

Manual de referencia

Índice

Uso de los manuales del MONTAGE	2
Estructura básica	3
Bloques funcionales	3
Bloque generador de tonos	4
Bloque generador de tonos.....	4
Bloque de entradas A/D	10
Bloque secuenciador	10
Bloque de arpeggios	11
Categoría de arpeggios.....	11
Categorías secundarias.....	11
Nombre del tipo de arpeggio.....	12
Ajustes relacionados con los arpeggios.....	13
Tipos de reproducción de arpeggios.....	15
Bloque secuenciador de movimientos	16
Bloque de efectos	18
Estructura de los efectos.....	18
Conexión de efectos.....	19
Acerca del efecto Vocoder.....	19
Bloque de seguidor de envolvente	20
Bloque de controladores	21
Teclado.....	21
Rueda de inflexión del tono.....	21
Rueda de modulación.....	21
Controlador de cinta.....	21
Selectores asignables.....	21
Mandos giratorios y deslizantes de control.....	22
Mando maestro.....	22
Memoria interna	22

Referencia	24
Configuración de la pantalla (táctil)	24
Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio).....	26
Motion Control (control de movimiento)	28
Mixing (mezcla)	44
Scene (escena)	49
Play/Rec (reproducción/grabación)	54
Edición de partes normales (AWM2)	58
Element Common Edit (edición de elementos en común).....	58
Element Edit (edición de elementos).....	94
Element All (todos los elementos).....	117
Edición de partes de percusión	119
Key Common Edit (edición de teclas en común).....	119
Key Edit (edición de tecla).....	126
Edición de partes normales (FM-X)	131
Operator Common Edit (edición de operadores en común).....	131
Operator Edit (edición de operadores).....	141
Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)	145
Category Search (búsqueda de categorías)	161
Performance Category Search (búsqueda de categorías de interpretación).....	161
Arp Category Search (búsqueda de categorías de arpeggio).....	163
Waveform Search (búsqueda de categorías de formas de onda).....	164
Utility (utilidad)	165
Live Set (conjunto para actuaciones)	183
Live Set (conjunto para actuaciones).....	183
Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones) ...	184
Register - Live Set (grabación de conjuntos para actuaciones).....	186
Conexión a un iPhone o iPad	187

Uso de los manuales del MONTAGE

El sintetizador MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 incluye cuatro guías de referencia diferentes: el Manual de instrucciones, el Manual de referencia (el presente documento), el Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos. Mientras que el Manual de instrucciones va incluido con el sintetizador como manual impreso, este Manual de referencia, así como el Manual de parámetros del sintetizador y la Lista de datos, se facilitan como documentos en formato PDF para su descarga desde nuestra página web.



Manual de instrucciones (manual impreso)

Explica cómo configurar el MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 y realizar operaciones básicas. Este manual explica las siguientes operaciones.

- Guía rápida: selección de interpretaciones
- Guía rápida: interpretación al teclado
- Guía rápida: creación de sus propios conjuntos para actuaciones
- Guía rápida: edición de ajustes
- Grabación y reproducción
- Uso del sistema como teclado maestro
- Conexión de un micrófono o equipo de audio
- Realización de ajustes generales del sistema
- Conexión de instrumentos MIDI externos
- Uso de un ordenador conectado
- Guardado y carga de datos



Manual de referencia (este documento en formato PDF)

Describe el diseño interno del MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 y los diversos parámetros que pueden ajustarse y configurarse.



Manual de parámetros del sintetizador (documento en formato PDF)

Explica los parámetros de parte, tipos y parámetros de efectos, y mensajes MIDI que se utilizan en los sintetizadores que incorporan los generadores de tonos Yamaha AWM2 y FM-X. Lea primero el Manual de instrucciones y el Manual de referencia, y seguidamente utilice este manual de parámetros, si fuese necesario, para obtener más información acerca de los parámetros y términos relacionados con los sintetizadores Yamaha.



Lista de datos (documento en formato PDF)

Presenta listas importantes, como la lista de formas de onda, la lista de interpretaciones y las listas de tipos de efectos y de arpeggios, así como materiales de referencia, como por ejemplo el Gráfico de implementación de MIDI.

Uso del manual de referencia

- Utilizando las fichas de modo de la parte superior de cada página de la sección Referencia podrá ir directamente a la página de explicaciones de parámetros del modo correspondiente.
- También puede hacer clic en cualquier número de página de la Tabla de contenido, o bien en el texto descriptivo, para ir directamente a la página correspondiente.
- Otra posibilidad es hacer clic en las opciones y en los temas que desee consultar en el índice “Marcadores”, situado a la izquierda de la ventana principal, para saltar directamente a la página correspondiente. (Haga clic en la ficha “Marcadores” para abrir el índice si no aparece.)
- Si desea encontrar información sobre un tema, función o característica en concreto, seleccione “Búsqueda” del menú “Edición” y, a continuación, escriba una palabra clave para encontrar la información relacionada en cualquier parte del documento.

NOTA Puede descargar la versión más reciente de Adobe® Reader® desde la siguiente página web.

<http://www.adobe.com/products/reader/>

NOTA Los nombres y las posiciones de los elementos de menú pueden variar según la versión de Adobe Reader que se utilice.

Seleccione la ficha con el nombre de la pantalla

Seleccione la función



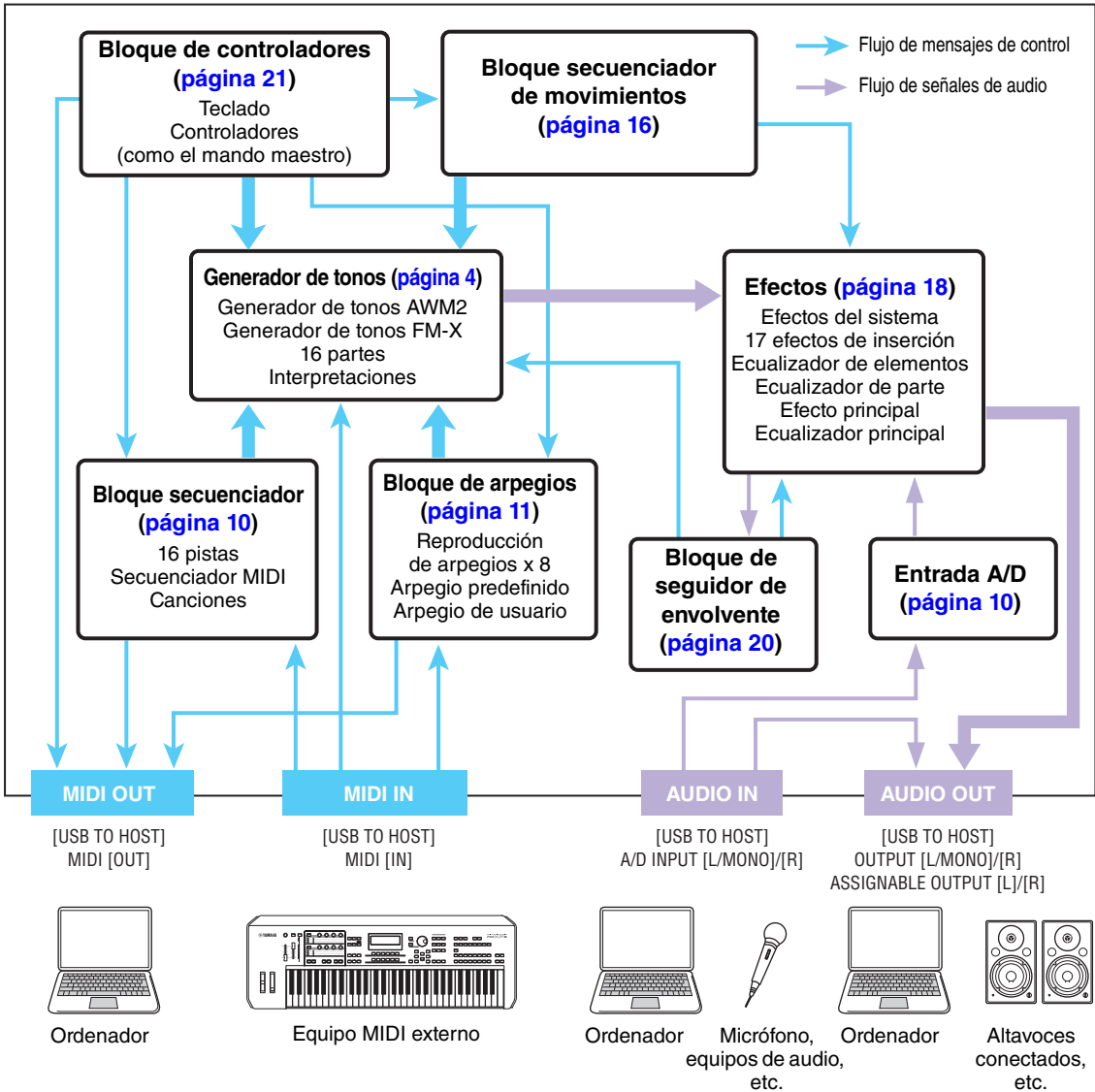
Información

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.
- iPhone, iPad, iPod touch y Lightning son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y en otros países.
- IOS es una marca comercial o una marca comercial registrada de Cisco en Estados Unidos y en otros países, y se utiliza bajo licencia.

Estructura básica

Bloques funcionales

El sistema MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 consta de ocho bloques funcionales principales: generador de tonos, entradas A/D, secuenciador, secuenciador de movimiento, arpegio, controlador, efectos y seguidor de envolvente.



Estructura básica

► Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpegios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

AWM2 (Advanced Wave Memory, memoria de ondas avanzada 2)

Este instrumento está equipado con un bloque generador de tonos AWM2. AWM2 (Advanced Wave Memory 2, memoria de ondas avanzada 2) es un sistema de síntesis basado en ondas muestreadas (material sonoro) utilizado en numerosos sintetizadores de Yamaha. Para incrementar todavía más el realismo, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de la forma de onda de un instrumento real. Además, es posible aplicar una gran variedad de parámetros, como generador de envolventes, filtro, modulación, etc.

FM-X

Este sintetizador también incluye un generador de tonos FM-X, además del bloque AWM2. La abreviatura "FM" de FM-X representa las siglas en inglés de "modulación de frecuencia". Se trata de un sistema de generación de tonos especial que utiliza la frecuencia de una forma de onda para modular otra forma de onda con objeto de producir una completamente nueva. En este sintetizador, hay ocho operadores FM y nada menos que 88 tipos de algoritmos diferentes. Modificando los patrones de combinación de operadores, controlando la modulación mediante otros parámetros, como niveles y envolventes, y utilizando filtros, efectos y ecualizadores de gran calidad en conjunción con AWM2, es posible crear sonidos con ricas texturas que cambian de formas muy complejas.

Bloque generador de tonos

El bloque generador de tonos es lo que realmente genera sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde los bloques secuenciador, de controladores y de arpeggios, así como desde el instrumento MIDI externo. Los mensajes MIDI son asignados a 16 canales independientes, y el instrumento puede reproducir simultáneamente 16 partes independientes a través de los 16 canales MIDI. Sin embargo, el límite de 16 canales puede superarse mediante "puertos" MIDI independientes, cada uno de los cuales admite a su vez 16 canales. El bloque generador de tonos de este instrumento puede controlar mensajes MIDI a través del puerto 1.

Bloque generador de tonos

Interpretaciones

Una interpretación es un conjunto de sonidos individual que consta de varias partes. Puede cambiar los sonidos a su gusto seleccionando la interpretación apropiada. Cada interpretación tiene dos tipos de parámetros; los parámetros únicos de cada parte y los parámetros comunes a todas ellas. Puede editar la interpretación completa de la pantalla Common/Audio Edit ([página 145](#)).

Estructura de partes de una interpretación

Una interpretación consta de 16 partes. Puede crear interpretaciones (en la que se combinan varias partes en una capa o en otras configuraciones) con un teclado.

Partes

Internamente, hay tres tipos de partes: las partes normales (AWM2), las partes normales (FM-X) y las partes de percusión. Las partes normales (AWM2) son básicamente sonidos de un instrumento musical con tono que se pueden interpretar en todo el registro del teclado. Las partes normales (FM-X) también son básicamente sonidos de un instrumento musical, creados mediante la síntesis FM-X. Las partes de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería asignados a notas individuales. Una parte normal (AWM2) puede constar de hasta ocho elementos, una parte normal (FM-X) puede estar compuesta por hasta ocho operadores y una parte de percusión puede tener hasta 73 teclas de percusión. Un elemento, operador o tecla de percusión es la unidad básica más pequeña de una parte. Mediante la combinación de varios elementos, operadores o teclas, puede crear partes para producir sonidos más realistas o distintos tipos de sonidos con ricas texturas. Cada parte se crea editando parámetros exclusivos de cada elemento, operador o tecla (los parámetros Element Edit/Operator Edit/Key Edit) y los parámetros comunes a todos los elementos, operadores o teclas (los parámetros Element Common Edit/Operator Common Edit/Key Common Edit).

NOTA Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una parte normal (AWM2), consulte la [página 58](#).
Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una parte normal (FM-X), consulte la [página 131](#).
Para obtener instrucciones acerca de cómo editar una parte de percusión, consulte la [página 119](#).

Estructura básica

▶ Bloques funcionales
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

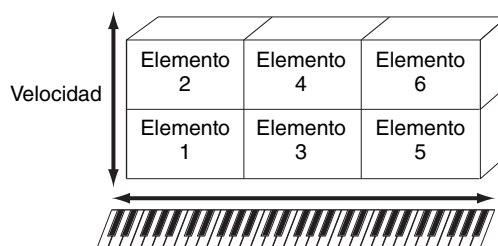
Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Partes normales (AWM2), partes normales (FM-X) y partes de percusión

Partes normales (AWM2)

Estas partes se interpretan normalmente con el teclado, y cada tecla suena con un tono estándar generado por AWM2. Una parte normal consta de hasta ocho elementos. Según los ajustes del modo Part Edit, estos elementos pueden sonar simultáneamente, o bien diferentes elementos pueden sonar de acuerdo con los ajustes del registro de notas, el intervalo de velocidad y la articulación ampliada (XA, Expanded Articulation) (página 6).

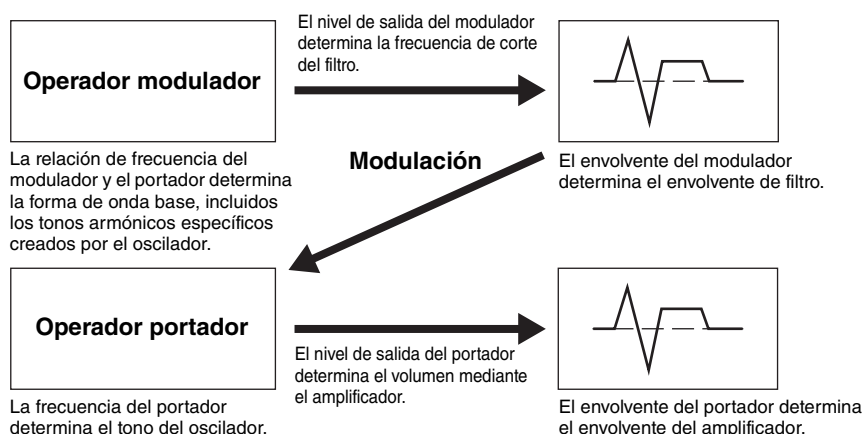
En la ilustración puede verse un ejemplo de parte normal (AWM2). Puesto que los seis elementos de este ejemplo se distribuyen a través del registro de notas del teclado y del intervalo de velocidad, sonará un elemento diferente según qué nota se toque y con qué intensidad. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En la distribución de notas, los elementos 1 y 2 suenan en la frecuencia inferior del teclado, los elementos 3 y 4 suenan en la frecuencia intermedia y los elementos 5 y 6 suenan en la frecuencia superior. En la distribución de velocidad, los elementos 1, 3 y 5 suenan al tocar el teclado suavemente, mientras que los elementos 2, 4 y 6 suenan cuando se toca con fuerza. En un ejemplo práctico de esto, una parte de piano podría estar compuesta de seis muestras diferentes. Los elementos 1, 3 y 5 serían los sonidos del piano tocados suavemente, por encima de los respectivos registros de notas, mientras que los elementos 2, 4 y 6 serían sonidos tocados con más intensidad, para cada registro de notas respectivo. En realidad, este instrumento es incluso más flexible, ya que permite hasta ocho elementos independientes.



Partes normales (FM-X)

Estas partes también se interpretan normalmente con el teclado, y cada tecla suena con un tono estándar generado por síntesis FM. El sonido para una parte normal (FM-X) se crea al modular la frecuencia de una forma de onda fundamental con otra forma de onda. Un operador que genera una forma de onda fundamental es un "portador" y un operador que modula estas formas de onda es un "modulador". La combinación de un número de operadores se denomina "algoritmo".

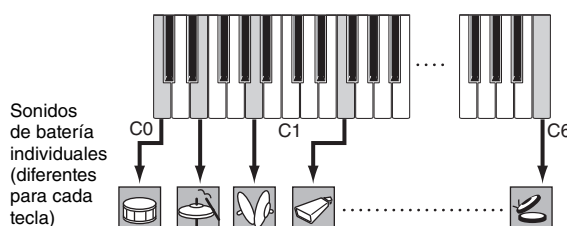
Cuando la salida de la forma de onda del operador es una onda sinusoidal simple, no se incluyen tonos armónicos aparte del tono fundamental. Sin embargo, es posible crear armónicos modulando la forma de onda mediante otros operadores. La manera de crear los armónicos depende de los niveles de salida de los moduladores y de los índices de frecuencia de estos últimos y de los portadores. Por otra parte, el tono básico se determina en virtud de la frecuencia del portador y el nivel de salida, en virtud del nivel de salida del portador. En la figura siguiente se muestra una forma básica de crear un sonido de modulación de frecuencia (FM) mediante un sintetizador analógico.



Aunque en la figura descrita anteriormente se muestran formas de onda generadas con dos operadores, el MONTAGE tiene ocho operadores. La combinación de varios operadores se denomina "algoritmo" y este sintetizador tiene parámetros para establecer dicho algoritmo.

Partes de percusión

Básicamente, las partes de percusión son sonidos de percusión o de batería que se asignan a notas individuales en el teclado (C0 a C6). A diferencia de los elementos, las teclas de percusión equivalen a las notas correspondientes, lo que implica que no es posible cambiar su registro. El sonido de batería o de percusión está asignado a cada tecla de percusión. Es posible crear diversos tipos de partes de percusión cambiando el sonido de percusión o de batería asignado a cada tecla, y editando parámetros tales como el tono y el generador de envolventes (EG).



Estructura básica

Bloques funcionales
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Articulación ampliada (XA)

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

Interpretación realista de un legato

Este instrumento reproduce con mayor precisión un efecto de legato, permitiendo que suenen elementos concretos al tocarlo, así como que otros elementos se toquen normalmente ajustando los parámetros "Normal" y "Legato" de XA Control.

