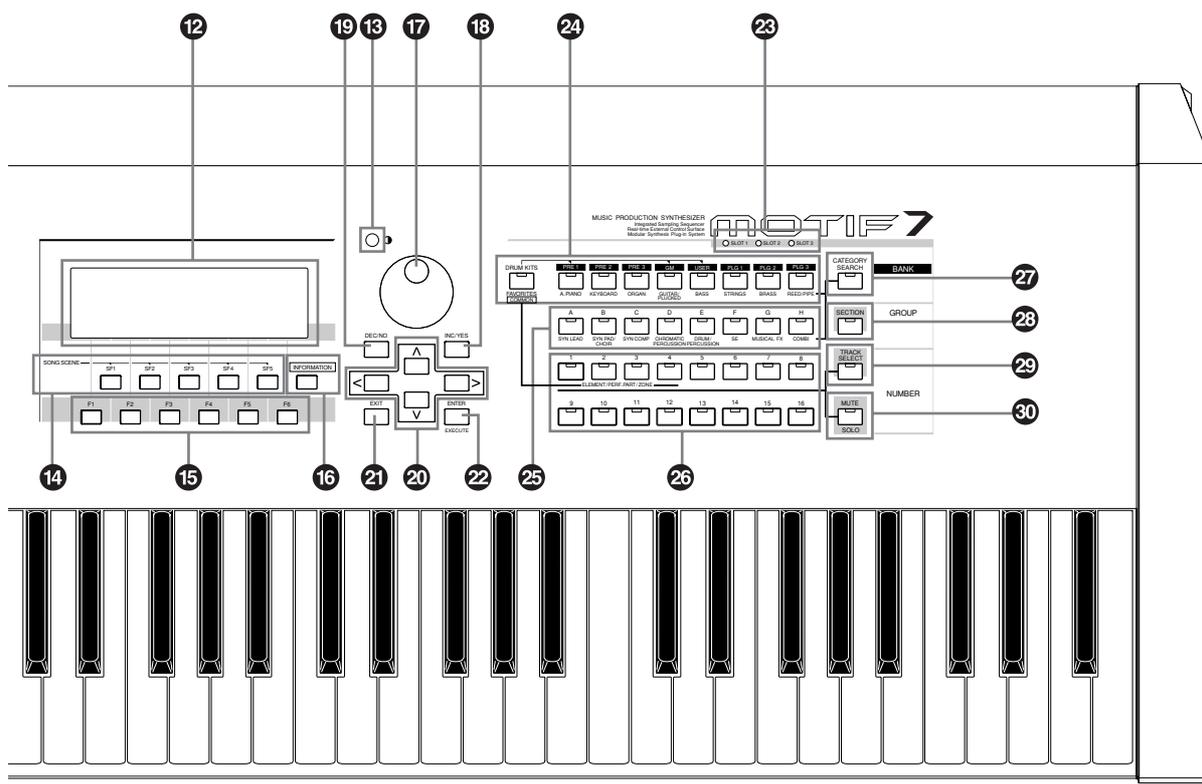
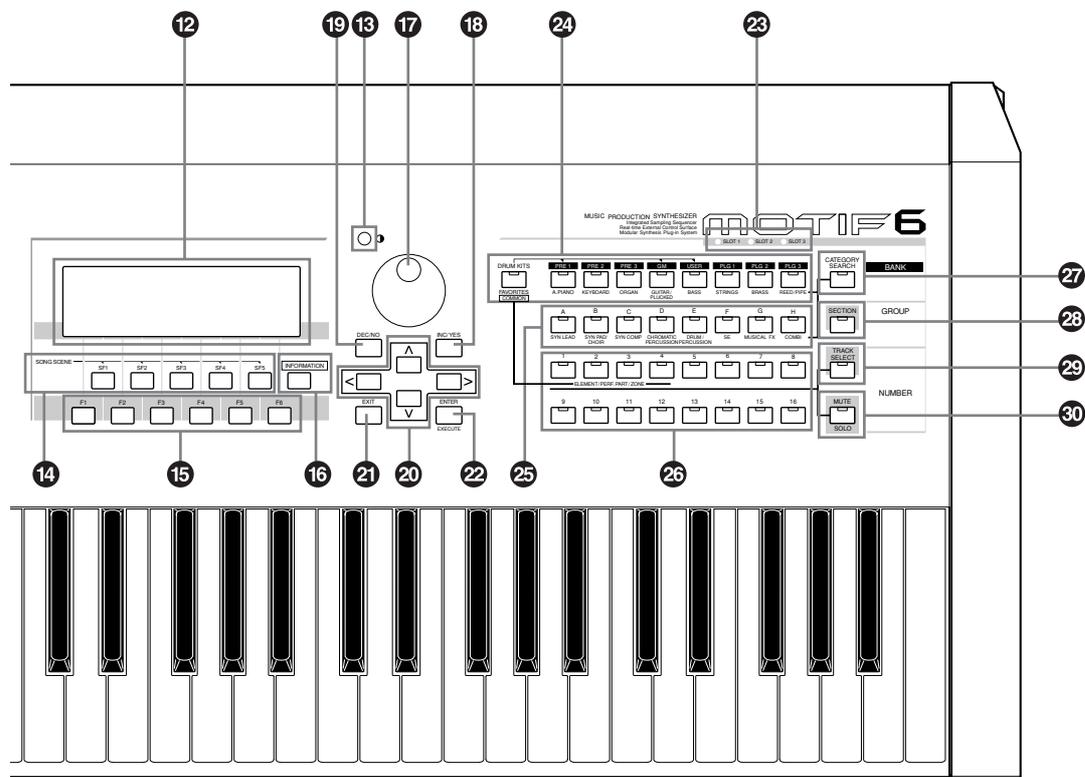
## Panel frontal

### MOTIF6

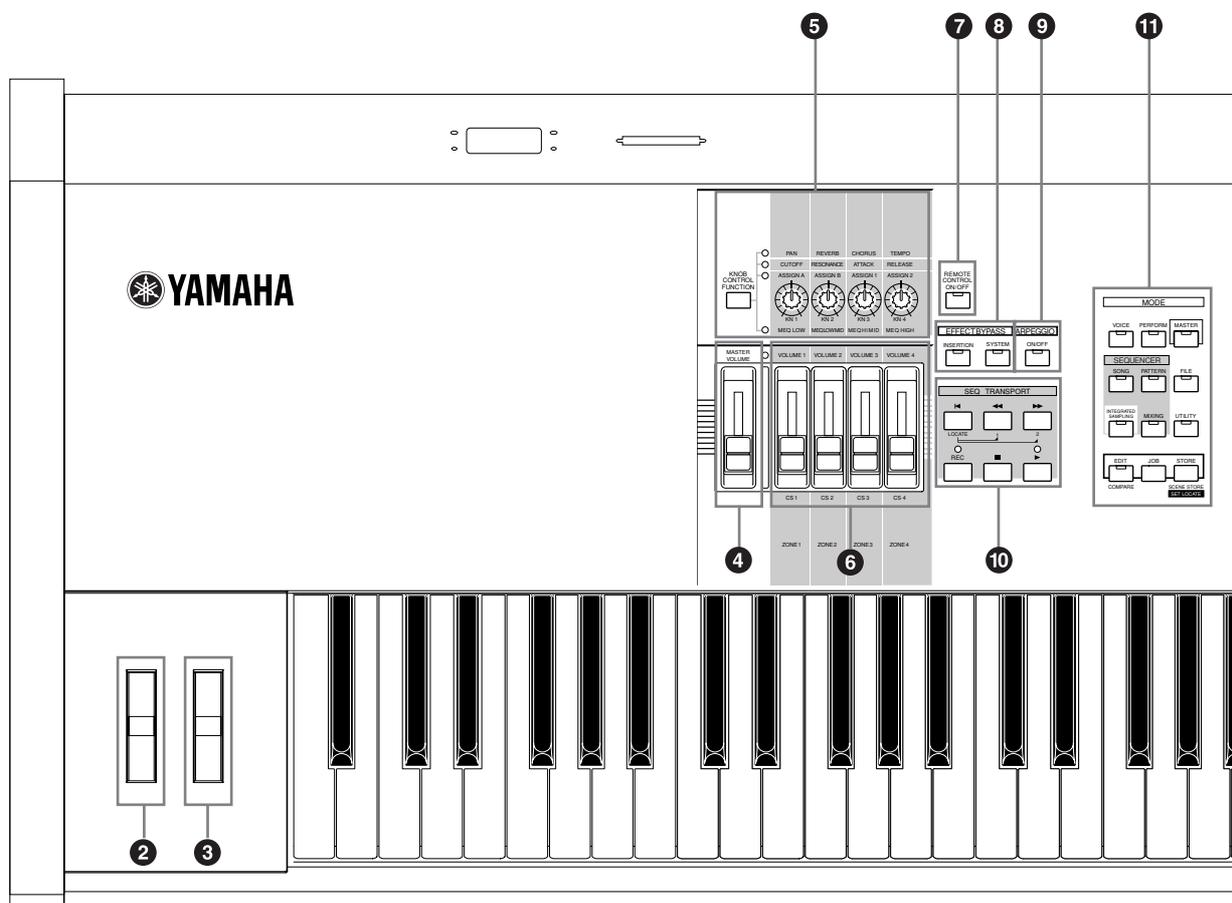


### MOTIF7





# MOTIF8



**1 Botones OCTAVE [UP] y [DOWN] (página 127)**

Utilice estos botones para cambiar el margen de notas del teclado. Si desea restablecer el ajuste de octava normal, pulse ambos botones al mismo tiempo.

**NOTE** Como su teclado es extendido, el MOTIF 8 no incorpora botones OCTAVE.

**2 PITCH - rueda de inflexión de tono (página 48)**

Controla el efecto de inflexión de tono. También puede asignar otras funciones a este controlador.

**3 MODULATION - rueda de modulación (página 48)**

Controla el efecto de modulación. También puede asignar otras funciones a este controlador.

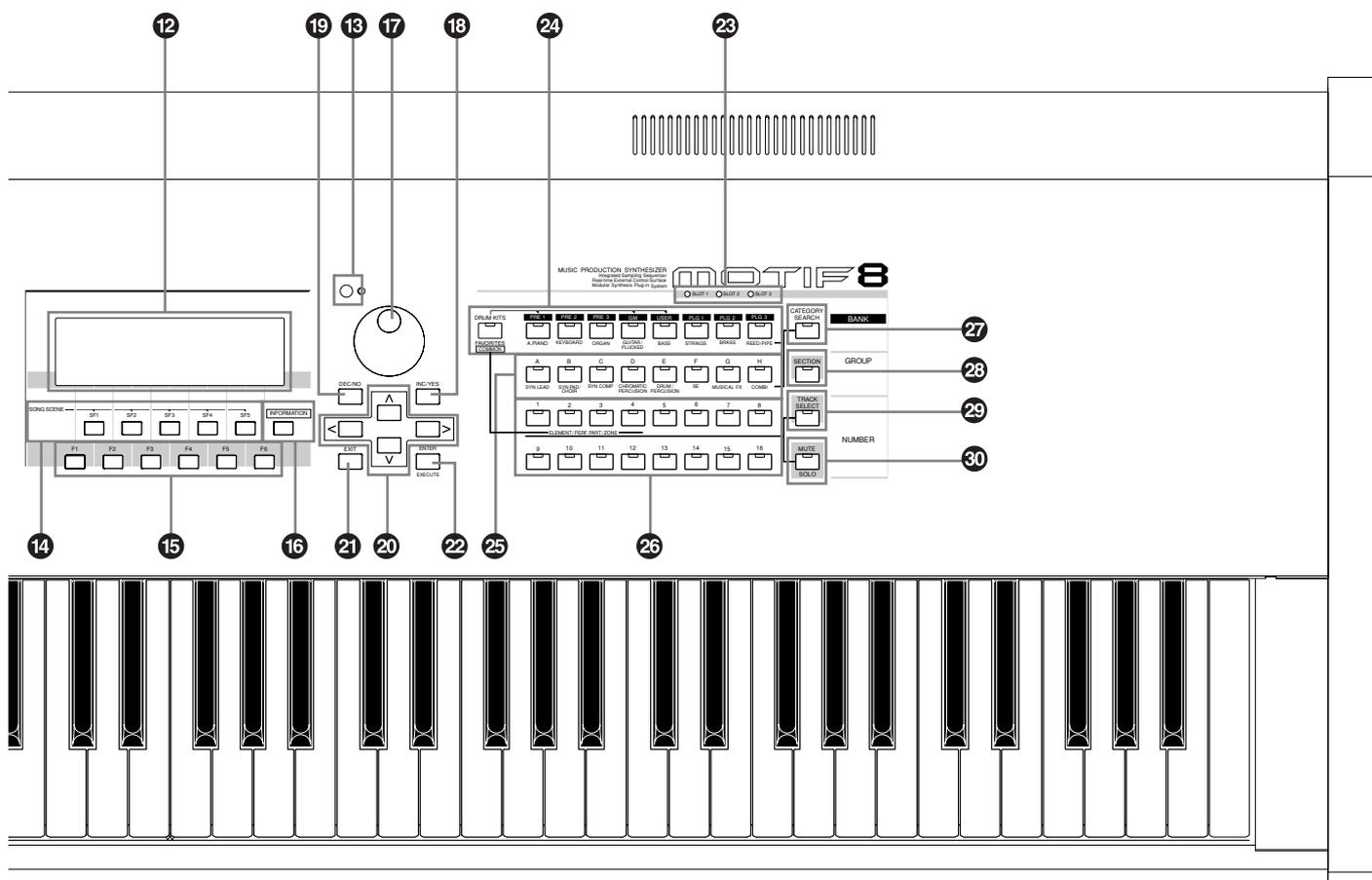
**4 MASTER VOLUME - volumen general**

Ajusta el volumen global del sonido en su salida por los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior y por la toma de auriculares (PHONES).

**5 Botón [KNOB CONTROL FUNCTION] y cuatro mandos (páginas 48, 132)**

Estos cuatro mandos poseen una gran versatilidad y le permiten ajustar diversos aspectos o parámetros de la voz seleccionada.

Utilice el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] para cambiar el grupo de parámetros asignado a los mandos. El diodo correspondiente iluminado indicará qué grupo de parámetros está activo.



**6 [CS1] - [CS4] (deslizantes de control) (página 48)**

Controlan el volumen de cada parte/elemento.

En el modo Máster, el ajuste de zona (página 271) le permite asignar diversas funciones (números de cambio de control) distintas del volumen a estos deslizantes.

**7 Botón [REMOTE CONTROL ON/OFF] (página 256)**

Cuando está activado, los siguientes controles del panel podrán usarse para gestionar directamente las funciones de mezcla y transporte del software de secuenciación.

- Mandos
- Deslizantes de control
- Botones [SEQ TRANSPORT]
- Botón [TRACK SELECT]
- Botón [MUTE]

**8 Botones [EFFECT BYPASS]**

Activan y desactivan la omisión de efectos (Effect Bypass). Pulse el botón (diodo iluminado) para anular el procesamiento de efectos de la voz o actuación seleccionada.

Los efectos 'puenteados' (reverberación, chorus, variación o inserción) se especifican en el modo de utilidades (página 250).

**9 Botón [ARPEGGIO ON/OFF] (página 55)**

Pulse este botón para activar o desactivar la reproducción del arpeggio en cada voz, actuación, canción o patrón. No obstante, si el interruptor de arpeggio de la parte seleccionada se desactiva en el modo de actuación, canción o patrón, este botón no tendrá ningún efecto.

**10 Botones SEQ TRANSPORT****(páginas 78, 179, 183, 217, 221)**

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

**Botón [⏮] (principio)**

Retrocede instantáneamente al principio de la canción o patrón actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).

**Botón [⏪] (retroceso)**

Pulse brevemente este botón para retroceder un compás, o manténgalo pulsado para retroceder de forma continua.

**Botón [⏩] (avance)**

Pulse brevemente este botón para avanzar un compás, o manténgalo pulsado para avanzar continuamente.

**Botón [REC] (grabación)**

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

**Botón [■] (parada)**

Pulse este botón para detener la grabación o reproducción.

**Botón [▶] (reproducción)**

Pulse este botón para iniciar la reproducción desde el punto actual de la canción o patrón. Durante la grabación o reproducción, el indicador parpadea al tempo actual.

**11 Botones MODE (página 67)**

Estos botones seleccionan los modos operativos del MOTIF (por ejemplo, el modo de voz).

**12 Pantalla LCD**

La amplia pantalla (LCD) retroiluminada del MOTIF ofrece los parámetros y valores relacionados con la operación o modo seleccionado en ese momento.

**13 Control de contraste de la pantalla**

Utilice este control para optimizar la legibilidad de la pantalla de cristal líquido.

**14 Botones de función [F1] - [F6] (página 71)**

Estos botones activan las funciones correspondientes indicadas en la pantalla. En el nivel de organización de la pantalla, estas funciones [F] se localizan un nivel por debajo de los modos.

**15 Botones de subfunción [SF1] - [SF5] (página 71)**

Estos botones activan las subfunciones correspondientes indicadas en la pantalla. En el nivel de organización de la pantalla, estas subfunciones [SF] se localizan un nivel por debajo de las funciones [F].

Estos botones también pueden usarse para almacenar/recuperar la escena de canción (página 115) en los modos de reproducción de canción, grabación de canción y grabación de cadena de patrones.

**16 Botón [INFORMATION] (página 73)**

Activa una función especial de "ayuda" con información sobre el modo actual. Para ir a la pantalla anterior se puede pulsar este botón de nuevo o cualquier otro botón.

**17 Rueda de datos (página 72)**

Se utiliza para la edición (cambio de valor) del parámetro seleccionado. Aumente el valor girando la rueda a la derecha (sentido horario), y disminúyalo hacia la izquierda (antihorario). Si se selecciona un parámetro con un amplio margen de valores, puede cambiarlos en pasos más largos girando rápidamente la rueda.

**18 Botón [INC/YES] (página 72)**

Aumenta el valor del parámetro seleccionado. También se usa para ejecutar una operación ("job") y para confirmar una orden de almacenamiento.

**19 Botón [DEC/NO] (página 72)**

Reduce el valor del parámetro seleccionado. También se usa para cancelar una operación ("job") o una orden de almacenamiento.

**NOTE** Cuando edite (cambie) el valor del parámetro, convendrá pulsar los botones [INC/YES] y [DEC/NO] simultáneamente. Si acciona [DEC/NO] mientras mantiene pulsado [INC/YES], el valor aumentará en 10, y si acciona [INC/YES] mientras mantiene [DEC/NO], el valor disminuirá en 10.

**20 Botones de cursor (página 72)**

Estos botones sirven para desplazar el "cursor" por la pantalla a la hora de resaltar y seleccionar los distintos parámetros.

**21 Botón [EXIT] (página 72)**

Los menús y las pantallas del MOTIF se organizan en una estructura jerárquica. Pulse este botón para salir de la pantalla actual y regresar al nivel anterior.

**22 Botón [ENTER]**

Utilice este botón para ejecutar una función o confirmar una operación de almacenamiento. También se usa para introducir un número cuando se selecciona una memoria o banco con las voces o las actuaciones. En el modo de archivo, use este botón para descender al nivel inferior inmediato del directorio seleccionado.

**23 Indicadores luminosos SLOT 1-3 (página 282)**

Estos tres indicadores luminosos sirven para conocer el estado de instalación de las tarjetas Plug-in.

Si la tarjeta se ha instalado correctamente, se iluminará la lámpara SLOT correspondiente.

**NOTE** La tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1, no así en las ranuras 2 y 3.

**NOTE** La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) sólo puede instalarse en la ranura 3, no así en las ranuras 1 y 2.

**24 Botones BANK (página 124)**

Cada botón selecciona un banco de voces o actuaciones.

Si el botón [CATEGORY SEARCH] está activado, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada (rotulada debajo de cada uno de ellos). Si se activa el botón [SECTION] en el modo de patrón, estos botones se usan para seleccionar la sección deseada.

**25 Botones GROUP [A] - [H] (página 124)**

Cada botón selecciona un grupo de voces o actuaciones.

Si el botón [CATEGORY SEARCH] está activado, estos botones pueden usarse para seleccionar la categoría deseada (rotulada debajo de cada uno de ellos). Si se activa el botón [SECTION] en el modo de patrón, estos botones se usan para seleccionar la sección deseada.

**26 Botones NUMBER [1] - [16] (página 124)**

El uso de estos botones depende de si están activados o no los botones [TRACK SELECT] y [MUTE].

	Funciones de los botones NUMBER [1] - [16]		
	Si [TRACK SELECT] está activado	Si [MUTE] está activado	Si tanto [TRACK SELECT] como [MUTE] están desactivados
Modo de reproducción de voces	Ajuste de canal de transmisión del teclado	—	Selección de voz, conforme a los grupos A - H
Modo de edición de voces	Selección de elementos (1 - 4) y ajuste de silenciamiento de elementos (9 - 12)		—
Modo de reproducción de actuaciones	Ajuste de canal de transmisión del teclado	Ajuste de silenciamiento de parte de actuación (1 - 4)	Selección de actuación o voz (si el cursor está sobre el nombre de voz), conforme a los grupos A - H
Modo de edición de actuaciones	Selección de parte de actuación (1 - 4)		
Modo de reproducción de másteres	Selección de zona (1 - 4)	—	Selección de máster, conforme a los grupos A - H
Modo de edición de másteres	Selección de zona (1 - 4)	Ajuste de silenciamiento de zona (1 - 4)	—
Modo de canción/patrón	Selección de pista de canción/patrón	Ajuste de silen. de pista de canción/patrón	Selección de canción/estilo, conforme a los grupos A - H
Modo de mezcla de canciones/patrones	Selección de parte de canción/patrón	Ajuste de silen. de parte de canción/patrón	

**27 Botón [CATEGORY SEARCH] (página 126)**

Si este botón se activa en el modo de actuación, los botones [BANK] y [GROUP] podrán usarse para seleccionar la categoría de actuaciones.

Si este botón se activa en otro modo, los botones [BANK] y [GROUP] podrán usarse para seleccionar la categoría de voces.

**28 Botón [SECTION] (página 218)**

Si este botón se activa en el modo de patrón, los botones [BANK] y [GROUP] podrán usarse para seleccionar la sección de patrón.

**29 Botón [TRACK SELECT] (página 181)**

Si activa este botón en el modo de canción o de patrón, habilitará los botones NUMBER [1] - [16] para la selección de las pistas de canción/patrón correspondientes. El estado activado/desactivado de este botón afecta a los botones NUMBER [1] - [16] de diferentes maneras, según el modo seleccionado. (véase 26 "Botones NUMBER [1] - [16]", más arriba).

**30 Botón [MUTE] (página 180)**

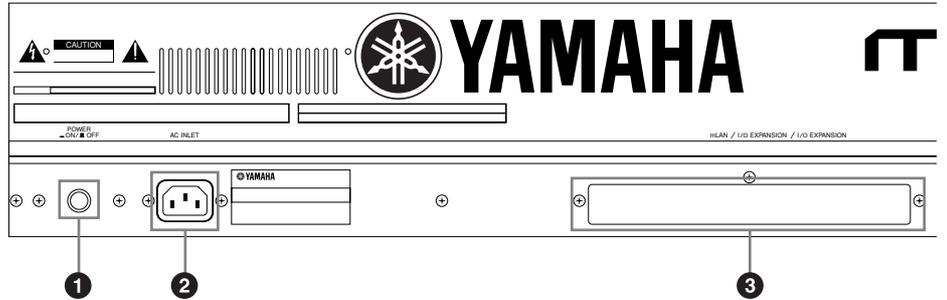
Si activa este botón en el modo de canción o de patrón, habilitará los botones NUMBER [1] - [16] para silenciar las pistas de canción/patrón correspondientes.

Pulse uno de los botones numéricos [1] - [16] mientras mantiene presionado éste para aislar (solo) la pista correspondiente de la canción o patrón actual.

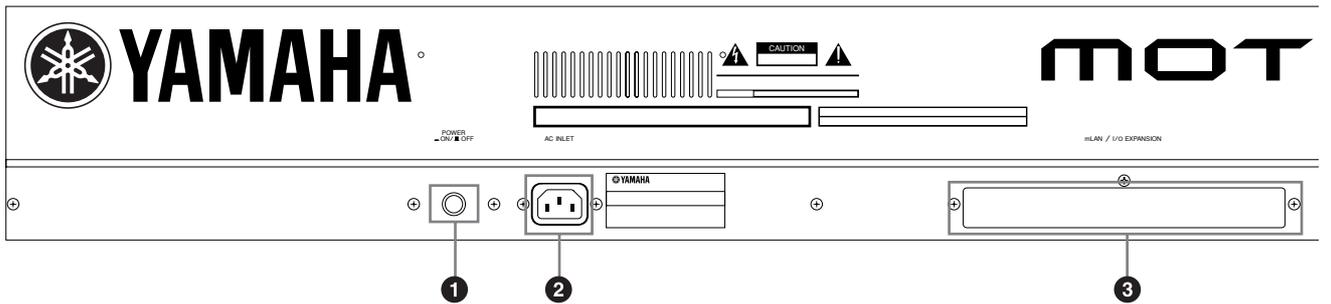
El estado activado/desactivado de este botón afecta a los botones NUMBER [1] - [16] de diferentes maneras, según el modo seleccionado. (véase 26 "Botones NUMBER [1] - [16]", más arriba).

# Panel posterior

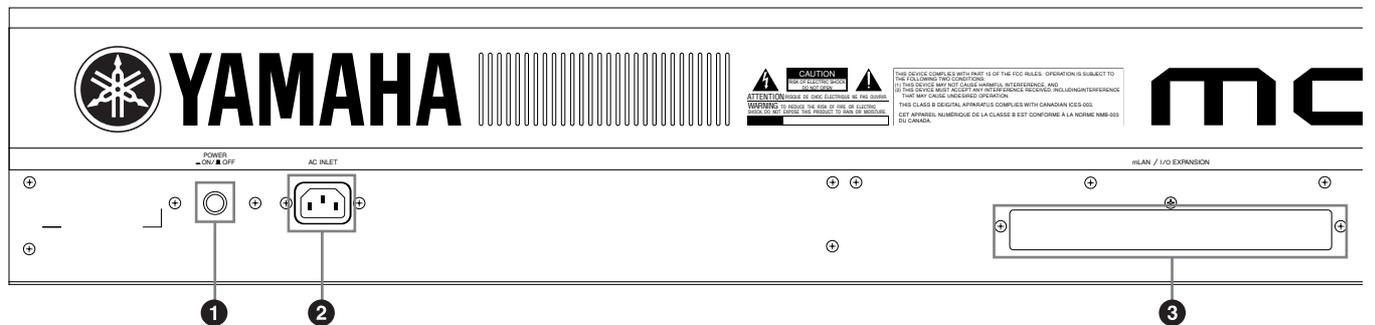
## MOTIF6

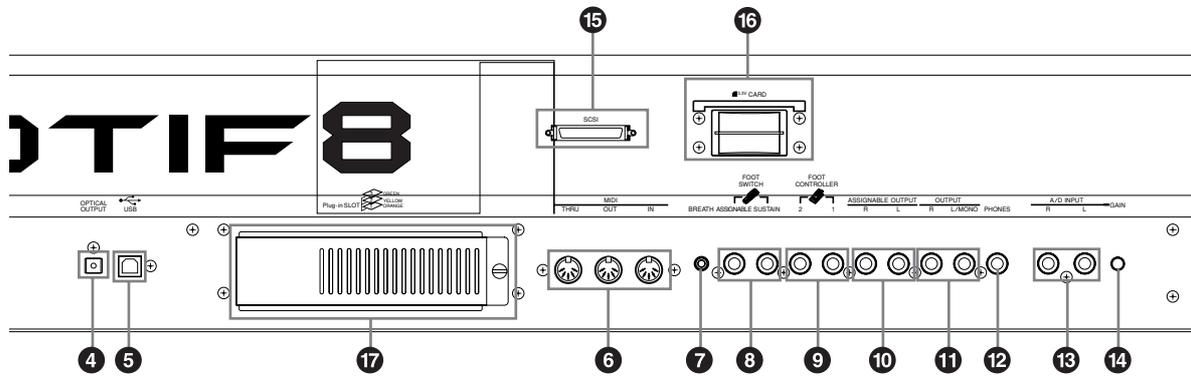
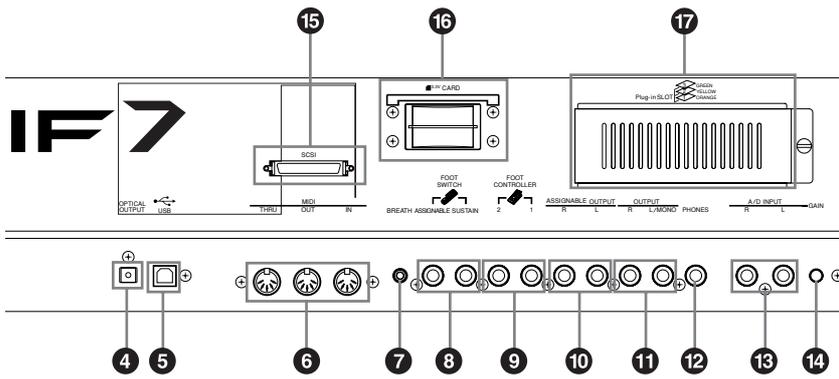
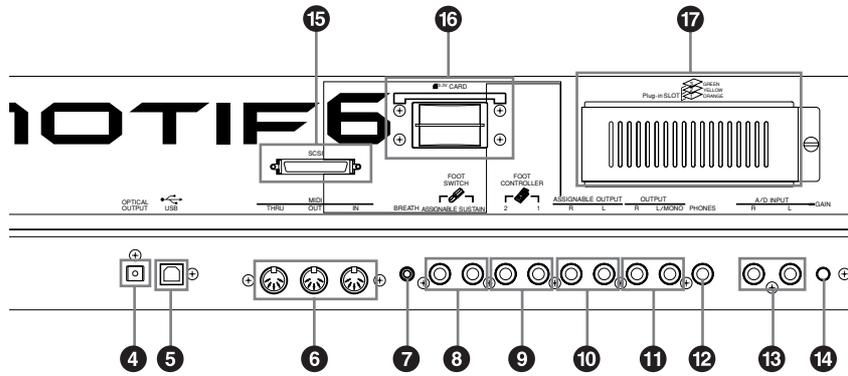


## MOTIF7



## MOTIF8





**1 Interruptor POWER (página 29)**

Este interruptor enciende (ON) y apaga (OFF) la unidad.

**2 Conector del cable de alimentación (página 20)**

Conecte el cable de alimentación (c.a.) a esta entrada antes que a la toma de corriente. Utilice únicamente el cable de alimentación facilitado con el MOTIF. Si el cable suministrado se extravía o resulta dañado y debe reemplazarse, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha.

El uso de un repuesto inadecuado podría entrañar el riesgo de descarga eléctrica.

**3 Cubierta de tarjeta de expansión mLAN (mLAN8E) o I/O (AIEB2) (página 22)**

El MOTIF admite la instalación de una tarjeta de expansión mLAN (mLAN8E) o de expansión de entrada/salida (AIEB2), a la venta por separado.

Con la tarjeta mLAN8E, podrá conectar fácil y cómodamente el MOTIF a otros instrumentos o dispositivos compatibles con mLAN. La tarjeta de expansión AIEB2 amplía las posibilidades de entrada y salida digital con conectores tanto ópticos como digitales.

Además, la tarjeta incluye tres pares de salidas estéreo asignables (seis conectores analógicos).

**4 Conectores OPTICAL OUT (página 22)**

Para la transmisión de audio digital a través de cables de fibra óptica (a 44,1 kHz).

**5 Conector USB (página 25)**

Para la conexión a un ordenador provisto de interfaz USB. La interfaz USB ofrece capacidad MIDI multipuerto, imposible con una sola conexión MIDI.

**NOTE** La conexión USB sólo puede usarse para transferir datos MIDI. No se puede transferir información de audio a través de USB.



USB son las siglas de Universal Serial Bus (bus serie universal), una interfaz en serie para la conexión de un ordenador a los dispositivos periféricos. Las transferencias de datos son mucho más rápidas (12 Mbps) que con las conexiones de puerto serie convencionales. Así mismo, permite el cambio de conexiones sobre la marcha (hot swapping), esto es, la conexión de los periféricos con el ordenador encendido.

**6 Conectores MIDI IN/OUT/THRU (página 24)**

La entrada MIDI IN recibe datos de control o actuación de otro dispositivo MIDI, por ejemplo un secuenciador externo. El terminal de retransmisión MIDI THRU simplemente redirige los datos MIDI recibidos (por MIDI IN) a los dispositivos conectados, posibilitando el sencillo encadenamiento de otros instrumentos MIDI.

La salida MIDI OUT transmite todos los datos de control, actuación y reproducción desde el MOTIF hacia otro dispositivo MIDI, por ejemplo un secuenciador externo.

**7 Conector BREATH (controlador de soplido) (página 28)**

Conecte aquí un controlador de soplido Yamaha BC2 opcional para disponer de capacidad expresiva de control de la respiración.

**8 Conectores FOOT SWITCH (pedales conmutadores) (página 28)**

Aquí se conectan unos pedales conmutadores opcionales FC4 o FC5. Si se conecta a SUSTAIN, el pedal controla el sustain, y si se conecta a ASSIGNABLE, puede controlar una de las distintas funciones asignables.

**9 Conectores FOOT CONTROLLER (pedal controlador) (página 28)**

Aquí se conectan unos pedales controladores opcionales (FC7, etc.). Cada terminal le permite controlar de forma continua una de las distintas funciones asignables, tales como el volumen, tonalidad, altura tonal u otros aspectos del sonido.

**10 Conectores ASSIGNABLE OUT L y R (página 21)**

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde el MOTIF por estos conectores de tipo jack (1/4", audio monoaural).

Estas salidas son independientes de la principal (conectores L/MONO y R, a continuación), y pueden asignarse libremente a cualesquiera de las partes. Así podrá dirigir los sonidos o voces específicas para su procesamiento en una unidad de efectos externa.

**11 Conectores OUTPUT L/MONO y R (página 21)**

Las señales de audio de nivel de línea se envían por estos conectores de tipo jack. Para la salida monoaural, utilice sólo el conector L/MONO.

**12 Toma de auriculares (PHONES) (página 21)**

Para la conexión de una pareja de auriculares estéreo.

**13 Conectores A/D INPUT (página 23)**

Las señales de audio externas pueden recibirse a través de estas entradas A/D. Principalmente se usan para la grabación de muestras, bien con un micrófono, realizando los ajustes de utilidades necesarios (página 250), o bien desde otro equipo de audio (por ejemplo, reproductor de CD o MD). Con una tarjeta Plug-in opcional Vocal Harmony (PLG100-VH, página 35), también puede aplicar efectos especiales y armónicos a la entrada de micrófono.

**14 Mando GAIN**

Se utiliza para ajustar la ganancia de entrada del sonido recibido en A/D INPUT (véase más arriba). Dependiendo del dispositivo conectado (micrófono, reproductor de CD, etc.), es posible que tenga que ajustar este mando al nivel óptimo.

**15 Conectores SCSI (página 27)**

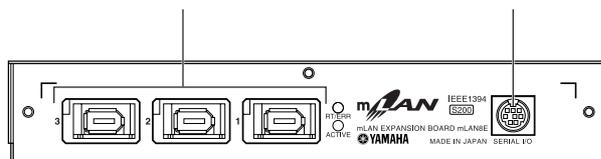
Este terminal SCSI-2 de 50 contactos (D-sub, medio paso) puede usarse para la conexión a un dispositivo SCSI externo de almacenamiento de datos cuando desee guardar grandes cantidades de datos.

**16 Ranura de tarjeta (páginas 64, 262)**

Inserte aquí una tarjeta de memoria para transferir datos con el MOTIF. Lea atentamente las precauciones sobre el uso de la tarjeta de memoria (página 289) antes de insertarla.

**17 Cubierta de la tarjeta Plug-in (página 35)**

La instalación de una tarjeta Plug-in opcional en el MOTIF le permite ampliar considerablemente el muestrario de sonidos del instrumento. Pueden instalarse hasta tres tarjetas en el panel posterior del MOTIF.

**■ Si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E:****1 Conector SERIAL I/O**

Para conectar directamente la tarjeta mLAN8E a un ordenador personal por medio de un cable serie. Utilice este terminal para conectar la mLAN8E y el ordenador cuando haga uso de mLAN Patchbay y mLAN Mixer desde Windows.

Este terminal no se utiliza para recibir o enviar señales de audio o MIDI.

**2 Conectores mLAN (IEEE1394) 1, 2, 3**

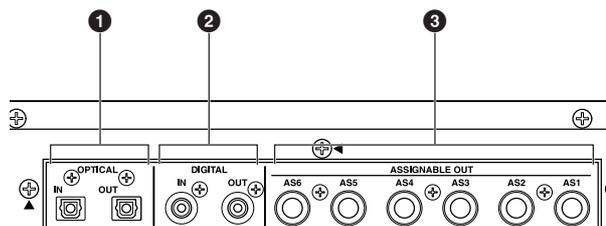
Conexión de dispositivos mLAN o compatibles con IEEE1394 mediante cables estándar IEEE1394 (6 contactos).

**Acerca de mLAN**

"mLAN" es una red digital diseñada para las aplicaciones musicales. Utiliza y amplía el bus serie de alto rendimiento IEEE 1394, estándar industrial.

Más detalles en el manual de instrucciones de la tarjeta mLAN8E.

**El nombre "mLAN" y su logotipo (véase arriba) son marcas comerciales.**

**■ Si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2:****1 Conectores OPTICAL IN, OUT (páginas 21, 22)**

Utilice estos terminales para recibir y enviar señales digitales a través de cables de fibra óptica. Puede usar la entrada OPTICAL IN para grabar una señal digital cuya frecuencia sea 48 kHz, 44,1 kHz o 32 kHz. La salida OPTICAL OUT envía una señal digital de frecuencia 44,1 kHz.

**2 Conectores DIGITAL IN, OUT (páginas 22, 23)**

Utilice estos terminales para recibir y enviar señales digitales a través de un cable coaxial (conector RCA). El formato de la señal digital es CD/DAT (S/P DIF). Puede usar la entrada DIGITAL IN para grabar una señal digital cuya frecuencia sea de 48 kHz, 44,1 kHz o 32 kHz. La salida DIGITAL OUT envía una señal digital de frecuencia 44,1 kHz.

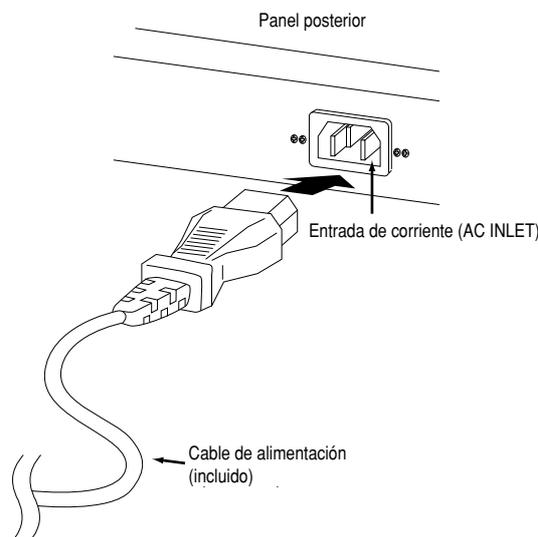
**3 Conectores ASSIGNABLE OUT (AS1 to AS6) (página 22)**

Salidas analógicas adicionales. Cada pareja (1-2, 3-4, 5-6) funciona con independencia de las restantes salidas del MOTIF.

# Instalación

En esta sección se explica cómo conectar el MOTIF a una fuente de alimentación (c.a.), a los equipos de audio y MIDI, y a un sistema informático. Encienda el MOTIF únicamente después de haber realizado todas las conexiones necesarias. Se recomienda leer esta sección antes de utilizar el MOTIF.

## Alimentación



- 1** Compruebe que el interruptor POWER del MOTIF está en la posición de apagado (OFF).
- 2** Conecte el cable de alimentación (incluido) al terminal AC INLET del panel posterior del instrumento.
- 3** Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de corriente (c.a.). Asegúrese de que el MOTIF cumple los requisitos de tensión del país o región en el que se usa.



### ADVERTENCIA

Compruebe que el MOTIF está preparado para la tensión de red de la zona en la que se va a utilizar (véase el panel posterior). La conexión de la unidad a un suministro de corriente indebido puede ocasionar serios daños en los circuitos internos y entrañar un riesgo de descarga eléctrica.



### ADVERTENCIA

Utilice únicamente el cable de alimentación facilitado con el MOTIF. Si este cable se extravía o resulta dañado como para requerir su sustitución, deberá ponerse en contacto con su distribuidor Yamaha. El uso de un repuesto inadecuado podría entrañar el riesgo de incendio o descarga eléctrica.



### ADVERTENCIA

El tipo de cable de alimentación suministrado con el MOTIF puede diferir en función del país de compra (es posible que incluya una tercera patilla de puesta a tierra). La conexión indebida del conductor de tierra puede suponer el riesgo de descarga eléctrica. No modifique NUNCA el conector suministrado con el MOTIF. Si el conector no encaja en la toma, encargue la instalación de una base apropiada a un electricista cualificado. No utilice un adaptador de conexión que anule el conductor de tierra.

# Conexiones

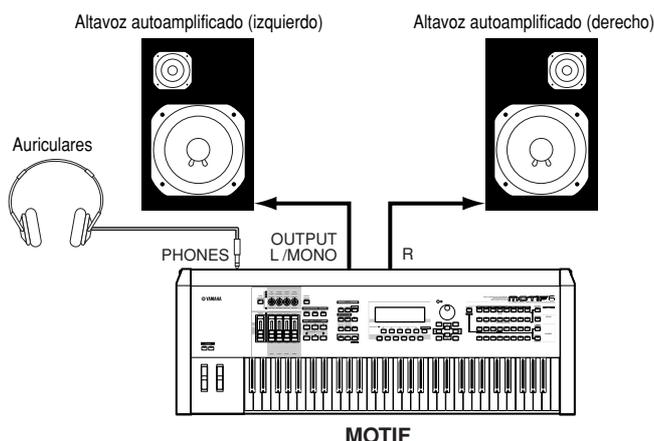
## Conexión a equipos de audio externos

El MOTIF no incorpora altavoces, por lo que necesitará un equipo de audio externo o un juego de altavoces estéreo para oír el sonido producido. Las siguientes ilustraciones muestran diversos ejemplos de conexión, entre los que tendrá que elegir el que más se asemeje a la configuración deseada.

### Salida analógica

#### ■ Conexión de unos altavoces estéreo activos

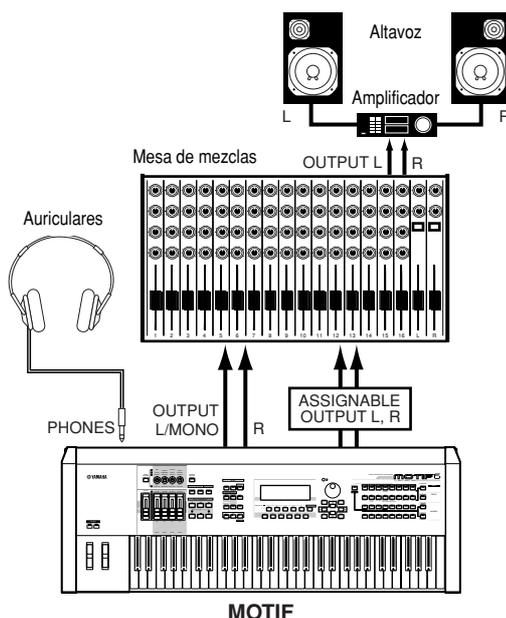
Una pareja de altavoces autoamplificados puede producir con precisión toda la riqueza de sonidos del instrumento y sus ajustes de panorámico y efectos. Conecte los altavoces activos a los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior.



**NOTE** Si va a utilizar un solo altavoz activo, conéctelo al terminal OUTPUT L/MONO del panel posterior.

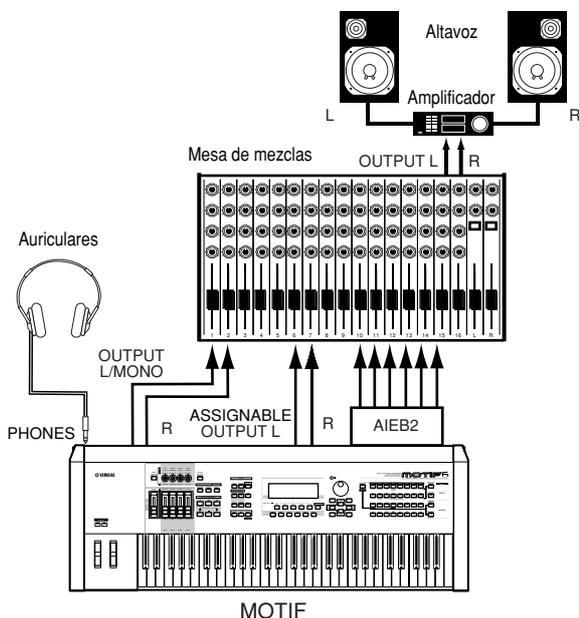
#### ■ Conexión a una mesa de mezclas

La unidad dispone de otras salidas de audio además de los terminales OUTPUT (L/MONO y R). Conecte estas salidas a una mesa de mezclas para controlar por separado el sonido de hasta cuatro partes en el modo de actuación (página 160).



■ **Conexión a una mesa de mezclas (con la tarjeta opcional AIEB2)**

Puede ampliar las posibilidades de salida del MOTIF con otros seis terminales OUTPUT para el envío de partes individuales adicionales, instalando la tarjeta de E/S opcional (AIEB2).

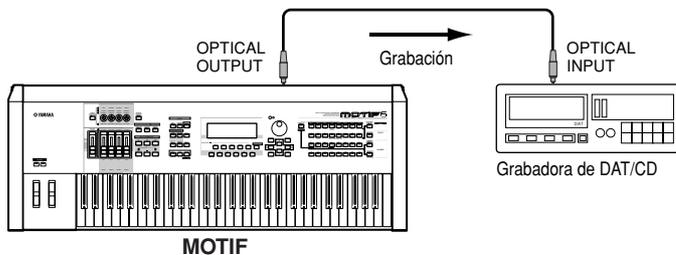


**NOTE** La conexión de una pareja de auriculares no afecta a la salida de audio de los terminales OUTPUT (L/MONO y R). Se reciben los mismos sonidos por los auriculares que por los terminales OUTPUT.

**Salida digital**

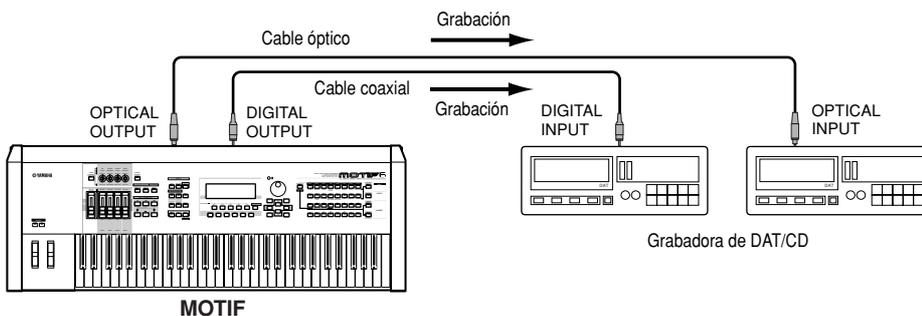
■ **Si usa el conector OPTICAL OUTPUT:**

Este conector envía la salida digital directa del material reproducido en el MOTIF, así como la señal de retransmisión digital.



■ **Si se ha instalado la tarjeta de E/S opcional AIEB2:**

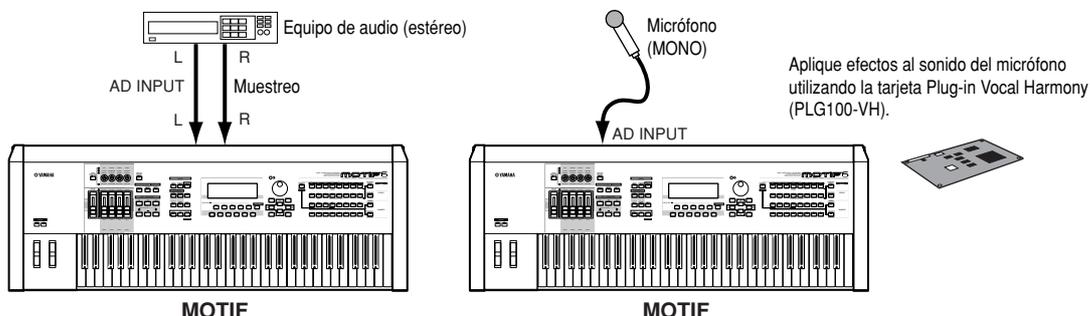
Con esta tarjeta, la salida digital directa del MOTIF también se envía por el cable coaxial. Por motivos de compatibilidad, la tarjeta AIEB2 incluye dos tipos de salida diferentes: OPTICAL OUT (fibra óptica) y DIGITAL OUT (cable coaxial). Advierta que ambas salidas producen siempre unas señales idénticas.



## Entrada A/D

### ■ Conexión de un micrófono u otros equipos de audio (entrada analógica)

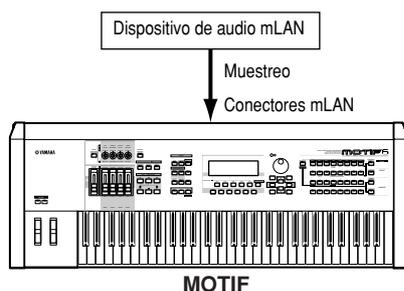
Puede grabar o importar sonidos externos o datos de forma de onda y usarlos como sonidos de instrumentos (véase "Muestreo" en la página 58). Cuando grabe de una fuente de audio externa, conecte un micrófono o la fuente de audio a los terminales de entrada A/D INPUT.



**NOTE** Para recibir una señal de nivel de línea monoaural en el instrumento, utilice únicamente la entrada A/D INPUT L.

**NOTE** Una vez completadas las conexiones indicadas, estará preparado para configurar la grabación. Cuando vaya a iniciar una grabación, es posible que tenga que ajustar la ganancia de entrada de la fuente de audio con el mando GAIN (página 18).

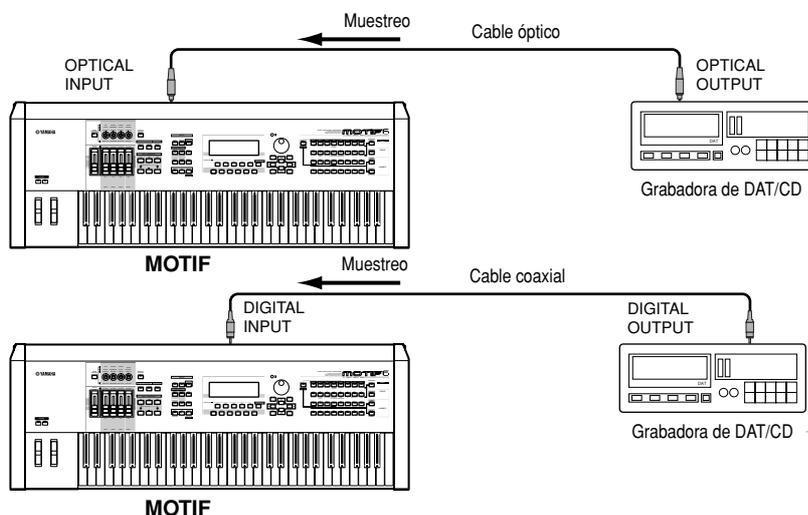
### ■ Conexión a equipos de audio compatibles con mLAN



**NOTE** Puede recibirse el sonido de cualquiera de los terminales mLAN y de la entrada A/D INPUT. En el modo de utilidades se pueden especificar los terminales utilizados (página 249).

### Entrada digital (si se ha instalado la tarjeta opcional AIEB2)

Si instala la tarjeta de expansión opcional de E/S AIEB2, podrá grabar directamente audio digital de fuentes tales como un reproductor de CD o platina DAT. Para maximizar la compatibilidad y la flexibilidad, la tarjeta AIEB2 incluye dos tipos de entrada diferentes: OPTICAL (fibra óptica) y DIGITAL (cable coaxial).

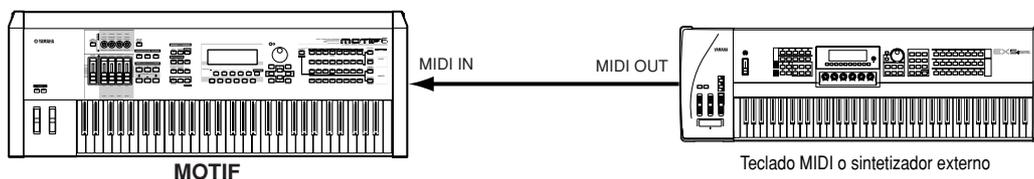


**NOTE** Puede usarse cualquiera de los conectores (OPTICAL o DIGITAL), aunque no los dos al mismo tiempo. Seleccione en el modo de utilidades el conector que desea utilizar para la entrada digital (página 249).

## Conexión de equipos MIDI externos

Con un cable MIDI estándar (no incluido), podrá conectar un equipo MIDI externo y controlarlo desde el MOTIF. Igualmente, puede usar un dispositivo MIDI externo (por ejemplo, un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos del MOTIF. A continuación se ofrecen varios ejemplos de conexión MIDI, entre los que deberá elegir el más parecido a la configuración deseada.

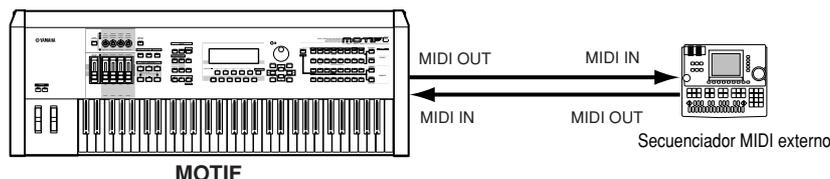
### ■ Control desde un teclado MIDI externo



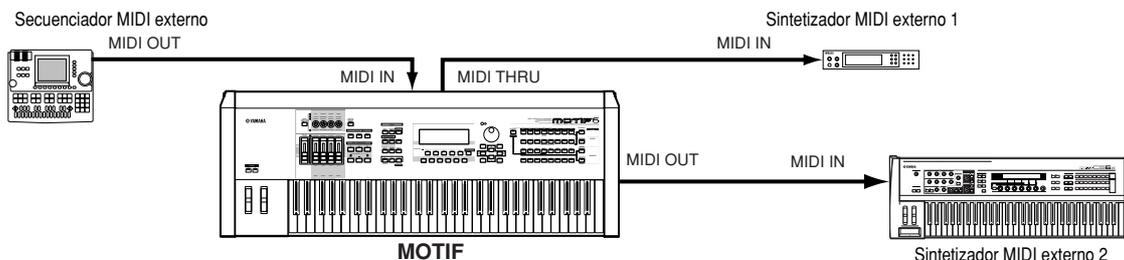
### ■ Control de un teclado MIDI externo



### ■ Grabación y reproducción mediante un secuenciador MIDI externo



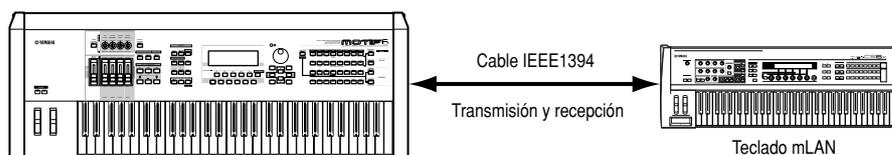
### ■ Control de otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU



En esta configuración, el sintetizador 2 puede tocarse desde el MOTIF (a través de MIDI OUT), mientras que el secuenciador externo se encarga del sintetizador 1 (a través de MIDI THRU).

**NOTE** El cable MIDI no deberá medir más de 15 metros de longitud, y no deberá haber más de tres dispositivos en un encadenamiento MIDI (enlazados en serie a través del terminal MIDI THRU de cada unidad). Para conectar más unidades, utilice un módulo de retransmisión MIDI (MIDI Thru Box) para las conexiones en paralelo. Es posible que se produzcan errores si los cables MIDI son demasiado largos o si se conectan demasiados equipos en cadena a través de sus terminales MIDI THRU.

### ■ Uso de una interfaz mLAN (si se ha instalado una tarjeta mLAN8E opcional)

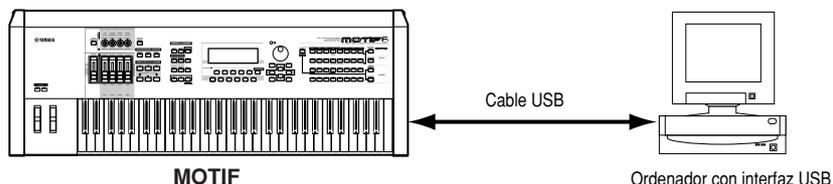


**NOTE** Puede usarse cualquiera de estas interfaces para la transferencia de datos MIDI, esto es, los conectores MIDI, el conector del terminal mLAN o el conector USB. Sin embargo, no podrán utilizarse al mismo tiempo. Seleccione en el modo de utilidades el conector que vaya a emplear para la transferencia de datos MIDI (página 258).

## Conexión a un ordenador personal

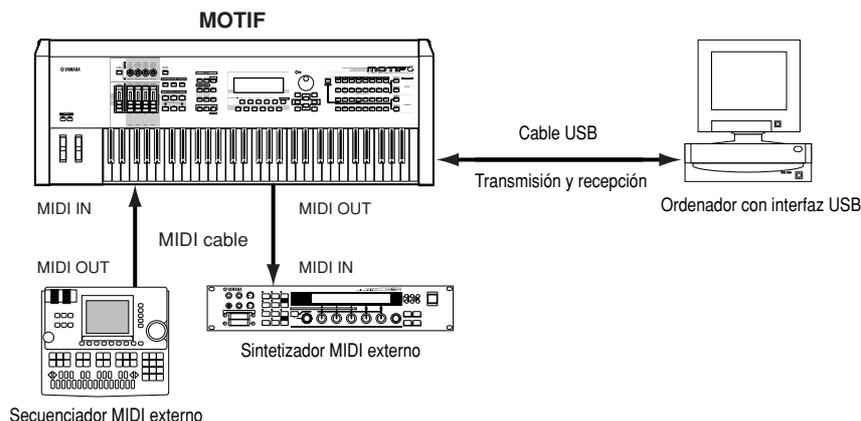
Si conecta un ordenador, podrá intercambiar datos con el MOTIF a través de MIDI, y usar el ordenador para controlar, editar y organizar datos en el MOTIF. Por ejemplo, puede utilizar el programa Voice Editor incluido para editar las voces del MOTIF. También puede usar el programa especial File Utility para gestionar desde el ordenador los archivos de la tarjeta de memoria instalada en la ranura CARD del MOTIF o los archivos del dispositivo SCSI conectado.

### ■ Uso de una interfaz USB



**NOTE** Si está usando la función Remote Control para controlar las operaciones de un secuenciador de ordenador, recomendamos las conexiones mediante un cable USB.

**NOTE** La conexión USB sólo puede usarse para transferir datos MIDI. Los datos de audio no se pueden transferir a través de USB.



**NOTE** Si conecta el ordenador al MOTIF como se indica en la ilustración superior, deberá seleccionar "USB" para la transmisión de datos MIDI en el modo de utilidades (página 258).

### Acerca del conector USB

Los cables USB disponen de conectores diferentes en cada extremo: de tipo A y de tipo B. Cuando use la conexión USB, el tipo A se conecta al ordenador y el tipo B al MOTIF.

#### **!** PRECAUCIÓN

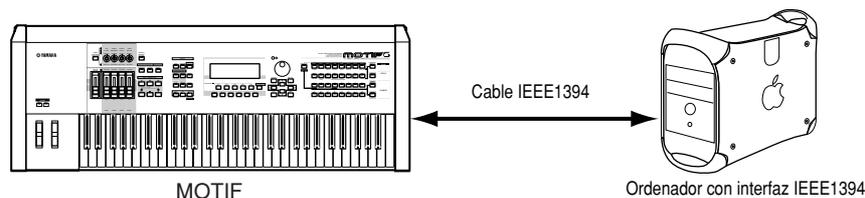
Si conecta o desconecta el cable USB, o si enciende o apaga la unidad, es posible que el ordenador se bloquee o que el MOTIF deje de funcionar correctamente. Procure NO alterar la conexión USB ni apagar/encender la unidad en las siguientes situaciones operativas:

- Mientras el MOTIF reconoce el dispositivo o se está cargando la unidad.
- Mientras está arrancando o se está cerrando el sistema operativo.
- Cuando el ordenador está en modo suspendido (por controles de gestión de corriente tales como reposo o hibernación).
- Durante el arranque de una aplicación MIDI.

El ordenador también puede bloquearse, o el MOTIF dejar de funcionar, en los siguientes casos:

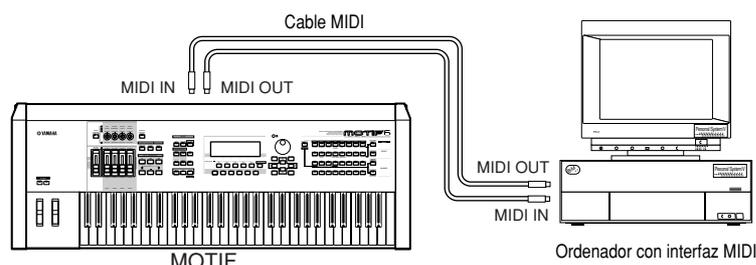
- Si enciende y apaga la unidad o conecta y desconecta el cable con demasiada frecuencia.
- Si entra en el modo de espera/reposo mientras transmite datos MIDI y reanuda la operación.
- Si conecta o desconecta el cable estando el MOTIF encendido.
- Si enciende o apaga el MOTIF, pone en marcha el ordenador o instala software de controlador mientras se está transfiriendo una gran cantidad de datos.

■ **Uso de una interfaz IEEE1394 (si se ha instalado una tarjeta opcional mLAN8E)**

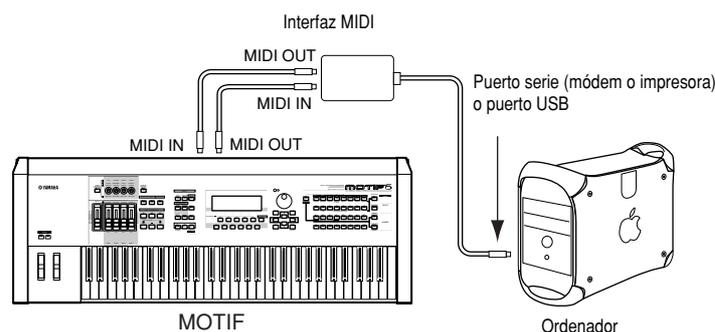


■ **Uso de una interfaz MIDI**

● **Uso de la interfaz MIDI del ordenador**



● **Uso de una interfaz MIDI externa**



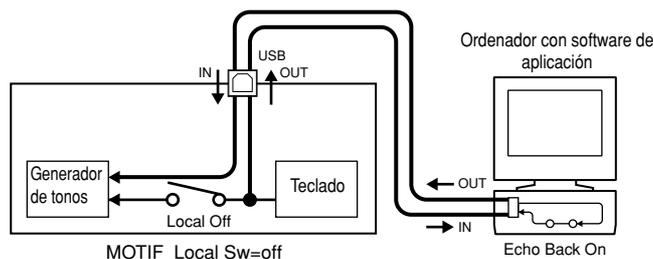
**NOTE** Utilice la interfaz MIDI apropiada para su ordenador.

**NOTE** Si el ordenador incorpora una interfaz USB, asegúrese de conectarlo al MOTIF mediante USB (la velocidad de transferencia de datos es mayor que con MIDI, y dispondrá de acceso a múltiples puertos MIDI).

**Control local activado/desactivado (Local On/Off) - Con conexión a un ordenador**

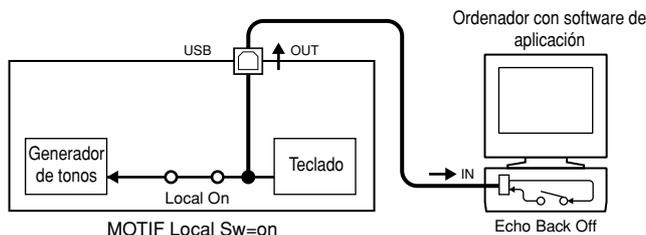
Cuando conecte el MOTIF a un ordenador, los datos de actuación del teclado generalmente se envían al equipo informático y retornan para poner en marcha el generador de tonos o la fuente de sonido. Si el interruptor Local está activado ("on"), es posible que se duplique el sonido, toda vez que el generador de tonos recibe datos de actuación directos desde el teclado y también del ordenador. Observe las siguientes directrices, si bien cada caso concreto dependerá del ordenador y el software utilizado.

**Si el eco MIDI ("Echo") está activado en el software/ordenador, desactive el modo local del MOTIF (Local Switch = "off")**



**NOTE** Cuando transmita o reciba datos exclusivos de sistema (por ejemplo, con la función de trasvase en bloque), utilice el siguiente ejemplo de configuración, asegurándose de que esté desactivado el eco MIDI del software del ordenador.

Si el eco MIDI ("Echo") está desactivado en el software/ordenador, active el modo local del MOTIF (Local Switch = "on")



**NOTE** Aunque no se indique en la ilustración anterior, el MOTIF en realidad recibe y responde a los datos MIDI procedentes de la aplicación informática (secuenciador) con independencia del ajuste Local Sw del instrumento.

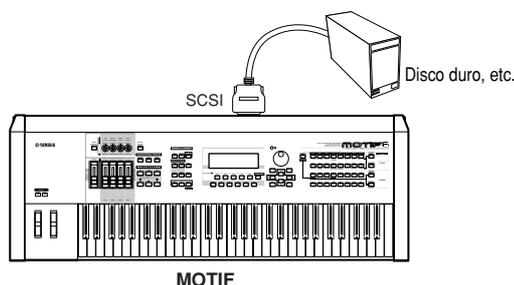
\* El eco MIDI ("Echo") es una función de los secuenciadores con la que recogen los datos por la entrada MIDI IN y los retransmiten íntegros por la salida MIDI OUT. En algunos programas esta función también se conoce como "MIDI Thru".

**NOTE** Consulte las instrucciones de uso del software utilizado.

## Conexión a un dispositivo SCSI externo

Referencia (página 262)

Este conector SCSI-2 de 50 contactos (D-sub, medio paso) puede usarse para la conexión a un dispositivo SCSI externo de almacenamiento de datos cuando desee guardar una gran cantidad de información. Si desea más información sobre SCSI y la conexión de dispositivos de este tipo, consulte la página 64.



**NOTE** Los identificadores SCSI para el MOTIF y el dispositivo conectado se ajustan en el modo de archivo (página 262).

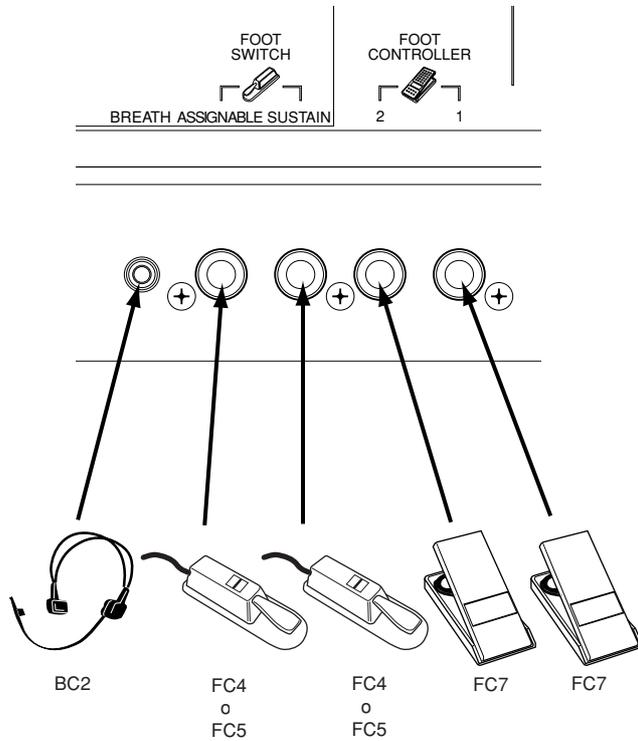
### ◆ Dispositivos y discos SCSI compatibles con el MOTIF

- El MOTIF sólo puede usar discos en formato DOS para almacenar datos. Los discos formateados por el MOTIF reciben dicho formato.
- El MOTIF admite discos formateados en DOS en un ordenador personal. Sin embargo, para lograr los mejores resultados se recomiendan los discos formateados en el propio MOTIF.
- Si se formatean en el MOTIF, los discos con menos de 2 GB de capacidad reciben formato FAT16, y los discos de más capacidad, formato FAT32.
- Los discos MO que pueden usarse con el MOTIF son los de 128, 230 y 540 MB. No se pueden usar discos MO con capacidad de 640 MB y superior.
- El MOTIF admite medios removibles con capacidades de hasta 2 GB. Aunque haya conectadas unidades de mayor capacidad, el MOTIF sólo podrá usar un máximo de 2 GB. Además, todos los soportes removibles están formateados en FAT16, por lo que no son posibles las particiones.
- En cuanto a las unidades de disco duro, el MOTIF sólo puede usar un máximo de 31 GB, aunque el disco conectado tenga más capacidad. Si se formatea un disco de 31 GB, se crearán automáticamente cuatro particiones de 7,75 GB.

## Conexión de varios controladores

Guía rápida (página 48)

El MOTIF dispone de varios conectores de controlador en el panel posterior, lo que le permite gestionar por separado diversos aspectos del sonido y una gran variedad de funciones desde los controladores opcionales conectados.



# Encendido

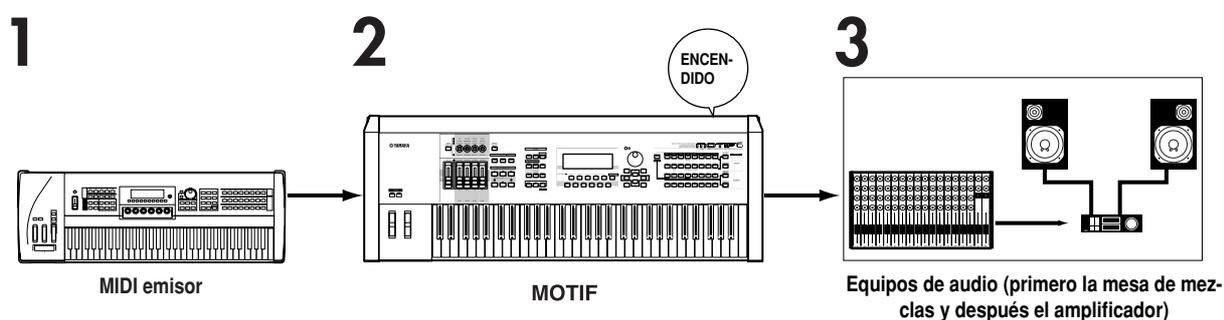
## Procedimiento de encendido

Una vez realizadas todas las conexiones necesarias entre el MOTIF y el resto de equipos, asegúrese de que todos los ajustes de volumen están a cero. A continuación vaya encendiendo todos los dispositivos del sistema en el siguiente orden: MIDI maestros (envío), MIDI esclavos (recepción), equipos de audio (mesas de mezclas, amplificadores, altavoces, etc.). Así se garantizará un recorrido de señal uniforme desde el primer dispositivo hasta el último (primero MIDI, después audio).

Cuando vaya a apagar el sistema, primero baje el volumen de todos los equipos de audio, y después vaya apagándolos en el orden inverso (primero los dispositivos de audio, después MIDI).

**NOTE** Si el dispositivo SCSI está conectado al MOTIF, primero encienda dicho dispositivo y siga las instrucciones facilitadas a continuación. De la misma manera, el dispositivo SCSI deberá apagarse después que el resto de equipos.

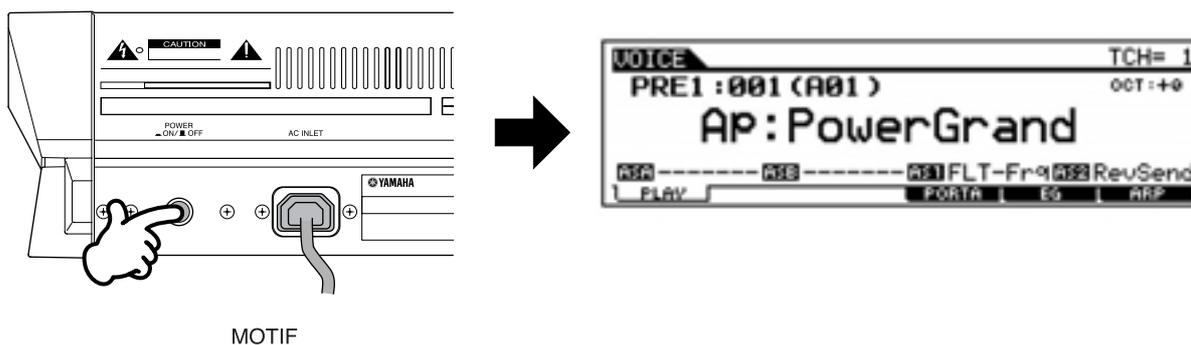
### Si usa el MOTIF como receptor MIDI:



## Encendido del MOTIF

**NOTE** Antes de encender o apagar el MOTIF, reduzca el volumen de todos los equipos de audio conectados.

- 1 Pulse el interruptor POWER.  
Tras unos instantes aparecerá la pantalla estándar (según el parámetro "Power On Mode Display" del modo de utilidades).

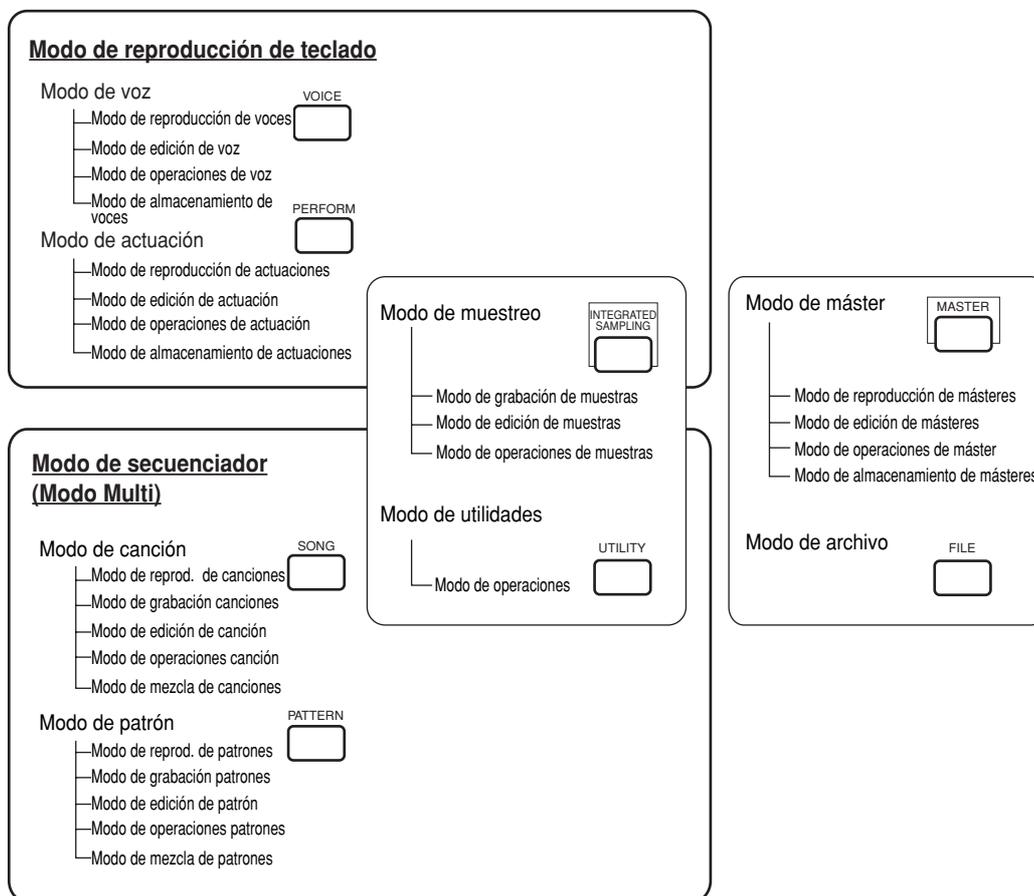


- 2 Eleve el volumen del sistema de sonido hasta un nivel razonable.
- 3 Vaya elevando gradualmente el control VOLUME mientras toca el teclado, hasta alcanzar el nivel de audición deseado.

# Estructura básica

## Modo

El MOTIF está equipado con varios modos, cada uno de los cuales cubre un grupo de operaciones y funciones diferente.



### ■ Modo de voz

Estructura básica (página 40) – Funcionamiento básico (página 67)  
Guía rápida (página 121)

### ● Modo de reproducción de voces

En este modo, pueden reproducirse las voces normales y las voces de batería. Con una tarjeta opcional Plug-in puede disponer de una selección de voces aún mayor.

### ● Modo de edición de voces

En este modo pueden crearse y editarse las voces normales y las voces de batería.

### ● Modo de operaciones de voz

En este modo puede copiar e inicializar las voces y realizar otras operaciones similares con ellas.

### ● Modo de almacenamiento de voces

En este modo puede guardar las voces editadas en la memoria interna como voces de usuario. Además puede guardarlas en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI externo, en el modo de archivo.

## ■ Modo de actuación

Estructura básica (página 42) – funcionamiento básico (página 67)  
Guía rápida (página 160)

### ● Modo de reproducción de actuaciones

En este modo puede reproducir las actuaciones, permitiéndole utilizar divisiones, superposiciones de voces, etc.

### ● Modo de edición de actuaciones

En este modo puede crear y editar las actuaciones.

### ● Modo de operaciones de actuación

En este modo puede copiar e inicializar las actuaciones y realizar otras operaciones similares con ellas.

### ● Modo de almacenamiento de actuaciones

En este modo puede guardar las actuaciones editadas en la memoria interna como actuaciones de usuario. Además puede guardar las actuaciones en una tarjeta de memoria en un dispositivo SCSI externo, en el modo de utilidades.

## ■ Modo de canción

Estructura básica (página 51) – funcionamiento básico (página 67)  
Guía rápida (página 177)

### ● Modo de reproducción de canciones

En este modo puede utilizar el secuenciador y sus diversas funciones (por ejemplo, silenciamiento/solo de pista) en la reproducción de las canciones.

### ● Modo de grabación de canciones

En este modo puede utilizar el secuenciador para grabar sus actuaciones en el teclado, en una canción de usuario. El MOTIF le permite grabar hasta 16 pistas de secuencia independientes.

### ● Modo de edición de canciones

En este modo puede editar los eventos MIDI de cada una de las pistas de la canción grabada.

### ● Modo de operaciones de canción

En este modo puede realizar varias operaciones con los datos de canción, como copia y supresión de los mismos. Estas operaciones pueden realizarse en compases individuales o en pistas enteras.

### ● Modo de mezcla de canciones

En este modo puede ajustar los parámetros de generación de tonos de cada una de las partes de la canción grabada.

## ■ Modo de patrón

Estructura básica (página 51) – Funcionamiento básico (página 67)  
Guía rápida (página 215)

### ● Modo de reproducción de patrones

En este modo puede utilizar el secuenciador para reproducir los patrones. Puede combinar diversas frases (con la función Patch) para crear un patrón.

### ● Modo de grabación de patrones

En este modo puede utilizar el secuenciador para grabar sus actuaciones en el teclado, en una frase de usuario, que es el bloque de elaboración básico de los patrones. El MOTIF le permite grabar hasta 16 pistas de secuencia independientes.

### ● Modo de edición de patrones

En este modo puede editar los eventos MIDI de cada una de las pistas de la frase del patrón grabado.

### ● Modo de operaciones de patrón

En este modo puede realizar varias operaciones con los datos de patrón, como copia y supresión de los mismos. Estas operaciones pueden realizarse en compases individuales o en pistas enteras.

### ● Modo de mezcla de patrones

En este modo puede ajustar los parámetros de generación de tonos de cada una de las partes del patrón grabado.

## ■ Modo de muestreo

Estructura básica (página 59) – Funcionamiento básico (página 67)  
Guía rápida (página 233)

Este modo es un submodo del de voz/actuación/canción/patrón. Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] en cada uno de los modos para acceder al modo de muestreo y pulse el mismo botón después de realizar el muestreo para regresar al modo anterior.

### ● Modo de grabación de muestras

En este modo puede grabar sonido en el MOTIF con un micrófono u otras fuentes de audio. Estos sonidos (muestras) pueden luego reproducirse en tiempo real con el teclado o pueden guardarse en la pista de canción/patrón. Además, puede procesar la muestra grabada (por ejemplo con chorus u otro efecto) y luego grabarla como nueva muestra con la función de re-grabación.

### ● Modo de edición de muestras

En este modo puede editar las muestras grabadas, por ejemplo, sus puntos de bucle y otros parámetros.

### ● Modo de operaciones de muestras

En este modo puede copiar y borrar las muestras, y realizar otras operaciones similares con ellas.

## ■ Modo de utilidades

Funcionamiento básico (página 67) – Referencia (página 249)

Este modo es un submodo del de voz/actuación/canción/patrón. Pulse el botón [UTILITY] en cada uno de los modos para acceder al modo de muestreo y pulse el mismo botón después de realizar el muestreo para regresar al modo anterior. En este modo puede ajustar los parámetros que se aplicarán a todo el sistema del MOTIF. Estos incluyen los ajustes de MIDI y los parámetros de configuración general.

### ● Modo de operaciones de utilidades

En este modo puede restablecer los ajustes de fábrica del MOTIF.

## ■ Modo de máster

Estructura básica (página 56) – Funcionamiento básico (página 68)  
Guía rápida (página 268)

Este modo constituye una manera práctica de registrar los ajustes habitualmente utilizados en el modo de voz, actuación, canción y patrón en un máster de usuario, y recuperarlo instantáneamente con sencillas operaciones.

Para el modo de voz o de actuación puede realizar ajustes de funciones de teclado maestro adicionales (por ejemplo, ajustes de separación de zonas) y registrarlo como un máster de usuario.

### ● Modo de reproducción de másteres

En este modo puede seleccionar el máster de usuario deseado para su reproducción en el MOTIF.

### ● Modo de edición de másteres

En este modo puede editar los ajustes de máster.

### ● Modo de operaciones de máster

En este modo dispone de diversas operaciones para ajustes de máster.

### ● Modo de almacenamiento de másteres

En este modo puede guardar los ajustes de cada modo en la memoria de usuario como un máster de usuario.

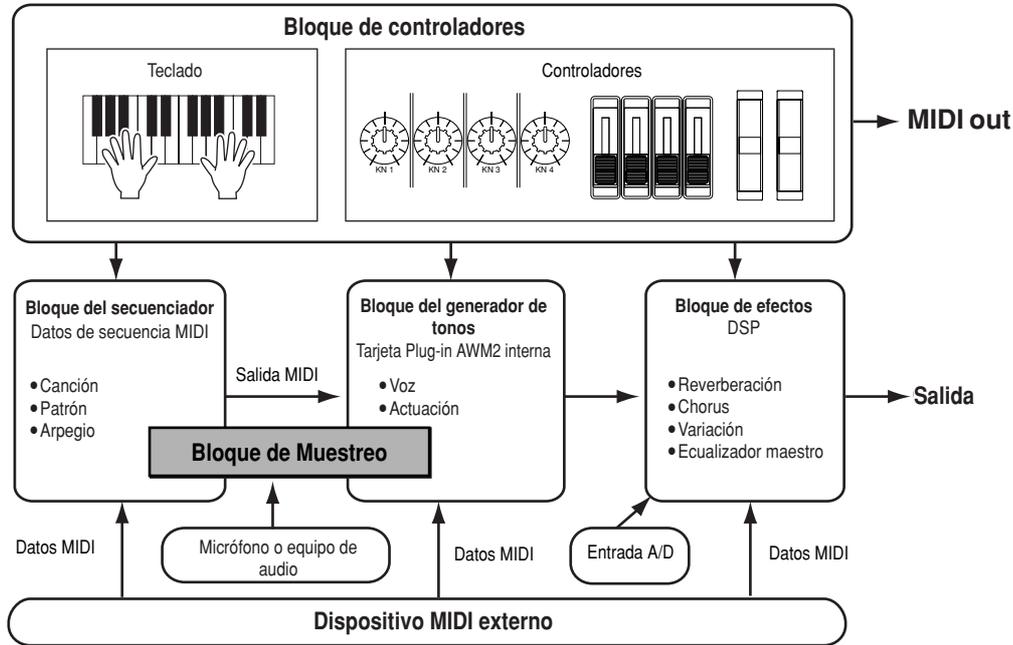
## ■ Modo de archivo

Estructura básica (página 63) – Funcionamiento básico (página 68)  
Guía rápida (página 261)

En este modo puede guardar/cargar todos los datos importantes en una tarjeta de memoria (el MOTIF tiene una ranura interna para tarjetas) o en un dispositivo SCSI externo.

# Descripción general del sistema

Esta sección ofrece una descripción general de la amplia gama de sofisticadas y versátiles funciones del MOTIF. Este está compuesto por varios bloques, tal como se ilustra a continuación.



## Bloque de controladores

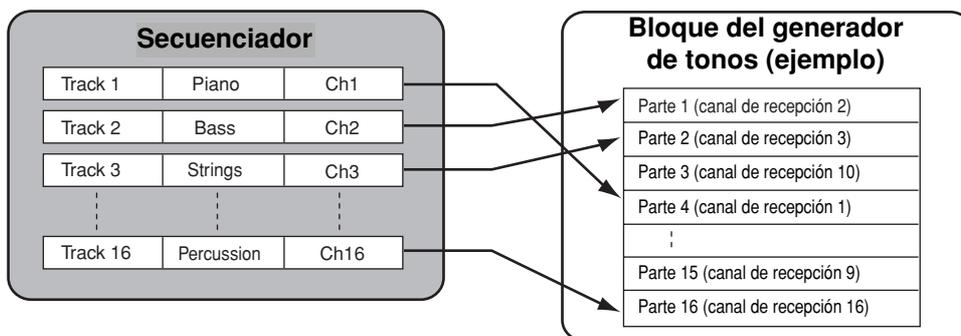
Estructura básica (páginas 37, 48)

Este bloque está compuesto por el teclado, las ruedas de inflexión de tono y de modulación, el controlador de cinta, los mandos de control del sonido, etc. El teclado en sí mismo no genera sonidos sino que envía información sobre notas, velocidad de pulsación, etc. (datos MIDI) a la sección del generador de tonos del sintetizador al reproducir las notas. Los controladores también envían cambios. La información del teclado y de los controladores puede transmitirse a otros dispositivos MIDI por el conector MIDI OUT o el conector USB.

## Bloque del secuenciador

Estructura básica (página 51) – Guía rápida (páginas 99 – 118) - Referencia (páginas 177, 215)

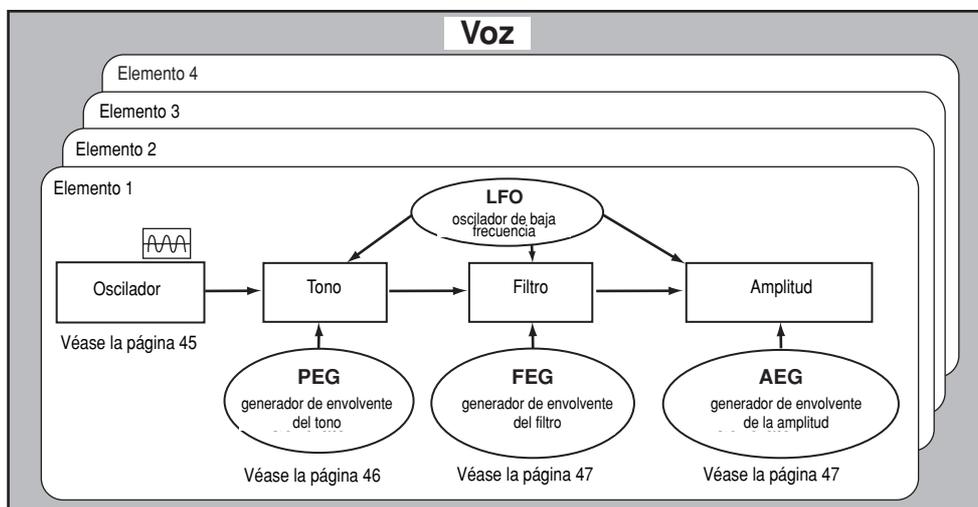
Este bloque le permite crear canciones y patrones grabando/editando actuaciones musicales (datos MIDI) grabadas desde el bloque de controladores y luego reproducir estos datos, transmitiéndolos al bloque del generador de tonos. El bloque del secuenciador puede controlarse en el modo de canción, el modo de patrón y en la función de arpeggio. Cuando se reproduce una canción o un patrón, los datos musicales de cada pista de secuencia son transmitidos al bloque del generador de tonos de acuerdo con los ajustes del canal de transmisión.



**NOTE** Más detalles acerca de la estructura de canción/patrón/arpeggio en las páginas 51 y 52, respectivamente.

## Bloque del generador de tonos

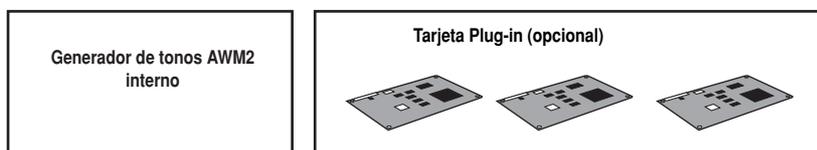
El bloque del generador de tonos es lo que realmente produce el sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde el bloque del secuenciador, el bloque de controladores y por el conector MIDI IN o USB. El ejemplo siguiente ilustra el flujo de la señal de una voz.



**NOTE** Más detalles sobre la estructura de voz en la página 40.

## Generador interno AWM2 interno y tarjetas Plug-in opcionales

El generador de tonos del MOTIF está compuesto de las unidades AWM2 interna y de Plug-in opcionales



### ● AWM2 (memoria de ondas avanzada 2)

AWM2 es un sistema de síntesis basado en ondas muestreadas (material sonoro) y utilizado en muchos sintetizadores de Yamaha. Para disponer de un realismo extra, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de formas de ondas de instrumentos reales. Es más, puede aplicarse una amplia variedad de parámetros de generador de envolvente, filtro, modulación y otros parámetros a la forma de onda básica.

Puede crear sus propias ondas con un micrófono o un equipo de audio externo mediante la función de muestreo. Las muestras son luego guardadas en la memoria RAM interna y pueden utilizarse igual que las ondas predefinidas.

Una voz puede contener hasta cuatro ondas (elementos) en el generador de tonos AWM2.

**NOTE** AWM2 no se limita a instrumentos musicales generales (voces normales). También puede utilizarse para configurar instrumentos de percusión (voces de batería). Más detalles sobre las voces normales y las voces de batería en la página 45.

### ● Tarjeta Plug-in

Las tarjetas Plug-in permiten disponer de una enorme cantidad de flexibilidad sonora y de potencia adicional. Una vez instaladas funcionan de manera impecable y transparente dentro del sistema del MOTIF, lo que significa que podrá utilizar sus sonidos y funciones igual que si estuvieran integradas en el MOTIF de fábrica.

A continuación se describen las tarjetas disponibles y que pueden instalarse en el MOTIF.

En el MOTIF pueden instalarse hasta tres tarjetas Plug-in. Estas tarjetas no son sólo una fuente de voces adicionales; son también generadores de tonos en sí mismas y amplían las especificaciones de nivel del sistema, como la polifonía máxima. Además, le permiten utilizar otros sistemas de síntesis, aparte del AWM2. Puede reproducir las voces Plug-in igual que las voces internas normales y usarlas como partes de una actuación (página 42).

El MOTIF es compatible con el sistema Plug-in de síntesis modular (página siguiente). Existen tres tipos de tarjetas Plug-in compatibles con el sistema Plug-in de síntesis modular: tarjetas de parte individual, multiparte y de efectos. Con ellas, podrá elaborar su propio sistema basado en los sonidos que necesite.

## Línea de tarjetas Plug-in

### ● Tarjetas Plug-in de parte individual (una sola parte)

Estas tarjetas le permiten añadir un sintetizador o generador de tonos completamente diferente y reproducir sus voces con una sola parte del MOTIF.

#### ● Tarjeta Plug-in de modelado analógico físico (PLG150-AN)

Con la síntesis de modelado analógico físico (AN), se utiliza lo último en tecnología digital para reproducir fielmente el sonido de los sintetizadores analógicos. Una vez instalada la tarjeta, podrá controlar en tiempo real la reproducción de sonidos de los sintetizadores clásicos, así como los últimos sonidos que se oyen en los locales de hoy en día.

#### ● Tarjeta Plug-in de piano (PLG150-PF)

Se ha dedicado una enorme memoria de formas de onda para la reproducción de sonidos de piano. Esta tarjeta ofrece 136 sonidos estéreo, incluyendo varios de pianos acústicos y eléctricos, y hasta 64 notas de polifonía. Incluso puede instalar dos de estas tarjetas para duplicar la polifonía a 128 notas.

#### ● Tarjeta Plug-in DX/TX avanzada (PLG150-DX)

Esta tarjeta Plug-in contiene los sonidos del sintetizador DX7. A diferencia de los generadores de tonos basados en PCM, esta tarjeta utiliza el potente sistema de síntesis FM, el mismo de la serie de sintetizadores DX, para dar forma al sonido de forma extraordinariamente versátil y dinámica. Los sonidos son compatibles con los del DX7 y la tarjeta puede incluso recibir datos del DX7 mediante un trasvase de datos en bloque.

#### ● Tarjeta Plug-in de acústica virtual (PLG150-VL)

Con la síntesis de acústica virtual (VA), los sonidos de instrumentos reales son modelados (simulados) en tiempo real consiguiéndose un grado de realismo imposible con las técnicas de síntesis PCM convencionales. Cuando toque estos sonidos con un controlador de soplo MIDI (WX5) opcional, incluso podrá capturar algunas de las sensaciones físicas de los instrumentos de madera viento.

### ● Tarjeta Plug-in de efectos

#### ● Tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH)

Con esta tarjeta instalada, podrá añadir armonías a las partes seleccionadas con cuatro tipos de efectos.

Las partes de chorus para partes vocales puede crearse automáticamente a partir de acordes preparados y guardados como datos MIDI. Además, puede utilizar el MOTIF como un vocoder con un micrófono conectado mientras toca el teclado.

### ● Tarjeta Plug-in multiparte

Estas tarjetas le permiten ampliar la polifonía de voces del MOTIF pudiendo disponer de 16 partes instrumentales totalmente independientes. Cuando utilice este tipo de tarjetas para reproducir pistas de secuenciador, podrá reservar la polifonía máxima del MOTIF para la actuación en el teclado.

#### ● Tarjeta Plug-in XG (PLG100-XG)

Esta tarjeta es un generador de sonidos XG de 16 partes. Podrá reproducir archivos de canciones XG/GM con la gran variedad de sonidos y efectos de esta tarjeta.

**NOTE** En el futuro podrá disponerse de tarjetas Plug-in adicionales.

### **Acerca del SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR**

El sistema Plug-in de síntesis modular de Yamaha ofrece enormes posibilidades de expansión y actualización de sintetizadores, generadores de tonos y tarjetas de sonido compatibles con Plug-in de síntesis modular. Esto le permite aprovechar de forma sencilla y efectiva la tecnología de sintetizadores y efectos más actual y sofisticada y así mantenerse al día con los rápidos y variados avances en la producción de música moderna.

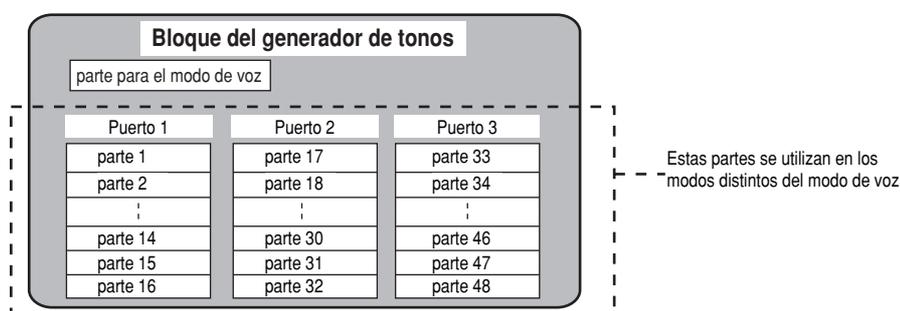
## Polifonía máxima

La polifonía sonora máxima es de 62 para AWM2, más la polifonía de la tarjeta Plug-in (cuando está instalada). La polifonía real variará según sea el tipo de generador de tonos usado, el número de elementos de la voz, y la polifonía de notas de la tarjeta Plug-in. En el caso de las voces AWM2, la cifra de polifonía 63 se divide por el número de elementos de la voz.

## Estructura de partes del bloque del generador de tonos

El MOTIF reproduce sus sonidos (con el bloque del generador de tonos) en respuesta a los datos MIDI recibidos desde el bloque de controladores o del bloque del secuenciador.

Los datos MIDI son asignados a uno de los dieciséis canales, y el MOTIF puede reproducir simultáneamente dieciséis partes independientes por los dieciséis canales MIDI. Sin embargo, puede superarse el límite de dieciséis canales utilizando "puertos" MIDI separados, con dieciséis canales cada uno. Las múltiples fuentes de sonidos del MOTIF (generador de tonos interno y tarjetas Plug-in) sacan partido de los tres puertos MIDI incluidos con el instrumento.



Como muestra la ilustración anterior, pueden utilizarse hasta 48 partes en los modos (excepto el modo de voz). No obstante, el número de partes usadas realmente es como máximo de 34 en los modos de canción y de patrón, como se verá más adelante en algunos ejemplos.

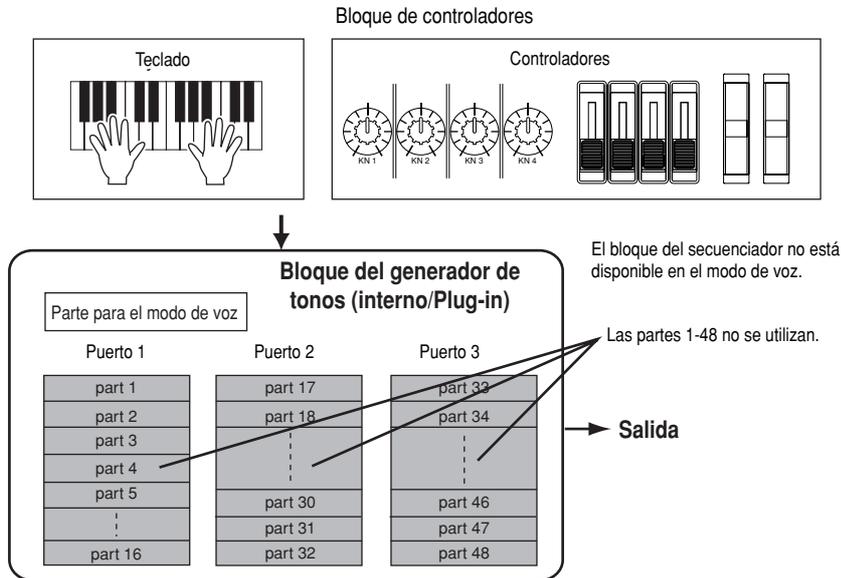
**NOTE** Más detalles sobre los modos en la página 30.

**NOTE** El cable USB soporta hasta ocho puertos MIDI independientes. El bloque del generador de tonos del MOTIF soporta tres puertos independientes, como muestra la ilustración anterior, y la función MIDI Thru del MOTIF soporta ocho puertos MIDI independientes.

**NOTE** El cable MIDI y el cable IEEE (cuando se ha instalado la tarjeta mLAN8E opcional) no pueden transportar datos de puerto MIDI.

## Relación entre la estructura de partes del bloque del generador de tonos y el bloque de controladores/secuenciador para cada uno de los modos

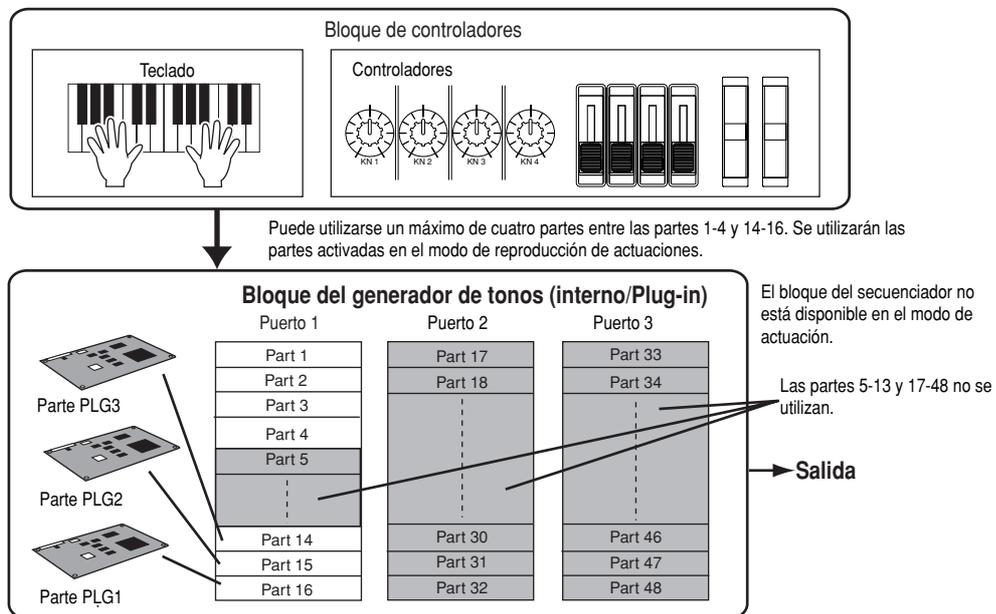
### ● Modo de voz



**NOTE** El modo de voz, el número de puerto MIDI es 1.

**NOTE** La tarjeta Plug-in multiparte no puede utilizarse en el modo de voz. Sin embargo, sí pueden utilizarse otras tarjetas Plug-in.

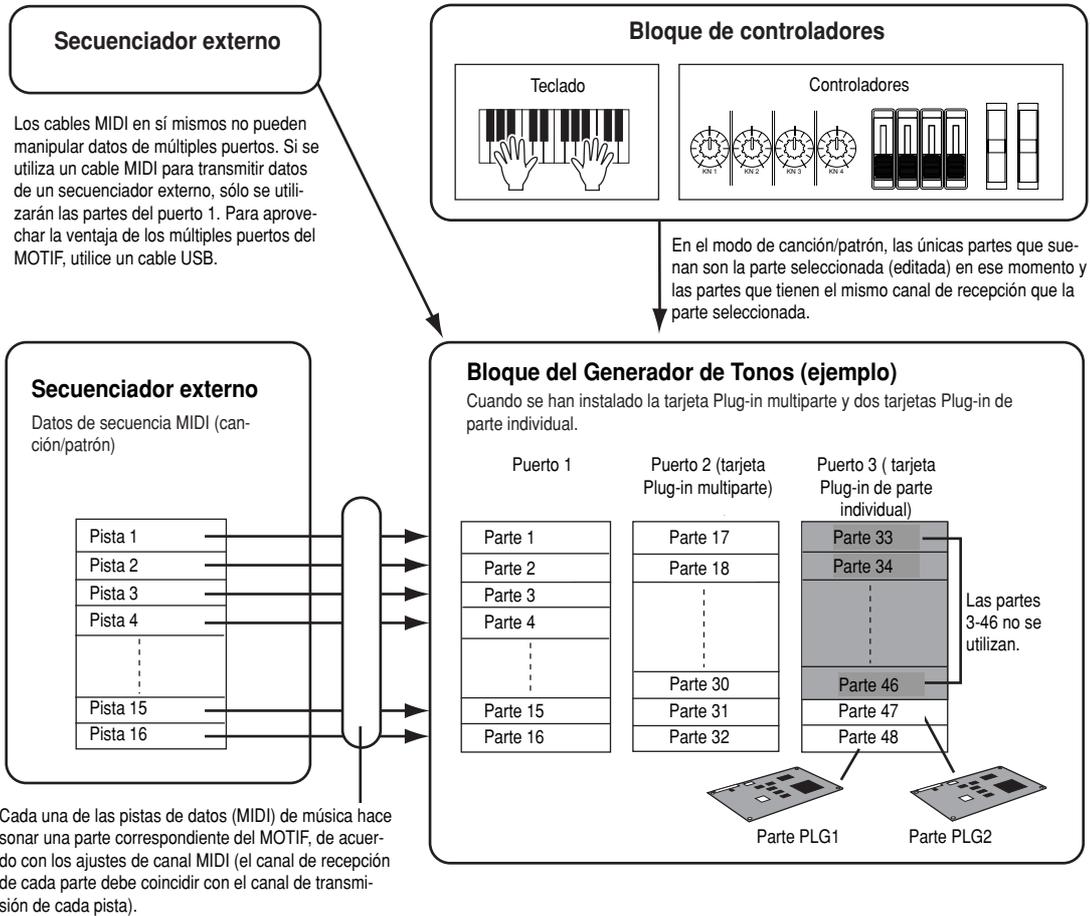
### ● Modo de actuación



**NOTE** El modo de actuación el número de puerto MIDI es 1.

**NOTE** La tarjeta Plug-in multiparte no puede utilizarse en el modo de actuación. Sin embargo, sí pueden utilizarse otras tarjetas Plug-in.