Sonido auténtico al soltar una nota

El MONTAGE permite reproducir esos sonidos especiales y característicos configurando el parámetro XA Control de determinados elementos como "Key Off".

Variaciones sutiles del sonido de cada nota tocada

El MONTAGE reproduce con mayor precisión estas sutiles variaciones de sonido mediante la configuración de los parámetros "Cycle" y "Random" de XA Control.

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

Los instrumentos acústicos tienen características propias exclusivas, e incluso sonidos específicos y singulares, que se generan solamente en ciertas ocasiones de una interpretación. Por ejemplo, la articulación oscilante en una flauta o tocar armónicos altos en una guitarra acústica. El MONTAGE recrea estas singularidades permitiendo cambiar entre los sonidos mientras se interpreta, con los botones [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] y los ajustes de los parámetros XA Control "A.SW1 On", "A.SW2 On" y "A.SW Off".

NOTA También es posible activar o desactivar los botones [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] transmitiendo el número de cambio de control especificado en la pantalla Common/Audio Edit ([Control] → [Control Number]) ([página 153](#)) desde un dispositivo externo.

Nuevos sonidos y nuevos estilos de interpretar

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

Sistema de control de movimiento

El sistema de control de movimiento (Motion Control System) es una función totalmente nueva que permite controlar de manera variable y en tiempo real los movimientos (cambios de sonido rítmicos y multidimensionales). Esta función de extraordinaria potencia altera de forma drástica y dinámica los sonidos del instrumento mediante efectos nuevos e inéditos: aplica cambios rítmicos y de textura sincronizados al compás, crea modernos efectos de iluminación de gran colorido y aporta expresividad a la pasión creativa del usuario. El sistema de control de movimiento consta de tres funciones principales:

Super Knob (mando maestro):

Permite crear cambios de sonido multidimensionales y mejorarlos con cambios coloridos y fluidos de la iluminación. Se pueden controlar varios parámetros al mismo tiempo.

Motion Sequencer (secuenciador de movimiento):

Permite aplicar cambios de sonido con variación continua. El secuenciador de movimiento es una potente función que permite cambiar dinámicamente los sonidos accionando los parámetros de acuerdo con las secuencias creadas previamente. Permite controlar en tiempo real el cambio de los sonidos en función de las diversas secuencias; por ejemplo, el tempo, los arpeggios o el ritmo de los dispositivos externos conectados.

Envelope Follower (seguidor de envolvente):

El seguidor de envolvente es una función que detecta la envolvente de volumen de la forma de onda de la señal de entrada y modifica el sonido dinámicamente.

NOTA El seguidor de envolvente no solo se puede controlar mediante la señal de audio desde un dispositivo externo, sino también mediante la salida de todas las partes.

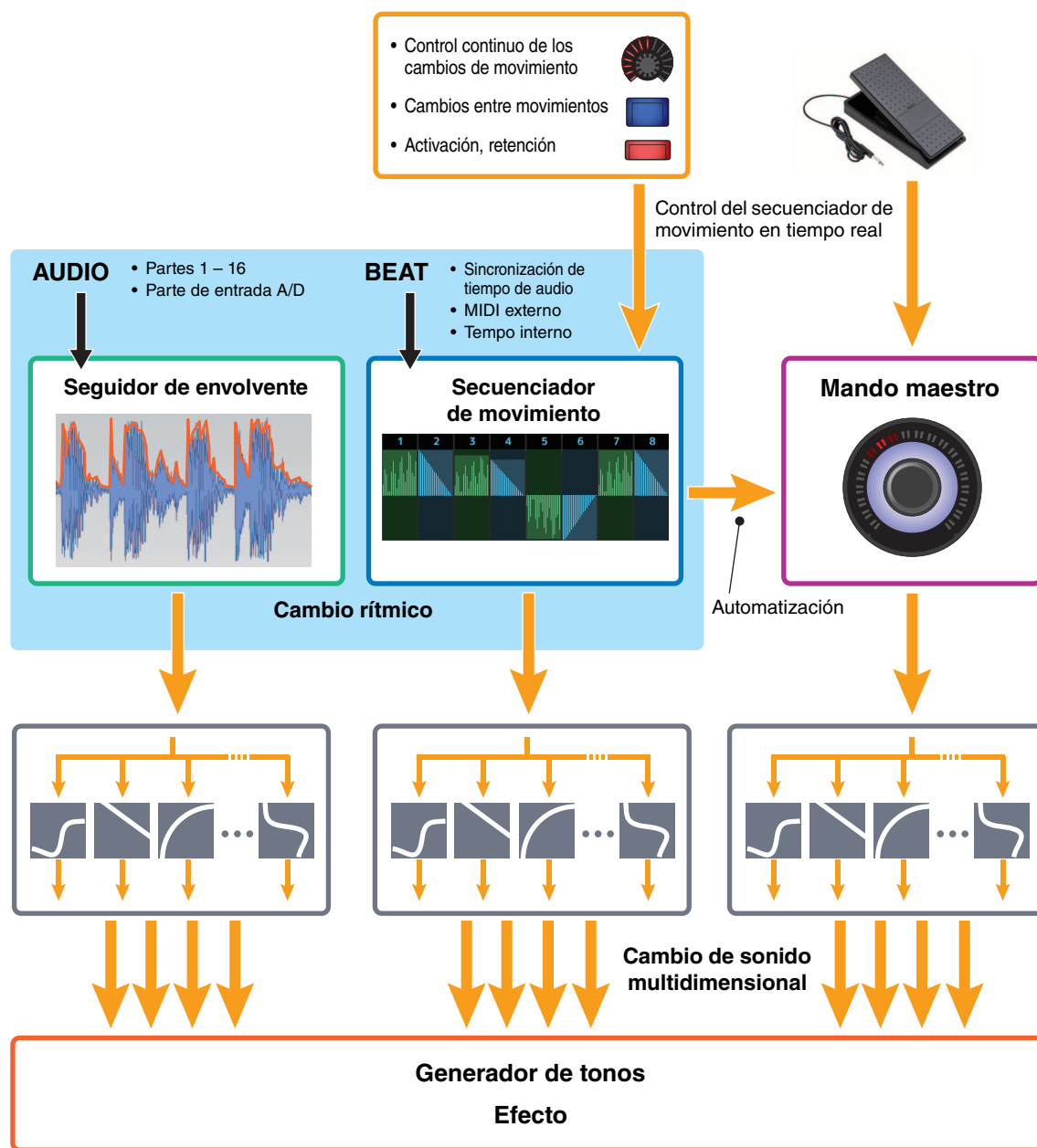
Estructura básica

Bloques funcionales
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Estructura del sistema de control de movimiento



Estructura básica

Bloques funcionales
► Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

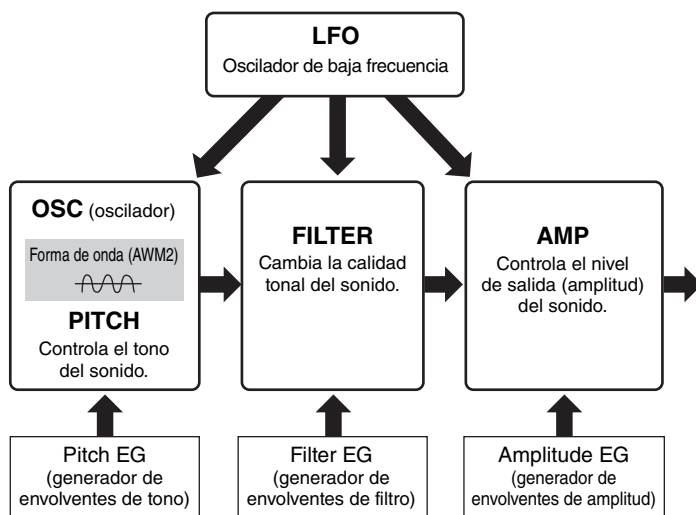
Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Para obtener información detallada sobre el control de movimiento, consulte este sitio web:

<http://www.yamaha.com/montage/>

Elementos, teclas de percusión y operadores

Los elementos, las teclas de percusión y los operadores son los “componentes básicos” que conforman una parte en el MONTAGE. Estas pequeñas unidades de sonidos pueden crearse, mejorarse y procesarse a través de diversos parámetros tradicionales del sintetizador, como el generador de envolvente de tono, el generador de envolventes de filtro, el generador de envolventes de amplitud y el LFO (oscilador de baja frecuencia) que se muestran a continuación.



Oscillator (oscilador)

Esta unidad permite asignar la forma de onda (o el material sonoro básico) a cada elemento, operador o tecla. Los parámetros relacionados con el oscilador se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2) y las partes de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Osc/Tune] ([página 94](#), [página 126](#))
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Form/Freq] ([página 141](#))

Pitch (tono)

Esta unidad permite controlar cómo cambia el tono a lo largo del tiempo. Los parámetros relacionados con el tono se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2) y las partes de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Osc/Tune] ([página 94](#), [página 126](#))
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] ([página 134](#))

Los parámetros relacionados con el generador de envolventes de tono se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Pitch EG] ([página 98](#))
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] ([página 134](#))

Filter (filtro)

Esta unidad modifica el tono del sonido al cortarse la salida de una parte de la frecuencia específica del sonido. Además, configurando el generador de envolventes de filtro (FEG) se puede controlar cómo cambia la frecuencia de corte del filtro con el tiempo. Los parámetros relacionados con el filtro y el generador de envolventes de filtro se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2) y las partes de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Filter] ([página 100](#), [página 128](#))
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] ([página 134](#))

Estructura básica

Bloques funcionales
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Amplitud (amplitud)

Esta unidad controla el nivel de salida (amplitud) del elemento, la tecla de percusión o el operador. Los parámetros relacionados con la amplitud y el generador de envolventes de amplitud se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Amplitud] (página 108)
- Para las partes de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Level/Pan] (página 129)
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Level] (página 143)

LFO (oscilador de baja frecuencia)

Como su propio nombre indica, el LFO genera una onda de baja frecuencia.

Estas ondas se pueden utilizar para variar el tono, el filtro o la amplitud de cada elemento u operador con el fin de crear efectos tales como vibrato, wah y trémolo. Existen dos tipos de LFO: el LFO de parte, que es común para todos los elementos u operadores, y el LFO de elemento, que es único para cada elemento.

Los parámetros relacionados con el LFO de parte se pueden configurar como sigue.

- Para las partes normales (AWM2)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (página 85)
- Para las partes normales (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] o [2nd LFO] (página 138)

Los parámetros relacionados con el LFO de elemento se pueden configurar como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Element LFO] (página 113)

Estructura básica

Bloques funcionales
▶ Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Polifonía máxima

La polifonía máxima se refiere al mayor número de notas que puede emitir simultáneamente el generador de tonos interno del instrumento.

La polifonía máxima de este sintetizador es de 128 para cada AWM2 y FM-X. Si el bloque generador de tonos interno recibe un número de notas superior a la polifonía máxima, se recortarán las notas tocadas anteriormente. Tenga en cuenta que esto puede apreciarse especialmente en las partes que no tengan caída.

Además, la polifonía máxima es aplicable al número de elementos o teclas de percusión utilizados, no al número de partes. Cuando se utilizan partes normales (AWM2) que incluyen un máximo de ocho elementos, el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 128.

Bloque de entradas A/D

Este bloque procesa la entrada de señales de audio procedentes de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Es posible definir configurar diversos parámetros de la señal de audio, como el volumen, el efecto panorámico y los efectos. El sonido se emite junto con las demás partes. A través de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R], pueden aplicarse efectos de inserción, del sistema y principales, así como la ecualización principal, a la entrada de la señal de audio.

Los parámetros relacionados con el bloque de entradas A/D pueden configurarse como sigue.

[PERFORMANCE] → [Mixing] (página 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (página 147)

El efecto que se aplica a la entrada de señal de audio procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] pueden configurarse como sigue.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (página 148)

La ganancia de la señal de audio procedente de los conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] puede ajustarse con el mando A/D INPUT [GAIN]. Además, el ajuste de activación o desactivación de la señal de audio procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] puede activarse o desactivarse con el botón A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input" (página 168)

Bloque secuenciador

Este bloque permite crear canciones grabando y editando sus interpretaciones en forma de datos MIDI (desde el bloque de controladores o un dispositivo externo), y posteriormente reproduciendo dichos datos con el bloque generador de tonos.

Canciones

Una canción se crea grabando en pistas individuales las interpretaciones al teclado en forma de datos de una secuencia MIDI. El MONTAGE puede almacenar hasta 64 canciones.

Pistas

Es una ubicación en la memoria del secuenciador donde se almacenan las interpretaciones musicales. Una parte se puede grabar en una pista. Puesto que el MONTAGE tiene 16 pistas para cada canción, puede grabar y reproducir interpretaciones de 16 partes.

Grabación MIDI

Puede grabar su interpretación al teclado en la canción. También podrá grabar en forma de eventos MIDI, y en la pista especificada, las operaciones de los mandos, las operaciones de los controladores y la reproducción de arpeggios, además de su interpretación con el teclado. Su interpretación al teclado y las operaciones de los controladores y mandos se grabarán en la pista cuando esté activado el selector de control de teclado de la parte.

NOTA Los mensajes de cambio de control y de cambio de parámetro se pueden grabar accionando los mandos. Consulte información detallada acerca de los mensajes de cambio de control en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

NOTA Para obtener instrucciones detalladas, consulte el Manual de instrucciones.

Estructura básica

	Bloques funcionales
	Bloque generador de tonos
▶	Bloque de entradas A/D
▶	Bloque secuenciador
	Bloque de arpeggios
	Bloque secuenciador de movimientos
	Bloque de efectos
	Bloque de seguidor de envolvente
	Bloque de controladores
	Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloque de arpeggios

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

Categoría de arpeggios

Los tipos de arpeggio se dividen en las 18 categorías (incluidas "No Assign" y "Control/Hybrid Seq") que se indican a continuación. Las categorías están basadas en el tipo de instrumento.

Lista de categorías de tipos de arpeggio

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir (pad/coro)
Keys	Keyboard (teclado)	SynCp	Syn Comp (compresor de sintetizador)
Organ	Organ (órgano)	CPerc	Chromatic Perc (percusión cromática)
Gtr	Guitar (guitarra)	Dr/Pc	Drum/Perc (batería/percusión)
Bass	Bass (graves)	S.FX	Sound FX (efectos de sonido)
Str	String (instrumentos de cuerda)	M.FX	Musical FX (efecto musical)
Brass	Brass (instrumentos de metal)	Ethnc	Ethnic (étnico)
WW	Woodwind (instrumentos de viento madera)	---	No Assign (sin asignar)
SynLd	Syn Lead (voz principal de sintetizador)	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq (control/secuencia híbrida)

Categorías secundarias

Las categorías de arpeggios se dividen en las categorías secundarias enumeradas a continuación. Puesto que las categorías secundarias se enumeran en función del género musical, resulta muy fácil encontrar la adecuada para el estilo de música deseado.

Lista de categorías secundarias de tipos de arpeggio

Rock	Rock	World	World (internacional)
Pop Rock	Pop Rock	General	General
Ballad	Ballad (balada)	No Assign	No Assign (sin asignar)
Chill	Chillout / Ambient (chillout y ambiente)	Filter	Filter (filtro) *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression (expresión) *
Funk	Funk	Pan	Pan (efecto panorámico) *
Modern R&B	Modern R&B (R&B moderno)	Mod	Modulation (modulación) *
Classic R&B	Classic R&B (R&B clásico)	PBend	Pitch Bend (inflexión del tono) *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign (asignación) 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity (velocidad de zona) *
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad (velocidad de zona para pad) *
Latin	Latin (latino)		

NOTA En la pantalla Category Search, las categorías secundarias marcadas con un asterisco (*) solo aparecen cuando se ha seleccionado el tipo de categoría "Control/Hybrid Seq".

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Nombre del tipo de arpeggio

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

Tipos de arpeggio con “_N” al final del nombre (por ejemplo, HipHop1_N)

Estos arpeggios son para utilizarlos con la parte normal y los arpeggios con notas complejas pueden crearse aunque se activen mediante una nota (página 15).

Tipos de arpeggios con “_C” al final del nombre (por ejemplo, Rock1_C)

Estos arpeggios son para utilizarlos con la parte normal y es posible crear arpeggios correctos correspondientes al acorde interpretado (página 15).

Tipo de arpeggio con un nombre normal (por ejemplo, UpOct1)

Además de los tipos anteriores, existen tres tipos de reproducción: los arpeggios creados para usar partes normales y reproducirse solamente con las notas interpretadas y sus notas de octavas (página 15), los arpeggios creados para usarse en partes de percusión (página 15) y los que contienen principalmente eventos que no están relacionados con las notas (página 16).

Tipos de arpeggios con “_AF1”, “_AF2” o “_AF1&2” al final del nombre (por ejemplo, Electro Pop_AF1)

Cuando estos arpeggios se reproducen, ambos botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] se activan automáticamente y la frase comienza a reproducirse.

Tipos de arpeggios con [Mg] al principio del nombre (por ejemplo, [Mg]HardRock1)

Estos arpeggios son para usarlos con una voz Mega.

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Voces Mega y arpeggios de voces Mega

Los sonidos normales utilizan el cambio de velocidad para que la calidad del sonido o el nivel de una parte se adapten a la intensidad con que se toca el teclado, lo que posibilita una mayor autenticidad y una respuesta natural a esa parte. Sin embargo, las voces Mega tienen una estructura muy compleja, con muchas capas diferentes, por lo que no son adecuadas para ser interpretadas manualmente. Las voces Mega se desarrollaron específicamente para ser interpretadas mediante arpeggios de voces Mega y generar resultados increíblemente reales. Siempre deben utilizarse voces Mega con los arpeggios de voces Mega.

La lista de tipos de arpeggios de la Lista de datos (documento en PDF) contiene las siguientes columnas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

NOTA Tenga en cuenta que esta lista se presenta exclusivamente a título de ejemplo. Consulte la lista completa de tipos de arpeggio en la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

1 Main Category (categoría principal)

Indica una categoría principal de arpeggios.

2 Sub Category (categoría secundaria)

Indica una categoría secundaria de arpeggios.

3 ARP No. (número de arpeggio)

Indica el número del tipo de arpeggio.

4 ARP Name (nombre del arpeggio)

Indica el nombre del arpeggio.

5 Time Signature (signatura de tiempo)

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

6 Length (longitud)

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

7 Original Tempo (tempo original)

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

8 Accent (énfasis)

El círculo indica que el arpeggio usa la función Accent Phrase (página 14).

9 Random SFX (efecto de sonido aleatorio)

El círculo indica que el arpeggio usa la característica SFX (página 14).

10 Sound Type (tipo de sonido)

Indica el tipo de sonido apropiado para el tipo de arpeggio.

*1 El parámetro Loop se establece como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (página 73)

Ajustes relacionados con los arpeggios

Existen varios métodos para activar y detener la reproducción de un arpeggio. Además, es posible especificar si se activarán o no los sonidos SFX y las frases de énfasis especiales conjuntamente con los datos de la secuencia normal.

Activar o desactivar la reproducción de arpeggios

Para activar o desactivar la reproducción de arpeggios existen los tres ajustes siguientes.

Para reproducir el arpeggio solamente cuando se pulsa la nota:	Configure el parámetro "Hold" como "Off", y el parámetro "Trigger Mode" como "Gate".
Para continuar el arpeggio incluso si se suelta la nota:	Configure el parámetro "Hold" como "On", y el parámetro "Trigger Mode" como "Gate".
Para alternar entre la activación y desactivación de la reproducción de arpeggios toda vez que se pulse la nota:	Configure el parámetro "Trigger Mode" como "Toggle". El parámetro "Hold" puede configurarse como "On" o como "Off".

NOTA "Hold" se establece como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (página 73)

NOTA Al recibirse un mensaje MIDI sostenido (cambio de control n° 64) con los parámetros "Arp Master" y "Arp Part" configurados ambos en "On", podrá obtener el mismo resultado configurando "Hold" como "On".

NOTA "Trigger Mode" se configura como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (página 77)

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

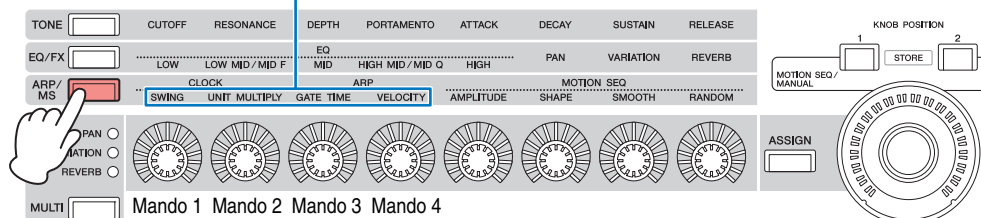
Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Uso de los mandos para controlar los arpeggios

Pulse el botón [ARP/MS] de la función de mando con el fin de usar los mandos 1 – 4 para controlar la reproducción de los arpeggios. Inténtelo y preste atención los cambios del sonido. Consulte información detallada acerca del efecto de los mandos 1 – 8 en Quick Edit (edición rápida) ([página 31](#)).

Funciones de arpeggio que se pueden controlar accionando los mandos



Frase de énfasis

Las frases de énfasis se componen de datos de secuencia que se incluyen en algunos tipos de arpeggios y que solamente suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold.

Si resulta difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, configure el parámetro “Vel Threshold” (umbral de velocidad de énfasis) en una velocidad menor.

NOTA El parámetro “Vel Threshold” (umbral de velocidad de énfasis) se configura como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([página 77](#))

NOTA Para obtener información acerca de los tipos de arpeggio que utilizan esta función, consulte la lista de tipos de arpeggios de la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Efecto de sonido aleatorio

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

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

NOTA “Random SFX” “Velocity Offset” y “Key On Ctrl” se configuran como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([página 77](#))

NOTA La función Random SFX no está disponible para los arpeggios que se detienen al soltar la nota.

NOTA Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan la función Random SFX en la lista “Tipos de arpeggios” que encontrará en la Lista de datos de la documentación en formato PDF.

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Tipos de reproducción de arpeggios

Existen tres tipos principales de reproducción de arpeggios, que se describen a continuación.

Arpeggios para las partes normales

Los tipos de arpeggios (pertenecientes a todas las categorías, excepto Drum/Perc y una parte de Control/HybridSeq) que se crean para utilizarse con las partes normales ofrecen los tres tipos de reproducción siguientes.

Solamente reproducción de las notas tocadas

El arpeggio se reproduce utilizando únicamente la(s) nota(s) tocada(s) y sus octavas.

Reproducción de una secuencia programada en función de las notas tocadas

Estos tipos de arpeggios disponen de varias secuencias, cada una de las cuales resulta adecuada para un determinado tipo de acorde. Aunque pulse una sola nota, el arpeggio se reproducirá en la secuencia programada, por lo que podrán sonar notas diferentes de las interpretadas. Al pulsar otra nota se activará una secuencia transpuesta utilizando la nota pulsada como nueva nota fundamental. Al añadir notas a las ya sostenidas, la secuencia cambiará en consecuencia. Los arpeggios con este tipo de reproducción se denominan con el sufijo “_N”.

Reproducción de una secuencia programada en función del acorde tocado

Estos tipos de arpeggios que se crean para usarse con las partes normales se reproducen para coincidir con el tipo de acorde que se determina al detectar las notas que se interpretan en el teclado. Los arpeggios con este tipo de reproducción se denominan con el sufijo “_C”.

NOTA Si el parámetro “Key Mode” está configurado como “Sort” o como “Sort+Drct”, se reproducirá la misma secuencia con independencia del orden en que se interpreten las notas. Si el parámetro “Key Mode” está configurado como “Thru” o como “Thru+Drct”, se reproducirá una secuencia diferente con independencia del orden en que se interpreten las notas.

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las partes normales, si se utilizan con partes de percusión es posible que no se obtengan resultados musicalmente adecuados.

Arpeggios para partes de percusión

Los tipos de arpeggios de las categorías de batería y percusión se programan específicamente para utilizarse con partes de percusión y dan acceso instantáneo a diversos patrones rítmicos. Existen tres tipos de reproducción diferentes.

Reproducción de un patrón de percusión

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico.

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

Al pulsar alguna nota se activa el mismo patrón rítmico. Si se añaden notas a las ya sostenidas se generarán sonidos adicionales (instrumentos de percusión asignados) en el patrón de percusión.

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

Al interpretar una o varias notas se activa un patrón rítmico que utiliza solamente las notas tocadas (instrumentos de percusión asignados). Tenga presente que, aunque toque las mismas notas, el patrón rítmico activado puede variar en función del orden de las notas tocadas. Esto le permitirá acceder a diferentes patrones rítmicos con los mismos instrumentos simplemente cambiando el orden de interpretación de las notas cuando el parámetro “Key Mode” esté configurado como “Thru” o “Thru+Drct”.

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

NOTA Puesto que estos tipos están programados para las partes de percusión, si se utilizan con partes normales es posible que no se obtengan resultados musicalmente adecuados.

Estructura básica

	Bloques funcionales
	Bloque generador de tonos
	Bloque de entradas A/D
	Bloque secuenciador
▶	Bloque de arpeggios
	Bloque secuenciador de movimientos
	Bloque de efectos
	Bloque de seguidor de envolvente
	Bloque de controladores
	Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Tipos de arpeggios que contienen principalmente eventos no relacionados con notas

Los tipos de arpeggios (en las categorías principales Control/HybridSeq con las categorías secundarias Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend y Assign 1/2) se programan principalmente con datos de cambio de control e inflexión del tono. Se utilizan para cambiar el tono del sonido, en lugar de reproducir notas específicas.

De hecho, algunos tipos no contienen ninguna nota. Cuando use un tipo de esta categoría, defina el parámetro "Key Mode" como "Direct", "Sort+Drct" o "Thru+Drct".

NOTA Los ajustes relacionados con Key Mode se establecen como sigue.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (página 73)

Consejos para la reproducción de arpeggios

Los arpeggios no solamente aportan inspiración y pasajes rítmicos completos, sino también datos MIDI de calidad que podrá utilizar para la creación de canciones, o partes de acompañamiento totalmente acabadas para su uso en las actuaciones en directo. Consulte instrucciones de uso de los arpeggios en la "Guía rápida" del Manual de instrucciones.

Bloque secuenciador de movimientos

El secuenciador de movimiento es una potente función que permite cambiar dinámicamente los sonidos accionando los parámetros de acuerdo con las secuencias creadas previamente.

Permite controlar en tiempo real el cambio de los sonidos en función de las diversas secuencias; por ejemplo, el tempo, los arpeggios o el ritmo de los dispositivos externos conectados.

Puede asignar un máximo de ocho tipos de secuencias a una línea.

También puede configurar para una parte hasta cuatro líneas correspondientes a la función de secuenciador de movimiento. En la interpretación en su conjunto puede utilizar al mismo tiempo un máximo de ocho líneas.

El estado (activado o desactivado) de las líneas de toda la interpretación se muestra como sigue.

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (página 38)

Por otra parte, los parámetros de cada línea se configuran como sigue.

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (página 81)

Configuración de línea

Patrones de secuencia de la línea

Configuración de secuencia seleccionada

Configuración de línea

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
▶ Bloque de arpeggios
▶ Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Activación y desactivación del secuenciador de movimiento

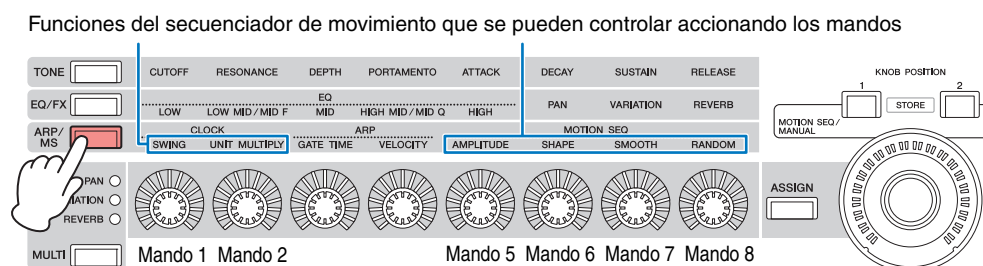
Para activar o desactivar la reproducción del secuenciador de movimiento, tiene a su disposición los ajustes siguientes.

Para reproducir la secuencia de movimiento cuando se pulsa la nota:	Configure el parámetro "LaneSW" como "On", el parámetro "Trigger" como "Off" y el parámetro "Sync" como "Off".
Para reproducir la secuencia de movimiento al pulsar el botón [MOTION SEQ TRIGGER]:	Configure el parámetro "LaneSW" como "On", el parámetro "Trigger" como "On" y el parámetro "Sync" como "Off".

NOTA Para configurar "LaneSW" y "Trigger", proceda como sigue.
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] ([página 81](#))

Uso de los mandos para controlar el secuenciador de movimiento

Pulse el botón [ARP/MS] de la función de mando con el fin de usar los mandos 1 – 2 y 5 – 8 para controlar la reproducción del secuenciador de movimiento. Inténtelo y preste atención los cambios del sonido. Consulte información detallada acerca del efecto de los mandos en Quick Edit (edición rápida) en la ([página 31](#)).



Edición de secuencias de movimiento

Puede crear una secuencia de movimiento personalizada formada por un máximo de 16 pasos. Para obtener más información acerca de la edición, consulte la [página 83](#).

Parámetros relacionados con el secuenciador de movimiento

En este instrumento, el secuenciador de movimiento se considera un controlador virtual que se puede seleccionar en el parámetro "Source". El parámetro de destino que se controla mediante el secuenciador de movimiento se establece en el parámetro "Destination". Para obtener más detalles, consulte la [página 89](#).

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
▶ Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloque de efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de tonos y al bloque de entrada de audio, con lo que procesa y mejora el sonido. Los efectos se aplican en las etapas finales de la edición, lo cual permite cambiar el sonido según se considere oportuno.

Estructura de los efectos

Efectos del sistema: Variation y Reverb

Se trata de efectos del sistema que se aplican al sonido global. Con los efectos del sistema, el sonido de cada parte se envía a un efecto en función del valor de Effect Send Level de cada parte. El sonido procesado (denominado “sonido con efectos”) se devuelve al mezclador, de acuerdo con el nivel de retorno, y se emite después de mezclarse con el sonido “sin efectos” no procesado. El instrumento incorpora Reverb y Variation como efectos del sistema. Además, es posible ajustar Send Level desde Variation hasta Reverb. Este parámetro se utiliza para aplicar reverberación a las señales de salida procedentes de Variation. Podrá obtenerse el efecto natural aplicando la profundidad de Reverb al sonido de Variation con el mismo nivel que el de sonido sin efectos.

Efectos de inserción

Los efectos de inserción pueden aplicarse individualmente a cada una de las partes especificadas antes de combinar las señales de todas las partes. Se recomienda utilizarlo en sonidos cuyo carácter desee cambiar de forma drástica. Puede establecer tipos de efectos diferentes para los efectos de inserción A y B de cada parte. Estos ajustes se pueden establecer en Part Edit → [Effect] (página 67, página 122, página 136).

Este sintetizador dispone de 17 conjuntos de efectos de inserción. Pueden aplicarse a entre 1 y 16 partes (como máximo) y a la parte de entrada A/D.

Efecto principal

Este bloque aplica efectos a la señal de salida estéreo final de todo el sonido. Pueden seleccionarse múltiples efectos.

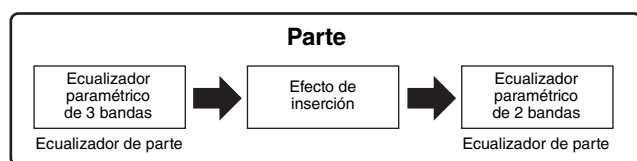
Ecualizador de elementos

El ecualizador de elementos se aplica a cada elemento de la parte normal (AWM2) y a cada tecla de la parte de percusión. Pueden especificarse cualquiera de las tres formas de ecualizador diferentes, incluidos “shelving” (apilado) y “peaking” (pico).

NOTA El ecualizador de elementos no afecta a las señales de entrada procedentes de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Ecualizador de parte

Este ecualizador se aplica a una parte antes y después del efecto de inserción.



Ecualizador principal

El ecualizador principal se aplica al sonido global final (posterior al efecto) del instrumento. En este ecualizador, las cinco bandas pueden configurarse como “peaking” (pico), aunque también está disponible la opción de “shelving” (apilado) para las bandas más baja y más alta.

Estructura básica

	Bloques funcionales
	Bloque generador de tonos
	Bloque de entradas A/D
	Bloque secuenciador
	Bloque de arpeggios
	Bloque secuenciador de movimientos
▶	Bloque de efectos
	Bloque de seguidor de envolvente
	Bloque de controladores
	Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Conexión de efectos

1 Cada ecualizador y efecto de inserción se aplica a cada parte

2 Parámetros relacionados con Reverb y Variation

Ajuste: Part Edit → [Effect] → [Routing] (página 67, página 122, página 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (página 154)

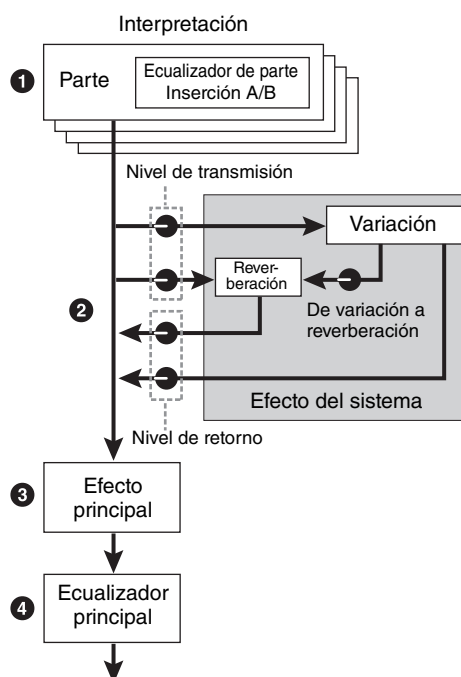
3 Parámetros relacionados con Master Effect

Ajuste: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (página 158)

4 Parámetros relacionados con Master EQ

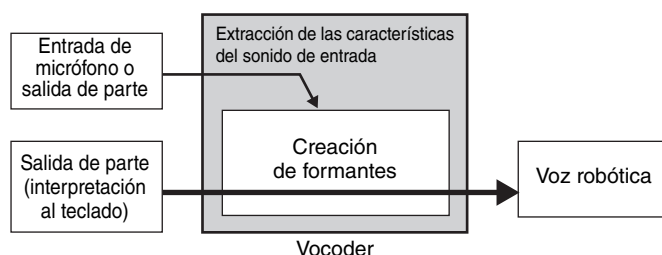
Ajuste: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (página 159)

NOTA Por lo que respecta a la señal de entrada de audio desde las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R], el efecto se establece en Common/Audio Edit → [Audio In].



Acerca del efecto Vocoder

MONTAGE incorpora un efecto Vocoder. Vocoder es un efecto especial de “voz de robot” que extrae las características del sonido del micrófono y las añade al sonido a través de la interpretación al teclado. La voz humana consta de sonidos generados por las cuerdas vocales que se filtran al pasar por la garganta, la nariz y la boca. Estas secciones de resonancia tienen características de frecuencia específicas y funcionan de manera eficaz a modo de filtro, creando multitud de formantes (contenido armónico). El efecto Vocoder extrae las características de filtrado de la voz de la entrada del micrófono y vuelve a crear los formantes vocales mediante varios filtros de paso de banda. La voz “robótica”, semejante a la de una máquina, se crea pasando los sonidos con tonos de los instrumentos musicales (como un sintetizador) a través de filtros.



Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Acerca de las categorías, tipos y parámetros de efectos

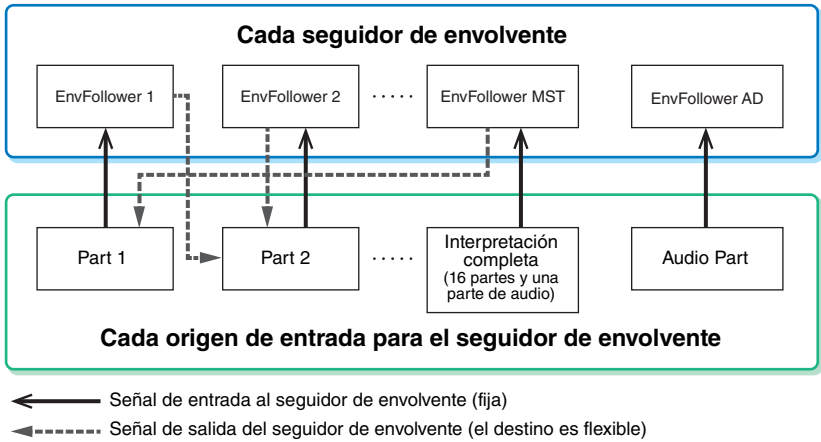
Consulte información acerca de las categorías de efectos de este instrumento y de los tipos de efectos de cada una de ellas en la “Lista de tipos de efectos” de la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Consulte información acerca de los parámetros de efectos que pueden configurarse para cada tipo de efecto en la “Lista de parámetros de efectos” de la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Consulte información acerca de las descripciones de cada categoría, tipo y parámetro de efectos, consulte el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Acerca de los ajustes predefinidos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se facilitan como plantillas y pueden seleccionarse en la pantalla de selección Effect Type. Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero alguno de los ajustes predefinidos que más se aproxime al sonido que haya imaginado y, a continuación, modifique los parámetros según sea necesario. Los ajustes predefinidos pueden determinarse especificando “Preset” en cada pantalla de parámetros de efectos. Consulte información acerca de cada tipo de efectos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Bloque de seguidor de envolvente

Envelope Follower es una función que detecta el envolvente de la forma de onda de la señal de entrada y modifica los sonidos dinámicamente. Esta función permite controlar no solo las salidas de las partes, sino también recibir señales desde dispositivos externos conectados a las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]. El origen de entrada de cada seguidor de envolvente es fijo; por ejemplo, Part 1 para EnvFollower 1, Part 2 para EnvFollower 2 o Audio Part para EnvFollower AD. Sin embargo, la salida de señal de cada seguidor de envolvente puede ser otro “origen de entrada” para cualquier destino deseado, como cada parte o, incluso, la interpretación en su conjunto. Por ejemplo, puede modificar el sonido de la parte 2 estableciendo el seguidor de envolvente para la parte 1 (EnvFollower 1) como “Source”. El seguidor de envolvente que se define como “Source”, así como el parámetro de destino que se desea controlar con él (que se denomina “Destination”), se configuran en la pantalla Control Assign (página 89).