● **Modo de canción/patrón**



## Bloque de efectos

Este bloque del MOTIF aplica los efectos a las salidas del generador de tono, procesando y realizando el sonido mediante la tecnología DSP (procesamiento de señal digital).

### Estructura de los efectos

El procesamiento de efectos del MOTIF dispone de las unidades siguientes.

#### ■ Efectos de sistema (reverberación, chorus, variación)

Los efectos de sistema se aplican al sonido general, tanto si es una voz como una configuración de actuación completa, una canción, etc. Con los efectos de sistema, el sonido de cada una de las partes es enviado al efecto según el ajuste de nivel de envío de efecto de cada parte. El sonido procesado (denominado 'Wet', con efecto) es enviado de vuelta a la mesa de mezclas según el nivel de retorno y se transmite después de mezclarse con el sonido sin procesar ('Dry', sin efecto). Esta disposición le permitirá establecer un equilibrio óptimo entre el sonido procesado y el sonido original de las partes.

##### ● Reverberación

Este efecto añade un ambiente cálido al sonido, simulando las complejas reflexiones de los espacios de actuación reales, como una sala de conciertos o un pequeño club. Puede disponer de un total de 12 tipos de reverberaciones diferentes.

##### ● Chorus

Los efectos de chorus utilizan la modulación para crear un ensemble con una gran riqueza de sonido, como si una parte fuera interpretada por varios instrumentos simultáneamente. Dispone de un total de 25 tipos de chorus.

##### ● Variación

Este efecto proporciona un amplia variedad de transformaciones y realces del sonido. Dispone de un total de 25 tipos de variación diferentes. La variación no está disponible en el modo de voz.

#### ■ Efectos de inserción (1, 2)

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a cada una de las partes.

Estos efectos se utilizan principalmente para procesar directamente una parte. La profundidad del efecto se ajusta equilibrando la señal con/sin efectos. Puesto que un efecto de inserción sólo se puede aplicar a una parte determinada, deberá utilizarse con sonidos a los que se desee aplicar cambios drásticos. También puede equilibrar el sonido para que sólo se oiga el efecto, aplicando un 100% de Wet (procesado). El MOTIF dispone de dos sistemas de efectos de inserción; uno con un total de 104 tipos de efectos internos y el otro con 25.

#### ■ Efectos de inserción Plug-in

Es un sistema de efectos especial disponible sólo cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in de tipos de efectos. Los efectos de la tarjeta Plug-in no están disponibles en el modo de voz.

#### ■ Ecuador maestro

Normalmente, un ecualizador se utiliza para corregir el sonido emitido por amplificadores o altavoces para adaptarse al carácter especial de la habitación de que se trate. El sonido se divide en varias bandas de frecuencias, y la corrección se efectúa elevando o reduciendo el nivel de cada banda.

Si ajusta el sonido en función del género (la música clásica, más refinada; la música pop, más chispeante; y la música rock, más dinámica) también podrá extraer las características especiales de la música y hacer de su actuación algo más placentero.

El MOTIF posee una función de ecualizador de cinco bandas de alta calidad.

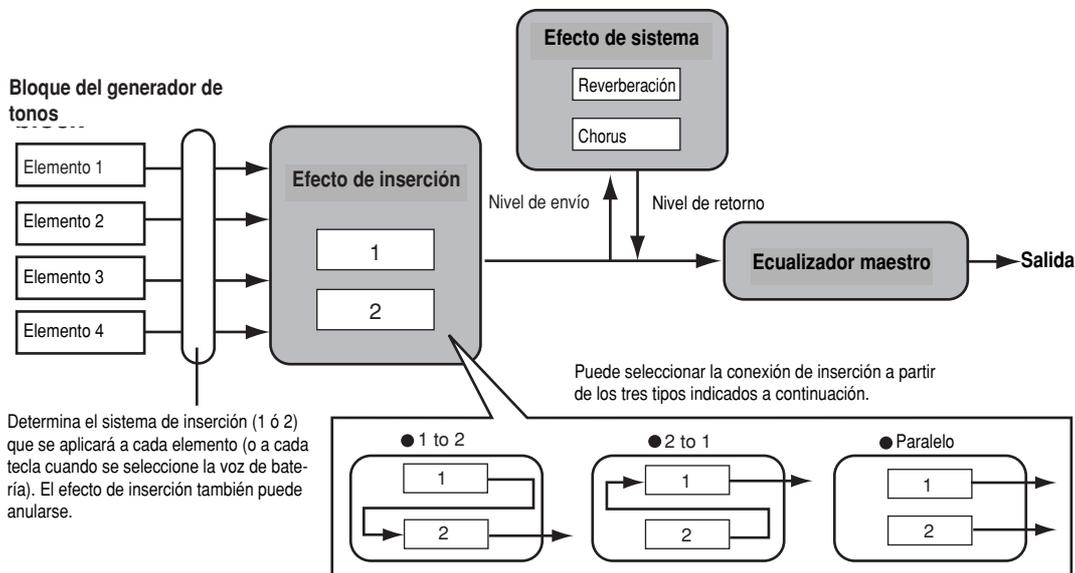
Los cuatro mandos pueden utilizarse para ajustar la ganancia de cuatro de las cinco bandas.

## Conexión de efectos

Referencia (página 137)

### ● En el modo de voz:

Puede seleccionar la conexión de inserción entre tres tipos.

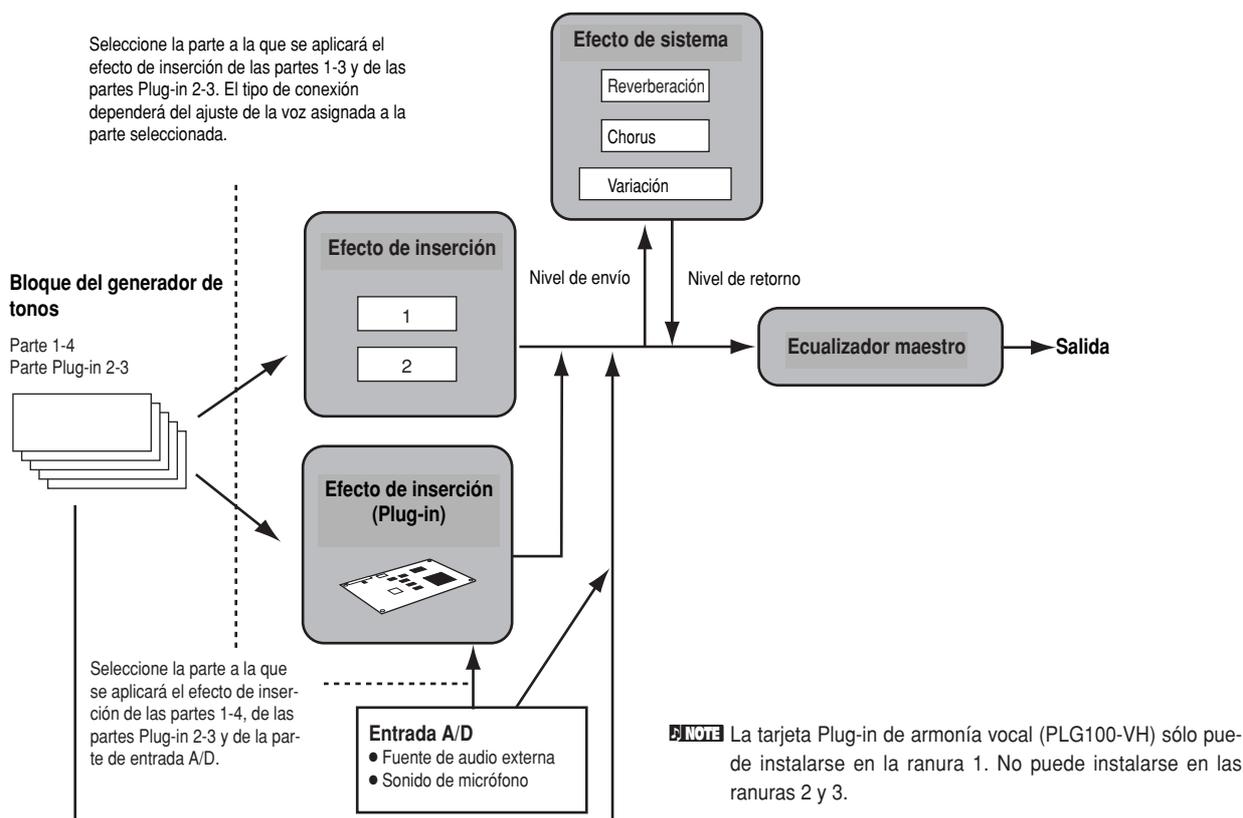


**NOTE** La conexión en paralelo no está disponible para las voces Plug-in.

### ● En el modo de actuación:

Referencia (página 169)

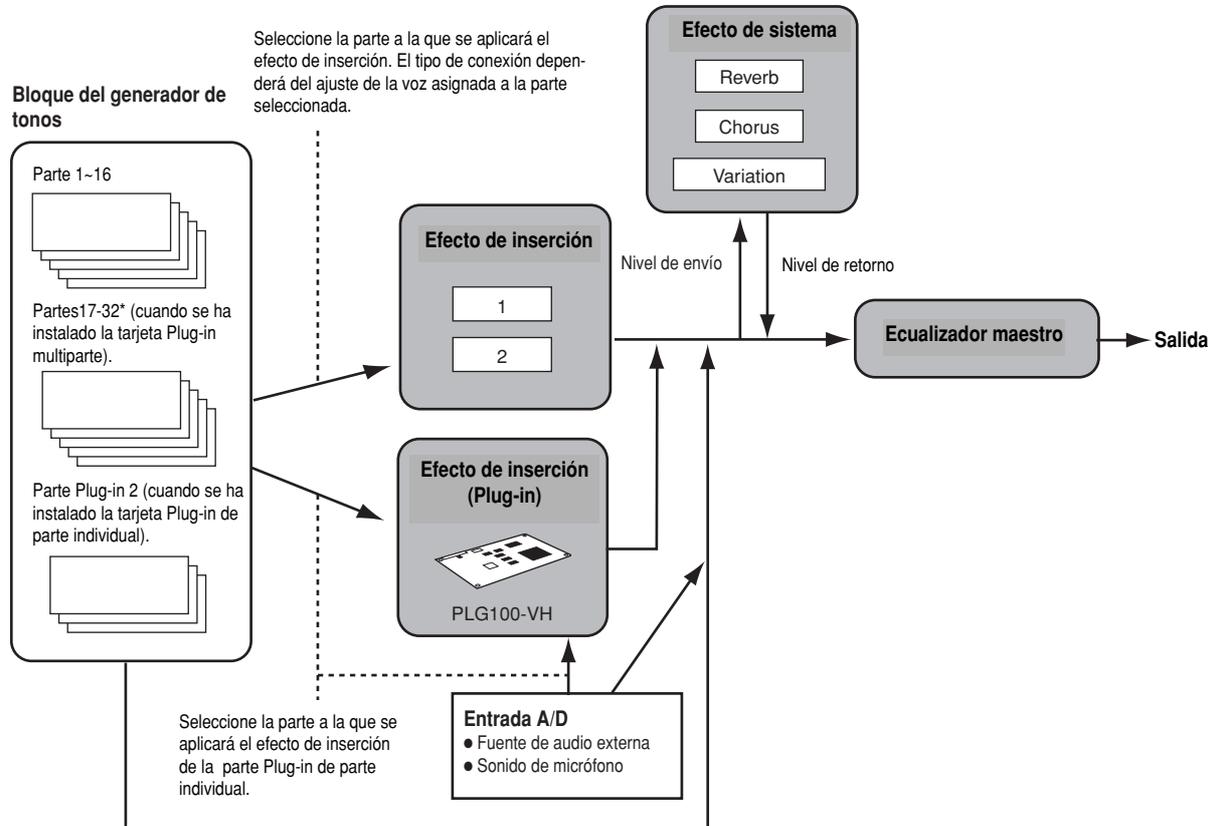
El diagrama siguiente muestra la conexión cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) en la ranura 1.



● En el modo de canción/patrón

Referencia (página 210)

El diagrama siguiente muestra la conexión cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) en la ranura 1 y la tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG se ha instalado en la ranura 3.



\* Tenga en cuenta que el efecto de inserción (normal o Plug-in) y el efecto de sistema no pueden aplicarse a las partes 17-32. La señal de las partes 17-32 es enviada directamente al ecualizador maestro.

**NOTE** La tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1. No puede instalarse en las ranuras 2 y 3.

**NOTE** La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100XG) sólo puede instalarse en la ranura 3. No puede instalarse en las ranuras 1 y 2.

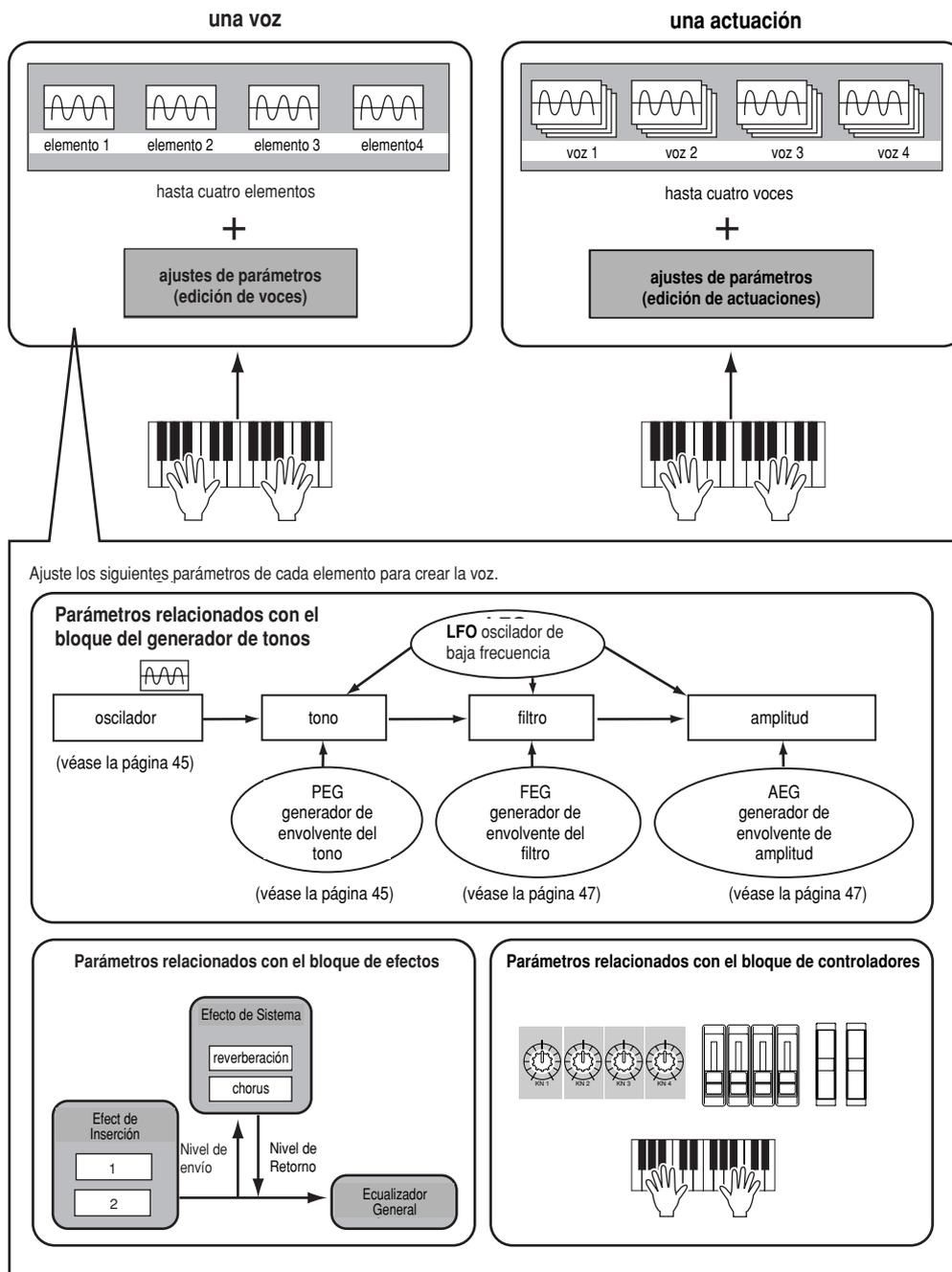
# Funciones principales

## Voces y actuaciones

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

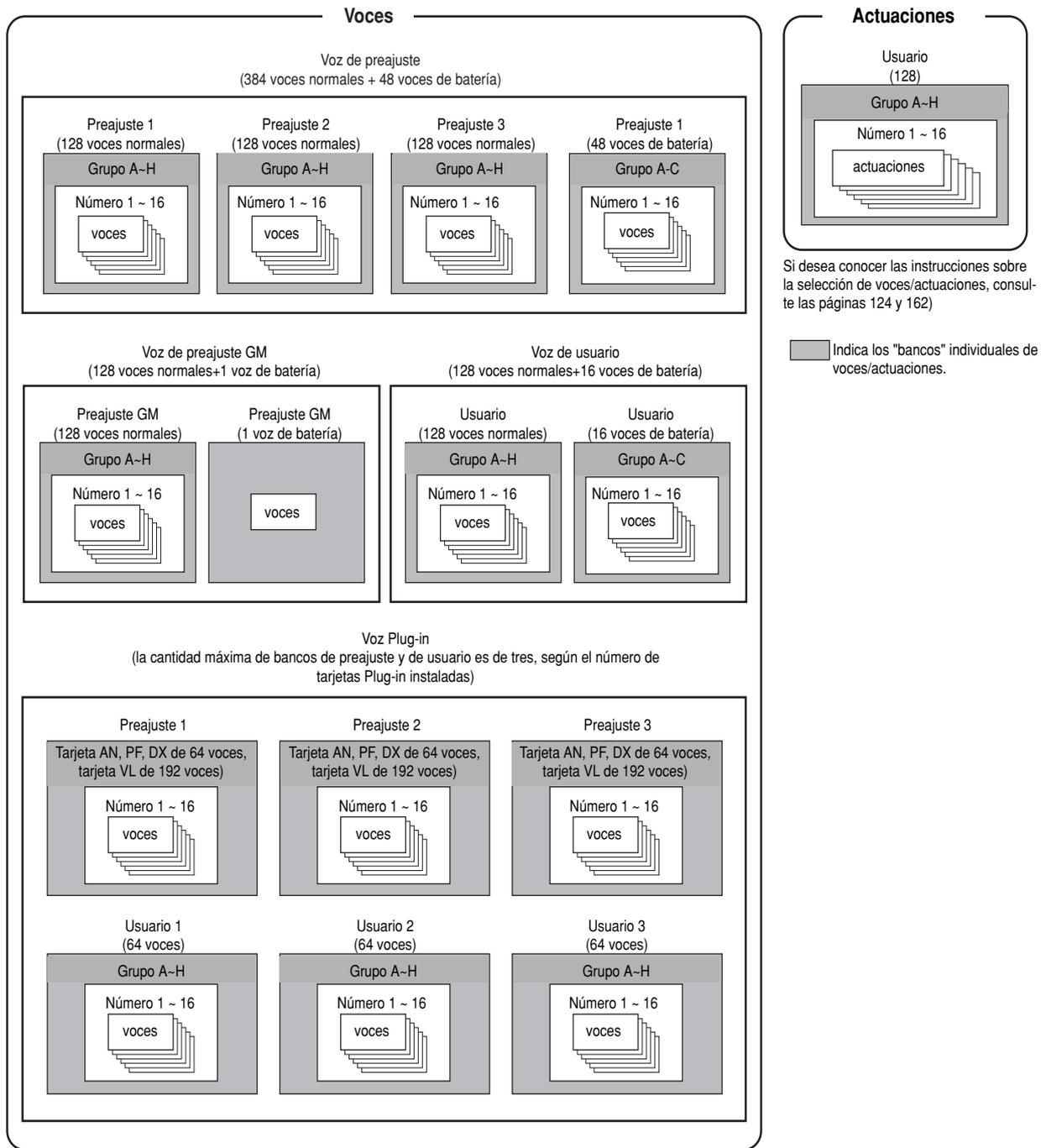
Una voz es el sonido principal del MOTIF y está compuesta por diversos ajustes de parámetros. Cada voz consta de hasta cuatro elementos individuales, cada uno de los cuales es una onda o sonido básico, de gran calidad.

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



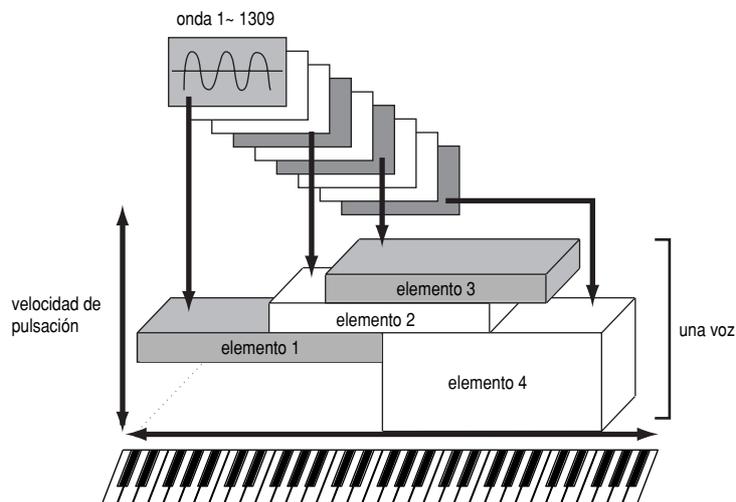
En el modo de reproducción de voces, puede seleccionar cualquiera de estas voces. En el modo de actuación puede seleccionar y reproducir cualquiera de estas actuaciones.

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



## Ondas y elementos

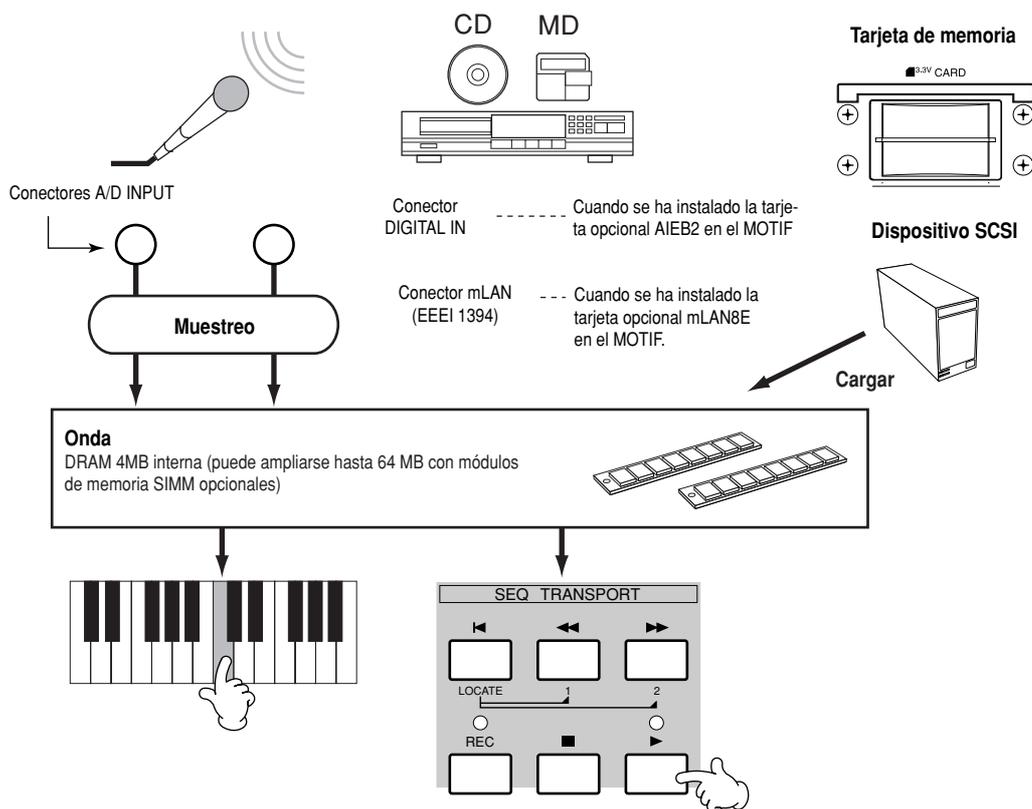
Las ondas son las formas de onda que constituyen los elementos, que a su vez, constituyen una voz. El MOTIF dispone de un total de 1309 ondas de preajuste de gran calidad. Como se indica en la ilustración siguiente, al crear una voz puede seleccionar la onda que utilizará como elemento y luego ajustar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



## Ondas de usuario - muestras

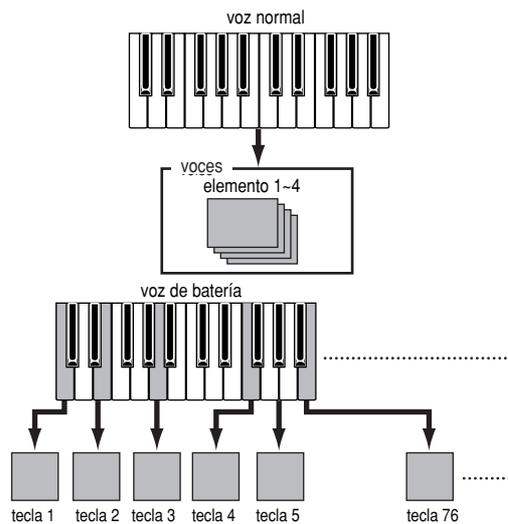
Una de las funciones más útiles del MOTIF es su capacidad de importar muestras de audio externas (como archivos WAV/AIFF de ordenador), así como grabar audio, y luego utilizarlas como sonidos de instrumentos durante la reproducción. Puede grabar ondas con un micrófono o por los conectores de entrada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

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



## Voz normal y voz de batería

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



## Voz GM

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

## Estructura de la voz

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

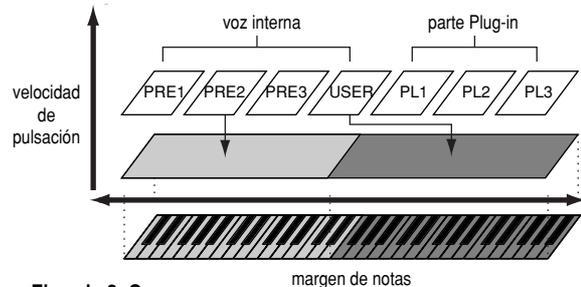
### ■ Oscilador

Referencia (página 137)

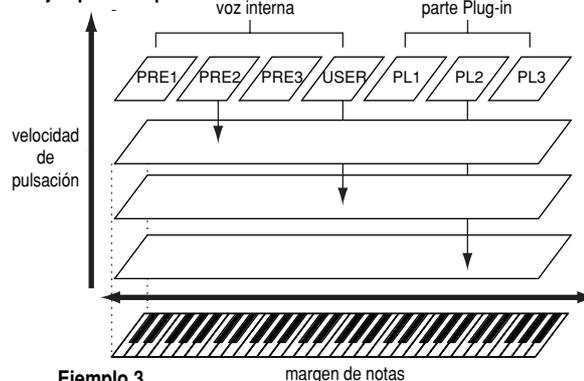
Esta unidad envía la onda de cada elemento. Puede asignar el margen de notas de cada elemento (el margen de notas del teclado en el que sonará el elemento), así como la repuesta a la velocidad de pulsación (el margen de velocidades de pulsación en el que sonará el elemento). Por ejemplo, podría ajustar un elemento para que suene en el margen superior del teclado y otro elemento para que suene en el margen inferior. De esta manera, incluso dentro de la misma voz, podría disponer de dos sonidos diferentes para zonas distintas del teclado, o podría conseguir que los dos márgenes de

elementos se superpusieran para que sonaran en un margen seleccionado (véase el ejemplo 1 siguiente). Además, puede ajustar un elemento para que responda a márgenes de velocidades de pulsación diferentes, de manera que un elemento suene con velocidades de pulsación bajas, mientras que otro elemento suene para velocidades de pulsación altas (véase el ejemplo 2 siguiente).

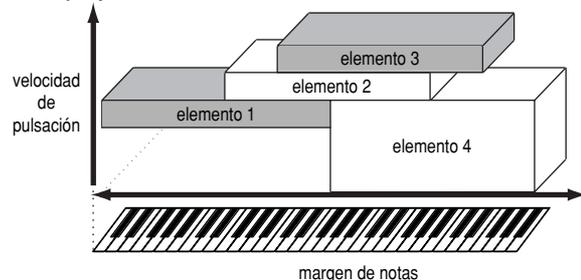
### Ejemplo 1: Dividir



### Ejemplo 2: Capa



### Ejemplo 3



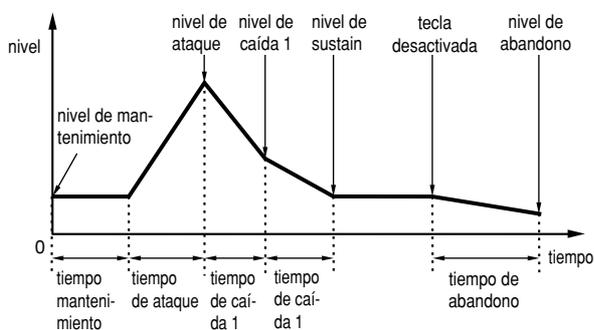
■ **Tono**

Referencia (página 138)

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

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

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



■ **Filtro**

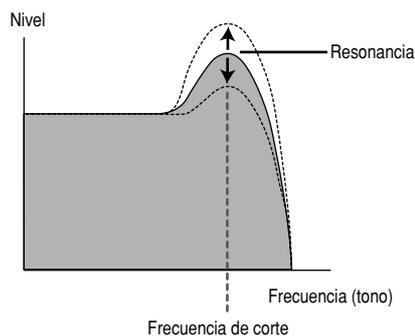
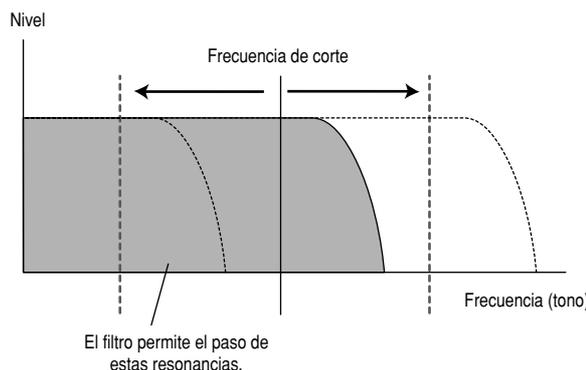
Guía rápida (página 84) – Referencia (página 140)

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

● **Frecuencia de corte y resonancia**

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

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



● **Acerca de los principales tipos de filtro**

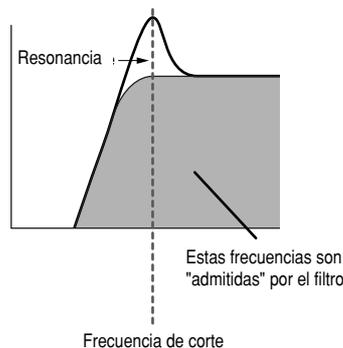
El filtro de paso bajo se indica en la ilustración anterior; sin embargo, el MOTIF también dispone de otros tipos de filtros. Este apartado le presenta cuatro tipos.

● **Filtro de paso bajo (anterior)**

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

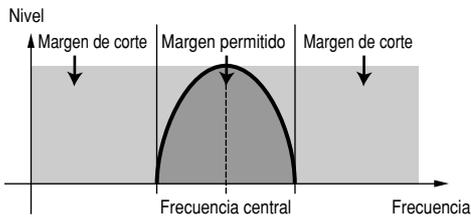
● **Filtro de paso alto**

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



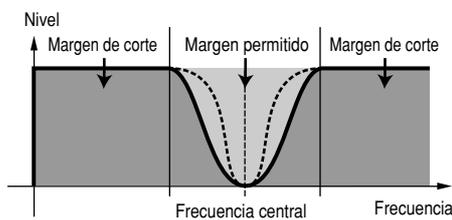
● **Filtro de paso de banda**

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



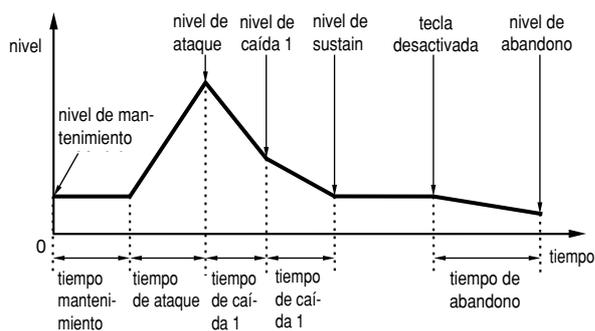
● **Filtro de eliminación de banda**

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



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

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



■ **Amplitud**

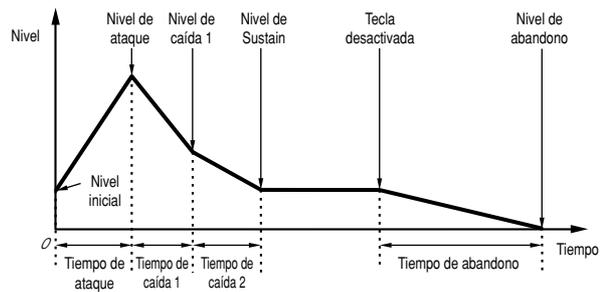
Referencia (página 145)

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

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

Referencia (página 145)

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



■ **LFO (oscilador de baja frecuencia)**

Referencia (página 147)

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

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

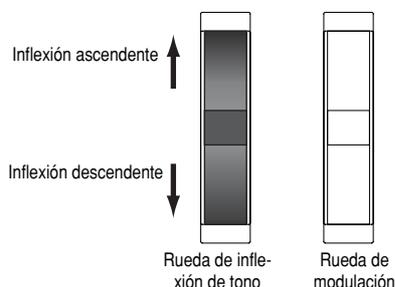
## Controladores

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

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

### Rueda de inflexión de tono

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

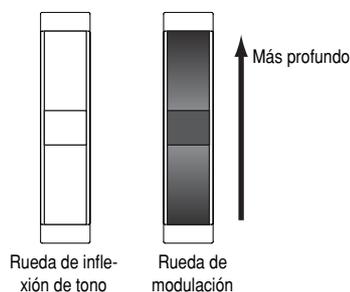


**NOTE** Puede ajustar el margen de inflexión de tono para cada una de las voces. La rueda también puede asignarse a otros parámetros (página 132).

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

### Rueda de modulación

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



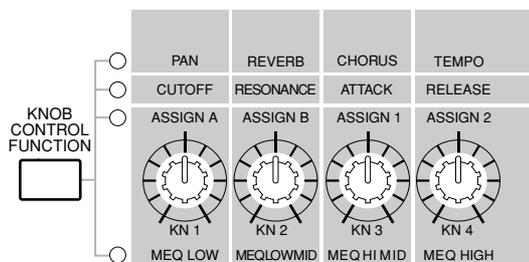
**NOTE** La profundidad de modulación también puede ajustarse por adelantado. Además, la rueda puede asignarse a diferentes parámetros, como el volumen o el panorámico.

### Mandos

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

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

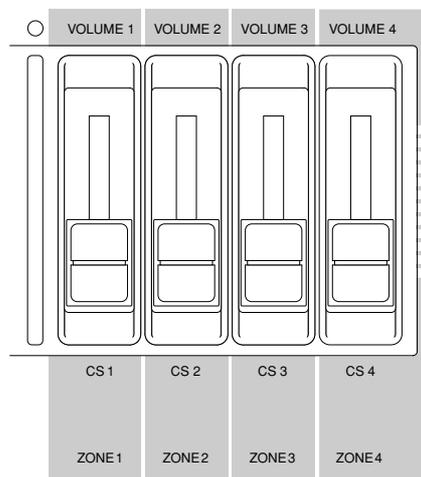
**NOTE** Los parámetros comunes de sistema se asignan a los mandos [A] y [B] (página 256). Los parámetros específicos de voces se asignan a los mandos [1] y [2] (página 132). Los mandos [1] y [2] pueden asignarse a fuente de grupos de control.



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

### Mandos deslizantes de control (CS)

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



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

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

## Pedal controlador

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

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

## Pedal conmutador (asignable)

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

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

## Pedal conmutador (sustain)

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

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

## Controlador de soplido

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

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

## Aftertouch

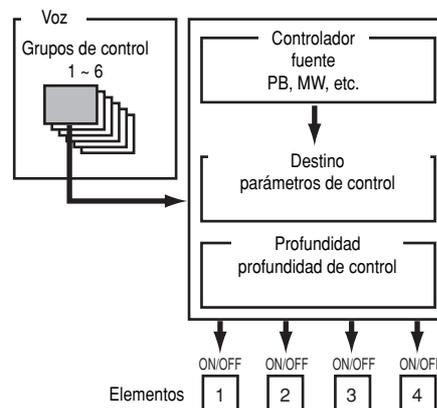
El aftertouch le permite controlar el cambio de sonido (añadir vibrato, por ejemplo) aplicando mayor presión a la nota del teclado mientras esté pulsada. Esto permite la expresión y el control en tiempo real. El aftertouch puede usarse para controlar una amplia variedad de parámetros (página 134).

## Grupos de control

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

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

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



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

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

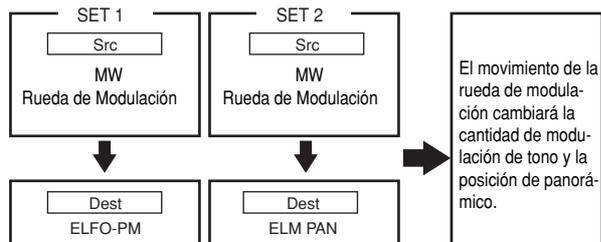
Con la creación de grupos de control puede cambiar los sonidos de muchas maneras.

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

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

**■ Uso de varias fuentes para controlar un destino**

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



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

**■ Grupos de control y control MIDI externo**

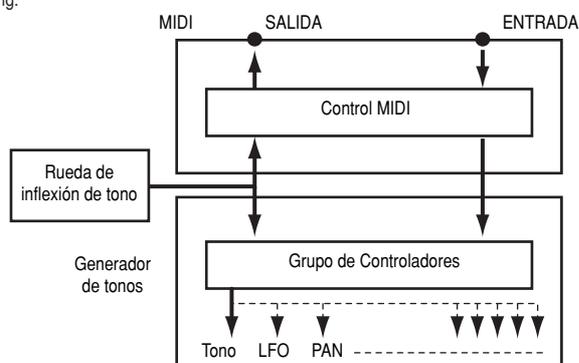
En un grupo de control, los controladores son asignados a los parámetros internos del sintetizador. Sin embargo, algunos controladores han sido diseñados originalmente con propósito particular, y cuando se utilizan envían mensajes de cambio de control MIDI predefinidos, independientemente de las asignaciones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

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

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

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

Fig.



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

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

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

## Canción y patrón (modo de secuenciador)

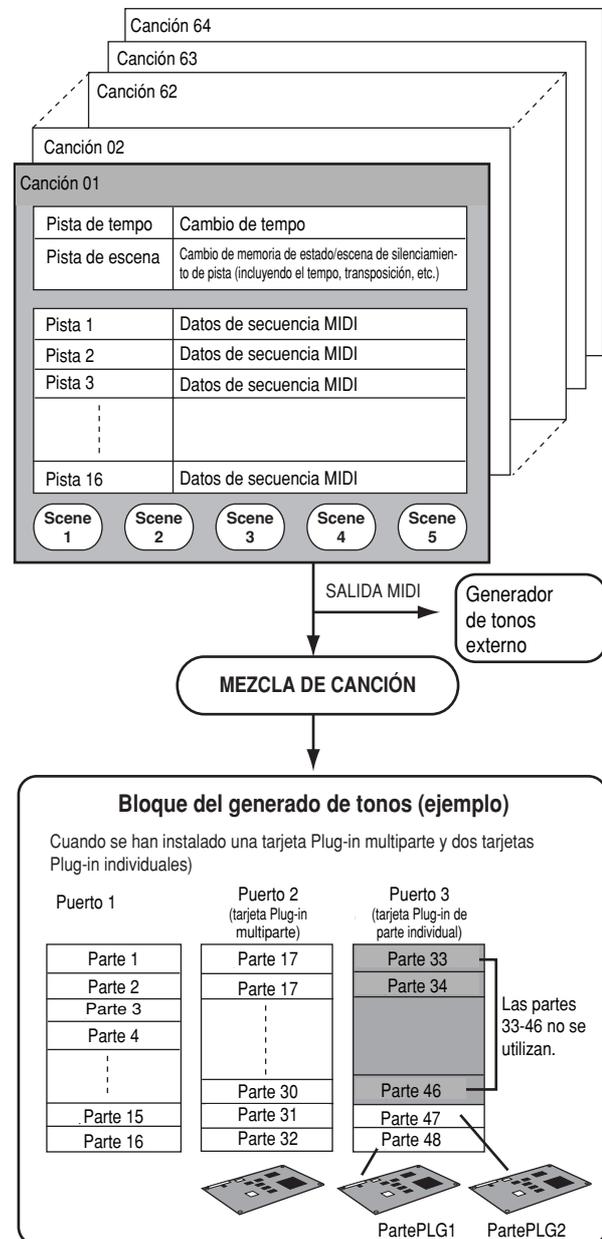
Estructura básica (página 67) – Referencia (páginas 177, 215)

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

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

## Estructura de pistas de canción

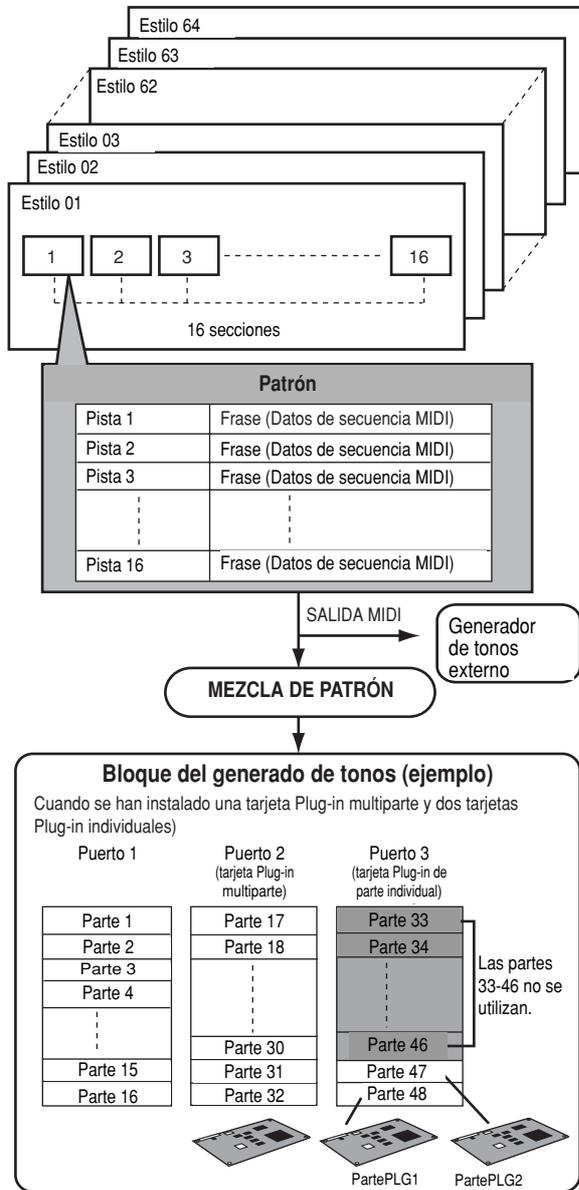
La ilustración siguiente muestra la estructura de pistas de canción. Las canciones se crean grabando datos MIDI en las pistas individuales.



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

## Estructura de pistas de patrón

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



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

### ■ Estilo y sección

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

### ■ Frase

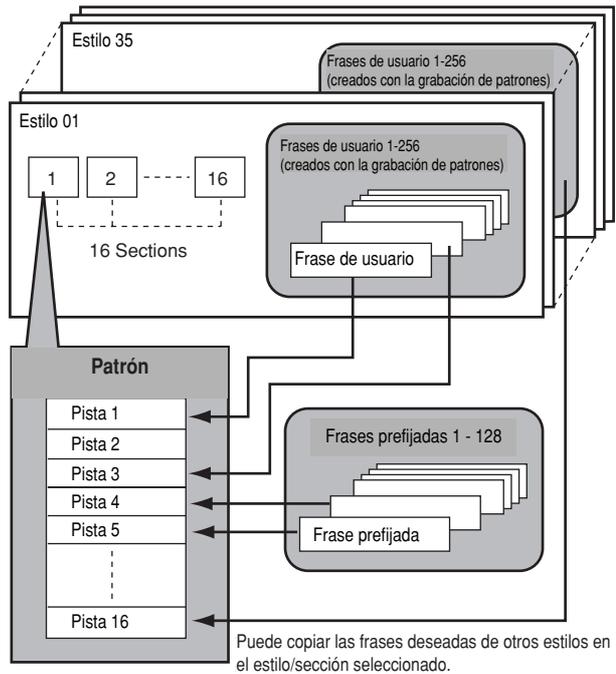
La frase son los datos de secuencia MIDI básicos, y la unidad más pequeña, utilizados en la creación de un patrón. Una "frase" es una frase de patrón musical de un instrumento individual, como un patrón de ritmo de la parte de ritmo, una línea de bajo de la parte de bajo, o un apoyo de acordes de la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

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

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

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

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



## Pistas MIDI y pistas de muestras

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

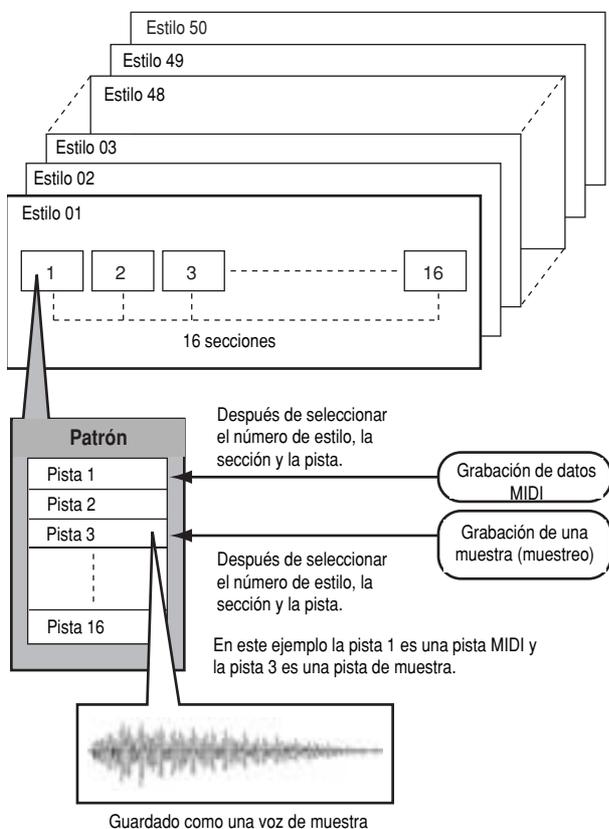
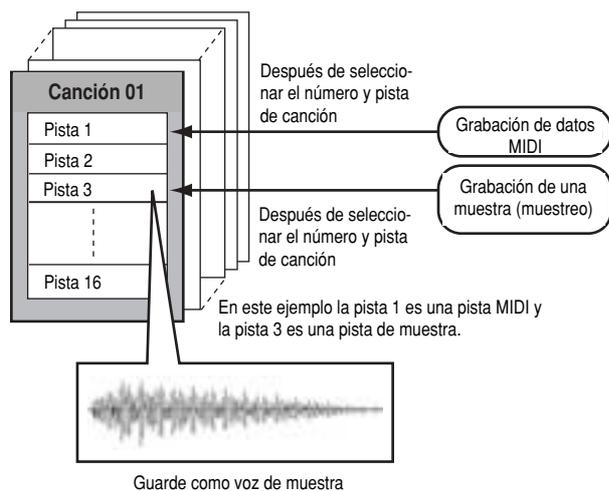
### ■ Pistas MIDI

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

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

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

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



## Método de grabación de una pista MIDI

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

### Grabación en tiempo real y grabación por pasos

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

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

## Reemplazo y doblaje (canción/patrón)

### Reemplazo (Replace)

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

### Overdubbing

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

### Grabación de bucle

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

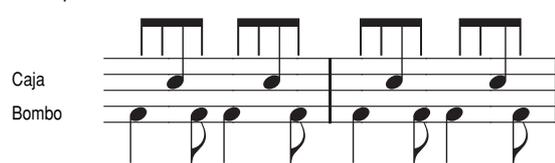
Este método resulta útil cuando se graba una frase de patrón mediante el método de doblaje.

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

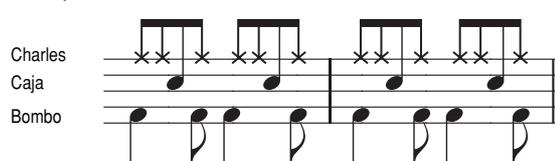
#### Primera ronda de bucle



#### Segunda ronda de bucle



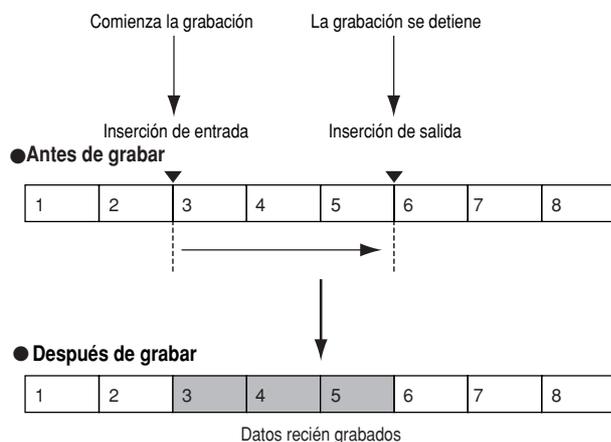
#### Tercera ronda de bucle



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

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

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



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

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

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

Véase la página 58.

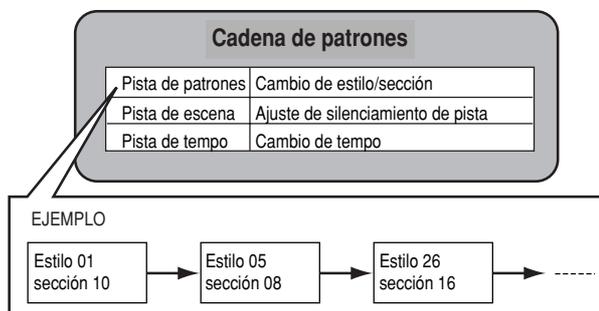
### ■ Cadena de canciones

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



### ■ Cadena de patrones

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



## Arpeggio

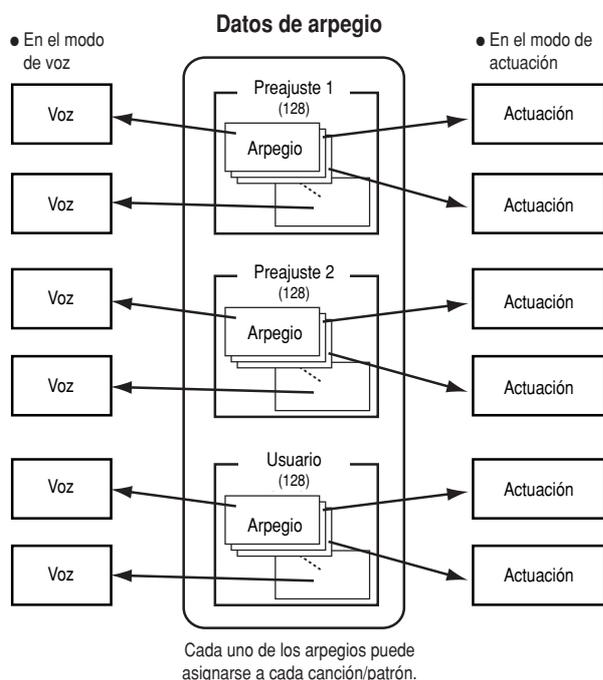
Guía rápida (página 91) – Referencia (página 128)

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

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

### Estructura de los arpeggios

La ilustración siguiente muestra la estructura de los arpeggios.



### Cuatro tipos de reproducción de arpeggios

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

#### ■ Secuencia

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

#### ■ Frase

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

#### ■ Patrón de batería

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

Resulta ideal para utilizar con sonidos de batería y percusión.

#### ■ Control

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

### Canción/patrón y arpeggio

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

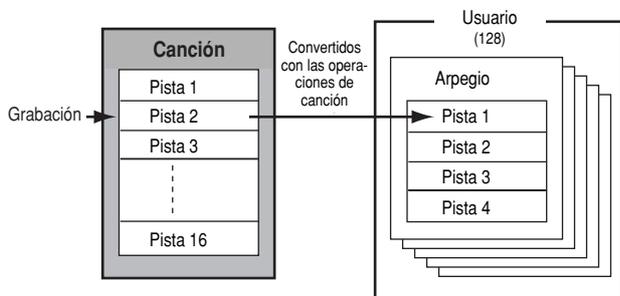
Puede grabar datos de arpeggio en una canción o patrón. Los datos reales de nota del arpeggio se graban como si fuera en una pista específica de la canción/patrón durante la grabación, cuando se ajusta la grabación de arpeggio a ON.

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

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

## Creación de arpeggios de usuario

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

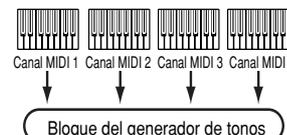
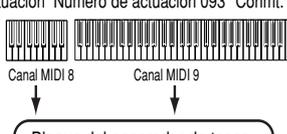


**NOTE** Los datos de arpeggio constan de cuatro pistas. Sin embargo, la conversión de datos en operaciones de canción se realiza pista por pista.

## Máster (modo Máster)

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

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

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

- Zona (\*) estará disponible únicamente si especifica "Voice" o "Performance" en la pantalla de memoria del modo de reproducción Máster y almacena los ajustes en un Máster de usuario. Encontrará más información más adelante.
- Pueden almacenarse otros parámetros distintos de los mostrados más arriba (por ejemplo, los ajustes de mando/deslizante). En la página 273 encontrará más información.

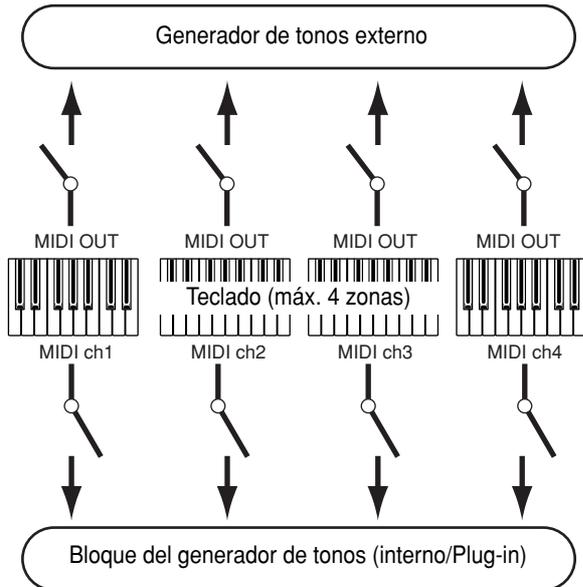
Recuerde que los ajustes que puede almacenar en un Máster de usuario del modo de voz/actuación son distintos a los que puede almacenar en el modo de canción/patrón. Éstas son las principales diferencias:

- **Almacenamiento de ajustes en el modo de canción/patrón**  
 En general, puede almacenar los números específicos de canción en el modo de canción, y los números de patrón en el modo de patrón.  
**NOTE** Las operaciones y ajustes del modo de archivo, de utilidades y de muestreo no pueden almacenarse en un Máster de usuario.
- **Almacenamiento de ajustes en el modo de voz/actuación**  
 Además de los números específicos de voz o actuación, también puede almacenar funciones del teclado maestro como son los ajustes de zona (el teclado del MOTIF se divide hasta en cuatro zonas distintas).

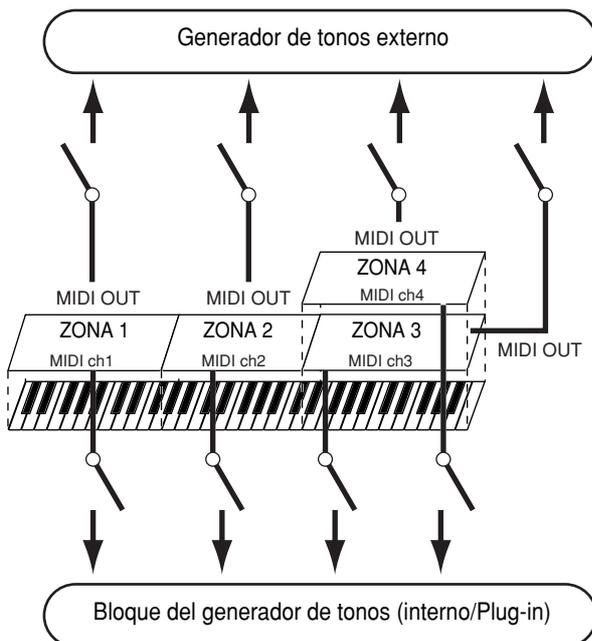
### Cuatro zonas (modo de voz/actuación)

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

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



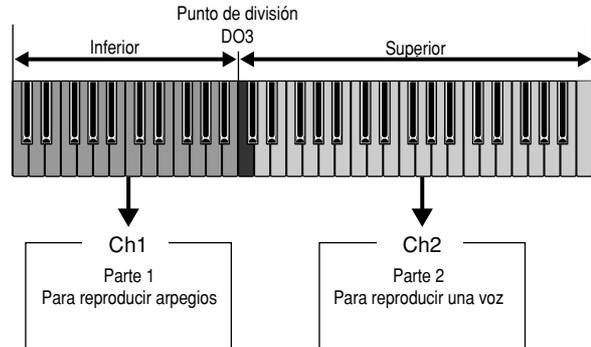
También pueden configurarse las cuatro zonas como "superposición" de voces, lo que permite disponer de más de un sonido de voz al mismo tiempo cuando se interpreta en una sola zona (véase el ejemplo abajo).



### Split (división)

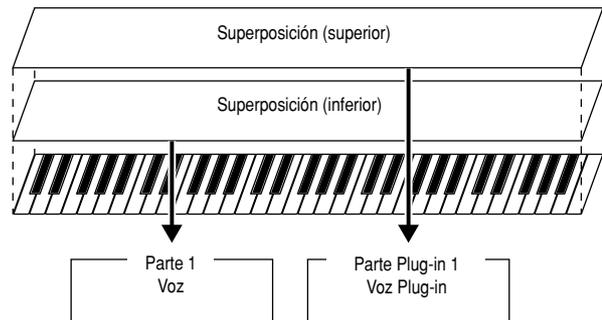
Puede utilizar los ajustes de zona para crear una división (dividir el teclado en dos rangos de notas) en una nota específica (punto de división).

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



### Superposición (layer)

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

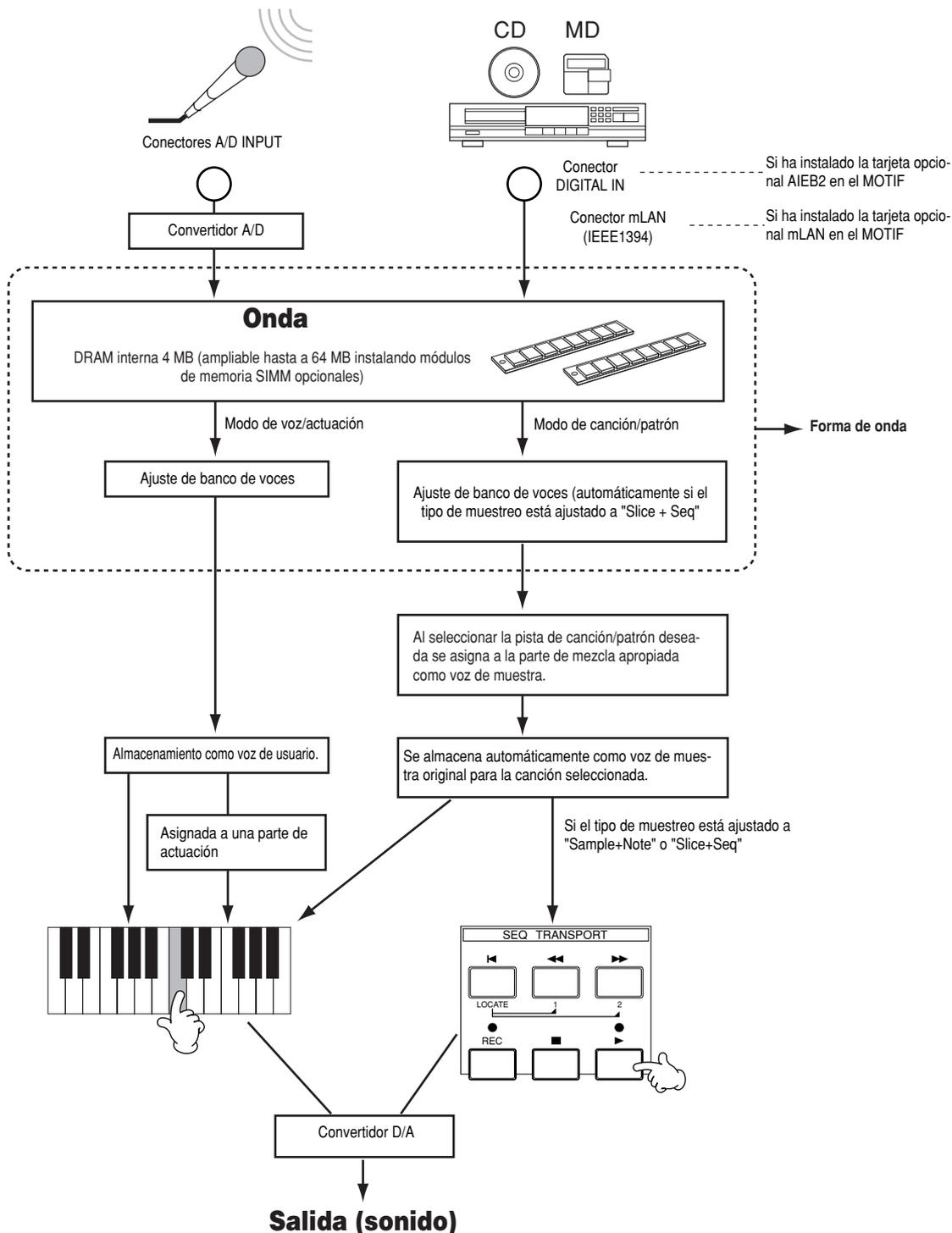


# Muestreo

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

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

El siguiente esquema muestra la estructura de muestreo.



## Datos creados por muestreo

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

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

#### ● Onda (datos de muestra)

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

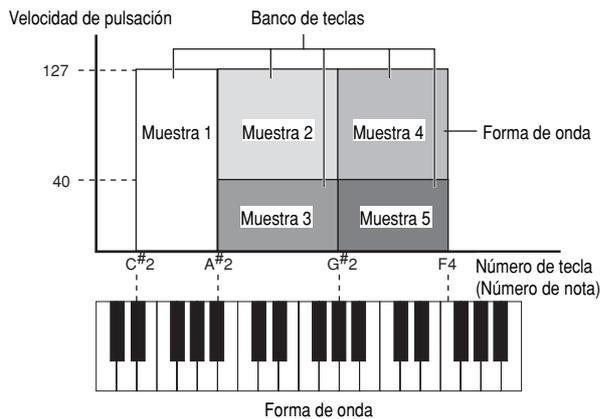
#### ● Banco de teclas

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

#### ● Forma de onda

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

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



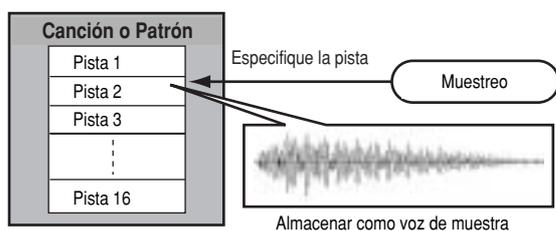
### ● Datos creados por muestreo en el modo de voz/actuación

#### ● Voz de usuario

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

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

#### ● Voz de muestra

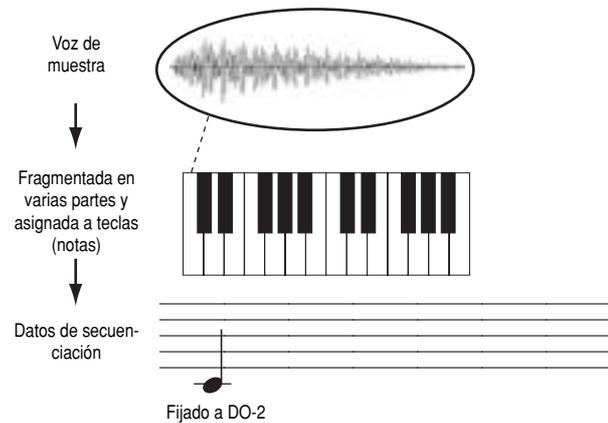


Las voces automáticamente almacenadas durante el muestreo en el modo de canción/patrón se denominan "voces de muestra". Estas voces pueden asignarse a partes de instrumentos que corresponden a la pista asignada en la pantalla de configuración de muestreo, y pueden escucharse durante la reproducción de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

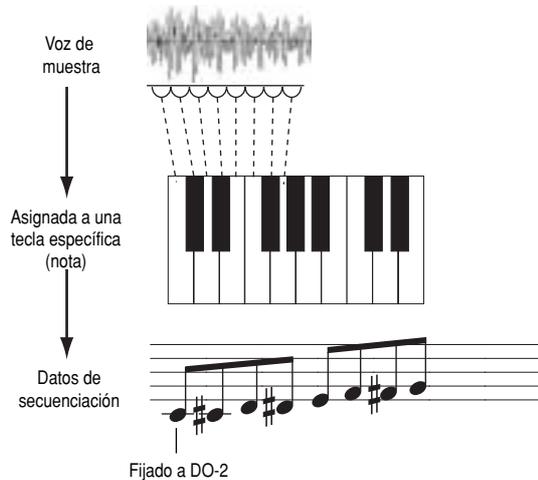
Las voces de muestra son voces originales y específicas para la canción/patrón seleccionada en el muestreo. Por esta razón, no puede tomar una voz de muestra que pertenezca a una canción o patrón y utilizarla en otra canción o patrón. Fundamentalmente, los datos de voz de muestra son iguales a los de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

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

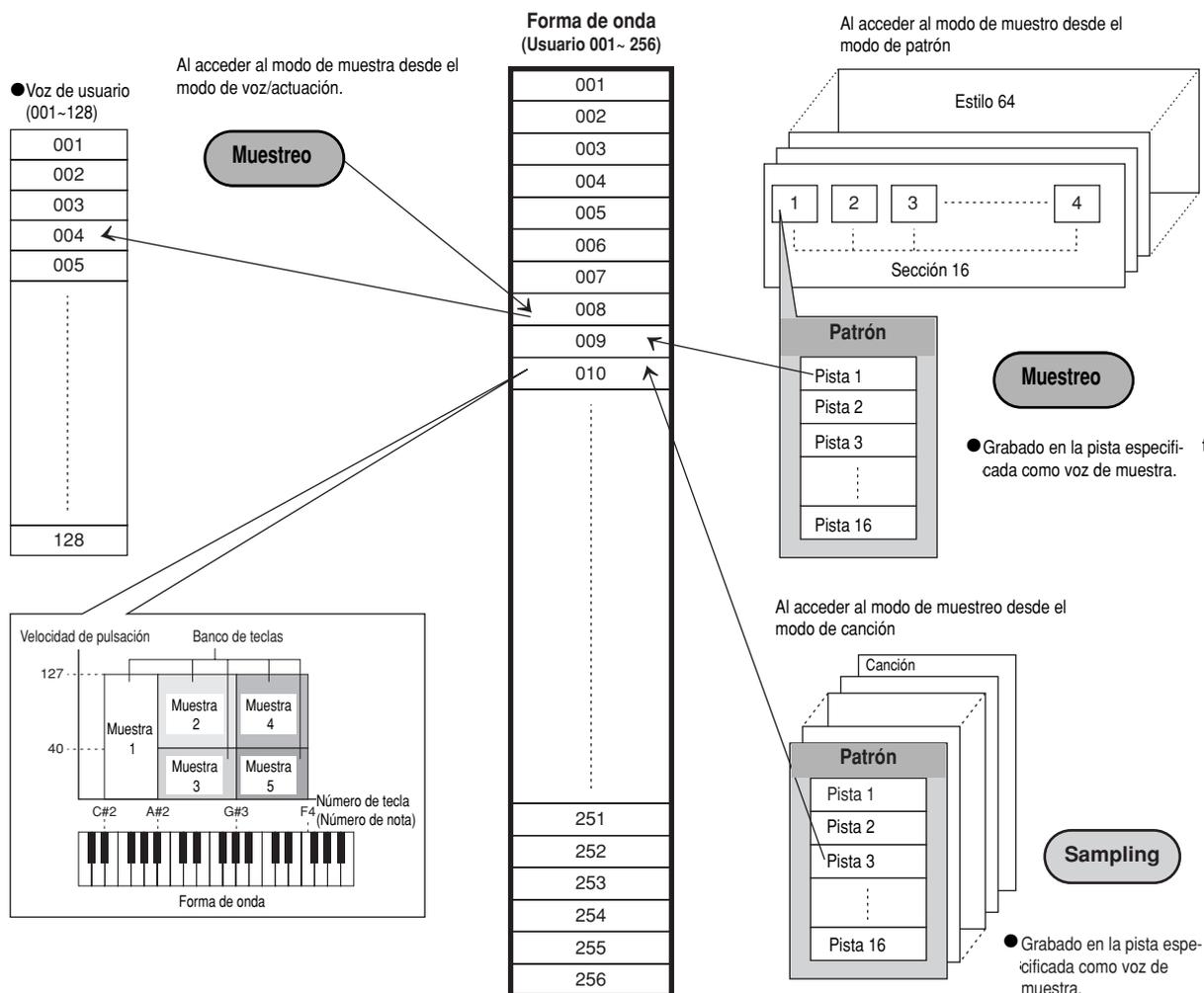
No sólo almacena las ondas muestreadas como voz de muestra en el modo de canción/patrón, sino que también las graba en la pista asignada del secuenciador.



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



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



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

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

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

### Tres métodos de inicio de grabación de muestras

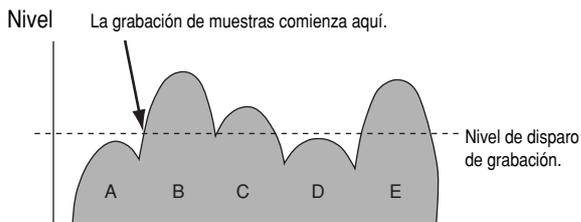
Puede iniciar la grabación de muestras siguiendo uno de estos tres procedimientos. En esta sección se explican los métodos correspondientes a los modos Trigger. Encontrará más información sobre el ajuste del modo Trigger en la página 237.

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

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

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

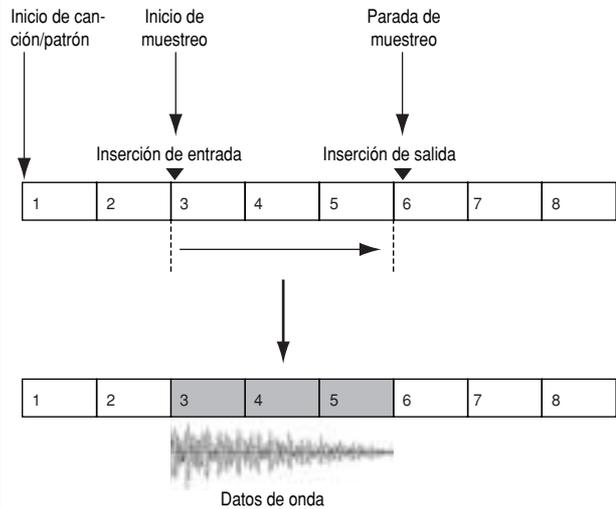
Después de pulsar el botón [F6] (REC) en la pantalla de configuración de muestreo (de todos los modos), el muestreo comienza tan pronto como se recibe una señal de audio con suficiente fuerza. El umbral de este inicio de activación por audio se denomina nivel de disparo (Trigger Level) (se explica en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



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

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

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

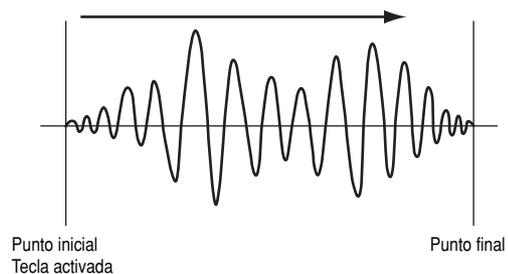


### Tipos de reproducción de muestras

Hay tres procedimientos de reproducción de muestras:

#### Una vez

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

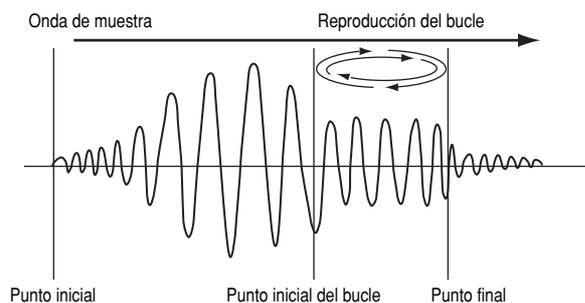


■ **Bucle**

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

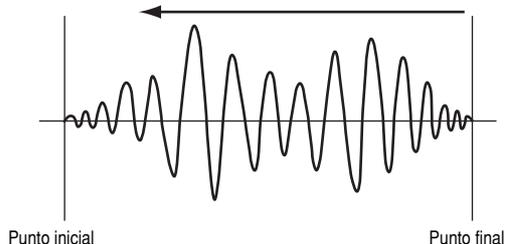
Cuando toca una nota en el teclado, la muestra se reproduce desde el punto inicial hasta el punto final. Entonces vuelve al punto inicial del bucle y se reproduce hasta el punto final de nuevo... Este proceso se repite hasta que libera la nota. Con los instrumentos musicales en general, la parte característica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

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



■ **Inversa**

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



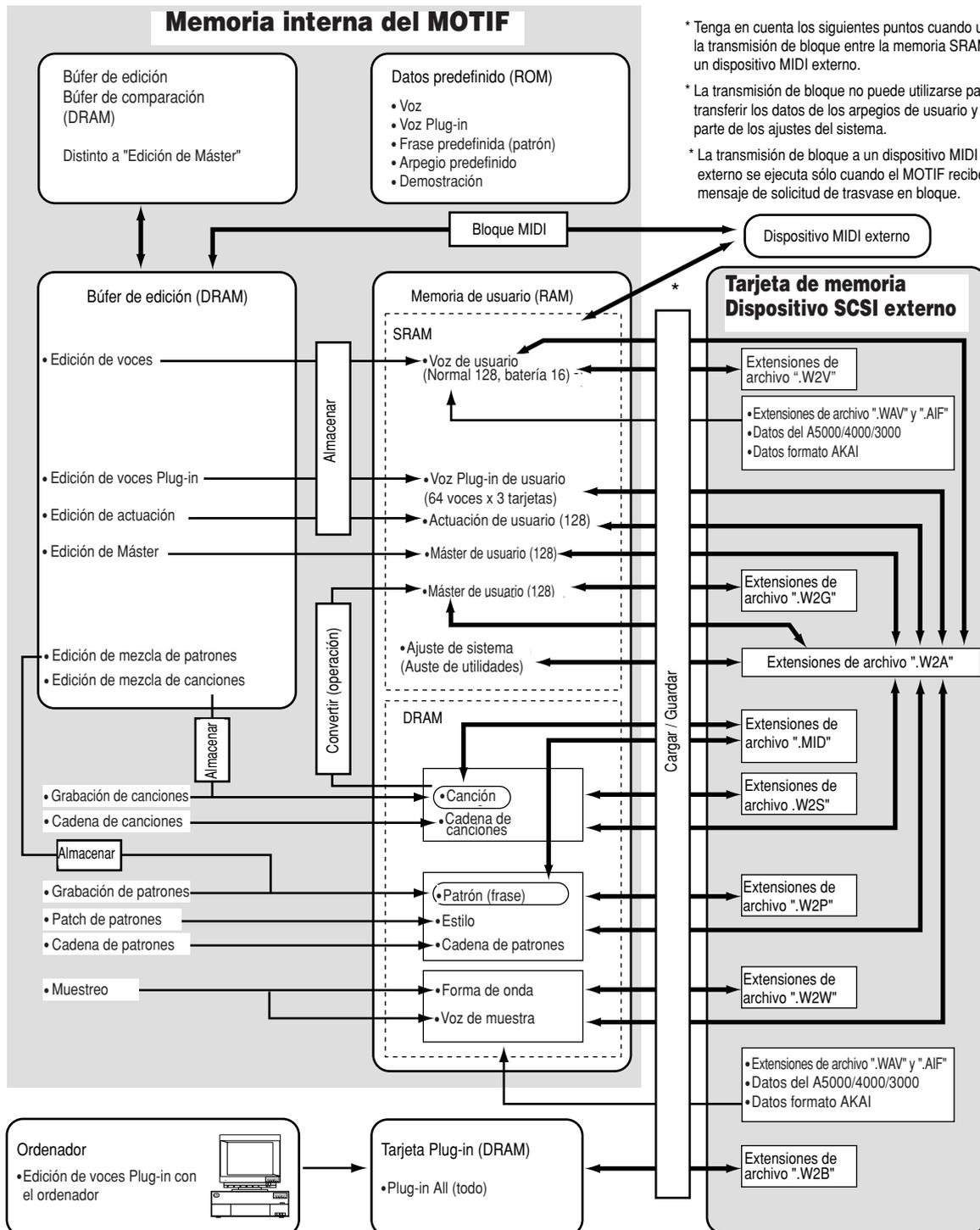
## Gestión de memoria interna y archivos

Guía rápida (página 97) – Referencia (página 261)

El MOTIF crea distintos tipos de datos entre los que se incluyen los de voz, actuación, canción y patrón. En esta sección se explica cómo almacenar estos tipos de datos y cómo utilizar los dispositivos/soportes de memoria para hacerlo.

### Estructura de la memoria

Este diagrama explica la relación entre las funciones del MOTIF y la memoria interna, la tarjeta de memoria y los distintos dispositivos/soportes de almacenamiento externos.



\* Tenga en cuenta los siguientes puntos cuando utilice la transmisión de bloque entre la memoria SRAM y un dispositivo MIDI externo.

\* La transmisión de bloque no puede utilizarse para transferir los datos de los arpegios de usuario y una parte de los ajustes del sistema.

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

## Memoria interna

### ● ROM y RAM

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

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

### ● SRAM y DRAM

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

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

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

### ● Búfer de edición y memoria de usuario

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

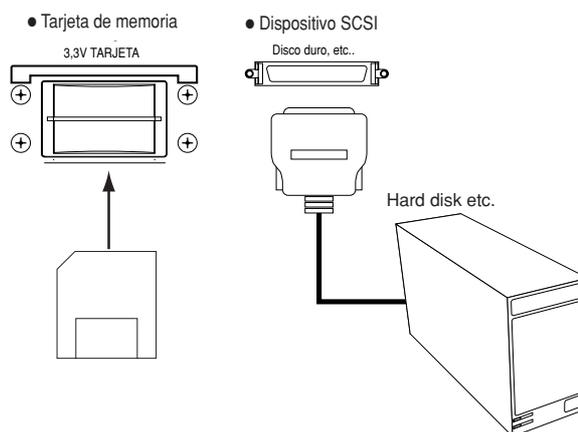
Si selecciona otra voz, actuación, Máster, canción o patrón, el contenido íntegro del búfer de edición será sobrescrito con los datos de voz/actuación/Máster/mezcla de canciones/mezcla de patrones recién seleccionados. Asegúrese de almacenar todos los datos importantes antes de seleccionar otra voz,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

### ● Búfer de edición y búfer de recuperación

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

## Tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI externo

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



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

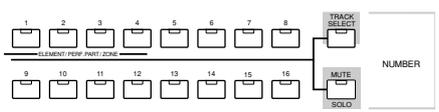
- Guardando todos los datos en la memoria de usuario como un solo archivo (con la extensión ".W2A").
- Guardando los archivos por separado según sus funciones específicas (con las extensiones correspondiente a cada tipo). En la página 262 encontrará más información.

## Control remoto de software de secuenciación

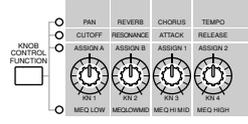
Guía rápida (página 119) – Referencia (página 256)

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

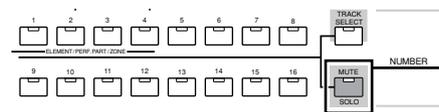
**Botones NUMBER [1] ~[16]**  
Estos botones se utilizan para seleccionar las pistas correspondientes del software de secuenciación del ordenador, o para activar/desactivar dichas pistas, dependiendo del estado de activación de los botones [TRACK SELECT] y [MUTE].



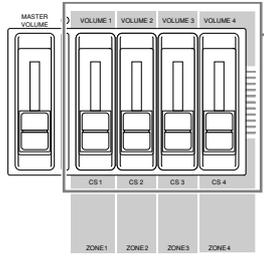
**MANDO**  
Ajusta el nivel de envío de panorámico y efectos, y el ecualizador, para cada pista del secuenciador del ordenador



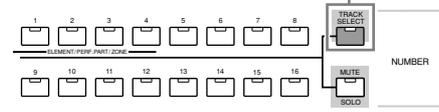
**Botón [MUTE]**  
Cuando este botón está activado, los botones NUMBER [1] – [16] se utilizan para activar las pistas correspondientes del software de secuenciación del ordenador.



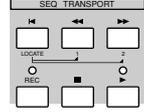
**Deslizantes de control**  
Ajusta el volumen para las pistas del software de secuenciación del ordenador.

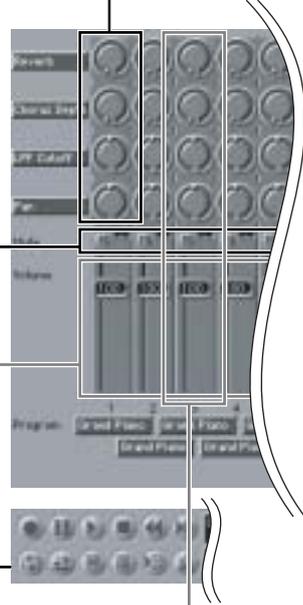


**Botón [TRACK SELECT]**  
Cuando está activado, los botones NUMBER [1] – [16] se utilizan para seleccionar las pistas correspondientes del software de secuenciación del ordenador.



**Botones [SEQ TRANSPORT]**  
Controla las funciones de transporte del software de secuenciación del ordenador.





## **Software de secuenciación del ordenador**

---

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

### **Windows**

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

### **Macintosh**

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

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

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

# Funcionamiento Básico

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

## Acceso a las pantallas de función

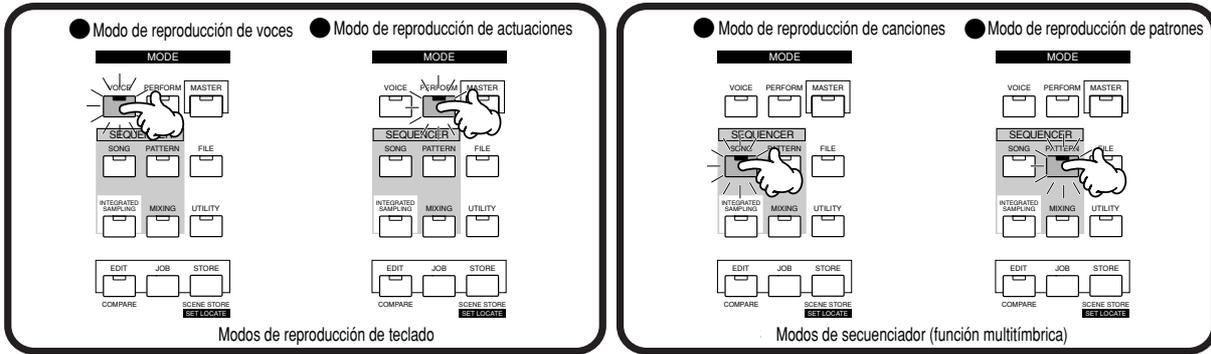
Para acceder a una pantalla o parámetro deseado, primero deberá seleccionar un modo y a continuación seleccionar uno de los menús de funciones del modo. La sección siguiente muestra los botones que deben pulsarse para navegar por los distintos modos y submodos.

### Selección de modos

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

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

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



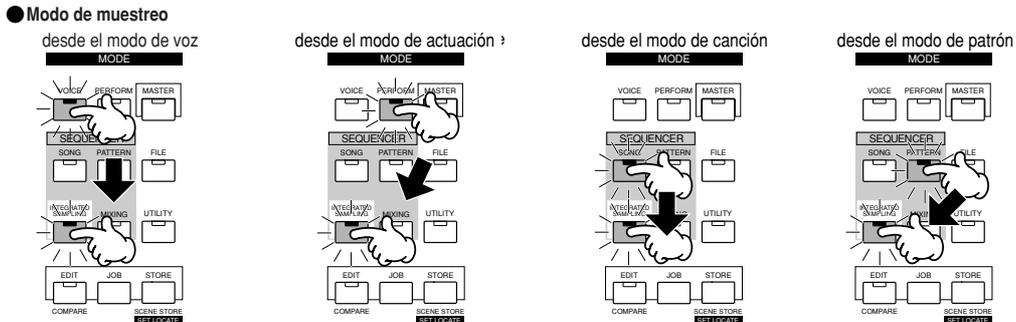
Para seleccionar otro modo, sólo debe pulsar el botón del modo correspondiente.

### Dos submodos – Muestreo, Utilidades

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

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

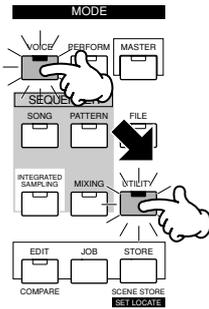
Tenga en cuenta que las pantallas y parámetros de los modos de muestreo y de utilidades difieren según el modo principal que estuviera activo antes de acceder al submodo. Si desea detalles sobre las diferencias específicas, consulte las explicaciones correspondientes de la sección de referencia.



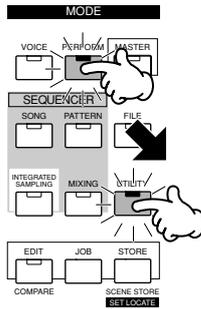
Para seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente.

● **Modo de muestreo**

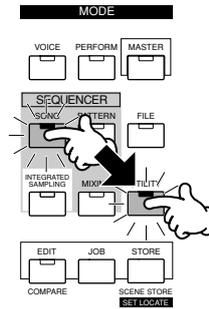
desde el modo de voz



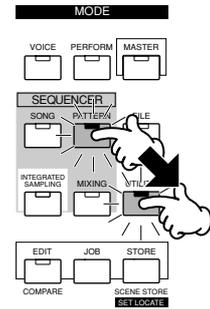
desde el modo de actuación



desde el modo de canción



desde el modo de patrón



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

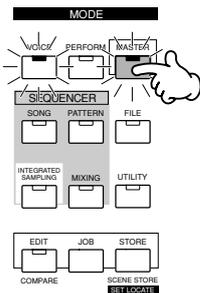
**NOTE** Tenga en cuenta que las pantallas y parámetros son diferentes según los modos activos antes de acceder al modo de muestreo/utilidades.

## Modos especiales

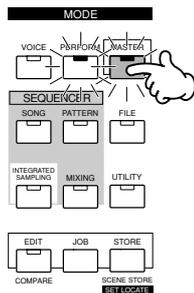
Además de los modos antes mencionados, hay dos modos especiales, el modo máster y el modo de archivo.

● **Modo de reproducción de másteres**

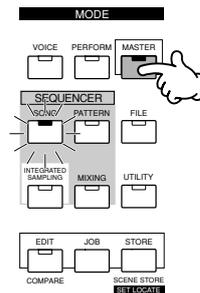
Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de voz:



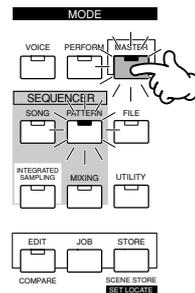
Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de actuación:



Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de canción:



Cuando el máster seleccionado se ajusta al modo de patrón:



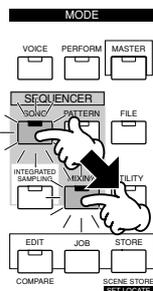
● **Modo de archivo**

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

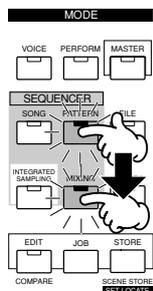
## Modo de mezcla (en el modo de canción/patrón)

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

● **Modo de mezcla de canciones**



● **Modo de mezcla de patrones**

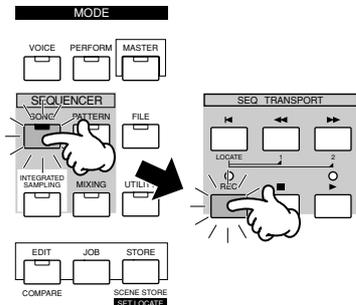


Para salir del modo de archivo y seleccionar otro modo, sólo tiene que pulsar el botón del modo correspondiente. (aquí no puede utilizarse el botón [EXIT]).

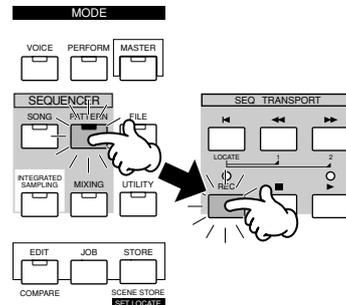
## Modo de grabación (en el modo de canción/patrón y muestreo)

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

### ● Modo de grabación de canción



### ● Modo de grabación de patrones

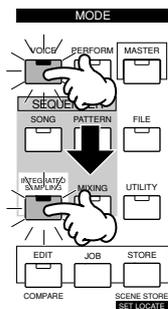


■ Pulse el botón [STOP] para salir del modo de grabación de canciones y dirigirse al modo de reproducción de canciones.

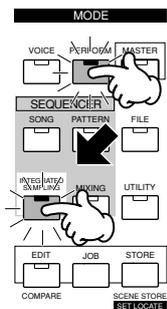
■ Pulse el botón [STOP] para salir del modo de grabación de patrones y dirigirse al modo de reproducción de canciones.

### ● Modo de grabación de muestras

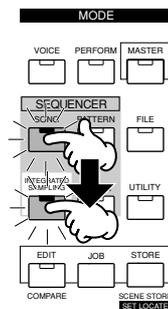
desde el modo de voz



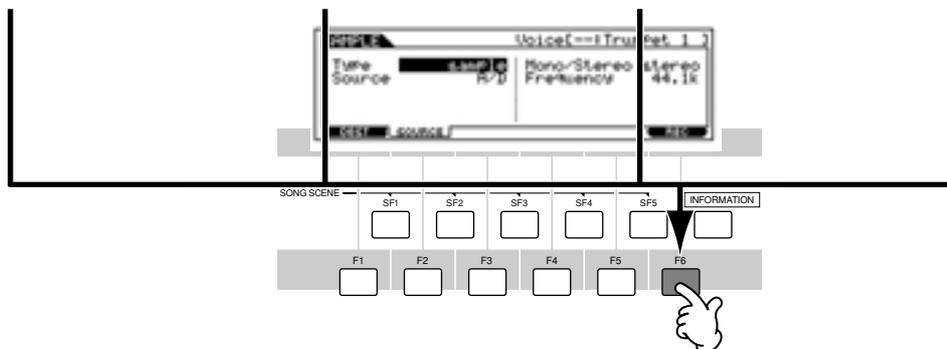
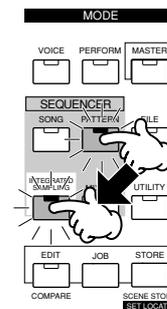
desde el modo de actuación



desde el modo de canción



desde el modo de patrón

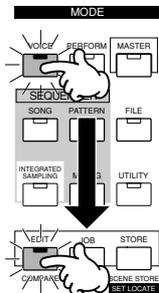


Para salir del modo de grabación de muestras pulse el botón [EXIT].

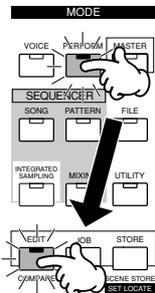
## Modo de edición

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

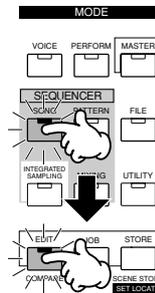
### ● Modo de edición de voces



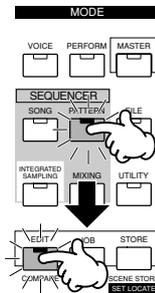
### ● Modo de edición de actuaciones



### ● Modo de edición de canciones



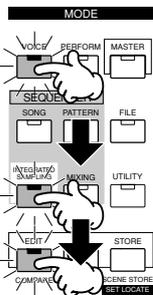
### ● Modo de edición de patrones



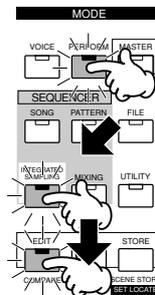
Pulse el botón [EXIT] para salir el modo de edición.

### ● Modo de edición de muestras

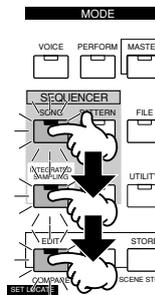
desde el modo de voz



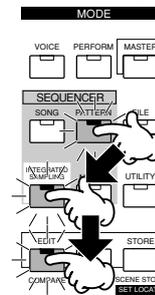
desde el modo de actuación



desde el modo de canción

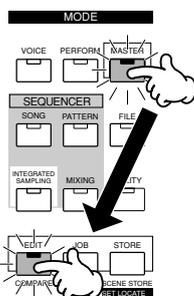


desde el modo de patrón

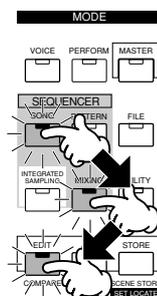


Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición.

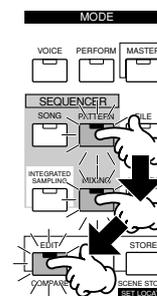
### ● Modo de edición de másters



### ● Modo de edición de mezcla de canciones

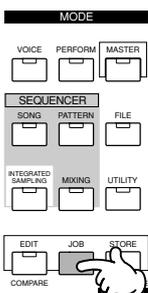


### ● Modo de edición de mezcla de patrones



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

## Modo de operaciones

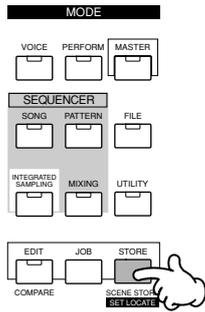


La mayor parte de los modos descritos anteriormente, los modos principales (voz, actuación, canción, patrón), los dos submodos (muestreo y utilidades), el modo de mezcla (del modo de canción y patrón) y el modo de máster, tienen sus propios modos de operaciones.

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

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

## Modo de almacenamiento



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

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

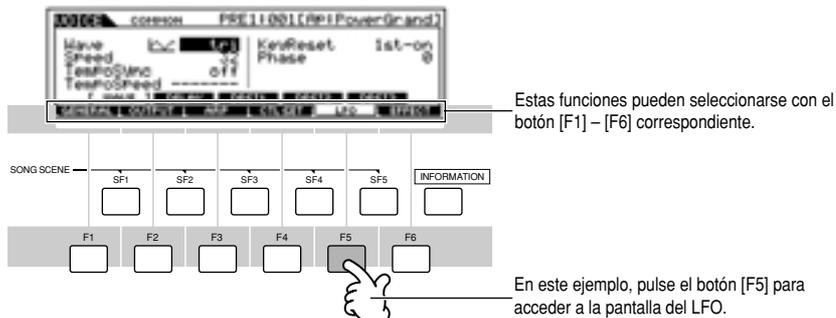
Puesto que el modo de almacenamiento no dispone de indicador luminoso, compruebe la pantalla para ver si el modo está activo o no.

## Selección de funciones y parámetros

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

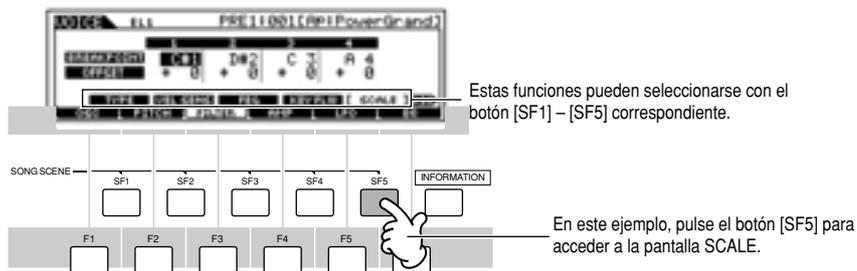
Cuando seleccione un modo, encima de los botones y en la parte inferior de la pantalla aparecerán las pantallas o menús disponibles.

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



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

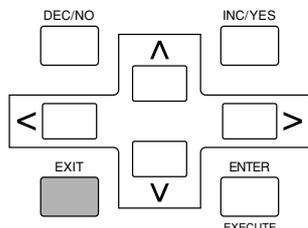
### Uso de los botones de subfunción (SF1) – [SF5]



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

## Para salir de la pantalla en uso

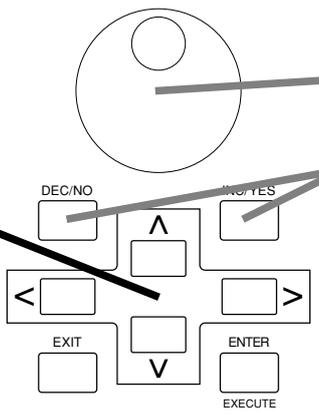
Para la mayoría de las funciones (especialmente las relacionadas con la ediciones, operaciones y almacenamientos), con sólo pulsar el botón [EXIT] saldrá de la pantalla y regresará a la pantalla del nivel superior siguiente o a la pantalla del modo de reproducción normal.



## Controles gráficos

### Introducción de datos

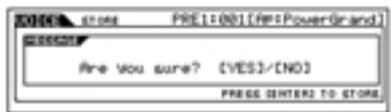
**1 Con el cursor**  
 Utilice los cuatro botones para navegar por la pantalla, moviendo el cursor por los distintos elementos y parámetros seleccionables de la misma. Cuando seleccione un elemento, quedará resaltado (el cursor aparecerá como un bloque oscuro con caracteres inversos).



**2 Cambio (edición) de valores**  
 Si gira la rueda de datos a la derecha (sentido de las agujas del reloj) aumentará el valor, mientras que si la gira a la izquierda lo disminuirá.  
 Para los parámetros con márgenes de valores extensos, puede aumentar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [INC/YES] y pulsando [DEC/NO]. Para disminuir en 10, mantenga pulsado [DEC/NO] y pulse [INC/YES].

### Mensaje de confirmación

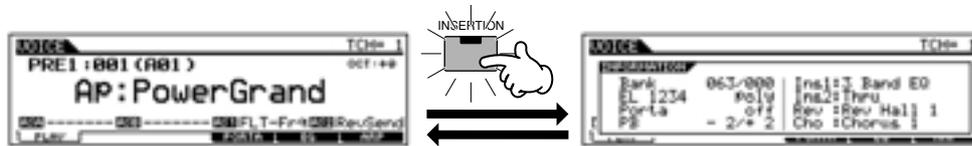
Cuando ejecute ciertas operaciones, como las de los modos de operaciones, almacenamiento y archivo, el MOTIF indicará un mensajes de confirmación. Esto le permitirá seguir adelante y ejecutar la operación o cancelarla si lo desea.



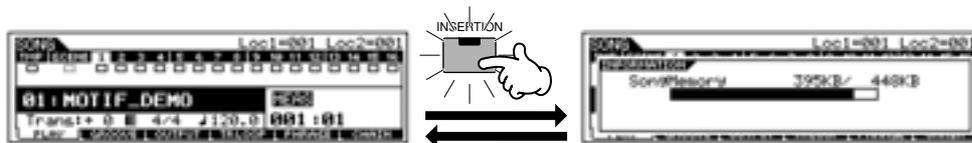
Si aparece un mensaje de confirmación (como el indicado en la ilustración), pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación o [DEC/NO] para cancelarla.

## Pantalla de información

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



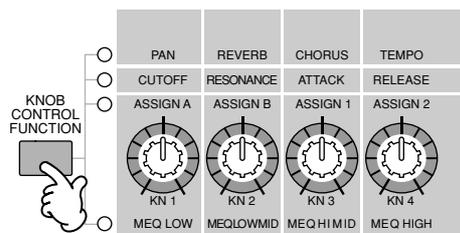
El modo de reproducción de canciones, puede averiguar instantáneamente la cantidad de memoria en uso y la cantidad que aún le queda para seguir grabando.



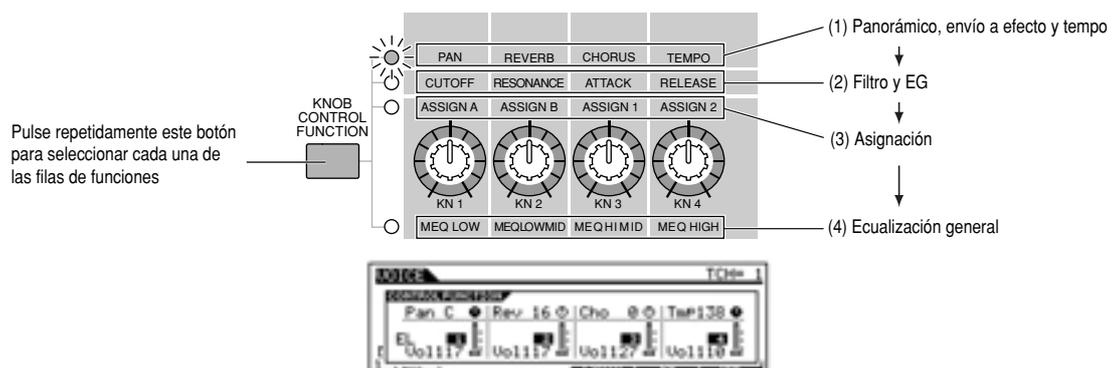
## Mandos y deslizantes de control

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

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



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

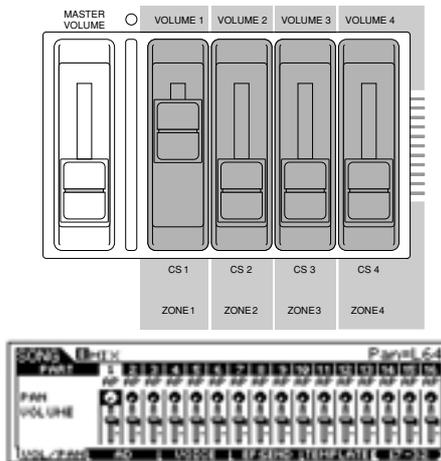


En esta pantalla de ejemplo, se ha accedido a los controles de panorámico, envío de efectos y tempo.

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

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

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

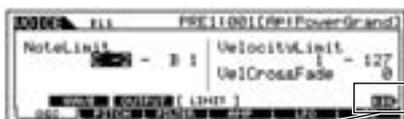


Los deslizantes generalmente se usan para controlar niveles, pero tienen diferentes funciones según el modo seleccionado. En el modo de actuación, controlan los niveles de las cuatro partes. En los modos de canción y de patrón, se utilizan para cambiar los niveles de las dieciséis pistas, de cuatro en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

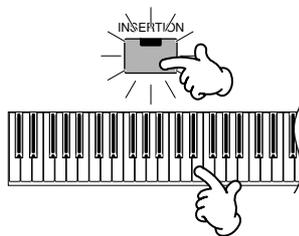
Más información sobre mandos y deslizantes en la página 48.

## Ajustes de nota (tecla)

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



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



## Asignación de nombres

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

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

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

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



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



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



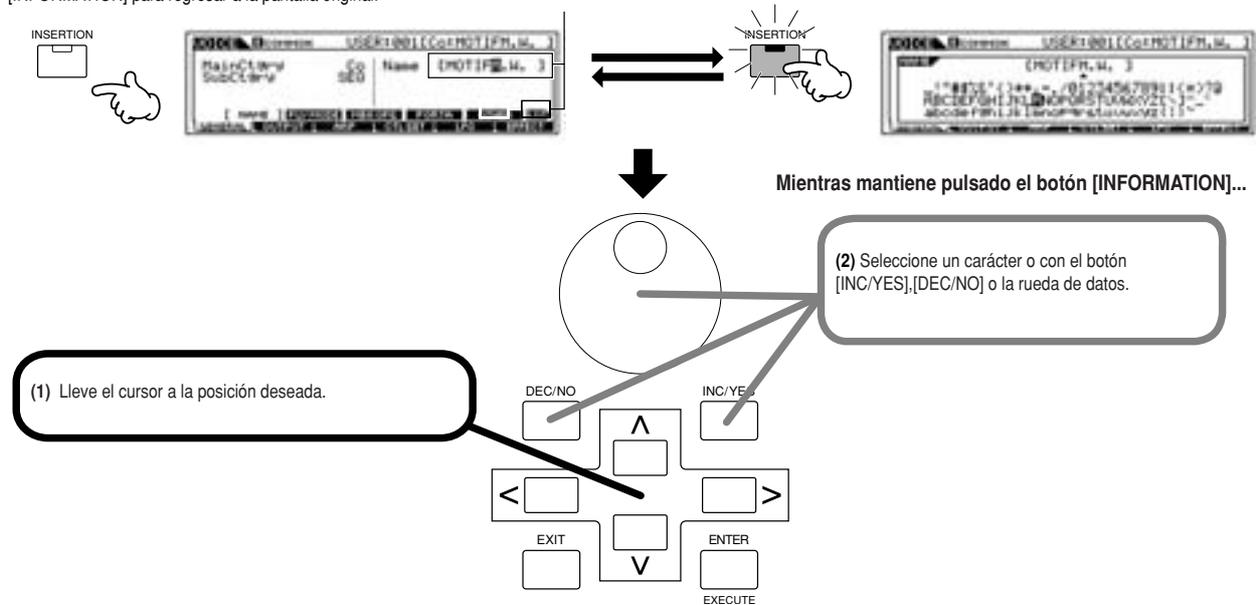
**4** Introduzca los otros caracteres repitiendo los pasos 1 – 3.