Seguidor de envolvente seleccionado



- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower MST)
- [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower 1 – 16)

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Bloque de controladores

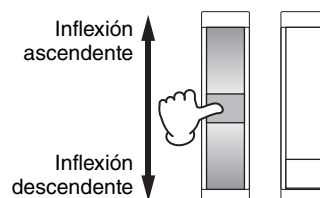
Este bloque está formado por el teclado, las ruedas de modulación y de inflexión del tono, el controlador de cinta, los mandos giratorios y deslizantes de control, etc. El propio teclado no genera sonidos, sino que genera o transmite la activación o desactivación de las notas, la velocidad y demás información (mensajes MIDI) al bloque generador de tonos del sintetizador cuando se tocan notas. Los controladores también generan o transmiten mensajes MIDI. El bloque generador de tonos del sintetizador produce el sonido de acuerdo con los mensajes MIDI transmitidos desde el teclado y los controladores.

Teclado

El teclado transmite los mensajes de activación o desactivación de notas al bloque generador de tonos (para el sonido) y al bloque secuenciador (para la grabación). Es posible cambiar el intervalo de notas del teclado en octavas con los botones OCTAVE [-]/[+], transportar las notas con los botones OCTAVE [-]/[+] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] y especificar cómo se generará la velocidad real en función de la intensidad con la que se toquen las notas.

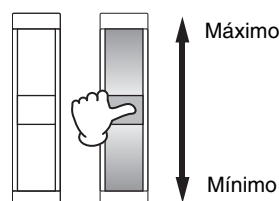
Rueda de inflexión del tono

Utilice esta rueda para aplicar a las notas una inflexión ascendente (girándola hacia la derecha) o descendente (girándola hacia la izquierda) mientras toca el teclado. Gire la rueda hacia arriba para subir el tono o hacia abajo para reducirlo. La rueda de inflexión del tono se centra automáticamente, por lo que volverá al tono normal cuando la suelte. El margen de inflexión del tono se puede modificar en Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (página 60). Es posible asignar a la rueda de inflexión del tono otras funciones distintas de la inflexión del tono. Para ello, vaya a Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 89, página 139).



Rueda de modulación

Aunque la rueda de modulación suele utilizarse para aplicar vibrato al sonido, muchas de las interpretaciones predefinidas tienen otras funciones y efectos asignados a la rueda. Cuanto más hacia arriba se gire la rueda, mayor será el efecto aplicado al sonido. Para evitar que, por accidente, se apliquen efectos a la interpretación actual, asegúrese de que la rueda de modulación esté al mínimo antes de empezar a tocar. Puede asignar diversas funciones a la rueda de modulación en Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 89, página 139).



Controlador de cinta

El controlador de cinta es sensible a las pulsaciones, y para controlarlo hay que pasar el dedo ligeramente por encima de forma lateral. Cada una de las partes de la interpretación predefinida tiene asignadas varias funciones. Puede asignar varias funciones al controlador de cinta en la pantalla Control Assign (página 89) de Part Edit. También puede determinar si el valor del controlador de cinta vuelve al centro o se queda en el punto en el que levantó el dedo en la pantalla General (página 146) de Common/Audio Edit.

Selectores asignables

Según los ajustes de control del modo XA (Expanded Articulation, articulación ampliada) (página 6) de Element Edit → [Osc/Tune] (página 94), puede acceder a elementos específicos de la parte actual pulsando cada uno de estos botones durante la interpretación al teclado. Puede seleccionar cómo se modifica el estado de activación o desactivación de estos botones en Common/Audio Edit → [General] (página 145). Además, aparte de utilizarlos para abrir elementos concretos, puede asignar diversas funciones a estos botones en Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 89, página 139).

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
▶ Bloque de controladores
Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Mandos giratorios y deslizantes de control

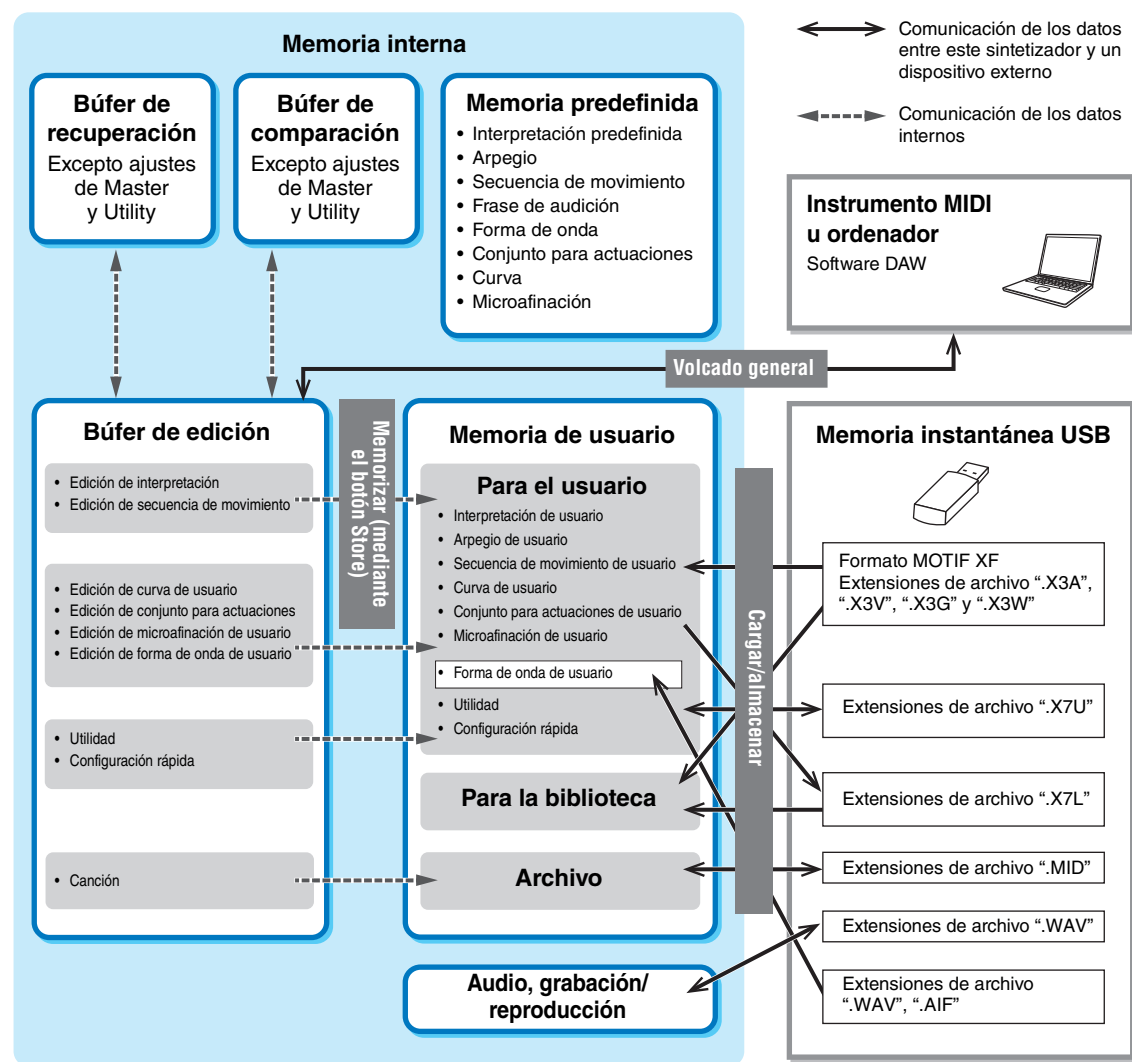
Estos mandos giratorios y deslizantes permiten cambiar varios aspectos del sonido de la parte en tiempo real; es decir, mientras toca. Consulte las instrucciones de uso de los mandos giratorios y deslizantes en el Manual de instrucciones. Para obtener instrucciones sobre el uso de los mandos 1 – 8, consulte “Quick Edit (edición rápida)” (página 29).

Mando maestro

El mando maestro permite controlar simultáneamente los parámetros comunes de todas las partes (Assign 1 – 8) que se han asignado a los ocho mandos. Consulte las instrucciones de uso del mando maestro en el Manual de instrucciones. Para obtener los valores editables para configurar el mando maestro, consulte la pantalla Super Knob (página 39). Además, para obtener instrucciones sobre cómo configurar los controles Assign 1 – 8, consulte la pantalla Control Assign (página 152) para Common/Audio Edit.

Memoria interna

El MONTAGE crea diversos tipos de datos diferentes, tales como interpretaciones, conjuntos para actuaciones o canciones. En esta sección se describe cómo mantener los diversos tipos de datos, y cómo usar los dispositivos y soportes de memoria para guardarlos.



Memoria predefinida

La memoria predefinida se ha diseñado expresamente para leer datos, tales como la interpretación predefinida, el arpegio o la frase de audición. Los datos de la memoria predefinida no se pueden sobrescribir.

Estructura básica

Bloques funcionales
Bloque generador de tonos
Bloque de entradas A/D
Bloque secuenciador
Bloque de arpeggios
Bloque secuenciador de movimientos
Bloque de efectos
Bloque de seguidor de envolvente
▶ Bloque de controladores
▶ Memoria interna

Referencia

Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Búfer de edición

El búfer de edición es la ubicación de la memoria en la que se guardan los datos modificados de los tipos siguientes: interpretación, conjunto para actuaciones y canción. Aunque el búfer de edición se ha diseñado expresamente para escribir y leer datos, los datos que contiene se pierden cuando se apaga el instrumento. Por ello, es importante guardar siempre los datos modificados en la memoria de usuario antes de editar otra interpretación o apagar el instrumento. Los datos que no son de interpretaciones o secuencia de movimiento se guardan automáticamente.

Memoria de usuario

Los datos de usuario editados en el búfer de edición y los ajustes de utilidades del sistema en su conjunto se guardan en el área específica de la memoria de usuario. Puede cargar hasta ocho archivos de biblioteca (.X7L) desde el dispositivo de memoria flash USB en el área específica de la memoria de usuario. Se trata de una memoria de lectura y escritura cuyos datos se conservan aunque se apague el instrumento.

Búferes de recuperación y comparación

Si ha seleccionado otra interpretación sin memorizar la que estaba editando, podrá recuperar las modificaciones originales, ya que el contenido del búfer de edición se guarda en la memoria de reserva, denominada búfer de recuperación. Además, el instrumento cuenta con un búfer de comparación que permite restablecer temporalmente los ajustes de sonido previos a la edición, para que pueda compararlos. Puede cambiar entre el sonido recién editado y su original (sin editar) para apreciar cómo los cambios realizados afectan al sonido. Ambos búferes son memoria de lectura y escritura. Sin embargo, debe asegurarse de almacenar los datos de secuencia antes de apagar el instrumento, ya que de lo contrario los datos de secuencia que ha creado se perderán al apagar el instrumento. Consulte instrucciones detalladas acerca de la función de comparación en el Manual de instrucciones.

Estructura básica

	Bloques funcionales
	Bloque generador de tonos
	Bloque de entradas A/D
	Bloque secuenciador
	Bloque de arpeggios
	Bloque secuenciador de movimientos
	Bloque de efectos
	Bloque de seguidor de envolvente
	Bloque de controladores
▶	Memoria interna

Referencia

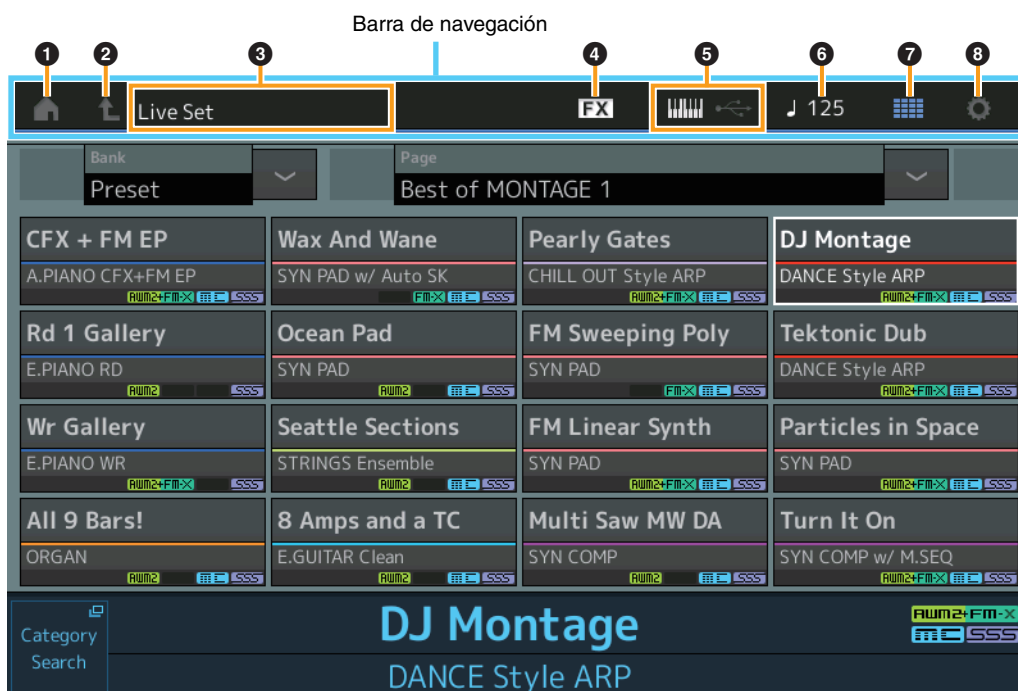
Config. de la pantalla (táctil)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Edición de partes normales (AWM)
Edición de partes de percusión
Edición de partes normales (FM-X)
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection

Referencia

Pantalla (táctil)

Configuración de la pantalla (táctil)

En esta sección se explica la barra de navegación que es común en todas las pantallas.



1 Icono HOME (inicio)

Va a la pantalla de reproducción de interpretación ([página 26](#)).

2 Icono EXIT (salir)

Funciona igual que el botón [EXIT] del panel. Pulse este icono para salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía.

3 Área [INFORMATION] (información)

Muestra información de utilidad, como el nombre de la pantalla seleccionada.

4 Icono EFFECT (efecto)

Toque el icono para abrir la pantalla Effect Switch ([página 182](#)). Este icono está desactivado cuando alguno de los bloques de efectos (de inserción, del sistema o principal) está desactivado.

5 Icono QUICK SETUP (configuración rápida)

Muestra los ajustes de Local Control ON/OFF y MIDI IN/OUT.

El icono que representa un teclado se ilumina cuando Local Control se establece en ON y se apaga cuando Local Control se establece en OFF.

Cuando MIDI IN/OUT se establece en MIDI, aparece un icono que representa un conector MIDI.

Cuando MIDI IN/OUT se establece en USB, aparece un icono que representa un conector USB.

Toque el icono deseado para abrir la pantalla Quick Setup correspondiente ([página 166](#)).

6 Icono TEMPO SETTINGS (ajustes del tempo)

Muestra el tempo de la interpretación seleccionada en ese momento. Toque el icono para abrir la pantalla Tempo Settings ([página 180](#)).

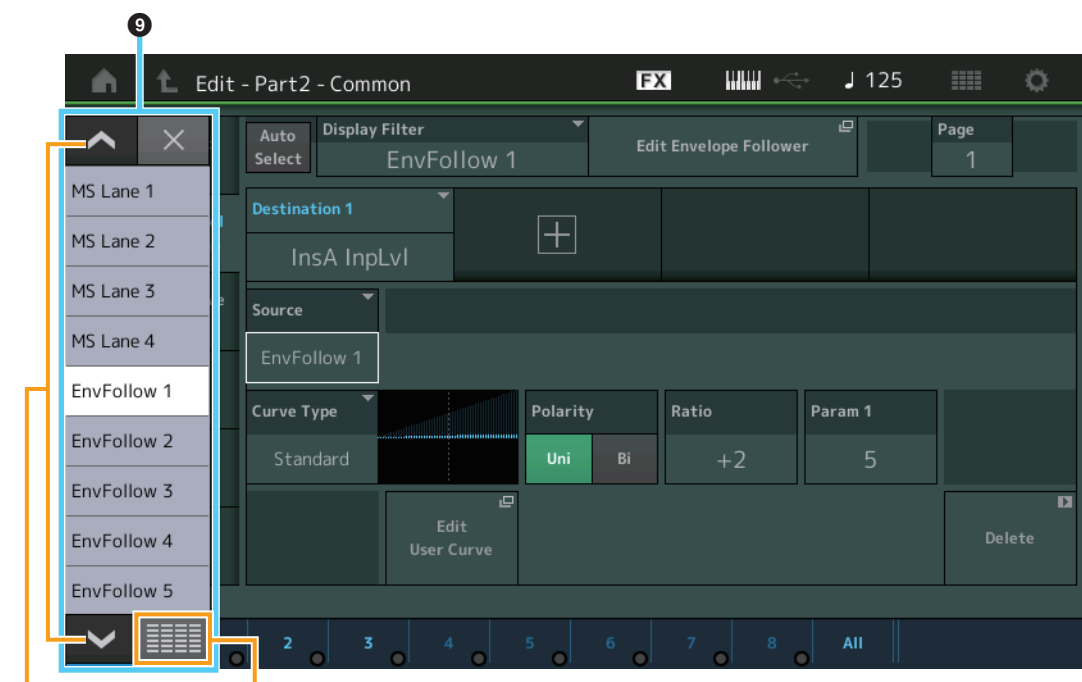
7 Icono LIVE SET (conjuntos para actuaciones)

Toque el icono para abrir la pantalla Live Set ([página 183](#)).

8 Icono UTILITY (utilidad)

Toque el icono para abrir la última pantalla de utilidades abierta.

Pantalla (táctil)



9 Lista emergente

Muestra los valores de los ajustes de los parámetros. Cuando los valores de configuración aparecen en varias páginas, es preciso utilizar los botones de desplazamiento para moverse por ellas, o bien el botón de mostrar todo para que aparezcan todos los valores.

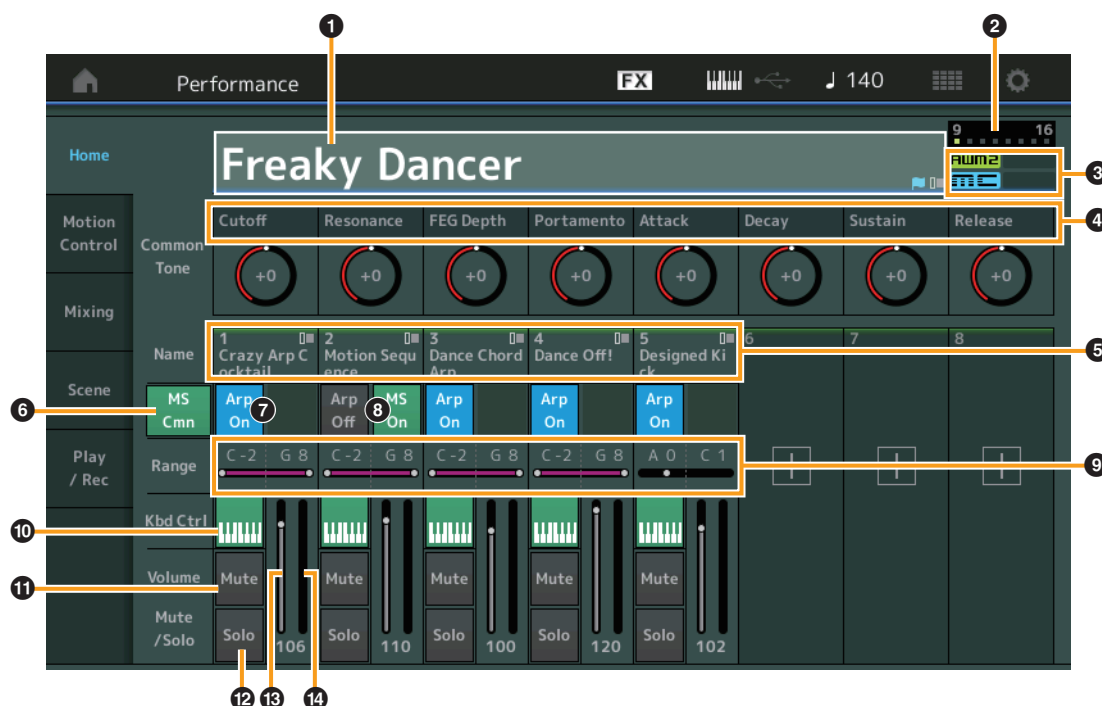
Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio)

En la pantalla Performance Play puede reproducir una interpretación seleccionada y editar algunos de los ajustes relacionados con ella.

Home (inicio)

Funcionamiento

Pulse el botón [PERFORMANCE], o bien toque el icono [HOME].



1 Nombre de la interpretación

Indica el nombre de la interpretación seleccionada en este momento. Al tocar el parámetro se abre un menú que permite buscar categorías, editar y recuperar ajustes.

NOTA Una vez que se ha editado cualquier parámetro de la interpretación seleccionada, aparece un icono que representa una bandera azul a la derecha de su nombre.

2 Indicador de parte

Cuando el cursor se encuentra en el nombre de la interpretación o en las partes 1 – 8, este parámetro indica si están en uso o no las partes 9 – 16.

Cuando el cursor se encuentra en las partes 9 – 16, este parámetro indica si están en uso o no las partes 1 – 8. Si las partes 9 – 16 no están en uso, este indicador no aparece.

3 Indicador

Indica los atributos de generación de tonos de la interpretación actualmente seleccionada. (Consulte la gráfica a continuación.)

Indicador	Definición
AWM2	Interpretación que consta solo de partes AWM2
FM-X	Interpretación que consta solo de partes FM-X
FM-X+AWM2	Interpretación que consta de partes AWM2 y FM-X
MC	Interpretación con control de movimiento
SSS	Interpretación con conmutación fluida de sonidos

4 Funciones de los mandos

Indican las funciones que están asignadas a los mandos 1 – 8 en ese momento.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

5 Nombres de las partes

Indican los nombres de las partes. Al tocar el parámetro se abre un menú que permite buscar categorías, editar y copiar ajustes. Para añadir otra parte, toque el icono “+”.

6 Selector de secuenciador de movimiento común

Determina si el secuenciador de movimiento (MS) de las partes comunes/AD está activado o desactivado. Cuando todos los selectores de línea de las partes comunes/AD están desactivados, este selector no aparece.

Ajustes: Off, On

7 Selector de activación/desactivación del arpegio de parte

Determina si el arpegio de cada parte está activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

8 Selector de secuenciador de movimiento de parte

Determina si el secuenciador de movimiento de cada parte está activado o desactivado. Cuando todos los selectores de línea de la parte están desactivados, este selector no aparece.

Ajustes: Off, On

9 Límite de nota

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas de la parte. Por ejemplo, un límite de nota de “C5 – C4” permite escuchar la parte tocando notas en los dos intervalos de C -2 a C4 y de C5 a G8; las notas que se tocan entre C4 y C5 no suenan. Para obtener más información sobre el límite de nota, consulte el Manual de instrucciones.

Ajustes: C -2 – G8

10 Selector de control de teclado

Determina si el control de teclado de cada parte está activado o desactivado. Si este selector está desactivado, la parte no sonará aunque se toque el teclado (a no ser que se seleccione la parte).

Ajustes: Off, On

11 Activación o desactivación del silenciamiento para las partes

Determina si el silenciamiento (mute) de cada parte está activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

12 Activación o desactivación del solo para las partes

Determina si el solo de cada parte está activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

13 Volumen de las partes

Determina el volumen de la parte.

Ajustes: 0 – 127

14 Contador

Indica el nivel de salida de audio de la parte.

Performance▶ **Home****Motion Control**

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Motion Control (control de movimiento)

En la pantalla Motion Control puede editar todos los ajustes de control de movimiento, tales como los ajustes de sonido generales, el arpeggio y el secuenciador de movimiento de la interpretación seleccionada en ese momento.

La sección Motion Control contiene las siguientes pantallas.

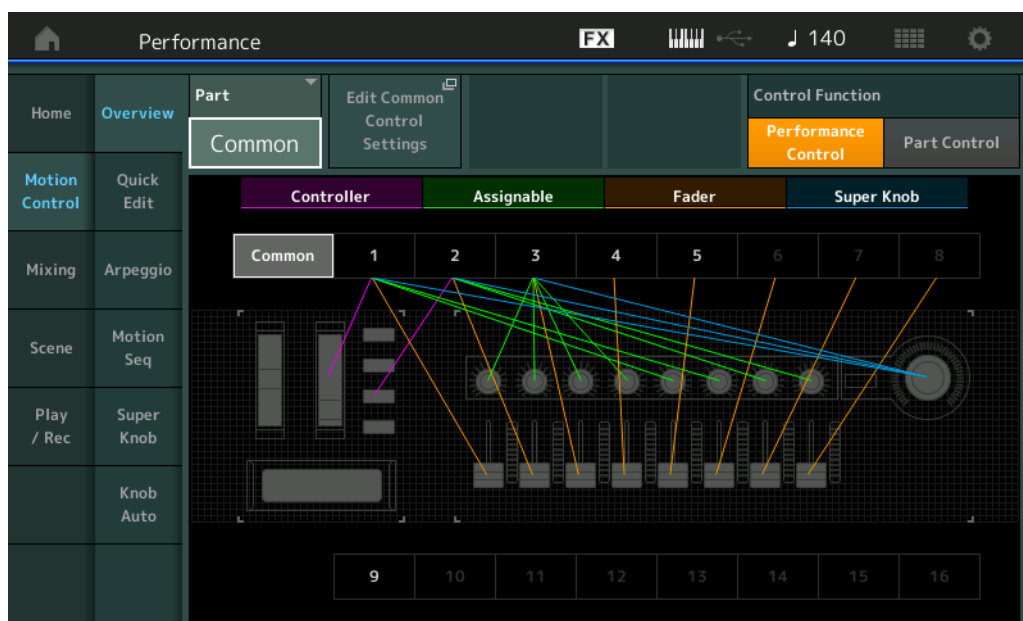
- Overview (vista general)
- Quick Edit (edición rápida)
- Arpeggio (arpeggio)
- Motion Sequencer (secuenciador de movimiento)
- Super Knob (mando maestro)
- Knob Auto (mando automático)

Motion Control (control de movimiento)

Overview (vista general)

La pantalla Overview muestra una ilustración de las conexiones entre los controladores y las partes. Permite confirmar los ajustes actuales.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] o bien [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part (parte)

Indica la parte seleccionada actualmente. Para confirmar las conexiones de una parte, selecciónela aquí.

Ajustes: Common, Part 1 – 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (edición de ajustes de control comunes/de parte)

Abre la pantalla Control Assign de la parte seleccionada. Para ver los ajustes de “Common”, consulte la [página 152](#). Para ver los ajustes de “Part 1 – 16”, consulte la [página 89](#).

Control Function (función del controlador)

Alterna entre el control de la interpretación y de la parte.

Ajustes: Performance Control, Part Control

Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Controller (controlador)

Determina si se muestra o no la ilustración de la conexión entre el controlador y la parte.

En este caso, el término “controlador” se refiere a:

- la rueda de inflexión del tono,
- la rueda de modulación,
- el controlador de cinta,
- los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] (selectores asignables 1 y 2),
- el botón [MOTION SEQ HOLD] (retención del secuenciador de movimiento), o bien
- el botón [MOTION SEQ TRIGGER] (activador del secuenciador de movimiento).

Ajustes: Off, On

Assignable (asignable)

Determina si se muestra o no la ilustración de la conexión entre el “mando asignable” y la parte.

En este caso, el término “mando asignable” se refiere a:

- los mandos asignables 1 – 8

Ajustes: Off, On

Fader

Determina si se muestra o no la ilustración de la conexión entre el “fader” y la parte.

En este caso, el término “fader” se refiere a:

- los mandos deslizantes de control 1 – 8

Ajustes: Off, On

Super Knob (mando maestro)

Determina si se muestra o no la ilustración de la conexión entre el mando maestro y la parte.

En este caso, el término “mando maestro” se refiere a:

- el mando maestro

Ajustes: Off, On

Performance

Home

Motion Control

► Overview

► Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Quick Edit (edición rápida)

En la pantalla Quick Edit puede configurar los ajustes de sonido generales. Puede seleccionar si estos ajustes se aplicarán en común a todas las partes o únicamente a la que esté seleccionada.

Los parámetros con los indicadores pueden controlarse mediante los mandos 1 – 8. Para ello, utilice los botones [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] de la función de mando para cambiar la función asignada al mando.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Part (parte)

Indica la parte seleccionada actualmente. Seleccione la parte que desee modificar mediante la edición rápida.

Ajustes: Common, Part 1 – 16

■ Cuando “Part” se establece en “Common”

Puede editar los parámetros que se aplicarán en común a todas las partes.

Performance Name (nombre de interpretación)

Escriba el nombre que desee asignar a la interpretación. El nombre de la interpretación puede contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

FEG Atk (tiempo de ataque del generador de envolventes de filtro)

Determina la velocidad de la variación del filtro desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo de la frecuencia de corte. Este parámetro determina el valor de compensación del EG de filtro ([página 105](#)) en común para el elemento u operador.

Ajustes: -64 – +63

FEG Decay (tiempo de caída de FEG)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae desde el nivel de ataque máximo al nivel de sostenido. Este parámetro determina el valor de compensación del parámetro de EG de filtro ([página 105](#)) en común para el elemento u operador.

Ajustes: -64 – +63

FEG Rel (tiempo de liberación de FEG)

Determina la rapidez con que la frecuencia de corte cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta una nota. Este parámetro determina el valor de compensación del parámetro de EG de filtro ([página 105](#)) en común para el elemento u operador.

Ajustes: -64 – +63

Edit Master EQ (edición de el ecualizador principal)

Abre la pantalla Master EQ ([página 159](#)) para editar los ajustes comunes o de audio.

Edit All Arp (edición de todos los arpeggios)

Abre la pantalla Arpeggio ([página 35](#)) para el control de movimiento.

Edit Common MS (edición de secuenciador de movimiento común)

Abre la pantalla Motion Sequencer Lane ([página 151](#)) para editar los ajustes comunes o de audio.

Cutoff (frecuencia de corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro cuando se selecciona el filtro pasa bajos; por ejemplo, cuanto mayor es el valor, más intensa es la caída. Este parámetro determina el valor de compensación de la frecuencia de corte de filtro ([página 102](#)) en común para el elemento, tecla de percusión u operador.

Ajustes: -64 – +63

Resonance (resonancia)

Determina el acento que se da a la frecuencia de corte. Este parámetro determina el valor de compensación de la resonancia de filtro ([página 103](#)) en común para el elemento, tecla de percusión u operador.

Ajustes: -64 – +63

FEG Depth (profundidad de FEG)

Determina el intervalo por encima del cual cambia la frecuencia de corte del Generador de envolventes de filtro. Este parámetro determina el valor de compensación de la profundidad del EG de filtro ([página 105](#)) en común para el elemento u operador.

Ajustes: -64 – +63

Portamento (tiempo de portamento)

Determina el tiempo de transición del tono cuando se aplica portamento. Este parámetro se sincroniza con el mismo parámetro de la edición de ajustes comunes o audio.

Ajustes: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Attack (tiempo de ataque del generador de envolventes de amplitud)

Determina la velocidad del ataque desde el momento en que se toca una tecla hasta que se alcanza el nivel inicial máximo del generador de envolventes de amplitud (AEG). Este parámetro determina el valor de compensación del AEG ([página 110](#), [página 129](#), [página 143](#)) para el elemento, la tecla de percusión o el operador.

Ajustes: -64 – +63

Decay (tiempo de caída de AEG)

Determina con qué rapidez desciende el volumen desde el nivel de ataque máximo al nivel de sostenido. Este parámetro determina el valor de compensación del AEG ([página 110](#), [página 129](#), [página 143](#)) para el elemento, la tecla de percusión o el operador.

Ajustes: -64 – +63

Sustain (nivel de sostenido de AEG)

Determina el nivel de sostenido con el que continuará el volumen mientras se mantenga pulsada una nota, después del ataque inicial y de la posterior disminución. Este parámetro determina el valor de compensación del AEG ([página 110](#), [página 129](#), [página 143](#)) para el elemento, la tecla de percusión o el operador.

Ajustes: -64 – +63

Release (tiempo de liberación de AEG)

Determina la rapidez con que el volumen cae desde el nivel de sostenido a cero cuando se suelta una nota. Este parámetro determina el valor de compensación del AEG ([página 110](#), [página 129](#), [página 143](#)) para el elemento, la tecla de percusión o el operador.

Ajustes: -64 – +63

Low Gain (ganancia baja del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda baja del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (ganancia intermedia baja del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia baja del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Mid Gain (ganancia intermedia del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (ganancia intermedia alta del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia alta del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

High Gain (ganancia intermedia alta del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda alta del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Pan (efecto panorámico de interpretación)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación seleccionada. Este parámetro compensa el mismo parámetro en el ajuste de Part Edit.

Ajustes: L63 – C (central) – R63

Var Return (retorno de variación)

Determina el nivel de retorno del efecto Variation.

Ajustes: 0 – 127

Rev Return (retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Common Clock Swing (swing común)

Determina el swing del arpeggio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación para el swing del arpeggio/secuenciador de movimiento para cada parte.

Ajustes: -120 – +120

Performance**Home****Motion Control****Overview****Quick Edit****Arpeggio****Motion Seq****Super Knob****Knob Auto****Mixing****Scene****Play / Rec****MIDI****Audio**

Common Clock Unit (multiplicación de unidades común)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este parámetro se aplica a la parte cuando el parámetro Unit Multiply del arpeggio/secuenciador de movimiento de la parte se ha establecido en "Common".

Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpeggio/secuenciador de movimiento diferente del original.

Ajustes: 50% – 400%

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common Arp Gate Time (tiempo de compuerta de arpeggio común)

Determina la duración del sonido (longitud) del arpeggio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación de la duración del sonido del arpeggio para cada parte.

Ajustes: -100 – +100

Common Arp Velocity (porcentaje de velocidad de arpeggio común)

Determina el porcentaje de velocidad del arpeggio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación del porcentaje de velocidad del arpeggio para cada parte.

Ajustes: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento común)

Determina la amplitud del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Amplitude" determina cómo cambia la secuencia de movimiento completa.

Se trata del valor de compensación de la amplitud del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la amplitud de línea. El resultado es que tanto la amplitud del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste de amplitud de la línea (únicamente cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento común)

Determina la forma del pulso del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Cambia la forma de la curva de pasos de la secuencia.

Se trata del valor de compensación de la forma del pulso del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la forma del pulso de línea. El resultado es que tanto la forma de pulso del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando se han establecido en On el parámetro "MS FX" de la línea y el ajuste "Control" del parámetro).

Ajustes: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento común)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Smoothness" es el grado de suavidad con que cambia el tiempo de la secuencia de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la suavidad de línea. El resultado es que tanto la suavidad del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento común)

Determina la aleatoriedad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Random" es el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Cuando “Part” se establece en “Part 1 – 16”

Puede editar los parámetros de la parte seleccionada.



Part Category Main (categoría principal de parte)

Part Category Sub (categoría secundaria de parte)

Permiten determinar las categorías principal y secundaria de la parte.

Las categorías son palabras clave que representan las características generales de las partes.

La selección de la categoría adecuada facilita encontrar la parte deseada entre la enorme variedad de partes disponibles.

Existen 17 categorías principales que indican tipos de instrumentos. Cada categoría principal contiene hasta nueve categorías secundarias, que indican tipos de instrumentos más detallados.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Part Name (nombre de parte)

Permite especificar el nombre que desee asignar a la parte. El nombre de parte puede contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Los parámetros siguientes son los mismos que cuando “Part” se establece en “Common” ([página 30](#)).

- FEG Atk (tiempo de ataque del generador de envolventes de filtro)
- FEG Decay (tiempo de caída de FEG)
- FEG Rel (tiempo de liberación de FEG)
- Cutoff (frecuencia de corte)
- Resonance (resonancia)
- FEG Depth (profundidad de FEG)
- Portamento (tiempo de portamento)

Los valores de los ajustes son distintos que cuando “Part” se ha establecido en “Common”.

Ajustes: 0 – 127

- Attack (tiempo de ataque del generador de envolventes de amplitud)
- Decay (tiempo de caída de AEG)
- Sustain (nivel de sostenido de AEG)
- Release (tiempo de liberación de AEG)

FEG Sus (nivel de sostenido de FEG)

Determina el nivel de sostenido del FEG para la parte. Se trata del valor de compensación del nivel de caída 2 del EG de filtro en común para el elemento u operador ([página 105](#)).

Ajustes: -64 – +63

Edit Part EQ (edición de ecualizador de parte)

Abre la pantalla Part EQ ([página 70](#)) para editar la parte.

Edit Part Arp (edición de arpeggio de parte)

Abre la pantalla Arpeggio ([página 73](#)) para editar la parte.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Edit Part MS (edición del secuenciador de movimiento de parte)

Abre la pantalla Motion Sequencer Lane ([página 81](#)) para editar la parte.