### Uso de la lista de caracteres

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

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

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



# Guía rápida

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

## Demostraciones

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

### Carga automática de demostraciones

Referencia (página 252)

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

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

**2 Acceda a la pantalla OTHER.**

**3 Lleve el cursor a "AutoDemoLoad".**

**4 Ajuste "AutoDemoLoad" a ON.**

**5 Apague la unidad con el interruptor [POWER].**

**6 Vuelva a encenderla con el interruptor [POWER].**

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

## Reproducción de las canciones de demostración

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

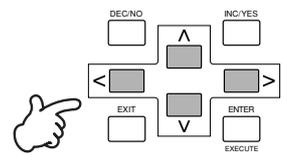
**1** Encienda el MOTIF (ON).



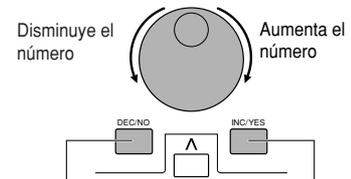
**2** Pulse el botón del modo [SONG] para acceder al modo de canción.

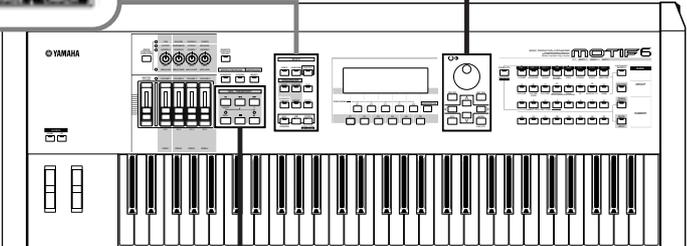


**3** Si no está resaltado, mueva el cursor al número/nombre de canción.

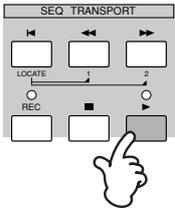


**4** Seleccione una canción.



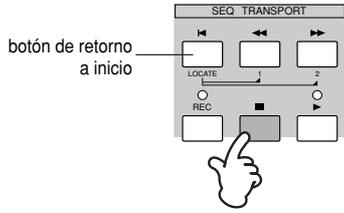


**5** Reproduzca la canción seleccionada.



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

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



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

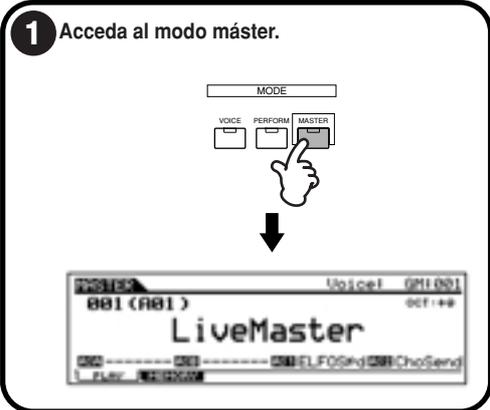
Para volver al inicio de la canción, pulse el botón [⏮] (superior).  
Si desea más detalles sobre el control de canción, consulte la página 14.

## Reproducción de los másteres de demostración

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

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

**1 Acceda al modo máster.**



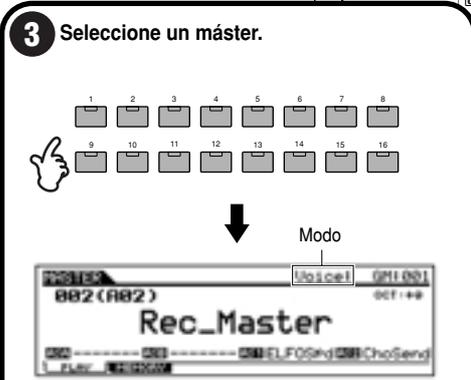
MODE

VOICE PERFORM MASTER

↓

Voice1 GM1 (001)  
881 (R01)  
**LiveMaster**  
DCT: +4#

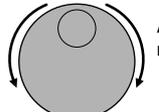
**3 Seleccione un máster.**



Modo

Voice1 GM1 (001)  
882 (R02)  
**Rec\_Master**  
DCT: +4#

Disminuye el número      Aumenta el número

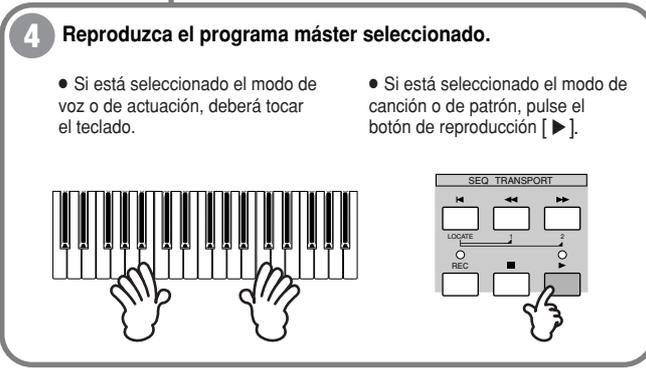


Disminuye el número      Aumenta el número

DEC/NO      INC/YES

**4 Reproduzca el programa máster seleccionado.**

- Si está seleccionado el modo de voz o de actuación, deberá tocar el teclado.
- Si está seleccionado el modo de canción o de patrón, pulse el botón de reproducción [▶].



SEQ TRANSPORT

LOCATE

REC

## Reproducción de voces

El modo de reproducción de voces permite seleccionar y reproducir los sonidos instrumentales (voces) del MOTIF. Gracias a una memoria ROM de 85 MB de ondas y más de 700 voces (y más si se instalan tarjetas Plug-in opcionales), el MOTIF tiene tantos sonidos como pudiera necesitar, sin importar el tipo de música con el que trabaje, desde exquisitos pianos, cuerdas y otros instrumentos acústicos hasta incisivos sonidos de sintetizador, dance y electrónicos. Además, con la polifonía de 62 notas, es posible tocar acordes y arpeggios completos y mantenerlos con sustain sin tener que preocuparse de que el sonido se corte. El MOTIF contiene varios bancos de voces diferentes: Preset 1-3, GM Preset, User y Plug-in 1-3 (cuando se instalan tarjetas Plug-in opcionales). Seleccione un banco y pruebe algunas de estas voces.

### Selección de una voz

**1 Acceda al modo de reproducción de voces.**

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

**2 Seleccione un banco de voz.**

- Voz normal

Nombre del banco

Seleccione un banco de voz normal    Seleccione un banco de voz Plug-in

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

- Voz de batería

Nombre del banco

**3 Seleccione un grupo de voces.**

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

Grupo

**4 Seleccione un número de voz.**

Disminuye el número    Aumenta el número

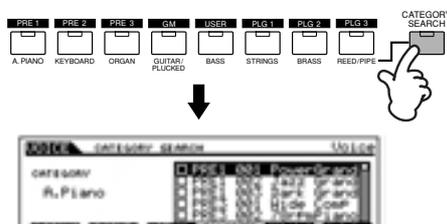
Disminuye el número    Aumenta el número

## Uso de la función de búsqueda de categoría

Referencia (página 126)

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

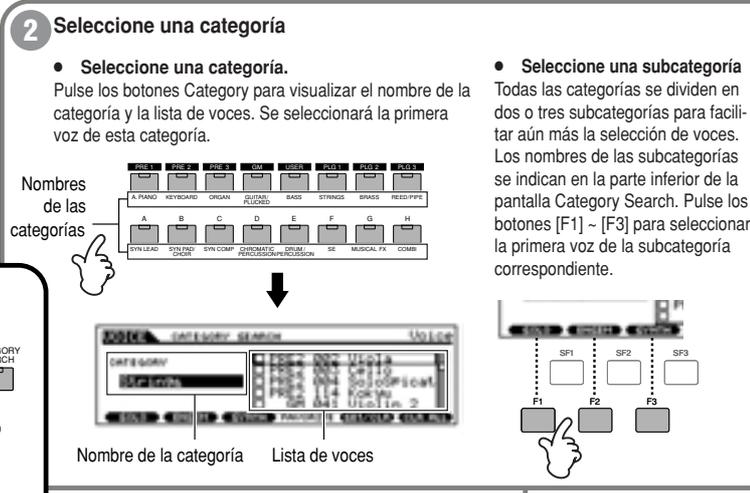
### 1 Active la función de búsqueda de categoría con el botón [CATEGORY SEARCH].

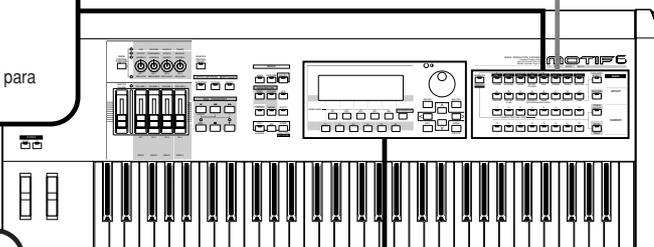


**NOTE** Pulse de nuevo el botón [CATEGORY SEARCH] para desactivar esta función.

### 2 Seleccione una categoría

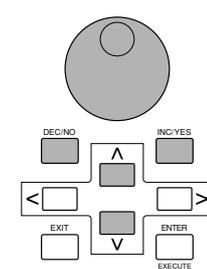
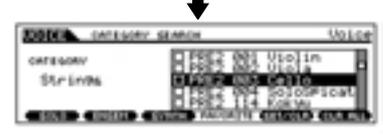
- Seleccione una categoría.**  
Pulse los botones Category para visualizar el nombre de la categoría y la lista de voces. Se seleccionará la primera voz de esta categoría.
- Seleccione una subcategoría**  
Todas las categorías se dividen en dos o tres subcategorías para facilitar aún más la selección de voces. Los nombres de las subcategorías se indican en la parte inferior de la pantalla Category Search. Pulse los botones [F1] ~ [F3] para seleccionar la primera voz de la subcategoría correspondiente.





### 3 Seleccione una voz

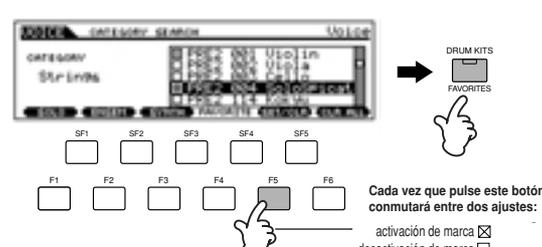
Recorra las voces disponibles con la rueda de datos. También puede utilizar los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o los botones de cursor [A]/[V].

### Categoría "Favorite"

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

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

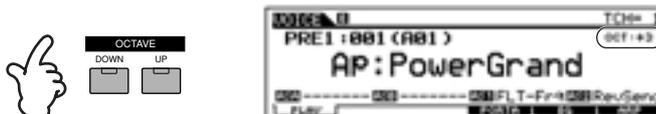


Cada vez que pulse este botón conmutará entre dos ajustes:  
 activación de marca   
 desactivación de marca

## Octava del teclado (MOTIF6/MTIF7)

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

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



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

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

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

## Edición de voces

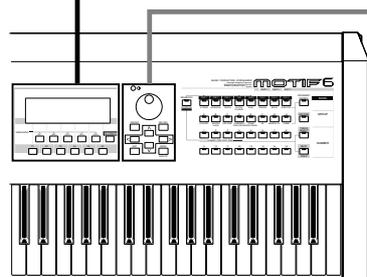
El modo de edición de voces le permite, además de reproducir voces, aplicar a las voces una serie de operaciones de edición básicas pero eficaces. Por ejemplo, puede cambiar los ajustes del EG (generador de envolvente) para que la voz tenga un ataque más suave o más fuerte, o cambiar el abandono para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

### Edición rápida

Referencia (página 127)

**1 Seleccione el menú deseado.**

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



#### El indicador [E]

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



**F4**

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

**F5**

**Pantalla EG (generador de envolvente)**

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

**Estructura básica (página 46)**

**F6**

**Pantalla ARP (arpeggio)**  
Esta pantalla contiene los parámetros de arpeggio básicos (tipo y tempo).

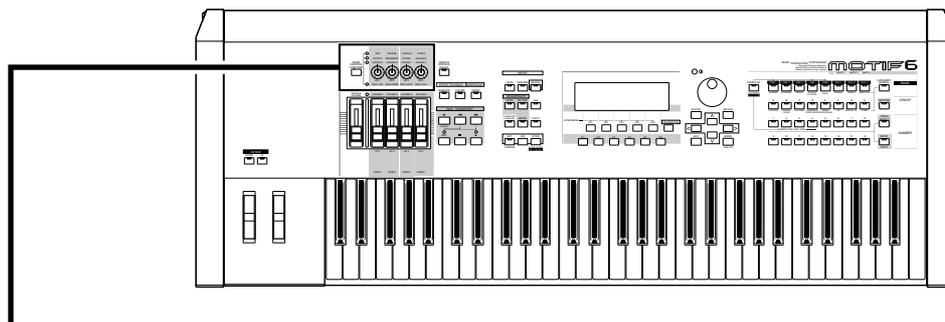
## Edición de voces con los mandos de control

Referencia (página 132)

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

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

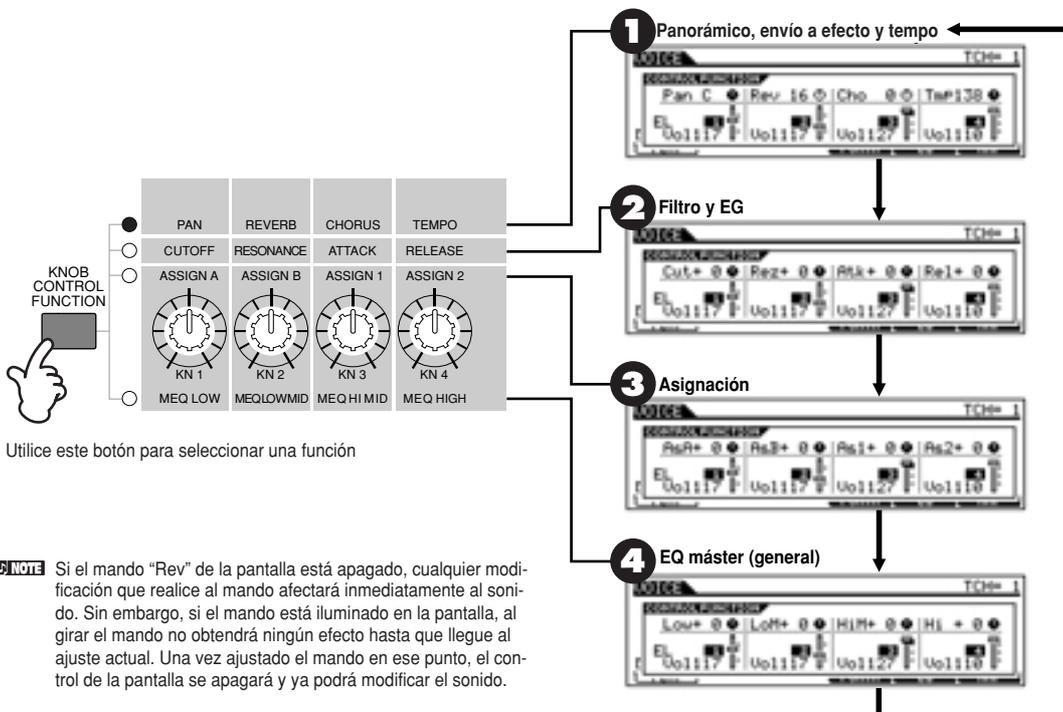
**NOTE** Si utiliza estos mandos en el modo de actuación, afectará a la actuación seleccionada pero no a la propia voz.



### Selección de las funciones que pueden controlarse

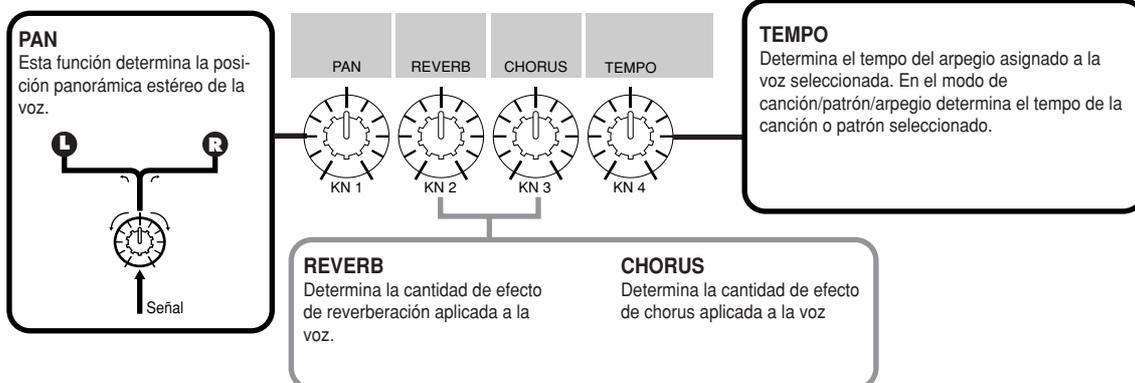
Es posible seleccionar cuatro tipos de funciones y asignarlas a cada mando.

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

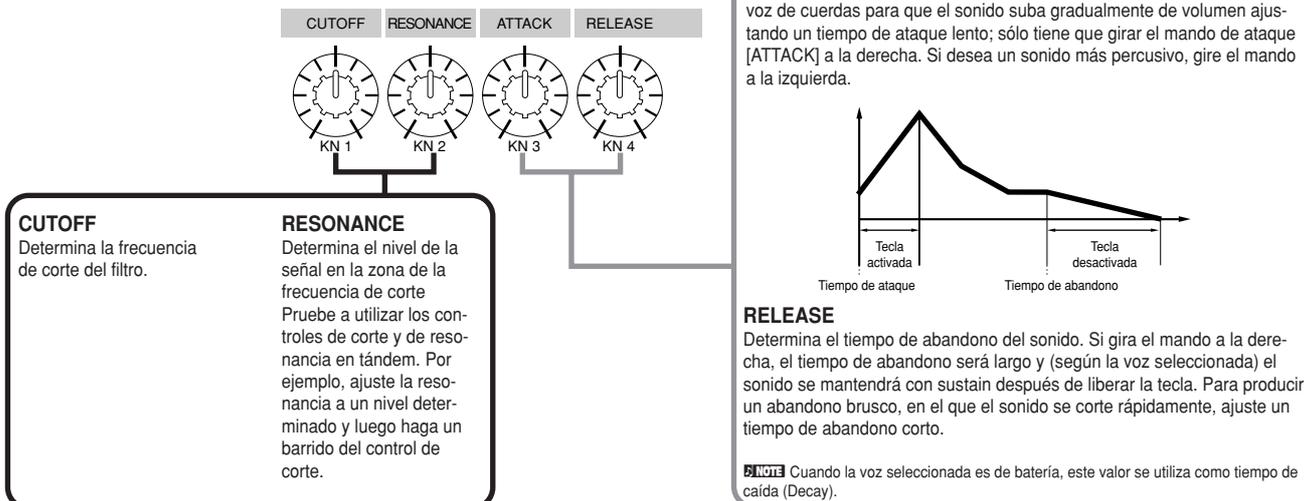


## Acerca de las funciones asignadas

### 1 Panorámico, envío a efecto y tiempo

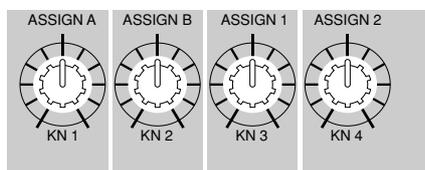


### 2 Filtro y EG



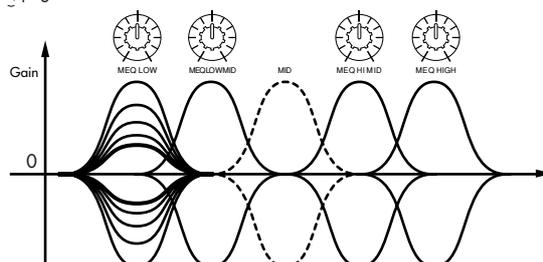
### 3 Asignación

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



### 4 EQ máster o general

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



## Almacenamiento de voces editadas

Referencia (página 160)

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

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

**PRECAUCIÓN**

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

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

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

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

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

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

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

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



# Reproducción de actuaciones

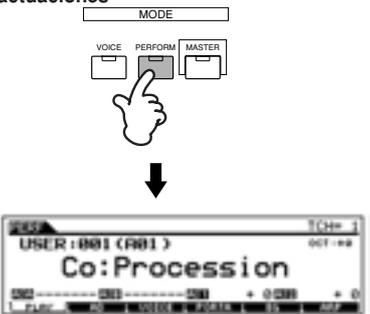
Estructura básica (página 42) – Referencia (página 162)

En el modo de actuación puede seleccionar y reproducir actuaciones de usuario individuales. En una actuación puede mezclar voces diferentes en superposición (layer), o dividirlos en el teclado, o incluso combinar superposición y división. Una actuación puede contener hasta cuatro partes diferentes.

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

## Selección de una actuación

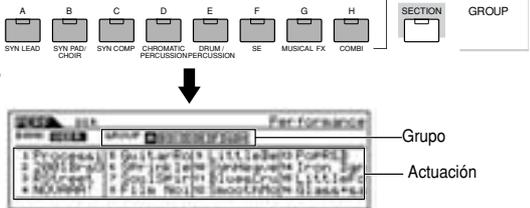
**1 Acceda al modo de reproducción de actuaciones**



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

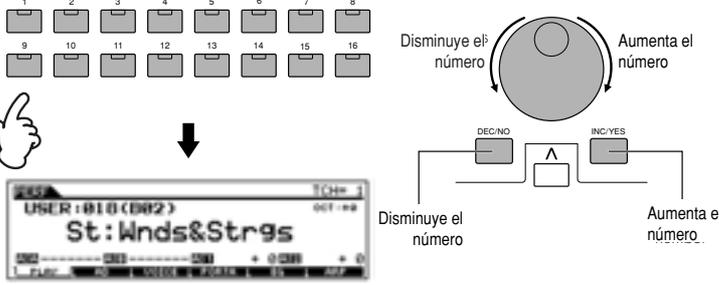
**2 Seleccione un grupo de actuaciones**

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



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

**3 Seleccione un número de actuación.**



Disminuye el número (Decrease number) / Aumenta el número (Increase number)

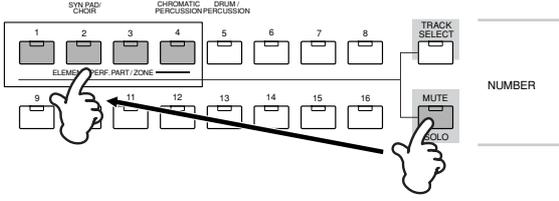
**4 Toque en el teclado.**

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

**Activación/desactivación de parte de actuación**

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

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





## Almacenamiento de la actuación editada

Referencia (página 176)

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

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

### PRECAUCIÓN

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

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

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

Disminuye el número (Decreases the number) / Aumenta el número (Increases the number)

Disminuye el número (Decreases the number) / Aumenta el número (Increases the number)

Destino (Destination)

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

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

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

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

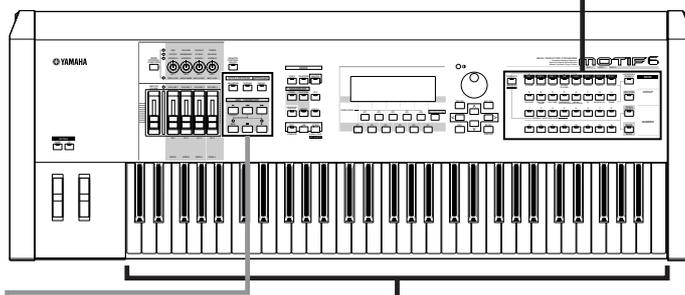
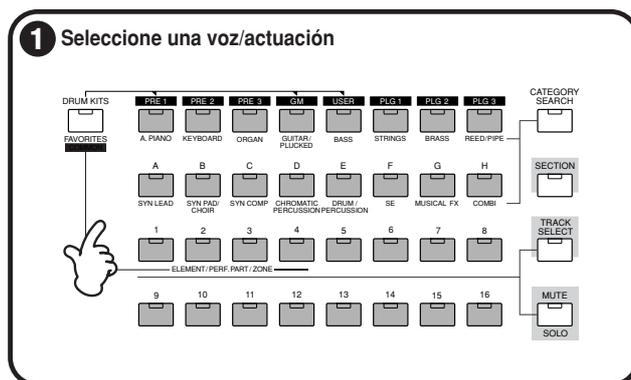
Los parámetros de portamento, EG (generador de envolvente) y arpeggio pueden editarse accediendo a las pantallas correspondientes con los botones [F3] ~ [F5], igual que en el modo de voz. El modo de edición de actuaciones dispone de controles de edición más variados y detallados; página 165.

## Uso de la función de arpeggio

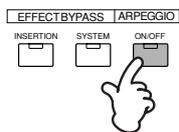
Estructura básica (página 55) – Referencia (páginas 128, 165)

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

### Reproducción de arpeggios



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



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

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

**3 Toque en el teclado**

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

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

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

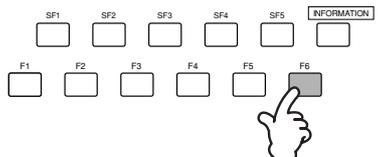
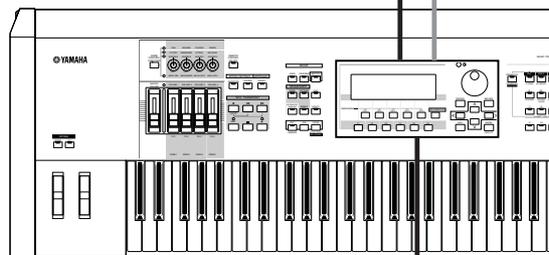
## Tipo de arpeggio, tiempo y límite

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

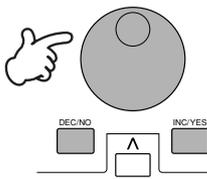
La función de arpeggio está disponible en todos los modos.

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

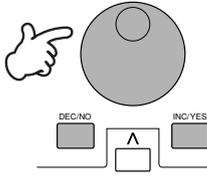
**1 Acceda a la pantalla ARP (arpeggio) con el botón [F6] desde el modo de reproducción de actuaciones.**

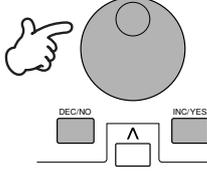
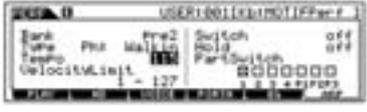
**2 Seleccione un banco de arpeggios.**  
Lleve el cursor al parámetro de banco y realice la selección.



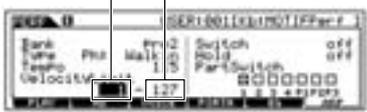

**3 Seleccione un tipo de arpeggio.**  
Lleve el cursor al parámetro de tipo y realice la selección.




**4 Ajuste el tiempo de la reproducción del arpeggio.**  
Lleve el cursor al parámetro de tiempo y realice el ajuste.

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




El arpeggio se reproducirá sólo cuando se toque la tecla a una velocidad que esté dentro de este margen.

127 límite superior  
0 límite inferior

**6 Ajuste el interruptor de parte de arpeggio.**  
Puede activar o desactivar la reproducción de arpeggio para cada parte. Lleve el cursor al recuadro de la parte deseada y márchelo para activarlo.



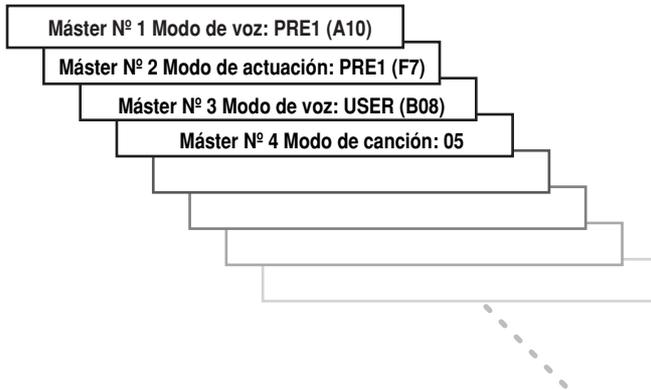
**7 Guarde los ajustes del arpeggio en la actuación de usuario deseada.**  
Los ajustes de arpeggio pueden guardarse en una voz de usuario, actuación de usuario o configuración de mezcla de canción/patrón.



# Uso como teclado maestro

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

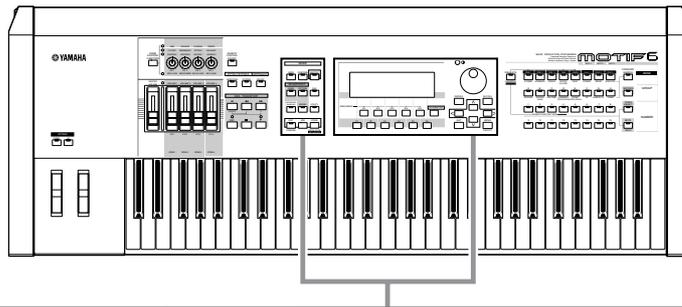
El MOTIF está equipado con tantas funciones y operaciones que puede resultar difícil localizar y seleccionar la función específica que necesite. Aquí es donde entra en acción la función Máster. Puede utilizarla para memorizar las operaciones que utilice con mayor frecuencia en cada modo y recuperarlas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



## Memorización de un máster

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

- 1** Acceda al modo Máster y seleccione un número de máster (página 269).
- 2** Acceda a la pantalla MEMORY con el botón [F2].
- 3** Seleccione el modo que desee memorizar.
- 4** Seleccione el programa deseado (voz, actuación, canción o número de estilo) que va a memorizar.
- 5** Asigne un nombre al máster.  
 Puede asignar un nombre al máster en el modo de edición de másteres. También puede seleccionar las funciones asignadas a los mandos/deslizantes de control.

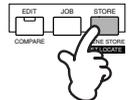


**6 Guarde los ajustes en un máster.**  
 Los másteres editados pueden guardarse en la memoria interna (SRAM). Pueden guardarse hasta 128 másteres.

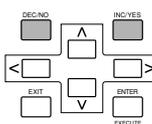
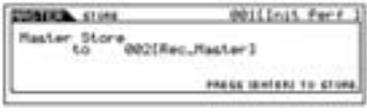
**NOTE** Más detalles sobre la estructura de la memoria en la página 63

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

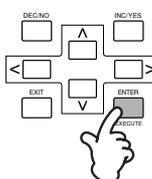
**1** Pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de másteres.



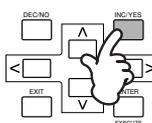
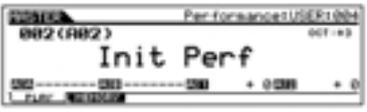

**2** Seleccione un máster de destino.

**3** Pulse el botón [ENTER].




**4** Ejecute la operación de almacenamiento.

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

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

## Ajustes del teclado maestro

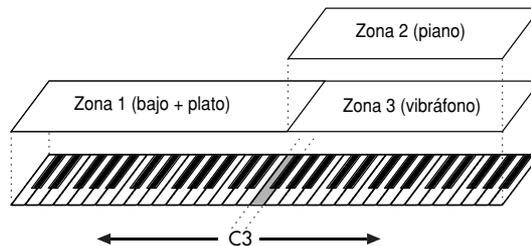
### ● Ajustes de superposición/división con un generador de tonos externo

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

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

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

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



**1 Seleccione una voz en el modo de reproducción de másteres.**  
 Seleccione el modo de voz y luego el banco PRE1 y la voz 123.

**2 Active el interruptor de zona (on).**

**3 Acceda al modo de edición de másteres.**

**4 Acceda a la pantalla para la edición de zona.**

**5 Acceda a la pantalla TRANS.**

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

**6 Acceda a la pantalla NOTE.**

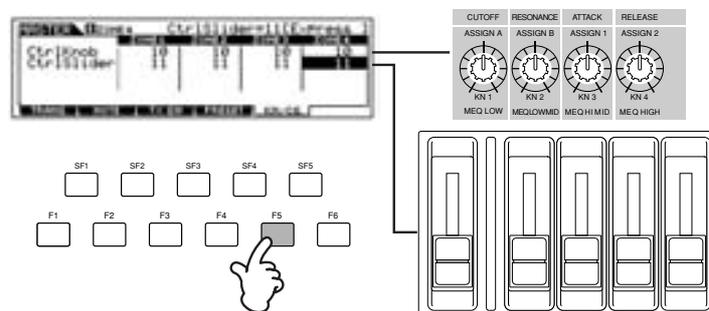
- 1 Ajuste el límite de nota H (superior) de la zona 1 a B2 (SI2), y el límite de nota L (inferior) de la zona 1 a C-2 (DO-2).
- 2 Ajuste el límite de nota H (superior) de las zonas 2 y 3 a G8 (SOL8), y el límite de nota L (inferior) de las zonas 2 y 3 a C3 (DO3).

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

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

### ● Ajustes de número de control

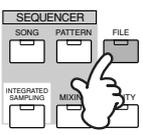
En la pantalla KN/CS del modo de edición de másteres puede ajustar la manera en que los mandos y deslizantes de control afectarán a cada zona. Esto le permite especificar un número de cambio de control MIDI para cada mando y deslizante. En el ejemplo siguiente, los mandos de control de las cuatro zonas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



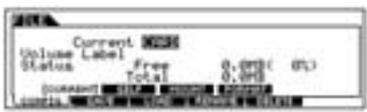


**Carga de datos**

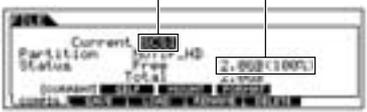
**1** Acceda al modo de archivo con el botón [FILE].



**2** Acceda a la pantalla CONFIG.



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



**4** Acceda a la pantalla LOAD.

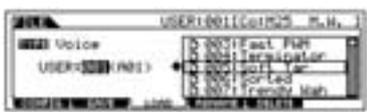


**5** Seleccione el tipo de archivo que vaya a cargar. Aquí seleccione "Voice".



**NOTE** En la página 263 encontrará más detalles sobre los tipos de archivos que se pueden cargar.

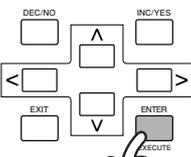
**7** Seleccione la memoria de usuario de destino en la que cargará los datos.



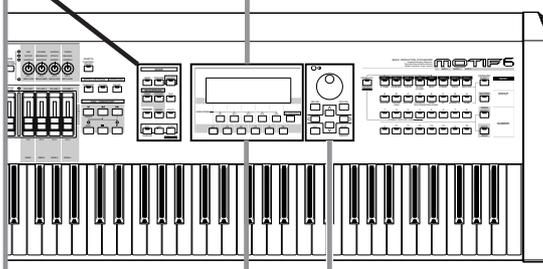
**6** Seleccione el archivo que vaya a cargar. Seleccione un archivo con la extensión "W2W", pulse el botón [ENTER] y especifique la voz deseada.



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



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



## **Muestreo con reproducción de canción (secuenciador de muestreo integrado)**

.....

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

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

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

### **■ Creación de una pista de ritmo**

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

### **■ Creación de una canción**

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

# 1. Muestreo en una pista de patrón

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

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

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

**1 Acceda al modo de patrón.**  
 SEQUENCER  
 SONG PATTERN FILE  
 INTEGRATED SAMPLING MIXING UTILITY

**2 Acceda a la pantalla PLAY.**  
 PATTERN  
 01  
 SF1 SF2 SF3 SF4 SF5 INFORMATION  
 F1 F2 F3 F4 F5 F6

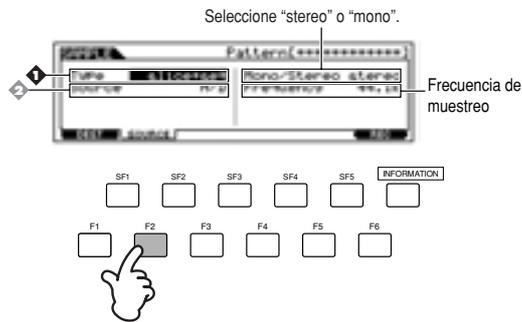
**3 Seleccione el número de estilo y la sección que vaya a grabar.**  
 Pulse el botón [SECTION] y luego el botón correspondiente [A] ~ [H].  
 N° de estilo: 02 Sección  
 • Selección de un número de estilo  
 Disminuye el número (rotary knob) Aumenta el número  
 Disminuye el número (DEC-NO) Aumenta el número (INC-YES)  
 • Selección de una sección  
 PRE-1 PRE-2 PRE-3 GM USER PLS1 PLS2 PLS3 CATEGORY SEARCH  
 A. PIANO KEYBOARD ORGAN GUITAR/PLUCKED BASS STRINGS BRASS REED/PIPE  
 A B C D E F G H SECTION  
 SYN LEAD SYN PAD/CHOR SYN COMP CHROMATIC PERCUSSION/PERCUSSION SE MUSICAL FX COMBI

**4 Acceda al modo de muestreo.**  
 SEQUENCER  
 SONG PATTERN FILE  
 INTEGRATED SAMPLING MIXING UTILITY

**5 Acceda a la pantalla DEST.**  
 Pattern (\*\*\*\*\*)  
 Track  
 SF1 SF2 SF3 SF4 SF5 INFORMATION  
 F1 F2 F3 F4 F5 F6

**6 Seleccione la pista que vaya a grabar.**  
 Aquí seleccione la pista 3.  
 DEC-NO INC-YES  
 Track

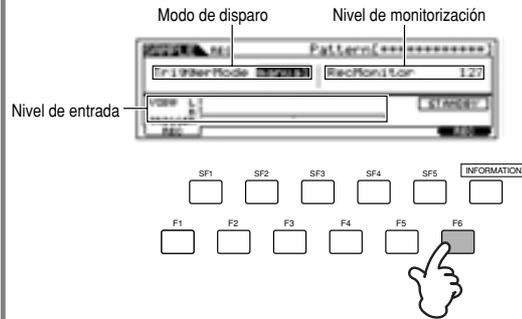
**7 Acceda a la pantalla SOURCE.**



- ➊ Seleccione un tipo de muestreo. En Type, seleccione "slice+seq".
- ➋ Seleccione la fuente del muestreo. En Source, seleccione "A/D".

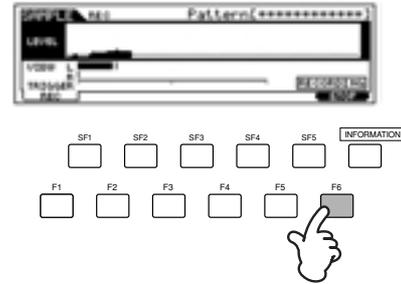
**8 Acceda al modo de muestreo en espera.**

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



**9 Inicie el muestreo.**

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



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

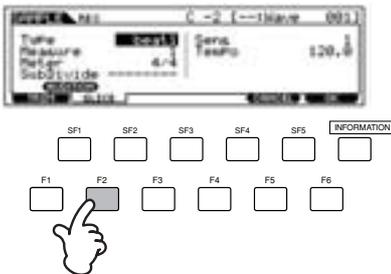
**11 Ajuste los parámetros relacionados con Slice (fragmentación).**

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

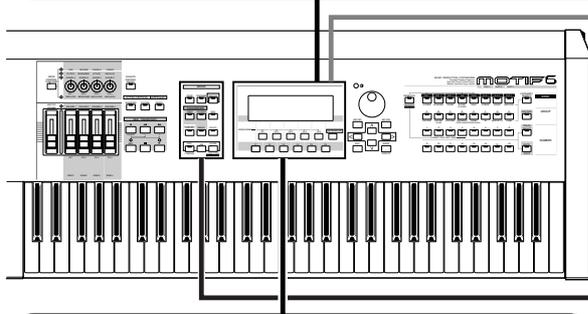
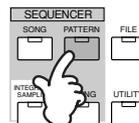


**12 Ejecute la operación.**

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



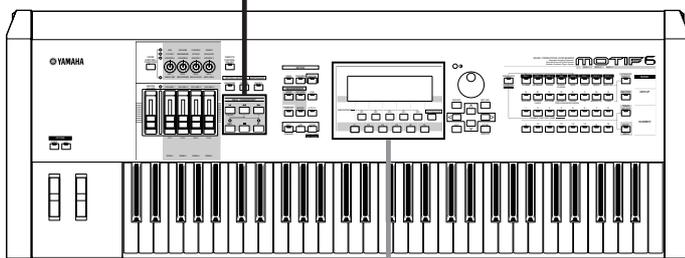
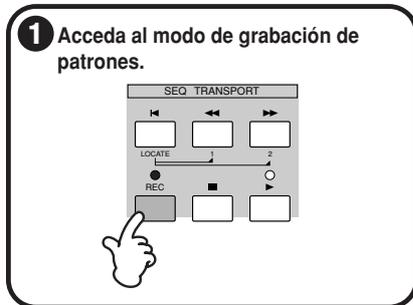
**13 Regrese al modo PATTERN PLAY y reproduzca el patrón para oír la muestra grabada.**



## 2. Grabación de datos MIDI en una pista de patrón

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

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



**2** Seleccione el tipo de grabación.

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

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

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



Vaya al paso 3 en la página 103



Vaya al paso 3 en la página 104

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

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

Pista que se va a grabar

Métrica Tempo

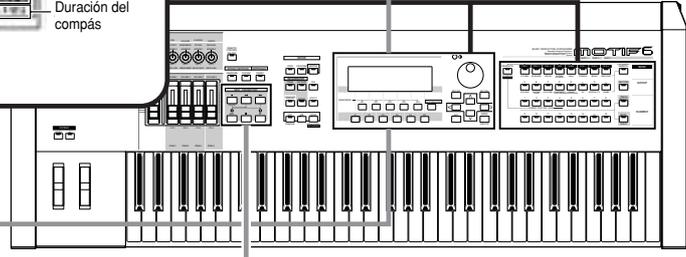
Duración del compás

**4** Acceda a la pantalla VOICE.

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

**6** Ajuste los parámetros de arpeggio en la pantalla ARP.

**7** Active la claqueta (click).



**8** Inicie la grabación.

**9** Toque el teclado.

**10** Detenga la grabación.

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

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

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

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

Pista que se va a grabar

Tipo de evento MIDI

Métrica

Tempo

Duración del compás

**4** Acceda a la pantalla VOICE.

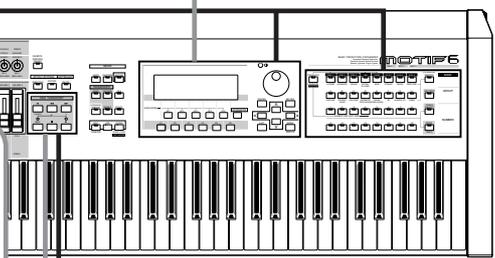
**5** Seleccione la voz que desee grabar en una pista (frase).

**6** Inicie la grabación.

Aquí introduzca el evento de nota.

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

Mueve el puntero hacia atrás un paso y borra todas las notas situadas en esa posición.  
 Pulse este botón para borrar los eventos de nota situados en la posición actual del cursor.  
 Cuando pulse el botón [F4] para introducir un ligado, la nota precedente se alargará hasta el tiempo completo del paso.  
 Pulse [F3] para introducir un silencio que dure el tiempo del paso especificado.



**7** Detenga la grabación.

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

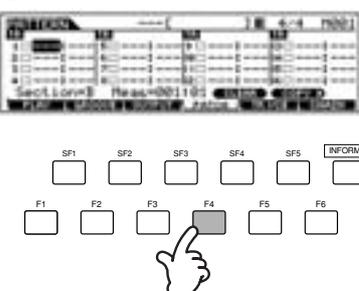
**9** Grabe otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 3 a 8.

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

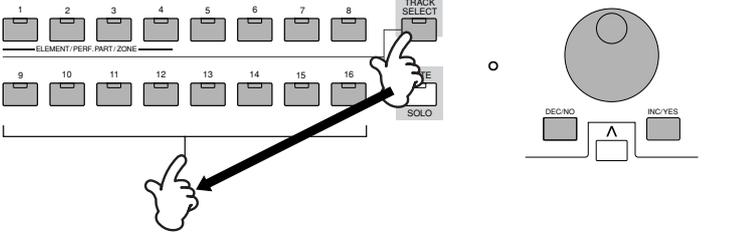
Estructura básica (página 52) – Referencia (página 219)

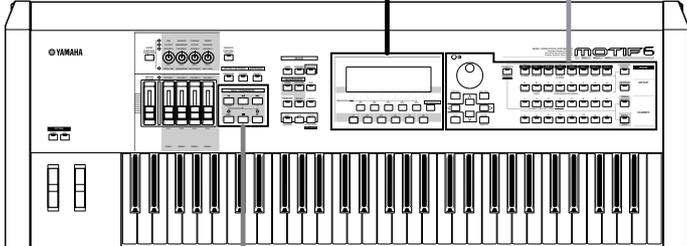
La función Patch le permite asignar una frase predefinida o una frase de usuario (grabada en el modo PATTERN RECORD) a cada pista y crear un patrón que contenga hasta 16 pistas.

**1 Acceda a la pantalla PATCH.**



**2 Seleccione la pista a la que asignará la frase.**



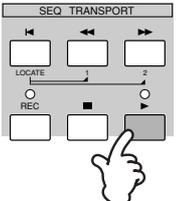


**3 Seleccione un banco de frases y un número.**  
Lleve el cursor al banco y seleccione "pre" o "user".



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

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



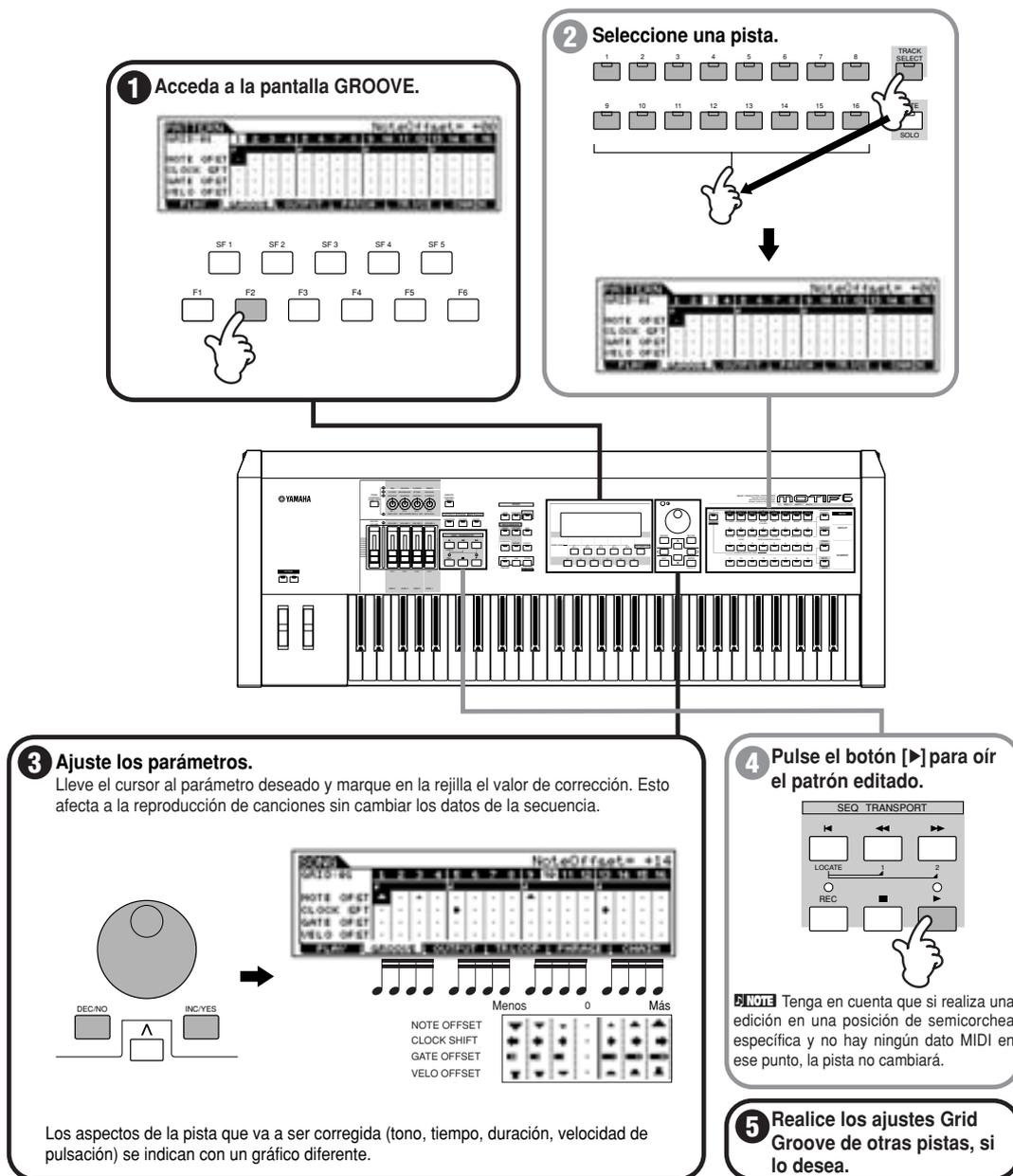
**5 Asigne las frases a otras pistas si lo desea.**

## 4. Uso de la función Groove

Referencia (página 218)

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

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

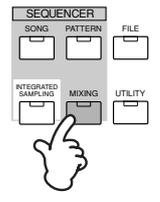


## 4. Mezcla de patrones

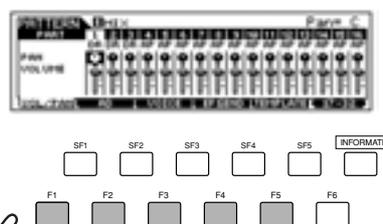
Referencia (página 232)

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

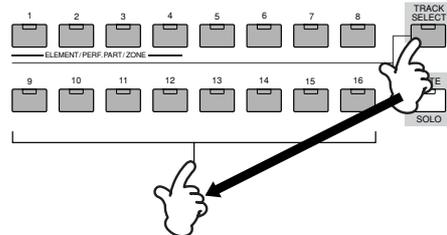
**1** Acceda al modo de mezcla de patrones.



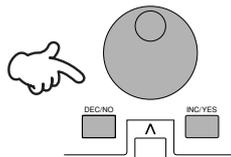
**2** Acceda a la pantalla deseada.



**3** Seleccione una parte para editarla.

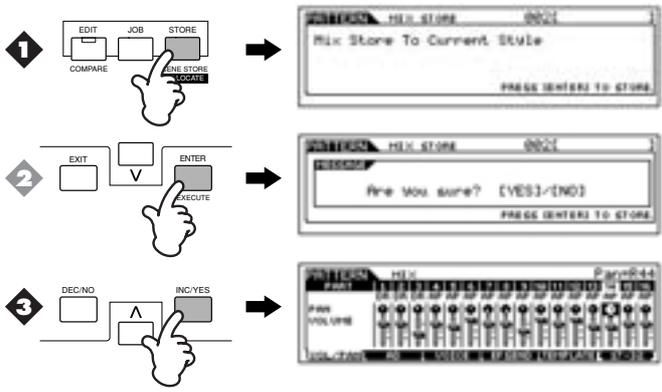


**4** Resalte el parámetro deseado y cambie el valor.

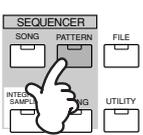


**5** Ajuste los otros parámetros repitiendo los pasos 2 a 4.

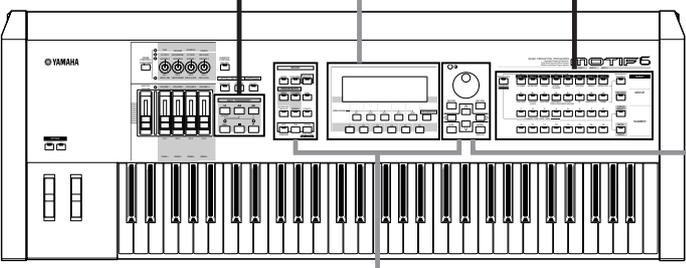
**6** Guarde la configuración de mezcla de canción en la memoria de usuario.



**7** Regrese al modo de reproducción de patrones.



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



## 6. Creación de una cadena de patrones

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

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

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

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

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

**5** Detenga la grabación.

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

**3** Seleccione una pista y un tempo.

**4** Inicie la grabación. Mientras está grabando, puede cambiar de sección en los tiempos deseados.

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

Referencia (página 231)

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

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

**2** Acceda a la pantalla SONG.

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

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

**5** Pulse el botón [ENTER].

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

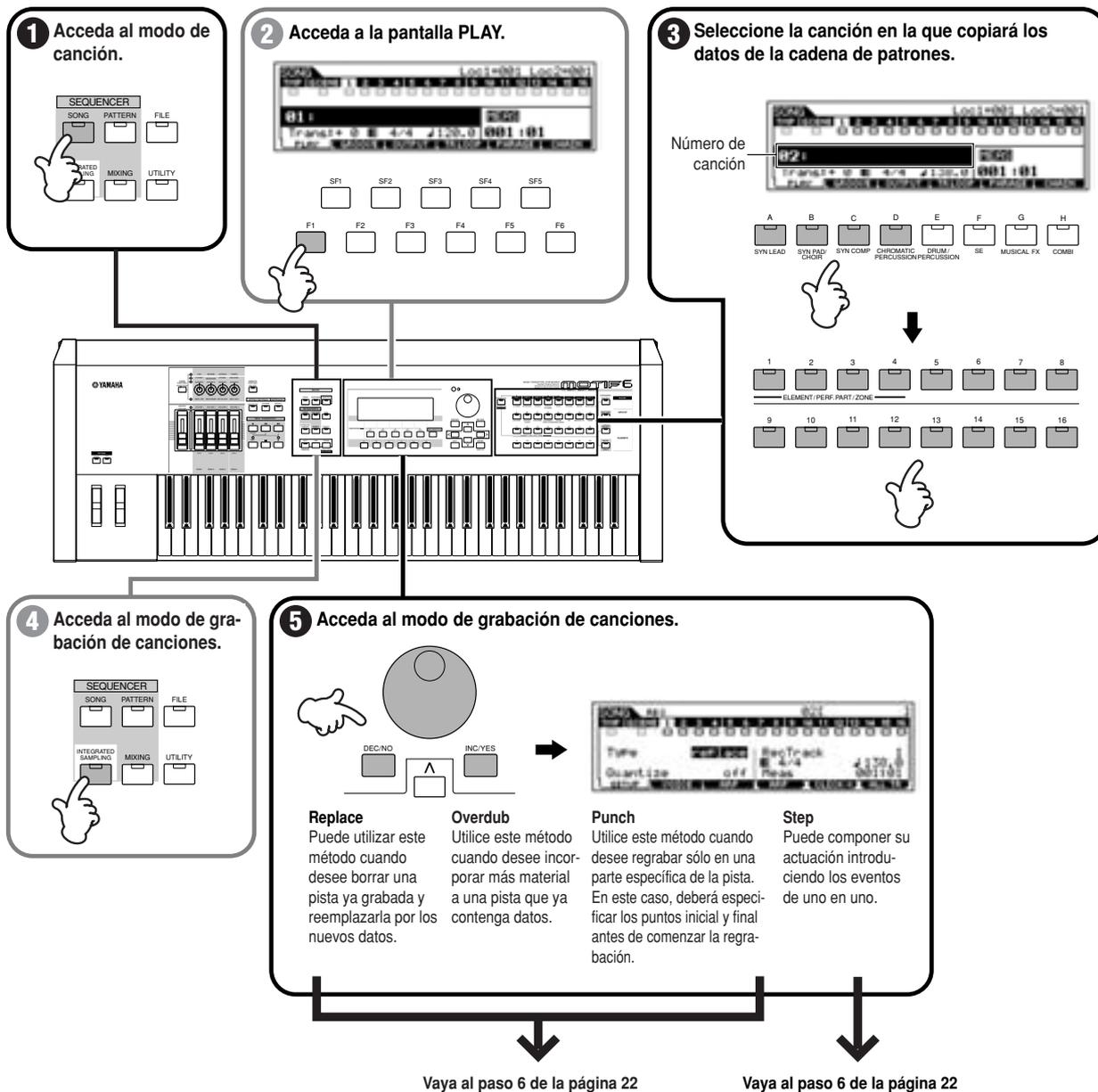
Diagram illustrating the steps to copy pattern chain data into a song track:

- Access the pattern chain edit mode by pressing [EDIT] from the pattern chain playback mode.
- Access the SONG screen.
- Select the destination song number using the [DEC/NO] and [INC/YES] buttons.
- Select the measure number for copying using the [DEC/NO] and [INC/YES] buttons.
- Press the [ENTER] button.
- Press the [INC/YES] button to execute the copy operation.

## 8. Grabación MIDI en pistas de canción

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

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



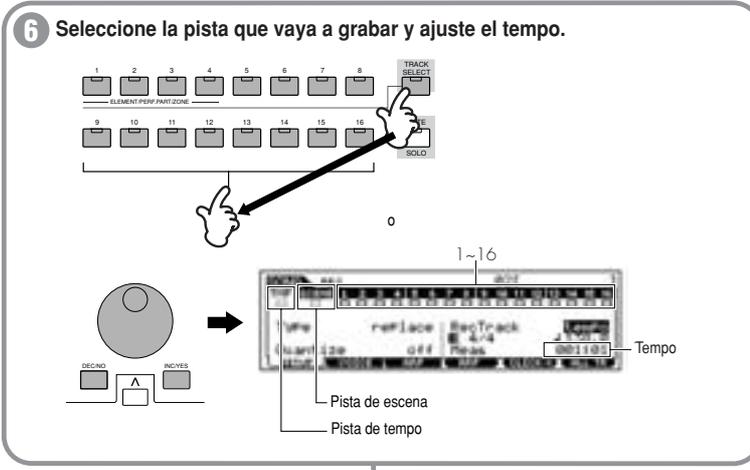
● **Grabación en tiempo real (cuando seleccione “replace”, “overdub” o “punch” en el paso 5)**

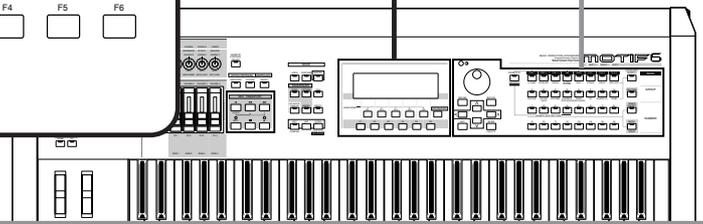
**7** Acceda a la pantalla VOICE.



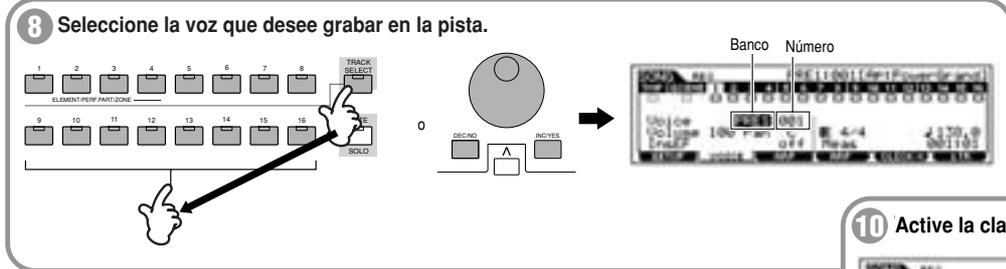
SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5  
F1 F2 F3 F4 F5 F6

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



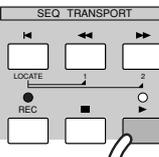


**8** Seleccione la voz que desee grabar en la pista.

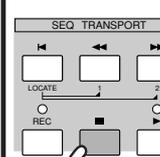


**9** Ajuste los parámetros relacionados con el arpeggio, si lo desea, en la pantalla ARP.

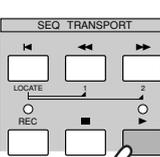
**11** Inicie la grabación.  
Pulse el botón [▶].  
Dispondrá de un compás de cuenta atrás antes del primer compás en que comience realmente la grabación.



**13** Detenga la grabación.



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



**10** Active la claqueta.



**12** Toque el teclado.



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

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

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

**7** Acceda a la pantalla VOICE.

**9** Inicie la grabación. Aquí introduzca el evento de nota.

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

**8** Seleccione la voz que desee grabar en la pista.

**10** Detenga la grabación.

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

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

112

MOTIF (Guía rápida)

## 9. Muestreo en una pista de canción

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

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

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

**1** En el modo de reproducción de canciones, especifique el punto (compás) de la canción en el que comenzará la muestra grabada.

**2** Acceda al modo de grabación de muestras.

**3** Acceda a la pantalla DEST.

**4** Seleccione la pista que vaya a grabar.

**5** Acceda a la pantalla SOURCE.

Selección de "stereo" o "mono"

Frecuencia de muestreo

1 Seleccione un tipo de muestreo. En Type, seleccione "sample+note".

2 Seleccione una fuente de muestreo. En Source, seleccione "A/D".

**6 Acceda al modo de muestreo en espera**

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

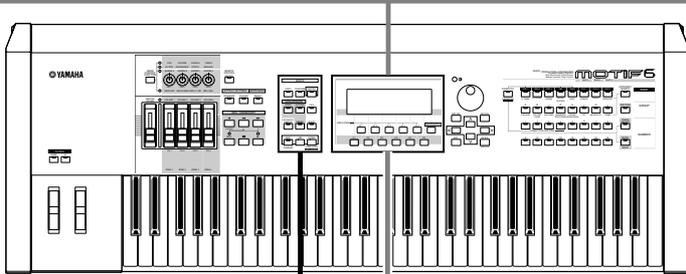
Modo de disparo: TriggerMode

Nivel de entrada: RecMonitor 120

Nivel de monitorización

**7 Inicie el muestreo.**

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



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

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

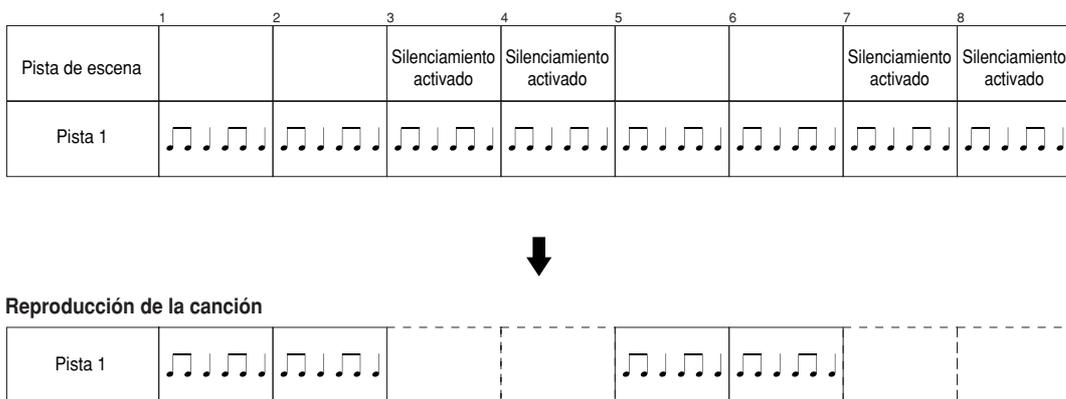
**10 Grabe muestras en otras pistas, si lo desea, repitiendo los pasos 1 a 9.**

## 10. Silenciamiento y escena de pistas de canción

Referencia (páginas 180, 181)

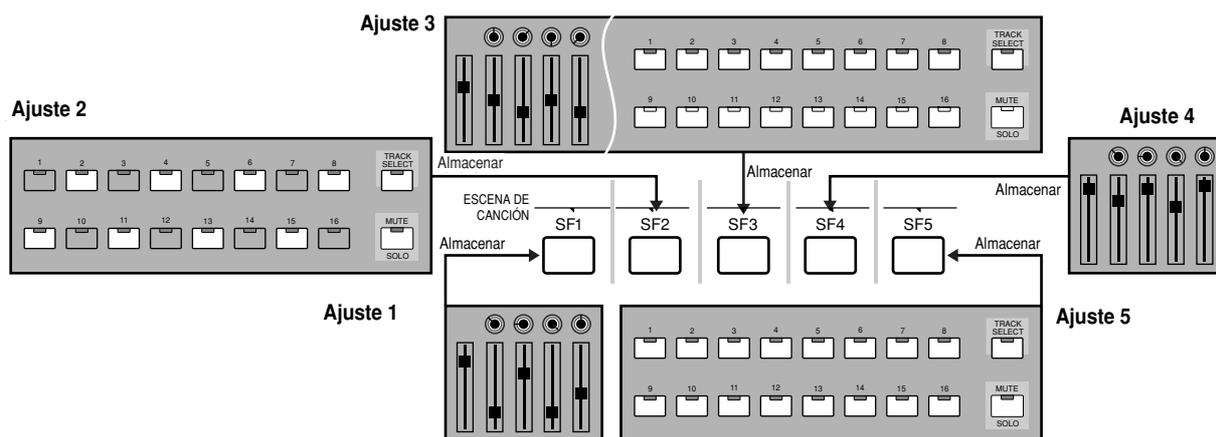
Estas dos eficaces funciones le ofrecen un control aún mayor de los arreglos en tiempo real. Puede activar o desactivar las pistas y conmutar entre las escenas de canción mientras se reproduce la canción, y todos los movimientos realizados pueden grabarse en una pista de escena especial. Esto no sólo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

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



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

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



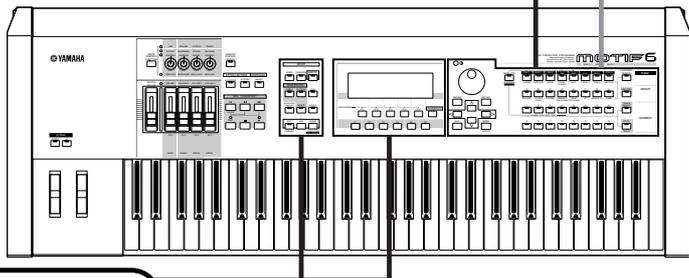
Puede utilizar la función escena de canción desde la pantalla PLAY en el modo de reproducción de canciones o desde la pantalla SETUP en el modo de grabación de canciones. En el ejemplo siguiente se utiliza la pantalla PLAY del modo de reproducción de canciones.

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

**2 Realice los ajustes deseados para la escena de canción.**

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

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



**3 Guarde los ajustes en una escena de canción.**

Mantenga pulsado el botón [STORE]...

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

**4 Cree otras escenas de canción, si lo desea.**

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

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

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

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

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

Referencia (página 205)

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

**1 Acceda al modo de mezcla de canción.**

**2 Acceda a la pantalla deseada.**

**3 Seleccione una parte.**

**4 Seleccione el parámetro deseado y ajústelo.**

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

**6 Acceda a la pantalla TEMPLATE (plantilla).**

**7 Seleccione el número de destino de la plantilla.**

**8 Asigne un nombre a la plantilla.**

**9 Ejecute la operación de almacenamiento.**

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

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

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

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

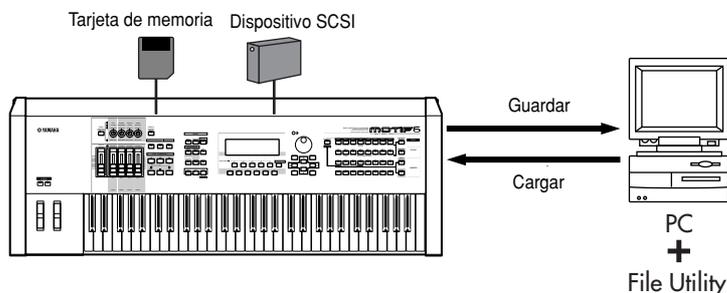
## 12. Almacenamiento y exportación de la canción grabada a un PC externo (File Utility)

Referencia (página 262)

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

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

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



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

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

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

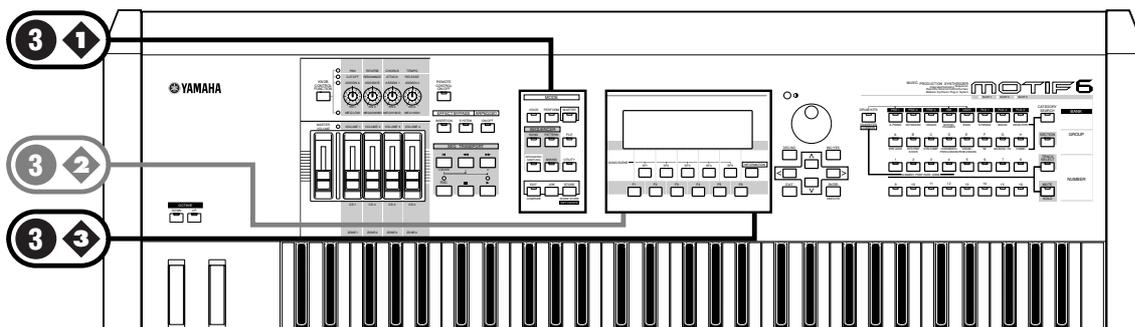
En la última sección hemos visto cómo puede utilizarse convenientemente un ordenador para aumentar las funciones del MOTIF. En este apartado vamos a ver una función que le permite usar los controles de hardware del panel del MOTIF para ejecutar diversas operaciones fundamentales del software de secuenciación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

### Configuración

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

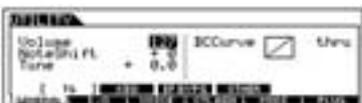
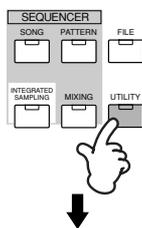
**1** Conecte el ordenador al MOTIF con un cable USB. Véase la página 25.

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



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

**1** Acceda al modo de utilidades.

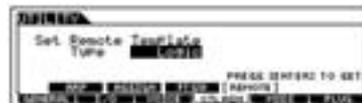


**2** Acceda a la pantalla OTHER del menú MIDI.



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

**4** Acceda a la pantalla REMOTE del menú CTLASN.

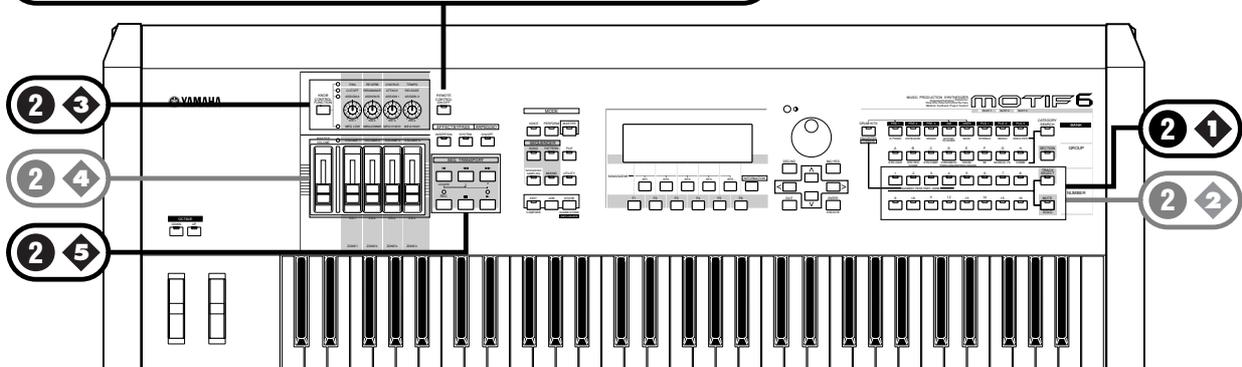


**5** Seleccione el tipo de plantilla (template type).



## Uso de la función de control remoto

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

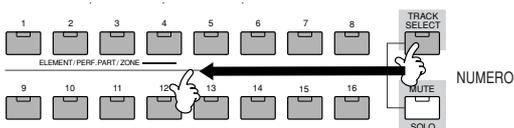


- 2** Accione los mandos giratorios o deslizantes de control del panel del MOTIF a conveniencia.

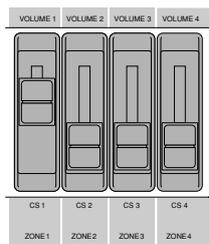
**NOTE** La funciones que pueden controlarse desde el MOTIF difieren según el software utilizado. Más detalles en la página 256.

- 1** Seleccione una pista del secuenciador de su ordenador desde el MOTIF.

Los botones [1] ~ [6] se corresponden con las pistas numeradas del software de secuenciación de su ordenador.

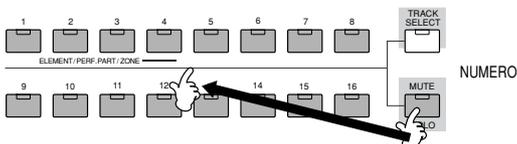


- 4** Controle el nivel de la pista seleccionada del secuenciador con los deslizantes de control.



- 2** Active o desactive la pista del secuenciador (silenciamiento).

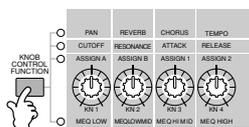
Los botones [1] ~ [6] se corresponden con las pistas numeradas del software de secuenciación de su ordenador.



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

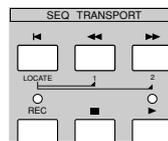
- 3** Controle la pista seleccionada del secuenciador con los mandos de control.

Encontrará más detalles sobre los parámetros controlables en la página 257.



- 5** Controle las funciones de transporte del secuenciador.

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



# 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.





[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

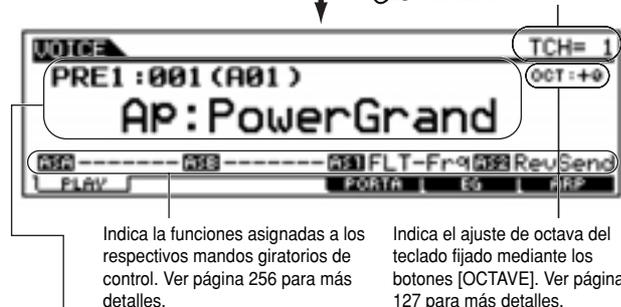
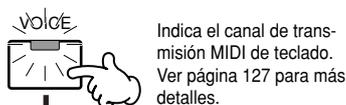
Estructura básica (página 30) – Guía rápida (página 80)

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 (banco), ver página 43.

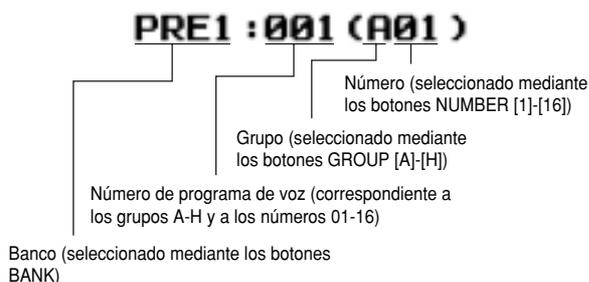
### ◆ Procedimiento básico

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



Indica la voz seleccionada en ese momento.

#### ● 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.

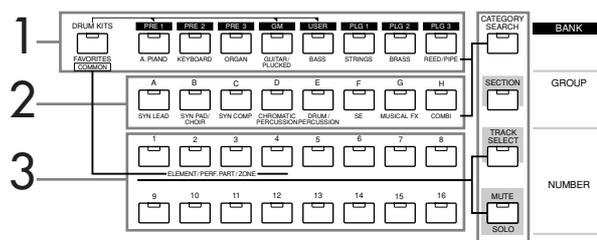
### Selección de voces

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).

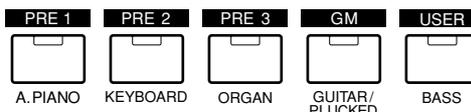
### ■ Utilización de los botones BANK, GROUP, NUMBER



**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.

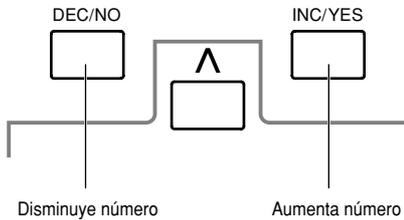
- Para seleccionar una voz normal, pulse cualquiera de los botones [PRE1] – [USER].





### ■ 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.

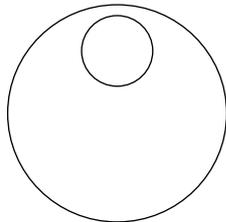


Utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para recorrer ascendentemente o descendientemente, de una en una, las voces disponibles. Naturalmente, esto también le permite cambiar al siguiente grupo disponible, hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, si la voz seleccionada en ese momento es A16, pulsando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

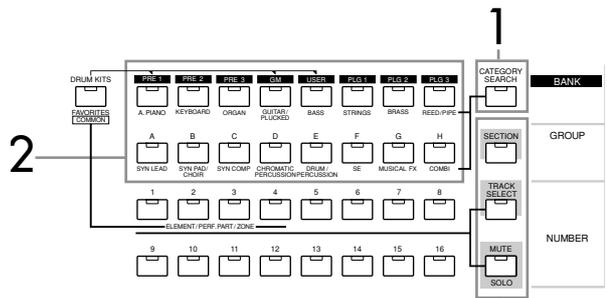


das en dieciséis categorías diferentes, y las palabras clave por las que se denominan dichas categorías suelen darle una idea clara de las características de una voz que quizás no se deduzcan fácilmente de su nombre.

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

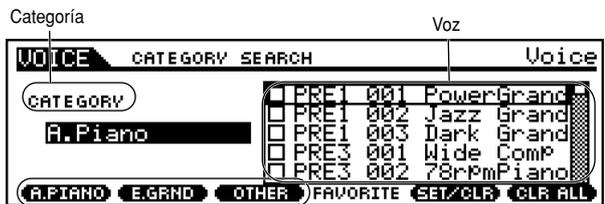
"Category Search" le permite localizar rápidamente el tipo de voz que necesita, independientemente de la localización de su banco. Por ejemplo, especificando la categoría A. PIANO, usted puede acceder instantáneamente a una lista de todas las voces de tipo piano disponibles en el MOTIF, y seleccionar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



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

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



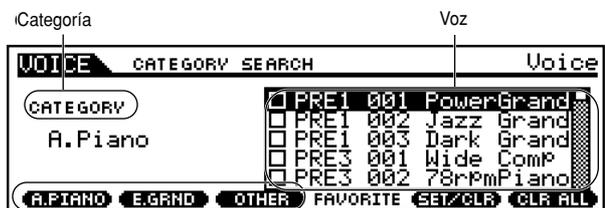
Subcategoría

**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.



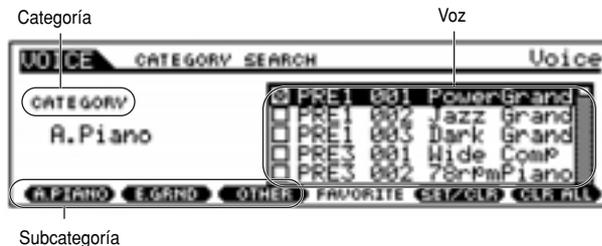
Subcategoría

**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.

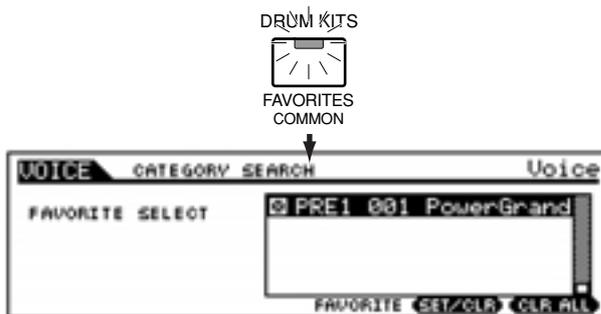
**5** Seleccione su voz favorita y pulse el botón [F5] para asignarla a la categoría de favoritas.



**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.

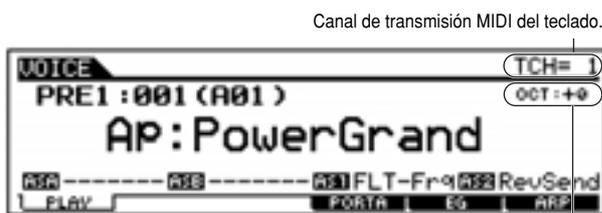
**7** Pulse el botón [FAVORITE] para ver las voces incorporadas a la categoría de favoritas en los pasos 5 y 6.



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

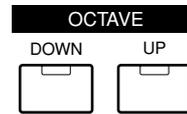
Las explicaciones que vienen a continuación se aplican al paso 3 del procedimiento básico de la página 124.

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

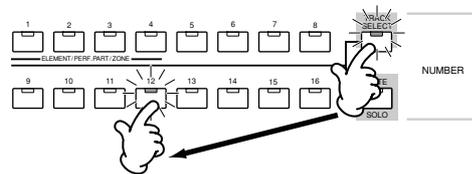
Los botones [OCTAVE] permiten transponer el teclado hacia arriba o hacia abajo en una octava. Pulsando los botones [UP] y [DOWN] a la vez el ajuste volverá al valor inicial (0).



**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.

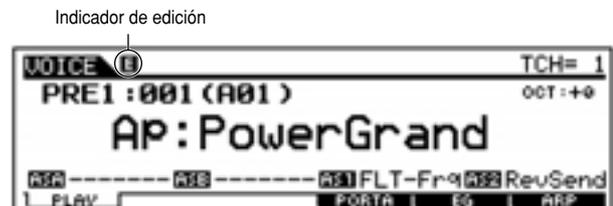
### Edición de voces en el modo de reproducción de voces

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 [■]

Si altera cualquier parámetro en el modo de reproducción 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.



#### ⚠ PRECAUCIÓN

Si selecciona otra voz durante la edición, el indicador [■] 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).



### ● 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.



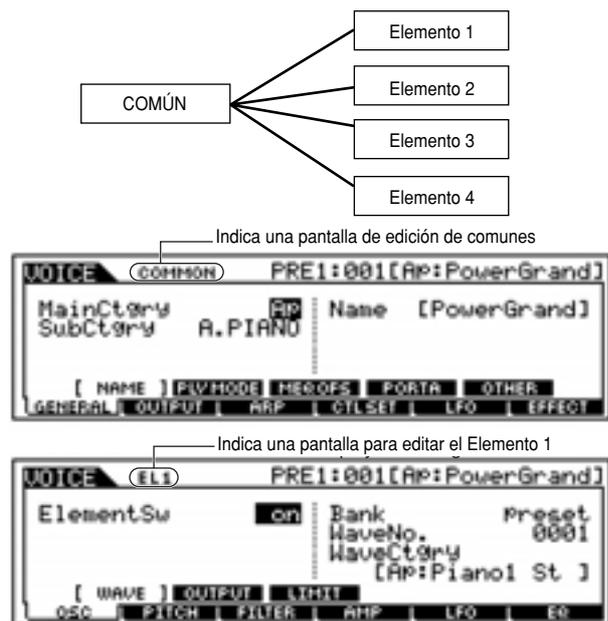
**2** Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función de comparación y restablecer los ajustes de la voz editada.

**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.

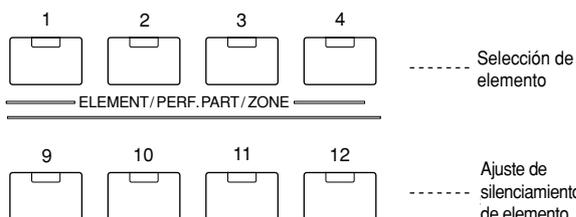


◆ **Procedimiento básico**

- 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**

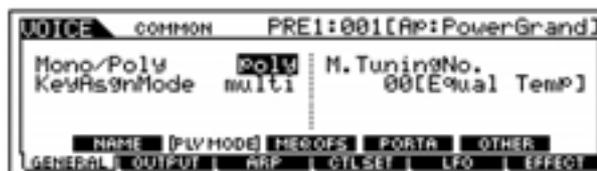
Funcionamiento básico (página 75)

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**

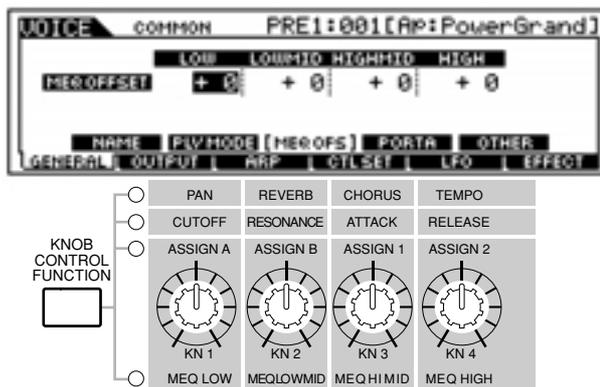
Determina el sistema de afinación para la voz. Normalmente deberá estar ajustado en 00 (Igual temperamento); sin embargo, hay disponibles 31 sistemas adicionales de afinación para conseguir una variedad de aplicaciones y efectos de afinación.

☐ 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 Phillip Kirnberger también estaba preocupado por templar la escala para permitir interpretaciones en cualquier clave.
27	Vallotti & Young		Francescatonio Valloti y Thomas Young (ambos de mitad del siglo XVIII) idearon este ajuste de la afinación Pitagórea 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**

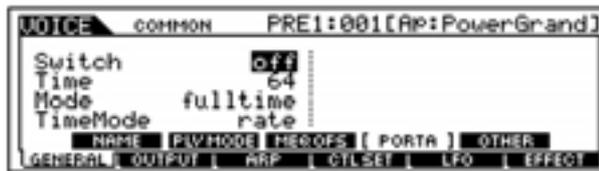
Desde esta pantalla puede ajustar los ajustes de ecualización general (global) para la voz entera. Los ajustes aquí hechos son aplicados como desviaciones de los ajustes de ecualización (con la excepción de "MID") del modo de utilidades, página 253.



☐ 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 "fulltime", el portamento se aplica siempre.

☐ Ajustes: fulltime (todas la 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

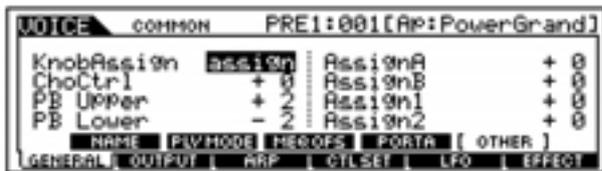
Ajusta los valores del parámetro Time para reflejar "velocidad": 0 (lento) - 127 (rápido)

time

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

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

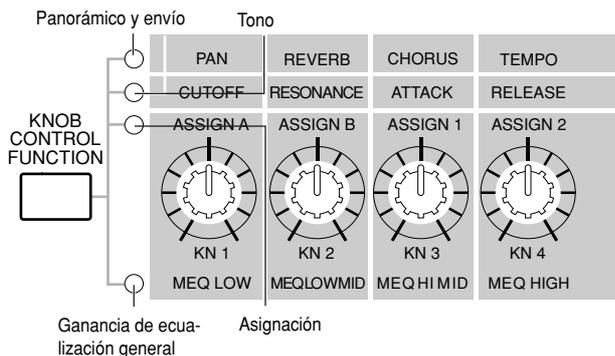
Desde esta pantalla usted puede fijar las funciones de control para los mandos giratorios, y determinar el margen hacia arriba y hacia abajo para la rueda de inflexión de tono.



● **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**

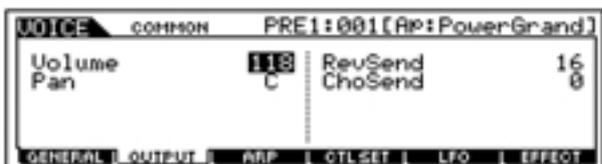
Estos dos parámetros determinan el margen de cambio de tono de la rueda de inflexión de tono.

□ 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 arpegio se "mantiene" o no. Cuando está puesto en "on", el arpegio 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 arpegio de 1 compás, si la segunda pulsación de tecla cae en el tercer tiempo del compás, el patrón de arpegio se reproduce desde el tercer tiempo en adelante. En otras palabras, la primera pulsación de tecla se usa para arrancar el patrón del arpegio 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 arpegio 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 arpegio, dichos cambios se aplicarán y se reproducirán siempre que se reproduzca el arpegio.

**NOTE** Si la categoría de arpegio 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 arpegio.

### ● VelMode

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

□ Ajustes: original, thru

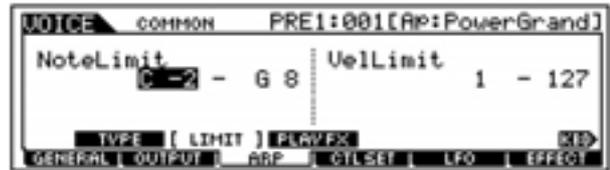
#### original

El arpegio se reproduce a las velocidades de pulsación prefijadas.

#### thru

El arpegio 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 arpegio.

## ● [F3] - [SF2] Comunes normales Arpegio Límite de arpegio



### ● Note Limit

Determina las notas más grave y más aguda de la velocidad de pulsación dentro del margen de velocidad de pulsación del arpegio. Esto le permite controlar cuándo el sonido del arpegio 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 arpegio, 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 arpegio 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 arpegio.

**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 arpegio. Esto le permite controlar cuándo suena el arpegio mediante la fuerza con la que toque.

□ Ajustes: 1 ~ 127

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

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



### ● Unit

Ajusta el tiempo de reproducción del arpegio. 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 arpegio 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 arpegio, 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%

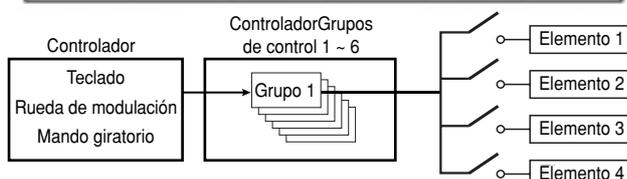
**NOTE** El tiempo de puerta no se puede disminuir más allá de su mínimo normal de 1; cualquier valor fuera de este margen se limitará automáticamente al mínimo.

● **[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 soplido), 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**

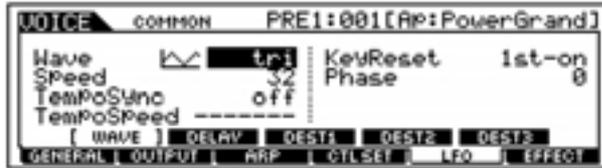
Determina el grado en el que afecta el controlador fuente (Source) al parámetro destino (Dest). Para valores negativos, el funcionamiento del controlador se invierte, produciendo los ajustes máximos del controlador cambios mínimos en los parámetros.

□ 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

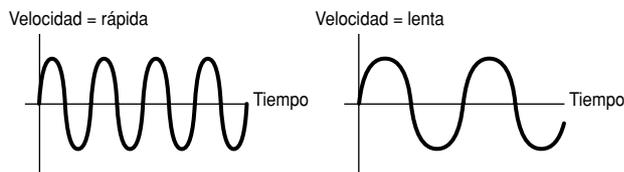
Determina la onda del LFO.

- 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



### ● Tempo Sync

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

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

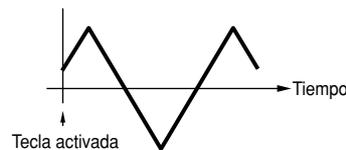
### ● Key On Reset

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.



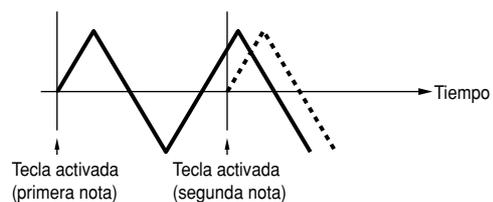
#### each on

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

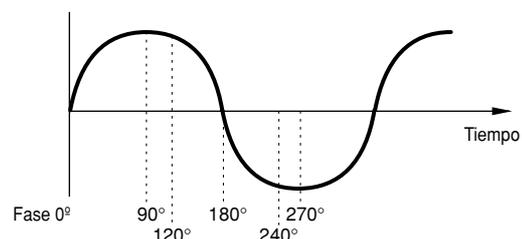
El LFO se reinicia con todas las notas que toque y comienza una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase (a continuación). Sin embargo, si usted toca una segunda nota mientras mantiene pulsada la primera, el LFO continúa realizando ciclos de acuerdo a la misma fase disparada por la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



### ● Phase

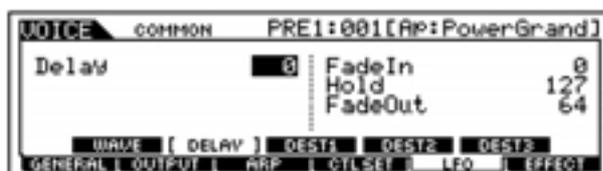
Determina el punto de comienzo de la fase para la onda del LFO cuando se toca una nota.

- Ajustes: 0, 90, 120, 180, 240, 270



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

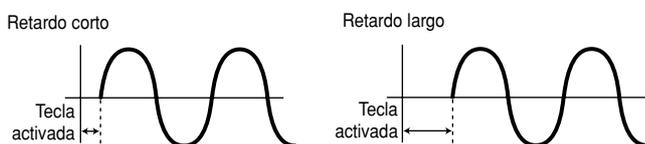
Desde esta pantalla puede ajustar diversos parámetros de retardo y de fundidos de entrada y salida, y dar al LFO un sonido más natural.



#### ● 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.

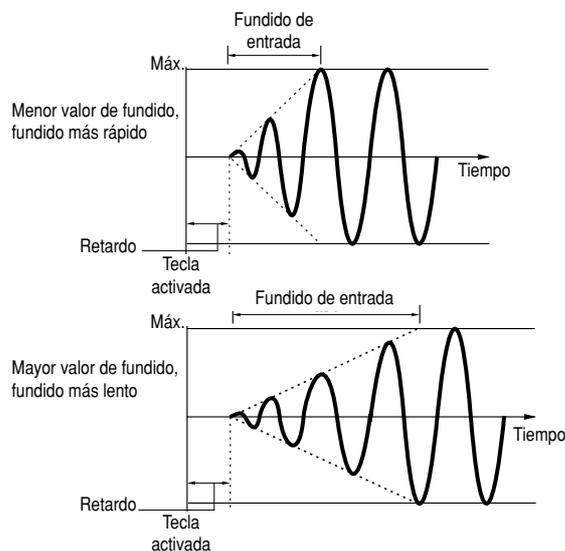
□ Ajustes: 0 ~ 127



#### ● 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.

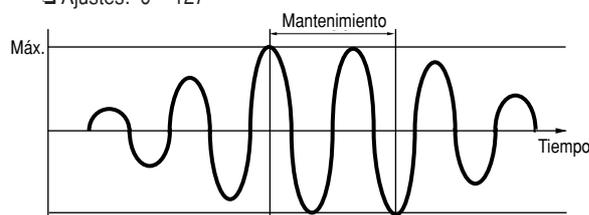
□ Ajustes: 0 ~ 127



#### ● 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.

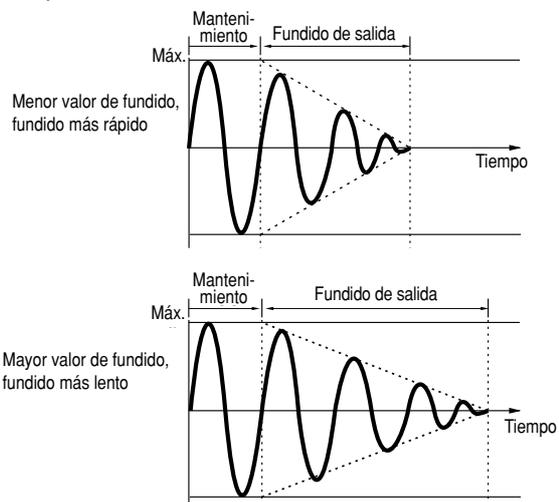
□ Ajustes: 0 ~ 127



#### ● 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**

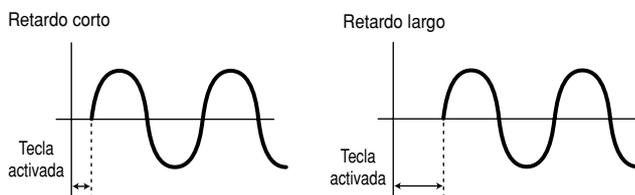
Desde esta pantalla puede ajustar ciertos parámetros de salida para el elemento seleccionado.



● **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.

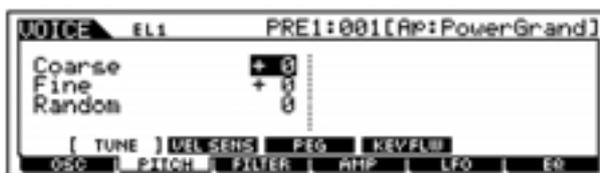
● **VelCrossFade (cruce de fundidos de velocidad de pulsación)**

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**

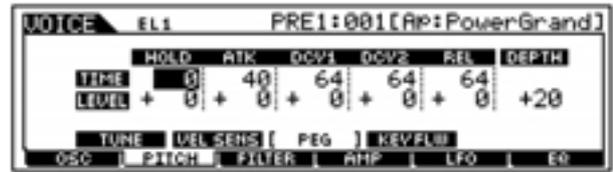
Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta al cambio de tono de PEG. Los valores extremos producen una mayor variación en el cambio de tono. Para valores positivos, cuanto más fuerte se tocan las teclas, mayor es el cambio en el tono. Para valores negativos, cuanto más suave se tocan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

- Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

● [F2] – [SF3] Tono de Elementos Normales  
**Tiempo, Nivel del PEG**

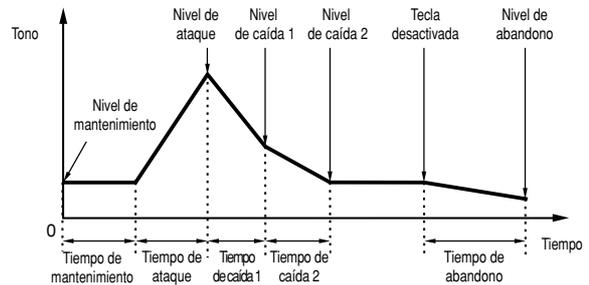
Estructura básica (página 46)

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**

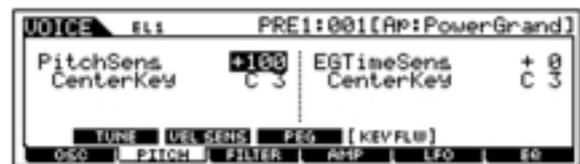
- Ajustes: -128 ~ 0 ~ +127 (- 480 centésimas ~ 0 ~ + 480 centésimas)

● **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%

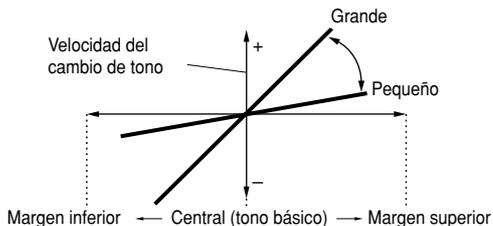
**NOTE** Con un ajuste de 100%, las notas adyacentes son separadas en un semitono (100 centésimas).

● **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

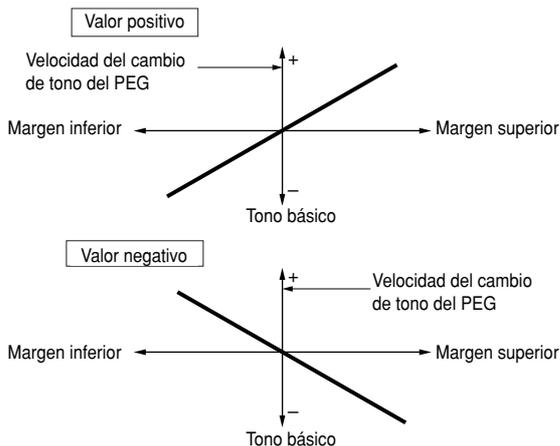
● **Center Key**

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)

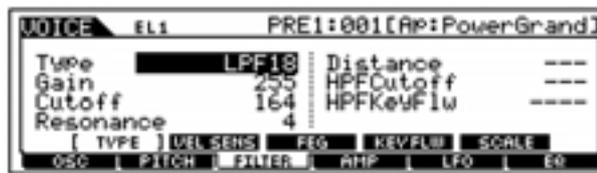
**NOTE** Puede también fijar la tecla central directamente desde el teclado, manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada.



● **[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.



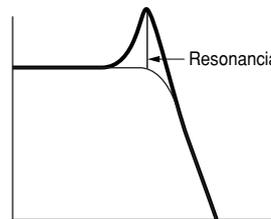
● **Type**

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

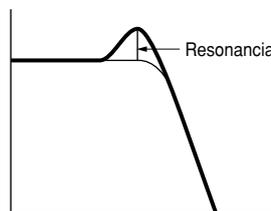
LPF24D (filtro de paso bajo 24dB/oct digital)

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.

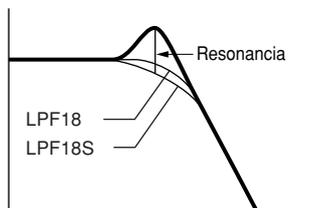


LPF18 (filtro de paso bajo 18dB/oct)

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

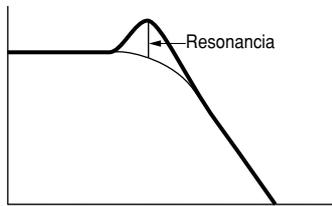
LPF18 (filtro de paso bajo 18dB/oct escalonado)

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



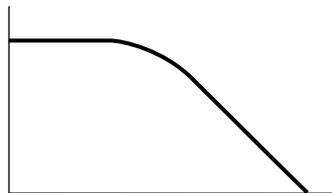
**LPF12 (filtro de paso bajo 12dB/oct)**

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



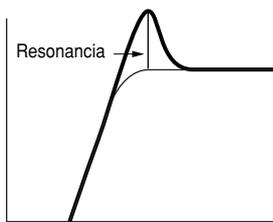
**LPF6 (filtro de paso bajo 6dB/oct)**

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



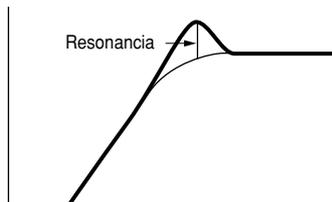
**HPF24D (filtro de paso alto 24dB/oct digital)**

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



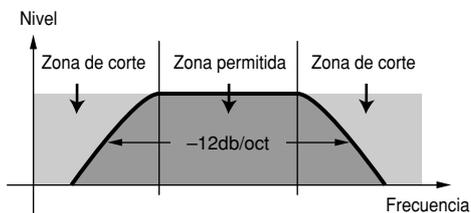
**HPF12 (filtro de paso alto 12dB/oct)**

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



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

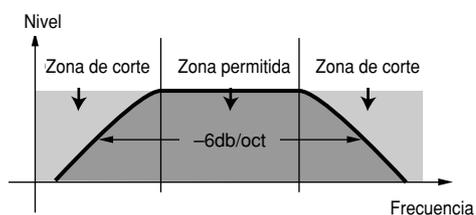
La combinación de un HPF y un LPF de -12dB/oct.



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

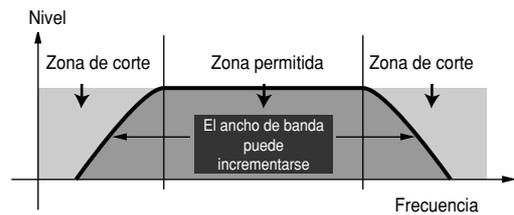
También la combinación de un HPF y un LPF de -12dB/oct, pero con una curva de corte menos pronunciada.

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



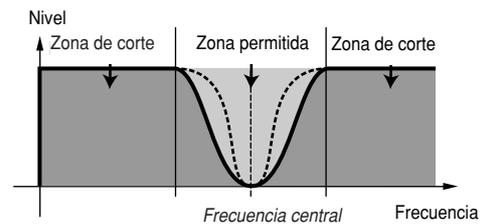
**BPFw (filtro de paso de banda ancha)**

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



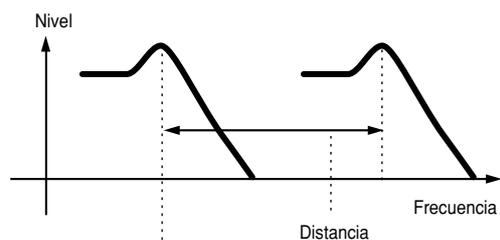
**BEF12 (filtro de eliminación de banda 12dB/oct)**

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



**Dual LPF**

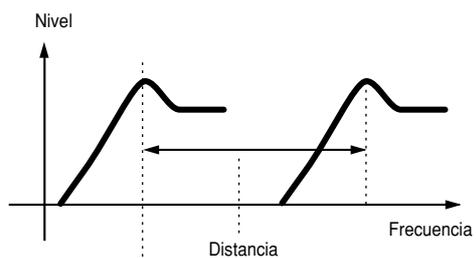
Una combinación de dos grupos de LPF de -12dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

**Dual HPF**

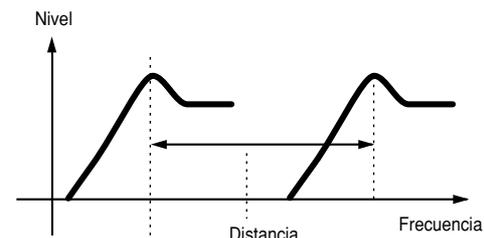
Una combinación de dos grupos de HPF de -12dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

**Dual BPF**

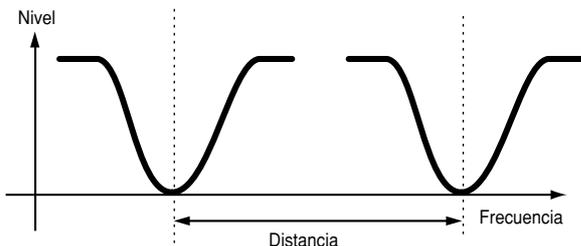
Una combinación de dos grupos de BPF de -6dB/oct en paralelo.