EQ Low Gain (ganancia baja del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda baja.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq (frecuencia intermedia del ecualizador de 3 bandas)

Determina la frecuencia de la banda intermedia.

Ajustes: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Mid Gain (ganancia intermedia del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Mid Q (ancho de banda intermedio del ecualizador de 3 bandas)

Determina el ancho de banda (Q) de la banda intermedia.

Ajustes: 0.7 – 10.3

EQ High Gain (ganancia alta del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda alta.

Ajustes: -12dB – +12dB

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte seleccionada.

Ajustes: L63 – C (central) – R63

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto Variation.

Ajustes: 0 – 127

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal transmitida al efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Part Clock Swing (swing de parte)

Retrasa las notas en los tiempos pares (contratiempo) para producir una sensación de swing.

- +1 y superior: retrasa las notas del arpeggio.
- -1 e inferior: adelanta las notas del arpeggio.
- 0: sincronización exacta definida mediante el valor de “Arpeggio/Motion Sequencer Grid”, que motiva que no haya swing.

Un uso sensato de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillos, como ritmos de “shuffle” o “bounce”.

Ajustes: -120 – +120

Part Clock Unit (multiplicación de unidades de parte)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio/secuenciador de movimiento para la parte seleccionada.

Ajustes: 50% – 400%, Common

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Part Arp Gate Time (tiempo de compuerta de arpeggio de parte)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio respecto a su valor original.

Se trata del valor de compensación de la duración del sonido ([página 76](#)) de cada ajuste de selección de arpeggio.

Ajustes: 0% – 200%

Part Arp Velocity (porcentaje de velocidad de arpeggio de parte)

Determina en qué medida la velocidad de la reproducción del arpeggio se desplaza respecto a su valor original.

Se trata del valor de compensación del porcentaje de velocidad ([página 76](#)) de cada ajuste de selección de arpeggio.

Ajustes: 0% – 200%

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Motion Seq Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la amplitud (página 83) del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada. Se trata del valor de compensación de la amplitud del secuenciador de movimiento de la línea cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la forma de pulso del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada. Se trata del valor de compensación del parámetro de curva de pasos del secuenciador de movimiento de la línea (página 84) cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On y la opción “Control” del parámetro se ha establecido en On.

Ajustes: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada. Se trata del valor de compensación de la suavidad del secuenciador de movimiento de la línea (página 83) cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Part Motion Seq Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada. “Random” es el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Ajustes: 0 – 127

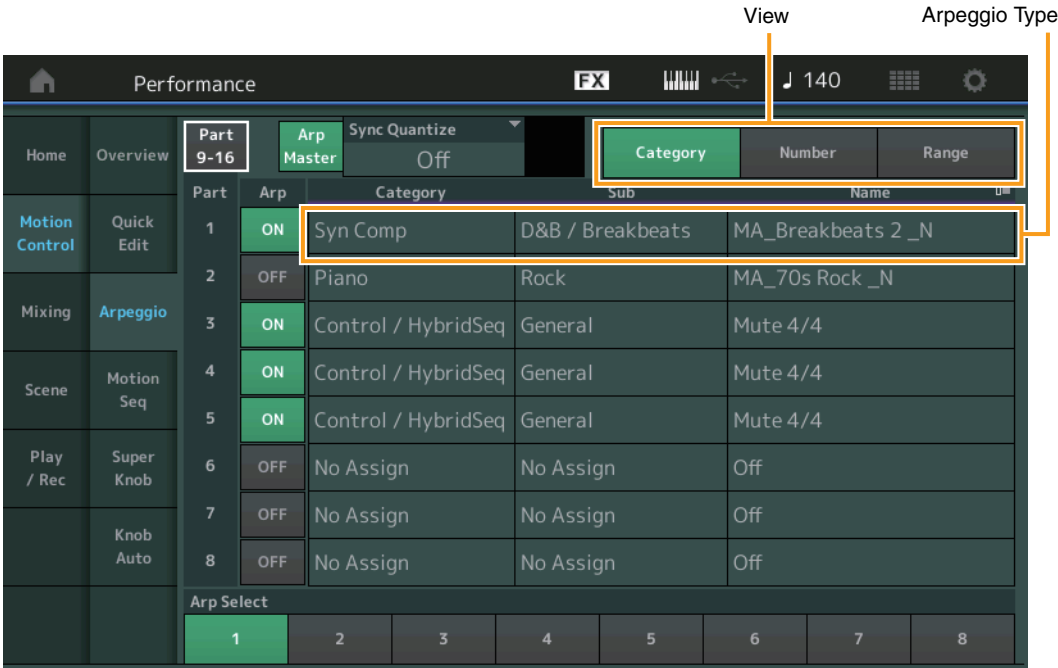
Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Arpeggio (arpegio)

En la pantalla Arpeggio puede definir diversos parámetros relacionados con los arpegios para varias partes. Al tocar el nombre de tipo de arpegio en esta pantalla (o pulsar el botón [CATEGORY] del panel) se abre un menú. En este menú, toque [Search] para abrir la pantalla de búsqueda de categorías de arpegio y toque [Number] para determinar el tipo de arpegio especificando su número.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8

Cambia entre las pantallas que muestran las partes 9 – 16 o las partes 1 – 8. En la imagen anterior, toque “Part 9-16” para mostrar los tipos de arpegios de las partes 9-16.

Ajustes: Part 9-16 / Part 1-8

Arp Master (selector principal de arpeggios)

Determina si la función Arpeggio está activada o desactivada para la interpretación en su conjunto. Este ajuste se aplica al botón [ARP ON/OFF] del panel.

Ajustes: Off, On

Sync Quantize (valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de varias partes. Si está configurado como “off”, el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active. El número indica el reloj.

Ajustes: Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

Arp (selector de arpeggio de parte)

Determina si el arpeggio de cada parte está activado o desactivado. Este ajuste se aplica a los botones numéricos C [1] – [8] del panel en el estado de control de parte.

Ajustes: Off, On

Arp Select (selección de arpeggio)

Determina los tipos de arpeggios. Este ajuste se aplica a los botones numéricos C [1] – [8] del panel en el estado de control de interpretación.

Ajustes: 1 – 8

View (vista)

Determina qué información se muestra en relación con el tipo de arpeggio.

Ajustes: Category, Number, Range

■ Cuando “View” se establece en “Category”

Category (categoría de arpeggio)

Ajustes: Consulte la lista de categorías de arpeggio ([página 11](#)).

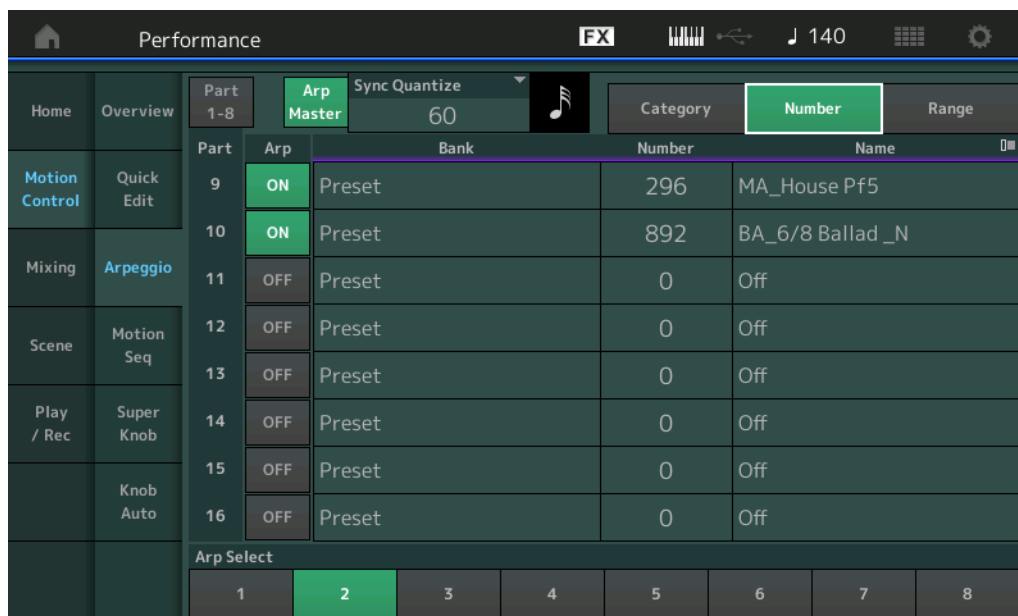
Sub (categoría secundaria de arpeggio)

Ajustes: Consulte la lista de categorías secundarias de arpeggio ([página 11](#)).

Name (nombre del arpeggio)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

■ Cuando “View” se establece en “Number”



Bank (banco de arpeggios)

Ajustes: Preset, User, Library 1 – 8

Number (número de arpeggio)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Name (nombre del arpeggio)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Cuando “View” se establece en “Range”

Performance									
Home	Overview	Part 1-8	Arp Master	Sync Quantize 60	FX				
		Part	Arp	Name	Velocity Limit		Note Limit		
Motion Control	Quick Edit	9	ON	MA_House Pf5	1	127	C -2	G 8	
Mixing	Arpeggio	10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1	127	C -2	G 8	
		11	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
Scene	Motion Seq	12	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
		13	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
Play / Rec	Super Knob	14	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
		15	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
	Knob Auto	16	OFF	Off	1	127	C -2	G 8	
Arp Select									
		1	2	3	4	5	6	7	8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Name (nombre del arpeggio)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Velocity Limit (límite de velocidad de arpeggio)

Determina la velocidad mínima y máxima que puede activar la reproducción del arpeggio. Para obtener más información sobre los ajustes de límite de velocidad, consulte el Manual de instrucciones.

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota de arpeggio)

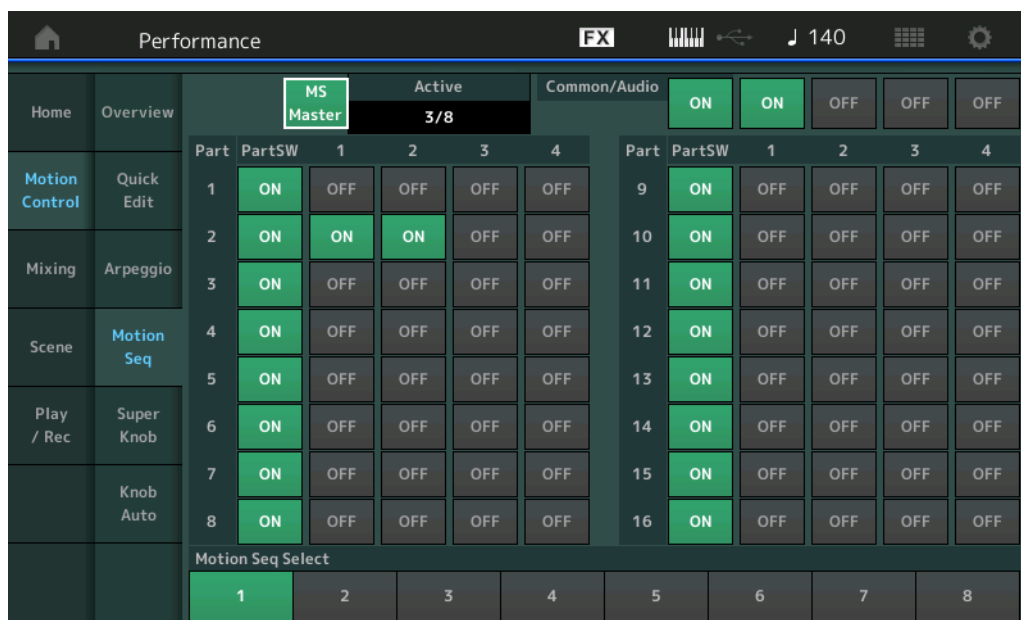
Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Para obtener más información sobre los ajustes de límite de nota, consulte el Manual de instrucciones.

Ajustes: C -2 – G8

Motion Seq (secuenciador de movimiento)

En la pantalla Motion Sequencer puede configurar los parámetros relacionados con el secuenciador de movimiento de varias partes.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (selector principal del secuenciador de movimiento)

Determina si el secuenciador de movimiento está activado o no para toda la interpretación. Este ajuste se aplica al botón [MOTION SEQ ON/OFF] del panel.

Ajustes: Off, On

Active (secuenciador de movimiento activo)

Indica el número de la línea activa. La cifra que aparece tras la barra diagonal indica el número máximo de líneas que se pueden activar a la vez.

PartSW (selector de secuenciador de movimiento de parte)

Determina si el secuenciador de movimiento está activado o desactivado para cada parte o todas ellas. Este ajuste se aplica al botón numérico B [1] – [8] correspondiente del panel en el estado de control de parte. Además, puede activar o desactivar el secuenciador de movimiento en común o para la parte AD accionando el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON] del panel. Tenga en cuenta que no puede utilizar los botones del panel cuando todos los selectores de línea de la parte se han desactivado.

Ajustes: Off, On

Lane Switch (selector de línea)

Determina si cada línea está o no activada. También puede configurar para una parte hasta cuatro líneas correspondientes a la función de secuenciador de movimiento. En la interpretación en su conjunto puede utilizar al mismo tiempo un máximo de ocho líneas.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Select (selección de secuencia de movimiento)

Determina el tipo de la secuencia de movimiento. Este ajuste se aplica a los botones numéricos B [1] – [8] del panel en el estado de control de interpretación.

Ajustes: 1 – 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

► Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Super Knob (mando maestro)

En la pantalla Super Knob puede establecer los parámetros que se controlarán mediante el mando maestro.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]

Mando asignable 1 – 8, valor de destino 1



Mando asignable 1 – 8, valor de destino 2

Mando asignable 1 – 8, valor de destino 1

Mando asignable 1 – 8, valor de destino 2

En estos campos se determinan los valores mínimo (valor asignable 1) y máximo (valor asignable 2) del mando correspondiente.

Al accionar el mando maestro, el valor del mando asignable varía dentro del intervalo especificado.

Ajustes: 0 – 127

Valor de los mandos asignables Assign 1 – 8

Determina el valor de los mandos asignables 1 – 8.

Ajustes: 0 – 127

Super Knob (valor del mando maestro)

Determina el valor del mando maestro.

Ajustes: 0 – 127

LED Pattern (patrón de LED del mando maestro)

Determina el patrón de iluminación del mando maestro.

Ajustes: Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

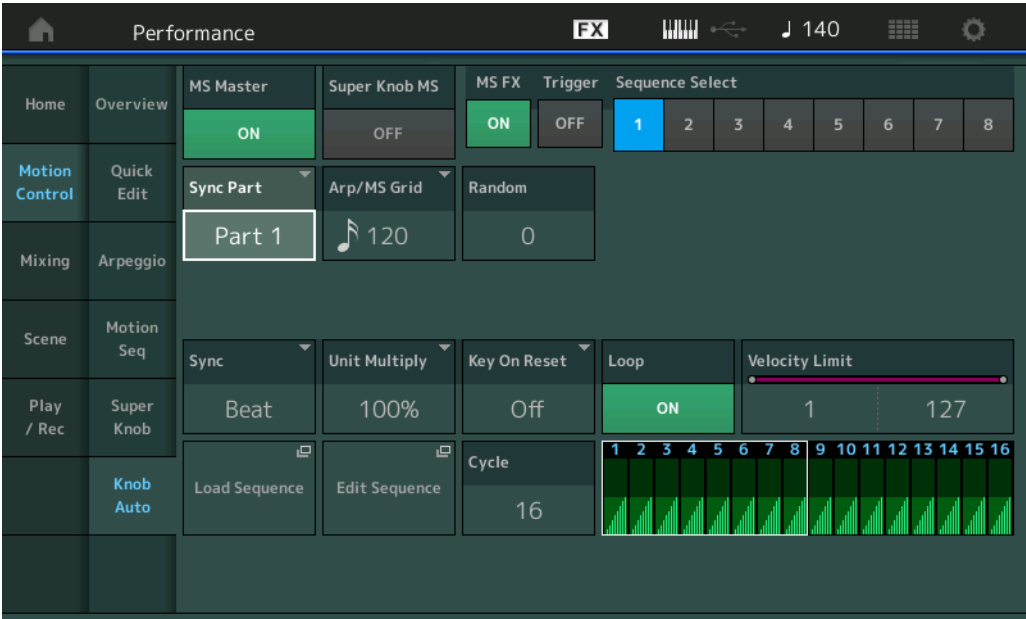
Audio

Knob Auto (mando automático)

En la pantalla Knob Auto puede configurar los parámetros relacionados con el secuenciador de movimiento que se aplican al mando maestro (secuenciador de movimiento del mando maestro). El valor del parámetro del mando maestro se puede controlar automáticamente mediante el secuenciador de movimiento. Solo puede establecer una línea para el secuenciador de movimiento del mando maestro.

NOTA En la interpretación en su conjunto puede utilizar al mismo tiempo un máximo de ocho líneas. Sin embargo, la línea establecida para el mando maestro no se incluye en las ocho mencionadas aquí.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master (selector principal del secuenciador de movimiento)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este ajuste se aplica al botón [MOTION SEQ ON/OFF] del panel.

Ajustes: Off, On

Super Knob MS (selector del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento que se aplica al mando maestro.

Ajustes: Off, On

MS FX (recepción de FX del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si el secuenciador de movimiento se verá afectado o no al accionar el mando maestro cuando el botón [ARP/MS FX] de la función del mando correspondiente esté activado.

Ajustes: Off, On

Trigger (recepción de activación del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si se recibe o no la señal generada por el botón [MOTION SEQ TRIGGER]. Cuando está establecido en On, la secuencia de movimiento se inicia cada vez que se pulsa el botón [MOTION SEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, On

Sequence Select (selección de secuencia de movimiento del mando maestro)

Determina el tipo de la secuencia de movimiento. Este ajuste se aplica a los botones numéricos B [1] – [8] del panel en el estado de control de interpretación.

Ajustes: 1 – 8

Sync Part (parte para sincronización del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina qué parte se sincronizará con el secuenciador de movimiento del mando maestro. Este ajuste se aplica al ajuste Note On y al ajuste Arp/Motion Seq Grid de la parte seleccionada.

Ajustes: Part 1 – Part 16

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Arp/MS Grid (cuadrícula del arpeggio/secuenciador de movimiento)

Determina el tipo de nota que sirve como base para los parámetros Quantize o Swing. El valor del parámetro se muestra en ciclos de reloj.

Para el secuenciador de movimiento, el valor de este parámetro tiene la duración de un paso. Este ajuste se aplica a la parte seleccionada como parte para sincronización en Sync Part (precedente).

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Ajustes: 0 – 127

Sync (sincronización del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si la reproducción de la secuencia de movimiento aplicada al mando maestro se sincroniza con el tempo, el tiempo o el arpeggio de la interpretación.

Ajustes: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: el secuenciador de movimiento del mando maestro se reproduce según su propio reloj y no se sincroniza con un reloj externo.

Tempo: el secuenciador de movimiento del mando maestro se sincroniza con el tempo de la interpretación.

Beat: el secuenciador de movimiento del mando maestro se sincroniza con el tiempo.

Arp: el secuenciador de movimiento del mando maestro se sincroniza con el primer tiempo del compás del arpeggio que se está reproduciendo en ese momento.

Speed (velocidad del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina la velocidad de la reproducción de la secuencia de movimiento.

Este parámetro está activado si Super Knob Motion Sequencer Sync se establece en “Off”.

Ajustes: 0 – 127

Unit Multiply (multiplicación de unidades del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Ajusta el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento del mando maestro.

Este parámetro está activado si Super Knob Motion Sequencer Sync se establece en “Off”.

Ajustes: 50% – 6400%, Common

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si la reproducción de la secuencia de movimiento se detiene al interpretar al teclado.

Este parámetro está activo cuando el parámetro Super Knob Motion Sequencer Sync está establecido en un valor distinto de “Arp”.

Este parámetro no está disponible cuando “Trigger” se ha establecido en “On”.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: la secuencia se restablece con cada nota interpretada e inicia la secuencia desde el principio.

1st-On: la secuencia se restablece con cada nota interpretada e inicia el secuenciador desde el principio. Si interpreta una segunda nota sin soltar la primera, la secuencia continúa su ciclo de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. Es decir, la secuencia solo se restablece si se suelta la primera nota antes de tocarse la segunda.

Loop (bucle del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si la secuencia de movimiento se reproduce una sola vez o de forma reiterada.

Ajustes: Off, On

Velocity Limit (límite de velocidad del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina los valores mínimos y máximos de velocidad en los que responde la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 127

Cycle (ciclo del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Selecciona la duración del paso deseada para la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 16

Load Sequence (cargar secuencia)

Carga los datos de la secuencia de movimiento en la memoria de usuario. Para obtener información detallada sobre la carga, consulte “Load (cargar)” ([página 174](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

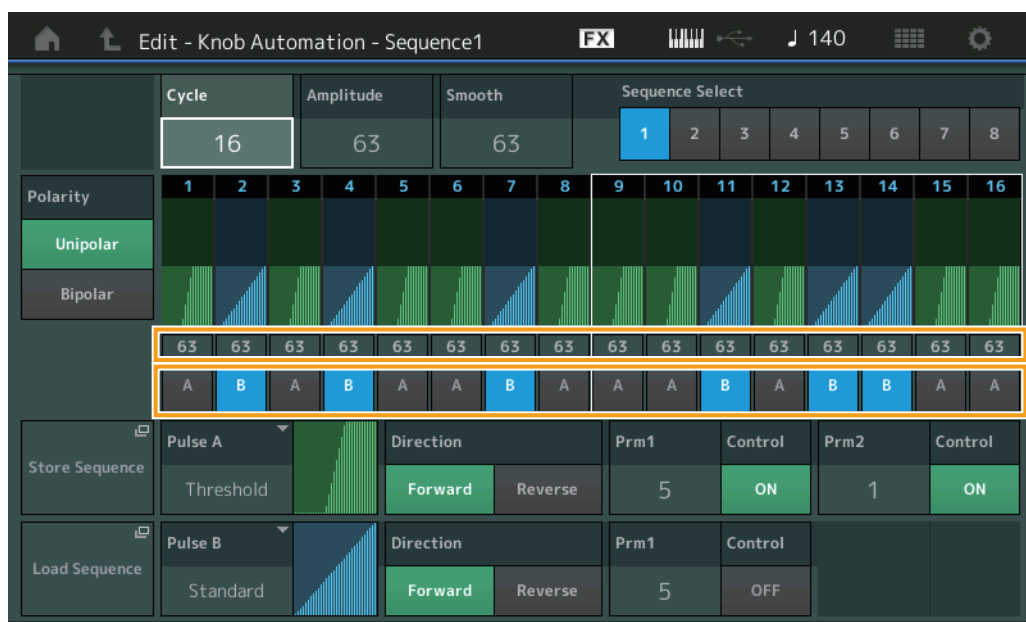
MIDI

Audio

Edit Sequence (edición de secuencia)

Abre la pantalla de ajustes de la secuencia de movimiento. Puede crear una secuencia personalizada formada por un máximo de 16 pasos.

Valor de paso de la secuencia de movimiento



Tipo de paso de la secuencia de movimiento

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

► Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Cycle (ciclo del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Selecciona la duración del paso deseada para la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 16

Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina cómo cambia la secuencia de movimiento completa.

Ajustes: 0 – 127

Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina la suavidad del cambio de tiempo de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0 – 127

Sequence Select (selección de secuencia de movimiento del mando maestro)

Determina el tipo de la secuencia de movimiento. Este ajuste se aplica a los botones numéricos B [1] – [8] del panel en el estado de control de interpretación.

Ajustes: 1 – 8

Polarity (polaridad del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina la polaridad de la secuencia.

Ajustes: Unipolar, Bipolar

Unipolar: cambia únicamente en dirección positiva a partir de un valor de parámetro base en función de la secuencia.

Bipolar: cambia en dirección positiva y negativa a partir de un valor de parámetro base.

Motion Seq Step Value (valor de paso del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina el valor de paso de la secuencia de movimiento. Puede controlar el valor del parámetro Step Value 1 – 8 o 9 – 16 mediante los mandos deslizantes 1 – 8, según la posición del cursor en la pantalla.

Ajustes: 0 – 127

Motion Seq Step Type (tipo de paso del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina cada tipo de paso de la secuencia de movimiento. Puede cambiar entre los tipos de paso A y B para los pasos 1 – 8 o 9 – 16 mediante los botones SCENE [1] – [8], según la posición del cursor en la pantalla.

Ajustes: A, B

Pulse A / Pulse B (tipo de curva de pasos del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina el tipo de curva del parámetro para “Pulse A” y “Pulse B”, según proceda. El parámetro “Motion Seq Step Type” descrito anteriormente determina qué curva establecida aquí se usará para cada paso. El eje vertical indica el valor de paso y el eje horizontal indica el tiempo. Para obtener información más detallada sobre las formas de las curvas, consulte la [página 90](#).

Ajustes: Para Preset Bank (banco de ajustes predefinidos): Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Para User Bank (banco de usuario): User 1 – 32

Cuando se lee un archivo Library (biblioteca): curvas de Library 1 – 8

Direction (dirección de curva de pasos del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina la dirección de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Ajustes: Forward, Reverse

Prm1 / Prm2 (parámetro de curva de pasos del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Ajusta la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Este parámetro puede no estar disponible, según el tipo de curva. Además, el intervalo de valores de parámetro disponibles varía en función del tipo de curva.

Control (selector de control de forma de curva de pasos del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Determina si la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento se controlará o no al accionar los mandos. Este parámetro solo se muestra cuando “MS FX” está activado. Además, este parámetro puede no estar disponible, según el tipo de curva.

Ajustes: Off, On

Store Sequence (almacenar secuencia)

Guarda los datos de la secuencia de movimiento editada. Para obtener información detallada acerca de cómo almacenar datos, consulte “Store/Save (almacenar/guardar)” ([página 176](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Mixing (mezcla)

En la pantalla Mixing puede configurar los ajustes de volumen y efectos de cada parte.

AVISO

Los ajustes de la pantalla Mixing se guardan como parte de los datos de la interpretación.

Mixing (mezcla)

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Mixing]



Selector Part 1-16 / Audio

Selector Part 1-16 / Audio (parte 1-16/audio)

Cambia entre las pantallas de ajustes de mezcla para las partes 1 – 16 o de las partes 1 – 8, la parte de audio, la parte digital y la parte principal.

Ajustes: Part 1-16, Audio

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

■ Cuando está seleccionada una de las partes 1 – 16

Determina el ajuste de mezcla de cada parte 1 –16.

Selector de función

Categoría de parte



Categoría de parte

Indica la categoría principal de la parte.

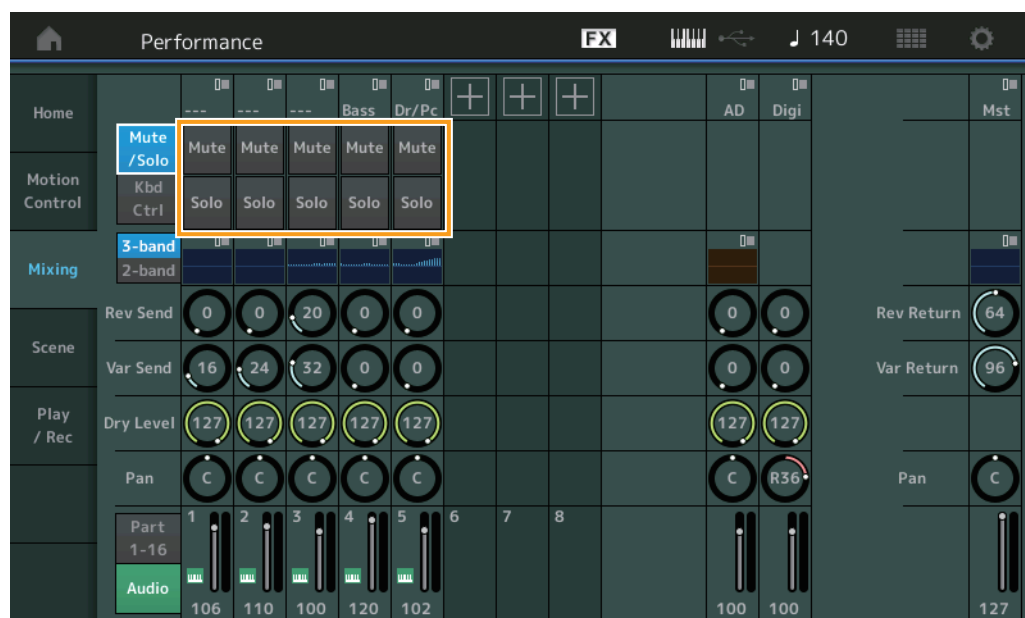
Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Selector de función

Determina el ajuste Mute/Solo y los ajustes de Keyboard Control de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Cuando está seleccionada la función “Mute/Solo”



Mute/Solo (silenciamiento/solo de la parte)

Activa o desactiva la función Mute/Solo de la parte 1 – 16 seleccionada. Cuando la función está activada, este botón se ilumina.

Ajustes: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

► Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Cuando está seleccionada la función “Kbd Ctrl”



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

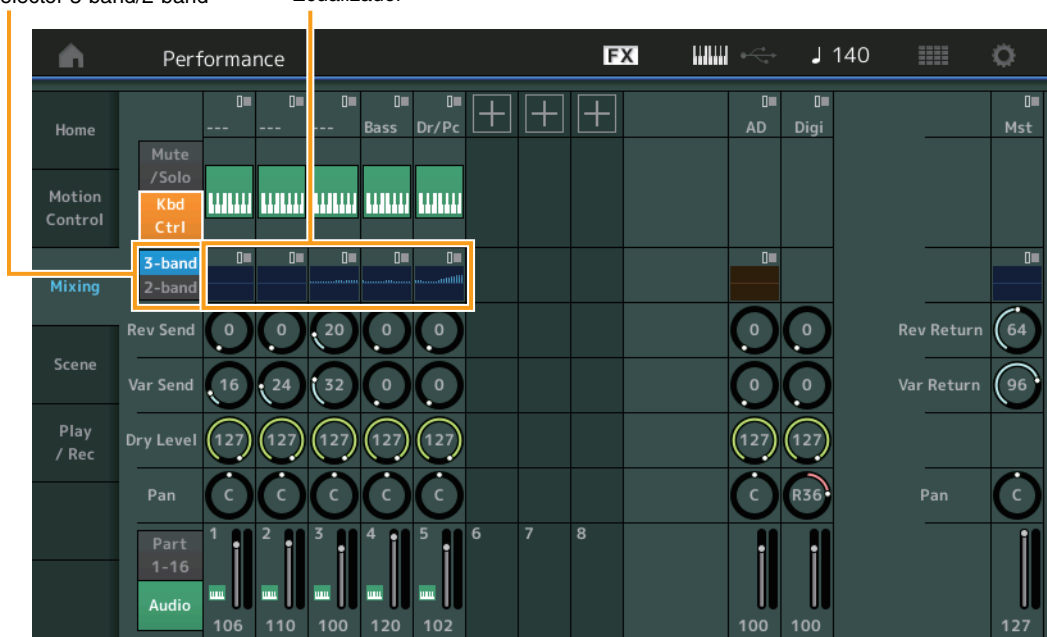
Kbd Ctrl (control de teclado)

Activa o desactiva la función Keyboard Control de la parte 1 – 8 seleccionada. Cuando la función está activada, este botón se ilumina.

Ajustes: Off, On

Selector 3-band/2-band

Ecuilizador



3-band/2-band (selector de ecualizador de 3 o 2 bandas)

Alterna entre las pantallas del ecualizador de 3 bandas y el de 2 bandas para las partes 1 – 16.

Ajustes: 3-band, 2-band

EQ (ecualizador)

Muestra el ecualizador de 3 o 2 bandas, según cuál sea el ajuste de la función “3-band/2-band”. Al tocar el botón se abre el menú de edición del ecualizador de la parte.

Rev Send (transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Var Send (transmisión de variación)

Ajusta el nivel de transmisión de variación de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel del sonido sin efectos (sonido sin procesar) de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: L63 – C – R63

Volume (volumen de parte)

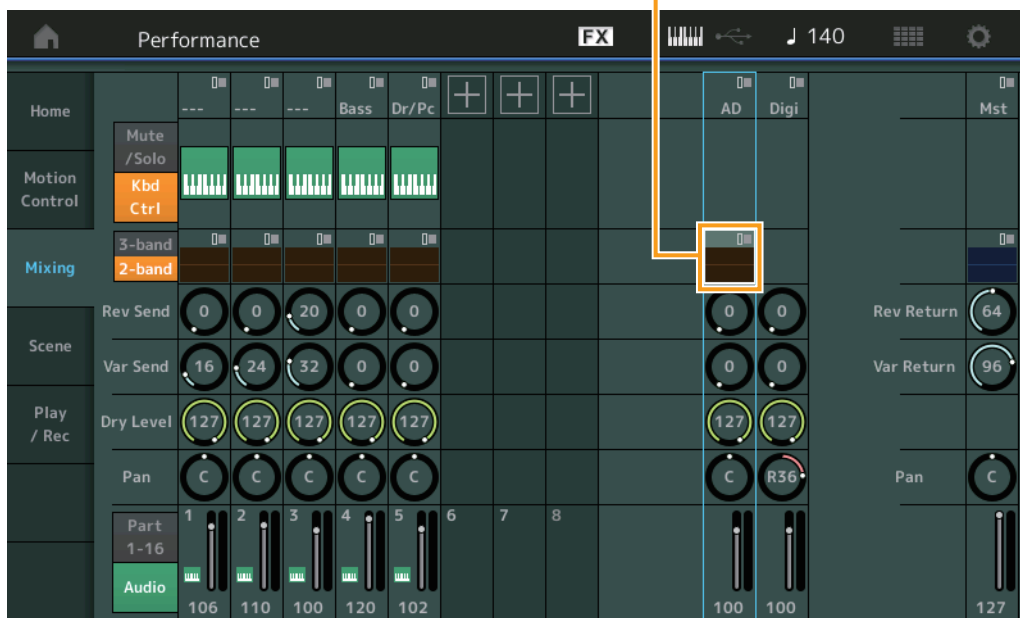
Determina el nivel de salida de la parte 1 – 16 seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

■ **Cuando está seleccionada la parte de audio “AD” o digital “Digi”**

Determina el ajuste de mezcla de la parte de audio o digital.

Ecualizador de parte de audio

**A/D Part EQ (ecualizador de parte de audio)**

Muestra el ecualizador paramétrico de 2 bandas.

Al tocar el botón se abre el menú de edición del ecualizador de la parte común o de audio.

A/D Part Rev Send (transmisión de reverberación de parte de audio)**Digital Part Rev Send (transmisión de reverberación de parte digital)**

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación de la parte de audio o digital.

Ajustes: 0 – 127

A/D Part Var Send (transmisión de variación de parte de audio)**Digital Part Var Send (transmisión de variación de parte digital)**

Ajusta el nivel de transmisión de variación de la parte de audio o digital.

Ajustes: 0 – 127

A/D Part Dry Level (nivel sin efectos de parte de audio)**Digital Part Dry Level (nivel sin efectos de parte digital)**

Determina el nivel del sonido sin efectos (sonido sin procesar) de la parte de audio o digital.

Ajustes: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

► Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

A/D Part Pan (efecto panorámico de parte de audio)

Digital Part Pan (efecto panorámico de parte digital)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte de audio o digital.

Ajustes: L63 – C – R63

A/D Volume (volumen de parte de audio)

Digital Part Volume (volumen de parte digital)

Determina el nivel de salida de la parte de audio o digital.

Ajustes: 0 – 127

■ Cuando está seleccionada la función “Mst” (parte principal)

Determina los ajustes de mezcla principal.



Master EQ (ecualizador principal)

Muestra el ecualizador paramétrico de 5 bandas.

Al tocar el botón se abre el menú de edición del ecualizador principal.

Rev Return (retorno de reverberación)

Var Return (retorno de variación)

Determina el nivel de retorno del efecto Reverb/Variation.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico de interpretación)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación en su conjunto. Este parámetro compensa el mismo parámetro en el ajuste de Part Edit.

Ajustes: L63 – C – R63

Performance Volume (volumen de interpretación)

Determina el nivel de salida de toda la interpretación.

Ajustes: 0 – 127

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

Scene (escena)

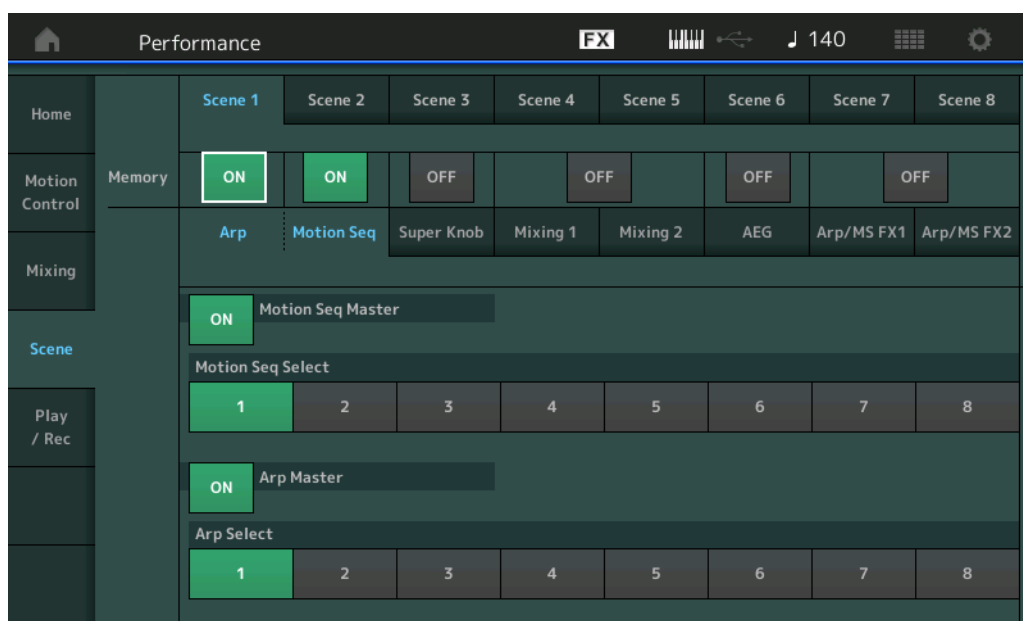
En una “escena”, puede almacenar todos los ajustes de parámetros, como el tipo de arpeggio, el tipo de secuenciador de movimiento y los valores de los parámetros de parte. Hay ocho escenas que puede seleccionar pulsando el botón [SCENE]. En la pantalla Scene puede editar los parámetros relacionados con la función Scene.