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

**Dual BEF**

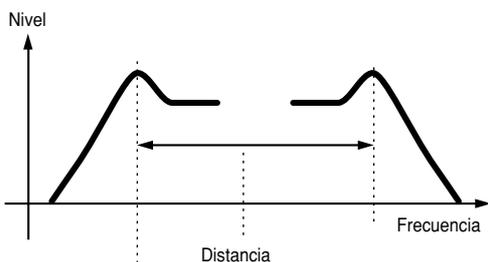
Una combinación de dos grupos de BEF de -6dB/oct en paralelo



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

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

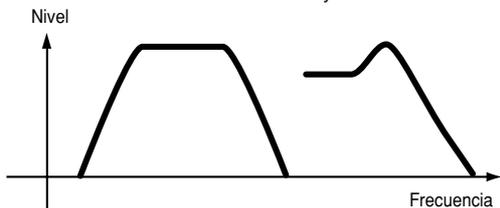
Una combinación de un LPF y un HPF.



La frecuencia de corte puede fijarse directamente en la pantalla.

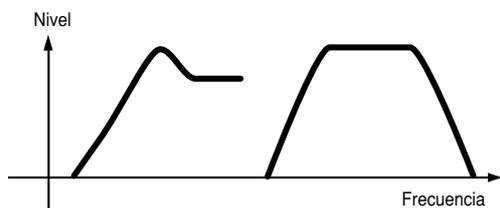
**LPF12 (filtro de paso bajo 12dB/oct) + BPF6 (filtro de paso de banda 6dB/oct)**

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**

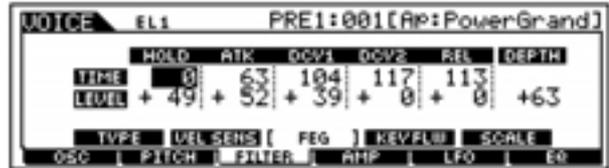
Determina el grado en el que la velocidad de pulsación afecta a la resonancia del generador de envoltura de filtro (FEG). Los valores extremos producen mayor variación en la resonancia. Para valores positivos, cuanto más fuerte toque las teclas mayor será el cambio en la resonancia. Los valores negativos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

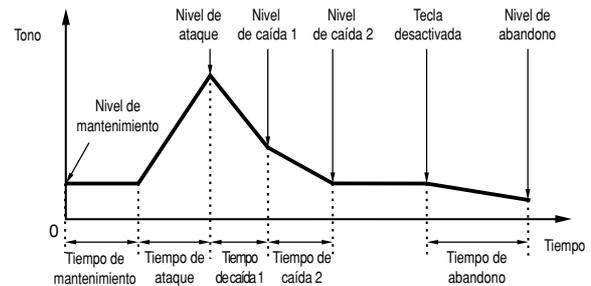
Estructura básica (página 47)

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)

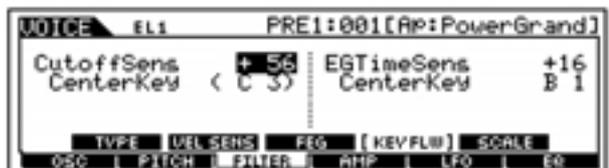
● **DEPTH\***

- 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)**

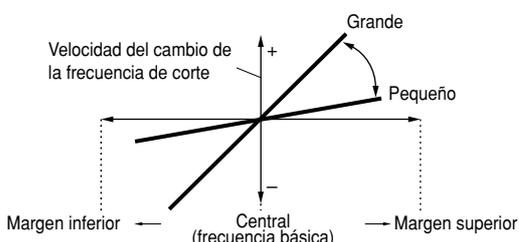
Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan al filtro del elemento seleccionado. Un ajuste de "Center Key", el parámetro siguiente, en C3 (DO3) es utilizado como ajuste básico por el parámetro de corte (Cutoff).

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.

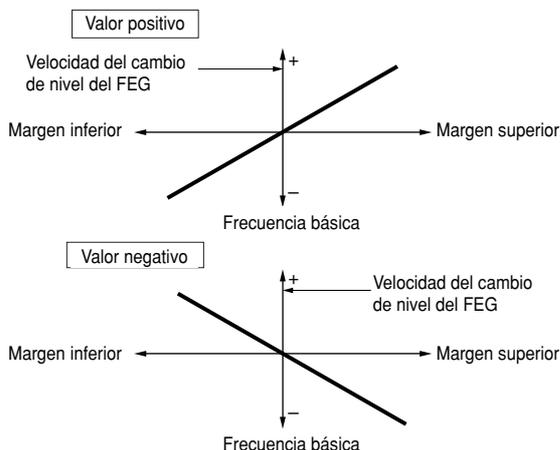
□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

● **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.

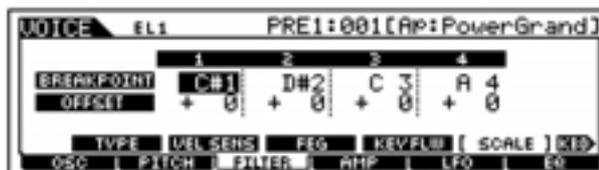
□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)



**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.



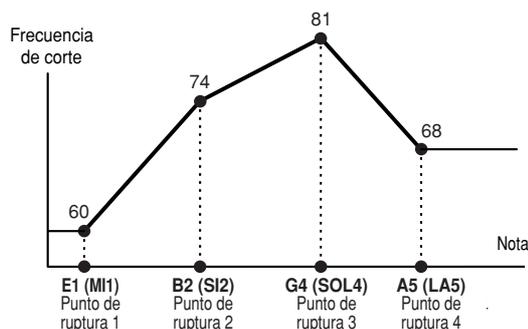
● **BREAK POINT (PUNTO DE RUPTURA) 1 ~ 4**

□ 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.



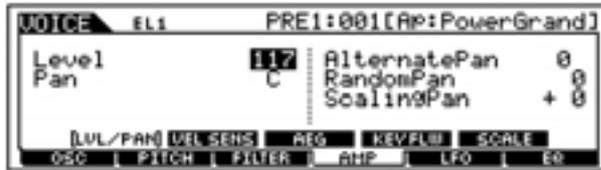
**NOTE** BP1 (Punto de ruptura 1) a BP4 (Punto de ruptura 4) se ordenarán automáticamente en orden ascendente a través del teclado.

**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

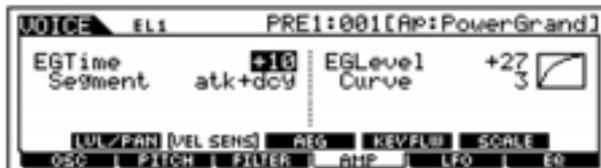
Esta pantalla no sólo le permite realizar los ajustes básicos de nivel y panorámico para cada elemento individual, sino que también le proporciona algunos parámetros detallados e infrecuentes que afectan a la posición de panorámico.



- **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**

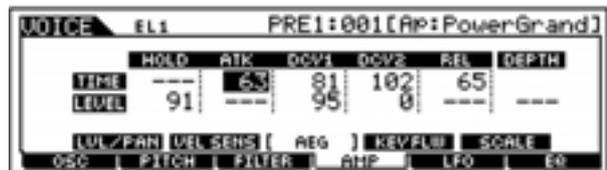
Determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel del AEG. Los ajustes positivos originarán mayores cambios en el volumen cuanto más fuerte toque el teclado, y los valores negativos harán justo lo contrario, cuanto más suave toque, más cambiará el volumen. El parámetro "Curve" le permite 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

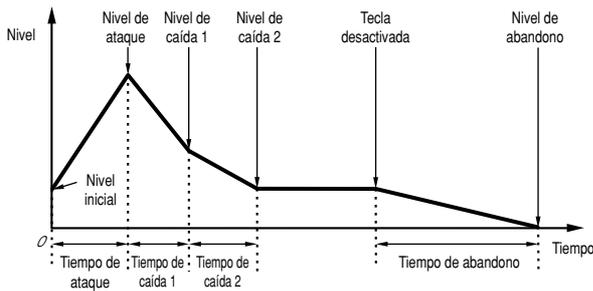
Estructura básica (página 47)

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	

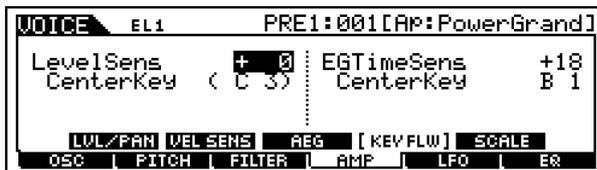


- **TIME**  
 Ajustes: 0 ~ 127 (- 480 centésimas ~ 0 ~ + 480 centésimas)
- **LEVEL**  
 Ajustes: 0 ~ +127

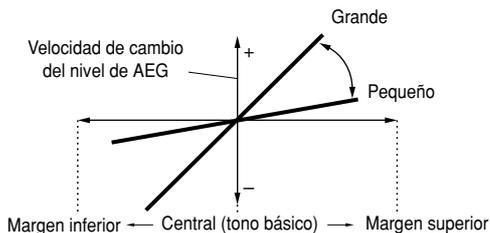
● **[F4] – [SF4] Amplitud de Elementos Normales Seguimiento de tecla del AEG**

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.

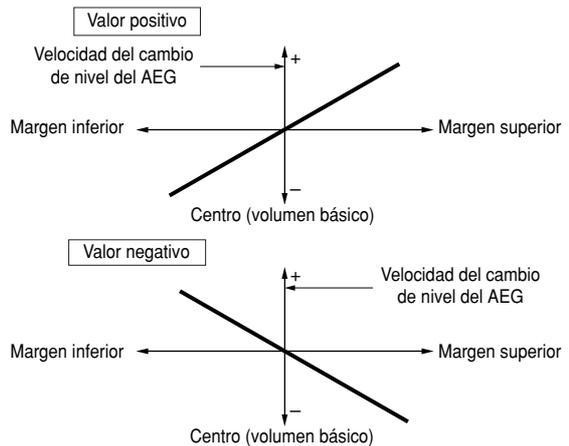
**NOTE** La disponibilidad del parámetro de seguimiento de tecla de la amplitud depende de los ajustes de punto de ruptura (Break point) y desviación (Offset) descritos a continuación.



- **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.



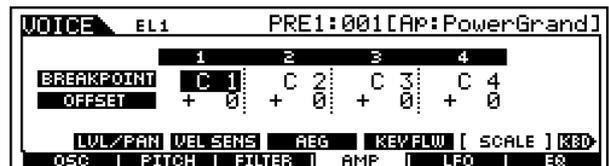
- **EGTimeSens (Sensibilidad al tiempo del EG)**  
 Determina el grado en el que las notas (específicamente, su posición o su rango de octava) afectan a los tiempos del generador de envolvente de la amplitud (AEG) del elemento seleccionado. La tecla central ("Center Key", el parámetro siguiente), se 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.

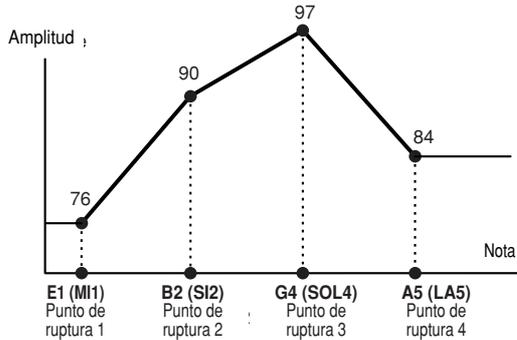
● **[F4] – [SF5] Amplitud de Elementos Normales Escalamiento**

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.



- **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.

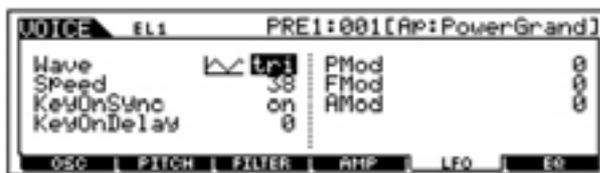
**NOTE** Independientemente del tamaño de estas desviaciones, no se pueden exceder los límites de corte máximos y mínimos (valores de 0 y 127 respectivamente).

**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)

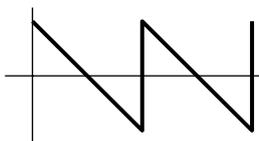
Esta pantalla le proporciona un grupo de controles sobre el LFO para cada elemento individual. El LFO se puede usar para crear vibrato, wah-wah, trémolo y otros efectos especiales, aplicándolo a los parámetros de tono, filtro y amplitud.



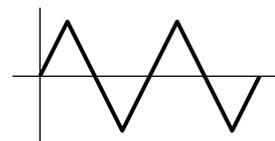
● **Wave**

Determina la forma de onda del LFO usada para variar el sonido.  
 Ajustes: saw (sierra), tri (triangular), squ (cuadrada)

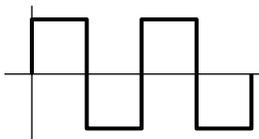
Onda de sierra



Onda triangular



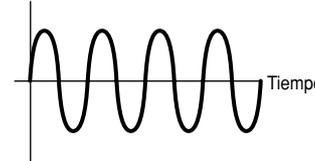
Onda cuadrada



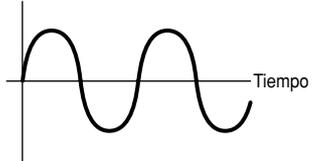
● **Speed**

Determina la velocidad de la forma de onda del LFO. Cuanto mayor el valor, más rápida la velocidad.  
 Ajustes: 0 ~ 63

Velocidad = rápida



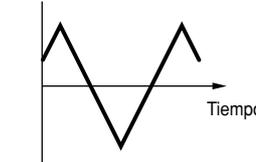
Velocidad = lenta



● **KeyOnSync (sincronización con tecla activada)**

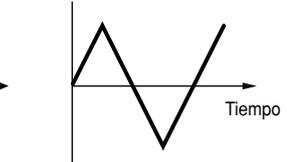
Cuando está activado, la forma de onda del LFO se restablece cada vez que se toca una nota.  
 Ajustes: off (desactivado), on (activado)

Sincro desactivada



Tecla activada

Sincro activada

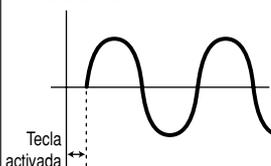


Tecla activada

● **KeyOnDelay**

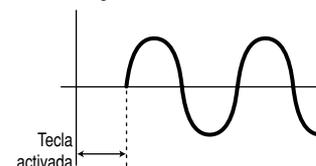
Determina el tiempo de retardo antes de que el LFO entre en acción. Cuanto más alto el valor, más largo el tiempo de retardo.  
 Ajustes: 0 ~127

Retardo corto



Tecla activada

Retardo largo



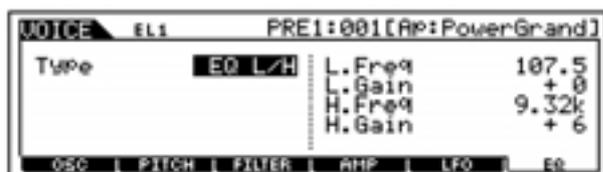
Tecla activada

● **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

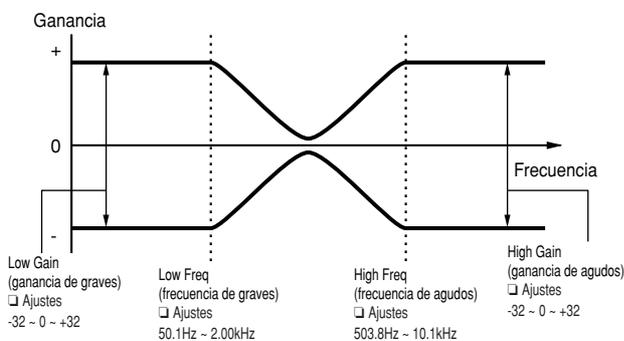
● **[F6] Elemento normal EQ (ecualizador)**



- **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

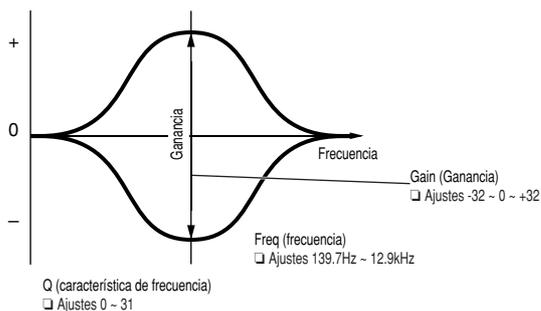
EQ L/H (graves/agudos)

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

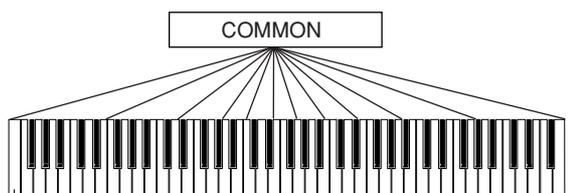
Si selecciona esta opción, los ecualizadores son ignorados y la señal no se ve afectada.

**Edición de voces de batería**

Estructura básica (página 45)

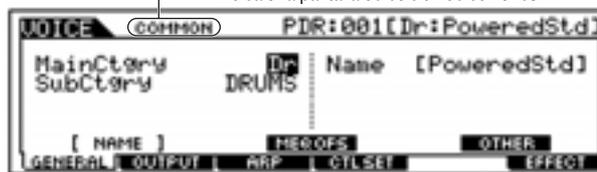
◆ **Edición de comunes y edición de teclas de batería**

Cada voz de batería consiste en varias ondas y/o voces normales, cada una asignada a notas a través del teclado, desde C0 (D00) hasta C6 (D06) (página 45). Utilice la edición de comunes de batería para editar los ajustes que se aplican a 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).

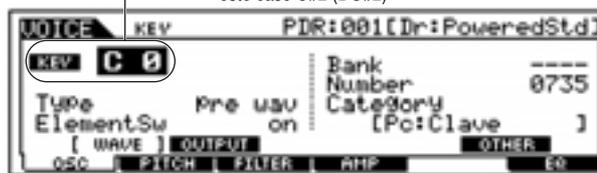


Tecla de batería

Indica una pantalla de edición de comunes



Indica una pantalla para editar una sola tecla, en este caso C#2 (D0#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.

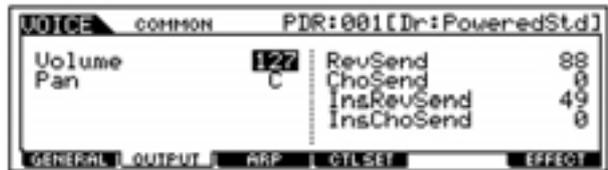
**8** Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición de voces.

- 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.



- **InsEFOut (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 InsEFOut (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 InsEFOut (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 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	*
asL	ASSIGNABLE OUPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUPUT R	Mono	
as1	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 1 en la AIEB2	Mono	*
as2	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 2 en la AIEB2	Mono	*
as3	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 3 en la AIEB2	Mono	*
as4	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 4 en la AIEB2	Mono	*
as5	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 5 en la AIEB2	Mono	*
as6	ASSIGNABLE OUPUT RASSIGNABLE OUPUT 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)

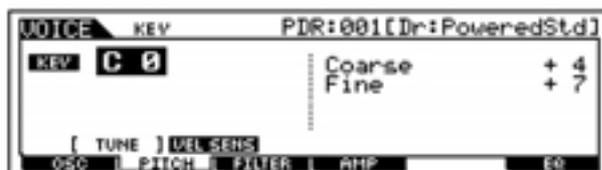
**NOTE** Este parámetro es efectivo para ondas seleccionadas en la pantalla de onda del oscilador de teclas de batería [F1] – [SF1] (página 150)

● **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).

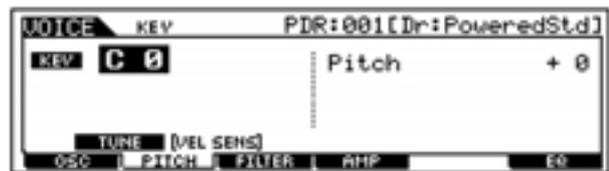
● **Fine**

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

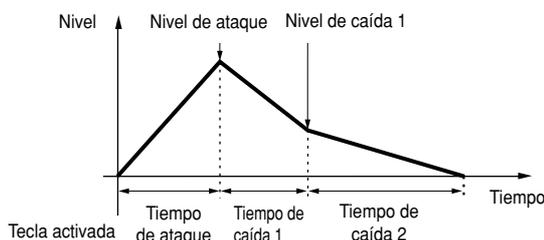
● **Decay1Lvl (Nivel)**

□ Ajustes: 0 ~ 127

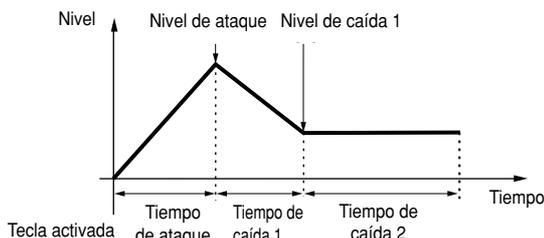
● **Decay2Time (tiempo de caída 2)**

□ Ajustes: 0 ~ 126, hold (mantener)

Tiempo de caída 2 = 0 ~ 126



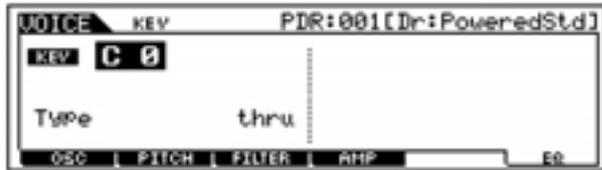
Tiempo de caída 2 = 0 ~ 126



● **[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)

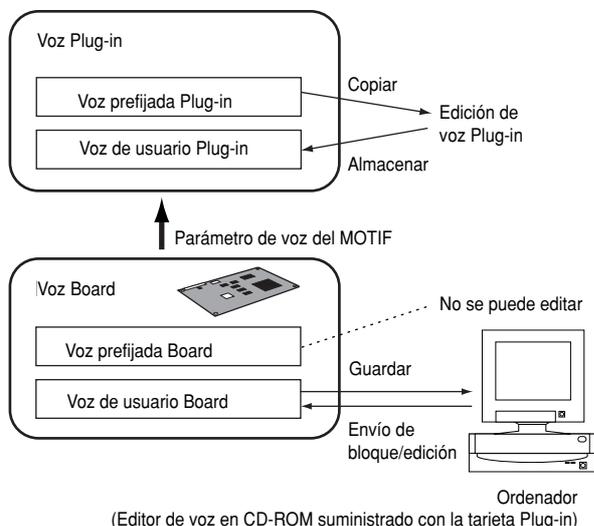
◆ **Edición de comunes y edición de elementos**

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**

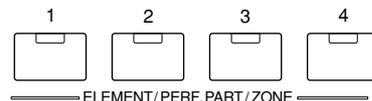
Estructura básica (página 70)

- 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.

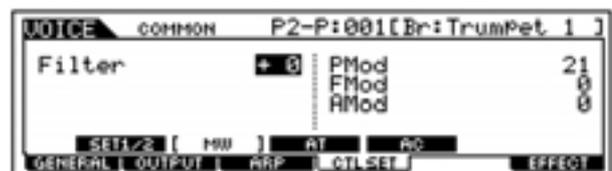
### ● [F4] – [SF1] Grupo de controladores comunes de Plug-in Grupo 1/2

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

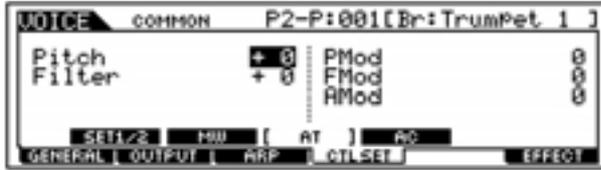
#### ● AMOD (profundidad de modulación de la amplitud)

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)**

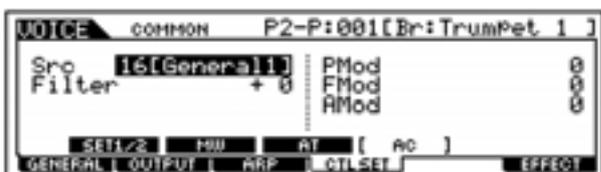
Determina la profundidad de control del aftertouch de teclado sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.  
 Ajustes: 0 ~127

● **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)**

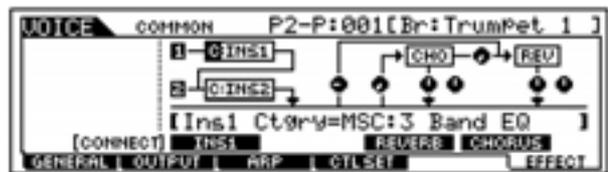
Determina la profundidad de control que tienen los mensajes de cambio de control (fijados en el parámetro Source) sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor el valor, más profundidad de control.  
 Ajustes: 0 ~127

● **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.

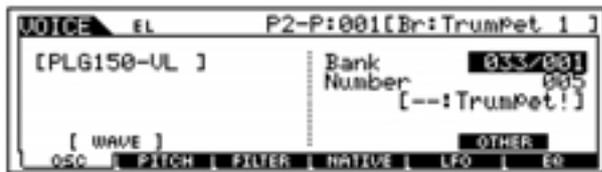
● **[F6] – [SF2], [SF3], [SF4], [SF5], Parámetros de efectos de comunes de Plug-in Inserción 1, 2, Reverberación, Chorus**

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.

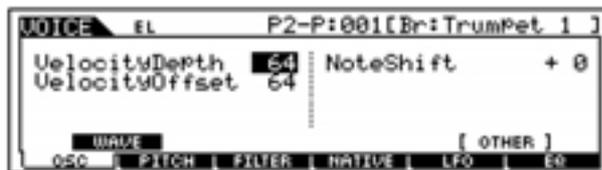
#### ● Number

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

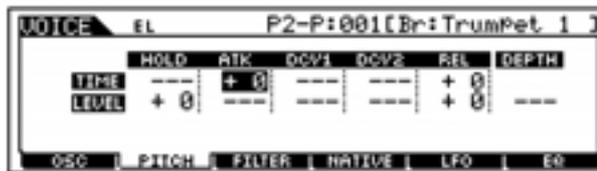
Determina el ajuste de transposición para la voz de tarjeta (Board), o la cantidad (en semitonos) en la que se eleva o se baja el tono. El margen de tono es dos octavas, arriba o abajo.

- Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

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

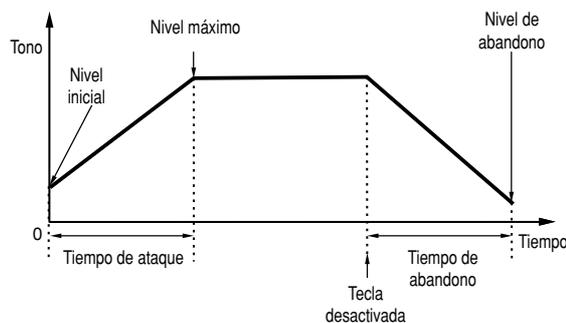
Estructura básica (página 46)

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.

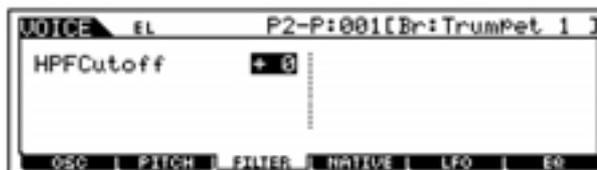
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME (tiempo)	---	Tiempo de Ataque	---	---	Tiempo de Abandono	Profundidad
LEVEL (Nivel)	Nivel de Mantenimiento	---	---	---	Nivel de Abandono	---



- 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

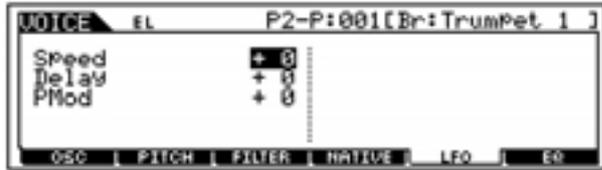
Cuando hay una tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF, puede crear una voz Board editando tanto los parámetros nativos (aquellos parámetros exclusivos de la tarjeta en concreto) como los parámetros únicos (relacionados específicamente con el MOTIF). Si pulsa [F4] tendrá acceso a los parámetros nativos 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)

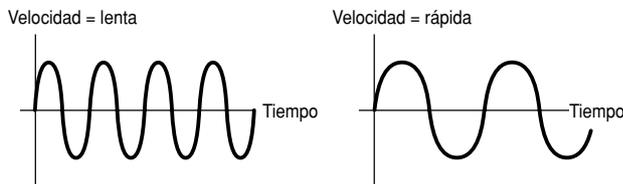
Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros básicos del LFO para modular el tono y crear vibrato y otros efectos especiales.



● **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.

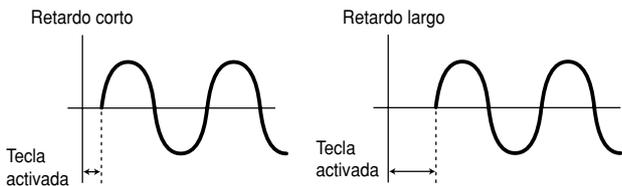
□ Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63



● **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



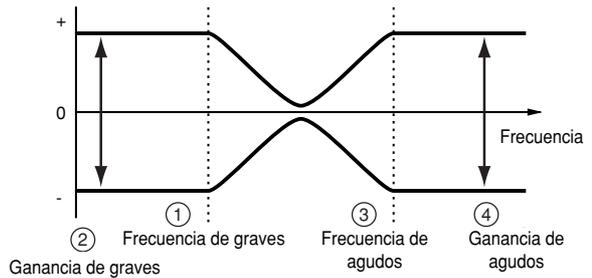
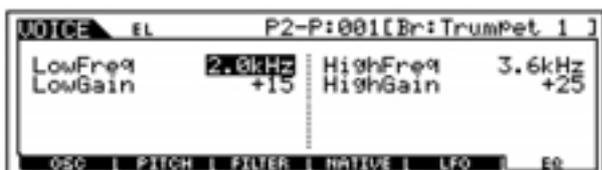
● **PMod (profundidad de modulación del tono)**

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

◆ **Acercas 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].



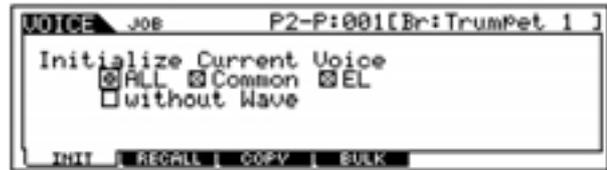
#### PRECAUCIÓN

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:

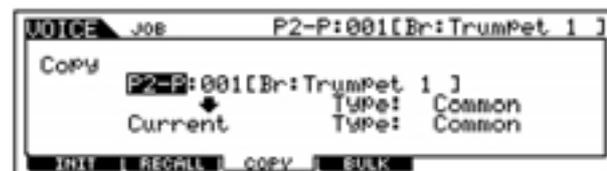
ALL (todos), Common (comunes), EL (elemento)

#### ● [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] Trasvase 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 trasvase 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 .....	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

























● **Release**

Especifica el tiempo de abandono del FEG para cada parte.

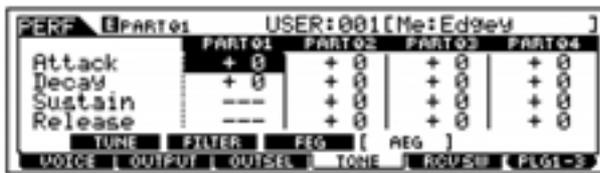
□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

**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**

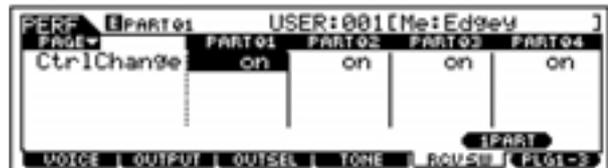
Especifica el tiempo de abandono del AEG para cada parte.

□ Ajustes -64 ~ 0 ~ +63

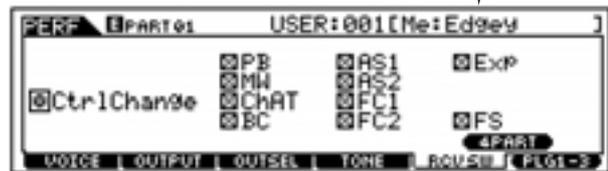
**NOTE** El ajuste de tiempo de abandono no está disponible para las partes Plug-in ni para las partes con voz de batería asignada.

● **[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.
- 7** Pulse el botón [PERFORMANCE] para salir del modo de operaciones de actuación y regresar al modo de reproducción de actuaciones.

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

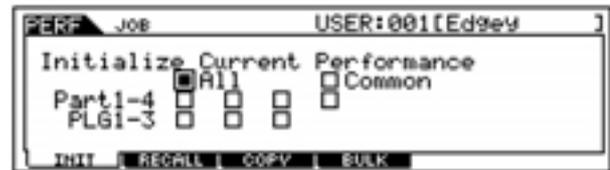
#### ! PRECAUCIÓN

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.

- 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

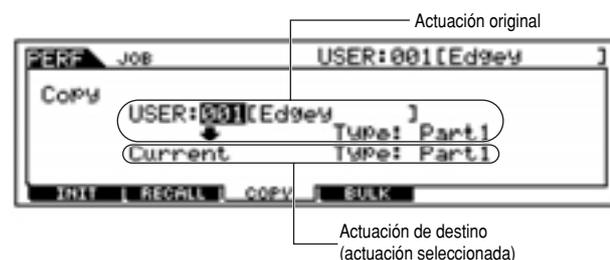
Se inicializan los ajustes de parámetros de partes de la actuación seleccionada.

### ● [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.

# Modo de canción

Estructura básica (página 30)

## Árbol de funciones

Esta sección está dedicada al modo de canción. Para comprender cómo se relaciona el modo de canción con toda la estructura del MOTIF y con los demás modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 31, titulado "Estructura básica". El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo de canción, permitiéndole disponer de una rápida y sencilla visión general de las funciones relacionadas con canciones del MOTIF. Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicas del panel.

[SONG] (CANCIÓN)	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE CANCIÓN .....	P. 275
	[SONG] REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN.....	P. 179
	[F1] REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN.....	P. 179
	[F2] CADENCIA CON REJILLA (GRID GOOVE) DE CANCIÓN.....	P. 181
	[F3] CANAL DE SALIDA DE PISTA DE CANCIÓN .....	P. 182
	[F4] ACTIVAR/DESACTIVAR BUCLE DE PISTA DE CANCIÓN .....	P. 182
	[F5] COPIAR FRASE.....	P. 183
	[F6] REPRODUCCIÓN/EDICIÓN DE CADENA DE CANCIONES .....	P. 183
	[REC] GRABACIÓN DE CANCIÓN .....	P. 183
	CONFIGURACIÓN PARA GRABACIÓN DE CANCIÓN .....	P. 184
	[F1] CONFIGURACIÓN .....	P. 184
	[F2] VOZ.....	P. 188
	[F3] ARPEGGIO .....	P. 189
	[PLAY] GRABACIÓN DE CANCIÓN .....	P. 183
	[F1] CONFIGURACIÓN .....	P. 184
	[F2] VOZ.....	P. 188
	[STOP] REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN .....	P. 184
	[EDIT] EDICIÓN DE CANCIÓN .....	P. 189
	[F1] CAMBIO .....	P. 189
	[F5] INSERTAR.....	P. 190
	F6) BORRAR .....	P. 190
	[F2] FILTRO VISUAL .....	P. 192
	[F5] BORRAR TODO .....	P. 192
	[F6] RESTABLECER TODO .....	P. 192
	[JOB] OPERACIONES DE CANCIÓN .....	P. 193
	[F1] DESHACER/REHACER .....	P. 193
	[F2] LISTA DE OPERACIONES DE NOTA .....	P. 193
	CUANTIZAR .....	P. 194
	MODIFICAR VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P. 195
	MODIFICAR TIEMPO DE PUERTA .....	P. 195
	CRESCENDO.....	P. 196
	TRANSPONER.....	P. 196
	LIGADO .....	P. 196
	CREAR REDOBLE.....	P. 196
	ORDENAR ACORDE .....	P. 197
	SEPARAR ACORDE .....	P. 198
	[F3] LISTA DE OPERACIONES DE EVENTO.....	P. 198
	CAMBIAR RELOJ.....	P. 198
	COPIAR EVENTO .....	P. 198
	BORRAR EVENTO.....	P. 199
	EXTRAER EVENTO .....	P. 199
	CREAR DATOS CONTINUOS .....	P. 199
	ACLARAR.....	P. 200
	MODIFICAR DATOS DE CONTROL .....	P. 200
	EXTENSIÓN DE TIEMPOS DE COMPÁS .....	P. 200
	[F4] LISTA DE OPERACIONES DE COMPÁS .....	P. 201
	CREAR COMPÁS.....	P. 201
	BORRAR COMPÁS .....	P. 201

	[F5] LISTA DE OPERACIONES DE PISTA .....	P. 201
	COPIAR PISTA .....	P. 202
	INTERCAMBIAR PISTA .....	P. 202
	MEZCLAR PISTA .....	P. 202
	BORRAR PISTA .....	P. 202
	NORMALIZAR EFECTO DE REPRODUCCIÓN .....	P. 203
	DIVIDIR PISTA DE BATERÍA .....	P. 203
	PONER FRASE EN ARPEGIO .....	P. 203
	[F6] LISTA DE OPERACIONES DE CANCIÓN .....	P. 203
	COPIAR CANCIÓN .....	P. 203
	DIVIDIR CANCIÓN EN PATRÓN .....	P. 204
	BORRAR CANCIÓN .....	P. 204
	NOMBRE DE CANCIÓN .....	P. 204
	[MIX] MEZCLA DE CANCIÓN .....	P. 205
	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE MEZCLA .....	P. 205
	[MIX] MEZCLAR PARTE .....	P. 205
	[F1] MEZCLAR VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P. 206
	[F2] MEZCLAR A/D .....	P. 206
	[F3] MEZCLAR VOZ .....	P. 206
	[F4] ENVÍO A EFECTO .....	P. 206
	[F5] MEZCLAR PLANTILLA .....	P. 206
	[EDIT] EDICIÓN DE MEZCLA .....	P. 207
	[COMMON] (COMUNES) .....	P. 207
	[F1] GENERAL DE COMUNES .....	P. 208
	[SF1] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P. 208
	[SF5] OTROS .....	P. 208
	[F2] ECUALIZACIÓN GENERAL DE COMUNES .....	P. 209
	[F3] ARPEGIO DE COMUNES .....	P. 209
	[SF1] TIPO .....	P. 209
	[SF2] LIMITE .....	P. 209
	[SF3] EFECTOS DE REPRODUCCIÓN .....	P. 209
	[SF4] CANAL DE SALIDA .....	P. 209
	[SF5] BORRAR ARPEGIO DE USUARIO .....	P. 209
	[F4] ASIGNACIÓN DE CONTROLADORES DE COMUNES .....	P. 209
	[F6] EFECTOS DE COMUNES .....	P. 210
	[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P. 210
	[SF2] EFECTO DE PLUG IN .....	P. 210
	[SF3] VARIACIÓN .....	P. 210
	[SF4] REVERBERACIÓN .....	P. 210
	[SF5] CHORUS .....	P. 210
	[PART SELECTION] (SELECCIÓN DE PARTE) .....	P. 210
	[F1] VOZ DE PARTE .....	P. 210
	[SF1] VOZ .....	P. 210
	[SF2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....	P. 210
	[SF3] LÍMITE .....	P. 210
	[SF4] PORTAMENTO .....	P. 210
	[SF5] OTROS .....	P. 210
	[F2] SALIDA DE PARTE .....	P. 211
	[SF1] VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P. 211
	[SF2] ENVÍO A EFECTO .....	P. 211
	[F3] SELECCIÓN DE SALIDA DE PARTE .....	P. 211
	SELECCIÓN DE SALIDA .....	P. 211
	[F4] TONO DE PARTE .....	P. 211
	[SF1] AFINACIÓN .....	P. 211
	[SF2] FILTRO .....	P. 211
	[SF3] FEG .....	P. 211
	[SF4] AEG .....	P. 211
	[F5] INTERRUPTOR DE RECEPCIÓN DE PARTE .....	P. 212
	[EDIT] COMPARAR MEZCLA .....	P. 212
	[JOB] OPERACIONES DE MEZCLA .....	P. 212
	[F1] INICIALIZAR .....	P. 212
	[F2] RECUPERAR EDICIÓN .....	P. 213
	[F3] COPIAR .....	P. 213
	[F4] TRASVASE EN BLOQUE .....	P. 213
	[F5] COPIAR DESDE ACTUACIÓN .....	P. 213
	[STORE] ALMACENAR MEZCLA .....	P. 214

# Modo de reproducción de canciones

Estructura básica (página 67) – Guía rápida (página 77)

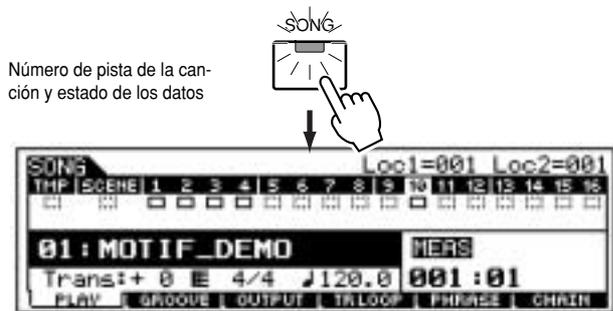
En este modo puede seleccionar y reproducir las canciones de usuario.

**NOTE** Más detalles sobre las canciones y su estructura de pistas y memoria en la página 63.

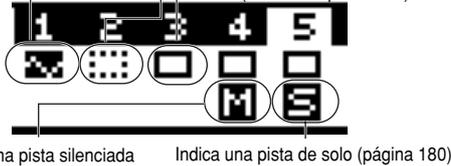
## ◆ Procedimiento básico (página 67)

Estructura básica (página 67)

**1** Pulse el botón [SONG] para acceder al modo de reproducción de canciones (se iluminará su indicador).



Además de los datos de secuencia MIDI, se han grabado los datos de muestra (indica una pista de muestra) No se han grabado datos Se han grabado datos de secuencia MIDI (indica una pista MIDI)



Indica una pista silenciada Indica una pista de solo (página 180)

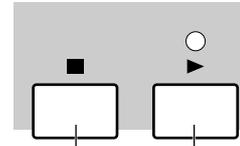
Estado de activado/desactivado de la pista de la canción  
Canción seleccionada en este momento  
Número de la canción Nombre de la canción Ajuste de posición de la canción seleccionada

Compás : tiempo del compás (para la posición de reproducción actual)  
El ajuste depende de los datos de la canción  
Tempo de la canción seleccionada  
Ajuste 001.0-250.0  
Signatura de tiempo de la canción seleccionada  
Ajuste de transposición (para toda la canción)

Puede ajustarse en semitonos. Por ejemplo, si selecciona un valor de +12, el tono de todos los datos será una octava más alta  
Ajuste: -36 ~ +36

**2** Seleccione una canción.

**3** Inicie/detenga la reproducción de la canción.



Detiene la reproducción Inicia la reproducción

**4** Realice los ajustes necesarios (transposición, tempo, posición, estado de activado/desactivado de pista individual, etc.) en la pantalla anterior.

**5** Seleccione el menú que desee editar con los botones [F2] – [F6] y edite los parámetros de cada pantalla.

**6** Seleccione una escena de canción.

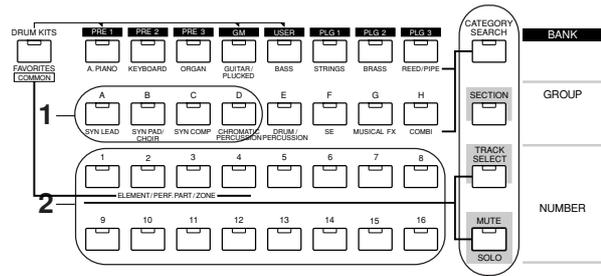
**7** Repita los pasos 3 a 6, según corresponda.

**8** Pulse cualquier otro botón para salir del modo de reproducción de canciones.

- Si desea instrucciones detalladas sobre los [pasos 2, 4, 5 y 6](#), consulte las explicaciones siguientes.
- Más detalles acerca del paso 3 en la "Guía rápida" de la página 77.

## Selección de canciones

Esta descripción corresponde al paso 2 del procedimiento básico.



**NOTE** Esta explicación es válida cuando los indicadores luminosos de estos cuatro botones están apagados.

**1** Pulse uno de los botones GROUP [A] – [D] para seleccionar un grupo.

**NOTE** Cada grupo de letras contiene dieciséis números de canción y cuando se pulse una letra se seleccionará la primera canción del grupo de esa letra. Por ejemplo, para seleccionar la canción 01, pulse el botón [A]; pulse el botón [B] y aparecerá la canción 17 y así sucesivamente (véase la tabla siguiente).

**2** Pulse uno de los botones NUMBER [1] – [16], para seleccionar una canción y regresar a la pantalla de reproducción de canciones.

● **Números de canción y los correspondientes Grupo/Números**

Nº de programa de voz	Grupo	Número	Nº de programa de voz	Grupo	Número
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

También puede seleccionar una canción llevando el cursor a la posición del número de canción con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

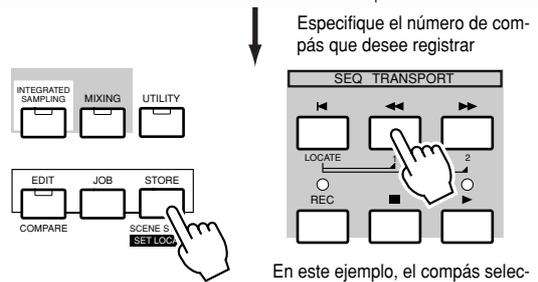
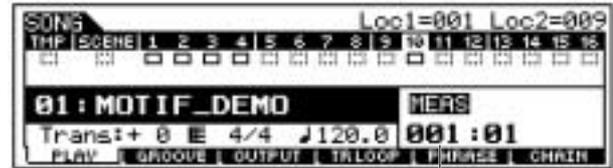
**Posición**

Esta descripción corresponde al paso 4 del procedimiento básico de la página 179.

El modo de canción dispone de una práctica función de posicionamiento denominada "Location" que le permite ir directamente a las partes de usuario especificadas en una canción. Con esto puede asignar un número de compás determinado en la canción seleccionada e instantáneamente ir al compás asignado, tanto durante la reproducción como cuando la canción se haya detenido. Pueden asignarse dos posiciones.

■ **Asignación de posiciones**

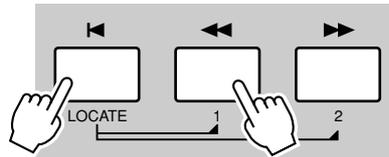
Seleccione el compás deseado de la canción grabada (resalte "MEAS" y utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos). A continuación asigne el compás a Location 1 pulsando simultáneamente el botón [SET LOCATE] y el botón [◀◀]. Para asignar Location 2, utilice el botón [▶▶].



En este ejemplo, el compás seleccionado se asignará a Location 1. Los ajustes actuales de Location 1 y Location 2 se indican en la parte superior derecha de la pantalla

■ **Salto a una posición asignada**

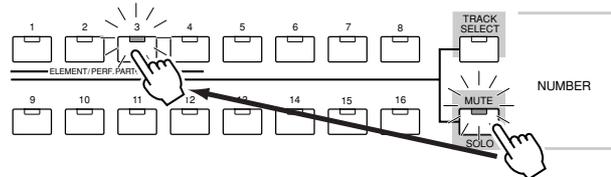
Puede saltar instantáneamente a las posiciones asignadas Location 1 y Location 2 pulsando simultáneamente el botón [LOCATE] y [◀◀] (para Location 1) o [▶▶] (para Location 2).



**Activación/desactivación de pista de canción – Solo y silenciamiento**

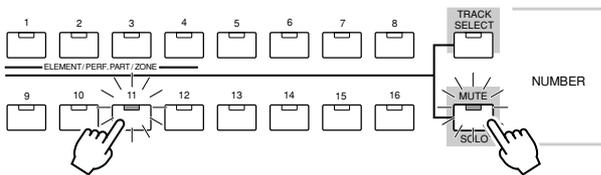
Esta descripción corresponde al paso 4 del procedimiento básico de la página 179.

● **Para silenciar una pista**



- 1 Pulse el botón [MUTE] para que se ilumine su indicador.
- 2 Pulse cualquiera de los botones NUMBER [1] – [16] para seleccionar el número de pista que vaya a silenciar.

● Para colocar una pista en el estado de solo



Pulse simultáneamente el botón [MUTE] y uno de los botón [NUMBER] [1] – [16] para dejar sola la pista correspondiente.

Una vez seleccionada una pista para que suene sola, el indicador luminoso del botón [MUTE] parpadeará para mostrar que la función Solo está activada. Mientras está activa, podrá cambiar la pista de solo pulsando el botón NUMBER [1] – [16] correspondiente.

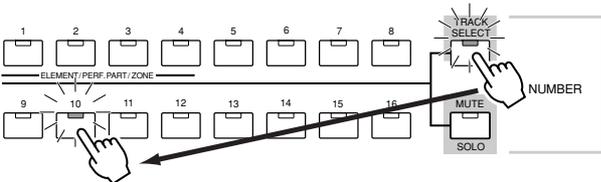
Para salir de la función Solo, pulse el botón [MUTE] de nuevo.

### Selección de pista de canción

Esta descripción corresponde al paso 5 del procedimiento básico de la página 179.

Para editar los datos de canción deberá seleccionar una pista y editarla.

Pulse el botón [TRACK SELECT] para que se ilumine su indicador y luego cualquiera de los botones NUMBER [1] – [16] para seleccionar la pista que vaya a editar.



**NOTE** Si selecciona otra canción, la pista seleccionada será reajustada a 1.

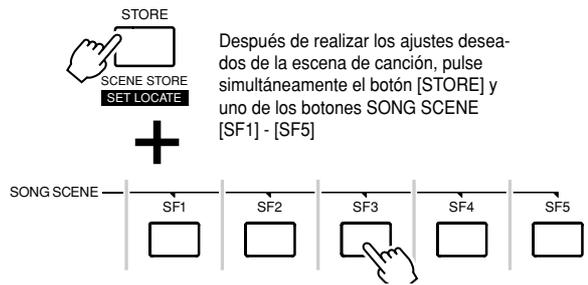
### Escena de canción

Esta descripción corresponde al paso 6 del procedimiento básico de la página 179.

Escena de canción es una práctica función que le permitirá guardar cinco "instantáneas" diferentes de importantes parámetros de canción, como transposición, tempo, silenciamiento de pistas y los controles de sonido/mezcla básicos (todos los ajustes de los parámetros pueden controlarse con los mandos y los mandos deslizantes CS).

**NOTE** Los ajustes de escena de canción pueden realizarse independientemente para cada una de las canciones.

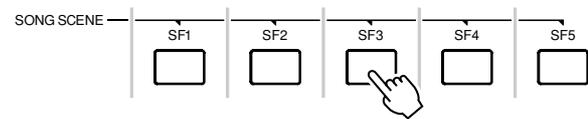
● Almacenamiento de la escena de canción



Después de realizar los ajustes deseados de la escena de canción, pulse simultáneamente el botón [STORE] y uno de los botones SONG SCENE [SF1] - [SF5]

● Recuperación de la escena de canción

Para recuperar el ajuste sólo deberá pulsar uno de los botones [SF1] – [SF5]



Una de las cómodas ventajas de escena de canción es que le permite ejecutar instantánea y automáticamente ajustes de parámetros que normalmente exigirían pulsar botones u operaciones con controladores. Úsela durante la grabación o reproducción de canciones para realizar cambios inmediatos.

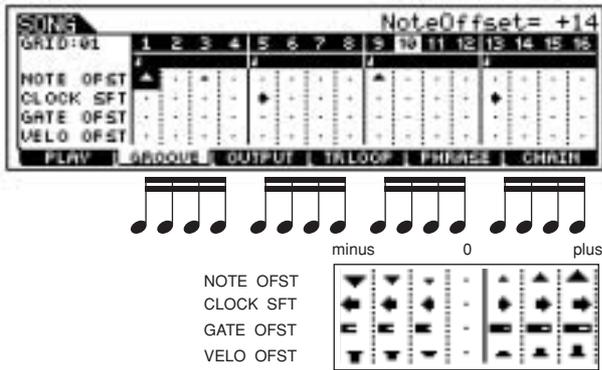
### Edición de canciones en el modo de reproducción de canciones

Esta descripción corresponde al paso 5 del procedimiento básico de la página 179.

El modo de reproducción de canciones hace posible realizar diversas operaciones de edición general en la canción seleccionada. Utilice los modos de edición de canciones y de mezcla de canciones para operaciones de edición más detalladas y completas.

● [F2] Reproducción de Canción Cadencia (Groove)

La función Grid Groove (cadencia con rejilla) permite ajustar el tono, tiempo, duración y velocidad de pulsación de las notas de una pista especificada con una rejilla de un compás de semicorcheas para crear "grooves" o cadencias que no serían posibles con una programación precisa de tipo secuenciador. La función Grid Groove afecta a la reproducción de canciones sin cambiar realmente los datos de secuencia.



● **NOTE OFFSET**

Sube o baja el tono de la(s) nota(s), en semitonos, de la rejilla seleccionada.  
 Ajustes: 99 ~ +99

● **CLOCK SHIFT**

Cambia el tiempo de la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.  
 Ajustes: 120 ~ +120

● **GATE OFFSET**

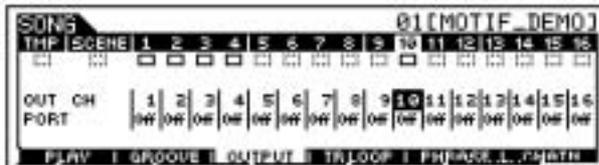
Alarga o acorta la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada en incrementos de reloj.  
 Ajustes: 120 ~ +120

● **VELO OFFSET**

Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de la(s) nota(s) de la rejilla seleccionada.  
 Ajustes: 127 ~ +127

● **[F3] Reproducción de canción Canal de salida**

Desde esta pantalla puede seleccionar el canal de salida MIDI de cada una de las dieciséis pistas y determinar el puerto MIDI por el que se enviarán los datos.



● **OUT CH (canal de salida)**

Configura la transmisión de los canales al terminal MIDI OUT. Las pistas ajustadas en "Off" no emitirán ningún sonido.  
 Ajustes: off (desactivado), 01 – 16

**NOTE** El modo de canción/patrón, los datos MIDI creados con el teclado, los mandos y las ruedas serán enviados al bloque del generador de tonos del dispositivo MIDI externo por el canal de salida MIDI de la pista seleccionada.

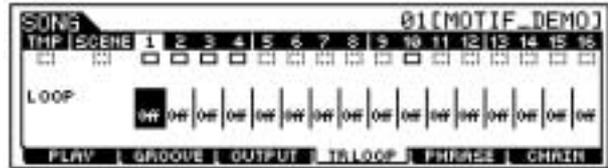
● **Port**

Determina el puerto de transmisión MIDI de la pista correspondiente. Resulta útil para el envío de datos a los generadores de tonos externos por múltiples puertos cuando la configuración MIDI es amplia. Tenga en cuenta que este parámetro sólo se puede seleccionar para pistas con asignaciones a las partes de Plug-in 1-3 (para tarjetas Plug-in de una sola parte) o las partes 17-32 (para tarjetas Plug-in multiparte). Las pistas que utilizan las partes del generador de tonos interno del MOTIF están asignadas de manera fija al puerto 1.  
 Ajustes: OFF (desactivado), 01 ~ 03

**NOTE** Los datos de puerto pueden enviarse por el terminal USB únicamente. Ningún dato de puerto puede transmitirse por el terminal MIDI, incluso si la pista correspondiente está ajustada a un número de puerto específico.

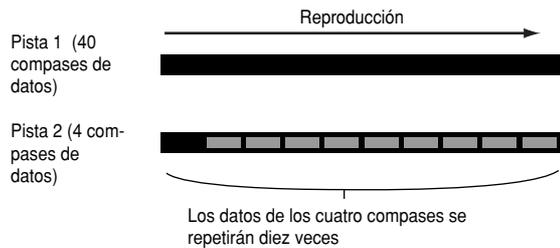
● **[F4] Reproducción de canción Bucle de pista**

Desde esta pantalla puede determinar si los datos de la pista seleccionada harán un bucle o no durante la reproducción.



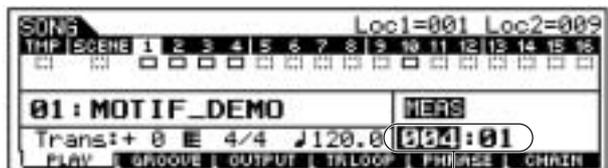
Ajustes: on (activado), off (desactivado)

En el ejemplo siguiente se ha grabado una canción de 40 compases y la pista 1 se ha ajustado para que se reproduzca normalmente durante los 40 compases. La pista 2 se ha ajustado para que haga un bucle, y se repetirá hasta el final de la canción, deteniéndose cuando se detenga la pista 1.



Si selecciona "on", podrá especificar el margen que hará el bucle (sólo puede ajustarse el punto final, el punto inicial de la reproducción de bucle está fijado al comienzo de la canción). Observe que la parte que no hace el bucle, se borrará después de seleccionar "on".

**1** Pulse [F1] para acceder a la pantalla de reproducción de canción. Cambie el compás actual que vaya a ser el último compás de la reproducción del bucle.



En este ejemplo, ajustar a "004"

**2** Pulse [F4] para acceder a la pantalla de bucle de pista (Track Loop) y lleve el cursor a la pista deseada.

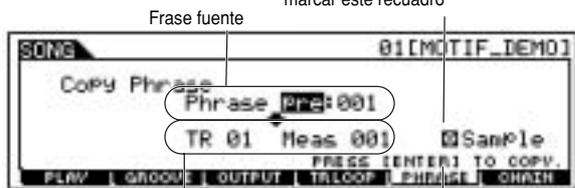
**3** Seleccione "on" con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos (la pantalla pedirá confirmación).

**4** Pulse el botón [INC/YES]. El bucle se activará y la parte sin bucle será borrada.

● **[F5] Reproducción de canción Copiar frase**

Es posible copiar los datos de pista de patrón (frase) en la pista de una canción. También puede copiarse la frase predefinida que no ha sido asignada a la pista de patrón por la función Patch (página 219).

Si se incluyen datos de muestra en la frase original y desea copiarlos todos no olvide marcar este recuadro



Especifique la pista y el compás fuente de la canción seleccionada

Después de realizar los ajustes, pulse [ENTER] para ejecutar la copia de frase

● **[F6] Reproducción de canción Edición/reproducción de cadena**

Esta función permite "encadenar" las canciones para una reproducción secuencial automática.

Esto resulta particularmente conveniente en actuaciones en directo, permitiéndole reproducir sus canciones automáticamente como en una gramola, mientras actúa sobre ellas. Resalte el punto deseado de la cadena y luego utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos para seleccionar el número o el parámetro de la canción (figura siguiente). El MOTIF le permite crear un ajuste de cadena de canciones.



En este apartado se explican los parámetros distintos al número de canción.

- **skip**  
Salta (ignora) el número de cadena seleccionado y continua la reproducción desde el siguiente número de cadena.
- **stop**  
Detiene la reproducción de la cadena de canciones en el número de cadena determinado. Puede reiniciar la reproducción de la cadena de canciones desde el siguiente número de cadena con el botón [▶].
- **end**  
Indica la marca final de los datos de la cadena de canciones.

## Modo de grabación de canciones

Guía rápida (página 110)

En este modo puede utilizar el secuenciador para grabar la interpretación del teclado en tiempo real en cada una de las pistas de la canción de usuario.

**NOTE** Más detalles sobre los métodos de grabación en la página 110.

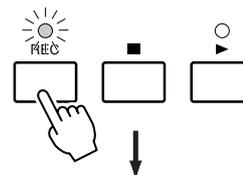
### ◆ Procedimiento básico

Estructura básica (página 110)

**1** En el modo de reproducción de canciones, seleccione la canción de usuario que vaya a grabar.

**2** Si es necesario, seleccione una escena de canción (página 115).

**3** Pulse el botón [REC] para acceder al modo de grabación de canciones (se iluminará el indicador). A continuación aparecerá la pantalla de configuración de grabación de canciones indicada.



**4** Ajuste los parámetros básicos de grabación (tipo de grabación, pista, tempo, etc.).

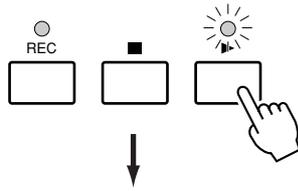
**NOTE** Observe que la signatura de tiempo puede cambiarse en la pantalla de reproducción de canción (página 179).

**5** Cambie la pantalla con los botones [F2] – [F3] y ajuste los diversos parámetros de grabación.

**NOTE** La interpretación en el teclado y los controladores (mandos, rueda de inflexión de tono, rueda de modulación, etc.) se graban en las pistas 1 – 16. La pista de tempo ("TMP") es para grabar cambios de tempo, mientras que la pista Scene es para cambiar números de escenas de canción y ajustes de silenciamiento de pista.

**6** Pulse el botón [▶] para iniciar la grabación.

- Cuando se selecciona cualquiera de los métodos de grabación en tiempo real (cualquiera menos "step") en el paso 4, las acciones llevadas a cabo en el teclado o con los controladores se grabarán automáticamente.
- Cuando seleccione "step" en el paso 4, componga su actuación introduciendo las notas de una en una.



**NOTE** Los eventos MIDI del dispositivo MIDI externo conectado al MOTIF pueden grabarse en las pistas 1 ~ 16.

- 7 Una vez concluida la actuación (con grabación en tiempo real) o la grabación por pasos, pulse el botón [■] para detener la grabación.
- 8 Si desea grabar más pistas repita los pasos 5 a 7.
- 9 Pulse el botón [REC] para salir del modo de grabación de canciones y regresar al modo de reproducción de canciones (el indicador se apagará).
- 10 Pulse el botón [▶] para oír la actuación recién grabada.
- 11 Guarde los datos grabados en la tarjeta de memoria o el dispositivo SCSI conectado al MOTIF.

**PRECAUCIÓN**

Los datos de canción grabados (editados) residen temporalmente en la memoria DRAM (página 64). Como los datos contenidos en esta memoria se pierden al apagar la unidad, no olvide guardar siempre los datos de la DRAM en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI externo antes de apagar el MOTIF.

- Si desea instrucciones detalladas de los pasos 4 – 7, consulte las explicaciones siguientes.
- Más detalles sobre el paso 11 en "Modo de archivo", página 264.

**NOTE** Las explicaciones siguientes corresponden a la grabación de datos MIDI (creación de pistas MIDI). En cuanto a las instrucciones sobre la grabación de datos de audio (creación de pistas de muestras), consulte el "Modo de muestra" en la página 233.

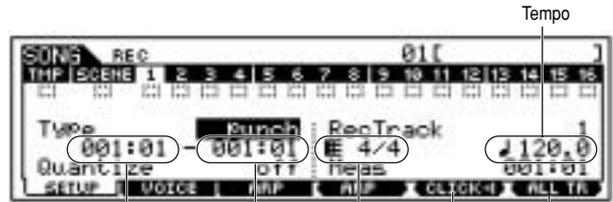
**Configuración antes de la grabación**

Esta descripción corresponde a los pasos 4 – 5 del procedimiento básico de la página 183.

● **[F1] Grabación de Canción Configuración**

Estructura básica (página 51)

Cuando el tipo de grabación seleccionado no es "step" (por pasos).



Compás de entrada de inserción: tiempo de compás      Compás de salida de inserción: tiempo de compás      Signatura de tiempo (ajustada en la pantalla de reproducción de canción)

Con esto puede activar/desactivar la claqueta (metrónomo) durante la grabación (pulse el botón [F5])

Con esto puede conmutar entre grabación de pista individual o grabación de todas las pistas (pulse el botón [F6])

**NOTE** "Punch-in measure : beat" (compás de entrada de inserción: tiempo del compás) y "Punch-out measure : beat" (compás de salida de inserción: tiempo del compás) pueden usarse cuando el tipo de grabación seleccionado es "Punch" (inserción).

Cuando el tipo de grabación seleccionado es "step" (por pasos).



Signatura de tiempo (ajustado en la pantalla de reproducción de canción)      Tempo

● **Type (tipo de grabación)**

Determina el método de grabación.

Ajustes:

RecTrack ajustado a 1 ~ 16

replace (reemplazar), overdub (superponer), punch (inserción), step (por pasos)

RecTrack ajustado a "tempo"

replace (reemplazar), punch (inserción), step (por pasos)

RecTrack ajustado a "scene"

replace (reemplazar), punch (inserción)

RecTrack ajustado a "multi"

replace (reemplazar), overdub (superponer), punch (inserción)

**NOTE** Cuando se selecciona "punch", en la pantalla aparecen "Punch-in measure : beat" (compás de entrada de inserción: tiempo del compás) y "Punch-out measure : beat" (compás de salida de inserción: tiempo del compás) y deberán ajustarse.

**NOTE** Cuando seleccione "step" (por pasos), deberá especificar el tipo de evento que vaya a introducir.

● **Quantize**

Este parámetro puede utilizarse cuando el tipo de grabación seleccionado no es "step" (por pasos). La cuantización de grabación alinea el tiempo de las notas que no están exactamente en el tiempo de compás instantáneamente mientras tiene lugar la

- Ajustes: Off (desactivado), 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

● **Event**

Este parámetro puede utilizarse cuando el tipo de grabación seleccionado es "step" (por pasos). Esto le permite especificar el tipo de evento que vaya a introducir.

- Ajustes: Note (nota), p.bend (inflexión de tono), CC#000 - #119 (cambio de control)

● **RecTrack**

Determina la pista que se va a grabar. Si pulsa el botón [F6] podrá conmutar entre la grabación de una pista y la grabación de todas las pistas.

- Ajustes: tempo, scene (escena), 1 ~ 16, multi

● **Tempo**

Determina el tempo de la canción.

- Ajustes: 0001.0 ~ 300.0

## Grabación de canciones

Esta descripción corresponde a los pasos 6 – 7 del procedimiento básico de las páginas 183 y 184.

### ■ Grabación en tiempo real

Consulte la "Guía rápida" (página 110).

### ■ Grabación por pasos

Si pulsa el botón [▶] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 183, aparecerá la siguiente pantalla y podrá introducir los eventos especificados de uno en uno.

● **Introducción de evento de nota**

Cuando el evento que vaya a introducir es "note", podrá introducir los eventos de nota de uno en uno.

El puntero indica la posición actual de la nota

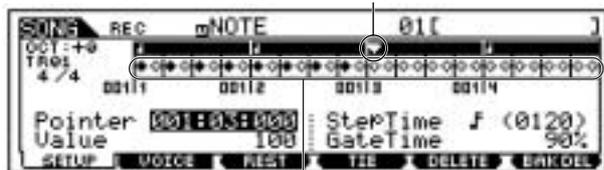
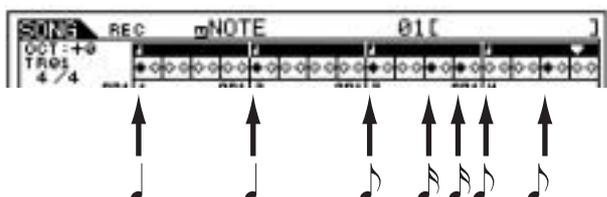


Gráfico de tiempos de compás

● **Gráfico de tiempos de compás**

Esta es la pantalla en la que se "colocan" las notas durante la grabación por pasos. Cuando la métrica es de 4/4, la pantalla se divide en cuatro tiempos de compás (un compás). Cada marcador con forma de diamante de la pantalla representa un tiempo de fusa (cada división de negra se divide en ocho tiempos de fusa).

Por ejemplo, si se introduce el patrón rítmico siguiente "♪♪♪♪♪♪♪♪" en un tiempo de 4/4, aparecerá una pantalla similar a la siguiente.



● **Pointer**

Determina la posición de la entrada de datos.

El puntero triangular situado encima del gráfico de tiempos de compás indica la posición de la entrada de datos.

Para mover el puntero a derecha o izquierda, utilice los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

● **Value**

Cuando el evento que se va a introducir es "note", este valor especifica la velocidad de pulsación con que se va a introducir la nota.

- Ajustes: 001 ~ 127

El valor seleccionado (1 – 12) corresponde al valor de velocidad de pulsación MIDI introducido.

RND1 ~ RND4

Cuando se selecciona uno de los ajustes aleatorios, se introducirá un valor de velocidad de pulsación aleatorio.

● **StepTime**

El "tamaño" de tiempo del paso de grabación actual para la siguiente nota que se va a introducir. Determina la posición a la que avanzará el puntero después de haberse introducido una nota.

- Ajustes: 0001 ~ 0059
  - fusa ♩
  - tresillo de semicorcheas ♪
  - semicorchea ♫
  - tresillo de corcheas ♮
  - corchea ♯
  - tresillo de negras ♭
  - negra ♮
  - blanca ♩
  - redonda ♩

● **GateTime**

Ajusta el tiempo de puerta para producir ligados, staccatos, etc. "Tiempo de puerta" hace referencia a la duración real de tiempo del sonido de las notas. Para la misma nota negra, un tiempo de puerta largo producirá un ligado mientras que un tiempo de puerta corto producirá un efecto de staccato.

El tiempo de puerta se indica como valor de porcentaje del tiempo de paso. Un ajuste de 50% produce un sonido de staccato, los valores entre 80% y 90% producen duración de notas normales, y un valor de 99% producirá un ligado.

- Ajustes: 001% ~ 200%

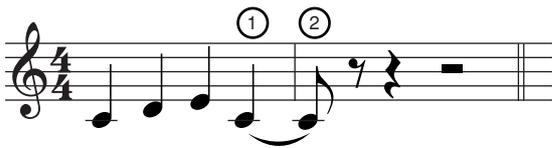
● **[F3] REST**

Pulse [F3] para introducir un silencio que dure el tiempo de paso especificado. El puntero avanzará a la siguiente posición de entrada de datos. Los silencios no aparecen en la pantalla.

**NOTE** No hay datos reales que representen silencios en el secuenciador MIDI. Cuando se introduce un "silencio", el puntero sencillamente avanza a la siguiente posición entrada de datos, dejando efectivamente un silencio.

● **[F4] TIE**

Cuando se pulsa el botón [F4] para introducir un ligado, la nota precedente se alarga al tiempo de paso completo. Por ejemplo, en la siguiente frase, se introduce la nota (1) con un tiempo de paso de negra. Si luego se cambia el tiempo de paso a una semicorchea y se pulsa [F4] se introducirá la nota (2).



Las notas con puntillo también pueden introducirse con la función TIE. Para producir una negra con puntillo, por ejemplo, ajuste el tiempo de paso a corchea, introduzca una nota y luego pulse [F4] dos veces.



● [F5] DELETE

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

● [F6] BCK DEL

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

**NOTE** Las notas introducidas por error pueden borrarse pulsando [F6] inmediatamente después de su introducción (antes de cambiar el valor de tiempo de paso).

● Introducción de otros eventos

Cuando se introducen eventos que no son de nota (como datos de cambio de control), la pantalla es fundamentalmente la misma que para los datos de nota.



Las descripciones siguientes corresponden a eventos que no son de nota

Las siguientes descripciones se aplican a los eventos que no son notas.

● Value

Cuando el evento introducido no es "note", este parámetro determina el valor del evento especificado que no es de nota.

□ Ajustes:

Cuando el evento se ajusta a "p.bend" (inflexión de tono):  
L 8192 ~ +8191

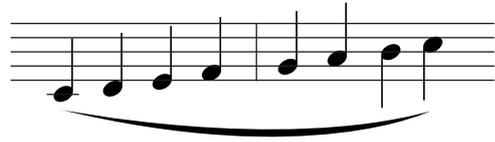
Cuando el evento se ajusta a "CC (cambio de control) #001 - 119":  
000 ~ 127

Cuando el evento se ajusta a "tempo" (RecTrack ajustado a "tempo"):  
001 ~ 300

◆ Ejemplos de grabación por pasos

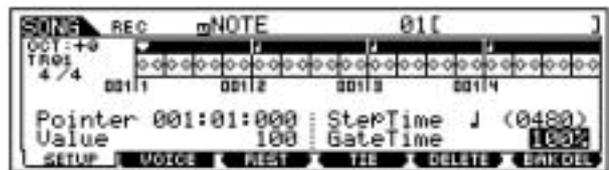
Esta descripción corresponde a los pasos 6 - 7 del procedimiento básico de las páginas 183 y 184.

Este apartado explica cómo grabar notas por pasos ilustrándolo con tres ejemplos.

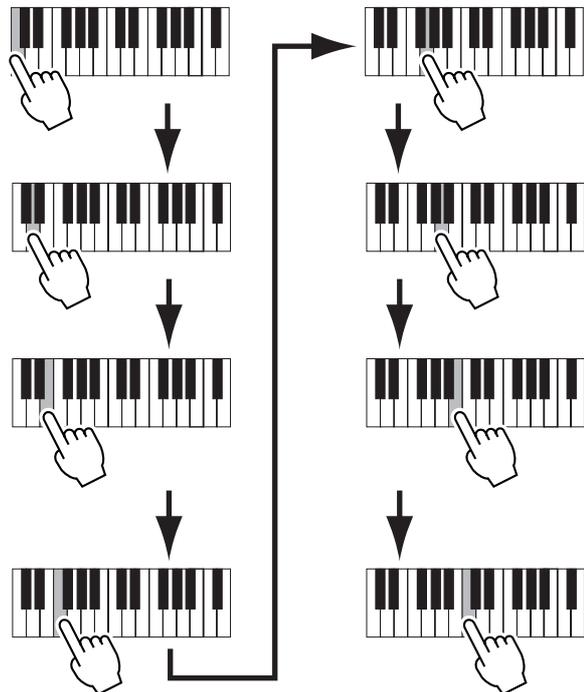


1 Ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Aquí ajustaremos el tiempo de paso a ( ) (480) para introducir negras, y el tiempo de puerta a 100% para que las notas se reproduzcan con legato.

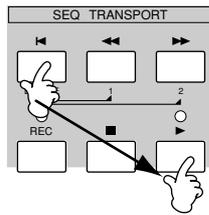


2 Toque las teclas DO, RE, MI, FA, SOL, SI y DO en ese orden.



Cada vez que pulse una tecla y la libere, el puntero se moverá hacia delante un paso y la nota interpretada será grabada.

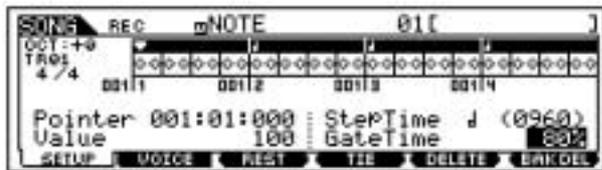
3 Lleve el puntero al inicio de la canción y pulse [▶] para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1 y 2.



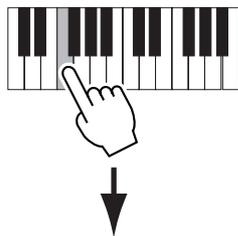
**● Ejemplo 2 (con la función TIE)**



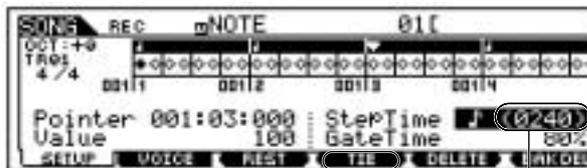
**1** Ajuste los parámetros como se indica a continuación. Puesto que la primera nota es una blanca, ajuste StepTime a 1/2 (960) y GateTime a 80%, ya que no querrá que las notas se reproduzcan con legato.



**2** Introduzca la nota FA.



(1) Pulse y libere FA



(2) Cambie este valor a 240 ya que la nota siguiente es una corchea

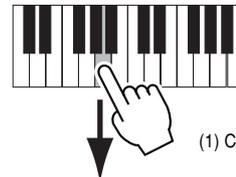
(3) Pulse el botón [F4] para ligar (tie) las dos notas



**3** Introduzca las siguientes corcheas:  
No cambie los ajustes para las notas restantes del compás y pulse/libere las teclas de una en una como se indica a continuación.

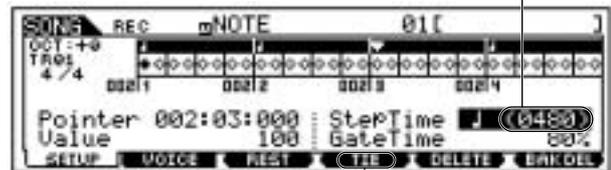


**4** Siga las instrucciones e introduzca la siguiente blanca con puntillo.



(2) Pulse y libere LA

(1) Cambie este valor a 480



(3) Pulse [F4] dos veces para alargar la nota negra hasta una nota blanca con puntillo



**5** Introduzca la última nota negra pulsando y liberando FA.



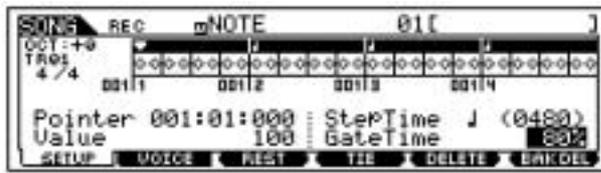
**6** Lleve el puntero al comienzo de la canción y pulse el botón [▶] para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1–5.

● **Ejemplo 3 (con la función de silencio REST)**



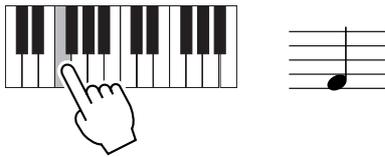
**1** Ajuste los parámetros como se indica a continuación.

Ajuste StepTime a  $\downarrow$  (480) y Gate Time a 80%.

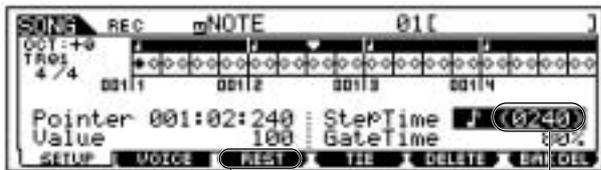


**2** Introduzca la primera nota FA.

Pulse y libere FA

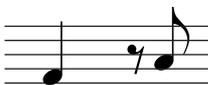


**3** Introduzca el siguiente silencio de corchea observando las instrucciones siguientes.



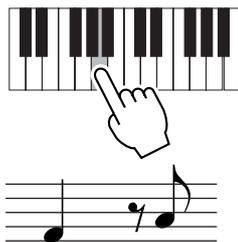
(2) Introduzca un silencio de corchea con el botón [F3]

(1) Cambie este valor a 240 ya que el valor de silencio es el mismo que una corchea

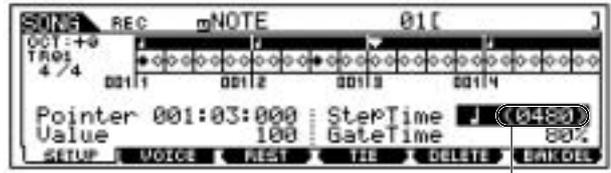


**4** Introduzca la siguiente corchea con la nota LA.

Pulse y libere LA

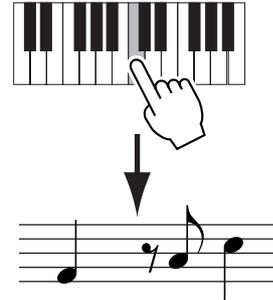


**5** Introduzca la siguiente negra con la nota DO observando las instrucciones siguientes.



(1) Cambie este valor a 480 ya que la siguiente nota es una negra

(2) Pulse y libere DO

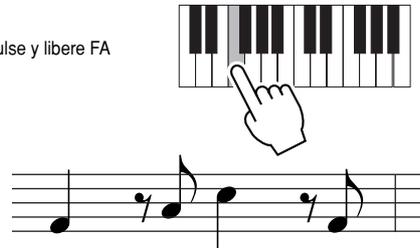


**6** Introduzca el siguiente silencio de corchea siguiendo el mismo procedimiento del paso 3.



**7** Introduzca la última corchea FA.

Pulse y libere FA



**8** Lleve el puntero al comienzo de la canción y pulse el botón [▶] para oír los datos de nota que acaba de grabar en los pasos 1 a 7.

● **[F2] Grabación de canción Voz**

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con la voz de la pista seleccionada. Los ajustes realizados afectan a las partes del generador de tonos cuyos canales de recepción MIDI concuerden con el canal de transmisión MIDI de la pista de la canción.



● **Voice**

Determina la voz de la pista seleccionada. Puede utilizar el botón BANK, GROUP, NUMBER o la función de búsqueda de categoría para seleccionar la voz (página 124). También puede seleccionar una voz de muestra (página 58).

● **Volume**

Determina el volumen del sonido de la pista seleccionada.  
 Ajustes: 0 ~ 127

● **Pan**

Determina la posición panorámica estéreo de la pista seleccionada.  
 Ajustes: L63 (Izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

● **InsEF (interruptor de parte de efecto de inserción)**

Determina si el efecto de inserción (página 39) de la pista seleccionada estará activado o desactivado.  
 Ajustes: on (activado), off (desactivado)

● **[F3] Grabación de canción Arpegio**

Desde esta pantalla puede ajustar los diversos parámetros relacionados con la función Arpeggio de la pista seleccionada.



Determina si los datos de reproducción de arpegio serán o no grabados en la pista (pulse el botón [F4]).

● **Bank**

Determina el banco de arpegios específico. Más detalles en la página 55.  
 Ajustes: pre1, pre2, user (usuario)

● **Type**

Determina el tipo de arpegio. El prefijo de dos letras anterior al nombre indica la categoría de arpegio general (página 55).

● **Velocity Limit**

Determina las velocidades de pulsación inferior y superior del margen de velocidad de pulsación del arpegio. Durante la grabación, le permite controlar cuándo sonará el arpegio según la fuerza ejercida en la ejecución.  
 Ajustes: 1 ~ 127

● **Switch**

Determina si la reproducción del arpegio estará activada o desactivada. También puede activar o desactivar este parámetro desde el panel frontal con el botón [ARPEGGIO ON/OFF].  
 Ajustes: on (activado), off (desactivado)

● **Hold**

Determina si la reproducción del arpegio se "mantendrá" o no. Cuando se selecciona "on", el arpegio hace un ciclo automáticamente, incluso si se liberan las notas, y continuará haciendo el ciclo hasta que se reciban los datos de la nota siguiente.  
 Ajustes: sync-off (sincro desactivada), off (desactivado), on (activado)

● **PartSwitch**

Determina si la reproducción del arpegio estará activada o desactivada para la parte del generador de tonos (página 55) que corresponde a la pista grabada.  
 Ajustes: off (desactivado), on (activado)

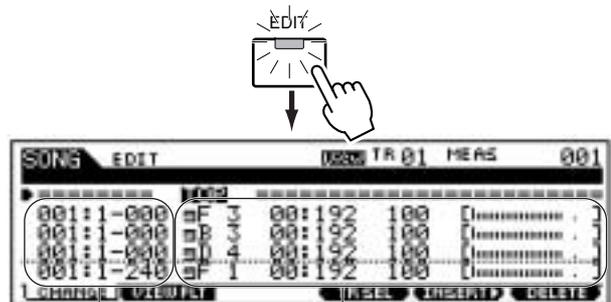
**Modo de edición de canciones**

Este modo incluye detallados controles para la edición de eventos MIDI de pistas de canción individuales. Los eventos MIDI son mensajes (como los de nota activada/desactivada, número de nota, número de cambio de programa, etc.) que constituyen los datos de una canción grabada.

◆ **Procedimiento básico**

Funcionamiento básico (página 70)

- 1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione la canción de usuario que vaya a editar.
- 2 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de canciones (se iluminará el indicador). A continuación aparecerá la siguiente lista de eventos de canción.



Eventos

001:1-000    00:192 100

001:1-000    00:192 100

001:1-000    00:192 100

001:1-240    00:192 100

Número de compás    Tiempo del compás    Reloj (480 relojes por nota negra)

- 3 Retoque, inserte o borre los eventos MIDI a voluntad. Si la pantalla le parece demasiado poblada, puede filtrar ciertos tipos de eventos con View Filter (filtro visual). Sólo tiene que pulsar el botón [F2] y seleccionar los tipos de eventos que desee ver.
- 4 Al concluir la edición, pulse el botón [SONG] para regresar al modo de reproducción de canciones.
- 5 Pulse el botón [▶] para oír los datos editados.
- 6
- 7 Al terminar de editar, guarde los datos de canción en la tarjeta de memoria o el dispositivo SCSI conectado al MOTIF, en el modo de archivo.
  - Más detalles sobre el paso 3 en las siguientes explicaciones.
  - Sobre los detalles del paso 7, consulte el "modo de archivo" en la página 261.

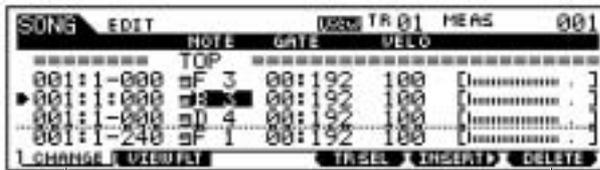
## Edición/Inserción/Supresión de eventos

Esta descripción corresponde al paso 3 del procedimiento básico de la página 189.

### ■ Edición/Supresión de eventos existentes

Para editar datos de la lista de eventos, utilice los botones de cursor arriba/abajo para resaltar el evento determinado que desee editar, y los botones de cursor izquierda/derecha para resaltar el tipo de datos o parámetro que vaya a editar. A continuación, cambie el valor a voluntad con los botones [IN/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

En la pantalla parpadeará el evento editado. Pulse el botón [ENTER] para introducir los datos editados (el evento dejará de parpadear). Para anular una edición, sólo debe resaltar una posición de evento sin pulsar el botón [ENTER]. Pulse el botón [F6] para borrar el evento situado en la posición actual.

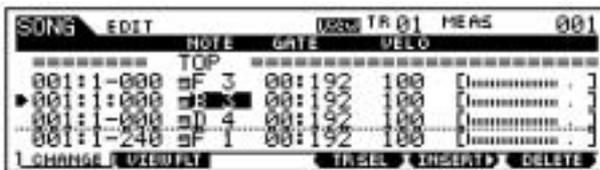


También puede mover el evento seleccionado a otra posición especificando valores diferentes de compás, tiempo de compás y reloj.

Pulse el botón [F6] para borrar el evento situado en la posición actual.

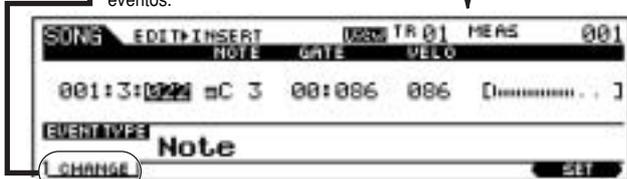
### ■ Inserción de nuevos eventos

Para insertar un evento, utilice los botones de cursor arriba/abajo para resaltar un evento situado en el punto deseado de la pista (compás, tiempo de compás, reloj); esta es la posición en que el evento será insertado. A continuación siga los pasos indicados en la ilustración.

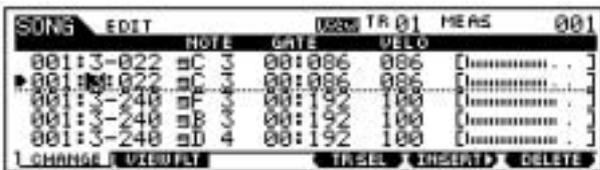
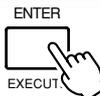


Pulse el botón [F1] para anular y regresar a la pantalla de la lista principal de eventos.

Pulse el botón [F5].



Pulse el botón [ENTER] para insertar el evento.



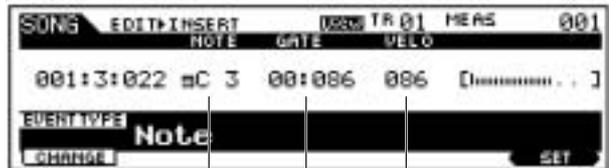
## Eventos MIDI que pueden insertarse (editarse)

Esta descripción corresponde a los eventos MIDI que pueden insertarse (editarse) en el paso 3 del procedimiento básico de la página 189.

A las pantallas siguientes se accede pulsando el botón [F5] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 189.

### ■ Nota

Este es el tipo de datos más común y predominante (las notas individuales de una canción).



Nombre de nota      Tiempo de puerta      Velocidad de pulsación

#### ● Note name

Determina el nombre de la nota o el tono del teclado específico de la nota

Ajustes: DO-2 ~ SOL8

#### ● Gate time (tiempo de compás : reloj)

Determina el tiempo que dura una nota en tiempos de compás y relojes.

Ajustes: 00:001 ~ 99:479

**[NOTE]** En el MOTIF, un reloj equivale a 1/480vo de una nota negra.

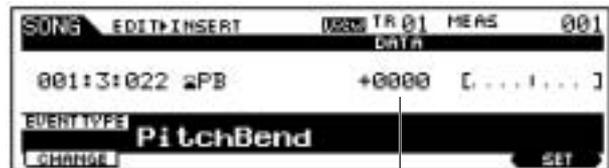
#### ● Velocity

Determina lo fuerte que sonara la nota seleccionada.

Ajustes: 1 ~ 127

### ■ Inflexión de tono

Estos son los eventos que definen los cambios continuos de tono y se generan con la rueda de inflexión de tono.



Datos

#### ● Data

Ajustes: -8192 ~ +8191

### ■ Cambio de programa

Estos eventos determinan la voz seleccionada para los datos de nota. Tenga en cuenta que los eventos de cambio de programa pueden insertarse en cualquier punto de una pista de canción, permitiendo cambiar voces en el medio de una canción.



#### ● Selección de banco MSB, LSB

Este parámetro determina el banco de voces.

- Ajustes: 000 ~ 127

**NOTE** La selección de banco MSB y LSB forma parte en realidad del grupo de mensajes de cambio de control. Sin embargo, como se aplican específicamente a la selección de voces, están agrupados y descritos en este apartado.

#### ● Número de programa

Determina la voz específica (del banco seleccionado por MSB y LSB).

- Ajustes: 001 ~ 128

**NOTE** Si desea una lista completa de los bancos y números de voces consulte la lista de voces en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ■ Cambio de control

Estos eventos controlan el sonido y ciertas características de respuesta de la voz y normalmente son generados y grabados al mover un controlador (como la rueda de modulación, un mando, mando deslizante o un pedal controlador).



#### ● Número de control

Determina el número de cambio de control (véase la siguiente tabla).

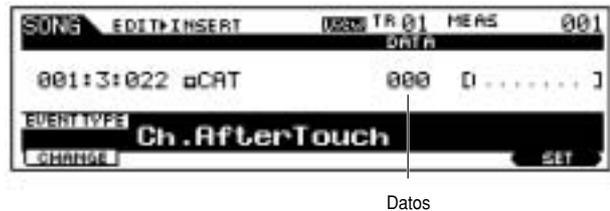
- Ajustes: 000 ~ 127

Número de control	Función
001	Rueda de modulación
005	Tiempo de portamento
007	Volumen
010	Pan (posición estéreo)
011	Expresión
064	Sustain (Hold 1)
065	Activación/desactivación de portamento
066	Activación/desactivación de sostenuto
067	Activación/desactivación de pedal de sordina
071	Contenido armónico (controla la resonancia del filtro)
074	Brillo ( controla la frecuencia de corte del filtro)
084	Número de nota fuente del portamento
120	Todos los sonidos desactivados

**NOTE** Si desea más detalles sobre el uso de los números de cambio de control (incluyendo los anteriores), consulte la lista de voces en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

### ■ Aftertouch de canal (CAT)

Este evento se genera al aplicar presión a una tecla después de tocar la nota.



#### ● Datos

Este parámetro representa la cantidad de presión aplicada a la tecla.

- Ajustes: 000 ~ 127

### ■ Aftertouch polifónico (PAT)

Este evento es generado al aplicar presión a una tecla después de tocar la nota. A diferencia del aftertouch de canal, éste se graba y aplica independientemente para cada tecla pulsada.



#### ● Nombre de nota

Determina la tecla a la que se aplicará el aftertouch.

- Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

#### ● Datos

Representa la cantidad de presión aplicada a la tecla.

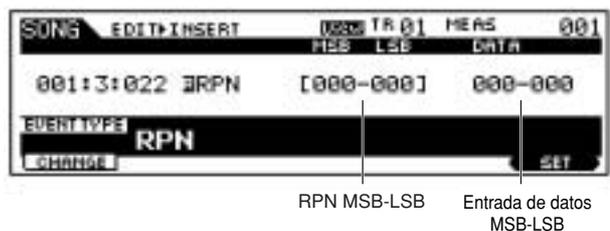
- Ajustes: 000 ~ 127

### ■ Número de parámetro registrado (RPN)

Este evento cambia los valores de parámetro para cada una de las partes del generador de tonos.

Se utiliza para realizar ajustes de parte, tales como sensibilidad de la inflexión de tono o afinación.

Si desea una lista completa de los números RPN disponibles y de sus correspondientes controles, consulte el formato de datos MIDI en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.



● **RPN MSB-LSB**

□ Ajustes: 000 ~ 127

● **Entrada de datos MSB-LSB**

□ Ajustes: 000 ~ 127

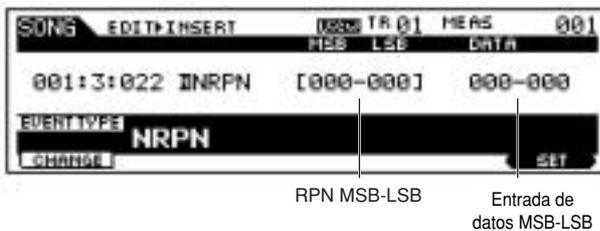
**NOTE** Normalmente, se envían tres tipos de datos de cambio de control: RPN MSB (001), RPN LSB (100) y Entrada de datos MSB (6). En el MOTIF, a estos se añade la Entrada de Datos LSB (38), y el grupo de eventos de cambio de control resultante es tratado como si fuera uno solo. Si desea una lista completa de los números RPN y NRPN disponibles y de sus correspondientes controles, consulte el formato de datos MIDI en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

■ **Número de parámetro no registrado (NRPN)**

Este evento cambia los valores de parámetros para cada una de las partes del generador de tonos.

El evento se utiliza para editar sonido por MIDI, permitiéndole editar ajustes del filtro o del EG, o ajustar el tono o el nivel de cada instrumento de una voz de batería.

Si desea una lista completa de los números NRPN disponibles y de sus correspondientes controles, consulte el formato de datos MIDI en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.



● **NRPN MSB-LSB**

□ Ajustes: 000 ~ 127

● **Entrada de datos MSB-LSB**

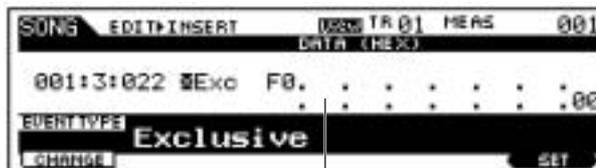
□ Ajustes: 000 ~ 127

**NOTE** Normalmente, se envían tres tipos de datos de cambio de control: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y Entrada de datos MSB (6). En el MOTIF, este grupo de eventos de cambio de control es tratado como si fuera uno solo. Si desea una lista completa de los números RPN y NRPN disponibles y de sus correspondientes controles, consulte el formato de datos MIDI en la separata en inglés (Data List) que se adjunta a este manual.

■ **Exclusivo de sistema (Exc)**

Tipo de mensaje MIDI utilizado para el intercambio de datos únicos de un modelo o tipo de dispositivo determinado.

A diferencia de otros eventos MIDI, estos eventos difieren según el fabricante/dispositivo y son incompatibles entre dispositivos distintos.



● **Datos**

□ Ajustes: 00 – 7F, F7 (los datos deben introducirse en formato hexadecimal).

■ **Filtro de visualización de eventos**

Esta descripción corresponde al paso 3 del procedimiento básico de la página 189.

La función "Event View Filter" (filtro visual de eventos) del MOTIF le permite seleccionar los tipos de eventos que aparecerán en la pantalla de la lista de eventos. Por ejemplo, si desea editar eventos de nota únicamente, marque el recuadro situado junto a "Note" para que en la pantalla sólo aparezcan eventos de nota.



Cuando marque el recuadro de cambio de control, podrá especificar el número de cambio de control deseado.

Pulse el botón [F5] para eliminar todas las marcas.

Pulse el botón [F6] para ajustar las marcas en todos los recuadros.

## Modo de operaciones de canción

El modo de canción contiene una completa paleta de herramientas y funciones de edición con las que podrá cambiar el sonido de su canción. Además incluye prácticas operaciones como copia o supresión de datos. La mayoría de estas operaciones pueden realizarse en toda la canción o en un margen determinado de compases de la pista.

### ◆ Procedimiento básico

- 1** En el modo de canción seleccione la canción en que desee ejecutar la operación.
- 2** Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operación de canción.
- 3** Seleccione el menú de operaciones con el botón correspondiente, [F2] - [F6].
- 4** Utilice los botones de cursor para ir a la operación deseada.
- 5** Pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.
- 6** Ajuste los parámetros de operación correspondientes.
- 7** Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 8** Pulse un 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

Si las operaciones tardan en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing..." durante el proceso. Si apaga el MOTIF mientras aparece este mensaje, correrá el riesgo de corromper los datos.

- 9** Si desea deshacer los cambios realizados en los pasos anteriores, pulse el botón [F1] (para seleccionar la función Deshacer/Rehacer) y utilice la función Deshacer.
- 10** Pulse el botón [SONG] para salir del modo de operaciones de canción.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre los pasos 3 a 9, consulte las explicaciones siguientes.

## [F1] Deshacer/Rehacer (Undo/Redo)

Esta descripción corresponde al paso 9 del procedimiento básico anterior.

La operación Undo cancela los cambios realizados en la sesión de patch, grabación, edición u operación más reciente, restableciendo los datos a su estado anterior. Esto permite recuperar datos accidentalmente perdidos. La otra operación, Redo (rehacer), sólo puede utilizarse después de usar Undo y permite restablecer los cambios realizados antes de deshacerlos.

Indica la operación actual: Undo o Redo



Indica la operación que resultará afectada por Undo o Redo.

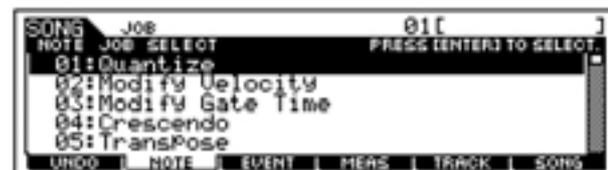
Pulse [ENTER] para ejecutar la operación Undo/Redo.

#### PRECAUCIÓN

Estas operaciones no funcionan con las operaciones de voces de muestras.

## [F2] Operación de datos de nota

Pulse el botón [F2] en el paso 3 del procedimiento básico (véase apartado anterior) para que en la pantalla aparezca la lista de operaciones de datos de nota. Lleve el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla de dicha operación.



Las explicaciones siguientes corresponden al paso 6 del procedimiento básico anterior.

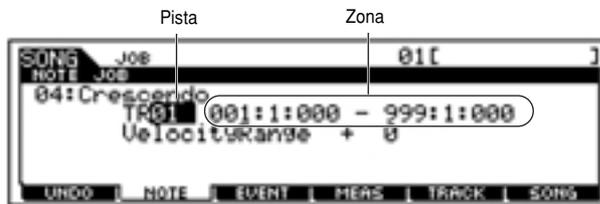
**NOTE** Antes de ejecutar la operación de datos de nota, asegúrese de especificar la pista (01 ~ 16, all) y la zona (compás: tiempo de compás: reloj) a las que se aplicará la operación.





● **[F2]-04 Crescendo**

Esta operación le permite crear un crescendo o decrescendo en la zona de notas especificada (crescendo es un aumento gradual del volumen y decrescendo es una disminución gradual del mismo).



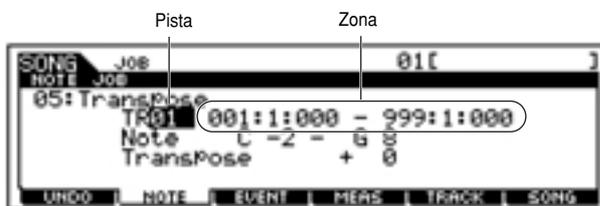
● **Velocity Range**

Determina la intensidad del crescendo o decrescendo. Los valores de velocidad de pulsación de las notas del margen especificado aumentan o disminuyen gradualmente desde la primera nota del margen. La velocidad de pulsación de la última nota del margen se convierte en la velocidad de pulsación original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad de pulsación resultante se encuentra fuera del margen 1 ~ 127, se ajustará a 1 ó 127 según corresponda. Los ajustes superiores a 0 producen un crescendo, mientras que los inferiores a 0 producen un decrescendo. Un ajuste de 0 no produce ningún efecto.

□ Ajustes: -127 ~ +127

● **[F2]-05 Transpose**

Esta operación le permite cambiar la clave o el tono de las notas de la zona especificada.



● **Nota**

Determina el margen de tonos de nota al que se aplicará la operación. Puede ajustar el parámetro pulsando la tecla deseada mientras mantiene pulsado el botón [INFORMATION.]

□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

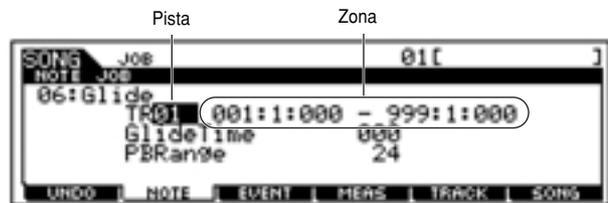
● **Transpose**

Transporta las notas del margen especificado (en semitonos). Un ajuste de +12 transporta una octava de manera ascendente, mientras que un ajuste de -12 transporta una octava de manera descendente. Un ajuste de 0 no produce ningún cambio.

□ Ajustes: -127 ~ +127

● **[F2]-06 Ligadura**

Esta operación reemplaza todas las notas posteriores a la primera nota de la zona especificada con datos de rueda inflexión de tono, produciendo suaves ligaduras de una nota a otra. Es ideal para producir efectos de inflexión de tono de tipo guitarra "slide".



● **GlideTime**

Determina el alcance de la ligadura. Los valores altos producen una ligadura más larga entre las notas.

□ Ajustes: 000 ~ 100

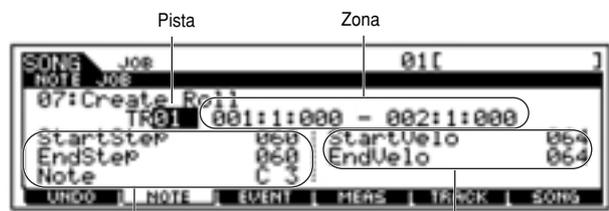
● **PB Range (margen de inflexión de tono)**

Determina el máximo margen de inflexión de tono que va a aplicar la operación de ligadura (en semitonos).

□ Ajustes: 01 ~ 24

● **[F2]-07 Crear redoble**

Esta operación crea una serie de notas repetidas (como un redoble de batería) en la zona determinada, con los cambios continuos especificados de paso de reloj y velocidad de pulsación. Esto es ideal para crear efectos especiales de rápidos redobles de staccato e "intermitencias".

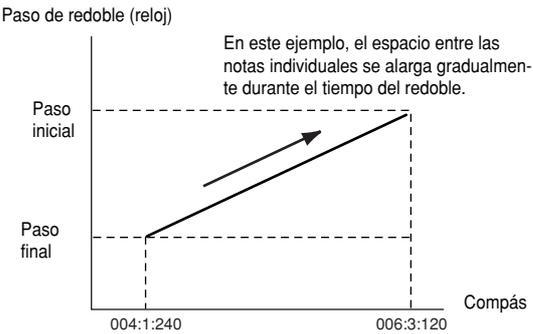
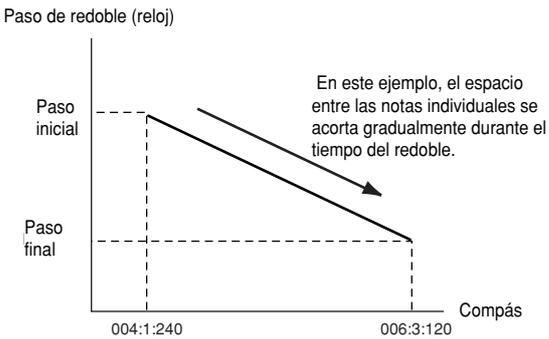


● **Paso de redoble**

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de relojes) entre cada nota del redoble. Pueden especificarse tanto los valores de reloj inicial como final, facilitando la creación de redobles en los que el tamaño de paso variará de una nota a la otra.

□ Ajustes: Start Step (Paso inicial) 001 ~ 999

End Step (Paso final) 001 ~ 999

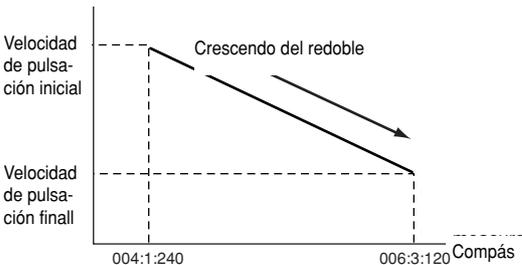


**● Velocidad de pulsación del redoble**

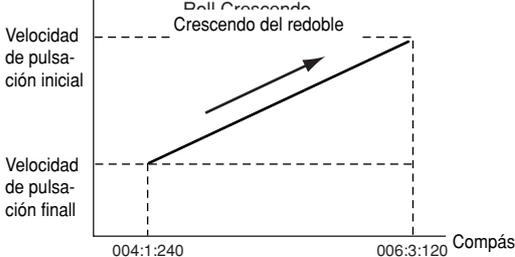
Determina la velocidad de pulsación de las notas del redoble. Pueden ajustarse tanto los valores de velocidad de pulsación inicial como final, facilitando la creación de redobles que aumentan o disminuyen gradualmente de volumen (crescendo/decrecscendo), una técnica muy utilizada en la música "dance".

- ☐ Ajustes: StartVelo (Velocidad de pulsación inicial) 001 ~ 127
- EndVelo (Velocidad de pulsación final) 001 ~ 127

Velocidad de pulsación del redoble



Velocidad de pulsación del redoble



**● Note**

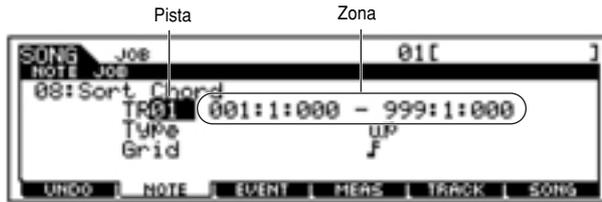
Determina la nota específica (o instrumento en las voces de batería) del efecto de redoble.

- ☐ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

**● [F2]-08 Ordenar acorde**

Esta operación clasifica los eventos de acorde (eventos de notas simultáneas) por orden de tono. La clasificación afecta al orden de las notas de la pantalla de lista de eventos (página 190), pero no cambia el tiempo de las notas.

Cuando se utiliza para pre-procesar acordes antes de usar la operación Chord Separate (separar acorde), descrita más adelante, la ordenación de acordes puede utilizarse para simular el sonido de "rasgueado" de guitarras e instrumentos similares.



**● Type**

Determina cómo se ordenarán los datos de nota del acorde.

- ☐ Ajustes: up, down, up&down, down&up

up

Las notas se clasifican en orden ascendente.

down

Las notas se clasifican en orden descendente.

up&down

Clasifica las notas de acorde situadas en la parte final del tiempo del compás en orden ascendente y las notas de acorde situadas en la parte inicial del tiempo de compás en orden descendente, basado en el ajuste de Grid (parámetro siguiente).

down&up

Clasifica las notas de acorde situadas en la parte final del tiempo de compás en orden descendente y las notas de acorde situadas en la parte inicial del tiempo de compás en orden ascendente.

**● Grid**

Determina el tipo de nota que servirá de base a la operación de clasificación de acordes.

- ☐ Ajustes:

fusa

tresillo de semicorcheas

semicorchea

tresillo de corcheas

corchea

tresillo de negras

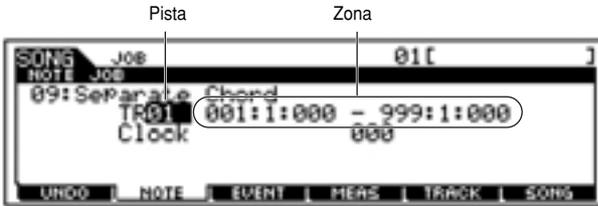
negra

semicorchea + tresillo de semicorchea

corchea + tresillo de corcheas

● **[F2]-09 Separar acorde**

Esta operación separa ligeramente las notas de acordes situados en el margen especificado, insertando un número determinado de relojes entre cada nota. Utilice esta operación después de la operación de clasificación de acordes para crear efectos de tipo rasgueado hacia arriba y hacia abajo de guitarra.



● **Clock**

Determina el número de ciclos de reloj insertado entre las notas de acordes adyacentes.  
 Ajustes: 000 ~ 999

**NOTE** Observe que hay 480 ciclos de reloj por cada nota negra.

**NOTE** No es posible separar acordes que sobrepasen los límites del siguiente compás o acorde.

**[F3] Operaciones de eventos**

Pulse el botón [F3] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 193 para que en la pantalla aparezca la lista de operaciones de eventos. Lleve el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de dicha operación.

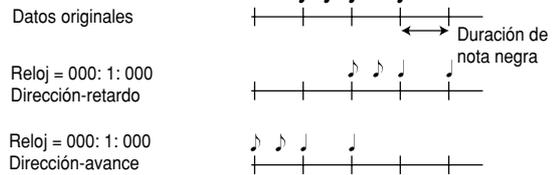
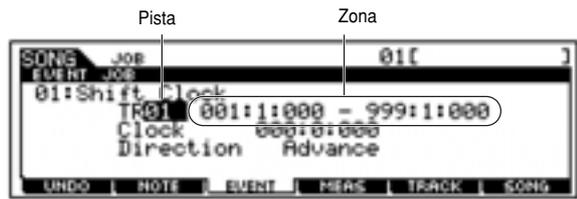


La explicación siguiente corresponde al paso 6 del procedimiento básico de la página 193.

**NOTE** Antes de ejecutar la operación de eventos, asegúrese de especificar la pista y la zona (compás · tiempo de compás : reloj) a las que se aplicarán la operación. Tenga en cuenta que la pista variará según la operación.

● **[F3]-01 Cambio de reloj**

Esta operación cambia todos los eventos de datos del margen especificado hacia adelante o hacia atrás un número determinado de relojes.  
 Una aplicación útil de esta operación sería cambiar la sensación rítmica de una pista de batería o de bajo, cambiando sutilmente su tiempo respecto de las otras pistas y crear así un sensación de pris a de retardo.



● **Clock**

Determina la cantidad de retardo o avance de los datos en compases, tiempos de compás y relojes.  
 Ajustes: 000:1:000 ~ 999:16:479

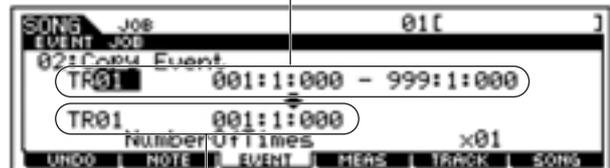
● **Direction**

Determina la dirección del cambio de los datos. ADVANCE mueve los datos hacia el inicio de la secuencia, mientras que DELAY cambia los datos hacia el final de la secuencia.  
 Ajustes: Advance, Delay

● **[F3]-02 Copiar evento**

Esta operación copia todos los datos de una zona fuente especificada a una posición de destino determinada.

Pista y zona fuente en compases, tiempos de compás y relojes



Pista y zona de destino en compases, tiempos de compás y relojes

● **Pista y zona fuente, Pista y zona de destino**

Ajustes:  
 Pista 01 ~ 16 Tmp (tempo), scn (escena), all (todas)  
 Zona 001:1:000 ~ 999:16:479

● **NumberOfTimes**

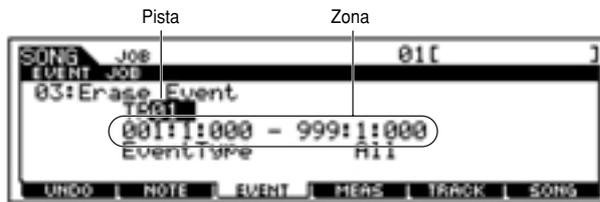
Determina el número de veces que se copiarán los datos.  
 Ajustes: 01 ~ 99

**! PRECAUCIÓN**

Quando se ejecuta Copiar Evento, todos los datos existentes en la posición de destino serán reemplazados.

### ● F3]-03 Borrar evento

Esta operación borra todos los eventos especificados de la zona determinada, produciendo un segmento de silencio.



#### ● Event Type

Determina el tipo de evento que se va a borrar.  
 Cuando se selecciona ALL, se borrarán todos los eventos.  
 Cuando se vayan a borrar eventos de cambio de control, pueden especificarse números de cambio de control individuales.

Ajustes:

Quando TR está ajustado a 01 ~ 16:

Note (eventos de nota), PC (cambio de programa), PB (inflexión de tono), CC:000-127, all (cambio de control, número de cambio de control), CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), EXC (exclusivo de sistema), All (todos los eventos).

Quando TR está ajustado a "tmp" (tempo):

Tmp (tempo).

Quando TR está ajustado a "scn" (escena):

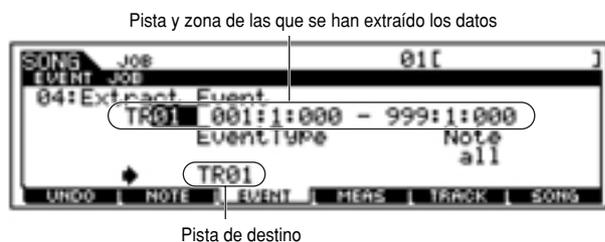
Scene Memory (información de cambio de escena), Track Mute (información de cambio de ajuste de silenciamiento de pista).

**NOTE** Tenga en cuenta que al aplicar esta operación a una pista con voces de muestras, se borrarán los eventos que disparan (activan) las muestras, pero no se borrarán las muestras en sí.

### ● [F3]-04 Extraer evento

Esta operación mueve todos los datos de eventos especificados de una zona determinada de una pista a la misma zona de otra pista.

Una aplicación útil de esta operación sería extraer todos los datos de una nota determinada de una pista y enviarlos a una nueva pista para editarlos separadamente.



#### ● Pista y zona de las que se han extraído los datos

- Ajustes: Pista 01 ~ 16
- Zona 001:1:000 ~ 999:16:479

#### ● Event Type

Selecciona el tipo de evento que se va a extraer.  
 También pueden especificarse notas y números de cambios de control, si es necesario.

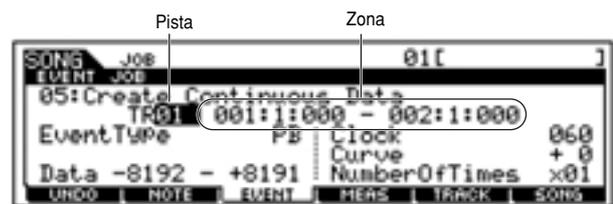
- Ajustes: Note (nota : número de nota), PC (cambio de programa), PB (inflexión de tono), CC:000-127, all (cambio de control, número de cambio de control), CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), EXC (exclusivo de sistema), All (todos los eventos)

#### ● Pista de destino

- Ajustes: 01 ~ 16

### ● F3]-05 Crear datos continuos

Esta operación crea datos continuos de inflexión de tono o de cambio de control en la zona especificada.



#### ● Event Type

- Determina el tipo de evento que se va a crear.
- Ajustes: PB (inflexión de tono), CC:000-127, all (cambio de control, número de cambio de control), CAT (aftertouch de canal), EXC (exclusivo de sistema), tmp (tempo)

#### ● Data

Determina los límites inferior y superior del margen de datos que se va a crear. El valor de la izquierda es el límite inferior y el de la derecha el superior.

- Ajustes: Cuando el tipo de evento se ajusta a PB: -8192 ~ +8191
- Quando el tipo de evento se ajusta a tmp: 1.0 ~ 300.0
- Quando el tipo de evento se ajusta a other: 0 ~ 127

#### ● Clock

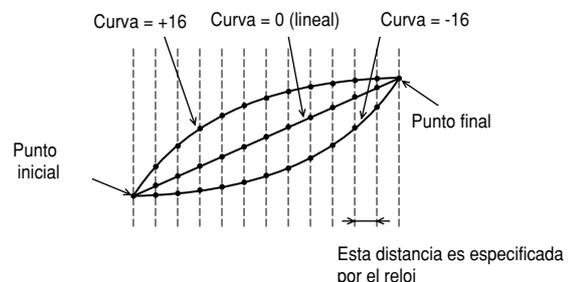
Determina el número de relojes que se va a insertar entre los eventos creados.

- Ajustes: 001 ~ 999

#### ● Curve

Determina la "curva" de los datos continuos.  
 Consulte el gráfico siguiente respecto de las formas de curva.

- Ajustes: -16 ~ +16

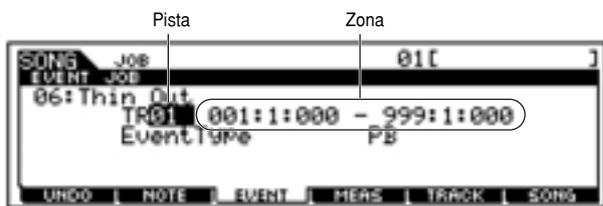


● **Number Of Times**

Determina el número de veces que se repetirá la creación de los datos.  
 Por ejemplo, si se crean los datos en la zona de M001:1:000 ~ M003:1:000 y el parámetro se ajusta a 03, se crearán los mismos datos en M003:1:000 ~ M005:1:000 y M005:1:000 ~ M007:1:000.  
 Esta operación le permitirá insertar variaciones continuas de volumen o de corte del filtro para crear efectos de trémolo o wah-wah.  
 Ajustes: 01 ~ 99

● **[F3]-06 Aclarar**

Esta operación (Thin Out) elimina el tipo de datos continuos especificado en la zona determinada, permitiéndole liberar memoria para otros datos o seguir grabando.



● **Event Type**

Determina el tipo de eventos que se van a eliminar.  
 Ajustes: PB (inflexión de tono), CC:000-127, all (cambio de control, número de cambio de control), CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico)

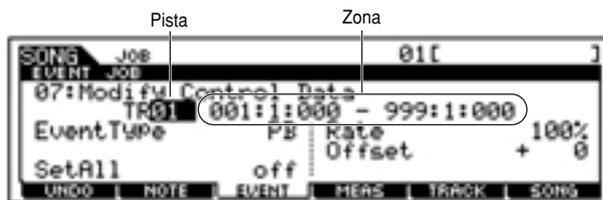
**NOTE** La operación de aclarado no funcionará con datos continuos que tengan un intervalo de reloj superior a 60 relojes por evento.

● **[F3]-07 Modificar datos de control**

Esta operación le permite modificar los valores de un tipo determinado de datos de cambio de control, inflexión de tono, cambio de control, aftertouch, etc., en el margen especificado. Los cambios de datos se calculan de la siguiente manera:

$$\text{Valor modificado} = (\text{valor original} \times \text{valor del parámetro Rate}) + \text{valor del parámetro Offset}$$

El valor modificado no puede exceder los límites mínimo/máximo del parámetro. Cualquier resultado inferior al mínimo será ajustado al mínimo; cualquier resultado superior al máximo será ajustado al máximo.



● **Event Type**

Determina el tipo de eventos que se va a modificar.  
 Ajustes: PB (inflexión de tono), CC:000-127, all (cambio de control, número de cambio de control), CAT (aftertouch de canal), PAT (aftertouch polifónico), tmp (tempo)

● **Set All**

Ajusta todos los eventos de destino al mismo valor fijado. Cuando se selecciona "OFF", este parámetro no tiene ningún efecto. Cuando se ajusta a un valor distinto de "OFF", los parámetros Rate y Offset no están disponibles y aparecen como "\*\*\*\*" en la pantalla.  
 Ajustes: OFF, 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 para la inflexión de tono, 01 ~ 300.0 para el tiempo)

● **Rate**

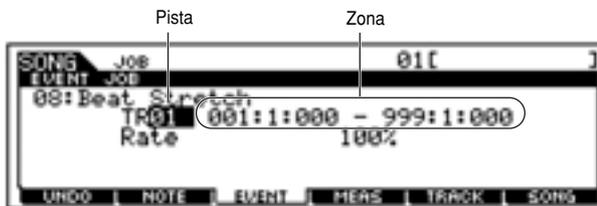
Determina el porcentaje de cambio de los valores originales de los eventos de destino.  
 Cuando el parámetro Set All no es "OFF", este parámetro aparece como "\*\*\*\*" en la pantalla y no se podrá cambiar.  
 Ajustes: 000% ~ 200%, \*\*\*

● **Offset**

Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados con Rate.  
 Cuando el parámetro Set All no es "OFF", este parámetro aparecerá como "\*\*\*\*" en la pantalla y no se podrá cambiar.  
 Ajustes: -127 ~ 127, \*\*\* (-8192 ~ +8191 para la inflexión de tono, \*\*\*)

● **[F3]-08 Extensión de tiempo de compás**

Esta operación (Beat Stretch) realiza una expansión o compresión de tiempo en la zona seleccionada.  
 Tenga en cuenta que la operación afectará a todos los tiempos de evento, tiempos de paso de nota y tiempos de puer-



ta de nota.

● **Rate**

Determina el espacio de tiempo de la expansión o compresión en porcentajes.  
 Los ajustes superiores al 100% producen la expansión y los inferiores al 100% la compresión.  
 Ajustes: 025% ~ 400%

**NOTE** Sólo los datos MIDI resultan afectados por esta operación. Las voces de muestras no son expandidas ni comprimidas. No obstante, para las muestras grabadas con la función Slice+Seq, la operación de extensión de tiempos de compás sí expande o comprime el tiempo de los datos de nota, tiempos de paso y tiempos de puerta que controlan la reproducción de las muestras fragmentadas. La voz de muestra en sí misma no resulta afectada.

## [F4] Operación de compás

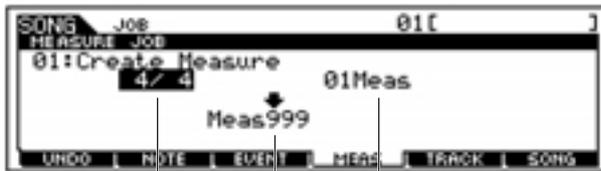
Pulse el botón [F4] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 193 para que en la pantalla aparezca la lista de operaciones de compás. Lleve el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.



La descripción siguiente corresponde al paso 6 del procedimiento básico de la página 193.

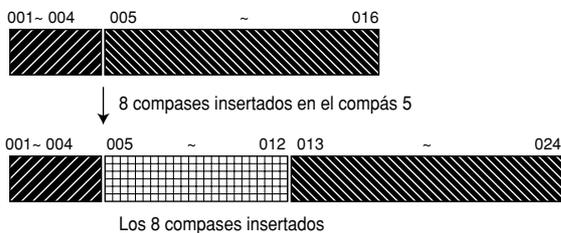
### ● [F4]-01 Crear compás

Esta operación crea compases vacíos en la posición especificada de todas las pistas.



Métrica (signatura de tiempo) de los compases que se van a insertar  
 Punto de inserción (número de compás)  
 Número de compases que se van a insertar

Datos originales



#### ● Métrica de los compases que se van a insertar

Determina la métrica o signatura de tiempo de los compases que se van a crear. Puede utilizar este parámetro para crear una canción que incorpore cambios de métrica.

□ Ajustes: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

#### ● Punto de inserción (número de compás)

Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases en blanco recién creados.

□ Ajustes: 001 ~ 999

#### ● Número de compases que se van a insertar

Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

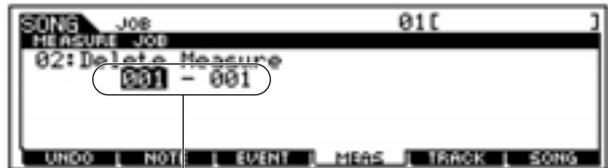
□ Ajustes: 01 ~ 99

**NOTE** Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compás y métrica posteriores al punto de inserción se moverán debidamente.

**NOTE** Si el punto de inserción se ajusta después del último compás que contiene datos, sólo se ajustarán los datos de métrica de ese punto sin que realmente se inserte ningún compás.

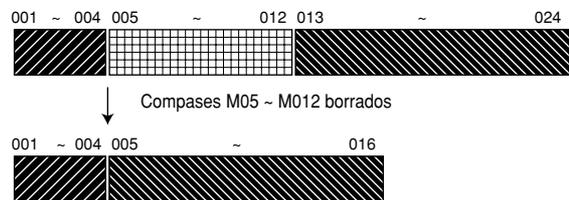
### ● [F4]-02 Borrar compás

Esta operación borra los compases especificados. Los datos de compás y de métrica posteriores a los compases borrados se moverán hacia atrás debidamente.



Zona de supresión

Datos originales



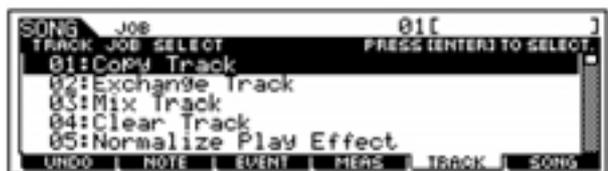
#### ● Zona de supresión

□ Ajustes: 001 ~ 999

**NOTE** Tenga en cuenta que si aplica esta operación a una zona de compases con voces de muestras borrará los eventos que disparen las muestras, pero no borrará las muestras en sí.

## [F5] Operaciones de pista

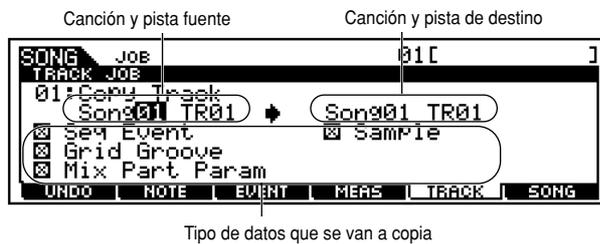
Pulse el botón [F5] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 193 para que en la pantalla aparezca la lista de operaciones de pista. Lleve el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.



Las explicaciones siguientes corresponden al paso 6 del procedimiento básico de la página 193.

**[F5]-01 Copiar pista**

Esta operación copia todos los datos de una pista fuente especificada a la pista de destino seleccionada.



● **Canción y pista fuente**

- Ajustes: Song (canción) 01 – 64  
Track (pista) 01 – 16

● **Canción y pista de destino**

- Ajustes: Song (canción) 01 – 64  
Track (pista) 01 – 16

● **Tipo de datos que se van a copiar**

Determina el tipo de datos que se van a copiar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente.

- Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista seleccionada), Grid Groove (cadencia con rejilla para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de parte de mezcla), Sample (todas las muestras utilizadas por la pista)

**PRECAUCIÓN**

La operación de copia reemplaza todos los datos existentes en la pista de destino.

**PRECAUCIÓN**

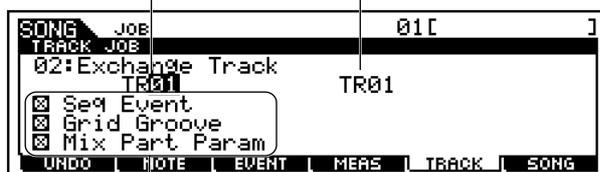
La función Undo/Redo no puede utilizarse para deshacer/rehacer una operación de copia de voz de muestra.

**NOTE** Cuando no hay memoria disponible en la canción de destino para los datos de voz de muestra, en la pantalla aparecerá el mensaje de alerta y los datos de la voz de muestra no se copiarán. En este caso, utilice la operación de muestras 02 "Delete" para borrar las muestras no usadas y vuelva a intentarlo otra vez.

**[F5]-02 Intercambiar pista**

Con esta operación (exchange track) se puede intercambiar el tipo especificado de datos entre dos pistas seleccionadas de la canción actual.

Pistas seleccionadas para la operación de intercambio.



● **Pistas seleccionadas para la operación de intercambio.**

- Ajustes: 01 ~ 16

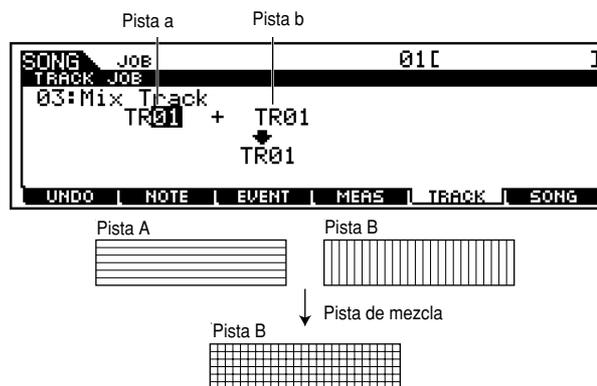
● **Tipo de datos que se van a intercambiar.**

Determina el tipo de datos que se van a intercambiar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente.

- Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista), Grid Groove (cadencia con rejilla para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de parte de mezcla).

**[F5]-03 Mezclar pista**

Esta operación (mix track) mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas ("A" y "B") y coloca el resultado en la pista B. Una aplicación útil de esta operación sería liberar datos de la pista A y así poder grabar nuevos datos en ella.



● **Pistas seleccionadas para la operación de mezcla.**

- Ajustes: 01 ~ 16

**NOTE** Tenga en cuenta que si aplica esta operación a pistas con voces de muestras no se mezclarán las voces de muestra.

**[F5]-04 Borrar pista**

Esta operación (clear track) suprime todos los datos del tipo seleccionado de la pista especificada, o de todas las pistas.

Pista de la que se van a borrar los datos



● **Pista de la que se van a borrar los datos**

- Ajustes: 01 ~ 16, tmp (tempo), scn (escena), all

● **Tipo de datos que se van a borrar**

Determina el tipo de datos que se van a borrar. Seleccione el tipo deseado marcando el recuadro correspondiente.

- Ajustes: Seq Event (todos los eventos de la pista), Grid Groove (cadencia con rejilla para la pista seleccionada), Mix Part Param (todos los parámetros de parte de mezcla), Sample (todas las muestras usadas por la pista)

**PRECAUCIÓN**

La función Undo/Redo no puede utilizarse para deshacer/rehacer un operación de supresión para pistas que contienen datos de muestra.

**● [F5]-05 Normalizar efectos de reproducción**

Esta operación reescribe los datos en la pista seleccionada para que incorpore los ajustes de cadencia con rejilla (Grid Groove) actuales.

**● TR (pista)**

Determina la pista de la canción a la que se aplicará la operación.

- Ajustes: 01 ~ 16, all (todas)

**● [F5]-06 Dividir pista de batería**

Esta operación (Divide Drum Track) separa los eventos de nota de una actuación de batería asignada a una pista especificada, y coloca las notas correspondientes a diferentes instrumentos de batería en pistas separadas (pistas 1 a 8).

Cuantizar (página 194) y Cambiar reloj (página 198) resultan útiles para ajustar independientemente el tiempo de las diferentes partes de batería del ritmo y crear una sensación de sonido más natural

**● TR (pista)**

Determina la pista de la canción a la que se aplicará la operación.

- Ajustes: 01 ~ 16

**NOTE** Para utilizar esta operación, las pistas 1-8 deben estar vacías. Si no hay pistas vacías suficientes, aparecerá una mensajes de error. En este caso, utilice la operación de borrar pista (página 202) para borrar las pistas 1 ~ 8 y luego intente la operación otra vez.

**● [F5]-07 Poner frase en arpeggio**

Estructura básica (página 56)

Esta operación (Put Phrase on ARP) copia datos en los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. Observe que los datos de arpeggio pueden estar compuestos por datos de cuatro pistas individuales; sin embargo, la operación debe realizarse separadamente para cada pista, una por una.

Pista y zona de la canción fuente



Número de arpeggio de destino y su pista

**● Pista y zona de la canción fuente**

- Ajustes: Track 01 ~ 16
- Range 000 ~ 999

**● Pista y zona de la canción fuente**

Este parámetro también le permite asignar nombre a un arpeggio de destino. Más detalles sobre la función de asignación de nombre en "Funcionamiento básico", página 75.

- Ajustes: 1 ~ 4

**● Fixed Note Mode**

Cuando se marca este recuadro, el arpeggio resultante (primeras 16 notas) se reproducirá, independientemente de la tecla que se toque. Marque este recuadro para crear arpeggios de ritmo que sólo contengan sonidos de batería/percusión.

**[F6] Operaciones de canción**

Pulse el botón [F6] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 193 para que en la pantalla aparezca la lista de operaciones de canción. Lleve el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.



Esta explicaciones corresponden al paso 6 del procedimiento básico de la página 193.

**● [F6]-01 Copiar canción**

Esta operación (Copy Song) copia todos los datos de una canción fuente seleccionada en una canción de destino especificada.

**● Source Song**

Canción fuente



Canción de destino

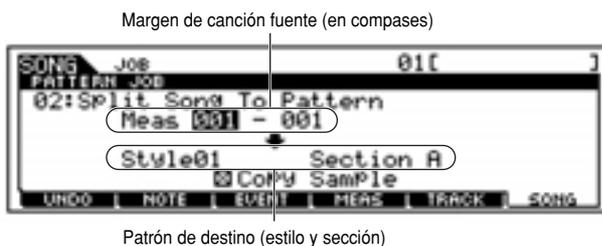
- Ajustes: 01 ~ 64

- **Canción fuente**  
□ Ajustes: 01 ~ 64

- **Canción de destino**  
□ Ajustes: 01 ~ 64

● **[F6]-02 Dividir canción en patrón**

Con esta operación (Split Song to Pattern) puede copiar una parte de la canción actual, (las 16 pistas de una margen determinado de compases) en una sección y estilo específicos permitiéndolo usar datos de canción para crear un patrón.



- **Margen de canción fuente (en compases)**  
□ Ajustes: 001 ~ 999

- **Patrón de destino (estilo y sección)**  
□ Ajustes: Style (estilo) 01 ~ 64  
Section (sección) A ~ H

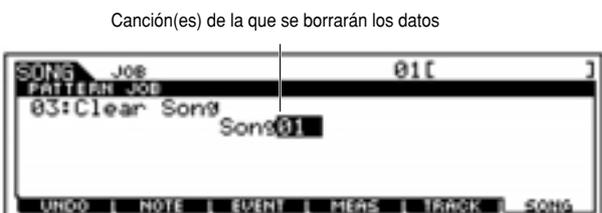
- **Copy Sample**  
Cuando se marca este recuadro, las voces de muestra asignadas a las pistas de la canción fuente son copiadas en el estilo de destino fragmentado como voces de muestra, y luego son asignadas a las pistas correspondientes del patrón. El recuadro no tiene ningún efecto si no se han asignado voces de muestra a la pista de la canción fuente.

**PRECAUCIÓN**

Esta operación reemplazará todos los datos existentes en el patrón de destino.

● **[F6]-03 Borrar canción**

Esta operación (Clear Song) borra todos los datos de la canción seleccionada o de todas las canciones.



- **Canción(es) de la que se borrarán los datos**  
□ Ajustes: 01 ~ 64, (todas)

● **[F6]-04 Nombre de canción**

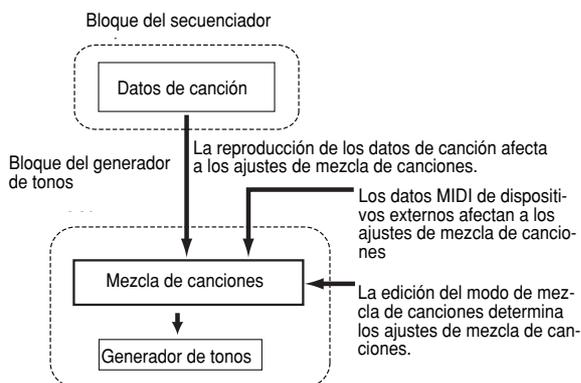
Esta operación (Song Name) permite asignar nombre a la canción seleccionada.



Véase "Funcionamiento básico" en la página 75.

## Modo de mezcla de canciones

En este modo es posible configurar y guardar datos de mezcla de canciones, y ajustar diversos parámetros de las partes del generador de tonos, incluyendo la voz deseada, así como sus ajustes de nivel, panorámico, EQ, efectos y otros. El siguiente diagrama ilustra la manera en que el modo de mezcla de canciones afecta a las partes del generador de tonos y cómo resulta a su vez afectado por otros elementos.

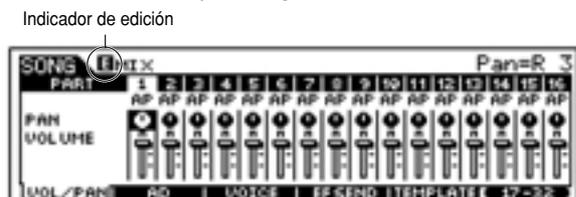


Los parámetros de mezcla de canciones no son realmente parte de los datos de canción sino más bien ajustes del generador de tonos, ya que son reproducidos por los datos de canción. Como tal, los ajustes de parámetros de mezcla de canciones no se graban en las pistas de canción.

**NOTE** Aunque la canción seleccionada no contenga ningún dato de secuencia, los datos de mezcla de canciones pueden almacenarse en la memoria de usuario como datos de canción. La reproducción de dichos datos de canción transmitirá la configuración de la mezcla al instrumento MIDI externo.

### El indicador [M]

Si altera cualquier parámetro en el modo de mezcla de canciones, en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá el indicador [M]. Indica que los ajustes de mezcla de canciones han sido modificados pero no guardados todavía.



#### PRECAUCIÓN

El indicador [M] desaparecerá al seleccionar otra canción y se perderán todos los datos editados. Se aconseja guardar todos los datos de canción editados en el modo de almacenamiento de mezcla de canciones (página 214). En el caso de perder los datos editados de mezcla de canciones puede recuperarlos con la función de recuperación de edición (página 158).

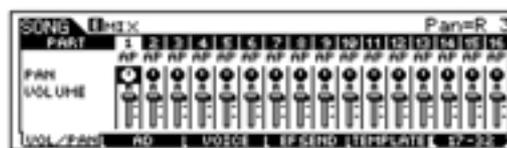
**NOTE** Como se ha indicado anteriormente, los ajustes de mezcla de canciones pueden resultar afectados o reemplazados por la reproducción de canciones y los datos MIDI externos. Tenga en cuenta que debido a esto, el indicador [M] puede aparecer en la pantalla aún cuando no haya realizado ningún cambio o edición de los ajustes de mezcla de canciones.

## Modo de mezcla de canciones (funciones sencillas de mezclador)

### Procedimiento básico

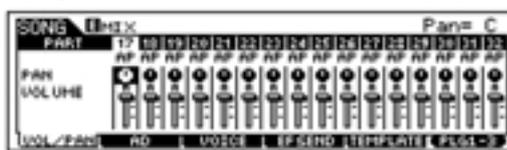
- 1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione la canción de usuario que vaya a mezclar.
- 2 Pulse el botón [MIXING] para acceder al modo de mezcla de canciones (el indicador se iluminará).
- 3 Seleccione una pantalla para las partes que desee mezclar con el botón [F6].

Partes 1-16 del generador de tonos interno



[F6]

Partes 17-32 de Plug-in multiparte (cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in multiparte)



[F6]

Partes 1-3 de Plug-in de una sola parte (cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de una parte)



[F6]

**NOTE** Tenga en cuenta que los ajustes de partes (17-32) de Plug-in multiparte no se aplicarán a una canción individual sino a las 64 canciones.

- 4 Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1]-[F5] y luego edite los parámetros en las pantallas correspondientes.

**NOTE** Si desea editar más detalladamente los parámetros de mezcla, puede acceder al modo de edición de mezcla de canciones con el botón [EDIT]. Más detalles en "Modo de edición de mezcla de canciones", página 207.

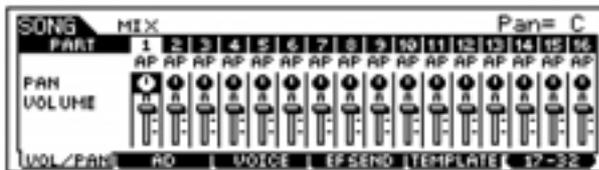
- 5 Guarde los ajustes editados en el paso 4, en la memoria de usuario, según corresponda.

**6** Pulse el botón [SONG] para salir del modo de mezcla de canciones y regresar al modo de reproducción de canciones.

- Si desea instrucciones detalladas sobre el paso 4, consulte las explicaciones siguientes.
- Más detalles sobre el paso 5, en "Modo de almacenamiento de mezcla de canciones", página 214.

● **[F1] VOL/PAN**

Desde esta pantalla puede ajustar el panorámico y el volumen de cada una de las partes (pistas)



**NOTE** Puede seleccionar una parte moviendo el cursor o con los botones NUMBER, mientras el indicador luminoso [TRACK SELECT] esté encendido (página 181).

● **PAN**

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte.  
 Ajustes: L64 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

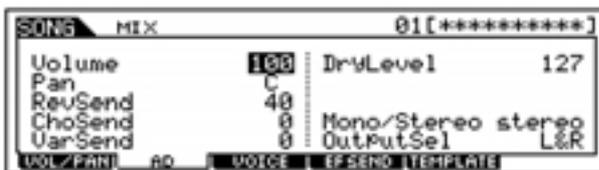
● **VOLUME**

Determina el volumen de cada parte.  
 Ajustes: 0 ~ 127

**NOTE** Puede ajustar el volumen con los mandos deslizantes de control. Más detalles en la página 48.

● **[F2] A/D**

Desde esta pantalla puede ajustar los diversos parámetros de mezcla para la parte A/D, recibidos por el conector A/D INPUT o el terminal mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E).



Igual al modo de reproducción de actuaciones. Véase la página 160.

● **[F3] VOICE**

Estructura básica (página 43) – Referencia (página 124)

Desde esta pantalla puede seleccionar una voz para cada una de las partes.



También pueden seleccionarse voces de muestras (página 52).

**NOTE** Puede seleccionar una parte moviendo el cursor o con los botones NUMBER, mientras se encuentre iluminado el indicador [TRACK SELECT] (página 181).

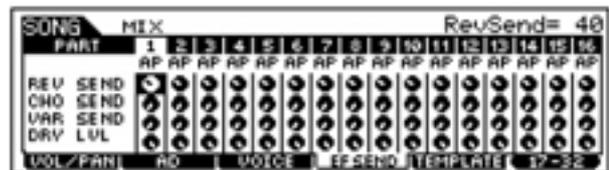
**NOTE** En esta pantalla también puede utilizarse la función búsqueda de categoría para seleccionar voces (con la excepción de las partes 17-32 de Plug-in multiparte).

● **[F4] SEND (envío de efectos)**

Estructura básica (página 39)

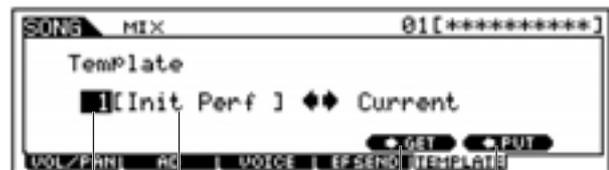
Desde esta pantalla puede realizar ajustes de efectos básicos para cada una de las pistas, los niveles de envío de reverberación, chorus y variación, así como el nivel de señal sin tratar (Dry Level).

Ajustes: 0 ~ 127



● **[F5] TEMPLATE**

Con esta práctica función puede guardar sus ajustes de mezcla como una plantilla, permitiéndole fácilmente configurar mezclas similares con la recuperación de la plantilla correspondiente y luego haciendo las modificaciones necesarias. Las plantillas son parte de los datos de sistema (página 63) del modo de utilidades y no datos de cada canción.



Número de plantilla

Nombre de la plantilla

Si pulsa el botón [SF4] recuperará la plantilla

Pulse el botón [SF5] para guardar el ajuste actual en la plantilla seleccionada a la izquierda.

**NOTE** Puesto que las plantillas de mezcla de canciones se almacenan como datos de sistema (página 64) en la memoria SRAM, los datos permanecerán aunque apague la unidad.

● **Número de plantilla**

Determina el número de la plantilla. Pueden crearse hasta 16 plantillas.

□ Ajustes:1 ~ 16

● **Nombre de la plantilla**

Determina el nombre de la plantilla. Más detalles sobre la asignación de nombres en "Funcionamiento básico", página 75.

**Modo de edición de mezcla de canciones (funciones detalladas de mezclador)**

◆ **Función "Compare"**

Con esta práctica función puede conmutar entre el ajuste de mezcla editado y el estado original sin editar, permitiéndole escuchar la diferencia entre los dos y ver cómo afectan las operaciones de edición a la canción.

- 1 Pulse el botón [COMPARE] en el modo de edición de mezcla de canciones, en la parte superior de la pantalla aparecerá el indicador [C] (en lugar del indicador [E]) y se restablecerán los ajustes de mezcla de canciones originales sin editar para su monitorización.

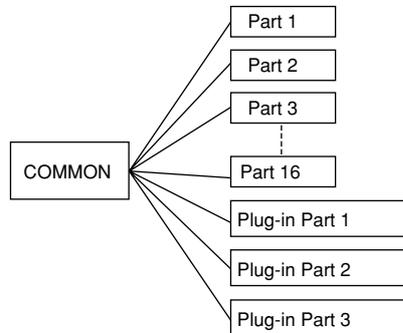


- 2 Pulse el botón [EDIT] otra vez para desactivar la función "Compare" y restablecer los ajustes de la canción editada.

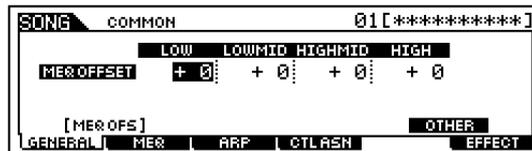
**NOTE** Mientras esté activo "Compare", no se podrán realizar ediciones de mezcla de canciones.

◆ **Edición común y edición de parte**

Utilice "Common Edit" para editar los ajustes comunes a todas las partes. Dispone de dos tipos de pantallas de mezcla de canciones: las de edición de elementos comunes y las de edición de partes individuales.



Indica una pantalla de edición de elementos comunes.



Indica una pantalla de edición de parte(s).



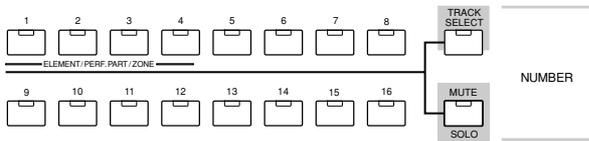
**NOTE** Las operaciones de edición común no pueden realizarse en las partes 17-32 de Plug-in multiparte.

◆ **Procedimiento básico**

- 1 En el modo de reproducción de canciones, seleccione la canción de usuario que vaya a mezclar.
- 2 Pulse el botón [MIXING] para acceder al modo de mezcla de canciones (se iluminará el indicador).
- 3 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de mezcla de canciones (se iluminará el indicador).
- 4 Seleccione la parte que vaya a editar.
  - Para editar parámetros comunes a todas las partes, pulse el botón [DRUM KITS] (que aquí hace las veces de botón "COMMON").



- Para editar parámetros de partes individuales, seleccione la parte deseada con el botón NUMBER correspondiente. Puede seleccionar partes para la tarjeta Plug-in con el botón [F6] (como se indica a continuación).

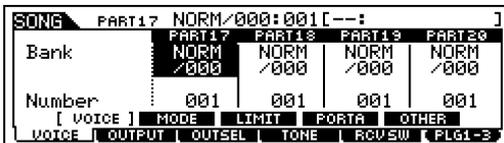


Partes 1-16 del generador de tonos interno



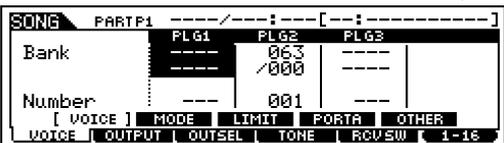
[F6]

Partes 17-32 de Plug-in multiparte (cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in multiparte)



[F6]

Partes 1-3 de Plug-in de una sola parte (cuando se ha instalado la tarjeta Plug-in de una parte)



[F6]

**NOTE** Tenga en cuenta que los ajustes de partes (17-32) de Plug-in multiparte no se aplicarán a una canción individual sino a las 64 canciones.

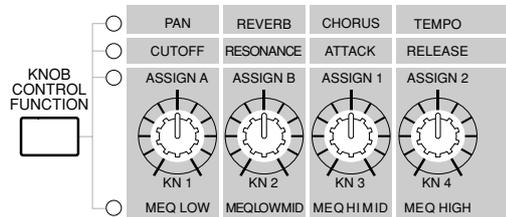
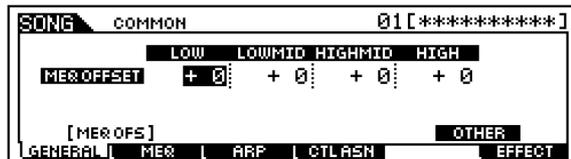
- 5 Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1]-[F5] y luego edite los parámetros en las pantallas correspondientes.
- 6 Guarde los ajustes editados en el paso 5 en la memoria de usuario, según corresponda.
- 7 Pulse el botón [SONG] para salir del modo de mezcla de canciones y regresar al modo de reproducción de canciones.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre el paso 5, consulte las explicaciones siguientes.
  - Más detalles sobre el paso 6, en “Modo de almacenamiento de mezcla de canciones”, página 214.

## ■ Edición de comunes

### ● [F1]-[SF1] General de comunes de mezcla de canción

#### Desviación de ecualización general

Los parámetros de mezcla de canciones disponen de ajustes de ecualización general para todas las partes de la canción seleccionada (véase “MEQ”, página 209). Los ajustes realizados en esta pantalla se aplican como correcciones de los ajustes MEQ (con la excepción de “MID”). Los parámetros siguientes puede ajustarlos con los cuatro mandos del panel.



□ Ajustes: 64 ~ +63

### ● [F1]-[SF5] General de comunes de mezcla de canción Otros

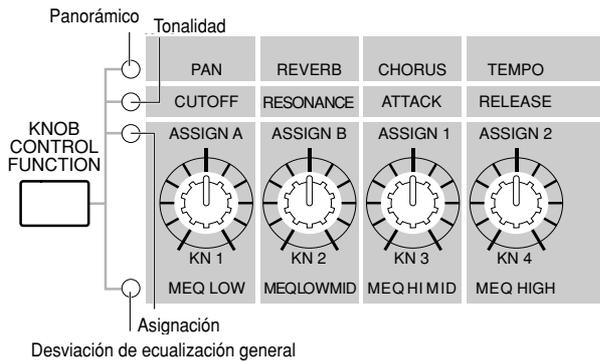
Desde esta pantalla puede ajustar las funciones de control de los mandos.



#### ● Knob Assign

Determina la función de los mandos giratorios asignables (1-4). Si pulsa el botón [KNOB CONTROL FUNCTION] del panel se ajustará la fila de la función deseada, que se guardará automáticamente en memoria con la canción seleccionada en ese momento.

□ Ajustes: pan (panorámico), tone (tonalidad), meqofs (desviación de ecualización general), assign (asignación)



● **ChoCtrl (control del chorus)**

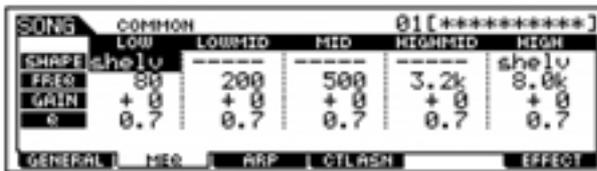
Determina la profundidad del efecto de chorus controlada por el mando asignado a envío de chorus.  
 Ajustes: -64 ~ +63

● **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**

Permite ajustar y memorizar directamente el valor de cada mando giratorio asignado (A, B, 1 y 2) desde el propio mando. Sólo tiene que mover el mando al ajuste deseado.  
 Ajustes: -64 ~ +63

● **[F2] Comunes de mezcla de canción MEQ (Ecuador general)**

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



Igual al modo de edición común de actuaciones. Véase la página 165.

● **[F3]-[SF1] Arpegio de comunes de mezcla de canción Tipo de arpegio**

Procedimiento básico (página 55)

En esta pantalla se encuentran los parámetros básicos (tipo) del arpegio.

Cuando seleccione un arpegio de usuario (User), podrá borrar los datos del arpegio seleccionado con el botón [SF5].



Este elemento sólo aparece cuando se ha seleccionado arpegio de usuario

Este parámetro es igual al de edición de comunes normales de voz (página 132), excepto que el ajuste de tiempo no está disponible, puesto que el arpegio se reproduce de acuerdo con el tiempo de la canción.

● **[F3]-[SF2] Arpegio de comunes de mezcla de canción Límite de arpegio**



Este parámetro es igual al de comunes normales de voz. Véase la página 133.

● **[F3]-[SF3] Arpegio de comunes de mezcla de canción Efectos de reproducción (efecto)**



Este parámetro es igual al de comunes normales de voz. Véase la página 133.

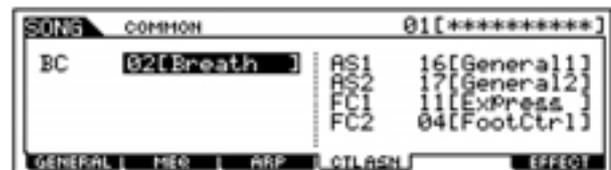
● **[F3]-[SF4] Arpegio de comunes de mezcla de canción Canal de salida**



Este parámetro es igual al de edición de comunes normales de voz. Véase la página 167.

● **[F4] Comunes de mezcla de canción Asignación de controladores**

Los controladores y mandos del panel frontal pueden usarse para cambiar y ajustar diversos parámetros de cada canción, en tiempo real y simultáneamente.

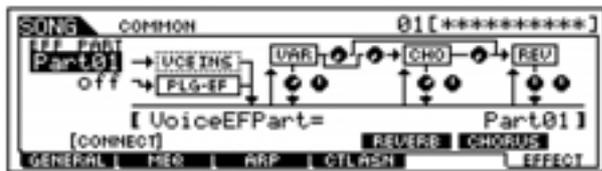


Este parámetro es igual al de edición de comunes de actuación. Véase la página 169.

● **[F6]-[SF1] Efecto de comunes de mezcla de canción Conexión**

Estructura básica (página 41)

Esta pantalla le ofrece un completo control sobre las conexiones de efectos.



Igual que en el modo de edición de comunes de actuación. Véase la página 169.

● **[F6]-[SF2], [SF3], [SF4]. [SF5] Parámetros de efectos de comunes: Plug-in inserción, reverberación, chorus, variación**

Estructura básica (página 39)

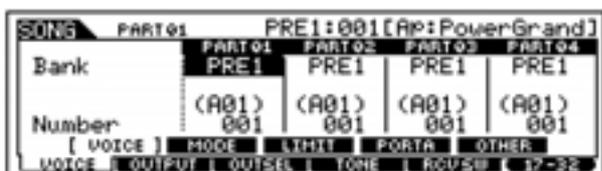
El número de parámetros y valores disponibles difiere según el tipo de efecto seleccionado. Si desea más información, consulte la lista de tipo de efectos en la lista de datos adjunta.

■ **Edición de parte**

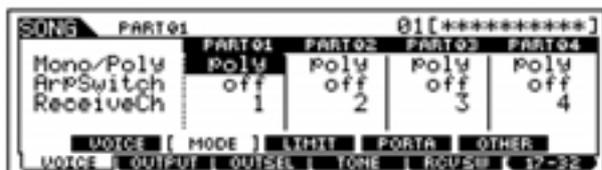
**NOTE** Tenga en cuenta que los ajustes de las partes (17-32) de Plug-in multiparte no se aplican a una canción individual sino a las 64 canciones.

● **[F1]-[SF1] Mezcla de canción Voz de parte**

Desde esta pantalla puede seleccionar la voz de cada una de las partes. Cuando el cursor se encuentra en el parámetro de banco, puede seleccionar directamente una voz con los botones correspondientes de BANK, GROUP y NUMBER del panel (siempre que el indicador de [TRACK SELECT] se encuentre apagado) (paginas 124-125).



● **[F1]-[SF2] Voz de parte de mezcla de canción Modo de reproducción**



● **Mono/Poly**

Determina si la voz de la parte seleccionada se reproducirá monofónicamente (sólo notas individuales) o polifónicamente (múltiples notas simultáneas).

□ Ajustes: Mono, Poly

**NOTE** Este parámetro no está disponible para la parte a la que se asigne la voz de batería.

● **ArpeggioSw (interruptor de arpegio)**

Determina si el arpegio estará activado o no para la parte seleccionada.

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

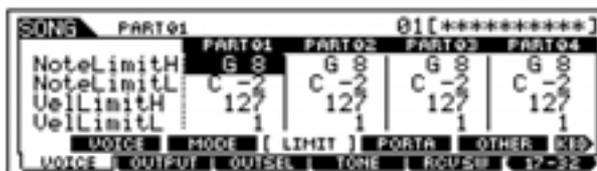
**NOTE** ArpeggioSw no está disponible para las partes (17-32) de Plug-in multiparte.

● **ReceiveCh (canal de recepción)**

Determina el canal de recepción MIDI de la parte seleccionada. Como los datos MIDI pueden provenir de muchos canales al mismo tiempo, debe ajustarse este parámetro para que concuerde con el canal particular por el que se envían los datos de control deseados.

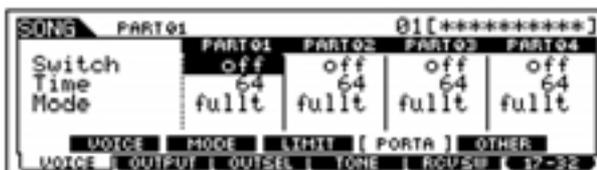
□ Ajustes: 1 ~ 16, off (desactivado)

● **[F1]-[SF3] Voz de parte de mezcla de canción Límite**



Igual al modo de edición de parte de actuación, página 170.

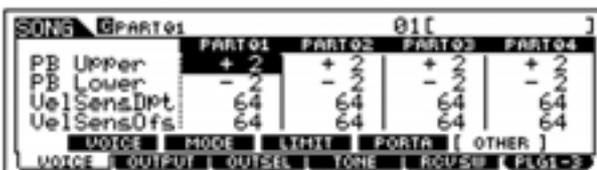
● **[F1]-[SF4] Voz de parte de mezcla de canción Portamento**



Igual al modo de edición de parte de actuación, página 171.

**NOTE** El ajuste de modo no está disponible para las partes de voces Plug-in.

● **[F1]-[SF5] Voz de parte de mezcla de canción Otros**



Igual al modo de edición de parte de actuación, página 171.

**NOTE** Para todas las partes de voces Plug-in, Pitch Bend Upper y Lower (inflexión de tono superior e inferior) se convierten en un solo parámetro: PB Range (margen de inflexión de tono). Los valores superior e inferior no pueden ajustarse independientemente para las partes Plug-in (Véase la página 171).

● [F2]-[SF1] Salida de parte de mezcla de canción Volumen/Panorámico

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 172.

**[NOTE]** El ajuste de panorámico de voz no está disponible para las partes de voces Plug-in.

● [F2]-[SF3] Salida de parte de mezcla de canción Envío a efecto

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 172.

● [F3] Parte de mezcla de canción Selección de salida

Desde esta pantalla puede determinar el conector o terminal específico al que se enviará la parte seleccionada.

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 173.

● [F4]-[SF1] Tono de parte de mezcla de canción Afinación

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 173.

● [F4]-[SF2] Tono de parte de mezcla de canción Filtro

Estructura básica (página 46)

Desde esta pantalla puede realizar los diversos ajustes relacionados con el filtro para cambiar las cualidades tonales de la voz de la parte seleccionada.

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 173.

**[NOTE]** El ajuste de profundidad (depth) del FEG no está disponible para las partes de voz Plug-in.

● [F4]-[SF3] Tono de parte de mezcla de canción FEG

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del FEG (generador de envolvente del filtro) de cada una de las partes. Los parámetros siguientes corrigen los mismos parámetros en el modo de edición de voces (elemento) (página 143).

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 173.

**[NOTE]** El ajuste FEG no está disponible para las partes de voz Plug-in o partes a las que se haya asignado voces de batería.

● [F4]-[SF4] Tono de parte de mezcla de canción AEG

Estructura básica (página 47)

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros del AEG (generador de envolvente de amplitud) de cada una de las partes. Los parámetros siguientes corrigen los mismos parámetros en el modo de edición de voces (elemento) (página 145).

Igual al modo de edición de parte de actuación, página 174.

**[NOTE]** El ajuste Sustain no está disponible para las partes de voz Plug-in o partes a las que se haya asignado voces de batería.

**[NOTE]** El ajuste Release (abandono) no está disponible para partes a las que se haya asignado voces de batería.

● **[F5] Parte de mezcla de canción Interruptor de recepción**

Desde esta pantalla puede determinar cómo responderá cada parte individual a los diversos datos MIDI, como los mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando el parámetro se ajusta a "on", la parte afectada responderá a los datos MIDI correspondientes. Observe que dispone de dos tipos de pantallas diferentes.

● **Pantalla que indica cuatro partes**

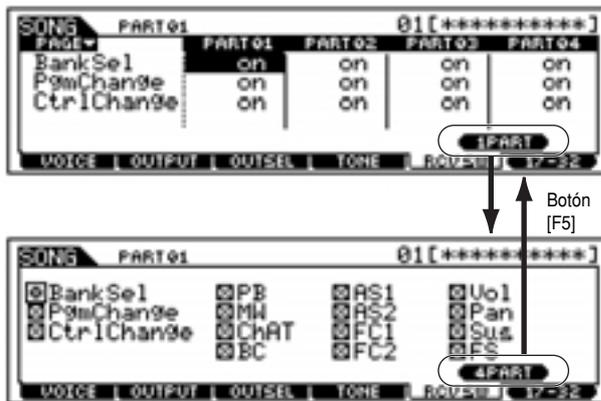
Este tipo de pantalla indica el estado del interruptor de recepción de las cuatro partes juntas. Active o desactive la parte deseada para el tipo de datos MIDI correspondientes. Para ver y editar otro grupo de cuatro partes, pulse uno de los botones [NUMBER] [1] a [16].

Tenga en cuenta que puesto que todos los parámetros disponibles no pueden visualizarse simultáneamente, deberá utilizar los controles de cursor para recorrer la pantalla y así ver y ajustar los otros parámetros.

● **Pantalla que indica todos los parámetros de una parte**

Este tipo de pantalla indica todos los ajustes de interruptor de recepción para una parte individual seleccionada. Active o desactive el tipo de datos MIDI deseado para la parte seleccionada. Para seleccionar otra parte, utilice los botones [NUMBER] [1] a [16] (asegúrese de que el botón [TRACK SELECT] está encendido).

Los dos tipos de pantalla están unidos y disponen de los mismos ajustes, sólo que en diferente formatos. Utilice el tipo con el que se sienta más cómodo.



**Modo de operaciones de mezcla de canciones**

◆ **Procedimiento básico**

- 1 En el modo de reproducción de canciones seleccione la canción en la que desee ejecutar la operación.
- 2 Pulse el botón [MIXING] para acceder al modo de mezcla de canciones.
- 3 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de mezcla de canciones.
- 4 Seleccione el menú de operaciones deseado con los botones [F1] – [F4] correspondientes.
- 5 Ajuste los parámetros de operaciones correspondientes.
- 6 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 7 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.

- 8 Pulse el botón [MIXING] para salir del modo de operaciones de mezcla de canciones y regresar al modo de mezcla de canciones.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre los pasos 3 a 5, consulte las explicaciones siguientes.

● **[F1] Inicializar**

Esta función le permite reiniciar (inicializar) todos los parámetros de mezcla de canciones a sus valores de fábrica. Además le permite inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes comunes para cada parte, etc. Algo muy útil para crear una canción completamente nueva partiendo de cero.



Tipo de parámetro que se va a inicializar.

**ALL**

Se inicializarán todos los ajustes de la mezcla de canciones seleccionada.

**Common**

Se inicializarán los ajustes de los parámetros comunes del programa de mezcla de canciones seleccionado.

**Part 1 ~ 16, PLG 1 ~ 3**

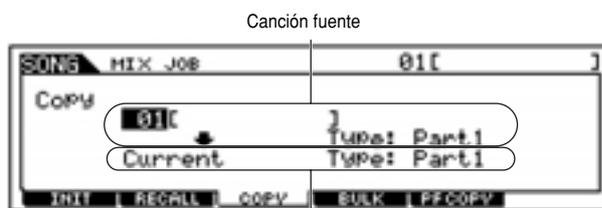
Se inicializarán los ajustes de los parámetros de parte del programa de mezcla de canciones seleccionado.

● **[F2] Recuperar edición**

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

● **[F3] Copiar**

Desde esta pantalla puede copiar ajustes de parámetro de parte o de efectos de cualquier programa de mezcla de canciones en el programa que esté editando. Resulta muy útil cuando desee utilizar algunos ajustes de otro programa.



Canción de destino (canción actual seleccionada)

● **Canción fuente**

Selecciona una canción y el tipo de datos de mezcla que se van a copiar.

Tipo de datos: Part (parte) 1 ~ 32, PLG (plug-in) 1 ~ 3

**NOTE** También puede utilizar esta función para copiar las ediciones realizadas a una parte en otra parte de la misma canción. Esto es especialmente conveniente cuando se crean dos o más partes con ajustes similares. Sólo tiene que copiar los ajustes de una parte en la otra y modificar los ajustes de la segunda parte a voluntad. Para realizar esto, ajuste la canción fuente y la canción de destino al mismo número (el de la canción seleccionada) y especifique los números de parte correspondientes.

● **Canción destino del tipo de datos (canción actual seleccionada)**

Ajuste la parte de la canción de destino.

Tipo de datos: Part (parte) 1 ~ 32, Plug 1 ~ 3, Arp (arpeggio), Effect (efecto) (Reverb, Chorus)

**NOTE** Si selecciona Arp o Effect, se copiarán los datos de arpeggio o los ajustes de efectos de la voz asignada a la parte fuente.

● **[F4] Traspase en bloque**

Esta función (Bulk Dump) le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del programa seleccionado de mezcla de canciones 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.

● **[5] Copiar actuación**

Esta práctica función (Performance Copy) le permite copiar ciertos ajustes de las cuatro partes de una actuación en el programa de mezcla de canciones que esté editando. Resulta muy útil cuando una actuación tenga ajustes que desee utilizar en el programa de mezcla de canciones. Con esta operación sólo tiene que copiar los ajustes necesarios.

Los ajustes del canal de recepción MIDI deben coincidir con los ajustes del canal básico (página 260). Cuando se ajuste el canal básico a "omni" el canal de recepción se ajustará aquí a 1. Para seleccionar un grupo de parámetros para la copia, marque el recuadro correspondiente de la pantalla.



## Modo de almacenamiento de mezcla de canciones

Estructura básica (página 63)

Esta función le permite guardar el programa de mezcla de canciones editado 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 una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI.

### ◆ Procedimiento básico

- 1** Después de editar la mezcla de canciones, pulse el botón [STORE] para acceder al modo de almacenamiento de mezcla de canciones.
- 2** Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 3** Para ejecutar la operación de almacenamiento, pulse el botón [INC/YES]. Después de guardar el programa de mezcla de canciones, 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.

**NOTE** Al seleccionar la canción correspondiente, los ajustes guardados serán recuperados automáticamente.

# Modo de patrón

Estructura básica (página 51)

## Árbol de funciones

Este apartado está dedicado al modo de patrón. Para comprender cómo se relaciona el modo de patrón con toda la estructura del MOTIF y con los demás modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 51, titulado "Estructura básica". El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo de patrón, lo que le permite disponer de una rápida y sencilla visión general de las funciones relacionadas con el patrón del MOTIF. Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicas del panel.

[PATTERN] (PATRÓN)		
	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE PATRÓN .....	P. 276
	[PATTERN] REPRODUCCIÓN DE PATRÓN .....	P. 217
	[F1] REPRODUCCIÓN DE PATRÓN.....	P. 217
	[F2] CADENCIA CON REJILLA (GRID GOOVE) DE PATRÓN .....	P. 218
	[F3] CANAL DE SALIDA DE PISTA DE PATRÓN .....	P. 218
	[F4] PATCH DE PATRÓN.....	P. 219
	[SF4] BORRAR FRASE .....	P. 219
	[SF5] COPIAR FRASE .....	P. 219
	[F5] VOZ DE PISTA .....	P. 218
	[F6] REPRODUCCIÓN DE CADENA DE PATRONES .....	P. 219
	[EDIT] EDITAR CADENA DE PATRONES .....	P. 220
	[SF1] INSERTAR COMPÁS .....	P. 220
	[SF2] BORRAR COMPÁS .....	P. 220
	[SF3] COPIAR EVENTO .....	P. 220
	[SF4] CONVERTIR A CANCIÓN .....	P. 220
	[SF5] SELECCIÓN DE PISTA .....	P. 220
	[REC] GRABACIÓN DE CADENA DE PATRONES .....	P. 220
	[REC] GRABACIÓN DE PATRONES.....	P. 221
	CONFIGURACIÓN PARA GRABACIÓN DE PATRONES .....	P. 222
	[F1] CONFIGURACIÓN .....	P. 222
	[F2] VOZ .....	P. 223
	[CATEGORY] BÚSQUEDA DE CATEGORÍA DE VOCES .....	P.223
	[F3] ARPEGGIO .....	P. 223
	[PLAY] GRABACIÓN DE PATRÓN .....	P. 223
	[EDIT] EDICIÓN DE PATRÓN .....	P. 224
	[F1] CAMBIO .....	P. 224
	[F5] INSERTAR.....	P. 224
	[F6] BORRAR .....	P. 224
	[F2] FILTRO VISUAL .....	P. 224
	[F5] BORRAR TODO .....	P. 224
	[F6] RESTABLECER TODO .....	P. 224
	[JOB] OPERACIONES DE PATRÓN .....	P. 225
	[F1] DESHACER/REHACER .....	P. 225
	[F2] LISTA DE OPERACIONES DE NOTA .....	P. 225
	CUANTIZAR .....	P. 225
	MODIFICAR VELOCIDAD DE PULSACIÓN .....	P. 226
	MODIFICAR TIEMPO DE PUERTA .....	P. 226
	CRESCENDO.....	P. 226
	TRANSPONER.....	P. 226
	DESLIZAMIENTO.....	P. 226
	CREAR REDOBLE.....	P. 226
	ORDENAR ACORDE.....	P. 226
	SEPARAR ACORDE .....	P. 226
	[F3] LISTA DE OPERACIONES DE EVENTO .....	P. 227
	CAMBIAR RELOJ.....	P. 227
	COPIAR EVENTO .....	P. 227
	BORRAR EVENTO.....	P. 227
	EXTRAER EVENTO .....	P. 227
	CREAR DATOS CONTINUOS .....	P. 227
	ACLARAR.....	P. 227
	MODIFICAR DATOS DE CONTROL .....	P. 228
	EXTENSIÓN DE TIEMPOS DE COMPÁS .....	P. 228
	[F4] LISTA DE OPERACIONES DE FRASE .....	P. 228
	COPIAR FRASE .....	P. 228
	INTERCAMBIAR FRASE .....	P. 228
	MEZCLAR FRASE .....	P. 228
	ANEXIONAR FRASE .....	P. 229
	DIVIDIR FRASE .....	P. 229
	OBTENER FRASE DE CANCIÓN .....	P. 229
	PONER FRASE EN CANCIÓN .....	P. 229

	BORRAR FRASE .....	P. 230
	NOMBRE DE FRASE .....	P. 230
[F5]	LISTA DE OPERACIONES DE PISTA .....	P. 230
	COPIAR PISTA .....	P. 230
	INTERCAMBIAR PISTA .....	P. 230
	BORRAR PISTA .....	P. 230
	NORMALIZAR EFECTO DE REPRODUCCIÓN .....	P. 230
	DIVIDIR PISTA DE BATERÍA .....	P. 231
[F6]	LISTA DE OPERACIONES DE PATRÓN .....	P. 231
	COPIAR PATRÓN .....	P. 231
	ANEXIONAR PATRÓN .....	P. 231
	DIVIDIR PATRÓN .....	P. 231
	BORRAR PATRÓN .....	P. 231
	NOMBRE DE ESTILO .....	P. 232
[MIXING]	MEZCLA DE PATRÓN .....	P. 232
	[INFORMATION] INFORMACIÓN DE MEZCLA .....	P. 232
	[MIX] MEZCLAR PARTE .....	P. 232
	[F1] MEZCLAR VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P. 232
	[F2] MEZCLAR A/D .....	P. 232
	[F3] MEZCLAR VOZ .....	P. 232
	[F4] ENVÍO A EFECTO .....	P. 232
	[F5] MEZCLAR PLANTILLA .....	P. 232
[EDIT]	EDICIÓN DE MEZCLA .....	P. 232
	[COMMON] (COMUNES) .....	P. 232
	[F1] GENERAL DE COMUNES .....	P. 232
	[SF1] DESVIACIÓN DE ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P. 232
	[SF5] OTROS .....	P. 232
	[F2] ECUALIZACIÓN GENERAL DE COMUNES .....	P. 232
	[F3] ARPEGIO DE COMUNES .....	P. 232
	[SF1] TIPO .....	P. 232
	[SF2] LIMITE .....	P. 232
	[SF3] EFECTOS DE REPRODUCCIÓN .....	P. 232
	[SF4] CANAL DE SALIDA .....	P. 232
	[SF5] BORRAR ARPEGIO DE USUARIO .....	P. 232
	[F4] ASIGNACIÓN DE CONTROLADORES DE COMUNES .....	P. 232
	ASIGNACIÓN DE CONTROLADORES .....	P. 232
	[F6] EFECTOS DE COMUNES .....	P. 232
	[SF1] CONEXIÓN DE EFECTO .....	P. 232
	[SF2] EFECTO DE PLUG IN .....	P. 232
	[SF3] VARIACIÓN .....	P. 232
	[SF4] REVERBERACIÓN .....	P. 232
	[SF5] CHORUS .....	P. 232
	[PART SELECTION] (SELECCIÓN DE PARTE) .....	P. 232
	[F1] VOZ DE PARTE .....	P. 232
	[SF1] VOZ .....	P. 232
	[SF2] MODO DE REPRODUCCIÓN .....	P. 232
	[SF3] LÍMITE .....	P. 232
	[SF4] PORTAMENTO .....	P. 232
	[SF5] OTROS .....	P. 232
	[F2] SALIDA DE PARTE .....	P. 232
	[SF1] VOLUMEN/PANORÁMICO .....	P. 232
	[SF2] ENVÍO A EFECTO .....	P. 232
	[F3] SELECCIÓN DE SALIDA DE PARTE .....	P. 232
	SELECCIÓN DE SALIDA .....	P. 232
	[F4] TONO DE PARTE .....	P. 232
	[SF1] AFINACIÓN .....	P. 232
	[SF2] FILTRO .....	P. 232
	[SF3] FEG .....	P. 232
	[SF4] AEG .....	P. 232
	[F5] INTERRUPTOR DE RECEPCIÓN DE PARTE .....	P. 232
[JOB]	OPERACIONES DE MEZCLA .....	P. 232
	[F1] INICIALIZAR .....	P. 232
	[F2] RECUPERAR EDICIÓN .....	P. 232
	[F3] COPIAR .....	P. 232
	[F4] TRASVASE EN BLOQUE .....	P. 232
	[F5] COPIAR DESDE ACTUACIÓN .....	P. 232
[STORE]	ALMACENAR MEZCLA .....	P. 232

# Modo de reproducción de patrones

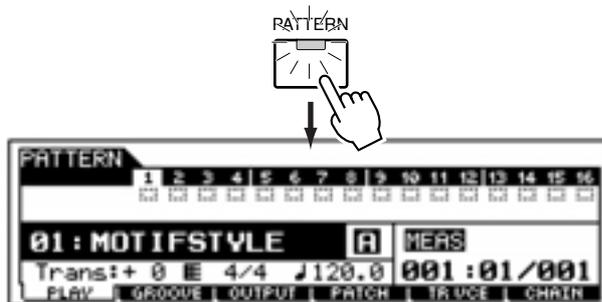
Estructura básica (página 67)

Este modo permite seleccionar y reproducir patrones de usuario individuales.

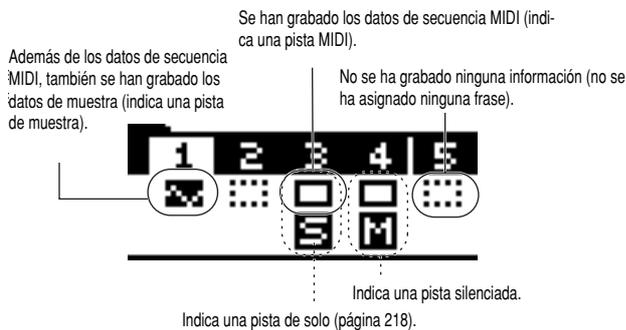
**NOTE** Encontrará detalles sobre los patrones y su estructura de memoria y pistas en la página 51.

## ◆ Procedimiento básico

**1** Pulse el botón [PATTERN] para entrar en el modo de reproducción de patrones (se iluminará el indicador).



Número de pista de patrón y estado de los datos  
Estado de activación de pista de patrón

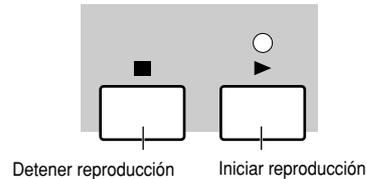


Patrón seleccionado actual (estilo y sección)



**2** Seleccione un estilo y su sección.

**3** Inicie/detenga la reproducción del patrón.



**4** Realice los ajustes deseados o necesarios (por ejemplo, transposición, tempo, estado de activación de pista individual, etc.) en la pantalla mostrada anteriormente.

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

**NOTE** Los patrones se crean con la función "Patch", que se relaciona con el botón [F4] (descrito en la página 219).

**NOTE** La función de cadena de patrón, que se selecciona con el botón [F6], permite la creación de una canción encadenando varios patrones.

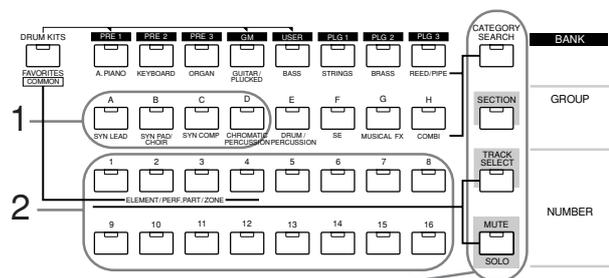
**6** Repita los pasos del 3 al 5 a conveniencia.

**7** Pulse cualquier otro botón de modo para salir del modo de reproducción de patrones.

- Encontrará instrucciones detalladas sobre los [pasos 2, 3, 4, y 5](#) en las explicaciones siguientes.
- Para más detalles sobre el paso 3, consulte la "Guía rápida" de la página 102.

## Selección de estilo

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 2 del procedimiento básico antes mencionado. El método para seleccionar un estilo es el mismo que el usado para seleccionar canciones (página 179), como se muestra a continuación.



**NOTE** Estas explicaciones se ponen en práctica cuando los indicadores de estos cuatro botones están apagados.

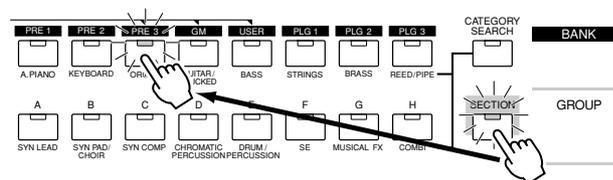
También se puede seleccionar un estilo moviendo el cursor a la posición de número de estilo y usando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

● **Números de estilo y los números / grupos correspondientes**

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Consulte la página 179.

**Selección de sección**

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 3 del procedimiento básico de la página 217.

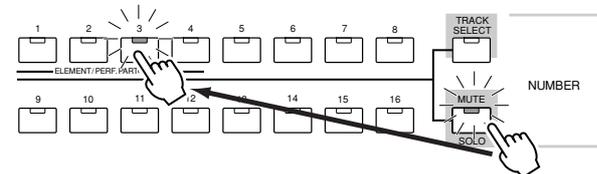


- 1 Pulse el botón [SECTION] (se iluminará el indicador).
- 2 Pulse cualquiera de los botones [PRE1] ~ [PLG3] o [A] ~ [H] para seleccionar una de las 16 secciones disponibles.

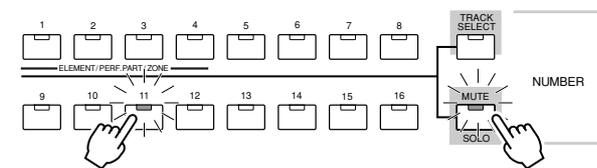
**Pista de patrón activada/desactivada, solo y silenciamiento**

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 5 del procedimiento básico de la página 217. Los detalles son los mismos que los especificados en el apartado "Pista de canción activada/desactivada, solo y silenciamiento" de la página 180, como se muestra a continuación.

● **Para silenciar una pista**

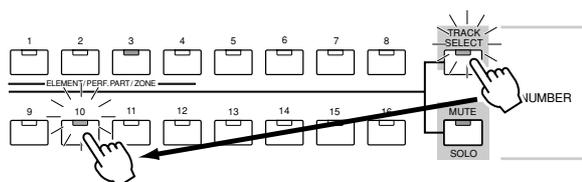


● **Para aislar una pista (solo)**



**Selección de pista de patrón**

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 217. Será necesario seleccionar una pista de edición para modificar los datos de canción. Los detalles son los mismos que los especificados en el apartado "Selección de pista de canción" de la página 180, como se muestra a continuación.

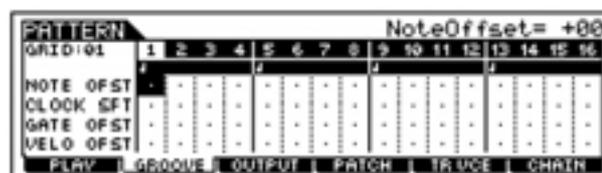


**Edición de patrón en el modo de reproducción de patrones**

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 217.

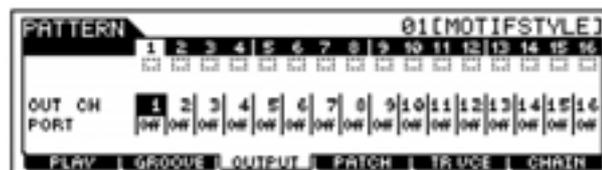
● **[F2] Reproducción de patrones Groove (cadencia)**

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Consulte la página 181.



● **[F3] Reproducción de patrones Canal de salida**

Igual que en el modo de reproducción de canciones. Consulte la página 182.

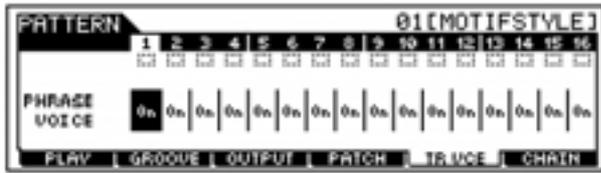


● **[F4] Reproducción de patrones Patch**

Se explica más adelante. Consulte la página 219.

● **[F5] Reproducción de patrones Voz de pista**

Determina si los datos de cambio de programa contenidos en los datos de frase son efectivos o no. En la mayoría de las funciones deberá estar desactivado ("off"). Por ejemplo, si una frase tiene cambios de voces integrados (mensajes de cambio de programa) pero no se desea que la voz cambie en la mitad de la frase, la voz de pista deberá estar desactivada. Las pistas desactivadas se reproducen automáticamente con el número de voz asignado a la parte.



**NOTE** La voz de frase integrada en la frase de patrón se puede especificar desde la pantalla de voz del modo de grabación de patrones (página 221).

● **[F6] Reproducción de patrones Edición / reproducción en cadena**

Se explica más adelante. Véase a continuación.

**[F4] Función "Patch"**

Estructura básica (página 52) – Guía rápida (página 105)

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 217.

En la siguiente pantalla se puede asignar a cada pista una frase prefijada o una frase de usuario (grabada en el modo de grabación de patrones PATTERN RECORD) y crear un patrón que contenga hasta 16 pistas.

Número de pista, estado de los datos (página 217), banco de frases : número

Nombre de frase, signature de tiempo y duración de la frase asignada a la pista seleccionada

Sección

Compás: tiempo de compás (para la posición de reproducción actual) / duración total del patrón seleccionado

[SF5] Copiar datos de frase

[SF4] Borrar "patch"

● **Número de pista, estado de los datos, banco / número de frase**

Consulte la ilustración del paso 1 del procedimiento básico (página 217) para conocer más detalles sobre el número de pista y el estado de los datos.

Se puede seleccionar el banco y el número de frase con la rueda de datos o los botones [INC/YES] o [DEC/NO], y asignarlos a la pista seleccionada. El nombre de la frase asignada, su signature de tiempo y su duración aparecen indicados en la parte superior derecha de la pantalla.

**NOTE** La función "patch" sólo permite el uso de frases de usuario grabadas en una pista del estilo seleccionado. Si desea utilizar frases de usuario grabadas en pistas de otros estilos, use la función de copia de datos de frase que se selecciona con el botón [SF5].

● **Sección**

Muestra la sección editada actual. Si desea más detalles sobre cómo cambiar secciones, consulte el apartado "Selección de sección" de la página 218.

● **Compás: tiempo de compás (para la posición de reproducción actual)**

Se pueden usar los botones para cambiar la posición (compás/tiempo de compás) incluso durante la reproducción.

● **[SF4] Borrar "patch".**

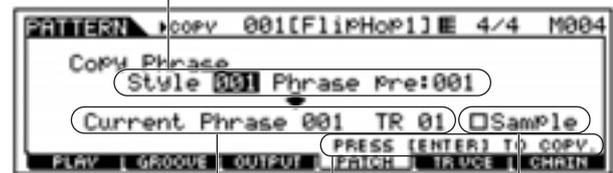
Se puede borrar la asignación de frase de la pista actualmente seleccionada pulsando el botón [SF4]. De esta forma, la pista quedará vacía.

● **[SF5] Copiar datos de frase.**

Las frases de usuario que se pueden asignar con la función "patch" dependen de las frases que contenga el estilo de patrón que esté seleccionado en ese momento. Esta función permite la copia de frases de otros estilos de patrón en el estilo seleccionado.

Pulse el botón [SF5] para que aparezca la siguiente pantalla. Una vez determinados los patrones necesarios, pulse el botón [ENTER] para copiar los datos de frase.

Número de estilo de fuente, número de frase



Frase de destino y pista del estilo editado

Cuando este recuadro está marcado, las voces de muestra asignadas a la frase de origen se copian en la frase de destino como voces de muestra, y son asignadas a las pistas correspondientes del patrón seleccionado

Tras el ajuste, pulse el botón [ENTER] para copiar la frase

**PRECAUCIÓN**

La operación de copia borra cualquier dato que pudiera existir previamente en la frase de destino.

**[F6] Cadena de patrones**

Estructura básica (página 52) – Guía rápida (página 108)

Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 217.

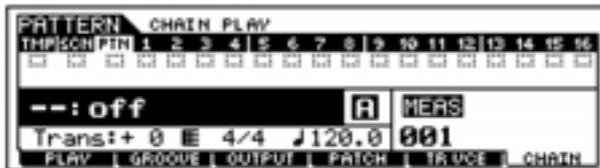
La cadena de patrones permite unir varios patrones diferentes (estilo y sección) para crear una sola canción. Los datos de la cadena de patrones creada se podrán transformar posteriormente en una canción.

**NOTE** Más detalles sobre los patrones y su estructura de memoria y pistas en la página 54.

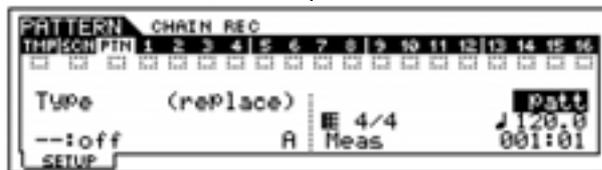
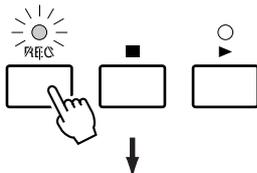
### ■ Crear cadenas de patrones con reproducción en tiempo real (grabación de cadena de patrones)

Esta función permite especificar una secuencia de patrones para la reproducción de una cadena de patrones. Se puede grabar en tiempo real la conmutación de estilos/secciones, el silenciamiento de pista, los cambios de silenciamiento/escena y los cambios de tiempo.

**1** En el modo de reproducción de patrones, pulse el botón [F6] para entrar en el modo de reproducción de cadena de patrones, como se muestra a continuación. Los detalles sobre los parámetros de esta pantalla son los mismos que los del paso 1 del procedimiento básico de la página 217.



**2** Pulse el botón [REC] (grabación) para entrar en el modo de grabación de cadena de patrones. El indicador se iluminará, y aparecerá la pantalla de configuración de grabación.



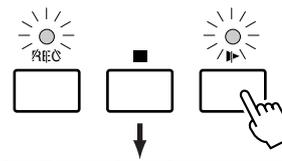
**3** Establezca los parámetros básicos para la grabación (por ejemplo, número de estilo/sección, tipo de grabación, pista, signatura de tiempo, tempo, etc.).

- Los ajustes de tipo de grabación, signatura de tiempo y tempo son los mismos que en el modo de grabación de canciones.

- Para grabar una pista, seleccione la pista deseada desde "TMP" (tempo), "SCN" (escena) y "PTN" (patrón). Encontrará más detalles sobre la estructura de pista de la cadena de patrones en la página 54.

**4** Pulse el botón [▶] para comenzar a grabar, y reproduzca el patrón como desee.

- Si se selecciona una pista de patrón (1-16), se pueden grabar los cambios de sección y estilo.
- Si se selecciona la pista de tempo, se pueden grabar los cambios de tempo.
- Si se selecciona la pista de escena, se pueden grabar los ajustes de silenciamiento de pista.



**5** Pulse el botón [■] para detener la grabación.

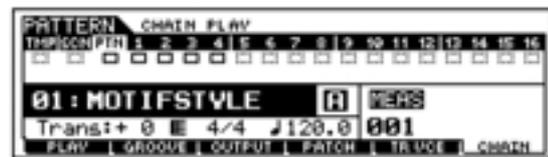
**6** Para salir del modo de cadena de patrones y volver al modo de reproducción de cadena de patrones, pulse el botón [REC] (el indicador se apagará).

### ■ Edición de cadena de patrones

El modo de edición de cadena de patrones hace posible la edición del orden de los patrones dentro de una cadena, además de insertar los datos de tiempo y evento de escena/silenciamiento.

Acceda a la pantalla deseada siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación, y edite los eventos (cambios de estilo/sección, cambios de escena/silenciamiento y cambios de tempo) en cada pantalla.

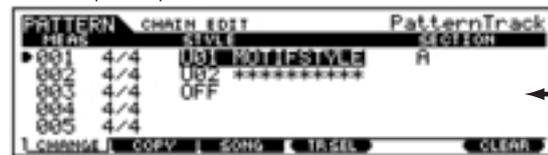
Modo de edición de cadena de patrones



Botón [PATTERN] (patrón) ↑ Botón [EDIT] (editar) ↓

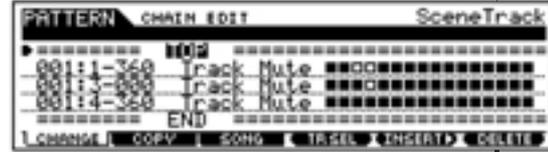
Modo de edición de cadena de patrones

Edición de pista de patrón



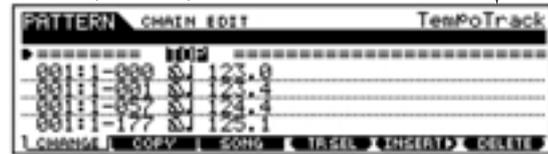
Botón [F4] ↓

Edición de pista de escena



Botón [F4] ↓

Edición de pista de tempo

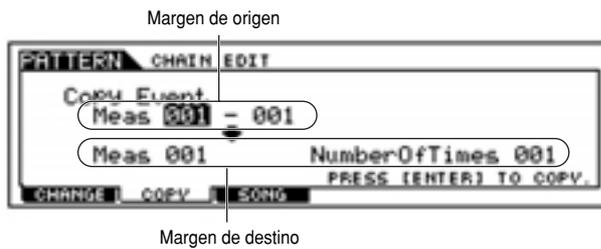


Botón [F4]

Los métodos para editar cada evento en la pantalla anterior y para insertar/borrar eventos (con los botones [F5] / [F6]) son los mismos que en el modo de edición de canciones. Véase la página 190.

● **[F6]-[EDIT]-[F2] Copiar**

Al pulsar el botón [SF3] en el modo de edición de cadena de patrones aparece la pantalla de copia (Copy) que se muestra a continuación, lo que le permite copiar todos los eventos de cadena de patrones de un margen específico de compases (origen) en una posición de destino. Recuerde que esta operación borra cualquier evento ya existente en el destino.



- Margen de origen, margen de destino (compás)
  - Ajustes: 001 ~ 999
- NumberOfTimes (Número de veces).
  - Ajustes: 01 ~ 999



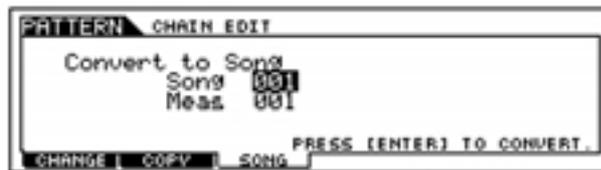
**PRECAUCIÓN**

Esta operación borra cualquier evento ya existente en el destino.

● **[F6]-[EDIT]-[F3] Convertir**

Esta función convierte los datos de la cadena de patrones en datos de canción (formato MIDI estándar) y sitúa los resultados en las pistas de canción normal.

Al pulsar el botón [SF4] en el modo de edición de cadena de patrones aparece la pantalla de conversión que se muestra a continuación. Especifique la canción de destino deseada y el número de compás en el que se van a copiar los datos convertidos, y después pulse el botón [SF5] para salir.



**PRECAUCIÓN**

Esta operación borra cualquier dato ya existente en el margen de destino.

## Modo de grabación de patrones

Guía rápida (página 102)

El MOTIF se caracteriza por incluir una gran cantidad de frases prefijadas pertenecientes a una amplia variedad de géneros musicales. También dispone de funciones de grabación de frases completas que le permiten crear sus propias frases y usarlas para construir sus propios patrones originales.

**NOTE** Encontrará detalles sobre los métodos de grabación en la página 53.

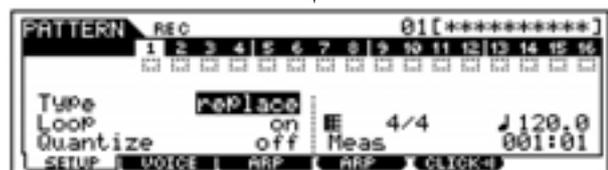
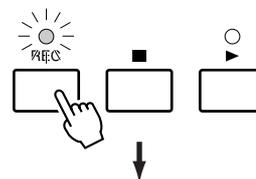
### ◆ Sobre la pista de grabación

Para grabar patrones es necesario especificar qué pista se va a grabar, tal y como se hace en la grabación de canciones. Las operaciones difieren dependiendo de las asignaciones de frases específicas, como se describe a continuación.

- **Si se asigna la frase predeterminada a la pista...**
  - No se puede grabar. Incluso si se especifica la pista a la que la frase predeterminada está asignada y se intenta grabar, aparecerá un mensaje de error.
- **Si se asigna la frase de usuario a la pista...**
  - La grabación se realiza sobre los datos de la frase de usuario asignada a la pista especificada.
- **Si no se asigna la frase a la pista...**
  - La grabación se realiza en una frase de usuario vacía. La nueva frase creada se asigna automáticamente a la pista de grabación.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 Seleccione el patrón (estilo y sección) que va a ser grabado en el modo de reproducción de patrones.
- 2 Pulse el botón [REC] para entrar en el modo de grabación de patrones (el indicador se iluminará). Aparecerá la pantalla de configuración de grabación de patrones que se muestra a continuación.



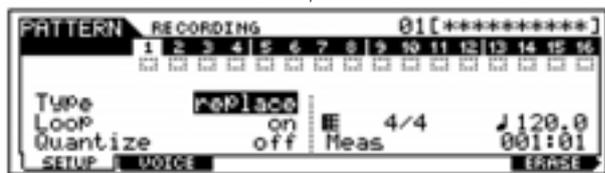
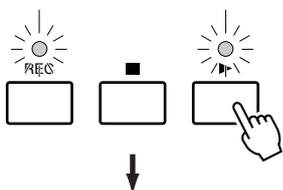
- 3 Ajuste los parámetros básicos de grabación (pista de grabación, tipo, tempo, etc.).

**NOTE** Recuerde que puede ajustar la signatura de tiempo en la pantalla de reproducción de patrones. Véase la página 217.

**NOTE** El método de selección de pista de grabación es el mismo que se usa en la selección de pista de patrón (página 218).

**4** Cambie de pantalla con los botones [F2] – [F3], y ajuste los distintos parámetros de grabación.

- 5** Pulse el botón [▶] para comenzar a grabar.
- Si selecciona uno de los métodos de grabación en tiempo real (cualquier opción menos "por pasos"/step) en el paso 3, su modo de tocar el teclado y los movimientos del controlador quedarán automáticamente grabados.
  - Si selecciona el ajuste "por pasos" (step) en el paso 3, puede componer su grabación introduciendo las notas una a una.



Para borrar notas específicas de la grabación, presione al mismo tiempo el botón [F6] y la nota que desee borrar. Esta operación es especialmente útil para borrar instrumentos específicos de una voz de batería seleccionada.

**6** Tras completar su actuación (grabación en tiempo real) o la grabación por pasos, pulse el botón [■] para detener la grabación.

**7** Pulse el botón [RECORD] (grabar) para salir del modo de grabación de patrones y volver al modo de reproducción de patrones (el indicador se apagará).

**8** Pulse el botón [▶] para oír la nueva frase grabada.

**9** Guarde los datos de la frase grabada en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI conectado al MOTIF.

**! PRECAUCIÓN**

Los datos de frase grabados (editados) residen temporalmente en la memoria DRAM (página 64). Los datos contenidos en la DRAM se pierden al apagar la unidad, por lo que convendrá guardar siempre todos los datos de dicha memoria en una tarjeta o en un dispositivo SCSI externo antes de apagarla.

- En las siguientes explicaciones encontrará instrucciones más detalladas sobre los **pasos 3 – 4**.
- Consulte la "guía rápida" de la página 102 para conocer más detalles sobre los **pasos 5 – 6**.
- Consulte el "modo de archivo" de la página 261 para conocer más detalles sobre el **paso 9**.

**NOTE** Las siguientes explicaciones se refieren a la grabación de datos MIDI (creación de pistas MIDI). En el "modo de muestreo" de la página 233 encontrará más instrucciones sobre la grabación de datos de audio (creación de pistas de muestras).

**Configuración antes de grabar**

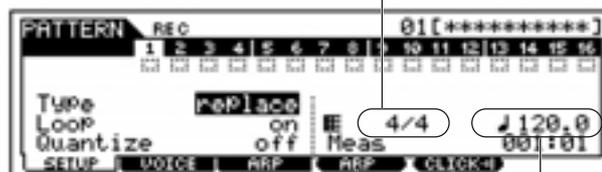
Estas explicaciones se refieren a los pasos 3 – 4 del procedimiento básico de las páginas 221 y 222.

**[F1] Grabación de patrones Configuración**

Estructura básica (página 51)

Si el tipo de grabación está establecido en un ajuste distinto de "por pasos" (step):

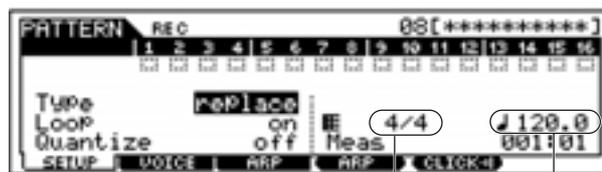
Signatura de tiempo (establecida en la pantalla de reproducción de patrones)



Permite determinar si los datos de reproducción del arpeggio están grabados en la pista de patrón o no. (Pulse el botón [F4]). Si aparece el símbolo , los datos de reproducción del arpeggio se graban en la pista de canción

Permite activar y desactivar el sonido de la claqueta (metrónomo) para la grabación. (Pulse el botón [F5]). Si aparece el símbolo , la claqueta sonará

Si el tipo de grabación tiene seleccionado el ajuste "por pasos" (step):



Signatura de tiempo (establecida en la pantalla de reproducción de patrones)

**Type (tipo de grabación)**

- Determina el método de grabación.
- Ajustes: replace, overdub, step.

**NOTE** A diferencia del modo de grabación de canciones, la grabación por inserción (punch) no está disponible para la grabación de patrones.

**Loop**

- Activa y desactiva la grabación en bucle. Cuando está activado, la frase se reproduce de manera repetida durante la grabación en tiempo real. Esta operación puede realizarse cuando se graban partes de batería, lo que permite añadir instrumentos diferentes en cada paso. Cuando está desactivada, la grabación se detiene después de reproducir la frase completa una vez.
- Ajustes: on (activado), off (desactivado)

● **Quantize**

Esta función le permite cuantizar las notas en tiempo real mientras graba. La cuantización ajusta la sincronización de los eventos de nota al tiempo de compás más próximo. Este parámetro determina si la cuantización en tiempo real está activada o desactivada, y la resolución a la que las notas serán ajustadas.

- Ajustes: off (desactivada), 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (nota negra).

● **Event**

Este parámetro está disponible cuando se ha seleccionado el tipo de grabación "por pasos" (step), y permite especificar el tipo de evento que va a ser introducido.

- Ajustes: note (nota), p.bend (inflexión de tono), CC#000 ~ #119 (cambio de control)

● **Tempo**

Determina el tempo del patrón.

- Ajustes: 001.0 ~ 300.0

● **[F2] Grabación de patrones Voz**

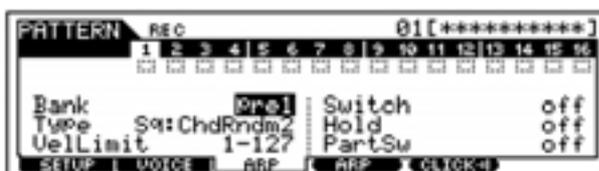
Desde esta pantalla se pueden establecer los parámetros relacionados con la voz para la pista seleccionada. Los ajustes realizados aquí afectan a las partes del generador de tonos cuyos canales de recepción de MIDI coinciden con el canal de transmisión MIDI de la pista de canción. La voz seleccionada se convierte en la voz de la frase (página 52).



Los parámetros son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 188.

● **[F3] Grabación de patrones Arpeggio**

Desde esta pantalla se pueden ajustar varios parámetros relacionados con el arpeggio para la pista seleccionada.



Determina si los datos de reproducción de arpeggio van a grabarse en la pista o no. (Pulse el botón [F4]).

Los parámetros son los mismos que los del modo de grabación de canciones. Véase la página 188.

**Grabación de patrones**

Estas explicaciones se refieren a los pasos 5 – 6 del procedimiento básico de la página 222.

■ **Grabación en tiempo real**

Véase la "guía rápida" de la página 103.

■ **Grabación por pasos**

Si pulsa el botón [▶] en el paso 5 del procedimiento básico de la página 222, aparecerá la pantalla de eventos y podrá introducir los eventos de uno en uno. El método de introducción de eventos es el mismo que el empleado en la grabación por pasos del modo de canción. Véanse las páginas 183 ~ 186.

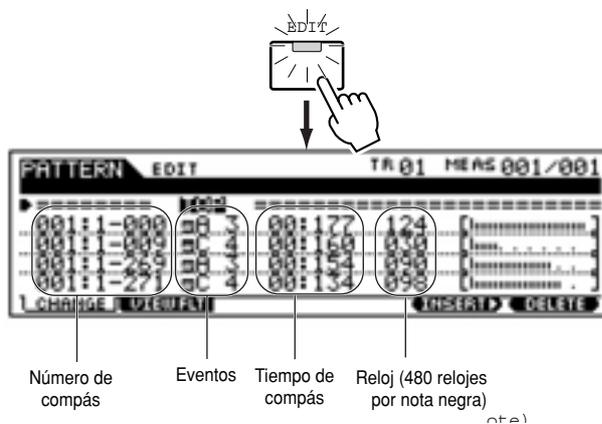
## Modo de edición de patrones

Este modo le proporciona controles detallados y completos para la edición de los eventos MIDI de cada frase del patrón grabado. Los eventos MIDI son mensajes (nota activada/desactivada, número de nota, número de cambio de programa, etc.) que constituyen los datos de un patrón grabado.

### ◆ Procedimiento básico

Operación básica (página 70)

- 1** Seleccione un estilo y la frase que desea editar desde el modo de reproducción de patrones.
- 2** Pulse el botón [EDIT] para entrar en el modo de edición de patrones (el indicador se iluminará). Aparecerá la siguiente lista de eventos de patrón.



- 3** Revise, inserte o borre los eventos MIDI según sea necesario. Si la pantalla está demasiado llena, se pueden filtrar determinados tipos de evento con la función de filtro visual (View Filter).  
 Simplemente pulse el botón [F2] y seleccione los tipos de evento que quiere que aparezcan en pantalla.
- 4** Tras completar la edición, pulse el botón [PATTERN] para regresar al modo de reproducción de patrones.
- 5** Pulse el botón [▶] para oír los datos editados.
- 6** Edite otras frases según sea necesario. Repita los pasos 2 a 5 a conveniencia.
- 7** Tras la edición, guarde los datos de patrón en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI conectado al MOTIF. Hágalo en el modo de archivo.
  - En las siguientes explicaciones encontrará instrucciones más detalladas sobre el [paso 3](#).
  - En el modo de archivo de la página 264 encontrará más detalles sobre el [paso 7](#).

## Eventos MIDI que pueden editarse

Todos los parámetros y eventos MIDI (editados en el paso 3 del procedimiento básico anteriormente mencionado) son los mismos que los del modo de edición de canciones. Si desea más detalles, consulte la página 190.

## Edición / inserción / eliminación de eventos

Todas las operaciones de edición de eventos y los parámetros (paso 3 del procedimiento básico anteriormente mencionado) son los mismos que los del modo de edición de canciones. Más detalles en la página 190.

## Filtro visual de eventos

Todas las operaciones del filtro visual de eventos y los ajustes (paso 3 del procedimiento básico anteriormente mencionado) son los mismos que los del modo de edición de canciones. Más detalles en la página 192.

## Modo de operaciones de patrón

El modo de operaciones de patrón contiene un completo juego de herramientas y funciones de edición que pueden utilizarse para cambiar el sonido del patrón original creado con la función PATCH o desde el modo de grabación de patrón (PATTERN RECORD). Además, incluye una variedad de operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos. La mayoría de estas operaciones pueden aplicarse a una pista entera o a una zona seleccionada de compases de la pista.

### ◆ Procedimiento básico

- 1** En el modo de reproducción de patrones, seleccione un estilo y la sección sobre la que desea realizar la operación.
- 2** Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de patrón.
- 3** Seleccione el menú de operaciones deseado pulsando el botón correspondiente ([F2] – [F6]).
- 4** Utilice los botones CURSOR para dirigirse a la operación deseada.
- 5** Pulse el botón [ENTER] para dirigirse a la pantalla de la operación deseada.
- 6** Ajuste los parámetros correspondientes.
- 7** Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 8** Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. Una vez concluida la operación, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

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

#### ! PRECAUCIÓN

Durante las operaciones que tardan más tiempo en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el MOTIF mientras se visualiza este mensaje, correrá el riesgo de perder los datos.

- 9** Si desea deshacer los cambios realizados en los pasos anteriores, pulse el botón [F1] (para seleccionar deshacer/rehacer) y use la función deshacer.

- 10** Pulse el botón [PATTERN] para salir del modo de operaciones de patrón y regresar al modo de reproducción de patrones.

- A continuación se ofrecen instrucciones detalladas de los [pasos 3 – 9](#).

### [F1] Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Estas explicaciones se refieren al paso 9 del procedimiento básico que se ofrece a continuación.

Las operaciones son las mismas que en el modo de operaciones de canción.

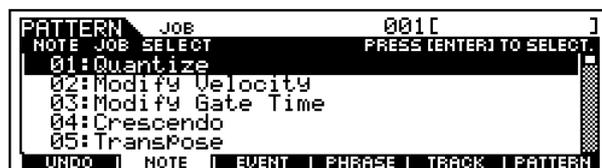
Véase la página 193.

#### ! PRECAUCIÓN

La función deshacer/rehacer no es aplicable a las operaciones de voces de muestra.

### [F2] Operación de datos de nota

Pulse el botón [F2] en el paso 3 del procedimiento básico (explicado a continuación), para visualizar la lista de operación de datos de nota. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.



Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico anteriormente mencionado.

**NOTE** Las operaciones de datos de nota en el modo de patrones son básicamente las mismas que en el modo de operaciones de canción. Sin embargo, a diferencia del modo de operaciones de canción, las operaciones de datos de notas de patrón se aplican a las frases (001 – 256) y a un margen determinado de cada frase (compás : tiempo : reloj).

#### ● [F2]-01 Cuantización

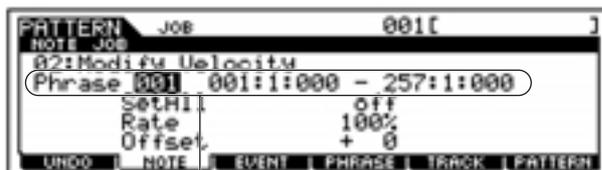
Especifique la frase y el margen (compás / tiempo de compás / reloj) a los que desea aplicar la operación.



Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase la página 194.

● **[F2]-02 Modificar velocidad de pulsación**

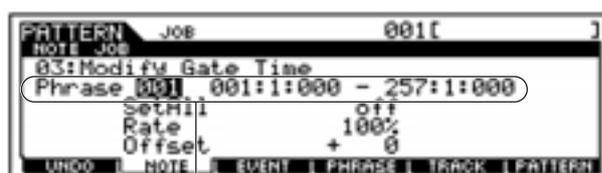
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 195.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-03 Modificar tiempo de puerta**

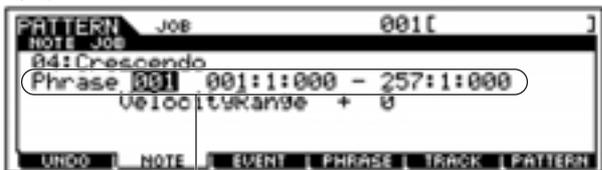
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 195.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-04 Crescendo**

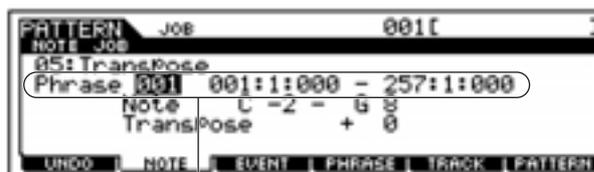
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 196.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-05 Transposición**

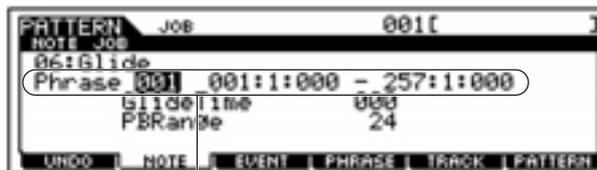
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 196.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-06 Deslizamiento**

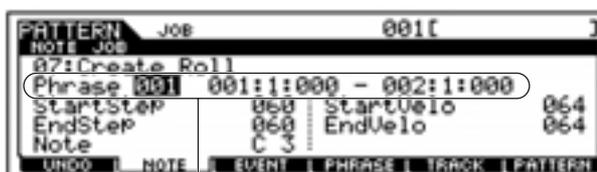
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 196.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-07 Crear redoble**

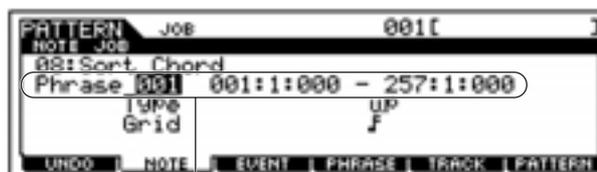
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 196.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-08 Ordenar acorde**

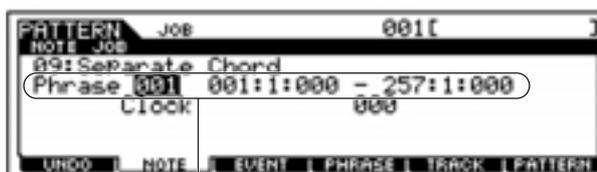
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 197.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

● **[F2]-09 Separar acorde**

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 198.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

## [F3] Operaciones de evento

Pulse el botón [F3] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 225 para que aparezca la lista de operaciones de evento en la pantalla. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.

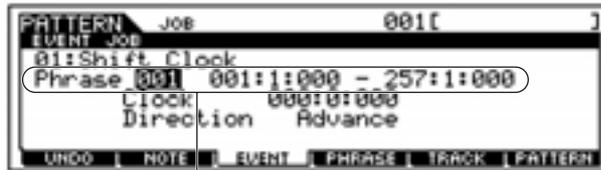


Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 225.

**[NOTE]** Las operaciones de evento en el modo de patrones son básicamente las mismas que en el modo de operaciones de canción. Sin embargo, a diferencia del modo de operaciones de canción, las operaciones de evento de patrón se aplican a las frases (001 ~ 256) y a un margen selecto en cada frase (compás : tiempo : reloj).

### ● [F3]-01 Cambiar reloj

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 198.

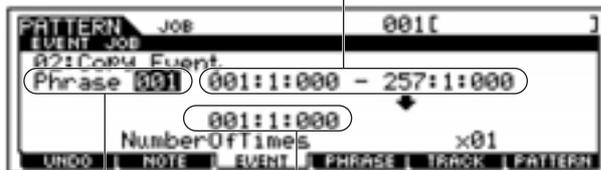


Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

### ● [F3]-02 Copiar evento

Esta operación copia todos los datos de un margen de origen específico en una posición de destino específica.

Establece la zona (compás / tiempo / reloj) de la que proceden los datos que van a ser copiados.



Especifica la frase a la que se aplica la operación.

Especifica la posición en la que los datos serán copiados.

#### ● Number of times

Especifica el número de veces que los datos son copiados.

□ Ajustes: 01 ~ 99

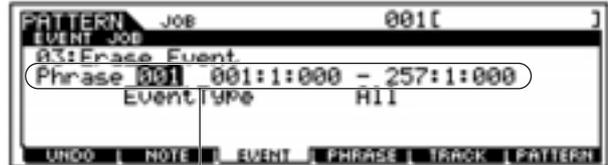


#### **PRECAUCIÓN**

Quando se ejecuta la copia de evento, cualquier dato ya existente en la posición de destino será sobrescrito.

### ● [F3]-03 Borrar evento

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 199.



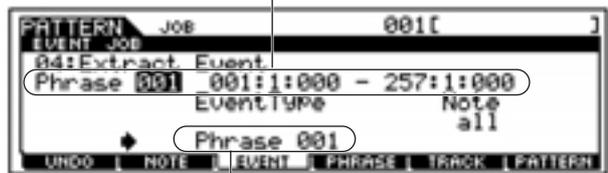
Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

**[NOTE]** A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar el tiempo, la memoria de escena ni el silenciamiento de pista como tipos de evento.

### ● [F3]-04 Extraer evento

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 199.

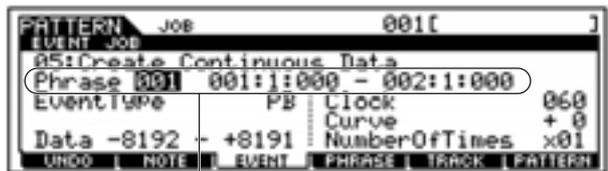
Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación



Selecciona la frase de destino.

### ● [F3]-05 Crear datos continuos

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 199.

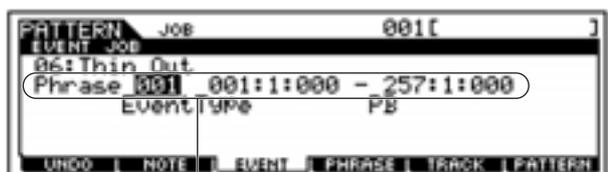


Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

**[NOTE]** A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar el tiempo como un tipo de evento.

### ● [F3]-06 Aclarar

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 200.

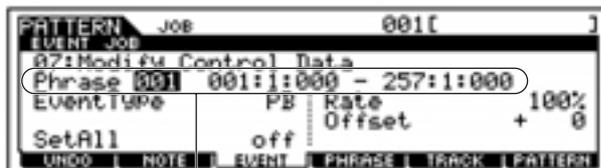


Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

**[NOTE]** A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar "All" como un tipo de evento.

● **[F3]-07 Modificar los datos de control**

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 200.

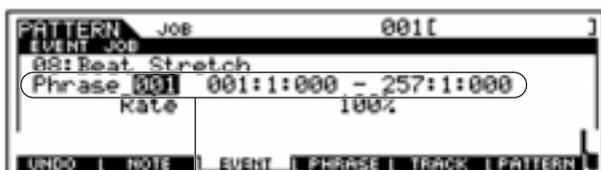


Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

**[NOTE]** A diferencia del modo de operaciones de canción, aquí no se puede seleccionar el tiempo como un tipo de evento.

● **[F3]-08 Extensión del tiempo de compás**

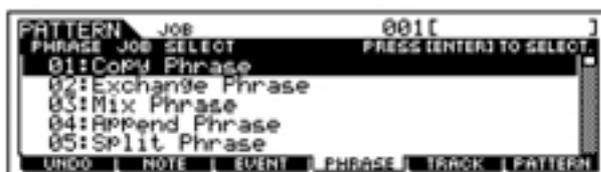
Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 200.



Especifican la frase y la zona (compás / tiempo / reloj) a las que se aplica la operación.

**[F4] Operaciones de frase**

Pulse el botón [F4] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 225 para que aparezca la lista de operaciones de frase en la pantalla. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.

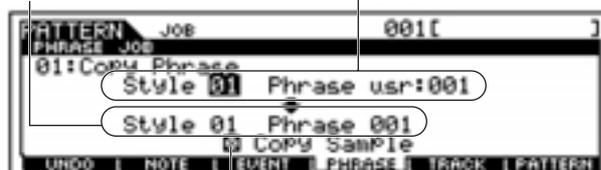


Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 225.

● **[F4]-01 Copiar frase**

Esta operación copia una frase seleccionada en la frase de destino designada.

Especifica la frase y el estilo de destino.      Selecciona el estilo y la frase a copiar (también se puede seleccionar una frase predeterminada).



Cuando este recuadro esté marcado, las voces de muestra usadas por la frase original se copian en el estilo de destino como voces de muestra y son asignadas a la frase de destino.



**PRECAUCIÓN**

Cualquier dato ya existente en el destino de copia será sobrescrito.



**PRECAUCIÓN**

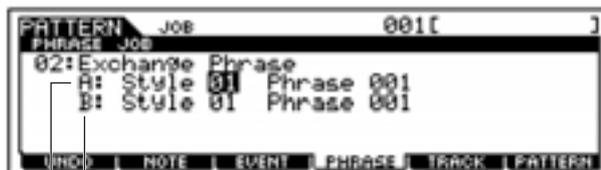
La función de deshacer/rehacer (página 225) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.



**[NOTE]** Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en el estilo de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función 02 "Borrar" (Delete) de las operaciones de muestras para eliminar cualquier voz de muestras que no se esté usando y después inténtelo de nuevo.

● **[F4]-02 Intercambiar frase**

Esta operación intercambia los contenidos de dos frases especificadas.



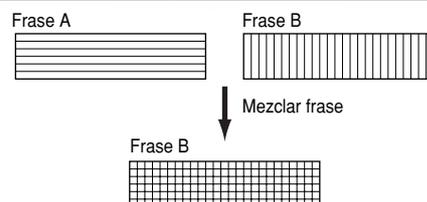
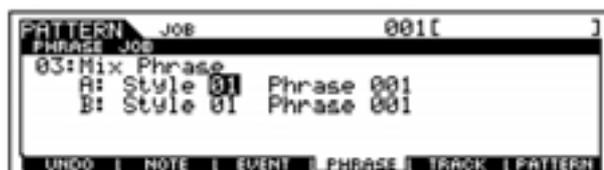
Frases de destino para la operación de intercambio.



**[NOTE]** Si esta operación se aplica a frases que usan voces de muestra, éstas no serán intercambiadas.

● **[F4]-03 Mezclar frase**

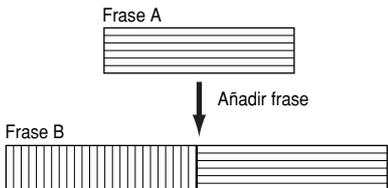
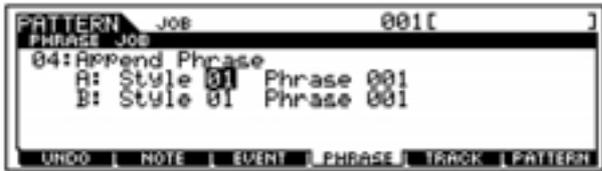
Esta operación mezcla todos los datos correspondientes a dos frases de usuario seleccionadas ("A" y "B") y sitúa el resultado en la frase B. Una aplicación muy útil para esta operación sería liberar los datos de la frase A para poder grabar nuevos datos en ella.



**[NOTE]** Recuerde que al aplicar esta operación a frases con voces de muestra, estas voces no son mezcladas.

● [F4]-04 Añadir frase

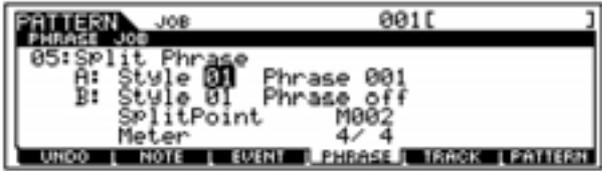
Esta operación añade una frase al final de otra para crear una frase más larga.



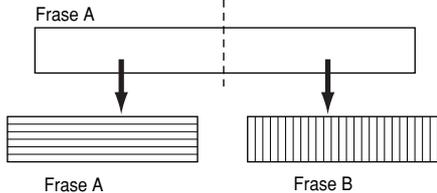
**NOTE** Si se aplica esta operación a frases con voces de muestra, estas voces no son añadidas.

● [F4]-05 Dividir frase

Esta operación divide una frase seleccionada en dos frases separadas.



La frase A es dividida en el punto de división (el número de compás establecido en la pantalla anterior).



**NOTE** Cuando el estilo o la frase están establecidos en "off", los datos de la frase B dividida son borrados.

● **Métrica**

Establece la métrica de la frase B tras la operación de división.  
 Ajustes: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4



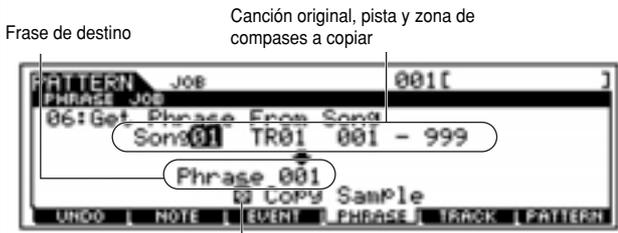
**PRECAUCIÓN**

La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la frase B de destino.

**NOTE** Si se aplica esta operación a frases con voces de muestra, estas voces no son divididas.

● [F4]-06 Obtener frase de canción

Esta operación copia un segmento de los datos de una pista de secuencia de una canción en la frase de destino designada.



Cuando este recuadro está marcado, las voces de muestra usadas por la pista original son copiadas en el estilo de destino como voces de muestra y son asignadas a la frase de destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la pista original no ha usado ninguna voz de muestra



**PRECAUCIÓN**

La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la frase de destino.



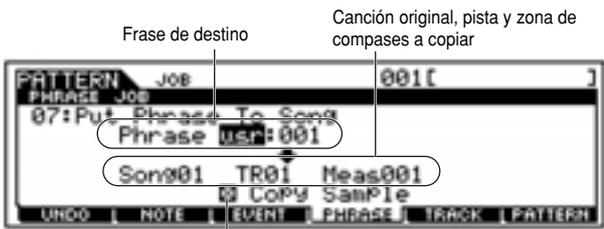
**PRECAUCIÓN**

La función de deshacer/rehacer (página 225) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

**NOTE** Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en el estilo de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función 02 "Borrar" (Delete) de las operaciones de muestras para eliminar cualquier voz de muestras que no se esté usando y después inténtelo de nuevo.

● [F4]-07 Poner frase en canción

Esta operación copia una frase de usuario seleccionada en un área especificado de una canción seleccionada.



Cuando este recuadro está marcado, las voces de muestra usadas por la pista original son copiadas en el estilo de destino como voces de muestra y son asignadas a la frase de destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la pista original no ha usado ninguna voz de muestra.



**PRECAUCIÓN**

La operación reemplaza cualquier dato ya existente en la frase de destino.



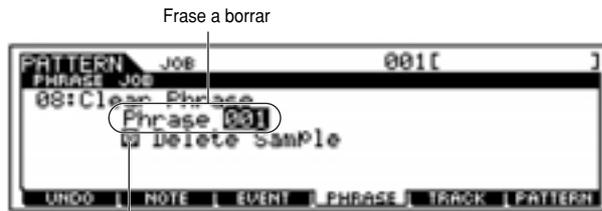
**PRECAUCIÓN**

La función de deshacer/rehacer (página 225) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

**NOTE** Si no hay memoria disponible para los datos de voces de muestra en el estilo de destino, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y los datos de voces de muestra no serán copiados. Si esto sucede, utilice la función 02 "Borrar" (Delete) de las operaciones de muestras para eliminar cualquier voz de muestras que no se esté usando y después inténtelo de nuevo.

● [F4]-08 **Borrar frase**

Esta operación borra todos los datos de la frase seleccionada.



Cuando este recuadro esté marcado, se borrarán los datos de muestra asignados a la frase seleccionada. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase seleccionada no ha usado ninguna voz de muestra.

**PRECAUCIÓN**

La función de rehacer / deshacer (página 225) no se puede utilizar con una operación de eliminación de muestra.

● [F4]-09 **Nombre de frase**

Operación básica (página 75)

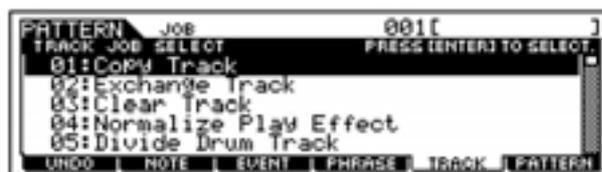
Esta operación le permite asignar un nombre (de hasta ocho caracteres) a la frase seleccionada.



Véase "operación básica" en la página 75.

**[F5] Operaciones de pista**

Pulse el botón [F5] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 225 para que aparezca la lista de operaciones de pista en la pantalla. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.

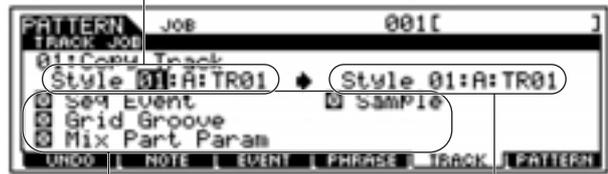


Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 225.

● [F5]-01 **Copiar pista**

Esta operación copia todos los datos del tipo de grabación seleccionado desde la pista original especificada a la pista de destino especificada.

Pista, sección y estilo de origen



Tipos de datos a copiar

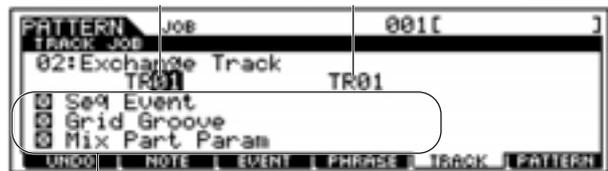
Pista, sección y estilo de destino

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 202.

● [F5]-02 **Intercambiar pistas**

Esta operación intercambia el tipo de grabación de datos especificado entre dos pistas especificadas en el estilo y sección utilizados en ese momento.

Pistas de destino para la operación de intercambio



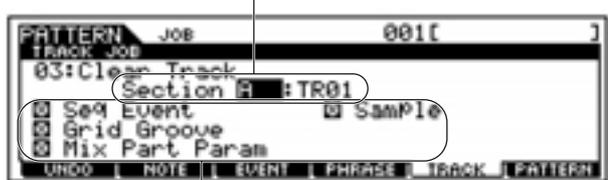
Tipos de datos a intercambiar

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 202.

● [F5]-03 **Borrar pista**

Esta operación borra todos los datos del tipo de grabación seleccionado desde la pista de patrón seleccionada.

Sección y pista desde las que se van a borrar los datos

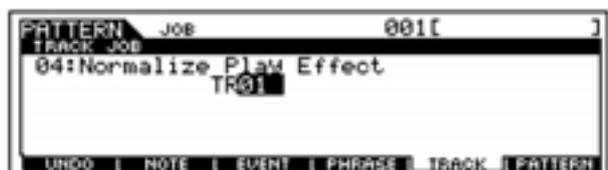


Tipos de datos a borrar

Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 202.

● [F5]-04 **Normalizar los efectos de reproducción**

Esta operación reescribe los datos en una pista seleccionada para que incorpore los ajustes de cadencia con rejilla (Grid Groove) utilizados en ese momento.



Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 203.

**[F5]-05 Dividir pista de batería**

Esta función separa los eventos de nota de una actuación de batería asignada a una pista especificada, y sitúa las notas correspondientes a diferentes instrumentos de percusión en pistas separadas (pistas 1 a 8).

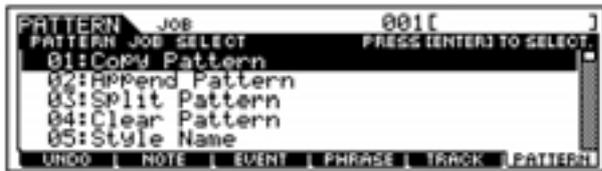
Una de sus útiles aplicaciones consiste en usar la cuantización (página 225) y el cambio de reloj (página 227) para ajustar de manera independiente la sincronización de distintas partes de batería del ritmo, para acentuar la sincronización y además crear un efecto de sonido mucho más natural.



Igual que en el modo de operaciones de canción. Véase página 203.

**[F6] Operaciones de patrón**

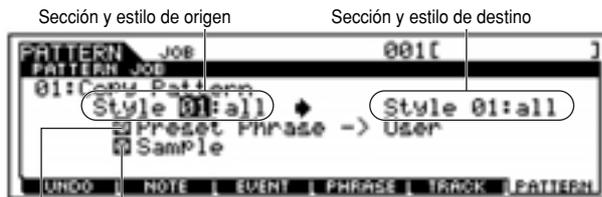
Pulse el botón [F6] en el paso 3 del procedimiento básico de la página 225 para que aparezca la lista de operaciones de patrón en la pantalla. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.



Las siguientes explicaciones se refieren al paso 6 del procedimiento básico de la página 225.

● **[F6]-01 Copiar patrón**

Esta operación copia todos los datos del patrón original seleccionado en el patrón de destino seleccionado.



Quando este recuadro está marcado, las voces de muestra (si están incluidas en el estilo de origen) son copiadas en el estilo de destino.

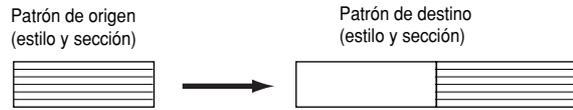
Quando este recuadro está marcado, las frases predeterminadas (si están incluidas en el estilo de origen) son copiadas en la frase de usuario.

**PRECAUCIÓN**

La función de deshacer/rehacer (página 225) no se puede utilizar con una operación de copia de voces de muestra.

● **[F6]-02 Anexionar patrón**

Esta operación añade un patrón al final de otro para crear un patrón más largo con 16 pistas.



Quando este recuadro está marcado, los datos de patrón de destino originales se mantienen en la memoria junto con los datos del nuevo patrón añadido. Si el recuadro no está marcado, el patrón de destino original es borrado y sustituido por los nuevos datos creados. Quando este recuadro está marcado, las voces de muestra (si están incluidas en el estilo de origen) son copiadas en el estilo de destino.

**NOTE** Si está activada la casilla de verificación KEEP ORIGINAL PHRASE (mantener frase original), esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías en comparación con el número de pistas que contengan datos en los que almacenar los datos de frase añadidos. Si las frases requeridas no están disponibles, aparecerá un mensaje de alerta y la operación se detendrá. Si esto sucede, use la operación de borrar frases (página 230) para suprimir las frases que no se estén usando e inténtelo de nuevo.

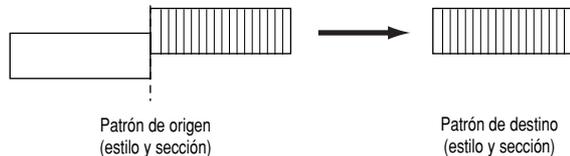
**NOTE** Si se aplica esta operación a patrones que usan voces de muestra, estas voces no serán añadidas.

**NOTE** Si la duración del patrón es superior a 256 compases tras la operación de añadir patrones, aparecerá un mensaje de error en la pantalla y la operación será detenida.

● **[F6]-03 Dividir patrón**

Esta operación divide un patrón seleccionado (todos los datos de 16 pistas) en dos patrones.

Tras la operación de división de patrón, la parte del patrón anterior al punto de división especificado permanecerá y la parte posterior al punto de división será desplazada al patrón de destino.



Quando este recuadro está marcado, los datos originales del patrón de origen permanecen en la memoria junto con los datos del nuevo patrón añadido. Si el recuadro no está marcado, la porción dividida del patrón de origen se borra y se desplaza al patrón de destino.

**! PRECAUCIÓN**

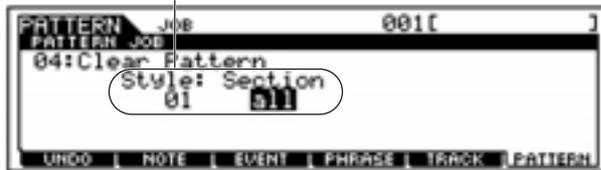
La operación reemplaza cualquier dato ya existente en el patrón de destino.

**NOTE** Si está activada la casilla de comprobación KEEP ORIGINAL PHRASE (mantener frase original), esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías en comparación con el número de pistas que contengan datos en los que almacenar los datos de frase añadidos. Si las frases requeridas no están disponibles, aparecerá un mensaje de alerta y la operación se detendrá. Si esto sucede, use la operación de borrar frases (página 230) para suprimir las frases que no se estén usando e inténtelo de nuevo.

● **[F6]-04 Borrar patrón**

Esta operación borra todos los datos del patrón seleccionado o de todos los patrones.

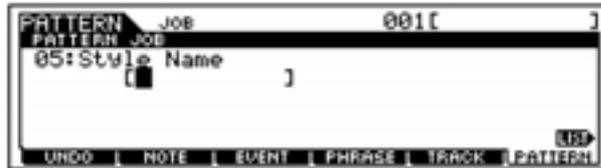
Patrón (estilo y sección) a borrar



● **[F6]-05 Nombre de estilo**

Operación básica (página 75)

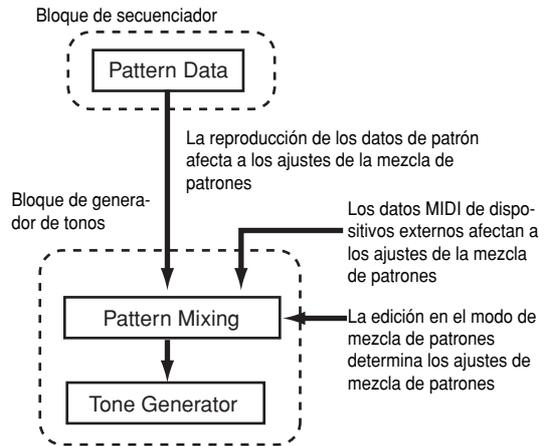
Esta operación le permite asignar un nombre al estilo seleccionado.



Véase la "operación básica" de la página 75.

**Modo de mezcla de patrones.....**

En este modo, se pueden configurar y guardar los datos de mezcla para los patrones y establecer varios parámetros para las partes del generador de tonos, incluyendo las voces deseadas, así como su nivel, panorámico, EQ, efectos y otros ajustes. El siguiente diagrama explica cómo afecta el modo de mezcla de patrones a las partes del generador de tonos y cómo influyen otros elementos.



Los parámetros de mezcla de patrones no son realmente parte de los datos de patrón, sino más bien ajustes para el generador de tonos, puesto que es reproducido por los datos de patrón. De este modo, los ajustes de parámetros de la mezcla de patrones no se graban.

Aunque se trata de modos diferentes, los parámetros y las operaciones de mezcla de patrones existentes son los mismos que los empleados en el modo de mezcla de canciones. Véase página 205.

# Modo de Muestreo

Estructura básica (página 58)

## Árbol de funciones

Este apartado está dedicado al modo de muestreo. Para comprender cómo se relaciona el modo de muestreo con toda la estructura del MOTIF y con los demás modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 32, titulado “Estructura básica”. El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo de muestreo, permitiéndole disponer de una rápida y sencilla visión general de las funciones relacionadas con el muestreo del MOTIF. Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicas del panel.

[SAMPLE] (muestra)		
	[INFORMATION] MUESTRA .....	P. 276
	[SAMPLE] CONFIGURACIÓN DE GRABACION DE MUESTRAS .....	P. 235
	[F1] DESTINO .....	P. 235
	[F2] FUENTE .....	P. 236
	[F6] GRABAR DE MUESTRAS .....	P. 234
	[F6] GRABACIÓN DE MUESTRAS .....	P. 234
	GRABACIÓN (Slice + Seq) .....	P. 236
	[DESPUÉS DE COMPLETAR LA GRABACIÓN] .....	P. 237
	[F1] RECORTAR .....	P. 237
	[INFO] INFORMACIÓN DE RECORTE .....	P. 238
	[SF1] AUDICIÓN .....	P. 238
	[SF3] COMIENZO = BUCLE .....	P. 238
	[SF4] OBTENER TEMPO .....	P. 238
	[SF5] EXTRAER .....	P. 238
	[F5] ALEJAR (ZOOM OUT) .....	P. 238
	[F6] ACERCAR (ZOOM IN) .....	P. 238
	[F2] FRAGMENTAR .....	P. 238
	GRABACIÓN (Sample, Sample + Note) .....	P. 236
	[F6] CONFIGURACIÓN DE GRABACION DE MUESTRAS .....	P. 237
	[EDIT] EDICIÓN DE MUESTRA .....	P. 240
	[F1] SELECCIÓN DE BANCO DE TECLAS .....	P. 240
	[F2] RECORTAR .....	P.240
	[INFO] INFORMACIÓN DE RECORTE .....	P. 241
	[SF1] AUDICIÓN .....	P. 241
	[SF3] COMIENZO = BUCLE .....	P. 241
	[SF4] OBTENER TEMPO .....	P. 241
	[SF5] EXTRAER .....	P. 241
	[F5] ALEJAR (ZOOM OUT).....	P. 241
	[F6] ACERCAR (ZOOM IN).....	P. 241
	[F3] PARÁMETRO .....	P. 241
	[F4] MARGEN .....	P. 241
	[JOB] OPERACIONES DE MUESTRA .....	P. 241
	[F1] LISTA DE OPERACIONES DE BANCOS DE TECLAS .....	P. 242
	COPIAR .....	P. 242
	BORRAR.....	P. 242
	EXTRAER .....	P. 243
	MOVER.....	P. 243
	NORMALIZAR .....	P. 243
	EXTENSIÓN DE TIEMPO .....	P. 244
	CONVERTIR TONO .....	P. 244
	FADE IN/OUT .....	P. 245
	CONVERTIR FRECUENCIA.....	P. 245
	ESTÉREO A MONO .....	P. 245
	BUCLE-REMEZCLA .....	P. 246
	FRAGMENTAR .....	P. 246
	[F2] LISTA DE OPERACIONES DE FORMAS DE ONDA .....	P. 247
	COPIAR .....	P. 247
	BORRAR.....	P. 247
	TRANSPONER.....	P. 247
	NOMBRE .....	P. 247
	[F3] LISTA DE OTRAS OPERACIONES .....	P. 247
	LIMPIAR MEMORIA .....	P. 247
	OPTIMIZAR MEMORIA .....	P. 248
	BORRAR TODO .....	P. 248
	CONVERTIR A VOZ DE BATERÍA (Nombre, número de voz de batería) .....	P. 248

# Modo de grabación de muestras

Funcionamiento básico (página 58)

Este modo permite grabar sonidos en el MOTIF (por ejemplo, la voz, una guitarra o sonidos de un CD), editarlos y utilizarlos para crear voces de muestras especiales que pueden reproducirse desde el teclado. O bien, si se accede desde el modo de canción o patrón, pueden asignarse los sonidos grabados a las pistas y reproducirlos automáticamente con la canción o patrón correspondiente. Además, con la función de remuestreo es posible crear nuevas muestras a partir de las ediciones realizadas, así como realizar muestras nuevas partiendo de los sonidos del propio MOTIF.

### ◆ Datos creados mediante muestreo

Independientemente del modo, los datos originales muestreados son los mismos. Sin embargo, algunos parámetros diferirán según el modo o los ajustes particulares. En la página 59 encontrará detalles sobre los tipos de datos que se pueden crear con la función de muestreo

### ◆ Procedimiento básico

**1** Para utilizar un micrófono o una fuente de audio externa, realice las conexiones correspondientes. Encontrará más detalles en "Entrada analógica" y "Entrada digital", página 23.

**NOTE** Si desea utilizar el sonido del MOTIF como fuente para la grabación (con la función de remuestreo), el paso 1 no será necesario.

**2** Según la forma en que desee utilizar la muestra creada, existen dos maneras de proceder:

- **Para crear una voz normal (de usuario)**  
Acceda al modo de voz o de actuación. Para utilizar el sonido del MOTIF como fuente de la grabación (con la función de remuestreo), seleccione la voz o actuación deseada.
- **Para crear una pista de muestras en una canción o patrón**  
Acceda al modo de canción o de patrón y seleccione la canción o patrón deseado.

**3** Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para activar la pantalla de configuración del modo de grabación de muestras (se iluminará el indicador).

**NOTE** Aunque acceda al modo de grabación de muestras, el indicador del modo previamente activado seguirá iluminado, para que pueda saber el modo desde el que ha accedido.

**4** Pulse el botón [F1] para ajustar los parámetros relacionados con el destino de la muestra (determinarán el lugar de la memoria en el que se grabará y al que se asignará la muestra).

**NOTE** Cuando acceda al modo de grabación de muestras desde el modo de voz/actuación, la muestra grabada se almacenará automáticamente en la forma de onda y voz de usuario que se hayan seleccionado en esta pantalla.

**NOTE** Cuando acceda al modo de grabación de muestras desde el modo de canción/patrón, la muestra grabada se almacenará automáticamente en la pista seleccionada en esta pantalla como voz de muestra.

**5** Pulse el botón [F2] para ajustar los parámetros relacionados con la fuente de la entrada de audio.

**6** Pulse el botón [F6] para acceder a la pantalla de muestreo en espera y ajuste el modo de disparador.

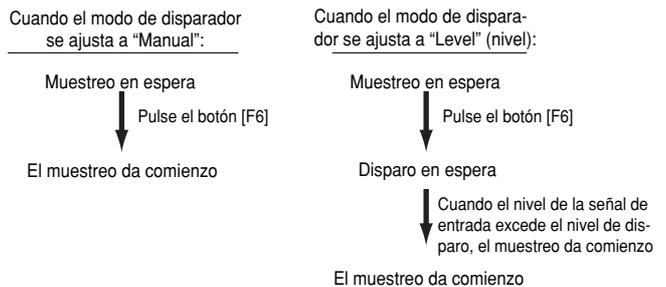
**7** Pulse el botón [F6] nuevamente para dar comienzo al muestreo, y reproduzca la fuente de entrada en el momento correspondiente. Cómo y dónde deberá reproducir la fuente dependerá de los ajustes realizados en el paso 5 (descrito en la página 236) y del procedimiento utilizado (descrito brevemente a continuación).

- **Cuando la fuente está ajustada a "A/D" o "digital":**  
Para la grabación de muestras se pueden utilizar los siguientes conectores/terminales de entrada de audio del MOTIF:

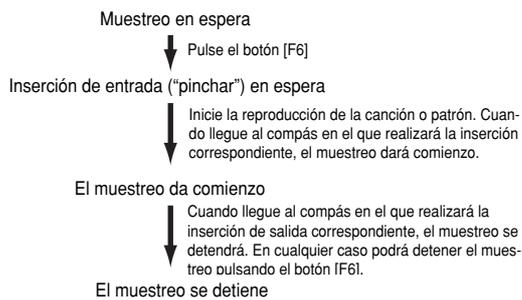
- Conectores A/D INPUT
- Terminales mLAN (cuando se haya instalado la tarjeta opcional mLAN8E)
- Conector DIGITAL IN (cuando se haya instalado la tarjeta opcional AIEB2)
- Conector OPTICAL IN (cuando se haya instalado la tarjeta opcional AIEB2)

- **Cuando la fuente está ajustada a "resample":**  
El sonido generado por el MOTIF (reproducción de canción/patrón, actuación de teclado) puede grabarse como muestra.

La manera en que realmente comenzará la muestra dependerá del ajuste del modo de disparador realizado en el paso 6 (descrito en la página 237) y del procedimiento utilizado (descrito brevemente a continuación).



Cuando el modo de disparador se ajusta a "Meas" (compás):



- 8 Detenga el muestreo siguiendo las instrucciones anteriores, y detenga la reproducción de la fuente de la grabación.
- 9 Ajuste los parámetros Slice (fragmentar) a conveniencia, si ha accedido al modo de grabación de muestras desde el modo de canción/patrón y ha seleccionado el tipo de muestreo "slice+seq" (fragmento + secuencia) en el paso 5.
- 10 Guarde la muestra grabada en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como forma de onda, voz de usuario o voz de muestra, según corresponda.

**! PRECAUCION**

Los datos de frase grabados (editados) residen temporalmente en la memoria DRAM (página 64). Los datos contenidos en la DRAM se pierden al apagar la unidad, por lo que convendrá guardar siempre todos los datos de dicha memoria en una tarjeta o en un dispositivo SCSI externo antes de apagarla.

- En las siguientes descripciones se detallan las operaciones correspondientes a los pasos 4-9.
- Más información sobre el paso 10 en el "modo de archivo", página 264.

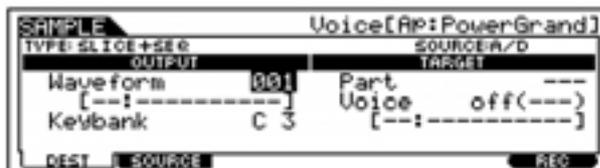
**Configuración del muestreo**

Esta descripción corresponde a los pasos 4 y 5 del procedimiento básico de la página 234.

■ [F1] Ajustes de destino de muestreo

Esta descripción corresponde al paso 4 del procedimiento básico de la página 234.

- Cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de voz/canción

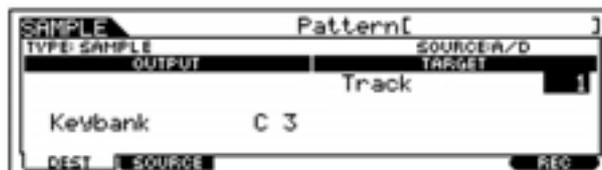


**NOTE** El MOTIF puede intercambiar datos de onda con un ordenador (con el software TWE) sólo desde esta pantalla.

- **Waveform**  
Este parámetro determina el número de forma de onda al que se asignará la muestra grabada.  
□ Ajustes: 001 ~ 256
  - **Keybank**  
Determina el número de nota situado en el centro del banco de teclas  
□ Ajustes: C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)
- NOTE** Los detalles sobre la Forma de onda y el Banco de teclas los encontrará en la página 60.
- **Part**  
Determina la parte de actuación a la que se asignará la muestra grabada. Sólo está disponible cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de actuación.  
□ Ajustes: off (desactivado), 1 ~ 4
  - **Voice**  
La muestra grabada puede guardarse como una voz normal de usuario.  
Este parámetro determina un número de voz normal de usuario al que se asignará la muestra grabada.  
□ Ajustes: off (desactivado), 1 ~ 128

**NOTE** Cuando se desactiva ("off"), sólo se crea una forma de onda, y la muestra no se almacena como voz de usuario. La muestra se guarda en la forma de onda con el número más pequeño disponible. Si desea oír la nueva muestra y luego asignarla a una voz de usuario, diríjase a la pantalla de oscilador de elemento ([F1]-[SF1]) del modo de edición de voces y busque las formas de onda de usuario para hallar la muestra. Más detalles en la página 135.

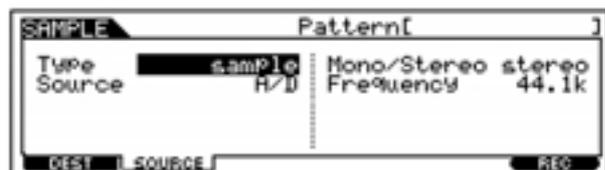
- Cuando se acceda al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón



- **Track**  
Este parámetro determina el número de pista al que se asigna la muestra grabada.  
□ Ajustes: 1 ~ 16
- **Keybank**  
Determina el número de nota situado en el centro del banco de teclas. Este parámetro sólo está disponible cuando el tipo de muestreo se ajusta a "sample" (muestra) o a "sample+note" (muestra+nota) (en el parámetro Type, descrito a continuación).  
□ Ajustes: C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)

## ■ [F2] Ajustes de la fuente del muestreo

Esta descripción corresponde al paso 5 del procedimiento básico de la página 234.



### ● Type

Determina el tipo de muestreo. Cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón, los datos creados por el muestreo variarán en función de este ajuste. Tenga en cuenta que este parámetro siempre tiene seleccionada la opción "sample" cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de voz/canción.

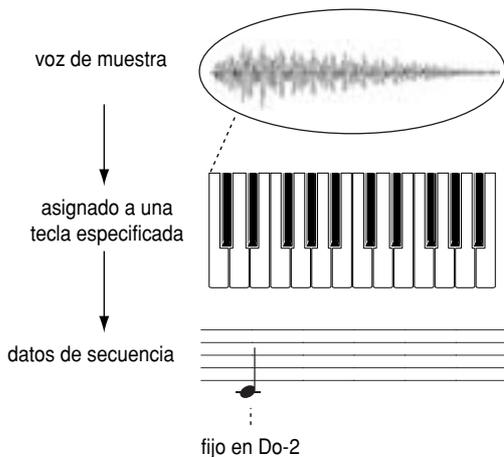
□ Ajustes: sample, sample + note, slice + seq

#### sample

Sólo se crean los datos de muestra (onda).

#### sample + note

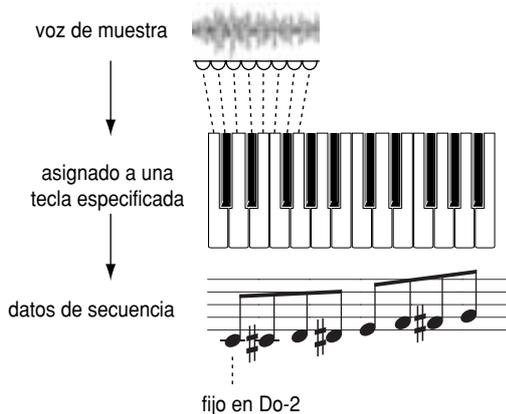
Además de los datos de muestra, se crean y graban los datos de nota correspondientes para reproducir la muestra en la pista especificada.



#### slice + seq

La muestra grabada se divide automáticamente en "trozos", los cuales se asignan a notas sucesivas del teclado. Estas notas son luego dispuestas automáticamente en datos de secuencia (en la pista especificada) para su reproducción.

Resulta especialmente útil para las muestras rítmicas. Por ejemplo, si ha grabado una parte de batería, cada uno de los pulsos del ritmo se convierte en un fragmento y en una nota independiente, y las notas son convertidas en una secuencia. De esta manera, la reproducción de los datos de secuencia engloba toda la muestra rítmica. La ventaja es que se puede ajustar el tempo del secuenciador en un amplio margen y aún así mantener el ritmo perfectamente sincronizado con las demás pistas.



NOTE Los ajustes detallados (métrica, número de compás, etc.) se especifican en la pantalla de fragmentación (Slice) después del muestreo.

### ● Source

Este parámetro determina la fuente de la grabación.

□ Ajustes:

#### A/D

Se reconoce como fuente de la grabación el audio analógico introducido por los conectores A/D INPUT o el terminal mLAN (con la tarjeta opcional mLAN8E).

#### Resample

Se reconoce como fuente de la grabación y luego se "remuestrea" la señal enviada por la salida del MOTIF (muestra ya grabada u onda prefijada).

#### Digital

Se reconoce como fuente de la grabación el audio digital introducido por los terminales DIGITAL IN u OPTICAL IN (con la tarjeta opcional AIEB2).

### ● Mono/Stereo

Determina si las nuevas muestras se grabarán como muestras estéreo o mono.

□ Ajustes:

#### monoL

La señal del canal L (izquierda) se grabará como muestra monoaural.

#### monoR

La señal del canal R (derecha) se grabará como muestra monoaural.

#### monoL+R

Las señales L y R (izquierda y derecha) se mezclarán y grabarán como muestra monoaural.

#### stereo

Se grabará una muestra estéreo.

### ● Frequency (frecuencia de muestreo)

Este parámetro especifica la frecuencia de muestreo. La frecuencia a la que se toman las lecturas digitales se denomina frecuencia de muestreo. Las frecuencias elevadas producen un sonido de mejor calidad.

□ Ajustes:

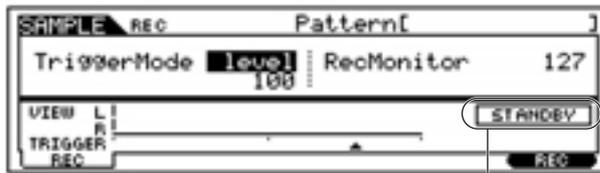
44.1k (44,1 kHz), 22kLo (22,05 kHz baja fidelidad), 11kLo (11,025 kHz baja fidelidad), 5kLo (5,5125 kHz baja fidelidad)

NOTE Si se selecciona la fuente A/D y se utiliza el terminal mLAN como entrada analógica, la frecuencia quedará fijada a 44,1 kHz y no podrá cambiarse.

NOTE Con ajustes distintos a 44,1 kHz o ext, el sonido monitorizado durante la grabación puede resultar diferente al sonido grabado, dependiendo de la señal de la fuente.

## Muestreo en espera

Esta descripción corresponde al paso 6 del procedimiento básico de la página 234.



Indica que el MOTIF se encuentra en el modo de muestreo en espera

- **TriggerMode**

Este parámetro especifica el método de puesta en marcha del muestreo.

□ Ajustes:

level

El muestreo comienza en el momento de recibir una señal de entrada que exceda el nivel de disparo especificado después de pulsar el botón [F6] [START].

Si se selecciona este parámetro, deberá ajustarse también el nivel de disparo "Trigger Level" (0 ~ 127).

Meas

Este parámetro sólo está disponible cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón, y debe ajustarse junto con los compases de entrada y de salida de la inserción. Después de pulsar el botón [F6] [START], el muestreo comenzará en el compás de entrada de la inserción especificado y terminará en el compás de salida de la inserción especificado. El muestreo también se interrumpirá cuando se detenga la canción/patrón pulsando el botón [■].

manual

El muestreo dará comienzo en cuanto se pulse el botón [F6] [START], independientemente del estado de reproducción de la canción/patrón.

- **RecMonitor (monitorización de la grabación)**

Determina el nivel de salida de monitorización de la señal de entrada.

Esta señal de monitorización sale por la toma PHONES (auriculares) o por los conectores OUTPUT R y L/MONO. No tiene ningún efecto sobre el nivel de grabación.

□ Ajustes: 0 ~ 127

- **RecGain (ganancia de grabación)**

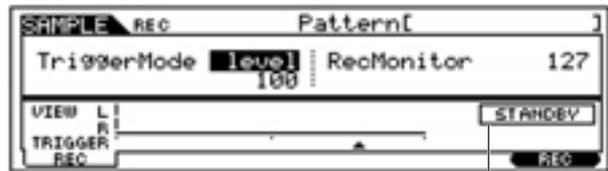
Determina la ganancia de la grabación durante el remuestreo.

Este parámetro sólo está disponible cuando la fuente se ajusta a "resample".

□ Ajustes: -12dB ~ +12dB

## Disparo en espera

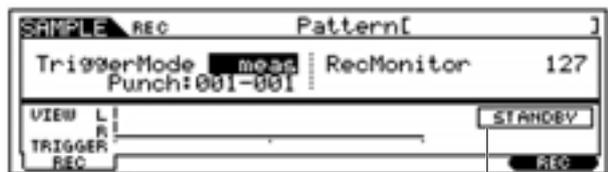
La pantalla siguiente corresponde al paso 7 del procedimiento básico de la página 234. La pantalla se visualiza cuando el modo de disparo se ajusta en "level". En este caso, la grabación de muestras permanecerá a la espera de que una señal de entrada sobrepase el nivel de disparo.



Indica que la grabación de muestras está esperando una señal del nivel adecuado

## Inserción de entrada en espera

Esta pantalla corresponde al paso 7 del procedimiento básico de la página 234. La pantalla se visualiza cuando se accede al modo de muestreo desde el modo de canción/patrón y con el modo de disparo ajustado a "meas". En este caso, la grabación de muestras permanecerá a la espera de que la reproducción de canción/patrón llegue al compás de inserción de entrada



especificado. indica que la grabación de muestras está esperando una señal del nivel adecuado

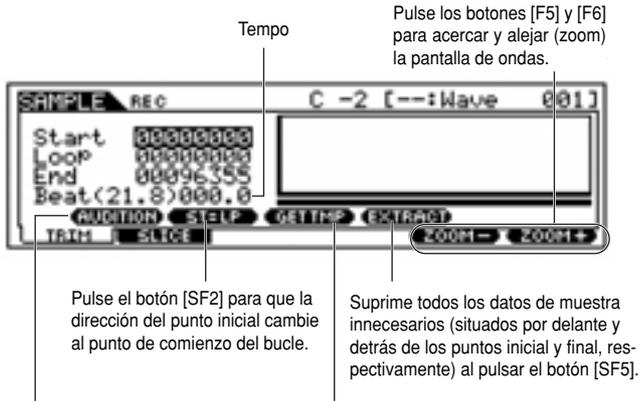
## Ajuste del parámetro Slice (fragmentar) después del muestreo

Esta descripción corresponde al paso 9 del procedimiento básico de la página 235.

Si ha accedido al modo de grabación de muestras desde el modo de canción/patrón y ha ajustado el tipo de muestreo a "slice+seq", deberá configurar los siguientes parámetros relacionados con el proceso de fragmentación.

■ **[F1] Trim**

La función de recorte permite especificar los puntos inicial y final que se han de reproducir de una muestra entera. Es posible suprimir todos los datos de muestra innecesarios (situados por delante del punto inicial y por detrás del punto final) pulsando el botón [SF5] (función de extracción). Esta función resulta muy útil durante la creación de bucles de batería, puesto que ayuda a aislar sólo los tiempos de compás necesarios para el bucle. También puede especificarse el tempo del margen de reproducción del bucle para determinar su signatura de tiempo.



Pulse el botón [SF1] para oír la muestra grabada de acuerdo con los ajustes realizados en esta pantalla

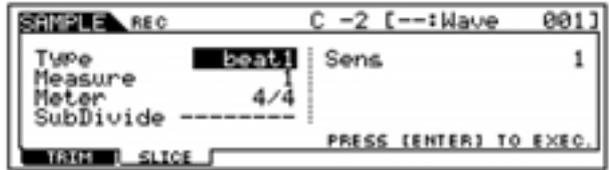
Pulse el botón [SF4] para calcular el tempo/signatura cuando la reproducción de los datos de muestra del margen que va del punto inicial al punto final del bucle es considerado como un compás. El resultado del cálculo aparece en la parte izquierda de la pantalla.

- **Start (punto inicial)**  
Determina el punto de comienzo de la reproducción de la muestra.
- **Loop (punto de comienzo del bucle)**  
Determina el punto de inicio de la reproducción del bucle (donde comienza el bucle) dentro del margen de toda la muestra.
- **End (punto final)**  
Determina el punto final de la reproducción del bucle dentro del margen de toda la muestra.
- **Beat**  
El tiempo de compás del margen comprendido entre los puntos inicial y final del bucle se visualiza automáticamente de acuerdo con los ajustes de los demás parámetros.  
Si utiliza la función GET TMP (obtener tempo) con el botón [SF4], este valor cambiará automáticamente para coincidir con el tempo obtenido.
- **(Tempo)**  
Ejecute la operación GET TMP (obtener tempo) pulsando el botón [SF4] para calcular el tempo/signatura cuando la reproducción de los datos de muestra del margen que va desde el punto inicial al punto final del bucle es considerado como un compás. El resultado del cálculo aparece aquí.  
También es posible cambiar el tempo con los botones [INC/YES] y [DEC/NO], o con la rueda de datos.

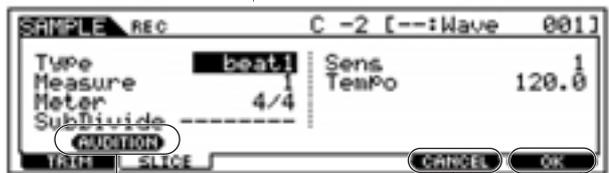
■ [F2] Slice

Esta excelente función le permite dividir automáticamente la muestra grabada en “trozos” independientes. Estos fragmentos posteriormente se asignan a notas consecutivas y se disponen como datos de secuencia. Así podrá recrear la muestra original al reproducir sus fragmentos por orden con cualquier tempo, lo que resulta perfecto para coordinar muestras o tempos originales diferentes. Además resulta útil para las muestras melódicas, como las partes de bajo, ya que permite reproducir la muestra con cualquier tempo sin tener que cambiar el tono general.

**NOTE** Deberá definir exactamente la duración de la muestra antes de ejecutar la operación de fragmentar. Utilice el botón [SF1] (AUDITION) en la pantalla Trim (recortar) para realizar el bucle de la muestra, y especifique a su gusto los puntos inicial y final.



Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación). Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar el troceado.



Puede oír y confirmar las muestras troceadas pulsando el botón [SF1].

Pulse el botón [F5] para volver a la pantalla de configuración del muestreo sin guardar los resultados.

Pulse el botón [F6] para guardar el resultado de la operación de fragmentación y volver a la pantalla de configuración del muestreo.

● **Type (tipo fragmentación)**

Este parámetro especifica la manera en que se fragmenta la muestra y, hasta cierto punto, determina la calidad del sonido resultante. Seleccione el tipo que mejor se adapte a la frase original.

□ Ajustes:  
beat 1 ~ 3

Este tipo de fragmentación es adecuado para frases percusivas, como la batería o el bajo, con un ataque rápido y una caída corta. Dispone de tres variantes.

phrase1 ~ 4

Ideal para frases que contengan platos u otros instrumentos con una caída larga. Dispone de cuatro variantes.

Quick

Independientemente del contenido de la frase, la muestra se desglosa en las subdivisiones de nota especificadas. El número de fragmentos por compás se calcula multiplicando el número superior del parámetro Meter (signatura de tiempo) por el número inferior del parámetro SubDivide.

**NOTE** Consulte “Consejos para usar los tipos de fragmentos” en la página 239, donde encontrará indicaciones útiles sobre el parámetro de tipo de fragmentación para trabajar con diferentes muestras.

● **Measure**

Este parámetro determina el número de compases de la muestra que se va a fragmentar.

Con la operación de fragmentar se crearán los datos de secuencia correspondientes al número especificado de compases. Los datos de secuencia se crean desde el comienzo del compás más próximo al punto en el que haya comenzado la muestra.

□ Ajustes: 1 ~ 8

● **Meter**

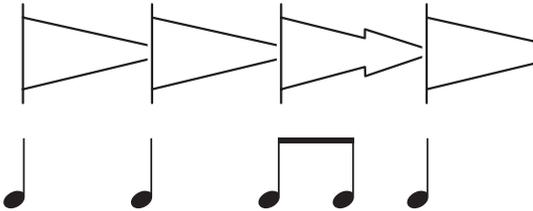
Especifica la métrica (signatura de tiempo) de la muestra. La opción seleccionada será la unidad de troceado básica.

□ Ajustes: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

**NOTE** La resolución de fragmentación máxima para muestras estéreo es de 64 fragmentos, y para muestras mono de 128 fragmentos.

● **SubDivide**

El parámetro Meter determina la unidad de fragmentación básica, mientras que SubDivide especifica una resolución aún más exacta para las frases que contengan secciones con notas más cortas. En las frases siguientes, por ejemplo, la métrica deberá ajustarse a 4/4 y la subdivisión a 1/2.



□ Ajustes:

Cuando Meter se ajusta a 1 ~ 8/4:

negra (1/1), corchea (1/2), tresillo de corcheas (1/3), semicorchea (1/4), tresillo de semicorcheas (1/6), fusa (1/8), tresillo de fusas (1/12).

Cuando Meter se ajusta a 1 ~ 16/8:

corchea (1/1), semicorchea (1/2), tresillo de semicorcheas (1/3), fusa (1/4), tresillo de fusas (1/6).

Cuando Meter se ajusta a 1 ~ 16/16:

semicorchea (1/1), fusa (1/2), tresillo de fusas (1/3).

**NOTA** Este parámetro no tiene ningún efecto cuando el tipo de fragmentación Type está ajustado a "beat1 ~ 2" o más rápido.

**NOTA** La máxima resolución de fragmentación para las muestras estéreo es de 64 fragmentos, y de 128 para las muestras mono.

● **Sens (sensibilidad a la envolvente)**

Ajuste adicional de las subdivisiones especificadas por el parámetro Subdivide. Los valores elevados producen una mayor resolución, permitiendo la detección y fragmentación de notas aún más exactas y de sonidos más cortos.

Utilice la función Audition (audición) (pulse [SF1] para oír los resultados, y si no está satisfecho con ellos, cambie el ajuste y vuelva a intentarlo).

□ Ajustes: 1 ~ 5

**NOTA** Este parámetro no tiene ningún efecto cuando se selecciona el tipo de fragmentación "quick".

◆ **Consejos para usar los tipos de fragmentación**

● **Fragmentación de frases percusivas con caídas cortas**

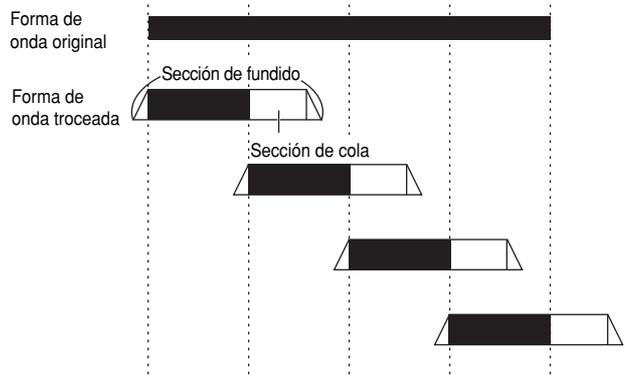
- Primero pruebe a fragmentar usando "beat1".
- Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen superponerse, vuelva a intentarlo con "beat2". Pruebe a ajustar la sensibilidad a la envolvente para obtener un control más exacto.
- Si después de utilizar "beat1", las porciones de ataque se superponen o la sensación rítmica global se degrada, vuelva a intentarlo con "beat3". Utilice el parámetro Subdivide para ajustar la resolución de fragmentación, y realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente.

● **Fragmentación de frases con caídas largas**

- Primero pruebe a fragmentar usando "phrase1".
- Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen superponerse, vuelva a intentarlo con "phrase2". Utilice el parámetro Subdivide para ajustar la resolución de fragmentación, y realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente.
- Si después de usar "phrase1", los puntos situados entre los fragmentos suenan ásperos y la sensación global es entrecortada, vuelva a intentarlo con "phrase3" y ajuste Subdivide a una resolución más exacta. Realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente. El ajuste "phrase3" generalmente es mejor para cuerdas con sustain o sonidos de tipo metal sin vibrato. En otras palabras, el tono permanece constante. También puede producir efectos de tipo eco cuando se aplica a frases percusivas con caída corta.
- Si después de utilizar "phrase1", los puntos situados entre los fragmentos suenan ásperos y la sensación global es entrecortada, vuelva a intentarlo con "phrase4" y ajuste Subdivide a una resolución más exacta. Realice los ajustes finales con el parámetro de sensibilidad a la envolvente. El ajuste "phrase4" generalmente es mejor para cuerdas con sustain o sonidos de tipo metal con vibrato, así como para frases vocales.

◆ **Memoria de onda necesaria para las operaciones de fragmentación**

Los fragmentos de datos de onda individuales creados con las operaciones de fragmentación requieren aproximadamente 1,5 veces la memoria original, ya que se añade automáticamente una sección de "cola" y se crean secciones de fundido de entrada y de salida al comienzo y al final de los datos de onda. Esto ayuda a mantener la máxima calidad de sonido cuando se aumenta el tempo (BPM), y produce conexiones más suaves entre los fragmentos (no se crea ninguna sección de "cola" al seleccionarse el tipo QUICK).



Es necesaria una zona de trabajo en memoria para los cálculos de síntesis llevados a cabo en cada operación de fragmentación, así como memoria suficiente para albergar las formas de ondas completadas. Cuando la frecuencia de muestreo es 44,1 kHz, la cantidad de memoria aproximada (expresada en kilobytes) necesaria para cada tipo de fragmentación es la que se ofrece a continuación.

- BEAT1 : tamaño de la forma de onda originalXN + (0.3 X número de fragmentos)
- BEAT2 : tamaño de la forma de onda originalXN + (0.2 X número de fragmentos)
- BEAT3 : tamaño de la forma de onda originalXN + (0.3 X número de fragmentos)
- PHRASE1 : tamaño de la forma de onda originalXN + (5.8 X número de fragmentos)
- PHRASE2 : tamaño de la forma de onda originalXN + (1.4 X número de fragmentos)
- PHRASE3 : tamaño de la forma de onda originalXN + (0.4 X número de fragmentos)
- PHRASE4 : tamaño de la forma de onda originalXN + (1.4 X número de fragmentos)
- QUICK : tamaño de la forma de onda originalX3 + (0.7 X número de fragmentos)

Para las muestras monoaurales N = 5,5 y para las muestras estéreo N = 8. Además, el número de fragmentos es el doble para las muestras estéreo.

Con la memoria expandida al máximo de 64 megabytes, por ejemplo, si toda la memoria está vacía y se fragmenta una muestra a 44,1 kHz en 32 fragmentos, el tiempo máximo de muestreo posible será aproximadamente de:

BEAT1 ~ 3, PHRASE 1 ~ 4: aprox. 138 segundos (mono), 47 segundos (estéreo) QUICK: aprox. 253 segundos (mono), 126 segundos (estéreo).

## Modo de edición de muestras

Estructura básica (página 59)

Este modo pone a su disposición diversas herramientas de edición para modificar las muestras grabadas y personalizarlas en función de la aplicación.

### ◆ Edición de muestras estéreo

Para las muestras grabadas en estéreo (Stereo Sampling), el MOTIF edita conjuntamente las ondas izquierda y derecha de la muestra. En el proceso real, toda edición realizada en la onda del canal izquierdo será duplicada exactamente en el canal derecho. La excepción es el panorámico, pues la muestra ya está en estéreo.

### ◆ Procedimiento básico

**1** Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para acceder al modo de muestreo (el indicador se iluminará).

**NOTE** A diferencia del modo de grabación de muestras, todos los parámetros y funciones del modo de edición de muestras son los mismos, independientemente del modo seleccionado previamente.

**NOTE** Todas las operaciones de edición de muestras se aplican a la forma de onda (muestra real), no a la voz.

**2** Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de edición de muestras (el indicador se iluminará).

**3** Seleccione la muestra deseada para editarla desde la pantalla del banco de teclas (pulse el botón [F1]).

**4** Utilice los botones [F2] – [F6] para seleccionar el menú que desee editar.

**5** Edite los parámetros de la muestra seleccionada.

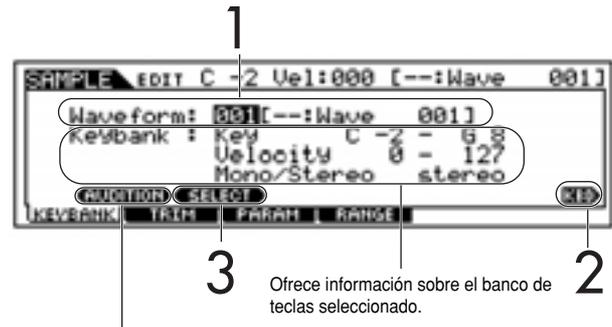
**6** Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de edición de muestras.

- Las operaciones correspondientes a los pasos 3 – 4 se explican en las secciones siguientes.

## Selección de muestras y función de audición

Esta descripción corresponde al paso 4 del procedimiento básico anterior.

En la página 241 encontrará más detalles sobre la relación entre los parámetros.



Es posible oír la muestra seleccionada pulsando el botón [SF1] (función de audición).

**1** Seleccione una forma de onda que contenga la muestra que desea editar. Lleve el cursor al número de forma de onda y seleccione el número deseado con el botón [INC/YES], el botón [DEC/NO] o la rueda de datos.

**2** Para seleccionar el banco de teclas deseado, mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la tecla correspondiente en el teclado. En la pantalla aparecerá información sobre el banco de teclas seleccionado, y quedará seleccionada la muestra asignada a dicho banco.

- 3 Pulse el botón [SF2] para visualizar por orden las muestras asignadas al banco de teclas seleccionado.

**NOTE** Los pasos 2 y 3, así como la función de audición, pueden utilizarse con cualquiera de las pantallas activadas con los botones [F2] - [F4].

## Edición de muestras

Esta descripción corresponde al paso 5 del procedimiento básico de la página 59.

### ● [F2] Edición de muestras Recorte

Esta operación es la misma que la del modo de grabación de muestras (cuando el tipo de muestreo se ajusta a "slice+seq"). Véase la página 237.



### ● [F3] Edición de muestras Parámetro

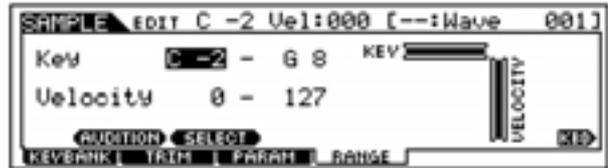


- **Level**  
Este parámetro determina el nivel de salida de la muestra seleccionada.  
□ Ajustes: -94,5dB ~ 0dB.
- **Pan**  
Determina la posición estéreo de la muestra seleccionada.  
□ Ajustes: L63 (extremo izquierdo) ~ C (centro) ~ R63 (extremo derecho)
- **PlayMode**  
Determina la manera en que se reproducirá la muestra seleccionada.  
□ Ajustes:  
forward  
La reproducción de la muestra se realizará desde el punto inicial hasta el punto final.  
reverse  
La reproducción de la muestra se realizará desde el punto final hasta el punto inicial, en sentido inverso.  
Loop  
La reproducción de la muestra comenzará en el punto inicial, alcanzará el punto del bucle y luego se repetirá continuamente desde el punto del bucle hasta el punto final.  
**NOTE** En la página 60 encontrará más detalles sobre estos ajustes.
- **Original Key**  
Este parámetro determina la tecla base de la muestra. Puesto que la muestra cambiará de tono en las teclas situadas alrededor de esta tecla base, el parámetro debe ajustarse lo más cerca posible del tono original o del valor de nota de la muestra real.  
□ Ajustes: C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)

- **Fine tune**  
Determina la afinación exacta del tono de la muestra.  
□ Ajustes: -100 ~ 99 centésimas

### ● [F4] Edición de muestras Margen

Desde esta pantalla se puede ajustar el margen de teclas y el margen de velocidad de pulsación de la muestra asignada al banco de teclas seleccionado. Observe que tanto los valores del margen de teclas como del margen de velocidad de pulsación se visualizan gráficamente en la pantalla.



**NOTE** El control del teclado ("KBD") tiene dos funciones diferentes en esta pantalla. 1) ajuste del margen de teclas y 2) selección de un banco de teclas diferente. Cuando el cursor se encuentra en uno de los valores del margen de teclas, el parámetro Key Range puede ajustarse directamente desde el teclado (mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la tecla correspondiente en el teclado). Cuando el cursor se encuentra en uno de los valores del margen de velocidad de pulsación, puede utilizarse el teclado para seleccionar un banco de teclas diferente.

**NOTE** Si se asignan varios bancos de teclas al mismo margen de teclas/velocidad de pulsación con estos parámetros, sólo se utilizarán los dos primeros bancos de teclas asignados.

## Modo de operaciones de muestras

El modo de operaciones de muestras contiene un completo juego de herramientas y funciones de edición que pueden utilizarse para cambiar el sonido de la muestra creada y editada en el modo de edición de muestras. Además, incluye una variedad de operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [INTEGRATED SAMPLING] para acceder al modo de muestreo (el indicador se iluminará).

**NOTE** A diferencia del modo de grabación de muestras, todos los parámetros y funciones del modo de operaciones de muestras son los mismos, independientemente del modo seleccionado previamente. La única excepción la constituye la operación de fragmentación (Slice) ([F1]-12 descrita más adelante) que varía dependiendo de si el modo seleccionado previamente ha sido de voz/actuación o de canción/patrón.

**NOTE** Todas las operaciones de muestras se aplican a la forma de onda (muestra real), no a la voz.

- 2 Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de muestras.

- 3 Seleccione el menú de operaciones deseado pulsando el botón correspondiente ([F1] – [F3]).
- 4 Utilice los botones CURSOR para dirigirse a la operación deseada.
- 5 Pulse el botón [ENTER] para dirigirse a la pantalla de la operación deseada.
- 6 Ajuste los correspondientes parámetros de operaciones.
- 7 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 8 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. Una vez concluida la operación, aparecerá el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.

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

**NOTE** Los procedimientos reales de los pasos 7 y 8 pueden diferir de una operación a otra. Más detalles en la explicación de cada operación.

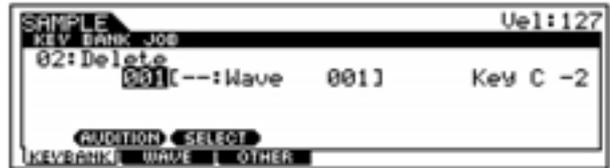
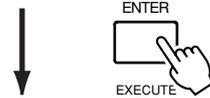
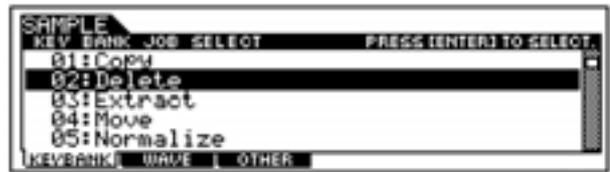
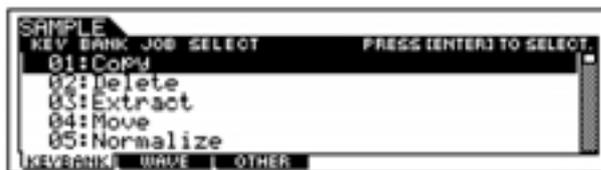
**! PRECAUCION**

Durante las operaciones que tardan más tiempo en procesarse, aparecerá el mensaje “Executing...”. Si apaga el MOTIF mientras se visualiza este mensaje, correrá el riesgo de perder los datos.

- 9 Pulse cualquier otro botón de modo para salir del modo de operaciones de muestras.
  - A continuación se ofrecen instrucciones detalladas de los pasos 3 – 6.

**[F1] Operación de banco de teclas**

Pulse el botón [F1] en el paso 3 del procedimiento básico para visualizar la lista de operaciones de bancos de teclas. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de la operación seleccionada.



**◆ Función de audición y selección de banco de teclas (muestra)**

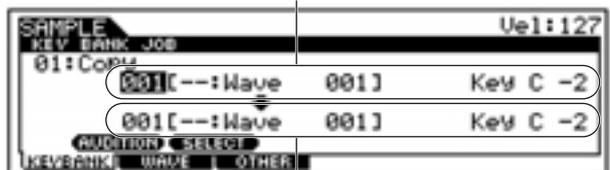
En las siguientes operaciones de bancos de teclas, la función de audición y la selección de banco de teclas son igual que en el modo de edición de muestras (página 241). Aquí puede recuperar y realizar operaciones en los datos de muestras asignados al banco de teclas seleccionado. Para oír la muestra seleccionada en un momento dado, pulse el botón [SF1] (AUDITION).

Además, observe que las operaciones 01 – 04 tienen disponible el control de teclado (“KBD”), que le permite cambiar directamente de banco desde el teclado (mantenga pulsado el botón [INFORMATION] y pulse la tecla correspondiente en el teclado).

● **[F1]-01 Copy**

Esta operación copia los datos de una muestra de un banco de teclas en otro.

Forma de onda fuente, banco de teclas

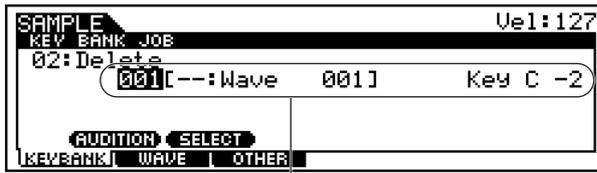


Forma de onda de destino, banco de teclas

● **[F1]-02 Delete**

Esta operación suprime el banco de teclas especificado y su muestra.

Si el banco de teclas está ajustado a “all” (todo) y se ejecuta la operación, todas las muestras de la forma de onda seleccionada serán borradas.



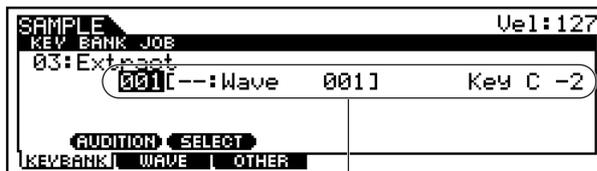
Forma de onda y banco de teclas que contienen la muestra que va a ser borrada.

**NOTE** Si se borran todas las muestras de la forma de onda especificada, también se borrará la propia forma de onda.

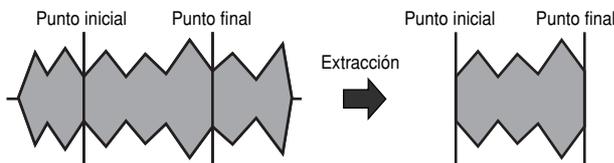
● **[F1]-03 Extract**

Esta operación borra todos los datos de muestra innecesarios (antes del punto inicial y detrás del punto final). En realidad lo que hace es extraer los datos de muestra que se desean utilizar, recortando todo sonido innecesario del principio y el final de la muestra.

Si el banco de teclas está ajustado a "all" (todo) y se ejecuta la operación, se aplicará a todas las muestras de la forma de onda seleccionada.



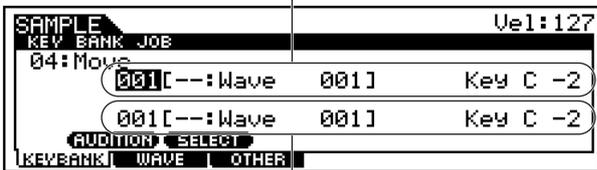
Forma de onda y banco de teclas que contienen la muestra que va a ser extraída.



● **[F1]-04 Move**

Esta operación le permite mover una muestra de un banco de teclas a otro. Resulta útil para crear una nueva forma de onda a partir de las muestras de otras formas de onda existentes.

Forma de onda fuente, banco de teclas



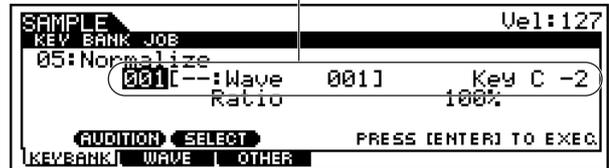
Forma de onda de destino, banco de teclas

**NOTE** Si se mueve la última muestra que queda de la forma de onda fuente, se borrará la propia forma de onda original.

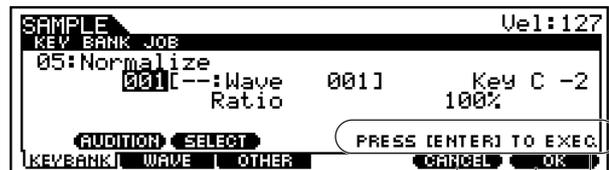
● **[F1]-05 Normalize**

Esta operación maximiza (normaliza) el nivel general de la muestra especificada. El ajuste "100" (100%) resulta rápido y útil para realizar el nivel de una muestra entera, de manera que suene lo más alto posible sin distorsionar.

Seleccione la forma de onda y el banco de teclas que contienen la muestra que se va a normalizar.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra normalizada al banco de teclas especificada.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie el valor Ratio y pulse el botón [ENTER] otra vez. Así restablecerá automáticamente los valores originales del parámetro y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

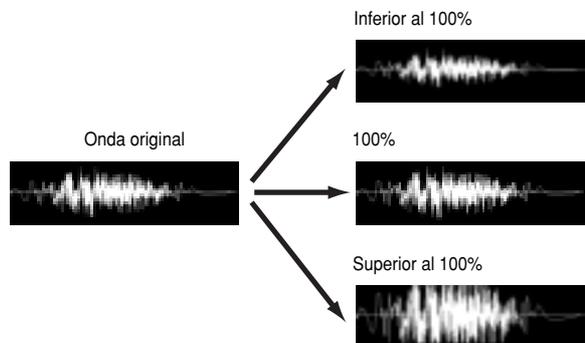
● **Ratio**

Especifica el nivel de la muestra después de la normalización. Un ajuste del 100% maximiza el nivel de manera que el nivel de pico más alto de la muestra se encuentre justo por debajo del punto de saturación (nivel de señal digital máximo).

Los ajustes situados por debajo del 100% disminuyen proporcionalmente el nivel de la muestra.

Los ajustes situados por encima del 100% elevarán el nivel de la muestra por encima del máximo, produciendo una saturación deliberada.

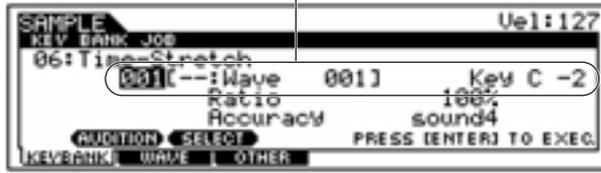
□ Ajustes: 001 ~ 800%



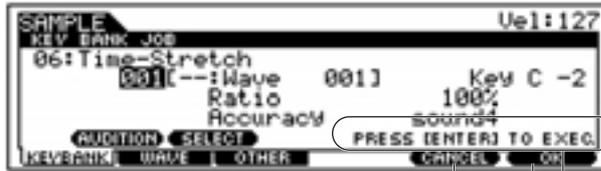
● **[F1]-06 Time-Stretch**

Esta operación permite cambiar la duración de la muestra sin afectar al tono.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas de la muestra cuya duración se va a cambiar.



↓ Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra con la duración cambiada al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie los valores de Ratio y Accuracy y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

● **Ratio**

Este parámetro determina la duración de la muestra después de su procesamiento, en proporción a la muestra original (100%). Los valores pequeños comprimen la muestra, mientras que los valores altos la expanden.

□ Ajustes: 25 ~ 400%

● **Accuracy**

Determina la calidad de la muestra resultante al especificar qué aspecto de la muestra original va a ser enfatizado: calidad de sonido o sensación rítmica.

□ Ajustes: 25 ~ 400%

Sound4-Sound1

Estos ajustes enfatizan la calidad de sonido, siendo el ajuste "SOUND 4" el que produce la máxima calidad de sonido.

Normal

Produce un equilibrio óptimo entre calidad de sonido y sensación rítmica.

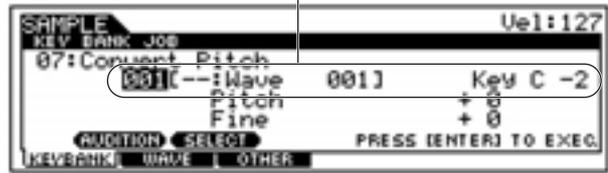
Rhythm1-Rhythm2

Estos ajustes realzan la sensación rítmica, siendo el ajuste "Rhythm2" el que produce el "feeling" rítmico más preciso.

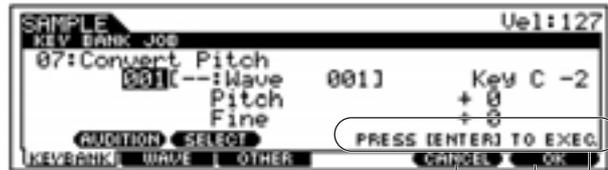
● **[F1]-07 Convert Pitch**

Esta operación permite cambiar el tono de la muestra sin cambiar la duración.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas de la muestra cuyo tono desee cambiar.



↓ Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra cuyo tono se ha modificado al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie los valores de Pitch y Fine y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

● **Pitch**

Determina la cantidad y dirección del cambio de tono en incrementos de semitono.

□ Ajustes: -12 ~ 0 ~ +12

● **Fine**

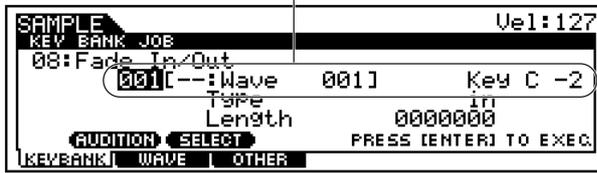
Determina la cantidad y dirección del cambio de tono con más exactitud, en incrementos de centésimas (1 centésima o cent = 1/100 de un semitono).

□ Ajustes: -50 ~ 0 ~ +50

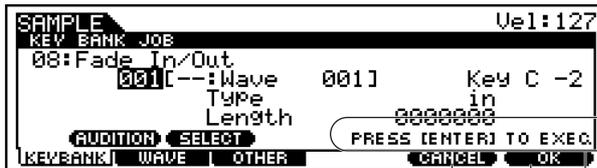
**F1]08 Fade In/Out**

Esta operación permite crear fundidos de entrada y de salida para la muestra.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas que contiene la muestra deseada.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra editada al banco de teclas especificad.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie los valores de Type y Length y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

• **Type**

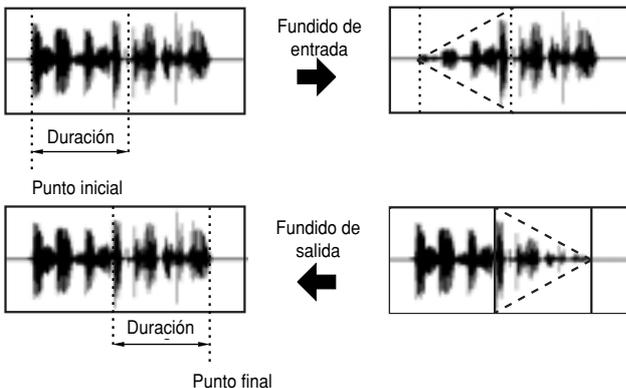
Determina el tipo de fundido de nivel: fundido de entrada o fundido de salida.

□ Ajustes: in (entrada), out (salida)

• **Length**

Determina la duración del fundido de entrada o de salida. Cuando se selecciona un fundido de entrada, este parámetro especifica la duración del fundido desde el punto inicial seleccionado. Cuando se selecciona un fundido de salida, el parámetro especifica la duración del fundido desde su inicio hasta el punto final seleccionado.

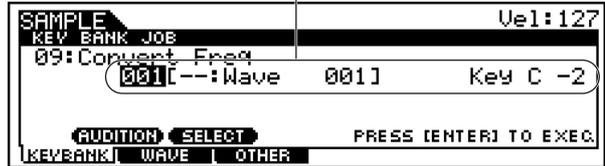
□ Ajustes: 0000000 ~ Punto final



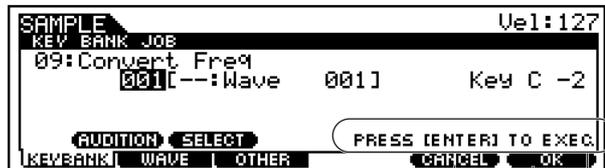
**[F1]09 Convert Freq**

Esta operación permite dividir en dos la frecuencia de muestreo de la muestra especificada. Puede utilizarse para convertir sonidos hi-fi (alta fidelidad) en lo-fi (baja fidelidad) y reducir el tamaño de la muestra a la mitad para guardarla en la memoria.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas que contiene la muestra que desea convertir.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

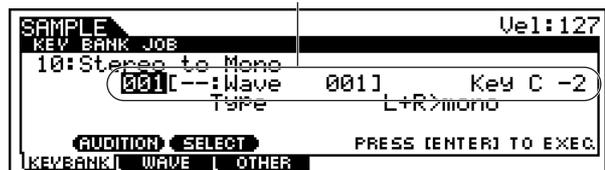
Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra convertida al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie los valores de Type y Length y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

**[F1]10 Stereo to Mono**

Esta operación permite convertir una muestra estéreo en una muestra monoaural.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas que contiene la muestra que desea convertir.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra convertida al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie el valor Type y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

- **Type**

Determina el canal o los dos canales de la muestra estéreo que se van a convertir en muestra monoaural.

□ Ajustes:

L+R > mono

Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra monoaural.

L > mono

El canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra monoaural.

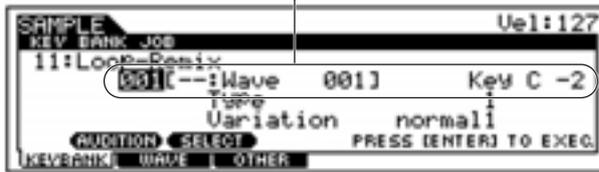
R > mono

El canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra monoaural.

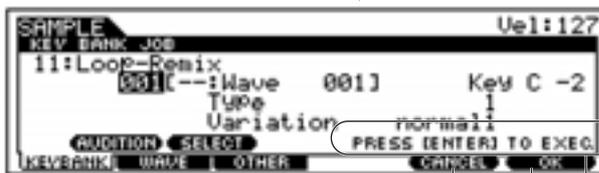
- **[F1]-11 Loop-Remix**

Esta operación permite cortar automáticamente la muestra en “trozos” independientes y volver a ordenarlos para crear efectos especiales y variaciones rítmicas no habituales. Además incluye diversas operaciones de transformación de audio para aplicar cambios de sonido aún mayores.

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas que contiene la muestra cuyo bucle desea remezclar.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra que contiene el bucle remezclado al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, cambie los valores de Type y Variation y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

- **Type**

Determina el grado en que la parte de bucle de la muestra será fragmentada.

□ Ajustes: 1 ~ 4

- **Variation**

Determina la variación de la muestra original realizada por la operación.

□ Ajustes:

normal1,2

Estos ajustes fragmentan y vuelven a ordenar los datos de la muestra sin realizar ningún otro cambio al audio.

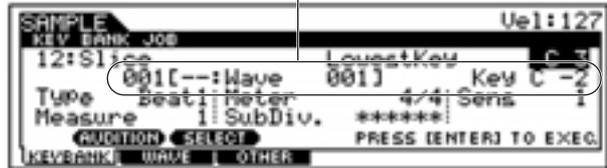
reverse1,2

Además de fragmentar y volver a ordenar los datos de la muestra, estos ajustes invierten la reproducción de algunos fragmentos.

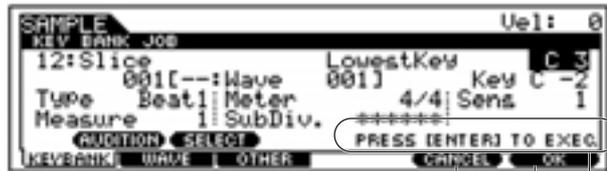
- **[1]-12 Slice**

Esta operación permite dividir la muestra en “trozos” independientes, cuyo número está determinado por la duración de la nota (con Measure, Meter y SubDivide). Al acceder a esta operación desde el modo de canción/patrón, también se crean los datos de nota para la reproducción de los fragmentos secuencialmente (tenga en cuenta que los resultados de esta operación varían según el modo seleccionado previamente: voz/actuación o canción/patrón).

Ajuste la forma de onda y el banco de teclas que contiene la muestra que desea fragmentar.



Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación.



Pulse el botón [F5] (CANCEL) para cancelar la operación.

Pulse el botón [F6] (OK) para asignar la muestra fragmentada al banco de teclas especificado.

Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación. Si no está satisfecho con los resultados, edite los distintos parámetros y pulse de nuevo el botón [ENTER]. Así restablecerá automáticamente los valores originales de los parámetros y repetirá la operación con los nuevos ajustes.

Con la excepción del parámetro siguiente, todos los parámetros y ajustes son los mismos que los de la pantalla Slice del modo de grabación de muestras (página 238).

- **Lowest Key**

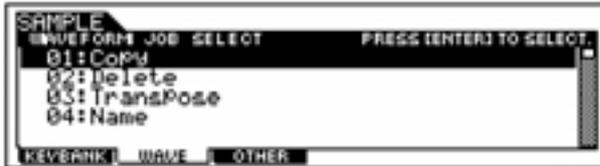
Especifica el número de nota más grave a partir del cual se ordenarán las muestras fragmentadas.

□ Ajustes: C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)

**NOTE** En la pantalla Slice del modo de grabación de muestras (página 238), este parámetro está establecido en “C-1” (DO-1) para el MOTIF6, en “E0” (MI0) para el MOTIF7, y en “A-1” (LA-1) para el MOTIF8, y no puede ajustarse.

## [F-2] Operaciones de formas de onda

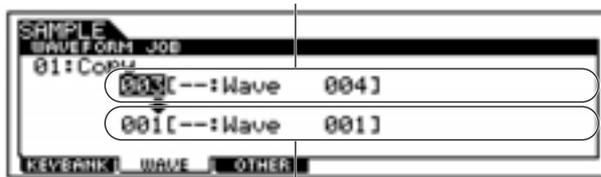
Pulse el botón [F2] en el paso 3 del procedimiento básico, página 240, para visualizar en la pantalla la lista de operaciones de formas de onda. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.



### ● [F2]-01 Copy

Esta operación copia los datos de una forma de onda en otra.

Seleccione la forma de onda fuente.

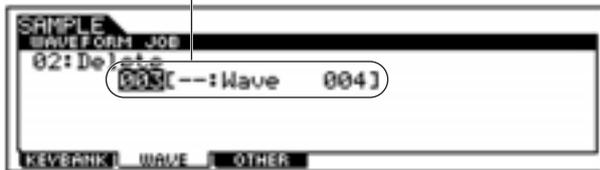


Seleccione la forma de onda de destino.

### ● [F2]-02 Delete

Esta operación borra una forma de onda específica de la memoria.

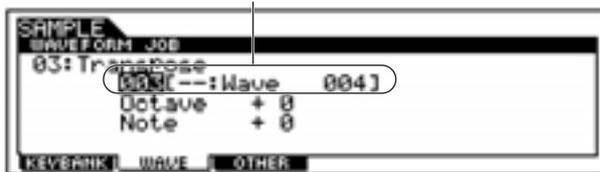
Seleccione la forma de onda que desea borrar.



### ● [F2]-03 Transpose

Esta operación transpone el ajuste de banco de teclas de una forma de onda especificada.

Seleccione la forma de onda cuyo ajuste de banco de teclas desea transportar.



### ● Octave

Determina la cantidad de transposición del banco de teclas en octavas. Si desea transponer menos de una octava, ajuste el parámetro a "0" y utilice el parámetro Note (nota) que se explica a continuación.

□ Ajustes: -3 ~ 0 ~ +3

### ● Note

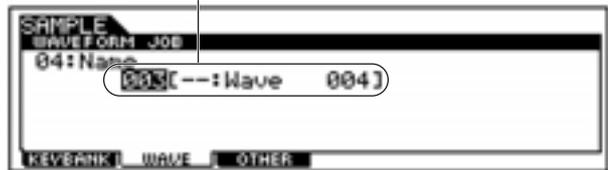
Determina la cantidad de transposición del banco de teclas en semitonos. Cuando desee transponer octavas exactas, ajuste el parámetro a "0" y utilice el parámetro Octave (octava) descrito anteriormente.

□ Ajustes: -11 ~ 0 ~ +11

### ● [F2]-04 Name

Esta operación le permite asignar un nombre a la forma de onda seleccionada.

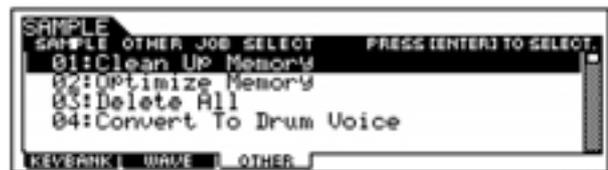
Seleccione una forma de onda a la que desee asignar un nombre.



Si desea instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres, consulte "Funcionamiento básico" en la página 75

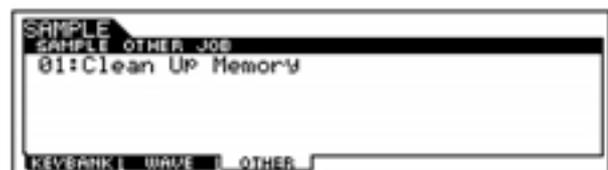
## [F3] Otras operaciones

Pulse el botón [F3] en el paso 3 del procedimiento básico, página 240, para visualizar en la pantalla la siguiente lista de operaciones. Mueva el cursor a la operación deseada y pulse el botón [ENTER] para ir a la pantalla de la operación seleccionada.



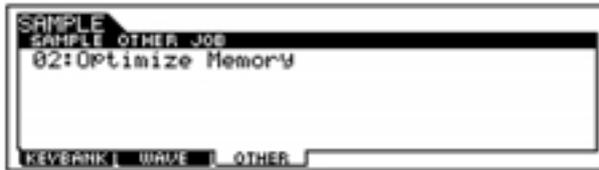
### ● [F3]-01 Clean Up Memory

Esta operación borra todas las formas de ondas a las que no se han asignado voces de usuario ni muestras.



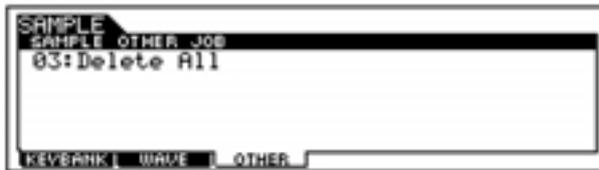
● **[F3]-02 Optimize Memory**

Esta operación optimiza la memoria (DRAM) para el muestreo.



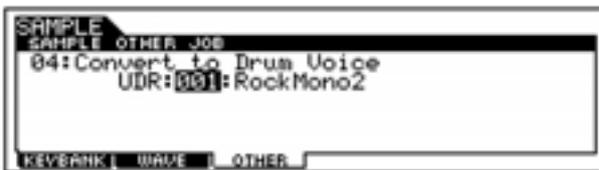
● **[F3]-03 Delete All**

Esta operación borra todas las formas de ondas.



● **[F3]-04 Convert to Drum Voice**

Esta operación le permite convertir la forma de onda seleccionada en una voz de batería específica. Puesto que la función de muestreo sólo permite la creación de voces normales, esta operación le permitirá crear una voz de batería con las muestras grabadas.



# Modo de Utilidades

## Árbol de funciones

Este apartado está dedicado al modo de utilidades. Para comprender cómo se relaciona el modo de utilidades con toda la estructura del MOTIF y con los demás modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 32, titulado “Estructura básica”. El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo de utilidades, permitiéndole disponer de una rápida y sencilla visión general de las funciones globales y de sistema del MOTIF. Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicos de panel.

[UTILITY]		
	[[INFORMATION] INFORMACIÓN DE UTILIDADES .....	P.276
	[F1] AJUSTES GENERALES DEL SISTEMA .....	P.250
	[SF1] TG (GENERADOR DE TONOS) .....	P.250
	[SF2] TECLADO P.251 .....	
	[SF3] OMITIR EFECTOS .....	P.252
	[SF4] OTROS P.252 .....	
	[F2] ENTRADAS/SALIDAS DEL SISTEMA .....	P.252
	[SF1] Entrada P.252 .....	
	[SF2] Salida P.253 .....	
	[SF3] CONEXIÓN mLAN .....	P.253
	[F3] AJUSTES DEL SISTEMA PARA VOCES (disponible sólo cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de voz) .....	P.253
	[SF1] ECUALIZACIÓN GENERAL .....	P.253
	[SF2] CANAL DE ARPEGIO .....	P.254
	[SF3] ASIGNACIÓN DE CONTROLADOR .....	P.254
	[F3] AJUSTES DEL SISTEMA PARA EL SECUENCIADOR (disponible sólo cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de canción/patrón) .....	P.254
	[SF1] CLAQUETA .....	P.254
	[SF2] ENTRADA/SALIDA DE FILTRO MIDI .....	P.255
	[SF3] OTROS P.255 .....	
	[F4] AJUSTES DEL SISTEMA PARA ASIGNACIÓN DE CONTROLADORES .....	P.255
	[SF1] ARPEGIO P.255 .....	
	[SF2] ASIGNABLE .....	P.256
	[SF3] PEDAL INTERRUPTOR .....	P.256
	[SF4] PLANTILLA PARA CONTROL REMOTO DE SECUENCIADOR EXTERNO .....	P.256
	[F5] AJUSTES DEL SISTEMA MIDI .....	P.258
	[SF1] CANAL P.258 .....	
	[SF2] CONMUTADOR .....	P.258
	[SF3] SINCRONIZACIÓN .....	P.258
	[SF4] OTROS P.259 .....	
	[F6] AJUSTES DEL SISTEMA PARA TARJETA PLUG-IN .....	P.259
	[SF1] ESTADO P.260 .....	
	[SF2] MIDI P.258 .....	
	[SF3] PARÁMETROS DE SISTEMA NATIVOS para ranura de expansión 1 .....	P.260
	[SF4] PARÁMETROS DE SISTEMA NATIVOS para ranura de expansión 2 .....	P.260
	[SF5] PARÁMETROS DE SISTEMA NATIVOS para ranura de expansión 3 .....	P.260
	[JOB] AJUSTES DE FÁBRICA .....	P.260

## Modo de utilidades

En este modo es posible ajustar parámetros que afectan a todo el sistema del MOTIF. Estos incluyen ajustes MIDI y parámetros de configuración general.

Este modo es en realidad un submodo del modo de voz/actuación/canción/patrón. Pulse el botón [UTILITY] desde cualquier modo para acceder al modo de utilidades, y pulse el botón [EXIT] después de realizar los ajustes para volver al modo previo.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidades (el indicador se iluminará).

**NOTE** Por ejemplo, si pulsa el botón [UTILITY] estando en el modo de actuación, accederá al modo de utilidades como submodo del modo de actuación, permitiéndole seleccionar y reproducir actuaciones en el modo de utilidades.

**NOTE** Incluso después de acceder al modo de utilidades, el indicador del botón del modo previamente activo seguirá iluminado, para que pueda saber desde que modo ha accedido.

- 2 Seleccione el menú deseado con los botones [F1] – [F6] y ajuste los parámetros de cada pantalla.

**NOTE** La pantalla seleccionada con el botón [F3] varía de acuerdo con el modo anterior (antes de acceder al modo de utilidades).

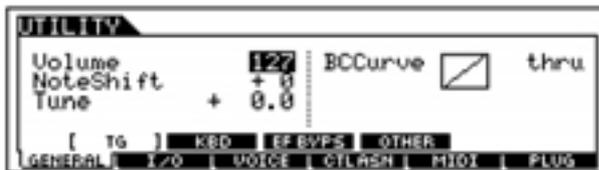
- 3 Pulse el botón [EXIT] para salir del modo de utilidades y volver al modo anterior.

- Las instrucciones detalladas del paso 2 puede verlas a continuación.

### [F1] Ajustes de sistema

#### ● [F1]-[SF1] General **TG (generador de tonos)**

Desde esta pantalla podrá realizar todos los ajustes del generador de tonos del MOTIF, incluyendo el volumen y el tono, así como la respuesta al control de soplo.



#### ● Volume

Este parámetro determina el volumen general del MOTIF.  
 Ajustes: 0 ~ 127

#### ● NoteShift

Determina la cantidad de cambio (en semitonos) del tono. Este parámetro sólo afecta al bloque del generador de tonos interno del MOTIF. No afecta a la información transmitida por el terminal MIDI.  
 Ajustes: 24 ~ 0 ~ +24

#### ● Tune

Determina la afinación exacta (en pasos de 0,1 centésimas) del sonido general del MOTIF.  
 Ajustes: 102,4 ~ +102,3

#### ● VCCurve (curva del controlador de soplo)

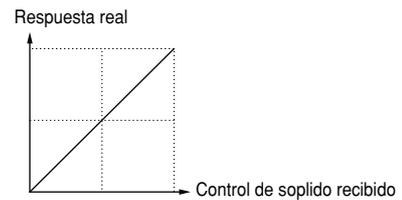
Estas cuatro curvas determinan la respuesta del sonido del MOTIF al uso de un controlador de soplo.

El aspecto específico del sonido que resulta afectado por el control de soplo y la curva seleccionada se seleccionan en la pantalla de juego de controladores (página 134) del modo de edición de elementos de voz normal.

Ajustes: thru, soft, hard, wide

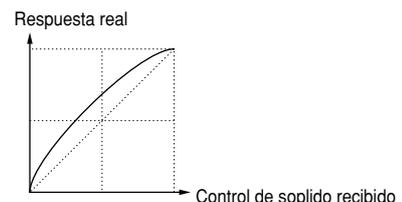
##### thru

Esta "curva" lineal produce una relación de uno a uno entre la potencia del soplo y el cambio real de sonido.



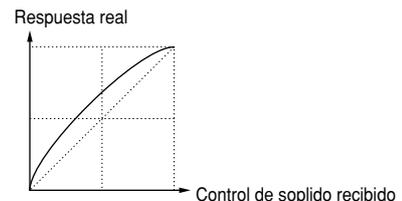
##### soft

Esta curva produce un aumento de la respuesta, especialmente para una potencia de soplo baja. Con esta curva, el soplo suave produce una respuesta más alta que el que produce la curva "thru". Utilice esta curva si desea un mayor control en el margen de soplos suaves.



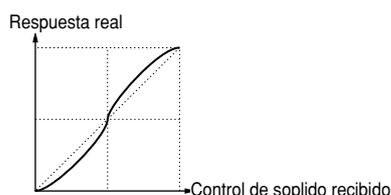
##### hard

Esta curva disminuye la respuesta global en comparación con la curva "thru". Utilice esta curva si tiene tendencia a soplar fuerte y desea que el efecto del controlador sea menos sensible.



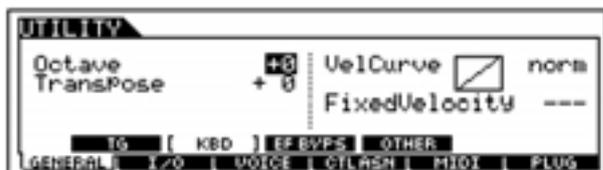
##### wide

Este ajuste proporciona curvas de respuestas opuestas para potencias de soplo débiles y fuertes. Amplía el margen dinámico aparente del controlador, produciendo una respuesta más suave en el margen de soplo bajo y una respuesta más fuerte en el margen alto.



● **[F1]-[SF2] General Teclado**

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con el teclado del MOTIF.



● **Octave**

Determina la cantidad, en octavas, de cambio hacia abajo o hacia arriba del margen del teclado.

□ Ajustes: -3 ~ 0 ~ +3

● **Transpose**

Determina la cantidad, en semitonos, de cambio hacia abajo o hacia arriba del margen del teclado. Tenga en cuenta que también afecta a los datos MIDI enviados por el MOTIF.

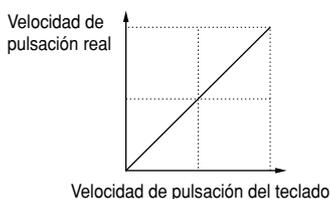
□ Ajustes: -11 ~ 0 ~ +11

**NOTE** Si realiza la transposición más allá de los límites del margen de notas "C-2 y G8" (DO-2 y SOL8), se utilizarán notas de las octavas adyacentes. Por ejemplo, una nota transpuesta de FA9 (F9) se cambiará a FA8 (F8).

● **VelCurve (curva de velocidad de pulsación)**

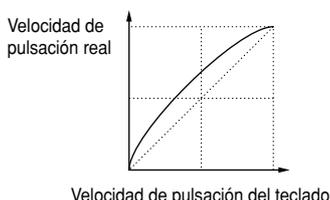
norm (normal)

Esta "curva" lineal produce una relación de uno a uno entre la fuerza ejercida para tocar el teclado (velocidad de pulsación) y el cambio de sonido real. Cuanto más fuerte se toque, mayor será el cambio del sonido.



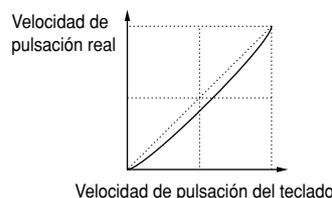
soft

Esta curva produce un aumento de la respuesta, especialmente con velocidades de pulsación bajas. Con esta curva, si se toca suave la respuesta será mayor que con la curva "norm". Utilice esta curva si desea un mayor control en el margen de velocidades de pulsación bajas.



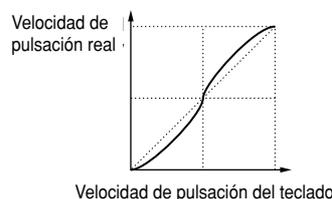
hard

Esta curva disminuye la respuesta global en comparación con la curva "norm". Utilice esta curva si tiene tendencia a tocar fuerte y desea que el sonido cambie para que resulte menos sensible.



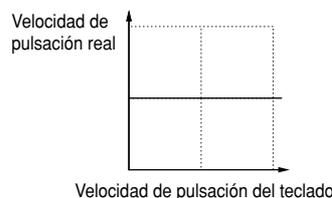
wide

Este ajuste proporciona curvas de respuestas opuestas para velocidades de pulsación bajas y altas. Amplía el margen dinámico aparente del controlador, produciendo menos cambio de sonido en el margen inferior y más cambio en el margen superior.



fixed

Este ajuste produce la misma cantidad de cambio de sonido (ajustado en velocidad de pulsación fija, en el siguiente párrafo), independientemente de la fuerza aplicada al tocar el teclado. Por ejemplo, puede utilizarse para emular la respuesta de tecla de los órganos convencionales, o asegurarse de que el cambio de sonido sea totalmente uniforme, independientemente de lo fuerte o suave que se toque el teclado.



**NOTE** La velocidad de pulsación real es enviada al dispositivo MIDI externo mediante el conector MIDI o USB, así como al generador de tonos interno.

● **Fixed velocity**

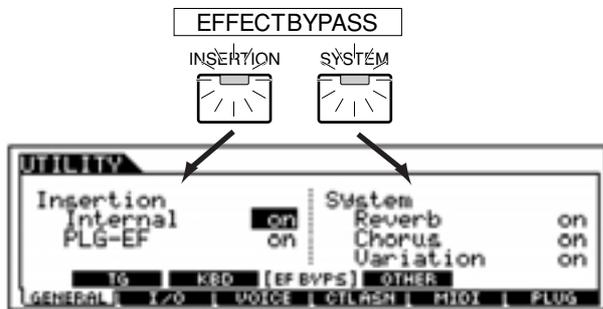
Este parámetro sólo está disponible si se selecciona la curva de velocidad de pulsación "fixed", del apartado anterior.

La velocidad de pulsación de la nota interpretada quedará fija al valor que se ajuste aquí.

□ Ajustes: 1 ~ 127

● [F1]-[SF3] General **Omitir efectos**

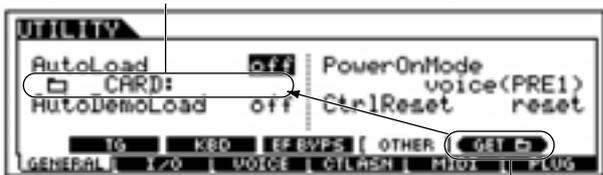
Desde esta pantalla podrá seleccionar los efectos específicos que se han de omitir al activar el botón [EFFECT BYPASS] (página 13).



□ Ajustes: on (omitir), off

● [F1]-[SF4] General **Otros**

Dispositivo y carpeta que contienen los archivos que se han de cargar automáticamente (ajustado con el botón [SF5]).



Pulse el botón [SF5] para registrar el último dispositivo/carpetas seleccionado, para la carga automática.

**NOTE** Si desea conocer más detalles, consulte la página 264.

● **Auto Load**

Determina si la función de carga automática se va a activar o no. Si se activa, el MOTIF cargará automáticamente los archivos especificados (de la tarjeta de memoria o de un dispositivo de almacenamiento SCSI) en la memoria de usuario cada vez que se encienda (consulte la explicación adicional de la ilustración anterior).

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

● **Auto DemoLoad**

El MOTIF incorpora datos de canción de demostración especiales que son almacenados en la memoria ROM y deben cargarse en la memoria DRAM para que el funcionamiento sea correcto (página 64). Si se ajusta este parámetro a "on", los datos de canción de demostración son cargados automáticamente al encender la alimentación. Este parámetro determina si los datos de canción de demostración serán cargados automáticamente (on) o no (off) al encender el MOTIF.

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

**PRECAUCIÓN**

Si se ajusta este parámetro a "on", todos los ajustes de voz de usuario, actuación, máster y sistema serán inicializados a los valores de fábrica la próxima vez que se encienda la unidad. Deberá hacer una copia de seguridad de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria u otro dispositivo de almacenamiento.

● **PowerOnMode**

Este parámetro determina el modo de encendido por defecto (y el banco de memoria) del MOTIF, permitiendo seleccionar el estado que se recuperará automáticamente al encender el MOTIF.

□ Ajustes: ver a continuación

**Performance**

Cuando encienda el MOTIF, accederá al modo de reproducción de actuaciones y se seleccionará automáticamente el primer número de programa (USER:001)

**Voice (User)**

Cuando encienda el MOTIF, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de las voces de usuario (USER:001).

**Voice (PRE1)**

Cuando encienda el MOTIF, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de voces predefinidas (PRE1:001).

**GM**

Cuando encienda el MOTIF, accederá al modo de reproducción de voces y se seleccionará automáticamente el primer número de programa de voces GM (General MIDI) (GM:001).

**Last**

Cuando encienda el MOTIF, se recuperará el número de programa de voz/actuación seleccionado antes de apagar la unidad.

**Master**

Cuando encienda el MOTIF, accederá al modo de reproducción de másteres y se seleccionará automáticamente el primer número de programa (001).

● **CtrlReset (reinicio de controladores)**

Determina el estado de los controladores (rueda de modulación, presión posterior a la pulsación o "aftertouch", mandos, etc.) al conmutar entre las voces. Si selecciona "off", los controladores se mantienen en el ajuste que tengan en ese momento. Si selecciona "on", los controladores son reiniciados a los valores por defecto de fábrica (indicados a continuación).

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

Si ha seleccionado "on", los controladores serán reiniciados a los siguientes estados/posiciones:

Inflexión de tono	centro
Rueda de modulación	mínimo
Presión posterior a la pulsación	mínimo
Pedal controlador	máximo
Controlador de soplido	máximo
Pedal interruptor	desactivado
Expresión	máximo
Pedal de volumen	máximo
Sustain	desactivado

**[F2] Ajustes de interfaz**

● [F2]-[SF1] **I/O Input**

Desde esta pantalla podrá ajustar los parámetros relacionados con la entrada de audio.



● **A/Dsource**

El MOTIF incorpora dos conexiones de entrada diferentes para la recepción de audio analógico desde un dispositivo externo: los conectores A/D INPUT o el terminal mLAN (con la tarjeta opcional mLAN8E). Deberá usarse uno u otro, no los dos al mismo tiempo.

□ Ajustes: conector analógico (A/D INPUT), mLAN.

● **Mic/Line**

Cuando se utilicen los conectores A/D INPUT, este parámetro determinará la fuente de entrada, micrófono (mic) o línea (line).

- Ajustes: mic, line

● **Digital**

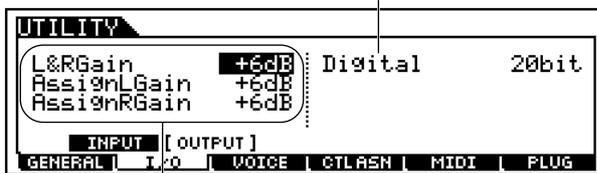
Cuando se instala la tarjeta opcional AIEB2, el MOTIF dispone de dos conexiones de entrada para la recepción de audio digital desde un dispositivo externo: coaxial u óptica. Deberá usarse uno u otro, no los dos al mismo tiempo.

- Ajustes: coaxial, optical

● **[F2]-[SF2] I/O Output**

Desde esta pantalla podrá ajustar parámetros relacionados con la salida de audio.

Especifica la resolución de la salida digital.  
Ajustes: 20bit, 24bit



Ajusta la ganancia de salida de cada jack.

- Ajustes: 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

● **[F2]-[SF3] I/O conexión mLAN**

Desde esta pantalla podrá ajustar parámetros relacionados con la conexión de una tarjeta opcional mLAN8E (página 18). La pantalla siguiente sólo está disponible cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E .

Los detalles de este parámetro figurarán en el manual de uso de la tarjeta mLAN8E.

Nombre del vendedor      Sobrenombre



Botón [EXIT] (salida)      Botón [SF4]

Asigna un sobrenombre a la conexión. Si desea conocer las instrucciones específicas sobre la asignación de nombres, consulte el funcionamiento básico (página 75). Encontrará más detalles sobre el parámetro de sobrenombre en el manual de uso de la tarjeta mLAN8E.



Ajuste el reloj de palabras. Los detalles los encontrará en el manual de uso de la tarjeta mLAN8E.

Pulse el botón [ENTER] para confirmar el valor.

**NOTE** Todos los ajustes relacionados con la tarjeta mLAN8E del modo de utilidades se almacenan únicamente en la memoria de la propia tarjeta y no en la memoria de usuario del MOTIF.

Para inicializar todos los ajustes de la tarjeta mLAN8E, siga el procedimiento descrito a continuación.



Botón [EXIT]      Botón [SF5]



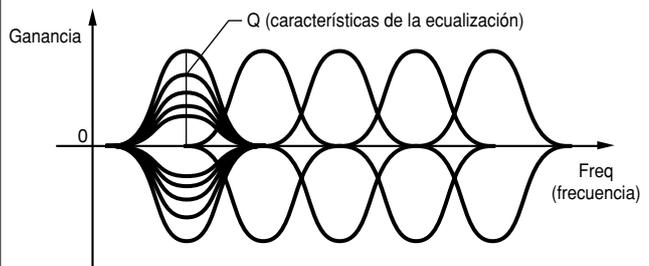
Pulse el botón [ENTER] para inicializar los ajustes de la tarjeta mLAN8E.

**[F3] Ajustes de voz**

Estos ajustes relacionados con la voz están disponibles sólo cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de voz.

● **[F3]-[SF1] Voz Ecuación general**

Desde esta pantalla podrá aplicar ecualización de cinco bandas a todas las partes de la voz seleccionada.



● **Shape**

Este parámetro determina si el tipo de ecualizador utilizado será Shelving (banda ancha) o Peaking (picos). El tipo Peaking atenúa/realza la señal del ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo Shelving atenúa/realza la señal de las frecuencias situadas por debajo y por encima del ajuste de frecuencia especificado.

- Ajustes: shelv, peak

**NOTE** Los detalles acerca de los contornos de los tipos Shelving y Peaking los puede encontrar en la página 168.

● **Freq (frecuencia)**

Determina la frecuencia central. Las frecuencias situadas alrededor de este punto son atenuadas/realzadas con el ajuste Gain (ganancia).

- Ajustes: LOW (margen de graves) 32Hz ~ 2,0kHz  
 LOW MID (margen de medios-graves)  
 100Hz ~ 10kHz  
 MID (margen de medios) 100Hz ~ 10kHz  
 HIGH MID (margen de medios-agudos)  
 100Hz ~ 10kHz  
 HIGH (margen de agudos) 500Hz ~ 16kHz

● **Gain**

Determina el nivel de ganancia de la frecuencia (ajuste del apartado anterior) o la cantidad de atenuación o realce de la banda de frecuencia seleccionada.

- Ajustes: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

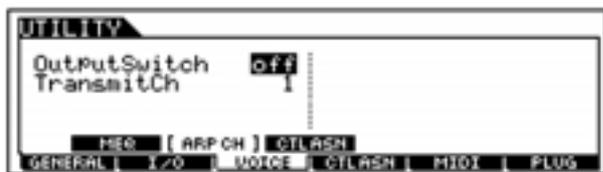
● **Q (características de la frecuencia)**

Este parámetro varía el nivel de la señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

- Ajustes: 0,1 ~ 12,0

● **[F3]-[SF2] Voz Canal de arpegio**

Desde esta pantalla puede ajustar parámetros relacionados con la salida de los datos MIDI de arpegio.



● **OutputSwitch**

Este parámetro activa o desactiva la salida de datos MIDI para la función de arpegio. Si se selecciona "on", los datos de arpegio son enviados por MIDI, permitiendo enviar los datos de arpegio a un secuenciador externo o reproducir los arpegios en generadores de tono MIDI externos.

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

● **TransmitCh (canal de transmisión)**

Determina el canal MIDI por el que se enviarán los datos de reproducción de arpegios (cuando Output Switch está activado).

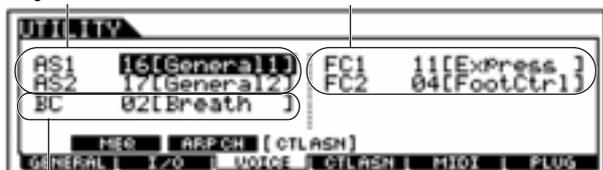
- Ajustes: 1 ~ 16

● **[F3]-[SF3] Voz Asignación de controlador**

Ajusta los parámetros relacionados con los controladores en el modo de voz.

Los detalles sobre cada parámetro son los mismos que los de edición común de actuación. Consulte la página 169.

Asignación de mandos 1, 2      Pedal controlador 1, 2



Controlador de soplo

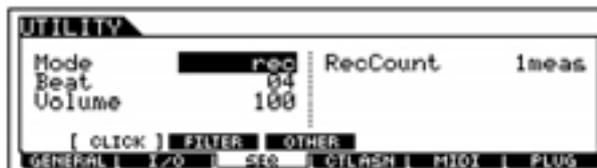
- Ajustes: off (desactivado), 0 ~ 95

**[F3] Ajustes de secuenciador**

Estos ajustes especiales relacionados con canciones y patrones sólo están disponibles cuando se accede al modo de utilidades desde el modo de canción o patrón.

● **[F3]-[SF1] Secuenciador Click (claqueta MIDI)**

Desde esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con el sonido de la claqueta (metrónomo) utilizada durante la grabación o la reproducción en el modo de canción/patrón.



● **Mode**

Determina si sonará la claqueta y cuándo lo hará.

- Ajustes: off, rec, rec/play, all

off

La claqueta no sonará.

rec

La claqueta sonará sólo durante la grabación.

rec/play

La claqueta sonará durante la grabación y la reproducción.

all

La claqueta sonará siempre en el modo de canción/patrón.

● **Beat**

Determina en qué notas sonará la claqueta.

- Ajustes: 16 (semicorcheas), 08 (corcheas), 04 (negras), 02 (blancas), 01 (redondas).

● **Volume**

Determina el volumen del sonido de la claqueta.

- Ajustes: 0 ~ 127

● **Rec Count**

Ajusta el número de compases de cuenta de entrada antes de que comience realmente la grabación después de pulsar el botón [▶] en el modo de grabación en espera.

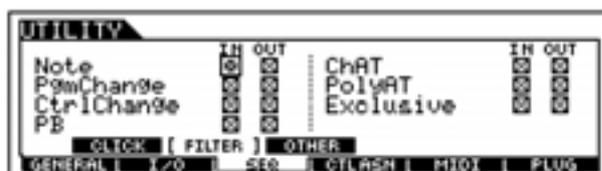
- Ajustes: Off (la grabación comenzará en cuanto se pulse el botón [▶]), 1meas – 8meas (1 ~ 8 compases)

**NOTE** Puesto que el sonido de la claqueta proviene del generador de tonos interno, su reproducción afecta a la polifonía total del MOTIF.

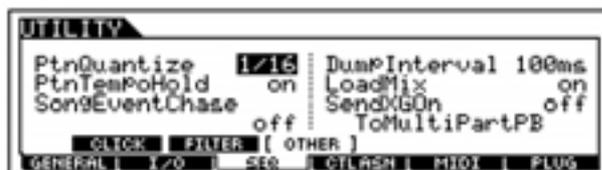
● **[F3]-[SF2] Secuenciador Filtro MIDI**

Desde esta pantalla puede determinar los eventos que serán reconocidos/transmitidos por el terminal MIDI IN/OUT o el terminal USB.

Los ajustes realizados se aplicarán a los datos de reproducción de canciones/patrones únicamente; no afectan a los eventos MIDI generados por la interpretación en el teclado ni las operaciones del panel de los modos de voz y actuación.



● **[F3]-[SF4] Secuenciador Otros**



● **PtnQuantize (cuantización de patrones)**

Determina el valor de cuantización para el cambio de patrones durante la reproducción. Si selecciona "1", los patrones (secciones) siempre cambiarán en el primer tiempo del compás durante la reproducción. Cuando se selecciona "1/16", los patrones (secciones) pueden cambiarse en cualquier tiempo de semicorchea durante la reproducción.

□ Ajustes: 1 (1 compás), 1/2 (blanca), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/16 (semicorchea)

● **PtnTempoHold (mantenimiento del tiempo de los patrones)**

Determina si el ajuste de tiempo cambiará o no al valor de tiempo almacenado con cada estilo cuando se seleccione uno nuevo durante la reproducción.

Si selecciona "on", el tiempo será retenido al cambiar de estilo.

Si selecciona "off", el tiempo cambiará al valor almacenado con el nuevo estilo.

□ Ajustes: on, off

**NOTE** Los datos de ajuste de tiempo de la cadena de patrones no resultan afectados por este parámetro.

● **SongEventChase**

El seguimiento de eventos le permite especificar qué tipos de datos que no sean de nota serán reconocidos durante las operaciones de avance rápido y rebobinado. Normalmente, si se reproduce una canción o patrón desde un punto medio y se utiliza el avance rápido o el rebobinado, ciertos tipos de datos (como cambio de programa, inflexión de tono y cambio de control) puede que no sean reproducidos como se espera. El ajuste a un evento específico asegura la "integridad" de la reproducción del evento, incluso durante el avance rápido o el rebobinado.

□ Ajustes: Off (desactivado), PC (cambio de programa), PC+PB+Ctrl (cambio de programa + inflexión de tono + cambio de control), All (todos los eventos).

**NOTE** Tenga en cuenta que los ajustes distintos de "off" pueden ocasionar un funcionamiento más lento, como por ejemplo una pausa antes de comenzar la reproducción o una velocidad de avance rápido o rebobinado más lenta.

**NOTE** Cuando el parámetro se ajusta en "All", puede generarse una cantidad excesiva de datos MIDI, ocasionando un error MIDI en el dispositivo conectado.

● **DumpExIntrval (intervalo de trasvase de datos exclusivos en bloque)**

Cuando se reproducen datos exclusivos de sistema (trasvase en bloque) grabados en pistas de secuencia, el parámetro ajusta el intervalo insertado por cada kilobyte.

Cuando se trasvasan datos en bloque desde el MOTIF a un dispositivo MIDI externo, es posible que se produzca un error MIDI si el dispositivo no puede gestionar grandes cantidades de datos en un corto espacio de tiempo. El parámetro compensa esta situación ajustando un intervalo que da al dispositivo receptor tiempo suficiente para procesar los datos en bloque.

□ Ajustes: 0 ~ 900 (ms)

**NOTE** La reproducción puede resultar un poco más lenta según sea el intervalo ajustado. Además, cuando se produce un error MIDI, pruebe a ajustar un intervalo un poco más alto y vuelva a enviar los datos.

● **LoadMix**

Determina si los ajustes de mezcla (Mixing) se cargarán (on) o no (off) al cambiar de número de canción/estilo.

□ Ajustes: off, on

**NOTE** Este ajuste afecta al cambio de canción/patrón durante la reproducción de cadena de canciones/patrones.

● **SendXGon**

Determina si el mensaje de reinicio XG se enviará al bloque del generador de tonos de la tarjeta Plug-in multiparte (on) o no (off) al iniciar la canción XG o cambiar de número de canción/estilo.

□ Ajustes: on, off

**[F4] Ajustes de controladores**

● **[F4]-[SF1] Asignación de controladores Arpeggio**



● **Switch**

Este parámetro determina el número de cambio de control que controlará la activación/desactivación de la reproducción de arpeggios.

□ Ajustes: off (desactivado), 01 ~ 95

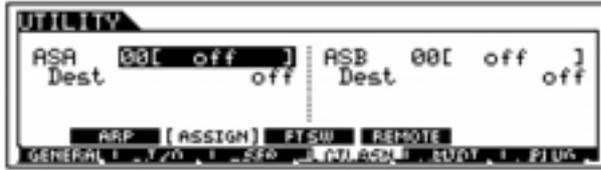
● **Hold**

Determina el número de cambio de control que controlará la activación/desactivación del mantenimiento de arpeggio (página 129).

□ Ajustes: off (desactivado), 01 ~ 95

● **[F4]-[SF2] Asignación de controlador ASIGNACIÓN de mandos giratorios A, B**

Desde esta pantalla es posible asignar funciones específicas a los mandos ASSIGN A y B.



● **ASA, ASB (asignable A, B)**

Determina el número de cambio de control que será controlado por los mandos ASSIGN A y B.

□ Ajustes: 000 ~ 095 (consulte la separata de datos "Data List" en inglés que se adjunta con este manual).

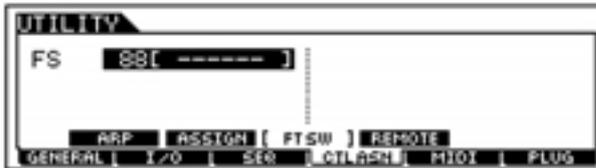
● **Dest (destino del control)**

Determina la función que será controlada por el número de cambio de control ajustado en el apartado anterior.

□ Ajustes: (consulte la separata de datos "Data List" en inglés que se adjunta con este manual).

● **[F4]-[SF3] Asignación de controlador Pedal interruptor**

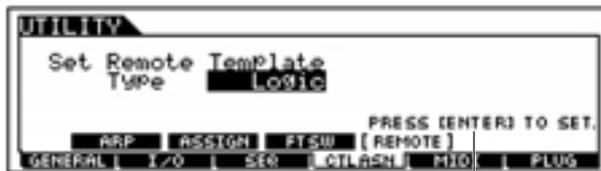
Desde esta pantalla podrá asignar una función específica al pedal interruptor.



□ Ajustes: 000 ~ 100 (000, 032 : off (desactivado), 096 : Arpeggio Switch (interruptor de arpeggio), 097 : Arpeggio Hold (mantenimiento de arpeggio), 098 : comienzo/detención de la reproducción de canción/patrón, 099/100 cambio de programa INC/DEC 101 : silencio de octava).

● **[F4]-[SF4] Asignación de controlador Remoto**

El MOTIF dispone de control a distancia para las funciones más importantes de varios programas de secuenciador populares. Esto le permite configurar automáticamente el MOTIF para ser usado con su programa de secuenciador particular, especificando la plantilla que vaya a utilizar.

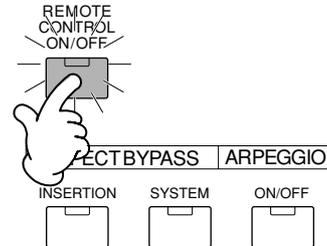


Pulse el botón [ENTER] para recuperar la plantilla proporcionada para el software seleccionado.

□ Ajustes: Cubase, Logic, Cakewalk, ProTools

◆ **Control a distancia del programa de secuenciación**

Con la función de control a distancia puede controlar el software de secuenciación con los botones o los controladores del MOTIF. Active la función de control a distancia pulsando el botón [REMOTE CONTROL ON/OFF], de forma que el indicador luminoso parpadee.



● **Configuración**

Para poder utilizar la función de control a distancia, deberá seguir las instrucciones de configuración que se indican a continuación.

- 1 Conecte el MOTIF a su ordenador con un cable USB. Más detalles en la página 25.
- 2 Instale el controlador USB MIDI y el archivo de configuración del software de secuencia (contenido en el CD-ROM incluido) en el PC. Más detalles en el manual de instalación.
- 3 Seleccione la plantilla del programa de secuencia en el modo de utilidades del MOTIF.
- 4 Realice el ajuste MIDI IN/OUT a "USB" en el modo de utilidades del MOTIF (página 259).

● **Software compatible**

Los siguientes programas de secuenciación pueden utilizarse con la función de control a distancia del MOTIF.

**Windows**

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

**Macintosh**

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

## ◆ Asignaciones de control a distancia

Las funciones controladas por el MOTIF difieren según el software utilizado. Una vez seleccionada la plantilla correspondiente, podrán controlarse las siguientes funciones con cada programa.

### ● Logic Audio Platinum Ver4.6

Cuando la plantilla se ajusta a "logic", el MOTIF puede controlar las siguientes funciones.

	Estos parámetros controlan la pista seleccionada con los botones NUMBER [1] – [16]				
Mandos giratorios	Ajustado con [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3ª fila	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4ª fila	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Mandos deslizantes	Estos parámetros controlan las cuatro pistas seleccionadas con los botones NUMBER [1] – [16]				
	Pistas seleccionadas	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Estos parámetros controlan las funciones PLAY, REC, STOP, [◀], [▶] del software de secuenciación. El botón [TOP] controla la función STOP del software de secuenciación.				
TRACK MUTE	Cuando se activa el botón [MUTE] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] controlan los ajustes de silenciamiento (mute) de la pista del software de secuenciación.				
TRACK SELECT	Cuando se activa el botón [TRACK SELECT] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] seleccionan la pista del software de secuenciación.				

### ● Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

Cuando la plantilla se ajusta a "Cubase", el MOTIF puede controlar las siguientes funciones.

	Estos parámetros controlan la pista seleccionada con los botones NUMBER [1] – [16]				
Mandos giratorios	Ajustado con [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3ª fila	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4ª fila	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
Mandos deslizantes	Estos parámetros controlan las cuatro pistas seleccionadas con los botones NUMBER [1] – [16]				
	Pistas seleccionadas	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Estos parámetros controlan las funciones PLAY, REC, STOP, TOP, [◀], [▶] del software de secuenciación.				
TRACK MUTE	Cuando se activa el botón [MUTE] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] controlan los ajustes de silenciamiento (mute) de la pista del software de secuenciación.				
TRACK SELECT	Cuando se activa el botón [TRACK SELECT] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] seleccionan la pista del software de secuenciación.				

### ● Cakewalk ProAudio Ver9.0

Cuando la plantilla se ajusta a "Cakewalk", el MOTIF puede controlar las siguientes funciones.

	Estos parámetros controlan la pista seleccionada con los botones NUMBER [1] – [16]				
Mandos giratorios	Ajustado con [KNOB CONTROL FUNCTION]	KN1	KN2	KN2	KN4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	---	---	---	---
	3ª fila	---	---	---	---
	4ª fila	---	---	---	---
Mandos deslizantes	Estos parámetros controlan las cuatro pistas seleccionadas con los botones NUMBER [1] – [16]				
	Pistas seleccionadas	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Estos parámetros controlan las funciones PLAY, REC, STOP, TOP, [◀], [▶] del software de secuenciación.				
TRACK MUTE	Cuando se activa el botón [MUTE] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] controlan los ajustes de silenciamiento (mute) de la pista del software de secuenciación.				
TRACK SELECT	Cuando se activa el botón [TRACK SELECT] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] seleccionan la pista del software de secuenciación.				

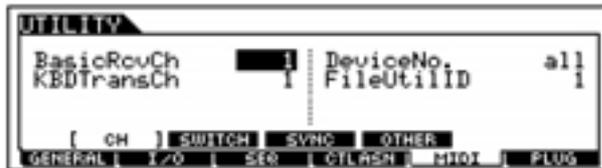
### ● Pro Tools V5.0

Cuando la plantilla se ajusta a "ProTools", el MOTIF puede controlar las siguientes funciones.

M. giratorios	No disponibles				
Mandos deslizantes	Estos parámetros controlan las 4 pistas seleccionadas con los botones NUMBER [1] – [16]				
	Pistas seleccionadas	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Estos parámetros controlan las funciones PLAY, REC, STOP, TOP, [◀], [▶] del software de secuenciación.				
TRACK MUTE	Cuando se activa el botón [MUTE] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] controlan los ajustes de silenciamiento (mute) de la pista del software de secuenciación.				
TRACK SELECT	Cuando se activa el botón [TRACK SELECT] del MOTIF, los botones NUMBER [1] – [16] seleccionan la pista del software de secuenciación.				

## [F5] Ajustes MIDI

### ● [F5]-[SF1] MIDI Canal



#### ● BasicRcvCh (canal de recepción básico)

Este parámetro determina el canal MIDI por el que el MOTIF recibirá los datos MIDI (de un secuenciador, controlador MIDI u otro dispositivo externo). El parámetro está disponible para el modo de voz/actuación.

Ajustes: 1 ~ 16, omni (todos los canales), off (desactivado)

#### ● KBDTransCh (canal de transmisión del teclado)

Determina el canal MIDI por el que el MOTIF enviará los datos MIDI (a un secuenciador, generador de tonos u otro dispositivo externo). El parámetro está disponible para el modo de voz/actuación.

Ajustes: 1 ~ 16, off (desactivado)

**NOTE** En el modo de canción/patrón, los datos MIDI creados al accionar el teclado/mandos/ruedas son enviados al bloque del generador de tonos o los dispositivos MIDI externos por el canal de salida MIDI de la pista seleccionada (página 38).

#### ● DeviceNo. (número de dispositivo)

Determina el número de dispositivo utilizado por el MOTIF para la recepción o transmisión de datos. Este número debe coincidir con el número del dispositivo MIDI externo al transmitir/recibir un trasvase de datos en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema.

Ajustes: 1 ~ 16, all (todos), off (desactivado)

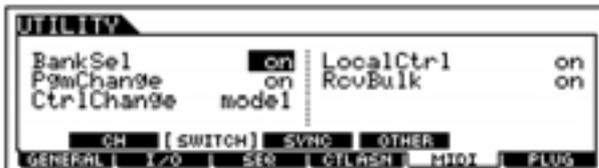
#### ● FileUtilID (identificación de utilidades de archivo)

Este parámetro determina el número de identificación (ID) utilizado en las transferencias de archivos con el programa especial de utilidades de archivos del CD-ROM incluido. Este número de identificación de utilidades de archivo y el número de dispositivo (apartado anterior) deben coincidir con los del programa de utilidades de archivo para poder transferir archivos correctamente entre el MOTIF y un ordenador.

Ajustes: 1 ~ 128

### ● [F5]-[SF2] MIDI Conmutador

Desde esta pantalla podrá determinar el tipo de datos que transmitirá y a los que responderá el MOTIF.



#### ● BankSel

Este parámetro activa o desactiva los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Si selecciona "on", el MOTIF responderá a los mensajes de selección de banco entrantes y además transmitirá los mensajes de selección de banco correspondientes (utilizando el panel).

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

#### ● PgmChange (cambio de programa)

Este parámetro activa o desactiva los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Si selecciona "on", el MOTIF responderá a los mensajes de cambio de programa entrantes y además transmitirá los mensajes de cambio de programa correspondientes (utilizando el panel).

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

#### ● CtrlChange (cambio de control)

Este parámetro permite configurar el MOTIF para que responda correctamente a cualquier tipo de datos de sistema GM, Nivel 1 o Nivel 2, particularmente respecto del sustain del AEG. Cuando utilice GM Nivel 2, ajuste el parámetro a Mode 1 y el MOTIF responderá a los mensajes como datos de cambio de parámetros. Cuando utilice GM Nivel 1, ajuste el parámetro a Mode 2 y el MOTIF responderá a los mensajes como datos de cambio de control.

Ajustes: mode1, mode2

#### ● LocalCtrl (activación/desactivación del control local)

Este parámetro determina si el generador de tonos del MOTIF responderá o no a la interpretación en el teclado. Normalmente ajústelo a "on", ya que querrá escuchar el sonido del MOTIF mientras toque. Sin embargo, para aplicaciones de secuenciador externo, quizás deba ajustarlo a "off" para evitar la duplicación de notas, ya que el generador de tonos del MOTIF las reproducirá dos veces, una al tocar el teclado y la otra al recibir los datos de teclado enviados por el secuenciador.

Incluso si se ajusta a "off", los datos serán transmitidos por el conector MIDI OUT o USB. Además, el bloque del generador de tonos del MOTIF responderá a los mensajes recibidos por el terminal MIDI IN o USB.

Ajustes: off (desactivado), on (activado)

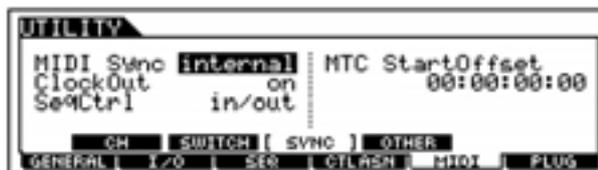
#### ● RcvBulk (recepción de trasvase en bloque)

Determina si se recibirán los datos de trasvase en bloque o no.

Ajustes: protect (no se reciben), on (se reciben)

### ● [F5]-[SF3] MIDI Sincronización

Desde esta pantalla podrá ajustar diversos parámetros relacionados con el reloj y la sincronización MIDI



#### ● MIDI Sync

Determina si la reproducción de canción/patrón/arpegio será sincronizada al reloj interno del MOTIF o a un reloj MIDI externo.

Ajustes: internal, MIDI, MTC

#### internal

Sincronización al reloj interno. Utilice este ajuste cuando vaya a usar el MOTIF solo o como fuente de reloj maestro para otros equipos.

#### MIDI

El MOTIF es sincronizado a un reloj MIDI recibido de un dispositivo MIDI externo por el terminal MIDI IN o USB.

**MTC (código de tiempos MIDI)**

El MOTIF se sincroniza a una señal MTC recibida por el terminal MIDI IN o USB. Las señales MMC son transmitidas por el terminal MIDI OUT o USB. Utilice este ajuste cuando vaya a usar el MOTIF como esclavo MIDI, por ejemplo cuando se sincronice a un MTR (multipistas) compatible con MTC.

**NOTE** MTC (código de tiempos MIDI) permite la sincronización simultánea de múltiples dispositivos de audio con cables MIDI estándar. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos y fracciones. El MOTIF no transmite MTC. Para que el MOTIF actúe como maestro MTC, será necesario disponer de un dispositivo como el AW4416 de Yamaha.

**NOTE** MMC (control de máquinas MIDI) permite el control a distancia de múltiples grabadores multipistas, secuenciadores MIDI, etc. Un grabador multipistas compatible con MMC, por ejemplo, responderá automáticamente a las operaciones de inicio, parada, avance rápido y rebobinado rápido realizadas en el secuenciador de control, manteniendo de esta manera alineada la reproducción del secuenciador y del grabador multipistas.

**ClockOut**

Determina si los mensajes de reloj MIDI (F8) serán transmitidos por el terminal MIDI OUT/USB.

□ Ajustes: on (se transmiten), off (no se transmiten)

**SeqCtrl (controlador de secuenciador)**

Determina si las señales de control del secuenciador, iniciar, continuar, parar y puntero de posición de canción, serán recibidas y/o transmitidas por el terminal MIDI OUT/USB.

□ Ajustes: off, in, out, in/out

- off no se transmiten/reconocen
- in se reconocen pero no se transmiten
- out se transmiten pero no se reconocen
- in/out se transmiten/reconocen

**MTC StartOffset**

Determina el punto de código de tiempo específico desde el que comienza la reproducción de la secuencia, cuando se recibe MTC. Esta función se puede utilizar para alinear con precisión la reproducción del MOTIF con un dispositivo externo compatible con MTC.

□ Ajustes: Hour : (Hora :) Minute : (Minuto :) Second : (Segundo :) Frame : (Cuadro :)

Hour	00 ~23
Minute	00 ~59
Second	00 ~59
Frame	00 ~29

**[F5]-[SF4] MIDI Otros**

Desde esta pantalla es posible ajustar parámetros relacionados con los terminales MIDI y el número de puerto.



**MIDI IN/OUT**

Determina los terminales de salida físicos que se utilizarán para la transmisión/recepción de datos MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB o mLAN (cuando se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E).

□ Ajustes: MIDI, USB, mLAN

**NOTE** Los tres tipos de terminales mencionados no pueden ser utilizados al mismo tiempo. Sólo puede usarse uno de ellos para transmitir/recibir los datos MIDI.

**ThruPort (puerto de retransmisión)**

Muchos secuenciadores informáticos pueden transmitir por varios puertos MIDI, rompiendo así la barrera de los 16 canales. Cuando utilice el terminal USB para la transmisión/recepción MIDI, puede hacer que el MOTIF responda a los datos MIDI por un puerto, y retransmita los datos a otro número de puerto para un generador de tonos aparte (conectado por el terminal MIDI OUT). De este modo, pueden reproducirse 16 canales de datos en el MOTIF y otros 16 canales de datos en el dispositivo conectado. Las tarjetas Plug-in instaladas en el MOTIF también pueden dirigirse independientemente por puertos MIDI aparte (página 38) ampliando aún más la cantidad de canales.

Asegúrese de ajustar el puerto "thru" al número de puerto del dispositivo conectado.

□ Ajustes: 1 ~ 8

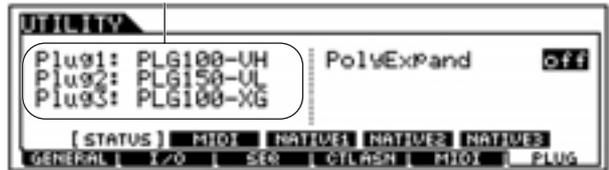
**[F6] Ajustes de tarjetas Plug-in**

Cuando se instala una tarjeta Plug-in, es posible disponer de las siguientes pantallas y parámetros. Los parámetros dependerán del tipo de tarjeta Plug-in instalada.

**NOTE** Una tarjeta Plug-in de efectos sólo puede instalarse en la ranura 1, mientras que una tarjeta Plug-in multiparte sólo puede instalarse en la ranura 3. Las tarjetas Plug-in de parte única pueden instalarse en cualquiera de las tres ranuras.

**[F6]-[SF1] Tarjeta Plug-In Estado**

Se visualiza el nombre de la tarjeta Plug-in



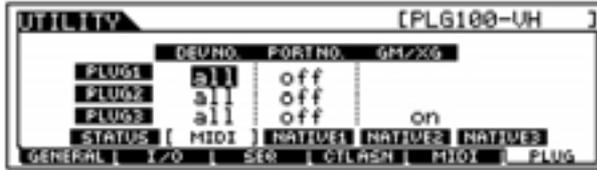
**PolyExpand**

A este parámetro sólo se puede acceder cuando se han instalado dos o tres tarjetas Plug-in idénticas en el MOTIF. El ajuste "off" permite que dos o tres tarjetas funcionen independientemente (puede seleccionarlas en dos o tres partes diferentes). Cuando ajuste el parámetro a "on", las dos tarjetas funcionarán como una sola tarjeta (utilizadas en una parte única), lo que duplica la cantidad de notas polifónicas que se pueden reproducir al mismo tiempo.

□ Ajustes: on, off

● [F6]-[SF2] Tarjeta Plug-In **MIDI**

Desde esta pantalla es posible ajustar diversos parámetros relacionados con MIDI para la tarjeta Plug-in.



● **DevNo (número de dispositivo)**

Determina el número de dispositivo MIDI de la tarjeta Plug-in. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo cuando se transmitan/reciban datos de trasvase en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema.

- Ajustes: 1 ~ 16, all (todos), off (desactivado)

● **PORT NO. (número de puerto)**

Determina el número de puerto MIDI por el que la tarjeta Plug-in recibirá datos MIDI. Un puerto puede ajustarse para la tarjeta Plug-in multiparte y dos puertos pueden ajustarse para la tarjeta Plug-in de parte única.

- Ajustes: 1 ~ 3

**NOTE** El número de puerto de la tarjeta Plug-in de efectos (VII) está fijado a 1.

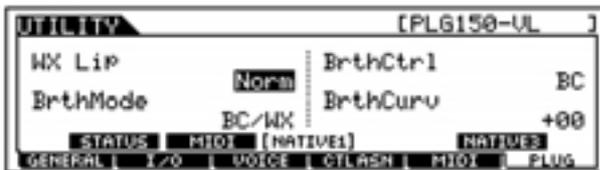
● **GM/XG**

Determina si los mensajes “GM on” y “XG on” serán reconocidos (on) o no (off). Este parámetro sólo está disponible cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in multiparte en la ranura 3.

- Ajustes: on, off

● [F6]-[SF3] Tarjeta Plug-In **Parámetros de sistema nativos (ranura 1)**

Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1.



Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.

● [F6]-[SF4] Tarjeta Plug-In **Parámetros de sistema nativos (ranura 2)**

Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2. Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.

● [F6]-[SF5] Tarjeta Plug-In **Parámetros de sistema nativos (ranura 3)**

Desde esta pantalla es posible ajustar los parámetros de sistema nativo de la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 3. Encontrará detalles sobre estos parámetros en el manual de la tarjeta Plug-in correspondiente.

**Modo de operaciones de utilidades**

En este modo es posible restablecer la memoria de usuario del MOTIF (SRAM, página 64) a los valores por defecto de fábrica. Cuando se recuperen los valores de fábrica, todos los ajustes actuales de todas las voces y actuaciones de usuario de la memoria de usuario serán borrados y reemplazados por los ajustes de fábrica.

Tenga cuidado de no borrar datos importantes. Convendrá hacer una copia de seguridad de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria/dispositivo SCSI antes de restablecer los ajustes de fábrica.

◆ **Ajustes de fábrica (restablecer ajustes de fábrica)**

- 1 En el modo de utilidades, pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de utilidades.
- 2 Pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 3 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. Una vez concluida la operación, aparecerá el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.
- 4 Pulse el botón [UTILITY] para salir del modo de operaciones de utilidades y regresar al modo de utilidades.

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

**NOTE** Todos los ajustes del modo de utilidades relacionados con las tarjetas Plug-in y mLANE se almacenan únicamente en las memorias de los dispositivos correspondientes, y no en la memoria de usuario del MOTIF. Por esta razón, la operación de recuperación de los ajustes de fábrica no puede utilizarse para restablecer los ajustes de estos dispositivos.

# Modo de Archivo

Estructura básica (página 63)

## Árbol de funciones

Este apartado está dedicado al modo de archivo. Para comprender cómo se relaciona el modo de archivo con toda la estructura del MOTIF y con los otros modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 63, titulado “Estructura básica”. El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo de archivo, permitiéndole disponer de una rápida y sencilla visión general del almacenamiento de datos y otras funciones relacionadas con los archivos del MOTIF.

Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicas de panel.

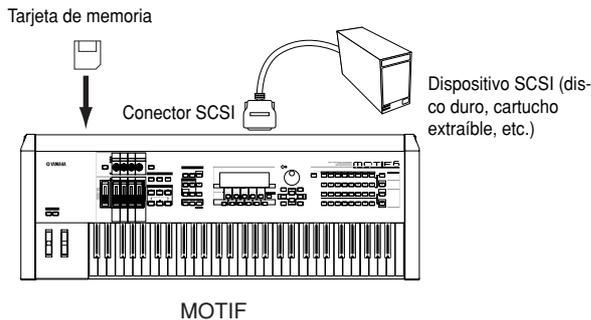
[FILE]	[INFORMATION] INFORMACIÓN SOBRE ARCHIVOS .....	P.276
	[F1] CONFIGURACIÓN .....	P.264
	[SF1] UNIDAD ACTIVA ACTUAL .....	P.264
	[SF2] IDENTIFICACIÓN SCSI .....	P.265
	[[SF3] MONTAR .....	P.265
	[SF4] FORMATEAR .....	P.265
	[F2] GUARDAR .....	P.266
	[F6] CREAR DIRECTORIO .....	P.266
	[ENTER] WAV/AIFF .....	P.266
	[ENTER] MID .....	P.266
	[F3] CARGAR .....	P.266
	[ENTER] VOZ .....	P.266
	[ENTER] CANCIÓN .....	P.266
	[ENTER] PATRÓN .....	P.266
	[ENTER] FORMA DE ONDA .....	P.266
	[F4] RENOMBRAR .....	P.267
	[F6] CREAR DIRECTORIO .....	P.267
	[F5] BORRAR .....	P.267

## Modo de archivo

Estructura básica (página 63)

Este modo permite guardar y cargar datos a y desde las tarjetas de memoria y dispositivos de almacenamiento SCSI, como discos duros y cartuchos extraíbles. El modo de archivo también dispone de diversas funciones de gestión de datos y de dispositivos SCSI.

Con el software File Utility (en el CD-ROM incluido) puede utilizar un ordenador para gestionar los datos guardados en tarjetas de memoria o dispositivos SCSI, e incluso utilizarlo para intercambiar datos entre el ordenador y la tarjeta de memoria/dispositivo SCSI.



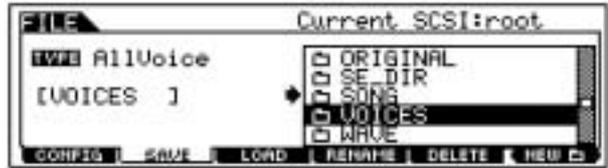
### ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [FILE] para acceder al modo de archivo (se iluminará el indicador).
- 2 Seleccione el menú deseado con los botones [F1] – [F6] y ejecute la operación (Guardar, Cargar, etc.).
- 3 Pulse cualquier botón para salir del modo de archivo.
  - Encontrará instrucciones detalladas sobre el paso 2 en las explicaciones siguientes.

## Selección de archivo/carpeta

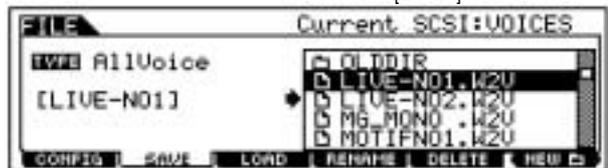
Las figuras e instrucciones siguientes indican la manera de seleccionar archivos y carpetas de la tarjeta de memoria o dispositivo SCSI en el modo de archivo.

Mueva el cursor al archivo o carpeta deseado con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.



Para volver al nivel superior inmediato, pulse el botón [EXIT].

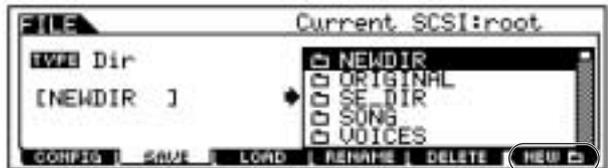
Para ir al nivel inferior inmediato, resalte la carpeta deseada y pulse el botón [ENTER].



Mueva el cursor al archivo o carpeta deseado con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o la rueda de datos.

## Creación de una carpeta nueva

Desde la pantalla Save (guardar), a la que se accede con el botón [F2], y desde la pantalla Rename (renombrar), a la que se accede con el botón [F4], puede crear nuevas carpetas. Esta función le permite organizar de manera cómoda y sencilla los numerosos archivos de datos importantes creados en el MOTIF.



Con el botón [F6] puede crear la nueva carpeta y asignarle un nombre.

## Tipos de archivos gestionados por el MOTIF

### ■ Tipos de archivos del MOTIF que pueden guardarse en una tarjeta de memoria/dispositivo SCSI

Quando guarde datos originales en la memoria de usuario (página 63), el MOTIF organizará los datos por tipos (véase la lista siguiente) y asignará automáticamente una extensión especial de tres letras al nombre de archivo que corresponde al tipo.

- **All** **Extensión: .W2A**  
 Todos los datos de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **All Voice** **Extensión: .W2V**  
 Todos los datos de voces de usuario de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **All Song** **Extensión: .W2V**  
 Todos los datos de canciones de usuario de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **All Pattern** **Extensión: .W2P**  
 Todos los datos de patrones de usuario de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **All Waveform** **Extensión: .W2W**  
 Todos los datos de ondas y muestras de usuario de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **Usr ARP (arpegio de usuario)** **Extensión: .W2G**  
 Todos los datos de voz de arpegios de la memoria de usuario interna del MOTIF son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **Extensión: .W2B**  
 Todos los datos de la tarjeta Plug-in son tratados como un solo archivo y pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.
- **SMF** **Extensión: .MID**  
 Los datos de pista de secuencia (1-16) y de pista de tempo de canciones o patrones creados en el modo de canción/patrón pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como datos de archivo MIDI estándar (Formato 0).
- **Wav** **Extensión: .WAV**  
 Los datos de muestras creados en el modo de muestreo pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como un archivo WAV (formato de audio de Windows).
- **Aif (archivo AIFF)** **Extensión: .AIF**  
 Los datos de muestras creados en el modo de muestreo pueden guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como un archivo AIFF (formato de audio de Macintosh).
- **Todas las voces sin forma de onda (datos de voz para el editor de voces)** **Extensión: .W2E**  
 Todas los datos de voz de usuario (excepto los datos de formas de onda) pueden tratarse como un solo archivo y guardarse en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI. El archivo guardado puede cargarse en el programa Voice Editor (editor de voces) (incluido en el CD-ROM) del ordenador.
- **Tipos de archivos de una tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI que pueden cargarse en el MOTIF**  
 Todos los datos de la memoria de usuario del MOTIF guardados en una tarjeta de memoria/dispositivo SCSI pueden volver a cargarse en el MOTIF. Lógicamente, todos los tipos de archivos que pueden almacenarse (lista anterior), pueden cargarse, así como algunos tipos adicionales (véase la lista siguiente).
- **All** **Extensión: .W2A**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "all" puede cargarse y recuperarse en el MOTIF.
- **All Voice** **Extensión: .W2V**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All Voice" puede cargarse y recuperarse en el MOTIF.
- **Voice** **Extensión: .W2V**  
 Una voz seleccionada de un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All" o "All Voice" puede seleccionarse y cargarse individualmente en el MOTIF.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3** **Extensión: .W2B**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "Plugin All Bulk 1, 2, 3" puede cargarse y recuperarse en la tarjeta Plug-in instalada en el MOTIF.
- **Usr ARP (arpegio de usuario)** **Extensión: .W2G**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "UsrARP" puede guardarse y recuperarse en el MOTIF.
- **All Song** **Extensión: .W2S**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All Song" puede guardarse y recuperarse en el MOTIF.
- **Song** **Extensión: .W2S**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All" o "All Song" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF.
- **All Pattern** **Extensión: .W2P**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All Pattern" puede guardarse y recuperarse en el MOTIF.
- **Pattern** **Extensión: .W2P**  
 Un patrón seleccionado de un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All" o "All Pattern" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF.
- **All Waveform** **Extensión: .W2W**  
 Un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All Waveform" puede guardarse y recuperarse en el MOTIF.
- **Waveform** **Extensión: .W2W**  
 Un patrón seleccionado de un archivo guardado en la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI como tipo "All" o "All Waveform" puede seleccionarse y guardarse individualmente en el MOTIF.
- **All Voice for Editor** **Extensión: .W2E**  
 Los datos de voz editados en el ordenador con el software incluido Voice Editor pueden cargarse en el MOTIF.
- **SMF (archivo MIDI estándar)** **Extensión: .MID**  
 Los archivos MIDI estándar (formatos 0 ó 1) pueden cargarse en el MOTIF y reproducirse en el modo de canción/patrón.

- **Wav** **Extensión: .WAV**  
Un archivo WAV (formato de audio de Windows) puede cargarse en el MOTIF y utilizarse como onda de usuario.

- **Aif (archivo AIFF)** **Extensión: .AIF**  
Un archivo AIFF (formato de audio de Macintosh) puede cargarse en el MOTIF y utilizarse como onda de usuario.

**NOTE** Además de los tipos de archivo mencionados, pueden cargarse en el MOTIF archivos de los samplers A5000/A4000/A3000 de Yamaha y S1000/S3000 de Akai.

■ **Tipos de archivos de la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI que pueden cargarse en el MOTIF al encenderlo (archivo de carga automática)**

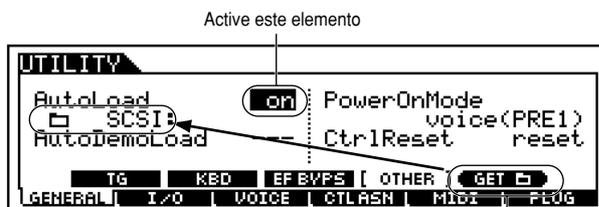
De los tipos de archivos descritos en la página 262, podrán cargarse automáticamente en la memoria de usuario del MOTIF, al encenderlo, los archivos "Plugin All Bulk1", "Plugin All bulk 2" y "Plugin All Bulk 3" de la tarjeta de memoria/dispositivo de almacenamiento SCSI.

- 1 Asigne un nombre a los archivos que desee cargar automáticamente al encender el MOTIF, como se indica a continuación, y guárdelos juntos en una sola carpeta.

Tipo de archivo	Nombre de archivo
All	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (para ranura 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (para ranura 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (para ranura 3)	AUTOLD3.W2B

**NOTE** Después de asignar nombres a los archivos, guarde la carpeta correspondiente que ha seleccionado en la pantalla y vaya al paso 2.

- 2 Pulse el botón [UTILITY] para acceder al modo de utilidades.
- 3 Pulse el botón [F1] y luego [SF4] para que aparezca la pantalla de archivos Auto Load (carga automática).
- 4 Active "Auto Load" y pulse el botón [SF5].



Pulse el botón [SF5] para registrar el dispositivo y la carpeta seleccionada en el paso 1 (la carpeta que contiene los archivos de carga automática).

- 5 Apague el MOTIF.

- 6 Antes de encender el aparato la próxima vez, asegúrese de que los datos correspondientes están disponibles en el MOTIF. Es decir, asegúrese de que la tarjeta de memoria seleccionada en el paso 1 está correctamente insertada o que el dispositivo SCSI seleccionado en el paso 1 está correctamente conectado.

- 7 Encienda el MOTIF. El aparato buscará el dispositivo y la carpeta especificados que contienen los archivos de carga automática (los archivos a los que ha asignado nombre y guardado en el paso 1), y los cargará automáticamente en la memoria de usuario.

**NOTE** Todos los archivos del dispositivo y de la carpeta registrados en el paso 1 que no tengan nombres para la operación de carga automática serán desestimados.

■ **Nombres de archivos**

Los nombres de los archivos deben asignarse de acuerdo con la convención de asignación de nombres de MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MS-DOS, estos caracteres serán reemplazados automáticamente por guiones bajos "\_" al guardarlos.

En el apartado "Funcionamiento básico" de la página 75 encontrará instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres a los archivos.

**[F1] Configuración**

Esta descripción corresponde al paso 2 del procedimiento básico de la página 262.

● **[F1]-[SF1] CONFIGURACIÓN Reconocida como activa actual**



Cantidad de memoria total del dispositivo.

Cantidad de memoria no utilizada (libre) del dispositivo.

- **Current**  
En esta pantalla puede seleccionar el dispositivo que debe ser reconocido por el MOTIF, una tarjeta de memoria insertada en la ranura de tarjetas o un dispositivo SCSI debidamente conectado.  
 Ajustes: Card (tarjeta), SCSI

● **[F1]-[SF2] CONFIGURACIÓN Identificación SCSI**

Desde esta pantalla puede especificar el número de identificación (ID) de todos los dispositivos de la cadena SCSI, incluyendo el host (anfitrión) (que es el propio MOTIF).



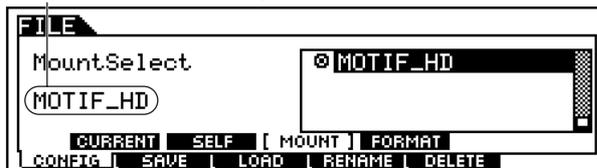
Los dispositivos SCSI conectados y utilizados por el MOTIF son indicados en los números ID correspondientes y se ajustan en los propios dispositivos.

- **SELF**  
Este parámetro determina el número de ID (0 – 7) del MOTIF, como host SCSI. Si cambia el ajuste, deberá apagar y encender el MOTIF para que el nuevo ajuste sea efectivo.
- **SCAN**  
Este control permite montar cada dispositivo de la cadena SCSI, asegurando que el MOTIF lo reconocerá debidamente. Mueva el cursor al círculo SCAN de la pantalla, pulse el botón [INC/YES] para marcarlo y proceda a montar el dispositivo correspondiente.

● **[F1]-[SF3] CONFIGURACIÓN Montar**

Desde esta pantalla puede seleccionar particiones específicas para guardar/cargar datos, dentro del dispositivo montado en la pantalla SCSI ID (apartado anterior).

Etiqueta de volumen de la partición seleccionada.



● **[F1]-[SF4] CONFIGURACIÓN Formatear**

Para poder utilizar una nueva tarjeta de memoria/dispositivo SCSI con el MOTIF, deberá procederse a su formateo. Utilice esta operación para formatear la tarjeta de memoria o el dispositivo SCSI y para asignarle una etiqueta de volumen.



- **Type**  
Determina el tipo de dispositivo que se va a formatear.  
 Ajustes: véase a continuación  
**card**  
Si selecciona esta opción, se formateará la tarjeta de memoria insertada en la ranura.  
**all(SCSI)**  
Con este ajuste se formatearán todos los dispositivos SCSI conectados al MOTIF.  
**partition 1 ~ 4 (SCSI)**  
Con este ajuste se formateará una partición (seleccionada en la parte inferior de la pantalla) del dispositivo SCSI conectado al MOTIF.
- **Format**  
Este parámetro está disponible cuando se selecciona el tipo "all (SCSI)". Un disco duro (o medio de almacenamiento similar) debe formatearse físicamente antes de poder formatearse lógicamente. El formateo físico (también denominado formateo de "bajo nivel") ordena el disco en elementos físicos, como pistas y sectores. El formateo físico normalmente es realizado por el fabricante y puede que no haga falta que lo realice usted mismo. El formateo lógico coloca un sistema de archivos en el disco, permitiendo el acceso del MOTIF al mismo. Deberá formatear lógicamente todo medio utilizado antes de poder usarlo con el MOTIF.  
 Ajustes: physical (físico), logical (lógico)
- **Volume Label**  
Asigna un nombre a la etiqueta de volumen. En "Funcionamiento básico" (página 73) encontrará instrucciones sobre la asignación de nombres.

- 1 Después de ajustar los parámetros relevantes mencionados, pulse el botón [ENTER] (la pantalla pedirá confirmación).
- 2 Una vez concluido el formateo, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

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

**PRECAUCIÓN**  
Mientras tiene lugar el formateo, no retire nunca la tarjeta de memoria ni apague el MOTIF.

**PRECAUCIÓN**  
Si ya ha guardado datos en la tarjeta de memoria, tenga cuidado de no formatearla. Si formatea la tarjeta de memoria/dispositivo SCSI, todos los datos almacenados previamente serán borrados.

## [F2] Guardar

Esta operación le permite guardar archivos en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI. La descripción corresponde al paso 2 del procedimiento básico, página 262.

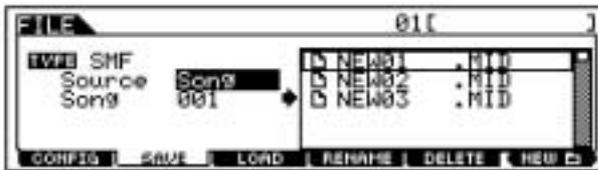
- 1 En la pantalla Save (guardar), seleccione el tipo de archivo que desee guardar.



Si desea crear un nuevo archivo, mueva el cursor a la posición e introduzca el nombre deseado. En "Funcionamiento básico", página 75, encontrará instrucciones sobre la asignación de nombres.

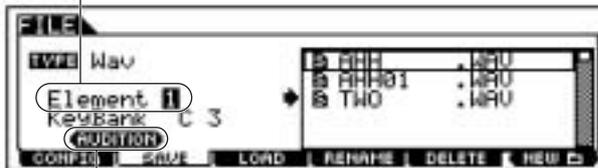
If you wish to create a new folder on the destination device (to which the data is saved), press the [SF6] button to name a new folder. For instructions on naming, see "Basic Operation" on page 75.

- Cuando seleccione el tipo "SMF" (archivo MIDI estándar), pulse el botón [ENTER] para visualizar la siguiente pantalla y seleccione una canción o un estilo/sección que desee guardar.



- Cuando seleccione los tipos "Wav" (archivo WAVE) o "Aif" (formato AIFF), pulse el botón [ENTER] para visualizar la siguiente pantalla y seleccione una onda que desee guardar.

Cuando esté resaltado el banco de teclas, podrá seleccionar bancos de teclas sucesivos con el botón [SF2].



Para oír la onda seleccionada, pulse el botón [SF1].

- 2 Si desea escribir sobre un archivo existente, mueva el cursor al archivo deseado en el que vaya a guardar los datos, utilizando los botones de cursor o la rueda de datos.

- 3 Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de guardar (Save).

- Si va a escribir sobre un archivo existente, la pantalla le pedirá una confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Save, o el botón [DEC/NO] para cancelarla.

- Después de guardar los datos, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

### ! PRECAUCIÓN

Mientras tiene lugar el formateo, no retire nunca la tarjeta de memoria ni apague el dispositivo SCSI o el MOTIF.

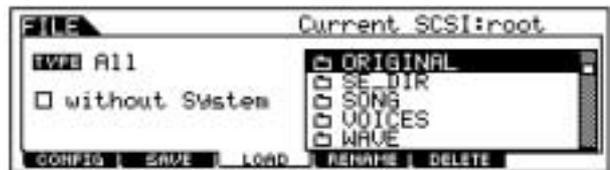
**NOTE** Los datos de onda no se guardan cuando se selecciona el tipo de archivo "All Voice for Editor".

## [F3] Load

Esta operación le permitirá cargar archivos de una tarjeta de memoria o de un dispositivo SCSI en el MOTIF. La descripción corresponde al paso 2 del procedimiento básico, página 262.

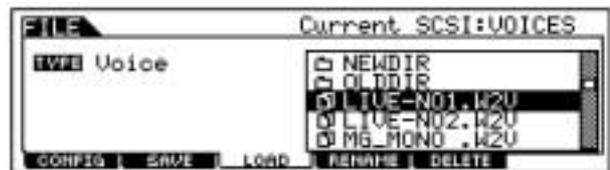
- 1 Seleccione un tipo de archivo (página 264) y un archivo que desee cargar.

- Si el tipo de archivo está ajustado a All, All Voice, Plugin All Bank 1 – 3, Usr ARP, All Song, All Pattern, All Waveform o All Voice for Editor, continúe en el paso 3. Para cualquier otro tipo de archivo, continúe en el paso 2.

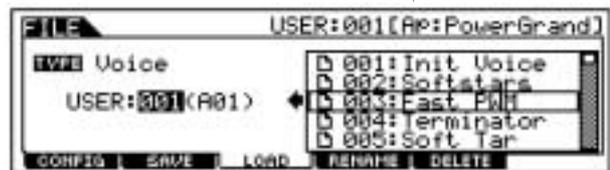


- 2 Especifique los datos que van a cargar y la posición de destino en la memoria de usuario del MOTIF. Si selecciona Voice, por ejemplo, siga las instrucciones que se indican a continuación.

Esta es una carpeta imaginaria en la que se cargarán los archivos.



Botón [ENTER]



Especifique el destino en la memoria de usuario del MOTIF.

Seleccione el número de voz que va a cargar.

Cuando el tipo de archivo (datos) se ajuste a Song, Pattern, Waveform o All Voice for Editor, aparecerá un archivo “imaginario”, igual que con Voice (antes mencionado). Seleccione el archivo imaginario y pulse el botón [ENTER] para recuperar la lista de canciones, estilos o formas de onda. A continuación seleccione la canción, estilo o forma de onda deseada y especifique el destino en la memoria de usuario.

**NOTE** Si se asignan varios bancos de teclas (compuestos por formas de onda/archivos WAV/AIFF o muestras grabadas) a la misma tecla/margen de velocidad de pulsación, sólo se utilizarán los dos primeros bancos de teclas asignados.

**NOTE** Cuando se carguen archivos de samplers de la serie A de Yamaha (A5000/A4000/A3000), una marca “S” indicará que el archivo sólo contiene datos de muestra, mientras que una marca “P” indicará que contiene datos de programa (parámetros relacionados con voces, etc.). Cuando acceda al modo de archivo desde el modo de voz/actuación, podrá cargarse el archivo marcado con una “P” y se podrán seleccionar los dos tipos siguientes en lugar de la forma de onda o el banco de teclas.

- Tipo 1:  
Sólo se importa una muestra a una forma de onda determinada. Este tipo utiliza diversos ajustes del MOTIF. También se cargarán los parámetros correspondientes a los cuatro elementos. Las muestras extras no se cargan.
- Tipo 2:  
Se importan varias muestras a una forma de onda determinada. Los parámetros correspondientes a los cuatro elementos no se cargan en el MOTIF. Las muestras extras no se cargan.

**NOTE** Si selecciona “All” como tipo de archivo para ser cargado, en la pantalla aparecerá “[\_] without System”. Si marca este cuadro y ejecuta la operación (Load), se cargarán todos los datos a excepción de los ajustes de sistema del modo de utilidades.

**3** Pulse el botón [ENTER] para ejecutar la operación de carga. Después de cargar los datos, aparecerá el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.

**PRECAUCIÓN**  
Mientras tiene lugar el formateo, no retire nunca la tarjeta de memoria ni apague el dispositivo SCSI o el MOTIF.

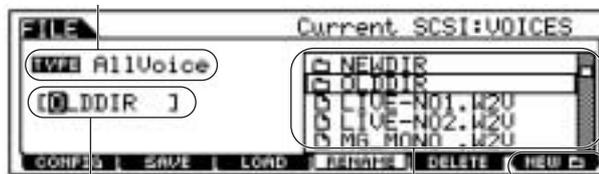
**PRECAUCIÓN**  
La carga de datos en el MOTIF borra y reemplaza automáticamente los datos existentes en la memoria de usuario. Asegúrese de guardar cualquier dato importante en una tarjeta de memoria/dispositivo SCSI ANTES de realizar operaciones de carga (Load)

**NOTE** El MOTIF dispone de una práctica función “Auto-load” que carga automáticamente los archivos de usuario seleccionados al apagarlo. En la página 266 encontrará más detalles.

## [F4] Renombrar

En esta pantalla puede asignar nombre a los archivos de la tarjeta de memoria/dispositivo SCSI seleccionados, con un máximo de ocho caracteres alfanuméricos.

Seleccione el tipo de archivo deseado.



Asigne un nombre al archivo seleccionado. Consulte “Funcionamiento básico”, página 75.

Seleccione el archivo al que va a asignar un nombre.

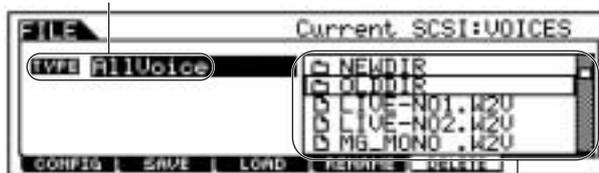
Si desea crear una nueva carpeta en el dispositivo de destino (en el que guardará los datos), pulse el botón [SF6] para poner nombre a la nueva carpeta. En “Funcionamiento básico”, página 75, encontrará instrucciones sobre la asignación de nombres.

**NOTE** Los nombres de los archivos deben asignarse de acuerdo con la convención de asignación de nombres de MS-DOS. Si el nombre del archivo contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MS-DOS, estos caracteres serán reemplazados automáticamente por guiones bajos “\_” al guardarlos.

## [F5] Borrar

Desde esta pantalla podrá borrar archivos de la tarjeta de memoria/dispositivo SCSI seleccionado. Seleccione el archivo deseado como se indica a continuación y pulse el botón [ENTER]

Seleccione el archivo deseado.



Seleccione el archivo que va a borrar.

# Modo Máster

Estructura básica (página 56)

## Árbol de funciones

Este apartado está dedicado al modo máster. Para comprender cómo se relaciona el modo máster con toda la estructura del MOTIF y con los demás modos y funciones, consulte el diagrama simplificado de la página 56, titulado “Estructura básica”.

El diagrama detallado que se indica a continuación muestra todos los menús de pantalla y grupos de parámetros del modo máster, permitiéndole disponer de una rápida y sencilla visión general del almacenamiento de datos y otras funciones relacionados con máster del MOTIF.

Las palabras o frases entre corchetes (por ejemplo [F1]) indican nombres de botones u operaciones específicas de panel.

[MASTER]	[INFORMATION] INFORMACIÓN SOBRE MÁSTERES .....	P.276
	[MASTER] REPRODUCCIÓN DE MÁSTERES .....	P.269
	[F1] REPRODUCCIÓN DE MÁSTERES .....	P.269
	[F2] MEMORIA DE MÁSTERES .....	P.270
	[EDIT] EDICIÓN DE MÁSTERES .....	P.270
	[COMMON] COMÚN .....	P.271
	[F1] NOMBRE .....	P.271
	[F2] OTROS .....	P.271
	[1]-[4] ZONA 1-4 (sólo modo de actuación) .....	P.271
	[F1] TRANSMISIÓN DE ZONA .....	P.271
	[F2] NOTA DE ZONA .....	P.272
	[F3] INTERRUPTOR DE TRANSMISIÓN DE ZONA .....	P.272
	[F4] PREFIJADO .....	P.272
	[F5] ASIGNACIÓN DE MANDOS GIRATORIOS/DESGLIZANTES DE ZONA .....	P.273
	[JOB] OPERACIONES DE MÁSTER .....	P.273
	[F1] INICIALIZAR .....	P.274
	[F4] TRASVASE EN BLOQUE .....	P.274
	[STORE] ALMACENAMIENTO DE MÁSTERES .....	P.274

## Modo de reproducción de másteres

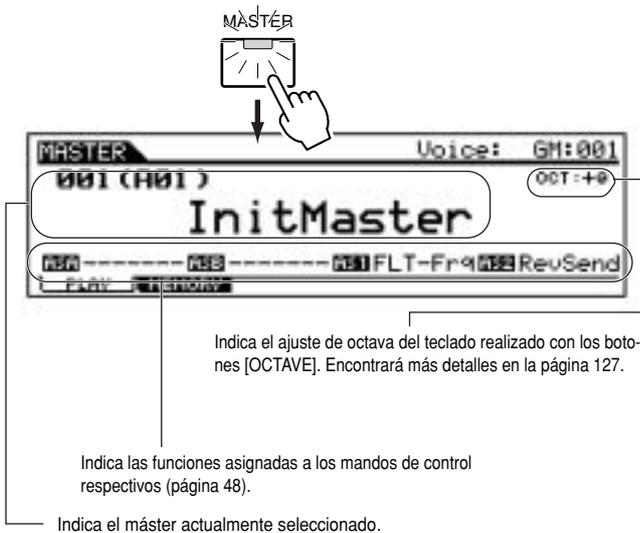
Estructura básica (página 56) - Guía rápida (página 93)

En este modo puede seleccionar y reproducir másteres individuales.

**NOTE** Si desea más información sobre másteres, su estructura y la manera de utilizarlos, consulte la página 56.

### ◆ Procedimiento básico

**1** Pulse el botón [MASTER] para acceder al modo de reproducción de másteres (se iluminará el indicador).



**2** Seleccione un máster.

**3** Ajuste la octava del teclado (Keyboard Octave) o el canal de transmisión MIDI.

**4** Pulse el botón [F2] para visualizar la pantalla Memory, y ajuste los parámetros básicos de la reproducción de másteres.

**NOTE** La edición de zonas sólo está disponible cuando se activa Zone Switch en la pantalla MEMORY [F2] del modo de reproducción de másteres.

**5** Guarde los ajustes editados del paso 4 en la memoria de usuario.

**NOTE** Si Zone Switch no se activa en la pantalla MEMORY [F2] del modo de reproducción de másteres, los botones numéricos [1]~[4] no estarán disponibles.

**6** Pulse cualquier otro botón para salir del modo de reproducción de másteres.

- Si desea instrucciones detalladas sobre los pasos 2 – 4, consulte las explicaciones siguientes.
- Los detalles sobre el paso 5 los encontrará en el “Modo de almacenamiento de másteres”, página 274.

## Selección de másteres

Estas descripciones corresponden al paso 2 del procedimiento básico, antes mencionado.

La selección de másteres coincide básicamente con la selección de voces (página 124), aunque con una diferencia:

- Como el MOTIF no dispone de másteres predefinidos y sólo tiene un banco de usuario, la selección de banco no es necesaria.

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

Estas descripciones corresponden al paso 3 del procedimiento básico de la página 269.

Estos dos parámetros pueden ajustarse para el máster seleccionado. El ajuste de estos parámetros es el mismo que en el modo de reproducción de voces (página 124). Tenga en cuenta que estos parámetros no pueden guardarse en el máster desde el modo de almacenamiento de másteres, página 274.

## Edición de másteres en el modo de reproducción de másteres

Esta descripción corresponde al paso 4 del procedimiento básico antes mencionado.

El modo de reproducción de másteres le permite realizar varias operaciones de edición general en el máster seleccionado. Si desea realizar operaciones de edición más detalladas y completas, utilice el modo de edición de másteres.

### ◆ El indicador [E]

Si altera cualquier parámetro en el modo de reproducción de másteres, aparecerá el indicador [E] en la parte superior izquierda de la pantalla. Indica que el máster actual se ha modificado pero aún no se ha almacenado.

Marca de edición

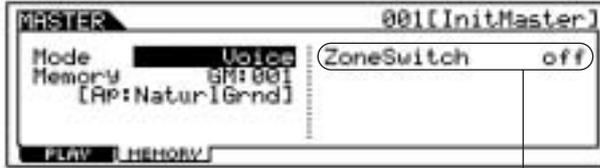


### PRECAUCIÓN

Si selecciona otro máster durante la edición, el indicador [E] desaparecerá y se perderán todos los cambios realizados. Se aconseja guardar los datos de máster editados en el modo de almacenamiento de másteres (página 274).

● **[F2] Reproducción de másteres Memoria**

Desde esta pantalla puede ajustar parámetros básicos del máster, incluido el modo seleccionado con el número de máster y de programa.



Este parámetro sólo está disponible cuando se ha seleccionado el modo de actuación.

- **Mode**  
Determina el modo asociado al número de máster. Si selecciona Off, el modo no podrá cambiarse aunque haya seleccionado el máster.  
□ Ajustes: Off (desactivado), Voice (voz), Performance (actuación), Pattern (patrón), Song (canción)
- **Memory**  
Determina el número de programa recuperado al seleccionar el máster.  
□ Ajustes: véase a continuación.

Cuando el modo se ajusta a Off	El parámetro no está disponible.
Cuando el modo se ajusta a Voice	Seleccione un banco y un número de voz. Consulte las instrucciones de la página 124.
Cuando el modo se ajusta a Performance	Seleccione un banco y un número de actuación. Consulte las instrucciones de la página 162.
Cuando el modo se ajusta a Pattern	Seleccione un estilo y una sección. Consulte las instrucciones de la página 217.
Cuando el modo se ajusta a Song	Seleccione un número de canción. Consulte las instrucciones de la página 179.

- **Zone Switch**  
Este parámetro sólo está disponible cuando el modo se ajusta a Performance.  
Este parámetro determina si se utilizará (on) o no (off) la función Zone. Los detalles sobre la función Zone los encontrará en la página 272.  
□ Ajustes: on, off

**Modo de edición de másteres**

Estructura básica (página 56) - Guía rápida (página 95)

En este modo puede crear y editar los másteres.

◆ **El indicador [E]**

Si altera cualquier parámetro en el modo de reproducción de másteres, aparecerá el indicador [E] en la parte superior izquierda de la pantalla. Indica que el máster actual se ha modificado pero todavía no se ha almacenado.

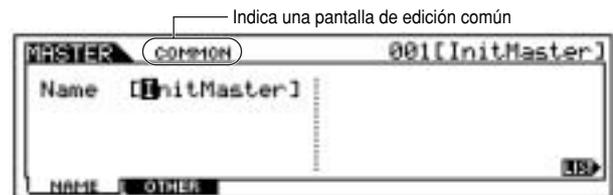
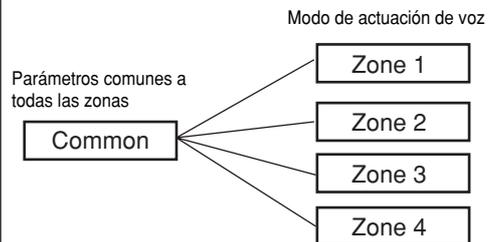
**NOTE** Aunque abandone el modo de reproducción de másteres, los ajustes editados del máster actual se mantendrán, siempre que no seleccione otro máster.

**NOTE** El indicador [E] también se visualiza en el modo de reproducción de másteres.

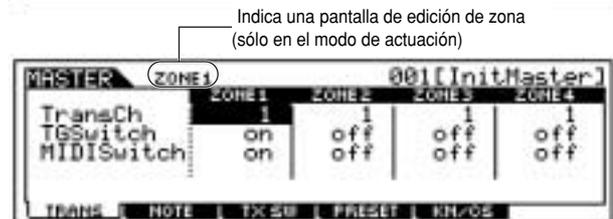
◆ **Edición común y edición de zona (modo de actuación de voz)**

Cuando memorice ajustes del modo de voz o de actuación en un máster, podrá añadir ajustes relacionados con la zona a los ajustes de voz o de actuación. Encontrará más detalles en la página 57.

Las funciones de edición de másteres pueden dividirse en dos tipos: edición común (ajustes para las cuatros zonas) y edición de zona (ajustes para cada zona individual).



Indica una pantalla de edición común



Indica una pantalla de edición de zona (sólo en el modo de actuación)

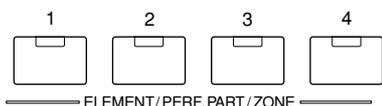
**NOTE** Más detalles sobre métodos de grabación en la página 57.

### ◆ Procedimiento básico

- 1 Pulse el botón [MASTER] para acceder al modo de reproducción de másteres (se iluminará el indicador).
- 2 Seleccione el máster que desea editar.
- 3 Pulse el botón [EDIT] para acceder al modo de reproducción de másteres (se iluminará el indicador).
  - Si el parámetro Mode de la pantalla de memoria de reproducción de másteres se ajusta a Song o Pattern, continúe en el paso 5.
  - Si el parámetro Mode de la pantalla de memoria de reproducción de másteres se ajusta a Voice o Performance, continúe en el paso 4.
- 4 Seleccione una zona que desee editar.
  - Para editar parámetros comunes a todas las zonas, pulse el botón [DRUM KITS] (que aquí hace las veces de botón "COMMON").



- Para editar parámetros de zonas individuales, seleccione la zona deseada con el botón [NUMBER] correspondiente [1] - [4].



- 5 Seleccione el menú que desee editar con los botones [F1] - [F6].
- 6 Edite los parámetros del máster seleccionado.
- 7 Guarde los ajustes editados del paso 6 en la memoria de usuario.
- 8 Pulse el botón [EDIT] para salir del modo de edición de másteres.
  - En "Modo de reproducción de másteres", página 269, encontrará más detalles sobre el paso 2.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre el paso 5, consulte las siguientes explicaciones.
  - En "Modo de almacenamiento de másteres", página 274, encontrará más detalles sobre el paso 7.

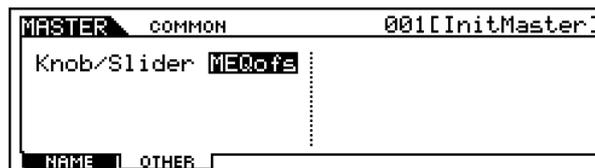
### ■ Edición común

#### ● [F1] Común Nombre

En esta pantalla puede componer un nombre para el máster. En la página 75, "Funcionamiento básico", encontrará instrucciones detalladas sobre la asignación de nombres.

#### ● [F2] Común Otros

En esta pantalla puede elegir la fila de funciones de mandos/deslizantes que se iluminará y seleccionará.



□ Ajustes: pan (panorámico), tone (tonalidad), assign (asignación), MEQofs (desviaciones de equalización general), zone (zona)

Con la opción de panorámico, se iluminará la recuperación de máster y se seleccionará esta fila.

Con la opción de tonalidad, se iluminará la recuperación de máster y se seleccionará esta fila.

Con la opción de asignación, se iluminará la recuperación de máster y se seleccionará esta fila.

Con la opción de MEQofs, se iluminará la recuperación de máster y se seleccionará esta fila.

Con la opción de zona, la recuperación de máster activará automáticamente las funciones de mandos/deslizantes expresamente asignados a cada zona.

PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
KN 1	KN 2	KN 3	KN 4
MEQ LOW	MEQ LOW MID	MEQ HI MID	MEQ HIGH

MASTER VOLUME	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
CS 1	CS 2	CS 3	CS 4	
ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4	

**NOTE** El ajuste "zone" sólo estará disponible si se ha activado Zone Switch en la pantalla [F2] MEMORY del modo de reproducción de másteres.

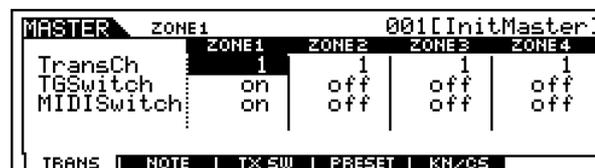
### ■ Edición de zonas (sólo en el modo de actuación)

**NOTE** Utilice las siguientes funciones de edición de zonas para crear sus propias superposiciones (layers) y divisiones de cuatro vías.

#### ● [F1] Zona Transmisión

Estructura básica (página 57)

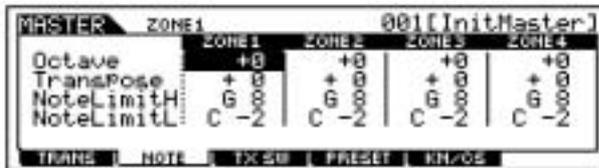
Desde esta pantalla puede determinar la manera en que cada zona transmitirá datos MIDI al tocar el teclado.



- **TransmitCh (canal de transmisión)**  
Determina el canal de transmisión MIDI de cada zona.  
□ Ajustes: 1 ~ 16
- **TGSwitch (interruptor del generador de tonos)**  
Determina si se transmitirán o no mensajes MIDI de cada zona a cada una de las partes del bloque del generador de tonos.  
□ Ajustes: on (activado), off (desactivado)
- **MIDISwitch**  
Determina si se transmitirán o no mensajes MIDI de cada zona a un dispositivo MIDI externo por el terminal MIDI o USB.  
□ Ajustes: on (activado), off (desactivado)

● **[F2] Zona Nota**

Desde esta pantalla puede ajustar el tono y los parámetros relacionados con el teclado para cada zona, permitiendo configurar divisiones de zonas y determinar el margen de tono para cada zona.



- **Octave**  
Determina el número de octavas de transposición ascendente o descendente del margen de la zona.  
□ Ajustes: -3 ~ 0 (valor por defecto) ~ +3
- **Transpose**  
Determina el número de semitonos de transposición ascendente o descendente del margen de la zona.  
□ Ajustes: -11 ~ 0 (valor por defecto) ~ +11
- **NoteLimit H, L (superior, inferior)**  
Determina las notas inferior y superior del margen de cada zona. La zona seleccionada sonará sólo cuando se toquen notas dentro de este margen.  
□ Ajustes: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

**NOTE** También es posible ajustar el margen directamente desde el teclado manteniendo pulsado [INFORMATION] y pulsando las teclas inferior y superior deseadas.

● **[F3] Zona Interruptor de Transmisión**

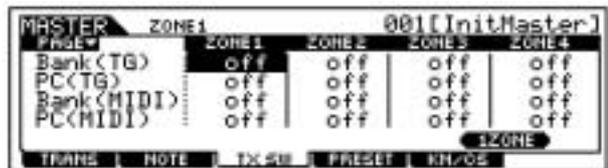
Desde esta pantalla puede ajustar la manera en que la reproducción de cada zona individual afectará a la transmisión de diversos datos MIDI, como mensajes de cambio de control y de cambio de programa. Cuando se active (on) el parámetro correspondiente, al reproducirse la zona seleccionada se transmitirán los datos MIDI asociados. Observe que existen dos tipos de pantallas diferentes (véase a continuación). Cada tipo de pantalla presenta los mismos ajustes en un formato diferente; utilice el tipo con el que se sienta más cómodo.

● **Este tipo de pantalla indica el estado del interruptor de transmisión para todas las zonas**

Active o desactive la zona deseada para el tipo correspondiente de datos MIDI. Tenga en cuenta que, como no pueden visualizarse simultáneamente todos los parámetros disponibles, deberá utilizar los controles de cursor para recorrer la pantalla y poder ver y ajustar los otros parámetros.

● **Este tipo de pantalla indica todos los ajustes del interruptor de transmisión para una zona individual seleccionada**

Active o desactive el tipo de datos MIDI deseado para la zona seleccionada. Para seleccionar otra zona, utilice los botones [NUMBER] [1] – [4] (asegúrese de que el botón [TRACK SELECT] está activado).

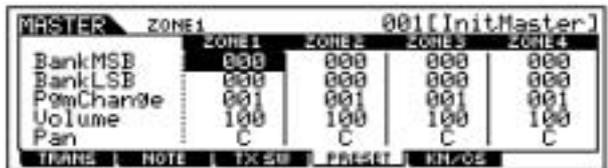


Botón [SF5] ↓ ↑ Botón [SF5]



● **[F4] Zona Prefijado**

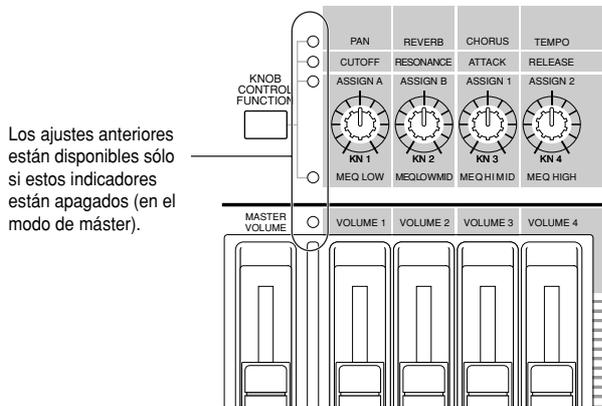
Desde esta pantalla puede realizar los ajustes relacionados con la voz de cada zona, en el número programa de máster seleccionado. De esta manera, la selección de un máster diferente recuperará automáticamente un juego totalmente distinto de voces y de ajustes relacionados con las voces para las cuatro zonas.



- **BankMSB, BankLSB, PgmChange (cambio de programa)**  
Determina la asignación de voz para cada zona del máster seleccionado.  
□ Ajustes: Consulte las voces en la separata Data List en inglés que se adjunta a este manual adjunta.
- **Volume**  
Determina el nivel de salida de cada zona.  
□ Ajustes: 0 ~ 127
- **Pan**  
Determina la posición panorámica estéreo de cada zona.  
□ Ajustes: L64 (izquierda) ~ C (centro) ~ R63 (derecha)

● **[F5] Zona Mandos giratorios/deslizantes**

Desde esta pantalla puede determinar qué números de cambio de control se utilizarán para los mandos giratorios y para los deslizantes de cada zona. Estos ajustes están disponibles sólo cuando el parámetro Knob/Slider (de Common Edit Other) se ajusta a “zone”.



Ajustes: off (desactivado), 1 ~ 95

**..... Modo de operaciones de máster .....**

El modo de operaciones de máster contiene dos operaciones (“Jobs”) de gran utilidad: una permite inicializar los datos maestros, y otra transmitir los datos de máster editados a un dispositivo MIDI externo o a un ordenador.

◆ **Procedimiento básico**

- 1** En el modo de reproducción de másteres, seleccione un máster en el que desee ejecutar la operación.
- 2** Pulse el botón [JOB] para acceder al modo de operaciones de máster.
- 3** Seleccione el menú de operaciones que desee ejecutar con el botón [F1] o [F4].
- 4** Ajuste los parámetros para ejecutar la operación.
- 5** Pulse el botón [ENTER] (la pantalla le pedirá confirmación).
- 6** Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación. A la conclusión de la operación aparecerá el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla original.

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



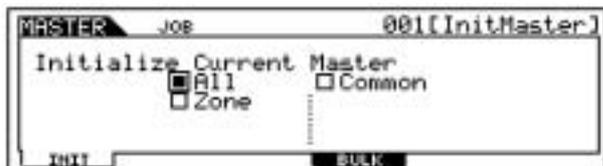
**PRECAUCIÓN**

Si las operaciones tardan en procesarse, aparecerá el mensaje “Executing...” durante el proceso. Si apaga el MOTIF mientras aparece este mensaje, correrá el riesgo de corromper los datos.

- 7** Pulse el botón [MASTER] para salir del modo de operaciones de máster y volver al modo de reproducción de másteres.
  - Si desea instrucciones detalladas sobre los pasos 3 – 4, consulte las explicaciones siguientes.

● **[F1] Inicializar**

Esta función le permite inicializar todos los parámetros de máster a sus valores de fábrica. Además le permitirá inicializar selectivamente ciertos parámetros, como ajustes comunes, ajustes de cada zona, etc., algo muy útil para crear un máster totalmente nuevo partiendo de cero.



Tipo de parámetro (para inicializar)

ALL

Se inicializarán todos los ajustes del máster seleccionado.

Common

Se inicializarán los ajustes de parámetros comunes del máster seleccionado.

Zone

Puede inicializar los ajustes de zona a uno de los tres tipos siguientes.

- **Split (dividir)** ..... página 57
- **4 Zones (4 zonas)** ..... página 57
- **Layer (capa)** ..... página 57

Parámetros disponibles cuando el parámetro Type que se va a inicializar está ajustado a Split o Layer.

UpperCh. LowerCh

Cuando el tipo de parámetro anterior se ajusta a "Zone – Split", es posible separar los canales de transmisión MIDI para las secciones superior e inferior del teclado (a la derecha y a la izquierda del punto de división, respectivamente). Cuando el tipo de parámetro mencionado se ajusta a "Zone – Layer", es posible ajustar canales de transmisión MIDI independientes para dos superposiciones.

Split Point

Este parámetro está disponible cuando el tipo de parámetro que se va a inicializar está ajustado a Split. El margen es DO-2 ~ SOL8.

**NOTE** También se puede ajustar la nota del punto de división directamente desde el teclado manteniendo pulsado el botón [INFORMATION] y pulsando la tecla deseada. Consulte la página 75.

● **[F4] Traspase en bloque**

Si desea archivar los datos, esta función le permite enviar todos los ajustes de parámetros editados del máster seleccionado a un ordenador u otro dispositivo MIDI.

**NOTE** Para poder ejecutar un traspase de datos en bloque, deberá especificar el número de dispositivo MIDI correcto. Más detalles en la página 258.

**Modo de almacenamiento de másteres** .....

Estructura básica (página 56)

Esta función le permite guardar la actuación editada en la memoria de usuario.

**PRECAUCIÓN**

Cuando ejecute esta función, los ajustes de la memoria de destino serán reemplazados. Los datos importantes deben guardarse siempre en un ordenador, tarjeta de memoria o dispositivo de almacenamiento SCSI.

◆ **Procedimiento básico**

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

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

**PRECAUCIÓN**

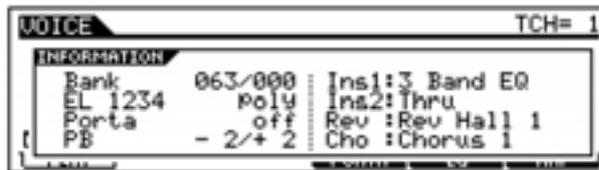
Si las operaciones de almacenamiento tardan en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing..." durante el proceso. Si apaga el MOTIF mientras se visualiza este mensaje, corre el riesgo de corromper los datos.

# Apéndice

## Pantallas de información

Estas pantallas permiten ver con comodidad y de un vistazo algunos de los ajustes más importantes de cada modo. Seleccione el modo deseado y pulse, a continuación, el botón [INFORMATION] para acceder a la pantalla de información de dicho modo. Para salir de la pantalla pulse de nuevo el botón (o cualquier otro botón del panel).

### ■ Modo de voz



- **Bank**

Indica el número de banco/número (página 124) de la voz actualmente seleccionada.

- **EL 1234**

Indica la voz actualmente seleccionada, el estado de activación/desactivación de cuatro elementos y el estado de mono/poli (página 128).

- **Porta (portamento)**

Indica el estado de conmutación del portamento de la voz actualmente seleccionada.

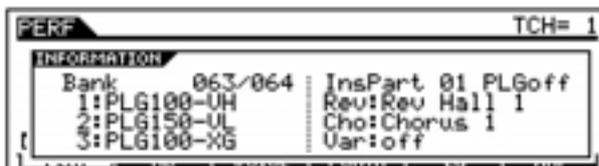
- **PB (inflexión de tonos)**

Indica el límite superior (Upper)/inferior (Lower) del margen de inflexión de tonos.

- **Ins1 (inserción 1), Ins2 (inserción 2), Rev (reverberación), Cho (chorus)**

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efectos (página 137).

### ■ Modo de actuación



- **Bank**

Indica el número de banco/número (página 162) de la actuación actualmente seleccionada.

- **1 (tarjeta Plug-in 1) 2 (tarjeta (Plug-in 2), 3 (tarjeta Plug-in 3)**

Indica el estado de instalación de las tarjetas Plug-in. El nombre de la tarjeta Plug-in aparecerá a la derecha del número de ranura correspondiente. Si PolyExpand (página 36) está activada en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura aparecerá una "P".

- **InsPart (parte de inserción), PLG (parte de inserción Plug-in)**

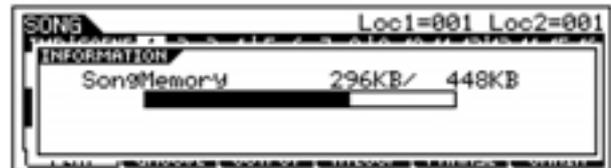
Indica el número de parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción y el número de parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción Plug-in (si está instalada la PLG100-VH).

- **Rev (reverberación), Cho (chorus), Var (variación)**

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efectos (página 169).

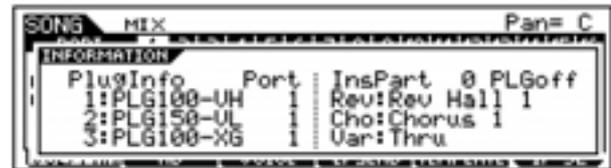
### ■ Modo de canción

- **Modo de reproducción de canciones**



Indica el espacio de memoria actualmente disponible (DRAM) para la grabación de canciones.

- **Modo de mezcla de canciones**



- **PlugInfo/Port (estado de instalación de la tarjeta Plug-in)**

Indica el nombre de la tarjeta Plug-in y su número de puerto MIDI (página 258) aparecerá a la derecha del número de ranura. Si PolyExpand (página 36) está activada en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura aparecerá una "P".

- **InsPart (parte de inserción), PLG (parte de inserción Plug-in)**

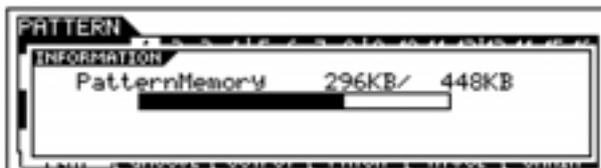
Indica el número de parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción y el número de parte a la que se va a aplicar el efecto de inserción Plug-in (si está instalado la PLG100-VH).

- **Rev (reverberación), Cho (chorus), Var (variación)**

Indica el tipo de efecto actualmente seleccionado para cada bloque de efectos (página 210).

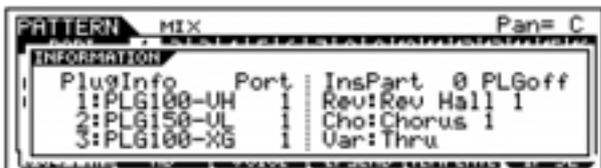
## ■ Modo de patrón

### ● Modo de reproducción de patrones



Indica la cantidad de memoria disponible (DRAM) para la grabación de frases de patrón.

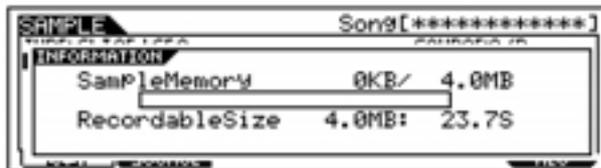
### ● Modo de mezcla de patrones



Igual que en el modo de mezcla de patrones

## ■ Modo de muestreo

### ● Modo de muestreo



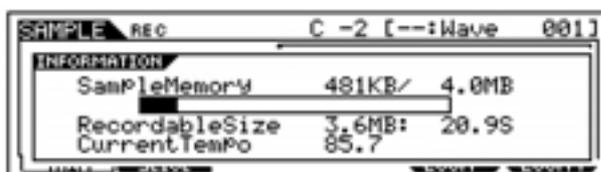
#### ● SampleMemory

Indica la cantidad de memoria utilizada en el muestreo

#### ● Recordable Size

Indica la cantidad de memoria de muestreo disponible (memoria no utilizada) y el tiempo de muestreo disponible.

### ● Modo de muestreo (sólo pantalla Trim, recorte)



#### ● SampleMemory

Igual que la anterior.

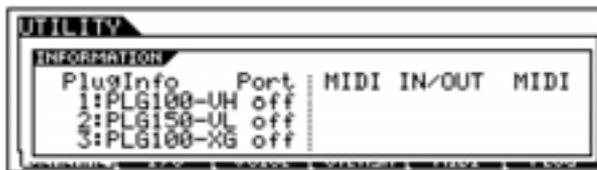
#### ● Recordable Size

Igual que la anterior.

#### ● Current Tempo

Tempo actual. Indica el tempo calculado cuando los datos de muestreo desde el punto inicial hasta el punto final del bucle se reproducen como un compás.

## ■ Modo de utilidades



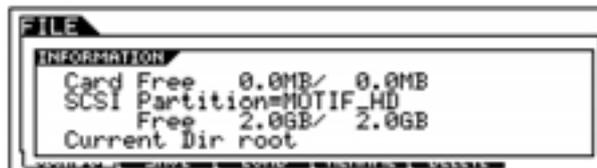
### ● PlugInfo/Port (estado de instalación de tarjeta Plug-in)

Indica el nombre de la tarjeta Plug-in; su número de puerto MIDI (página 258) aparecerá a la derecha del número de ranura. Si PolyExpand (página 36) está activada en el modo de utilidades, a la izquierda del número de ranura aparecerá una "P".

### ● MIDI IN/OUT

Indica qué terminales de salida (físicos) se utilizarán para transmitir/recibir los datos MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB, o mLAN (si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E).

## ■ Modo de archivo



### ● Card Free

Indica la cantidad de memoria disponible (no utilizada) de la tarjeta de memoria insertada en la ranura de tarjetas.

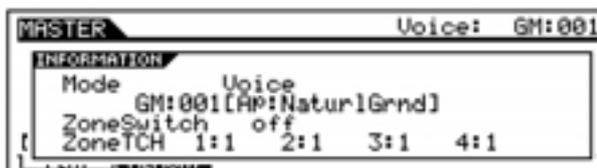
### ● SCSI Partition, Free

Indica la partición instalada del dispositivo SCSI conectado al MOTIF, y la memoria no utilizada.

### ● Current Dir

Indica el directorio actualmente seleccionado.

## ■ Modo Máster



### ● Modo

Indica el modo y número de programa memorizado en el Máster actualmente seleccionado.

### ● ZoneSwitch

Indica el estado de activación (on/off) del conmutador de zona.

### ● ZoneTch

Indica el canal de transmisión MIDI de cada zona (cuando el conmutador de zona está activado).

# Mensajes de pantalla

Mensajes	Información
<b>MIDI buffer full.</b>	Imposible procesar los datos MIDI por recibir demasiados datos de una vez.
<b>MIDI data error.</b>	Error al recibir datos MIDI.
<b>MIDI checksum error.</b>	Error al recibir los datos de bloque
<b>Bulk protected.</b>	Se han recibido datos de bloque o un mensaje SCSI estando RcvBulk ajustado a "protect" (véase página 258).
<b>Device number is off.</b>	No se pueden transmitir/recibir los datos de bloque porque el número de dispositivo está desactivado.
<b>Device number mismatch.</b>	No se pueden transmitir/recibir los datos de bloque porque los números de dispositivo no coinciden.
<b>Change internal battery.</b>	La batería de seguridad interna está agotada. Cambie la batería.
<b>Disk or card full.</b>	La tarjeta o el disco están llenos y no pueden guardarse más datos. Use una nueva tarjeta o disco, o borre algunos datos para disponer de más espacio.
<b>File not found.</b>	No se encuentra en la tarjeta o disco, durante una operación de carga, el archivo especificado. Inténtelo de nuevo después de reinsertar o reconectar la tarjeta o disco.
<b>Bad disk or card.</b>	La tarjeta o disco son inservibles. Formatee la tarjeta o disco e inténtelo de nuevo.
<b>Disk or card not ready.</b>	La tarjeta o disco no están insertados o conectados al MOTIF correctamente .
<b>Disk or card unformatted.</b>	La tarjeta o disco no están formateados o MOTIF no puede utilizarlos. Compruebe el contenido de la tarjeta o disco.
<b>Disk or card write protected.</b>	La tarjeta o disco están protegidos contra grabación, o ha intentado grabar en un medio de sólo lectura como un CD-ROM.
<b>Illegal disk or card.</b>	El tipo de formato del disco SCSI o de la tarjeta de memoria no sirve.
<b>Illegal file.</b>	El MOTIF no puede cargar el archivo especificado.
<b>Illegal file name.</b>	No se acepta el nombre de archivo especificado. Pruebe con otro nombre.
<b>Read only file.</b>	Ha intentado borrar, cambiar el nombre o sobrescribir un archivo de sólo lectura.
<b>Can't make folder.</b>	No se pueden crear más archivos por debajo del nivel actual.
<b>Folder is too deep.</b>	No se puede acceder a los directorios inferiores.
<b>Unknown file format.</b>	MOTIF no admite este tipo de formato de archivo.
<b>SCSI error.</b>	Error SCSI. Compruebe las conexiones y terminaciones SCSI
<b>Disk or card read/write error.</b>	Error durante la lectura o la grabación de/a un disco SCSI o tarjeta de memoria.
<b>Can't find associated files.</b>	No se encuentra el archivo asociado al archivo que se va a cargar (por ejemplo, los archivos de voces de muestras asociados al archivo de canción o patrón).
<b>Folder not empty.</b>	Ha intentado borrar un archivo con datos.
<b>Unsupported disk.</b>	El MOTIF no admite el disco (tarjeta de memoria o dispositivo SCSI conectado al MOTIF).
<b>Seq memory full.</b>	La memoria interna para los datos de secuencia está llena y no permite ninguna operación más (como grabar, editar, ejecución de operaciones, recepción/transmisión MIDI o carga de la tarjeta de memoria o unidad SCSI). Inténtelo de nuevo después de borrar una canción, patrón, o frase de usuario que no necesite.
<b>Choose user phrase.</b>	Ha intentado grabar una pista de patrón que tiene asignada una frase predefinida. Si desea usar una frase predefinida como datos de inicio para la grabación de patrones, cópiela en una frase de usuario antes de la grabación.
<b>No data.</b>	Se está ejecutando una operación de canción/patrón y la pista o margen seleccionados no tienen datos. Seleccione una pista o margen de pistas adecuados.
<b>Illegal check box.</b>	No se han marcado las casillas de verificación de una pista de secuenciador que precisa dicha selección. Compruebe las casillas de verificación.
<b>No F7 (End of Exc.)</b>	Se han introducido o cambiado datos exclusivos sin el byte "End of exclusive" (F7) necesario. Compruebe que F7 está incluido.
<b>Pattern length mismatch.</b>	Una operación de patrón da lugar a un patrón con más de 256 compases.
<b>Phrase length mismatch.</b>	Una operación de patrón da lugar a una frase con más de 256 compases.
<b>Phrase number overflow.</b>	Se ha superado el número máximo de frases (256) durante la grabación, ejecución de una operación de patrón o edición.
<b>Illegal input.</b>	Se ha determinado una introducción o valor inadecuados. Compruebe el procedimiento de introducción o el valor.
<b>Illegal track number.</b>	En el modo de canción/patrón se ha determinado un número de pista inadecuado. Seleccione la pista de nuevo.
<b>Illegal phrase number.</b>	En el modo de patrón se ha determinado un número de frase inadecuado. Seleccione la frase de nuevo.
<b>Illegal mesure.</b>	En el modo de canción/patrón se ha determinado un compás inadecuado. Seleccione el compás de nuevo.
<b>Meter mismatch.</b>	En el modo de operación de patrones, el metro (signatura de tiempo) del patrón de destino no es el mismo que el metro del patrón fuente.

Mensajes	Información
<b>Sample memory full.</b>	La memoria de muestras está llena y no pueden ejecutarse las tareas de muestreo, de carga o las distintas operaciones.
<b>Too many samples.</b>	Se han sobrepasado el número total máximo de muestras (8192).
<b>Sample is too short.</b>	La longitud de la muestra es muy corta y no puede ejecutarse la operación de conversión de frecuencias.
<b>Sample freq is too low.</b>	La frecuencia de muestreo es muy baja y no puede ejecutarse la operación de conversión de frecuencias.
<b>Illegal sample data.</b>	El MOTIF no puede cargar el archivo de muestras especificado.
<b>No sample data.</b>	En la operación de carga, no se encuentran los archivos de muestras vinculados.
<b>Sample is too long.</b>	El tamaño de la muestra es excesivo y no puede ejecutarse la operación de Time Stretch
<b>SIMM configuration error.</b>	No se ha instalado la pareja de módulos SIMM adecuados, o el par no coincide (página 287).
<b>Milti plug-in is not in slot 3.</b>	La tarjeta Plug-in multiparte no funciona porque no se ha instalado en la ranura 3. Instálela en esta ranura.
<b>Effect plug-in is not in slot 1.</b>	La tarjeta Plug-in multiparte no funciona porque no se ha instalado en la ranura 1. Instálela en esta ranura.
<b>Plug-in 1 communication error.</b>	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1.
<b>Plug-in 2 communication error.</b>	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2.
<b>Plug-in 3 communication error.</b>	No funciona la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 3.
<b>Plug-in 1 type mismatch.</b>	Se ha seleccionado una voz de usuario creada usando la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 1 (pero ha sido retirada de esta ranura).
<b>Plug-in 2 type mismatch.</b>	Se ha seleccionado una voz de usuario creada usando la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2 (pero ha sido retirada de esta ranura).
<b>Plug-in 3 type mismatch.</b>	Se ha seleccionado una voz de usuario creada usando la tarjeta Plug-in instalada en la ranura 2 (pero ha sido retirada de esta ranura).
<b>PLG100 not supported.</b>	La función Plug-in All Bulk Save no se aplica a las tarjetas de la serie PLG100.
<b>mLAN network error.</b>	Indica la existencia de un problema en la red mLAN8E. Compruebe el estado de activación (on/off) de los diodos (LED) del mLAN8E y consulte el manual de uso de mLAN8E.
<b>mLAN connection error.</b>	Indica la existencia de un problema en la conexión mLAN8E. Compruebe el estado de activación (on/off) de los diodos (LED) del mLAN8E y consulte el manual de uso de mLAN8E.
<b>mLAN now in Mixer mode.</b>	Su ordenador ha ajustado la tarjeta mLAN8E al modo de mezclador y el MOTIF no puede controlar la mLAN8E.
<b>mLAN error (xxx)</b>	Indica un problema indeterminado relacionado con la mLAN8E.
<b>Copy protected.</b>	Ha intentado exportar o guardar una fuente de audio digital protegido contra copias.
<b>Digital in unlocked.</b>	La señal de entrada digital de la AIEB2 está desbloqueada.
<b>Too many favorites.</b>	Ha intentado asignar más de 256 voces a la categoría de favoritos.
<b>Executing...</b>	Se está ejecutando una tarea de formateo u operación. Espere.
<b>Now working...</b>	Indica que MOTIF está ejecutando en ese momento alguna tarea, como escribir en o leer un disco, etc.
<b>Now loading... (xxx)</b>	Indica que se está cargando un archivo.
<b>Now saving... (xxx)</b>	Indica que se está guardando un archivo.
<b>Now checking plug-in board.</b>	El MOTIF está comprobando el estado de instalación de la tarjeta Plug-in.
<b>Recording stopped.</b>	La grabación de una canción/patrón (frase) se interrumpe porque no queda espacio en la memoria.
<b>Receiving sample...</b>	El MOTIF está recibiendo datos de muestras del Wave Editor.
<b>Transmitting sample...</b>	El MOTIF está enviando datos de muestras al Wave Editor.
<b>MIDI bulk receiving...</b>	El MOTIF está recibiendo datos de bloque MIDI.
<b>MIDI bulk transmitting...</b>	El MOTIF está enviando datos de bloque MIDI.
<b>Completed.</b>	Se han llevado a cabo las operaciones de carga, almacenamiento, formateo... especificadas.
<b>Becomes valid after power on.</b>	El número SCSI ID recién introducido sólo será operativo si apaga y vuelve a encender el MOTIF.
<b>Scene stored.</b>	Se ha almacenado una escena de canción.
<b>Mixing stored.</b>	En el modo de canción/patrón los ajustes de mezcla se han almacenado automáticamente.
<b>Are you sure? [YES]/[NO]</b>	Confirma si desea ejecutar una operación determinada. Pulse [INC/YES] o [DEC/NO].
<b>Overwrite? [YES]/[NO]</b>	Una operación de almacenamiento graba datos en la tarjeta de memoria o disco SCSI, y este mensaje pregunta si desea continuar. Pulse [INC/YES] o [DEC/NO].
<b>Can't undo. OK? [YES]/[NO]</b>	Cuando se ejecutan determinadas operaciones del modo de canción/patrón, la memoria interna se llena y no puede utilizarse la función "deshacer". Pulse [INC/YES] si está conforme, o [DEC/NO] para cancelar la operación. Inténtelo después de borrar canciones, patrones o frases de usuario que no necesite.

# Solución de problemas

¿No hay sonido? ¿El sonido es deficiente? Cuando suceda algo así, compruebe los puntos que se indican a continuación antes de pensar que el producto está averiado. En muchas ocasiones encontrará aquí la solución a sus problemas. Si el problema continúa, póngase en contacto con el distribuidor o servicio técnico de Yamaha.

## Sin sonido.

- ¿Están encendidos el MOTIF y los equipos externos conectados a él? Pág. 29
- ¿Ha realizado los ajustes de nivel adecuados, incluido el volumen Master del MOTIF y los ajustes de volumen de los equipos conectados? Pág. 29
- ¿Está pulsado el pedal controlador (cuando está conectado al jack FOOT Controller)? Pág. 28
- ¿Está el MOTIF correctamente conectado con los equipos externos (por ejemplo, amplificador o altavoces) con los cables de audio? Pág. 21
- Si no hay sonido de voz ¿está correctamente ajustado el volumen de la edición común de voces? Pág. 132
- Si no hay sonido de voz o es casi imperceptible ¿ha cambiado alguno de los ajustes del deslizante CS? (Los deslizantes CS 1 – 4 controlan los niveles de los elementos de la voz. Si todos están ajustados "0", la voz no se oirá). Pág. 48
- Si no hay sonido de voz ¿están los parámetros de la edición de elementos de voces (por ejemplo, el conmutador de elementos, límite de nota, límite de velocidad de pulsación) correctamente ajustados en la edición común de voces Págs. 137, 138
- Si no hay sonido de voz ¿están los ajustes de efecto y de filtro correctamente ajustados? (los ajustes inadecuados de la frecuencia de corte del filtro pueden provocar la ausencia de sonido). Págs. 137, 140
- Si no hay sonido de actuación ¿se ha asignado una voz a cada parte? Pág. 166
- Si no hay sonido de actuación ¿está correctamente ajustado el límite de nota de cada parte? Pág. 170
- Si no hay sonido de actuación ¿está correctamente ajustado el volumen de cada parte? Pág. 172
- Si no hay sonido de actuación o es casi imperceptible ¿ha cambiado algunos de los ajustes de los deslizantes CS? (estos deslizantes controlan los niveles de parte de la actuación. Si están todos ajustados a "0", la actuación no se oirá). Pág. 48
- Si no hay sonido de actuación ¿está correctamente ajustada la selección de salida de cada parte? Pág. 173
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿hay alguna pista silenciada? Págs. 180, 218
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿están correctamente ajustados los canales de salida de cada pista en el modo de reproducción y los canales de recepción de cada parte en el modo de mezcla? Págs. 210, 232
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿está correctamente ajustado el volumen de cada parte en el modo de mezcla? Págs. 211, 232
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿está correctamente ajustado la selección de salida de cada parte en el modo de mezcla? Págs. 211, 232
- Si no hay sonido de reproducción de canción/patrón ¿está el filtro ajustado de modo que los mensajes de nota activada estén bloqueados en el modo de utilidades? Pág. 255
- Si no hay sonido de arpegio ¿está el conmutador activado? Pág. 132
- Si no hay sonido de arpegio ¿están correctamente ajustados el límite de nota y de velocidad de pulsación? Pág. 133
- Si no hay sonido de arpegio y el arpegio asignado es de usuario ¿contiene datos? Pág. 132
- ¿No estará desactivado (off) el MIDI Local en el modo de utilidades? Pág. 258

## Sonido con distorsión.

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos? Pág. 172
- ¿Son adecuados los ajustes de filtro? Págs. 140, 173
- ¿Hay saturación porque el ajuste del VOLUMEN MAESTRO es demasiado alto? Pág. 29
- ¿Es demasiado alto el ajuste de volumen de cada elemento del modo de voces, o el volumen de cada parte del modo de actuación, o el volumen de cada pista/parte del modo de canción/patrón? Págs. 145, 172, 211, 232

## El nivel de sonido es demasiado bajo.

- ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen MIDI o expresión MIDI (al usar el pedal controlador)? Pág. 28
- ¿Está ajustada la frecuencia de corte de los filtros muy alta/baja? Págs. 140, 173
- Cuando la reproducción de canción/patrón es casi imperceptible ¿es demasiado bajo el ajuste de la desviación de la velocidad de pulsación? Págs. 181, 218

## Interrupciones de sonido

- ¿Está sobrepasando la polifonía máxima admitida por el MOTIF? Pág. 36

**El tono o los intervalos son erróneos.**

- ¿Está el parámetro de afinación maestra del modo de utilidades ajustado a un valor distinto de "0"? Pág. 250
- ¿Está el parámetro de desplazamiento de nota (Note Shift) del modo de utilidades ajustado a un valor distinto de "0"? Pág. 250
- Cuando el tono de las voces es erróneo ¿se ha seleccionado el sistema de afinación adecuado en el parámetro Micro Tuning del modo de edición de voces? Pág. 130
- Cuando el tono de las voces es erróneo ¿es demasiado alto el ajuste de la profundidad de modulación del tono del LFO del modo de edición de voces? Pág. 147
- Cuando el tono de las voces es erróneo ¿está ajustado el parámetro de desplazamiento de nota de cada parte a un valor distinto de "0"? Pág. 173
- Cuando el tono de las voces es erróneo ¿está ajustado el parámetro Detune de cada parte a un valor distinto de "0"? Pág. 173
- Cuando el tono de la reproducción de canción/patrón es erróneo ¿está ajustado el parámetro de desviación de nota de la pantalla Groove ajustado a un valor distinto de "0"? 181, 218

**Sólo suena una nota a la vez**

- ¿Está ajustado el parámetro Mono/Poly del modo de voces a "mono"?

**No se aplican los efectos**

- ¿Está desactivado (off) el botón [EFFECT BYPASS]? Pág. 13
- ¿Se han girado los botones [REVERB] y [CHORUS] en sentido antihorario (al mínimo)? Págs. 48, 84
- ¿Se han ajustado alguno o todos los elementos del parámetro de salida de efectos a "thru"? Pág. 137
- ¿Se han ajustado alguno o todos los tipos de efectos a "thru" u "off" (en la pantalla de efectos del modo de edición de voces)? 137

**No se puede iniciar la canción/patrón**

- ¿ Tiene datos la canción o patrón (frase) seleccionados? Págs. 179, 217
- ¿ Está activado el mando a distancia? Pág. 13
- ¿Está el parámetro de sincronización MIDI ajustado a MIDI (usando el reloj externo) en el modo de utilidades? Pág. 258

**No se puede grabar la canción/patrón (frase)**

- ¿Hay suficiente espacio en la memoria? La capacidad de memoria total del MOTIF determina el número de canciones/patrones (frases) que pueden grabarse. Por ejemplo, si la memoria contiene canciones/patrones (frases) que necesitan una gran cantidad de memoria, ésta puede llenarse aunque no se utilicen todos los números de patrón o canción disponibles. Págs. 275, 276
- En el modo de grabación de patrones ¿la pista especificada a la que está asignada la frase tiene datos predefinidos? Pág. 221

**No se pueden grabar las muestras**

- ¿ Ha sobrepasado el número de muestras (bancos de teclas) máximo permitido? Pág. 60
- ¿ Hay disponible suficiente memoria de muestras? Pág. 276
- ¿ Es correcto el ajuste de fuente de muestreo? Pág. 236
- ¿ Es correcto el ajuste del modo Trigger? Pág. 237

**No se pueden guardar los datos en la tarjeta de memoria o disco SCSI**

- ¿Está usándose la tarjeta de memoria o disco SCSI con la protección contra escritura? (esta protección deberá desactivarse para guardar datos) Págs. 289, 290
- ¿Está debidamente formateada la tarjeta de memoria o disco SCSI que se está utilizando? Pág. 265

**La transmisión/recepción de datos de bloque MIDI no funciona correctamente**

- ¿Está el parámetro Receive Bulk ajustado a "protect" en el modo de utilidades? Pág. 258

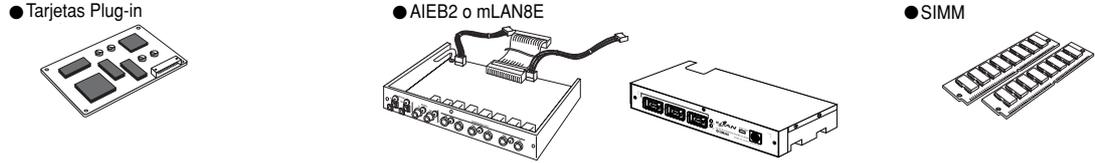
**La tarjeta Plug-in no funciona**

- ¿Está iluminado el indicador luminoso del número de ranura correspondiente a donde se ha instalado la tarjeta Plug-in? Pág. 87
- ¿Se ha instalado la tarjeta Plug-in de armonía vocal en la ranura 2 o 3? (la tarjeta VH deberá instalarse en la ranura 1) Pág. 282
- ¿Se ha instalado la tarjeta Multiparte en las ranuras 1 o 2? (ésta tarjeta deberá instalarse en la ranura 3) Pág. 282

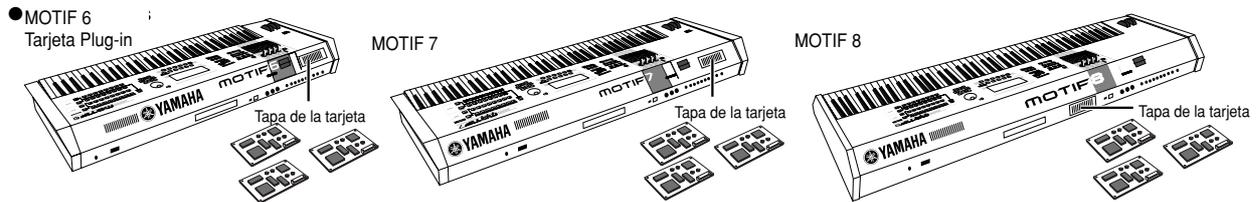
# Instalación de hardware opcional

## ◆ Unidades opcionales que pueden instalarse en el MOTIF

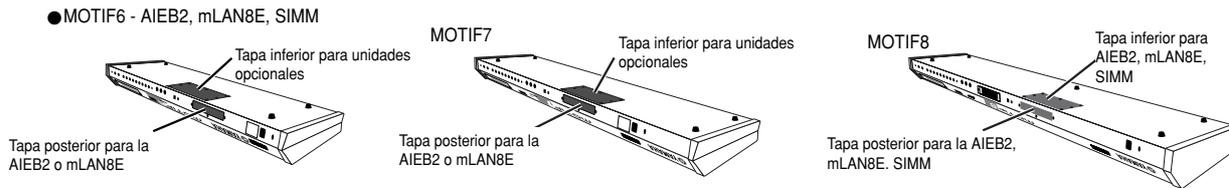
Pueden instalarse las siguientes unidades opcionales:



## ◆ Lugares de instalación de las unidades opcionales



En el panel posterior pueden instalarse hasta tres tarjetas



## ◆ Instalación: advertencias

Antes de instalar el hardware opcional, compruebe que tiene un destornillador Philips.



### AVISO

- Antes de comenzar la instalación, apague el MOTIF y los periféricos conectados, y desconéctelos de la toma de alimentación. A continuación desconecte todos los cables entre el MOTIF y el resto de equipos (si deja conectado el cable de alimentación mientras trabaja, podría exponerse a una descarga eléctrica, y los restantes cables podrían entorpecer sus movimientos).
- Tenga cuidado de que no caigan tornillos en el interior del instrumento durante la instalación (para evitarlo, mantenga las unidades opcionales y la cubierta alejadas del instrumento). Si se introduce algún tornillo, asegúrese de extraerlo de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos en el interior del instrumento pueden ocasionar un funcionamiento incorrecto o daños considerables. Si no puede recuperar un tornillo caído, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se explica en el siguiente procedimiento. Una instalación incorrecta podría ocasionar cortocircuitos y, por tanto, daños irreversibles, así como el riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique o aplique una fuerza excesiva a las zonas de tarjeta y conectores de las unidades opcionales. Si dobla o manipula las tarjetas o los conectores podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en el equipo.
- Antes de usar las unidades opcionales, toque brevemente la superficie metálica a la que vaya a acoplar la tapa de la unidad (o área metálica similar, prestando atención a los bordes afilados) con la mano desprotegida para descargar la corriente estática de su cuerpo. Adverta que incluso una ligera descarga electrostática podría ocasionar daños en estos componentes.



### PRECAUCIÓN

- Se recomienda usar guantes para proteger las manos de los salientes metálicos existentes en las unidades opcionales y otros componentes. Si toca los cables o los conectores sin protección en las manos, podría dañarse los dedos, además de degradar el contacto eléctrico o producir daños electrostáticos.
- Maneje las unidades opcionales con cuidado. Las caídas y otros tipos de impactos podrían ocasionar daños o anomalías operativas.
- Preste atención a la electricidad estática, ya que una descarga podría dañar los chips de los circuitos integrados de la tarjeta Plug-in. Antes de usar la tarjeta Plug-in opcional, y para reducir los riesgos de la electricidad estática, toque alguna parte metálica que no sea la zona pintada o un cable de puesta a tierra en los dispositivos que lo tengan.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la tarjeta de circuito, ya que podría producirse un contacto defectuoso.
- Cuando mueva un cable, tenga cuidado de que no se quede atrapado en la tarjeta Plug-in del circuito. Si fuerza el cable de alguna manera, podría cortarlo, ocasionar daños o favorecer las anomalías operativas.
- Procure no extraviar ningún tornillo, ya que todos cumplen alguna función.
- No utilice tornillos distintos de los instalados en el instrumento.

## Instalación de tarjetas Plug-in opcionales

Las distintas tarjetas opcionales Plug-in que se venden por separado permiten ampliar la librería de voces del instrumento. Puede utilizar con él los siguientes tipos de tarjetas Plug-in:

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG100-XG
- PLG100-VH

El MOTIF dispone de tres ranuras para las tarjetas Plug-in. Por tanto, puede instalar hasta tres tarjetas en el panel posterior.

**NOTE** La tarjeta Plug-in de armonía vocal (PLG100-VH) sólo puede instalarse en la ranura 1.

**NOTE** La tarjeta Plug-in multiparte (PLG100-XG) sólo puede instalarse en la ranura 3.

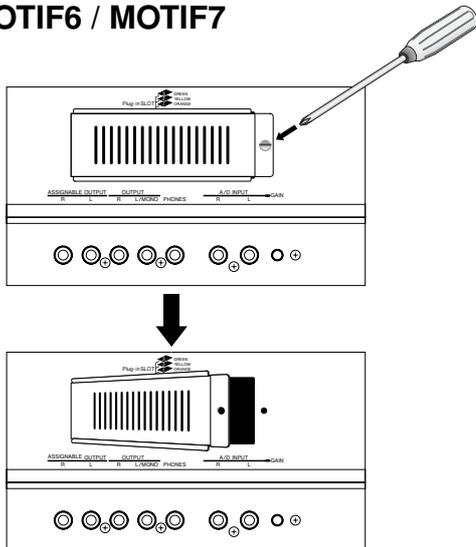
**NOTE** La tarjeta Plug-in de parte simple puede instalarse en cualquiera de las tres ranuras.

**1** Apague el MOTIF y desconecte el cable. Desconecte también del MOTIF todos los dispositivos externos.

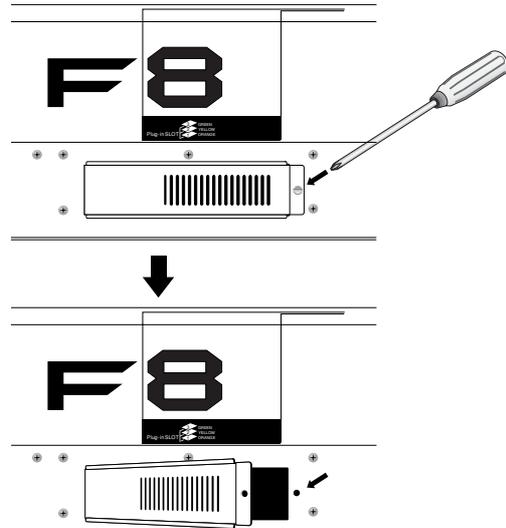
**2** Retire el tornillo largo de la tapa de la bahía de ampliación del panel posterior con un destornillador Philips.

**IMPORTANTE** Coloque el tornillo en un sitio seguro. Tendrá que utilizarlo cuando ponga de nuevo la tapa.

### MOTIF6 / MOTIF7

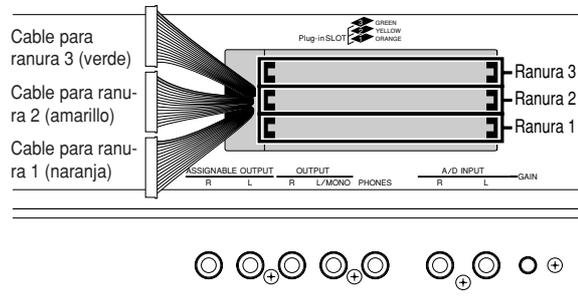


### MOTIF8

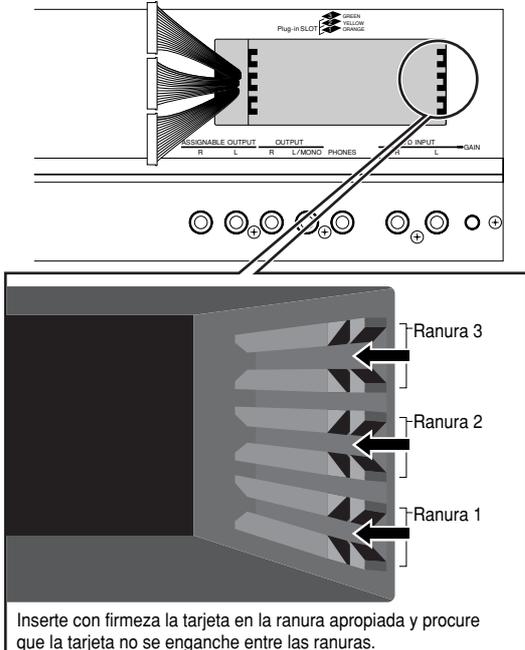


**3** Retire los cables planos que se van a conectar a la tarjeta Plug-in en el interior del MOTIF. Las ranuras están asignadas a los cables con un código de color:

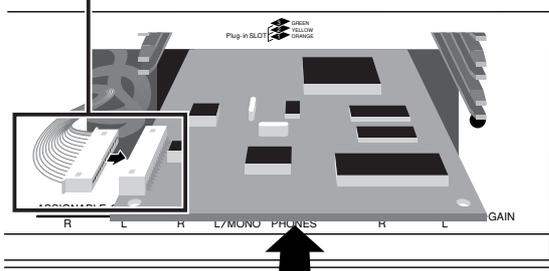
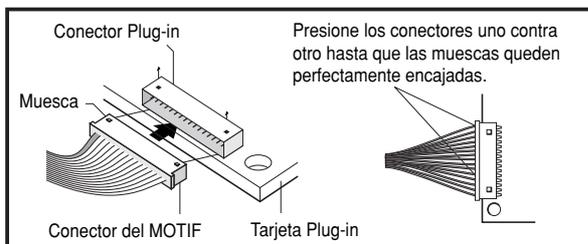
- Ranura 1 – naranja
- Ranura 2 – amarillo
- Ranura 3 – verde



**4** Inserte la tarjeta en los carriles de guía en el interior del MOTIF unos dos tercios, con el lado del conector hacia arriba y hacia usted.



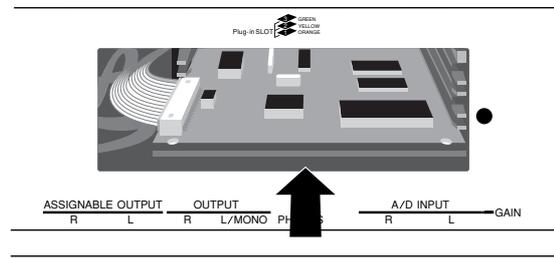
**5** Con la tarjeta sobresaliendo ligeramente de la bahía, saque el cable y conéctelo a la tarjeta. Asegúrese de que conecta el cable correcto fijándose en el color para insertarlo en la ranura adecuada. También, procure no tirar del cable con demasiada fuerza al conectarlo a la tarjeta.



**NOTE** La tarjeta de armonía vocal (PLG100-VH) puede instalarse sólo en la ranura 1.

**NOTE** La tarjeta Multi part (PLG100-XG) puede instalarse sólo en la ranura 3.

**6** Introduzca el resto de la tarjeta Plug-in en la bahía. Meta con cuidado el cable plano dentro del MOTIF y asegúrese de que no sobresale nada de cable.

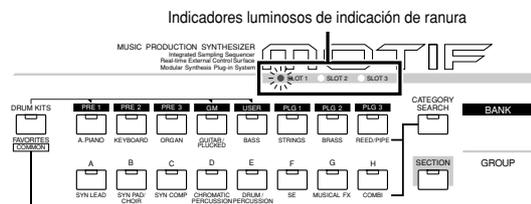


**7** Vuelva a colocar la tapa con el tornillo que retiró en el paso 2 anterior. La tarjeta quedará sujeta en su sitio al colocar la tapa.

**8** Compruebe que la tarjeta Plug-in instalada funciona correctamente. Encienda el instrumento.

- Un mensaje indicará que se está probando la tarjeta Plug-in instalada. Aparecerá la pantalla principal y se iluminará el indicador de ranura correspondiente en el ángulo superior derecho del panel frontal. Esto indica que la instalación de la tarjeta se ha llevado a cabo con éxito.
- Si aparece un mensaje de error, el MOTIF se bloqueará al cabo de un tiempo para indicar que la instalación no se ha completado. Si esto sucede, apague el instrumento y repita paso por paso el procedimiento de instalación.

En este ejemplo, se ha instalado una tarjeta Plug-in en la ranura 1.



## Instalación de tarjetas AIEB2 o mLAN8E opcionales

En el MOTIF pueden instalarse las tarjetas de expansión mLAN (mLAN8E) o I/O (AIEB2) (opcionales).

Con la tarjeta mLAN8E puede conectar cómoda y fácilmente el MOTIF a otros instrumentos o dispositivos compatibles con mLAN. La tarjeta AIEB2 brinda opciones I/O digitales adicionales, en ambos casos con conectores ópticos y coaxiales. Además, la tarjeta incluye tres parejas de salidas asignables (seis conectores analógicos).

### Instalación de AIEB2

- 1 Apague el MOTIF y desconecte el cable de la red. Compruebe, también, que el MOTIF no está conectado a ningún dispositivo externo.
- 2 Dé la vuelta al MOTIF para poder acceder a la parte inferior. Para proteger los mandos y ruedas, coloque el teclado sobre soportes como revistas o almohadillas.

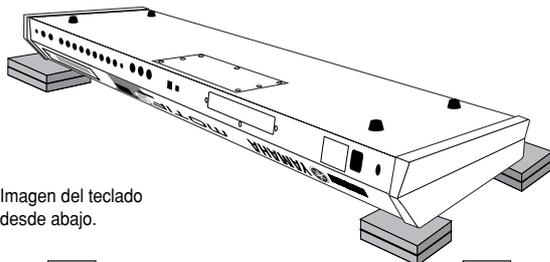
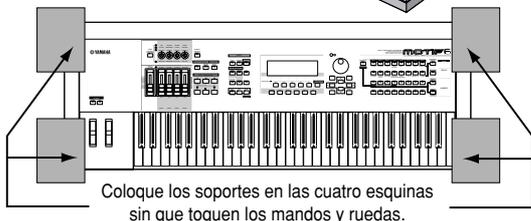


Imagen del teclado desde abajo.



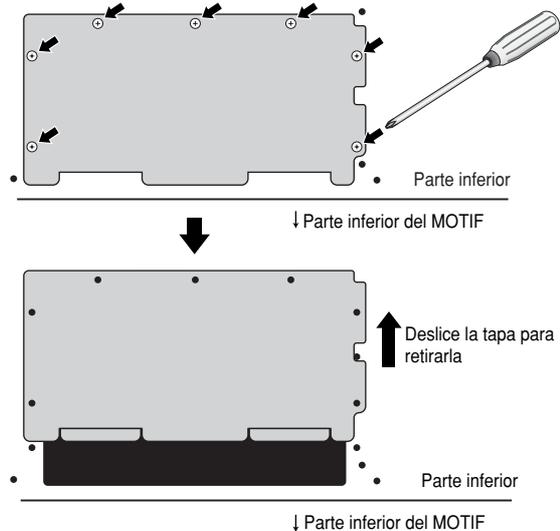
Coloque los soportes en las cuatro esquinas sin que toquen los mandos y ruedas.

**IMPORTANTE** Procure no dejar caer o golpear el teclado y asegúrese de que está bien equilibrado antes de seguir adelante.

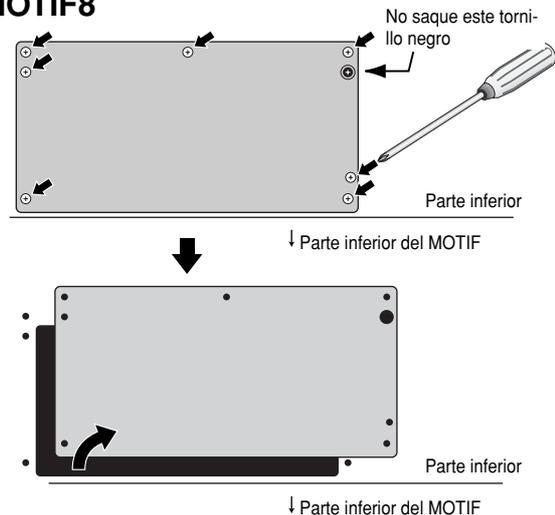
- 3 Retire la tapa de la parte inferior. Quite los tornillos con un destornillador (los MOTIF6/MOTIF7 tienen 7 tornillos y el MOTIF8 7 tornillos amarillos). Retire la tapa de la carcasa. Con los MOTIF6/MOTIF7, coloque de frente la parte posterior y deslice la tapa hacia usted para sacarla.

**IMPORTANTE** Guarde los tornillos en un lugar seguro. Tendrá que utilizarlos para volver a colocar la tapa del MOTIF una vez instalada la AIEB2.

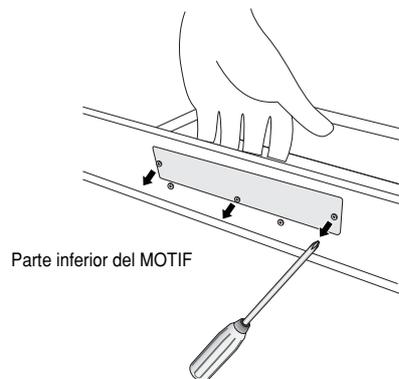
### MOTIF6 / MOTIF7



### MOTIF8



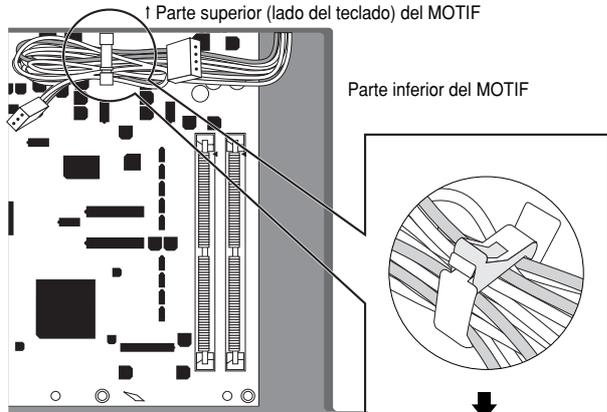
- 4 Retire los tres tornillos de la tapa mientras sujeta ésta desde el interior del MOTIF con la mano izquierda.



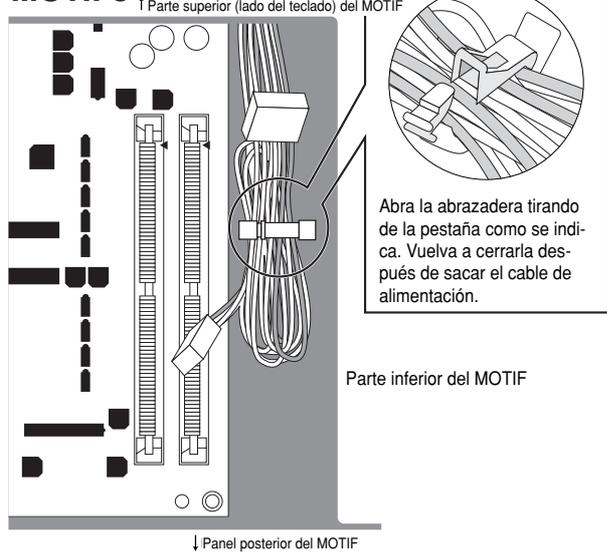
**IMPORTANTE** Guarde los tornillos en un lugar seguro. Tendrá que utilizarlos para volver a colocar la tapa del MOTIF cuando tenga que extraer la AIEB2.

**5** Libere los cable de alimentación de la abrazadera.

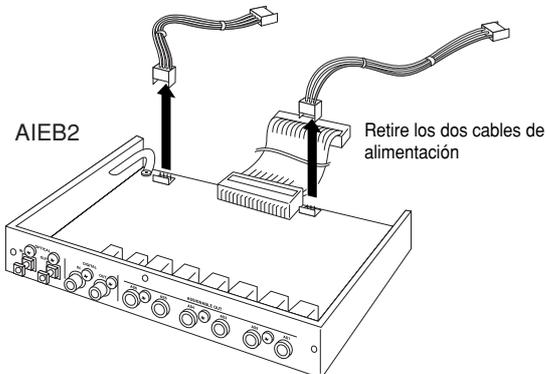
**MOTIF6 / MOTIF7**



**MOTIF8**

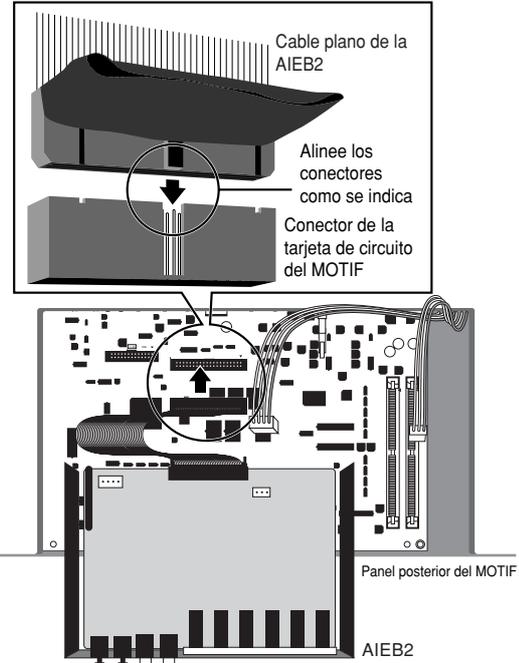


**6** Saque la AIEB2 del embalaje. Esta tarjeta tiene un cable plano y dos cables de alimentación. Estos dos cables de alimentación se utilizan con el cuerpo principal y no se necesitan al instalar la tarjeta en el MOTIF, por lo que puede quitarlos de la AIEB2.

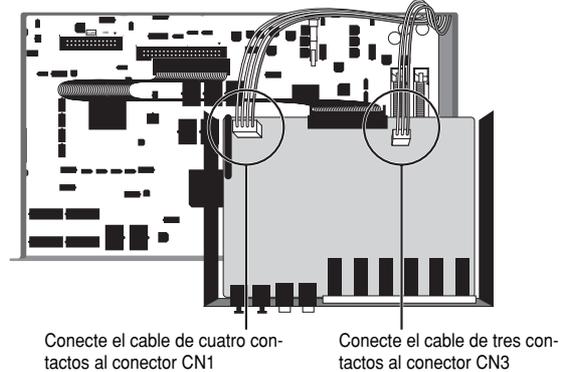


**7** Conecte el cable plano de la tarjeta a la tarjeta de circuito del MOTIF. Procure realizar la conexión en la dirección adecuada, tal y como se indica.

**IMPORTANTE** Asegúrese de que la dirección es correcta y no intente forzar la conexión.



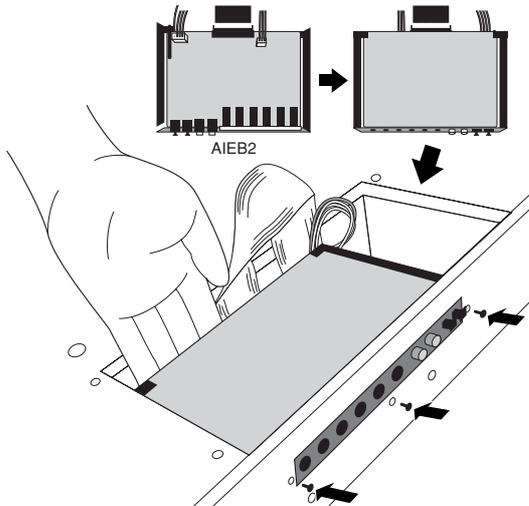
**8** Conecte el cable de alimentación del MOTIF a la AIEB2. Conecte el cable de tres contactos al conector CN3 de la AIEB2 y el de cuatro contactos al conector CN1.



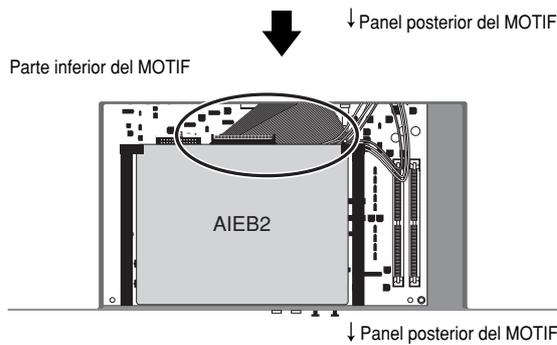
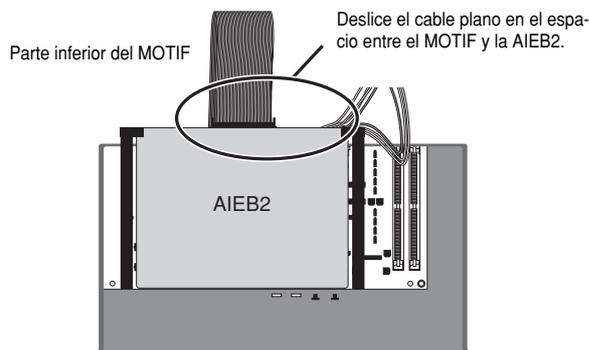
\*Make sure... = Asegúrese de que combina correctamente los cables y los conectores. No aplique demasiada fuerza al realizar las conexiones.

**9** Encaje la AIEB2 al MOTIF. Dé la vuelta a la unidad para poder ver el fondo de la placa y que la sección de cada conector pueda verse desde la parte inferior del MOTIF. Sujete la unidad con una mano y fíjela a la parte posterior del MOTIF con los tres tornillos que sacó en el paso 4. Si empieza colocando el tornillo central, será más fácil colocar el resto.

Dé la vuelta a la AIEB2 procurando no doblar o dañar el cable plano.



**10** Coloque el cable plano entre la AIEB2 y la tarjeta de circuito del MOTIF.

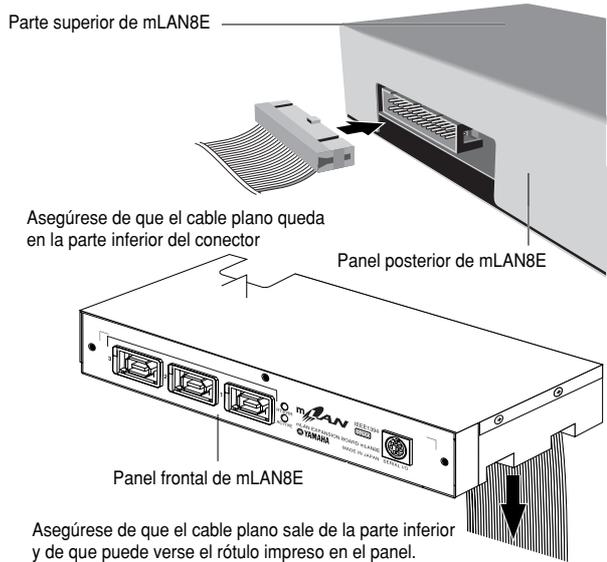


**11** Vuelva a colocar la tapa que retiró en los pasos anteriores siguiendo el orden inverso.

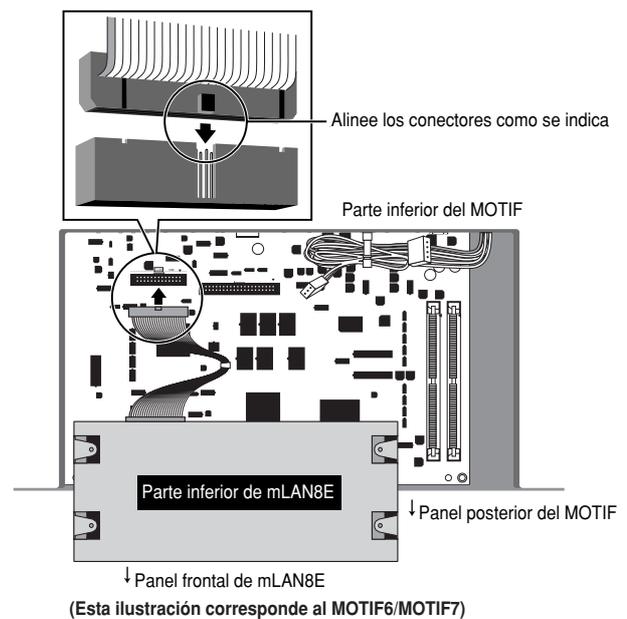
## Instalación de mLAN8E

**1** Siguiendo el mismo procedimiento, pasos 1 a 4 de "Instalación de AIEB2", retire la tapa de la parte inferior del MOTIF, y retire la tapa de la bahía de expansión mLAN/I/O.

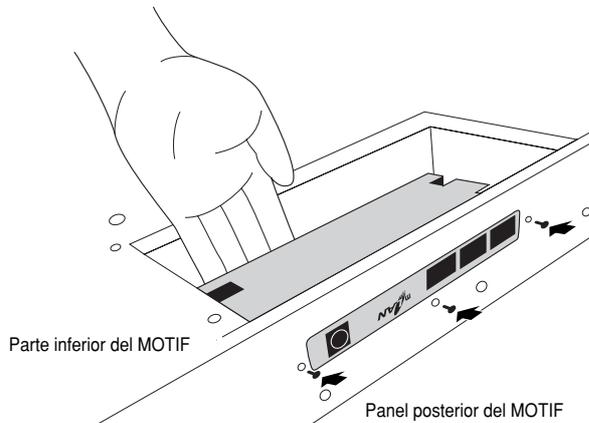
**2** Saque la mLAN8E del embalaje y conecte el cable plano incluido. Afiance el cable al panel posterior de la mLAN8E. Compruebe que la cinta está abajo, como se indica.



**3** Con la mLAN8E boca abajo, inserte el conector del otro extremo del cable en la tarjeta de circuito del MOTIF.

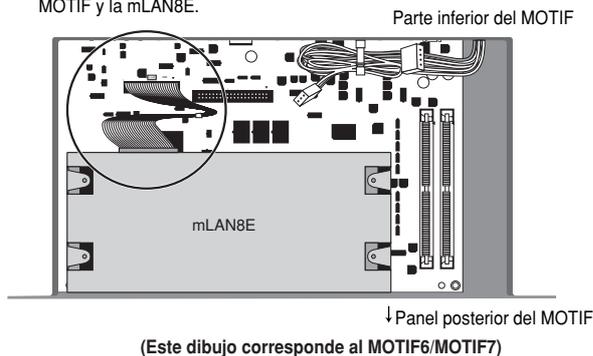


**4** Fije el mLAN8E al MOTIF. Dé la vuelta a la unidad para poder ver el fondo de la placa y la sección de cada conector desde la parte inferior del MOTIF. Sujete la unidad con una mano y fijela a la parte posterior del MOTIF con los tres tornillos que sacó en el paso 4. Si empieza colocando el tornillo central, será más fácil colocar el resto.



**5** Coloque el cable plano entre la mLAN8E y la tarjeta de circuito del MOTIF.

Deslice el cable plano en el espacio entre el MOTIF y la mLAN8E.



**6** Vuelva a colocar la tapa que retiró en los pasos anteriores siguiendo el orden inverso.

## Instalación de módulos SIMM opcionales

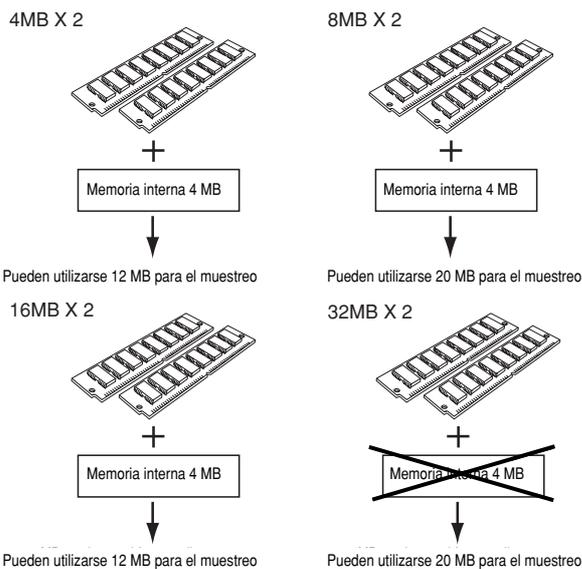
Puede aumentar la memoria de muestreo del MOTIF instalando módulos SIMM disponibles en el mercado (módulos individuales de memoria en línea). En esta sección se explica cómo instalarlos.

### Información importante sobre la adquisición de los módulos de expansión SIMM para el MOTIF

El MOTIF no admite todos los módulos SIMM que están en el mercado. Antes de adquirirlos, consulte a un distribuidor Yamaha autorizado (véase la lista al final del manual de uso). Tenga en cuenta que Yamaha no asume ninguna responsabilidad por el mal funcionamiento de los SIMM.

### Tipo y configuración de módulos SIMM

- Necesita utilizar SIMM de 72 contactos con tiempo de acceso de 70 ns o menos. El tamaño del módulo SIMM puede ser de 4, 8, 16, o 32 MB. El MOTIF está diseñado para utilizar módulos SIMM de 32 bits (tipo no paridad), pero también admite la instalación de SIMM de 36 bits (tipo paridad).
- Al adquirir los módulos, compruebe que el diseño de los SIMM no utiliza más de 18 chips de memoria por módulo (los que tienen más de 18 chips no funcionan correctamente con el MOTIF).
- Instale los módulos SIMM por pares: puede instalar dos SIMM o cuatro. Los dos módulos de un par deben tener la misma capacidad de memoria.
- El MOTIF viene de fábrica con 4 MB de memoria de muestreo y puede ampliarse hasta 64 MB. Encontrará más información en las ilustraciones siguientes. Por ejemplo, si añade un par de módulos SIMM de 16 MB, incrementará la memoria de muestreo disponible a un total de 36 MB (4+16x2=36). Si instala un par de módulos de 32 MB, el tamaño de la memoria de muestreo es de 64 MB (y los 4 MB originales quedarán inhabilitados).



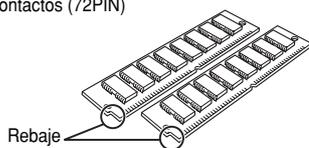
● Yamaha recomienda la adquisición de módulos SIMM que cumplan la normativa JEDEC\*. No obstante, tenga en cuenta que la conformidad con este estándar no constituye una garantía de que los módulos SIMM funcionen correctamente en el MOTIF.

● JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) establece los estándares para las configuraciones de terminales en dispositivos electrónicos.

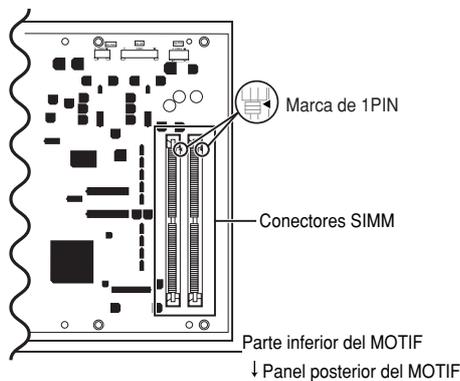
## Instalación de módulos SIMM

- 1 Siga el mismo procedimiento que en "Instalación de AIEB2".
- 2 En los módulos SIMM hay un rebaje en la tarjeta junto al primer contacto (1PIN). Introduzca la tarjeta en el conector de modo que 1PIN se alinee con la marca 1PIN (??) impresa en la tarjeta.

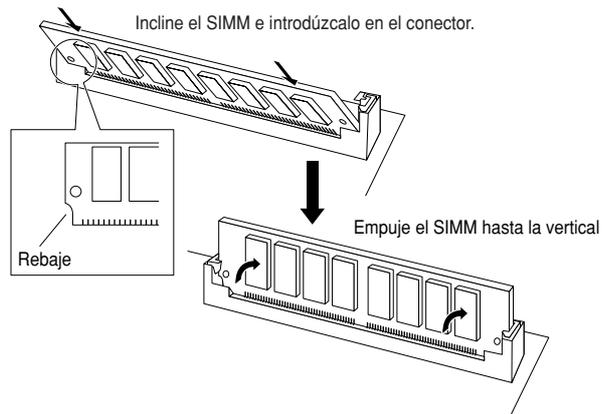
SIMM de 72 contactos (72PIN)



Posición para la instalación de módulos SIMM

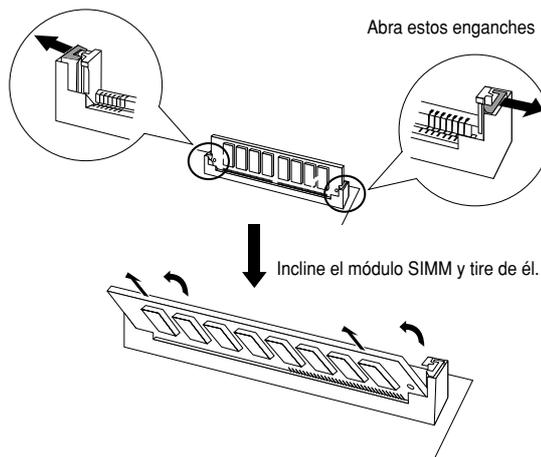


## Instalación de los módulos SIMM en los conectores



**NOTE** Asegúrese de que el SIMM está bien sujeto en el conector del MOTIF. Una inserción inadecuada puede afectar a su correcto funcionamiento.

\* Para sacar el SIMM, tire con suavidad pero con firmeza de los enganches hasta abrirlos, incline el SIMM y retírelo.



- 3 Introduzca el módulo SIMM en el conector con el ángulo que se indica en el dibujo (1), y empuje el SIMM hasta que quede vertical y fijado con un clic en la posición que se indica en el dibujo.
- 4 Introduzca los módulos SIMM restantes en los demás conectores.
- 5 Vuelva a colocar la tapa que retiró en los pasos anteriores siguiendo un orden inverso.
- 6 Compruebe que los módulos SIMM instalados funcionan correctamente. Dé la vuelta al MOTIF y conecte el cable de alimentación al jack AC INLET del panel posterior y a una toma de red. Encienda la unidad, acceda a la pantalla SAMPLING y pulse el botón [INFORMATION] (página 276). Si se han instalado los módulos correctamente, en la pantalla aparecerá indicada la cantidad de memoria disponible.

## Uso de la tarjeta de memoria (SmartMedia™\*)

Procure manejar las tarjetas de memoria con cuidado. Siga el procedimiento que se indica a continuación.

\* SmartMedia es marca registrada de Toshiba Corporation.

### ■ Tipo de tarjeta de memoria compatible

Pueden utilizarse las tarjetas de memoria 3.3V (3V). Las tarjetas del tipo 5V no son compatibles con este instrumento. Se ha incluido un tarjeta de memoria de 4 MB vacía en el instrumento.

### ■ Capacidad de memoria

Hay cinco tipos de tarjetas de memoria: 2/4/8/16/32 MB. También puede usarse una tarjeta con una capacidad de memoria superior a 32 MB si cumple el estándar del Foro SSFDC (Solid State Memory Card: otro nombre para SmartMedia).

### ■ Inserción/extracción de las tarjetas de memoria

#### ● Para insertar una tarjeta de memoria:

Sujete la tarjeta de memoria de modo que la sección del conector (dorado) de la tarjeta de memoria esté boca abajo y hacia delante, hacia la ranura de la tarjeta de memoria. Introduzca con cuidado la tarjeta de memoria en la ranura empujándola despacio hasta el fondo y hasta que quede sujeta.

**NOTE** No introduzca la tarjeta en una dirección equivocada. No introduzca en la ranura ninguna tarjeta que no sea de memoria.

#### ● Para extraer una tarjeta de memoria:

Antes de extraer la tarjeta de memoria, compruebe que ésta no se esté utilizando o que el instrumento tenga acceso a ella. Luego, extraiga la tarjeta con la mano, despacio. Si el instrumento está utilizando\* la tarjeta de memoria, en la pantalla aparecerá un mensaje indicando que está operativa.

\* Incluye las operaciones de guardar, cargar, formatear, borrar y crear directorios. Tenga también en cuenta que el instrumento utilizará automáticamente la tarjeta para comprobar el tipo de soporte cuando se introduce con el instrumento encendido.



#### PRECAUCIÓN

No intente nunca extraer la tarjeta de memoria o apagar el instrumento cuando esté utilizando la tarjeta: podría dañar los datos del instrumento o de la tarjeta de memoria, y posiblemente también a la tarjeta.

### ■ Formateo de las tarjetas de memoria

Antes de usar una tarjeta de memoria en el instrumento deberá formatearla. Con el formateo se borrarán todos los datos. Compruebe antes si los datos son importantes.

**NOTE** Es posible que las tarjetas de memoria formateadas con este instrumento no puedan usarse con otros.

### ■ Acerca de las tarjetas de memoria

#### ● Uso cuidadoso de las tarjetas de memoria

A veces, la electricidad estática afecta a las tarjetas de memoria. Para reducir esta posibilidad, toque algún objeto metálico, como el pomo de una puerta o el marco de aluminio de una ventana, antes de manejar las tarjetas. Asegúrese de que retira la tarjeta de memoria de la ranura cuando no va a utilizarla durante un periodo prolongado de tiempo. No exponga la tarjeta de memoria a la luz solar directa, a temperaturas extremas o a un ambiente excesivamente húmedo ni al polvo ni a los líquidos.

No coloque objetos pesados encima de una tarjeta de memoria, ni doble o aplique cualquier tipo de presión.

No toque la parte metálica (dorado) de la tarjeta ni coloque ninguna placa metálica sobre la parte metálica.

No exponga la tarjeta de memoria a campos magnéticos como los generados por televisores, altavoces, motores, etc., ya que estos campos pueden borrar parcial o totalmente los datos de la tarjeta de memoria.

No pegue a las tarjetas otras etiquetas que no sean las facilitadas. Asegúrese también de que las etiquetas estén pegadas en el lugar indicado.

#### ● Protección de datos (contra escritura):

Para evitar el borrado fortuito de datos importantes, pegue el sello de protección (incluido en el embalaje de la tarjeta de memoria) en el área marcada (con un círculo) de la tarjeta. Por el contrario, para guardar datos en la tarjeta, retire el sello de protección de la tarjeta. No reutilice el sello si no está en perfectas condiciones.

### ■ Copia de seguridad de los datos

Para que la seguridad de los datos sea máxima, Yamaha recomienda guardar dos copias de los datos importantes en distintas tarjetas de memoria. De este modo tendrá siempre una copia de seguridad en caso de que una tarjeta se pierda o sufra algún daño.

### ■ Cierre de seguridad antirrobo

Este instrumento está equipado con un cierre de seguridad antirrobo para la tarjeta de memoria. Si es necesario, arme el cierre de seguridad del instrumento.

Para armarlo:

- ① Retire la parte metálica con un destornillador de estrella.
- ② Dé la vuelta a la parte metálica y móntela de nueva.

# Conexión de dispositivos SCSI externos

En esta sección se indica cómo conectar los dispositivos externos tales como unidades de disco duro, MO o CD-ROM

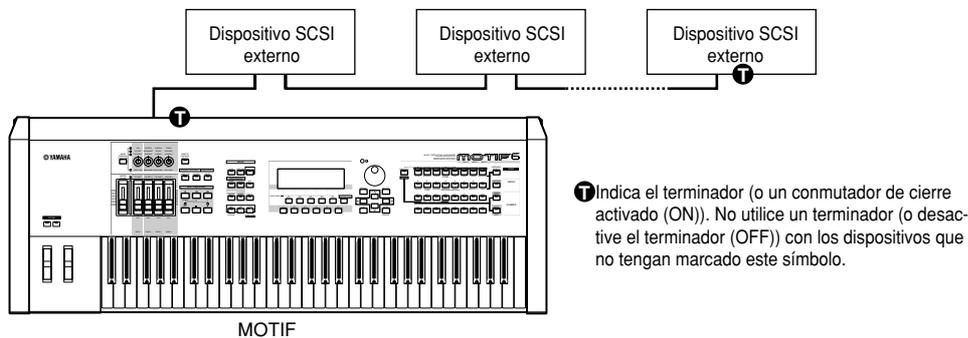
## Sobre SCSI

SCSI (pronúnciese «escasi») proviene de Small Computer System Interface y es una estándar de interfaz de transmisión de datos usada en ordenadores personales y otros dispositivos.

El MOTIF dispone de una interfaz SCSI, por lo que puede conectar y usar unidades de disco duro, MO, CD-ROM y otros dispositivos compatibles con SCSI que tengan un conector SCSI de 50 contactos. Pueden conectarse hasta 7 dispositivos SCSI.

La mayoría de los dispositivos externos SCSI disponen de 2 terminales SCSI, lo que permite conectar en margarita varios dispositivos. Los dispositivos conectados de esta manera pueden normalmente conectarse en cualquier orden.

El último dispositivo de la cadena debe estar "cerrada", bien sea con una unidad terminal insertada en el conector SCSI abierto, o activando el terminador interno del dispositivo (si dispone de él). El primer dispositivo de la cadena debe también estar cerrado, aunque, para este caso, el MOTIF está equipado con un terminador interno.



### IMPORTANTE

- Antes de conectar los dispositivos SCSI, asegúrese de que el MOTIF, y todos los equipos conectados, están apagados. Si está encendido mientras se realizan las conexiones, puede dañar el MOTIF o los dispositivos SCSI.
- Todos los dispositivos SCSI, incluido el MOTIF, se distinguen por un número de identificación (del 0 al 7) denominado SCSI ID. Si dos o más dispositivos tienen el mismo número SCSI ID, no funcionarán correctamente. El número de fábrica del MOTIF es el "6". Tenga en cuenta que el número SCSI ID de un dispositivo no tiene ninguna relación con su posición en la conexión en margarita.
- No se olvide de colocar un terminador en el último dispositivo SCSI de la conexión en margarita.
- Si un dispositivo SCSI externo no está conectado, no es necesario acoplar un terminador al conector SCSI externo del MOTIF.
- Utilice un cable SCSI lo más corto posible. El uso de cables largos puede ser la causa de un funcionamiento inestable. En general, la longitud total de cable deberá ser inferior a 6 metros.
- Utilice cables SCSI de alta calidad. Los cables de baja calidad pueden ser la causa de un funcionamiento inestable.
- Algunos dispositivos SCSI disponen sólo de un conector SCSI. Si está utilizando un dispositivo de este tipo, conéctelo al final de la conexión en margarita.

## Procedimiento

### 1 Utilice cables SCSI para conectar en margarita los dispositivos SCSI externos.

Puesto que existen distintos tipos de conectores SCSI, asegúrese de que selecciona los cables SCSI adecuados para sus dispositivos.

### 2 Conecte el cable de alimentación del dispositivo SCSI externo a una toma de red.

### 3 Ajuste el SCSI ID (0 – 7) del dispositivo SCSI externo.

Seleccione un número SCSI ID que no interfiera con otros dispositivos SCSI (incluido el MOTIF). El SCSI ID del MOTIF está ajustado de fábrica a "6".

**4** Acople el terminador al conector SCSI (al que no esté conectado) del último dispositivo de la conexión en margarita. Otra posibilidad es activar el conmutador de cierre de dicho dispositivo.

**5** Asegúrese de que el conmutador de cierre está desactivado (OFF) en el resto de los dispositivos de la conexión en margarita (es decir, todos los dispositivos excepto el último).

**6** Encienda el (los) dispositivo(s) SCSI externo(s), espere unos segundos, y encienda el MOTIF.

## NOTA

Existen muchos artículos y libros sobre SCSI. No obstante, la mayoría tratan únicamente de conceptos o especificaciones, y no explican qué hacer si el sistema no funciona cuando se han conectado como se indica. Los siguientes apartados ofrecen información sobre SCSI que le ayudará a resolver los problemas que puedan surgir al conectar los dispositivos SCSI. Lea este material si se presenta algún problema. Tenga en cuenta que al conectar los dispositivos SCSI, los problemas de cierre y cableado pueden ocasionar daños considerables a sus datos. Lamentamos que Yamaha no pueda hacerse responsable de los datos que se pierdan.

### ■ Consejos prácticos para la instalación del terminador

Aunque hemos dicho que se precisa un terminador al principio y final del bus SCSI, esto es un principio general y no un requisito. Por ejemplo, si el bus es muy corto (45 cm o menos), hay casos en que es mejor que haya únicamente un terminador en uno u otro extremo. No obstante, si se conectan otras unidades además de éstas, la situación cambia.

Además, si los dispositivos SCSI están separados más de 3 metros, es preferible utilizar un terminador a los 3 metros. En este caso habrá tres o más terminadores en el bus SCSI.

Por esta razón, la teoría y la práctica de las conexiones SCSI pueden diferir bastante. El simple cambio de una unidad en un sistema que ha estado funcionando correctamente puede hacer que el funcionamiento sea inestable; o añadir una unidad a un sistema inestable puede hacer que empiece a funcionar correctamente. En la práctica es preciso hacer pruebas.

### ■ Causas de errores en SCSI

Un bus SCSI funciona de manera estable sólo si todos los dispositivos SCSI conectados están funcionando correctamente. Si algún dispositivo genera ruido, los otros dispositivos también producirán errores y, en el peor de los casos, puede dañar el bloque de arranque de una unidad (se perderán todos los datos de esa unidad).

A veces se da el caso de un sistema que indica que se han guardado los datos y en realidad no ha sido así, por lo que también se pierden esos datos.

Los párrafos siguientes explican las causas de estos errores y ofrecen una explicación para que pueda solucionar los problemas.

- **Compruebe el número SCSI ID**

Asegúrese de que no hay coincidencias entre los números SCSI de los dispositivos SCSI, incluido el MOTIF. De fábrica, el SCSI ID del MOTIF es el "6". Apague la unidad antes de cambiar el ajuste SCSI ID.

- **Compruebe el terminador**

Como se ha indicado anteriormente, compruebe la posición en la que se acopla el terminador.

- **Compruebe los cables SCSI**

Unos cables SCSI de baja calidad crearán problemas casi siempre. Utilice siempre cables con doble protección. También es importante que la protección tenga conexión a tierra dentro del conector. Los cables SCSI largos suelen causar problemas, así que utilice un cable SCSI lo más corto posible. Doblar o retorcer un cable SCSI en un espacio reducido puede hacer que los hilos o los contactos se rompan: procure que no suceda.

#### IMPORTANTE

Yamaha no puede garantizar el funcionamiento si el conector SCSI del MOTIF se conecta a través de un convertidor a un dispositivo externo que no sea un dispositivo SCSI de 50 contactos como, por ejemplo, un Wide SCSI, ATA (IDE), USB o IEEE 1394.

## **Observaciones sobre el copyright musical**

El MOTIF admite el sistema de gestión de copias en serie (SCMS: Serial Copy Management System) para proteger el copyright del software musical. Los datos muestreados digitalmente de un CD o de otra fuente no pueden guardarse en una tarjeta de memoria o disco SCSI en formato WAV. Si desea guardar estos datos, deberá almacenarlos en el propio formato del MOTIF.

Está prohibido utilizar comercialmente las canciones y datos de sonido sujetos a copyright (que pueden grabarse con el MOTIF). También se prohíbe reproducir, transferir o distribuir los datos, o reproducir los datos ante una audiencia comercial o públicamente sin permiso de los propietarios del copyright, excepto para uso personal o en aquellas aplicaciones que no infrinjan el copyright. Si desea utilizar estos datos para otros usos que no sean su uso personal, consulte a un experto en copyright. Yamaha no se responsabiliza de los datos creados, reproducidos o editados con el MOTIF, ni del uso o reproducción de dichos datos.

# Especificaciones

<b>FUNCIONES</b>	Teclados	MOTIF6	61 teclas/presión inicial, aftertouch (FS)	
		MOTIF7	76 teclas/presión inicial, aftertouch (FS)	
		MOTIF8	88 teclas/presión inicial, aftertouch (BH {teclado con efecto de macillos compensados})	
	Generador de tonos	AWM2 (SWP30B)		
	Multitimbre	16 internos (3 Plug-in simple o 16 Plug-in múltiple) , ajuste A/D		
	Polifonía	62 notas		
	Onda	1.309 formas de onda, 84 Mbytes		
	Unidad de efectos	Sistema	Reverb x 1 (12), Chorus x 1 (25)	
		Inserción	(1 (25), 2 (104))	
		Variación	(25) para actuación/canción	
		Plug-in inserción	Con tarjeta Plug-in simple instalada en ranura 1	
		Ecuador general	x 1 (5 bandas)	
	Voces	Predeterminadas	normales: 384, kits de batería: 48	
		GM	normales: 128, kits de batería: 1	
		Usuario	normales: 128, kits de batería: 16	
	Voces Plug-in	Usuario	64 (para cada ranura Plug-in)	
		Predefinidas	64 (para AN, PF, DX), 192 (para VL)	
	Actuaciones usuario	128 (4 partes)		
	Máster	Usuario	128	
		4 zonas (ajuste de teclado maestro), ajuste mando/deslizante asignable, tabla cambio programa		
	Muestras	Memoria	4 Mbytes (volátil) ampliable a 64 MB (SIMM 2 ranuras)	
		Muestreo analógico	Frec.: 44,1 kHz (máx.), lineal 16 bits, estéreo	
Muestreo digital		Frec.: 48 kHz (máx.), lineal 16 bits, estéreo		
Formas de onda (múltiples muestras) = 256, bancos de teclas por forma de onda = 128, bancos de teclas = 8192				
Importación muestras múltiples				
Arpegiador	Tipo: Preajuste 1 128, Preajuste 2 128, Usuario 128 (SRAM) (sincr. MIDI, MIDI TX/RX, límite velocidad pulsación, límite nota)			
Canción	1 multi/canción (datos 16 Multi Plug-in no memorizados en cada canción)			
	Plantilla 16 Multi			
	Reproducción cadena canciones: 100 pasos			
	Canciones: 64 canciones, 16 pistas (cada una puede usarse como pista de bucle), 5 escenas por canción			
	Cadena de patrones con grabación en tiempo real			
	Patrones: 16 pistas, 64 estilos, 16 secciones, 256 frases/1 estilo, 128 frases predefinidas Registro de cuantización de entrada, plantilla groove 259.000 notas (volátil), resolución: 480 relojes/negra, 124 Poly			
Secuenciador remoto externo	para Cubase VST, Logic Audio, ProTools, Cakewalk Pro Audio			
Expansión	3 ranuras para tarjetas Plug-In			
	Tarjeta MLAN (6 salidas asignables + 1 E/S estéreo, 1 E/S MIDI - 1 puerto)			
	O tarjeta de salida asignable/digital (AIEB2) {6 salidas asignables + E/S digital}			
<b>MEMORIA EXTERNA</b>	SmartMedia (máx.128 MB)	CARGAR	todo, actuación, todas las voces, voz, cadena, Plug-in, canción, patrón, todas las formas de onda y muestras, forma de onda y muestras, muestra, arpegio de usuario, WAV(ACID), AIFF, SMF0, SMF1	
		GUARDAR	Todo, todas las voces, cadena, Plug-in, todas las formas de onda y muestras, canción, patrón, SMF0, 1, arpegio de usuario, WAV, AIFF	
	SCSI ZIP (opcional), SCSI HD (opcional), CD ROM (opcional)	CARGAR	todo, actuación, todas las voces, voz, cadena, Plug-in, canción, patrón, todas las formas de onda y muestras, forma de onda y muestras, muestra, arpegio de usuario, WAV (ACID), AIFF, AKAI (S1000, S3000), A3000, A4000, A5000, SU700, SMF0, SMF1	
		GUARDAR	todo, todas las voces, cadena, Plug-in, todas las formas de onda y muestras, canción, patrón, SMF0, SMF1, arpegio de usuario, WAV, AIFF	
<b>CONTROLADORES</b>	Rueda de inflexión de tono			
	Rueda de modulación			
	Deslizante de volumen general			
	Deslizante de control asignable	x 4		
	Mando asignable	x 4		
	Ganancia de entrada A/D			
	Mando giratorio	x 1		

<b>BOTONES DEL PANEL</b>			
Modo	x5	(PERFORM, VOICE, SONG, PATTERN, MASTER)	
Submodo	x7	(INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT, JOB, STORE)	
Salir, Intro	x2	(EXIT, ENTER)	
Datos	x2	(INC/YES, DEC/NO)	
Cursor	x4	(IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO)	
Función CP	x4	(SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)	
Banco	x9	(DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)	
Grupo	x8	(A - H)	
Programa	x16	(1 - 16)	
Función	x12	(F1, F2, F3, F4, F5, F6, SF1, SF2, SF3, SF4, SF5, INFORMATION)	
Remoto, mando/deslizante	x2	(REMOTE CONTROL ON/OFF, KNOB CONTROL FUNCTION)	
Secuenciador/muestreo	x6	(TOP, <<, >>, REC, STOP, PLAY)	
Arpegio	x1	(ARPEGGIO ON/OFF)	
Omisión efectos	x2	(INSERTION, SYSTEM)	
Octava	x2	(OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)	
Total	82		

<b>PANTALLA</b>			
LCD	gráfica 240 x 64 (con retroiluminación por diodos)		
LED Verde	Modo	x4	(VOICE, PERFORM, SONG, PATTERN)
	Reproducción	x1	(PLAY)
	Banco	x9	(DRUM, PRE1, PRE2, PRE3, GM, USER, PLG1, PLG2, PLG3)
	Grupo	x8	(A - H)
	Plug-in	x3	(PLG1, PLG2, PLG3)
	Mando	x3	(KNOB FUNCTION x3)
	Deslizante	x1	(VOLUME)
Rojo	Submodo	x5	(INTEGRATED SAMPLING, UTILITY, FILE, MIXING, EDIT)
	Grabación	x1	(REC)
	Octava	x2	(OCTAVE DOWN, OCTAVE UP)
	Omisión efectos	x2	(INSERTION, SYSTEM)
	Arpegio	x1	(ARPEGGIO ON/OFF)
	Función CP	x4	(SELECT, MUTE/SOLO, CATEGORY SEARCH, SECTION)
	Programa	x16	(1 - 16)
Naranja	Función mando (MEQ)	x1	(MEQ)
	Remoto	x1	(REMOTE CONTROL ON/OFF)
	Máster	x1	(MASTER)
Total	29 (verde), 31 (rojo), 3 (naranja)		

<b>CONECTORES</b>			
Panel posterior	OUTPUT L (MONO)/R	Phone	x2
	ASSIGNABLE OUTPUT L, R	Phone	x2
	FOOT CONTROLLER 1, 2	Stereo Phone	FC7
	SUSTAIN SWITCH	Phone	FC4 FC5
	FOOT SWITCH	Phone	FC4 FC5
	MIDI IN/OUT/THRU	Din	x3
	A/D INPUT (MIC/LINE)	Phone	x2*
	AC INLET		Stereo
	BREATH	Mini Stereo Phone	BC2, BC3
	PHONES	Stereo phone	
	SCSI		
	USB (MIDI 3PORT)		
	DIGITAL OUT	OPTICAL (TOSLINK)	

<b>NIVEL MÁXIMO DE SALIDA</b>	
Auriculares	+18 ±2 dBm (33 ohmios)
Salida estéreo	+17 ±2 dBm (10 kohmios)
Salida individual 1/2	+17 ±2 dBm (10 kohmios)
DAC	24 bits/sobremuestreo x128

<b>CONSUMO</b>	28 W (máx.)
----------------	-------------

<b>DIMENSIONES, PESO</b>	
MOTIF6	1.048 (anch.) x 397 (prof.) x 135 (alt.), 15,8 kg
MOTIF7	1.255 (anch.) x 397 (prof.) x 135 (alt.), 18,1 kg
MOTIF8	1.458 (anch.) x 465 (prof.) x 166 (alt.), 28,0 kg

<b>ACCESORIOS</b>			
programas		CD-ROM	x1
WINDOWS	VOICE EDITOR		
	FILE UTILITY		
	YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI)		
	Logic, demo Cubase y entorno		
	entorno Cakewalk		
	PATCH LIST (TEXT)		
MAC	VOICE EDITOR		
	FILE UTILITY		
	YAMAHA WAVE EDITOR TWE (SCSI MIDI)		
	Logic, demo Cubase y entorno		
AUDIO	Datos de frases de audio		
	MSPS DEMO (AUDIO)	CD-ROM	x1
	ACID EXPRESS AND 25LOOPS	CD-ROM	x1
	Manual		x1
	Cable de alimentación		x1

Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a modificar o reemplazar los productos y especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento y las opciones pueden diferir de un lugar a otro, por lo que deberá comprobarlas con su distribuidor Yamaha.

# Índice alfabético

[ARPEGGIO ON/OFF], botón	13
[CATEGORY SEARCH], botón	15
[CS1 ]--[CS4 ] (deslizante de control)	13
[DEC/NO], botón	14
[EFFECT BYPASS], botones	13
[ENTER], botón	15
[EXIT], botón	14
[F1 ]--[F6] (botones de función)	14
[INC/YES], botón	14
[INFORMATION], botón	14
[KNOB CONTROL FUNCTION], botón y cuatro mandos	12
[MUTE], botón	15, 65
[REC], botón	14
[REMOTE CONTROL ON/OFF], botón	13
[SECTION], botón	15
[SEQ TRANSPORT], botones	65
[SF1 ]--[SF5], botones de subfunción	14
[TRACK SELEC], botón	15, 65

## A

A/D INPUT, conectores	18
Acceso a otros eventos	186
Acceso al evento de nota	185
Acerca de la asignación de funciones	85
Acerca de la pista de grabación	221
Acerca de las tarjetas de memoria	289
Acerca de las voces Plug-in y de tarjeta	153
Acerca de las voces Plug-in	87
Acerca de los principales tipos de filtro	46
Acerca de mLAN	19
Acerca del conector USB	25
Aclarar (Thin Out)	200, 227
Acorde independiente	198, 226
Actuación, copia	213
Actuación, modo	31
Actuación, modo	160
Actuación, modo de almacenamiento	31, 176
Actuación, modo de edición	31, 70, 165
Actuación, modo de operaciones	31, 175
Actuación, modo de reproducción	31, 67, 162
Actuación, Parte activada/desactivada	88, 163
Actuación, reproducción A/D	163
Actuación, reproducción de arpeggio	165
Actuación, reproducción de EG (generador de envolvente)	164
Actuación, reproducción de portamento	164
Actuación, selección	162
Actuación, voces de reproducción	164
AD	206
AEG	47
Aftertouch	49
Aftertouch de canal (CAT)	191
Aftertouch polifónico (PAT)	191
AIEB2, tarjeta de E/S	22
Aislar pista (solo)	181
Ajuste canal transmisión MIDI de teclado	127
Ajuste canal transmisión MIDI de teclado y octava teclado	269
Ajuste de fragmentación tras el muestreo	237
Ajuste de octava de teclado	127
Ajustes canal transmisión MIDI teclado y octava teclado	127, 162
Ajustes de control	49
Ajustes de control y control MIDI externo	50
Ajustes de fábrica	260
Ajustes de interfaz	252
Ajustes de número de control	96
Ajustes de sistema	250
Ajustes del teclado maestro	95
Ajustes Layer/Split con generador de tonos externo	95
Alimentación	20
Alimentación, conector	18
Almacenamiento de datos	97
Almacenamiento de la actuación editada	90
Almacenamiento de la escena de canción	181
Almacenamiento de voces editadas	86
Almacenamiento y carga de datos	97
Amplitud	47
Anexar frase	229
Anexar patrón	231
Árbol de funciones (File Mode)	261
Árbol de funciones (Master Mode)	268
Árbol de funciones (Pattern Mode)	215
Árbol de funciones (Performance Mode)	160
Árbol de funciones (Sampling)	233
Árbol de funciones (Utility Mode)	249
Archivo, modo	261
Archivo, nombres	264
Archivos de carga automática	264
Archivos de tarjeta memoria/dispositivo SCSI al MOTIF	263
Archivos del MOTIF a tarjeta memoria/ dispositivo SCSI	262
Arpeggio	55
Arpeggio durante reproducción de canción/ patrón	55
Arpeggio, cuatro modos de reproducción	55
Arpeggio, estructura	55
Arpeggio, reproducción	91
Arpeggio, tipo, tempo y límite	92
Asignación	85
Asignación de nombres	75
Asignación de posiciones	180
Asignaciones de control remoto	257
Asignar frase predefinida a pista de patrón (Patch)	105
ASSIGNABLE OUT, conectores	19
ASSIGNABLE OUT L y R, conectores	18
ATTACK	85
Audición y selección banco de teclas (muestras)	242
AWM2 (memoria avanzada de ondas 2)	34

## B

Banco de teclas	59
Banco teclas/datos secuencia por frase audio ("Slice+Seq")	59
BANK, botones	15
BCK DEL	186
Beat Stretch	200, 228
BEF6	141
BEF12	141
Bloque de efectos	39
Bloqueo antirrobo	289
Borrar canción	204
Borrar evento	199, 227
Borrar frase	230
Borrar memoria	247
Borrar patrón	232
Borrar pista	202, 230
Botón de reproducción	14
Botones de cursor	14
BPF6	141
BPF12D	141
BPF12s	141
BPFw	141
BREATH Controller, conector	18
Bucle	62
Búfer de edición (DRAM) y búfer de recuperación (DRAM)	64
Búfer de edición y memoria de usuario	64
Búferes de edición y de recuperación	64

## C

Cadena de canciones	54
Cadena de patrones	54, 219
Cakewalk ProAudio Ver9.0	257
Cambio de control	191
Cambio de nombre	267
Cambio de programa	191
Cambio (edición) de valores	72
Canal MIDI	258

Canción y patrón	51
Canción y patrón (modo de secuenciador)	51
Canción	210
Canción, nombre	204
Canción/patrón y arpeggio	55
Capacidad de memoria	289
Carga automática	87
Carga de datos	98
Cargar	266
Categoría y nombre de voz	124
Causas de errores SCSI	291
Chorus	39
CHORUS	85
Clasificar acordes	197, 226
Comparación, función	129, 165
Común	167
Común Arpeggio Canal de salida	168
Común Arpeggio Efectos de reproducción	168
Común Arpeggio Límite de arpeggio	168
Común Arpeggio Tipo de arpeggio	168
Común Asignación de controladores	169
Común batería Arpeggio Efectos de reproducción	149
Común batería Arpeggio Límite de arpeggio	149
Común batería Arpeggio Tipo de arpeggio	149
Común batería Efecto Conexión	149
Común batería Efecto Parámetro Ins. 1/2, Rev., Cho.	150
Común batería General EQ general Compensación	149
Común batería General Nombre	149
Común batería General Otros	149
Común batería Grupos de control 1/2, 3/4, 5/6	149
Común batería Salida	149
Común Efecto Conexión	169
Común Efecto Parámetro Inserción 1/2, Reverb, Chorus	155
Común Efecto Parámetro Plug-in Ins., Rev., Cho., Var.	170, 210
Común General Master EQ Offset	166
Común General Nombre	166
Común General Otros	167
Común General Portamento	167
Común MEQ (ecualizador general)	168
Común Nombre	271
Común Otros	271
Común Salida	167
Conexión a equipos de audio externos	21
Conexión a un dispositivo SCSI externo	27
Conexión a un ordenador personal	25
Conexión de dispositivos SCSI externos	290
Conexión de efectos	40
Conexión de equipos MIDI externos	24
Conexión de varios controladores	28
Conexiones	21
CONFIG Dispositivo reconocido actual	264
CONFIG Formato	265
CONFIG Montaje	265
CONFIG SCSI ID	265
Configuración	264
Configuración para la grabación	184, 222
Consejos prácticos para la instalación del terminador	291
Consejos sobre los tipos de fragmentación (Slice)	239
Control	55
Control de contraste de la pantalla	14
Control de secuenciador externo (panel en tiempo real)	119
Control remoto de software de secuenciación	65, 256
Controlador, ajustes	255
Controlador, bloque	33
Controlador Asignación Arpeggio	255
Controlador Asignación Mando ASSIGN A, B	256
Controlador Asignación Pedal conmutador	256
Controlador Asignación Remoto	256

Controlador de soplo	49
Controladores	48
Controles de pantalla	72
Convertir	221
Convertir en voz de batería	248
Convertir frecuencia	245
Convertir tono	244
Copia de datos de frase	219
Copia de seguridad	289
Copiar	158, 175, 213, 221, 242, 247
Copiar canción	203
Copiar datos de cadena de patrón en una canción	109
Copiar evento	198, 227
Copiar frase	228
Copiar patrón	231
Copiar pista	202, 230
Copyright musical, observaciones	292
Creación de carpeta nueva	262
Creación de patrones con la función Patch (patrón)	52
Crear arpeggios de usuario	56
Crear cadena de patrones	108
Crear cadenas patrones tiempo real (Pattern Chain Recording)	220
Crear compás	201
Crear datos continuos	199, 227
Crear pista de ritmos	99
Crear redoble	196, 226
Crear una canción	99
Crescendo	196, 226
Cuantización	194, 225
Cuatro zonas	57
Cubase VST/32, Cubase VST 5.0	257
cubierta de mLAN8E o AIEB2	18
CUTOFF	85

## D

Datos creados por muestreo	59, 234
Datos creados por muestreo en modo canción/patrón	59
Datos creados por muestreo en modo voz/actuación	59
Datos de muestreo comunes a todos los modos	59
Datos de nota (con muestras "Sample + Note")	59
DELETE	186
Delete All	248
Delete Measure	201
Descripción general del sistema	33
Deshacer/Rehacer	193, 225
Deslizantes de control	65
Deslizantes de control (CS)	48
Desplazamiento de reloj	198, 227
Desplazamientos del cursor	72
DIGITAL IN/OUT, conectores	19
Disparo en espera	237
dispositivos/discos SCSI compatibles	27
Dividir canción en patrón	204
Dividir frase	229
Dividir patrón	231
Dividir pista de batería	203, 231
División (Split)	57
Dos submodos: muestreo y utilidades	67
DRAM	42
DRUM	42
Dual BEF	142
Dual BPF	141
Dual HPF	141
Dual LPF	141

## E

Edición, modo	70
Edición, selección	158, 175, 213
Edición común	208
Edición común (Master Edit)	271
Edición común (Performance)	166
Edición común (Plug-in Voice)	154
Edición común (Song Mixing)	208
Edición común (todas las partes) y de parte	165
Edición común (todas las teclas) (Drum Voice)	149

Edición común (Voice)	130
Edición común y de elemento (Plug-in Voice)	153
Edición común y de elemento (Voice)	129
Edición común y de parte (Song Mixing)	207
Edición común y de tecla de batería (Voice)	148
Edición común y de zona (Voice Performance)	270
Edición de actuaciones (Layer/Split)	89
Edición de actuaciones en el modo Performance Play	163
Edición de cadena de patrones	220
Edición de canción, modo	31, 70, 189
Edición de canción en el modo Song Play	181
Edición de elementos (voz Plug-in)	156
Edición de másteres en el modo Master Play	269
Edición de mezcla de canciones, modo	70
Edición de muestras	241
Edición de muestras estéreo	240
Edición de parte (actuación)	210
Edición de parte (mezcla de canción)	170
Edición de parte (mezcla de canción)	210
Edición de patrón en el modo Pattern Play	218
Edición de voces, modo	30, 70, 129
Edición de voces con los mandos de control	84
Edición de voces de batería	148
Edición de voces en el modo Voice Play	127
Edición de voces personalizadas de tarjeta	157
Edición de zona (sólo modo de actuación)	271
Edición rápida de voces	83
Edición y almacenamiento de voces de tarjeta	87
Edición/eliminación de eventos	190
Efectos de sistema	39
Ejemplos de grabación por pasos	186
El tono o los intervalos son erróneos	280
Eliminación	242, 247, 267
Encendido	29
Encendido del MOTIF	29
Entrada A/D	23
Entrada analógica	23
Entrada digital (con AIEB2 opcional instalada)	23
equipos de audio compatibles con mLAN	23
Escena de canción	181
Especificaciones	293
Estéreo a mono	245
Estilo y sección	52
Estructura de efectos	39
Estructura de la memoria	63
Estructura de parte en el bloque generador de tonos	36
Estructura de pistas de la canción	51
Estructura de pistas del patrón	52
Estructura de voz	45
Evento Edición/Inserción/ Eliminación	190, 224
Evento Filtro de visualización	192, 224
Evento Operación	198, 227
Eventos MIDI que pueden editarse (editados)	224
Eventos MIDI que pueden insertarse (editados)	190
Exclusivos de sistema (Exc)	192
Extraer	243
Extraer evento	199, 227

## F

Favoritos, Categoría	81, 127
FEG	47
File (procedimiento básico)	262
Filtro	46
Filtro de eliminación de banda	47
Filtro de paso alto	46
Filtro de paso bajo	46
Filtro de paso de banda	47
Filtro y EG	85
FOOT CONTROLLER, conectores	18
FOOT SWITCH, conectores	18
Forma de onda	59
Formateo de tarjetas de memoria	289
Forward, botón	14
Fragmentación (Slice)	238, 246
Frase	52, 55
Frecuencia de corte	46
Funciones principales	42
Fundido de entrada/salida	245

## G

GAIN, mando	18
Generador AWM2 interno y tarjeta Plug-in opcional 34	
Generador de envolvente del tono	46
Generador de envolvente de la amplitud	47
Generador de envolvente del filtro	47
Generador de tonos, bloque	34
General Efecto Bypass	252
General Otros	252
General Teclado	251
General TG (generador de tonos)	250
Glide	196, 226
GM, voz	45
Grabación de arpeggios en canción/patrón	55
Grabación de bucle (patrón)	53
Grabación de canción	185
Grabación de canciones, Arpeggio	189
Grabación de canciones, Configuración	184
Grabación de canciones, modo	31, 69, 183
Grabación de canciones, Voz	188
Grabación de datos MIDI en una pista de patrón	102
Grabación de patrón	223
Grabación de patrón Arpeggio	223
Grabación de patrón, configuración	222
Grabación de patrón, modo	31, 69, 221
Grabación de patrón, voz	223
Grabación en tiempo real (Pattern Record)	223
Grabación en tiempo real (replace o overdub en paso 2)	103
Grabación en tiempo real (replace, overdub o punch en paso 5)	111
Grabación en tiempo real (Song)	185
Grabación en tiempo real y por pasos	53
Grabación MIDI en pistas de canción	110
Grabación por pasos (canción)	185
Grabación por pasos (patrón)	223
Grabación por pasos (seleccionando "step" en el punto 2)	104
Grabación por pasos (seleccionando "step" en el punto 5)	112
GROUP [A]--[H], botones	15
Guardar	266
Guardar/exportar canción grabada a PC externo (File Utility)	118

## H

HPF12	141
HPF12BPF6	142
HPF24D	141

## I

I/O, conexión mLAN	253
I/O, entrada	252
I/O, salida	253
Importante sobre compra módulos S IMM para el MOTIF	287
Imposible grabar muestras	280
Imposible guardar en tarjeta memoria/ disco SCSI	280
Indicador [E]	83, 127, 129, 163, 165, 205, 269, 270
Inflexión de tono	190
Inicializar	158, 175, 274
Inicio, botón (Top)	14
Inserción, efectos	39
Inserción de entrada (Punch-in) en espera	237
Inserción de nuevos eventos	190
Inserción/desmontaje de tarjetas de memoria	289
Instalación de AIEB2	284
Instalación de equipos opcionales	281
Instalación de unidades opcionales	281
Instalación opcional de AIEB2 o mLAN8E	284
Instalación opcional de módulos SIMM	287
Instalación opcional de tarjetas Plug-in	282
Instalación SIMM	288
Intercambiar frases	228
Intercambiar pistas	202, 230
interfaz IEEE1394	26
Interfaz MIDI	26
interfaz mLAN	24
Interfaz USB	25

Interruptor de recepción .....	174
Introducción de datos .....	72

<b>L</b>	
Layer (superposición) .....	57
LFO .....	47
Local On/Off .....	26
Logic Audio Plutonium Ver4.6 .....	257
LPF12 .....	141
LPF12BPF6 .....	142
LPF12HPF12 .....	142
LPF18 .....	140
LPF18s .....	140
LPF24A .....	140
LPF24D .....	140
LPF6 .....	141

<b>M</b>	
Mando .....	65
Mandos .....	48
Mandos de control y deslizantes .....	73
Margen de edición de muestras .....	241
Master (procedimiento básico) .....	269
Master Edit (procedimiento básico) .....	271
Master EQ .....	85
Master EQ Offset .....	154
Master Equalizer .....	39
Master Job, modo .....	32, 273
Master Job (procedimiento básico) .....	273
Master Play, modo .....	32, 68, 269
Master Store, modo .....	32, 274
Master Store (procedimiento básico) .....	274
MASTER VOLUME .....	12
Máster .....	56
Master, modo .....	32, 56
Master, modo (información) .....	276
Master, selección .....	269
Memoria de onda requerida para fragmentaciones .....	239
Memoria interna .....	64
Memoria interna y gestión de archivos .....	63
Memoria Master Play .....	270
Memorizar en un Máster .....	93
Mensaje de confirmación .....	72
Mensajes de pantalla .....	277
Método de grabación de las pistas de muestras (muestreo) .....	54
Método de grabación de pistas MIDI .....	53
Mezcla, modo (en el modo de canción/patrón) .....	68
Mezcla de canciones, modo .....	31, 68, 205
Mezcla de canciones, modo (mezclador simple) .....	205
Mezcla de canciones, modo de almacenamiento .....	214
Mezcla de canciones Común Arpegio	
Canal de salida .....	209
Mezcla de canciones Común Arpegio Efectos de reproducción .....	209
Mezcla de canciones Común Arpegio Límite de arpegio .....	209
Mezcla de canciones Común Arpegio Tipo de arpegio .....	209
Mezcla de canciones Común Asignación de controlador .....	209
Mezcla de canciones Común Efecto Conexión .....	210
Mezcla de canciones Común General	
Compensación EQ global .....	208
Mezcla de canciones Común General Otros .....	208
Mezcla de canciones Común MEQ (ecualizador global) .....	209
Mezcla de canciones Parte Interruptor de recepción .....	212
Mezcla de canciones Parte Salida Envío de efectos .....	211
Mezcla de canciones Parte Salida Selección .....	211
Mezcla de canciones Parte Salida Volumen/Panorámico .....	211
Mezcla de canciones Parte Tonalidad AEG .....	211
Mezcla de canciones Parte Tonalidad Afinación .....	211
Mezcla de canciones Parte Tonalidad FEG .....	211
Mezcla de canciones Parte Tonalidad Filtro .....	211
Mezcla de canciones Parte Voz Límite .....	210

Mezcla de canciones Parte Voz Modo de reproducción .....	210
Mezcla de canciones Parte Voz Otros .....	210
Mezcla de canciones Parte Voz Portamento .....	210
Mezcla de canciones Parte Voz .....	210
Mezcla de canciones y almacenamiento como plantilla .....	117
Mezcla de patrones .....	107
Mezclar frases .....	228
Mezclar pistas .....	202
MIDI IN/OUT/THRU, conectores .....	18
MIDI, ajustes .....	258
MIDI, interruptor .....	258
MIDI, Otros .....	259
MIDI, sincronización .....	258
mLAN (IEEE1394), conector 1, 2, 3 .....	19
mLAN8E .....	24, 26
MODE, botones .....	14
Modificar datos de control .....	200, 228
Modificar tiempo de puerta .....	195, 226
Modificar velocidad de pulsación .....	195, 226
Modo .....	30
Modo de actuación (información) .....	275
Modo de almacenamiento .....	71
Modo de almacenamiento de voces .....	30, 159
Modo de archivo .....	32, 68, 262
Modo de archivo (información) .....	276
Modo de cadena de patrones .....	108
Modo de canción .....	31
Modo de canción (información) .....	275
Modo de edición de másteres .....	32, 70, 270
Modo de edición de mezcla de canciones (mezclador simple) .....	207
Modo de edición de mezcla de patrones .....	70
Modo de edición de patrones .....	31, 70, 224
Modo de grabación (en modos canción/patrón y muestreo) .....	69
Modo de grabación de cadena de patrones .....	108
Modo de mezcla de patrones .....	31, 68, 232
Modo de operaciones (Job) .....	70
Modo de operaciones de canción .....	31, 193
Modo de operaciones de patrón .....	31, 225
Modo de patrón .....	31, 215
Modo de patrón (información) .....	276
Modo de utilidades .....	32, 68, 250
Modo de utilidades (información) .....	276
Modo de voz .....	121
Modo de voz (información) .....	275
Modos especiales, Máster y Archivo .....	68
Modos reproducción principales: voz/actuación/canción/patrón .....	67
MODULATION, rueda .....	12
Mover .....	243
Muestreo .....	58
Muestreo con reproducción de canción (secuenciador integrado) .....	99
Muestreo en una pista de patrón .....	100
Muestreo, ajustes de destino .....	235
Muestreo, ajustes de fuente .....	236
Muestreo, configuración .....	235
Muestreo, en una pista de canción .....	113
Muestreo, modo .....	31, 67, 233
Muestreo, modo (información) .....	276
Muestreo, modo de edición .....	31, 70, 240
Muestreo, modo de espera .....	237
Muestreo, modo de grabación .....	31, 69, 234
Muestreo, modo de operaciones .....	31, 241

<b>N</b>	
Nivel de sonido demasiado bajo .....	279
No funciona bien la transferencia de datos MIDI en bloque .....	280
No hay sonido .....	279
No se aplica ningún efecto .....	280
No se puede grabar la canción o el patrón (frase) .....	280
No se puede iniciar la canción o el patrón .....	280
Nombre .....	247
Nombre de estilo .....	232
Nombre de frase .....	230
Normal Común Arpegio Efectos de reproducción .....	133
Normal Común Arpegio Límite de arpegio .....	133

Normal Común Arpegio Tipo de arpegio .....	132
Normal Común Efecto Conexión .....	137
Normal Común Efecto Parámetros ins. 1/2, reverb, chorus .....	137
Normal Común General Compensación EQ global .....	131
Normal Común General Nombre .....	130
Normal Común General Otros .....	132
Normal Común General Portamento .....	131
Normal Común Grupos de control 1/2, 3/4, 5/6 .....	134
Normal Común LFO Destino 1, 2, 3 .....	136
Normal Común LFO Onda .....	135
Normal Común LFO Retardo .....	136
Normal Común Salida .....	132
Normal Edición de voces .....	129
Normal Elemento Amplitud AEG Seguimiento tecla .....	146
Normal Elemento Amplitud AEG Sens. velocidad .....	145
Normal Elemento Amplitud AEG .....	145
Normal Elemento Amplitud Escalado .....	146
Normal Elemento Amplitud Nivel/Panorámico .....	145
Normal Elemento EQ (Ecualizador) .....	148
Normal Elemento Filtro Escalado .....	144
Normal Elemento Filtro FEG (generador envolvente filtro) .....	143
Normal Elemento Filtro FEG Sens. velocidad .....	142
Normal Elemento Filtro Seguimiento tecla .....	143
Normal Elemento Filtro Tipo .....	140
Normal Elemento LFO .....	147
Normal Elemento Oscilador Límite .....	138
Normal Elemento Oscilador Onda .....	137
Normal Elemento Oscilador Salida .....	138
Normal Elemento Tono Afinación .....	138
Normal Elemento Tono PEG Sens. velocidad .....	139
Normal Elemento Tono PEG Tiempo/Nivel .....	139
Normal Elemento Tono Seguimiento tecla .....	139
Normal Voz y voz de batería .....	45
Normalizar .....	243
Normalizar efecto de reproducción .....	203, 230
Nota .....	190
Nota (tecla), ajustes .....	75
NOTA .....	291
NRPN .....	192
NUMBER [1]--[16] .....	65
NUMBER [1]--[16], botones .....	15
Número de banco y de programa de voz .....	124
Números de cambio de control .....	169
Números programa voz y grupo/números correspondientes .....	125

<b>O</b>	
Obtener frase de canción .....	229
OCTAVE [UP ] y [DOWN ], botones .....	12
Onda (datos de muestras) .....	59
Ondas de usuario, muestras .....	44
Ondas y elementos .....	44
Operación de banco de teclas .....	242
Operación de datos de notas .....	193, 225
Operación de forma de onda .....	247
Operación de pista .....	201, 230
Operaciones de canción .....	203
Operaciones de compás .....	201
Operaciones de frases .....	228
Operaciones de mezcla de canciones, modo .....	212
Operaciones de patrón .....	231
Operaciones de utilidades, modo .....	32, 260
Operaciones de voz, modo .....	30, 158
OPTICAL IN/OUT, conectores .....	19
OPTICAL OUT, conectores .....	18
OPTICAL OUTPUT, conector .....	22
Optimizar memoria .....	248
Oscilador .....	45
Oscilador de bajas frecuencias .....	47
Otras operaciones (Jobs) .....	247
OUTPUT L/MONO y R, conectores .....	18
Overdubbing .....	53

<b>P</b>	
PAN .....	85
Panel frontal .....	10
Panel posterior .....	16
Pantalla (LCD) .....	14

Pantalla de información	73
Pantallas de información	275
Pantallas de operaciones	67
Parada, botón	14
Parámetro de edición de muestras	241
Parte Tonalidad AEG	174
Parte Tonalidad Afinación	173
Parte Tonalidad FEG	173
Parte Tonalidad Filtro	173
Parte Voz Límite	170
Parte Voz Modo de reproducción	170
Parte Voz Otros	171
Parte Voz Portamento	171
Parte Voz Voz	170
Partes de bloques TG y controlador/ secuenciador en cada modo	37
Patch, borrar	219
Patch, función	219
Patrón de batería	55
Pattern Edit (procedimiento básico)	224
Pattern Job (procedimiento básico)	225
Pattern Play (procedimiento básico)	217
Pattern Record (procedimiento básico)	221
Pedal conmutador (asignable)	49
Pedal conmutador (sustain)	49
Pedal controlador	49
PEG	46
Performance Edit (procedimiento básico)	166
Performance Job (procedimiento básico)	175
Performance Play (procedimiento básico)	162
Performance Store (procedimiento básico)	176
PHONES, conector	18
Pista de canción activada/desactivada, Solo/Mute	180
Pista de patrón activada/desactivada; solo y silenciamiento	218
Pistas de muestras, con voces de muestras	52
Pistas MIDI	52
Pistas MIDI y de muestras	52
PITCH, rueda de inflexión de tono	12
PLG100-VH	35
PLG100-XG	35
PLG150-AN	35
PLG150-DX	35
PLG150-PF	35
PLG150-VL	35
Plug-in Común Arpegio Efectos de reproducción	154
Plug-in Común Arpegio Límite de arpegio	154
Plug-in Común Arpegio Tipo de arpegio	154
Plug-in Común Control Ajustar AC (controles asignables)	155
Plug-in Común Control Ajustar aftertouch	155
Plug-in Común Control Ajustar rueda de modulación	154
Plug-in Común Control Grupo Grupo 1/2	154
Plug-in Común Efecto Conexión	155
Plug-in Común General Modo de reproducción	154
Plug-in Común General Nombre	154
Plug-in Común General Otros	154
Plug-in Común General Portamento	154
Plug-in Común Salida	154
Plug-in Elemento EQ (Ecuizador)	157
Plug-in Elemento Filtro Corte	156
Plug-in Elemento LFO	157
Plug-in Elemento Nativo	156
Plug-in Elemento Oscilador Onda	156
Plug-in Elemento Oscilador Otros	156
Plug-in Elemento Tono PEG Tiempo/Nivel	156
Plug-in Voice Edit (procedimiento básico)	153
Plug-in, edición de voces	153
Plug-in, efectos de inserción	39
Polifonía máxima	36
Poner frase en ARP	203
Poner frase en canción	229
Posición	180
POWER, interruptor	18
Precauciones de instalación	281
Pro Tools V5.0	257
Procedimiento (ejemplo conexión SCSI)	290
Procedimiento básico	148, 176
Procedimiento de encendido	29
Punch In/Out (canción)	54

<b>R</b>	
RAM	64
Ranura de tarjeta	19
Record, botón	14
Recorte de edición de muestras	241
Recuperación de la escena de canción	181
RELEASE	85
Remezcla de bucle	246
Replace	53
Replace y Overdub (canción/patrón)	53
Reproducción de actuaciones	88
Reproducción de canciones Canal de salida	182
Reproducción de canciones Pista Bucle	182
Reproducción de canciones, copiar frase	183
Reproducción de canciones, Groove	181
Reproducción de canciones, modo	31, 67, 179
Reproducción de canciones, reproducción/edición en cadena	183
Reproducción de patrón Voz de pista	218
Reproducción de patrón, canal de salida	218
Reproducción de patrón, Groove	218
Reproducción de patrón, modo	31, 67, 217
Reproducción de patrón, Patch	218
Reproducción de patrón, Reproducción/ edición de cadena	219
Reproducción de voces, Arpegio	128
Reproducción de voces, banco Plug-in	128
Reproducción de voces, EG (generador de envoltorio)	128
Reproducción de voces, modo	30, 67, 124
Reproducción de voces, Portamento	128
RESONANCE	85
Resonancia	46
REST	185
REVERB	85
Reverberación	39
Reverse	62
Reverse, botón	14
ROM y RAM	64
ROM	42
RPN	191
Rueda de datos	14
Rueda de inflexión de tono	48
Rueda de modulación	48
<b>S</b>	
salida analógica	21
salida digital	22
Salida de parte Envío de efecto	172
Salida de parte Selección	173
Salida de parte Volumen/Panorámico	172
Salir de la pantalla actual	72
Salto hasta una posición asignada	180
Sampling Edit (procedimiento básico)	240
Sampling Job (procedimiento básico)	241
Sampling Record (procedimiento básico)	234
SCSI, conectores	18
Secuencia	55
Secuenciador, ajustes	254
Secuenciador, bloque	33
Secuenciador, Claqueta (MIDI)	254
Secuenciador, MIDI Filtro	255
Secuenciador, Otros	255
Selección de actuación	88
Selección de archivo/carpeta	262
Selección de canción	179
Selección de estilo	217
Selección de funciones controlables	84
Selección de funciones y parámetros	71
Selección de modos	67
Selección de muestras y función de audición	240
Selección de pista de canción	181
Selección de pista de patrón	218
Selección de sección	218
Selección de voces	124
SEND (envío de efectos)	206
SEQ TRANSPORT, botones	14
SERIAL I/O conector	19
Si el modo Trigger está ajustado a "Level "	61
Si el modo Trigger está ajustado a "Manual "	61
Si el modo Trigger está ajustado a "Meas "	61
Si se ha instalado la tarjeta opcional A1EB2	19
Si se ha instalado la tarjeta opcional mLAN8E	19

Silenciamiento y escena de pista de canción	115
SISTEMA PLUG-IN DE SINTESIS MODULAR	35
SLOT 1-3, indicadores luminosos	15
Software de secuenciación	66
Sólo suena una nota cada vez	280
Solución de problemas	279
Song Job (procedimiento básico)	193
Song Mixing (procedimiento básico)	205
Song Mixing Edit (procedimiento básico)	207
Song Mixing Job (procedimiento básico)	212
Song Mixing Store (procedimiento básico)	214
Song Play (procedimiento básico)	179
Song Record (procedimiento básico)	183
Sonido distorsionado	279
Sonido entrecortado	279
SRAM	42
SRAM y DRAM	64

<b>T</b>	
Tarjeta de memoria (SmartMedia™), manejo	289
Tarjeta de memoria/dispositivo SCSI externo	64
Tarjeta Plug-in	34
Tarjeta Plug-in de efectos	35
Tarjeta Plug-in de modelado físico analógico	35
Tarjeta Plug-in de piano avanzada	35
Tarjeta Plug-in DX/TX avanzada	35
Tarjeta Plug-in MIDI	260
Tarjeta Plug-in multiparte	35
Tarjeta Plug-in no funciona	280
Tarjeta Plug-in Virtual Acoustic	35
Tarjeta Plug-in Vocal Harmony	35
Tarjeta Plug-in XG	35
Tarjeta Plug-in, ajustes	259
Tarjeta Plug-in, alineación	35
Tarjeta Plug-in, cubierta	19
Tarjeta Plug-in, estado	259
Tarjeta Plug-in, parámetros nativos del sistema (ranura 1)	260
Tarjeta Plug-in, parámetros nativos del sistema (ranura 2)	260
Tarjeta Plug-in, parámetros nativos del sistema (ranura 3)	260
Tarjetas Plug-in de una sola parte	35
Tecla de batería AEG Amplitud	152
Tecla de batería AEG Amplitud Sens. a velocidad	152
Tecla de batería Edición	150
Tecla de batería EQ (Ecuizador)	153
Tecla de batería Filtro Corte	151
Tecla de batería Filtro FEG Sens. a velocidad	152
Tecla de batería Nivel/panorámico de amplitud	152
Tecla de batería Oscilador Onda	150
Tecla de batería Oscilador Otros	151
Tecla de batería Oscilador Salida	150
Tecla de batería Tono Afinación	151
Tecla de batería Tono Sens. a velocidad	151
TEMPLATE (plantilla)	206
TEMPO	85
TIE (ligado)	185
Time Stretch	244
Tipo y configuración de SIMM	287
Tipos de archivos compatibles con el MOTIF	262
Tipos de reproducción de muestras	61
Tipos de tarjeta de memoria compatibles	289
Tono	46
Transposición	196, 226, 247
Trasvase en bloque	159, 176, 213, 274
Tres métodos para iniciar la grabación de muestras	61
Trim (recorte)	237
<b>U</b>	
Una vez (One Shot)	61
Unidades opcionales que se pueden instalar en el MOTIF	281
USB	18
Uso como teclado maestro	93
Uso de la función Arpegio	91
Uso de la función de búsqueda por categoría	126
Uso de la función de control remoto	120
Uso de la función Groove	106

---

Uso de la función REST .....	188
Uso de la función TIE .....	187
Uso de la lista de caracteres .....	76
Uso de la rueda de datos .....	126
Uso de los botones [INC/YES] y [DEC/NO] .....	126
Uso de los botones BANK, GROUP y NUMBER.....	124
Uso de los botones de función [F1] -[F6] .....	71
Uso de los botones de subfunción [SF1] -[SF5].....	71
Uso de una fuente para controlar varios destinos.....	49
Uso de varias fuentes para controlar un destino.....	50
Utilidades de archivo .....	118
Utilidades, modo .....	249
Utilidades (procedimiento básico) .....	250

## **V**

Variación .....	39
Voces y actuaciones .....	42
Voces/muestras de usuario y forma de onda .....	60
Voice Edit (procedimiento básico) .....	130
Voice Job (procedimiento básico) .....	158
Voice Play (procedimiento básico) .....	124
Voice Store (procedimiento básico) .....	159
VOICE .....	206
VOL/PAN.....	206
Voz Arpegio Canal .....	254
Voz de muestras .....	59
Voz de usuario .....	59
Voz, ajustes.....	253
Voz, asignación de controladores .....	254
Voz, ecualizador general.....	253
Voz, modo .....	30

## **Z**

Zona, interruptor de transmisión .....	272
Zona, mando/deslizante .....	273
Zona, nota .....	272
Zona, preajuste .....	272
Zona, transmisión .....	271