Cuando se activa [Memory] para la función, el tipo de secuenciador de movimiento o el tipo de arpeggio, la información de la función correspondiente se memoriza automáticamente en el botón [SCENE] seleccionado en ese momento. Para obtener más información sobre la función Scene, consulte el Manual de instrucciones.

NOTA También puede cambiar los ajustes de escena desde cualquier otra pantalla de operaciones. Para ello, establezca el valor del parámetro disponible para la escena accionando el mando giratorio o deslizable correspondiente y pulse uno de los botones SCENE [1] – [8] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Cada botón tiene asignada una de las escenas de la 1 a la 8.

Scene (escena)

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Scene]



Selección de escena

Puede cambiar de una escena a otro seleccionando su ficha. Este ajuste se aplica a los botones SCENE [1] – [8] del panel.

Ajustes: 1 – 8

Memory (selector de memorización)

Determina si cada parámetro (por ejemplo, Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG o Arp/MS FX) se memoriza o no en una escena. Cuando esta función está desactivada, el parámetro no aparece aunque se seleccione su ficha correspondiente.

Ajustes: Off, On

- Cuando la ficha “Arp/Motion Seq” está seleccionada y los dos selectores de memorización para “Arp” y “Motion Seq” están activados

Motion Seq Master (selector principal del secuenciador de movimiento)

Determina si el secuenciador de movimiento está activado o desactivado para toda la interpretación en la escena seleccionada.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Select (selección de secuencia de movimiento)

Determina el tipo de secuencia de movimiento de la escena seleccionada.

Ajustes: 1 – 8

Arp Master (selector principal de arpeggios)

Determina si el arpeggio está activado o desactivado para toda la interpretación en la escena seleccionada.

Ajustes: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

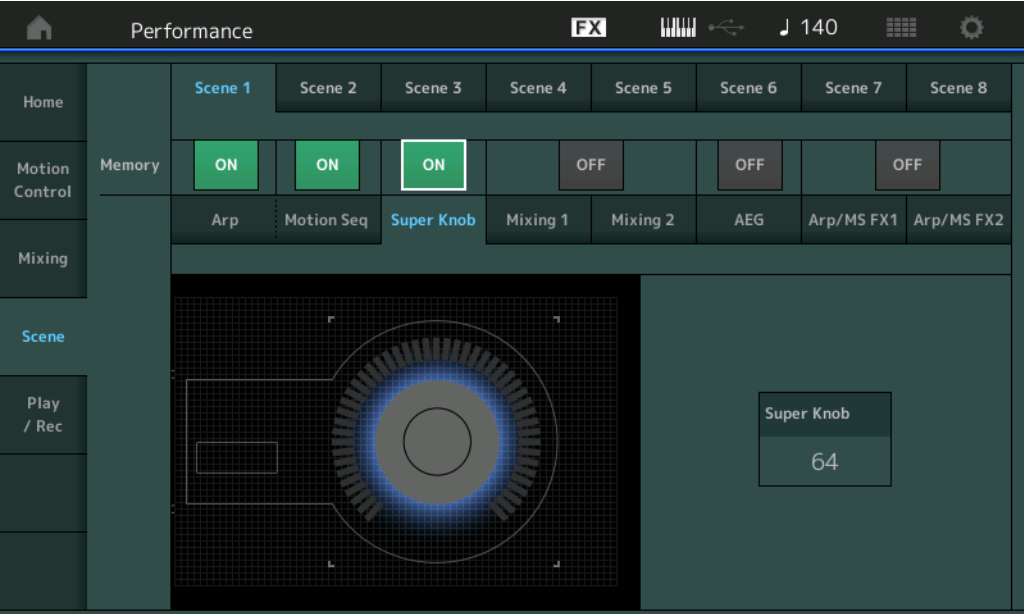
Audio

Arp Select (selección de arpeggio)

Determina el tipo de arpeggio de la escena seleccionada.

Ajustes: 1 – 8

- Cuando la ficha “Super Knob” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Super Knob (valor del mando maestro)

Determina el valor del mando maestro de la escena seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

- Cuando la ficha “Mixing 1” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Rev Send (transmisión de reverberación)

Ajusta el nivel de transmisión de reverberación de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Var Send (transmisión de variación)

Ajusta el nivel de transmisión de variación de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel del sonido sin efectos (sonido sin procesar) de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: L63 – C – R63

Volume (volumen de parte)

Determina los volúmenes de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

- Cuando la ficha “Mixing 2” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Cutoff (frecuencia de corte)

Determina la frecuencia de corte de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

Res (resonancia)

Determina la resonancia de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

FEG Depth (profundidad de FEG)

Determina la profundidad del generador de envolventes de filtro (magnitud de la frecuencia de corte) de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

Mute (silenciamiento de parte)

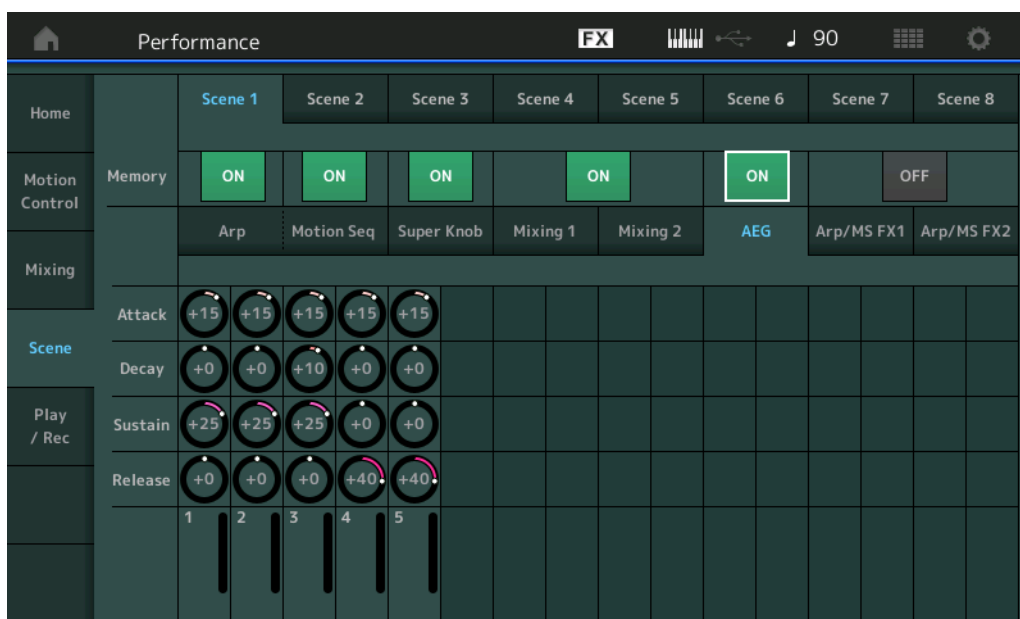
Determina el ajuste de silenciamiento de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: Off, On

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
Audio

- Cuando la ficha “AEG” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Attack (tiempo de ataque del generador de envolventes de amplitud)

Determina el tiempo de ataque del AEG de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

Decay (tiempo de caída de AEG)

Determina el tiempo de caída del AEG de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

Sustain (nivel de sostenido de AEG)

Determina el nivel de sostenido del AEG de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

Release (tiempo de liberación de AEG)

Determina el tiempo de liberación del AEG de cada parte en la escena seleccionada.

Ajustes: -64 – +63

- Cuando la ficha “Arp/MS FX 1” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Swing

Determina el ajuste de Swing del arpeggio y el secuenciador de movimiento para cada parte de la escena seleccionada. Para obtener información detallada sobre “Swing”, consulte “Quick Edit (edición rápida)” ([página 34](#)).

Ajustes: -120 – +120

Unit (multiplicación de unidades de parte)

Determina el ajuste de Unit Multiply del arpeggio y el secuenciador de movimiento para cada parte de la escena seleccionada.

Ajustes: 50% – 400%, Common

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Gate Time (duración del sonido)

Determina la duración del sonido del arpeggio para cada parte de la escena seleccionada.

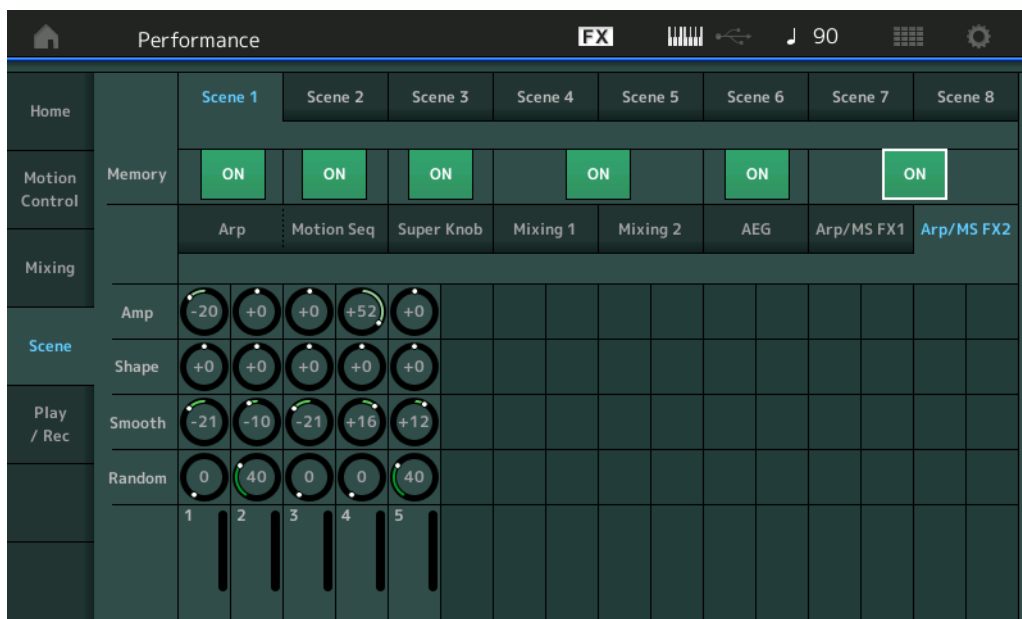
Ajustes: 0% – 200%

Velocity (porcentaje de velocidad)

Determina el porcentaje de velocidad del arpeggio para cada parte de la escena seleccionada.

Ajustes: 0% – 200%

- Cuando la ficha “Arp/MS FX 2” está seleccionada y el selector de memorización correspondiente está activado



Amp (amplitud del secuenciador de movimiento)

Determina la amplitud del secuenciador de movimiento de cada parte en la escena seleccionada. Para obtener información detallada sobre “Amplitude”, consulte “Quick Edit (edición rápida)” ([página 32](#)).

Ajustes: -64 – +63

Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento)

Determina la forma de pulso del secuenciador de movimiento de cada parte en la escena seleccionada. Para obtener información detallada sobre “Pulse Shape”, consulte “Quick Edit (edición rápida)” ([página 32](#)).

Ajustes: -100 – +100

Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento de cada parte en la escena seleccionada. Para obtener información detallada sobre “Smoothness”, consulte “Quick Edit (edición rápida)” ([página 32](#)).

Ajustes: -64 – +63

Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento)

Determina la aleatoriedad de la secuencia de movimiento de cada parte en la escena seleccionada. Para obtener información detallada sobre “Random”, consulte “Quick Edit (edición rápida)” ([página 32](#)).

Ajustes: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Play/Rec (reproducción/grabación)

Puede reproducir/grabar datos MIDI como canciones en el propio instrumento o bien reproducir/grabar su interpretación (datos de audio) en un dispositivo de memoria flash USB.

Play/Rec (reproducción/grabación)

MIDI

En la pantalla MIDI, puede reproducir o grabar en la canción su interpretación al teclado utilizando la interpretación seleccionada. También puede reproducir o grabar como eventos MIDI, y en la pista especificada, las operaciones de los mandos y los controladores, así como la reproducción de arpeggios, además de su interpretación al teclado.

■ Reproducción y pausa

Funcionamiento

Pulse el botón [▶] (Play), o bien [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Duración de la canción

Screenshot of the Performance screen showing song details and a piano roll. The screen has a sidebar with buttons: Home, MIDI, Motion Control, Audio, Mixing, Scene, Play / Rec, and a bottom row with Play and 16 numbered buttons. The main area shows Song Name (NewSong), Performance Name (CFX + FM EP), Time Signature (4/4), Position (001 :01:00), Tempo (120), and a piano roll with 16 lanes. A duration display shows 00:22. Orange boxes highlight the duration display and the piano roll lanes.

Selector Play de pista

Song Name (nombre de la canción)

Indica el nombre de la canción seleccionada. Al tocar el parámetro se abre un menú que permite cargar y cambiar el nombre.

Performance Name (nombre de interpretación)

Indica el nombre de la interpretación seleccionada.

Time Signature (signatura de tiempo)

Indica el contador de la canción.

Position (posición de la canción)

Determina la posición inicial de la grabación o reproducción. Además, el indicador muestra la posición actual durante la reproducción.
El número de compás se muestra en la celda de la izquierda y el número de tiempo y los ciclos del reloj se muestran en la celda de la derecha.

Tempo

Determina el tempo de la canción.

Ajustes: 5 – 300

NOTA El tempo se puede establecer de la siguiente manera.
[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (página 180)

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
▶ Play / Rec
▶ MIDI
Audio

Store Tempo (guardar tempo)

Cambia el tempo de la canción al tempo seleccionado actualmente.

Este parámetro no está disponible en las situaciones siguientes:

- si se trata de una nueva grabación (si no hay datos de canciones grabados previamente);
- durante la reproducción;
- mientras la grabación está en pausa;
- durante la grabación.

Save As .mid File (guardar como archivo .mid)

Abre la pantalla Store/Save para guardar la canción en un archivo.

Este botón no está disponible en las situaciones siguientes:

- si se trata de una nueva grabación (si no hay datos de canciones grabados previamente);
- durante la reproducción;
- mientras la grabación está en pausa;
- durante la grabación;
- si no hay una memoria externa conectada, como un dispositivo de memoria flash USB.

Song Length (duración de la canción)

Indica la duración de la secuencia completa.

Selector Play (reproducir) de pista

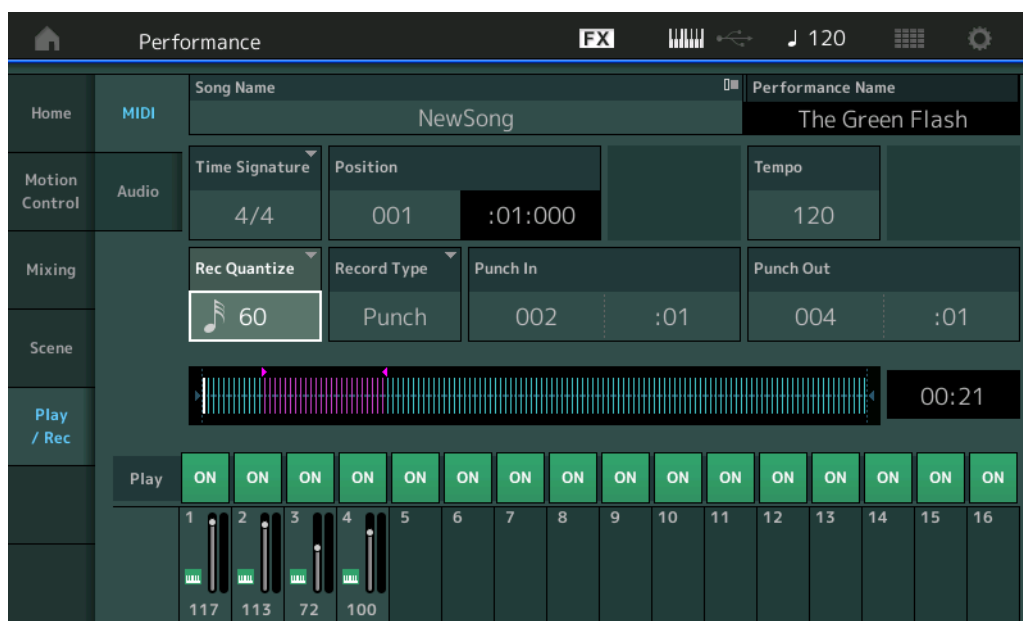
Activación o desactiva la reproducción de cada pista.

Ajustes: Off, On

■ Grabación y pausa

Funcionamiento

Pulse el botón [●] (grabación), o bien toque [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → botón [●] (grabación)



Time Signature (signatura de tiempo)

Determina el compás de la canción.

Ajustes: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (cuantización de grabación)

La cuantización es el proceso de ajustar la sincronización de los eventos de notas aproximándolas al tiempo exacto más cercano. Esta función puede utilizarse, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real. La cuantización de grabación ajusta de forma automática la sincronización de las notas a medida que se realiza la grabación.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra), Off

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Record Type (tipo de grabación)

Determina el tipo de grabación. Este parámetro no está disponible para la primera grabación.

Ajustes: Replace, Overdub, Punch

Replace: puede usar este método cuando desee sobrescribir una pista ya grabada con datos nuevos en tiempo real. Los datos originales se borrarán.

Overdub: puede usar este método cuando desee añadir más datos a una pista que ya contenga datos. Los datos previamente grabados se mantendrán.

Punch: puede usar este método cuando desee sobrescribir datos en un intervalo especificado de una pista que ya contenga datos. Permite sobrescribir los datos ya grabados desde el punto inicial hasta el punto final (compás y tiempo) que se especificaron antes de la grabación.

Punch In (entrada de inserción)

Determina el punto inicial (compás y tiempo) de la grabación. Este parámetro se encuentra disponible solo cuando se ha seleccionado la opción "Punch" para "Record Type".

Punch Out (salida de inserción)

Determina el punto final (compás y tiempo) de la grabación. Este parámetro se encuentra disponible solo cuando se ha seleccionado la opción "Punch" para "Record Type".

NOTA Para obtener más información sobre los ajustes de entrada y salida de inserción, consulte el Manual de instrucciones.

Undo (deshacer)

La función Undo cancela los cambios que haya realizado en la sesión de grabación más reciente y restaura los datos a su estado anterior.

Redo (rehacer)

La opción Redo solamente está disponible después de utilizar Undo, y permite restablecer los cambios que se habían realizado antes de deshacerlos.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

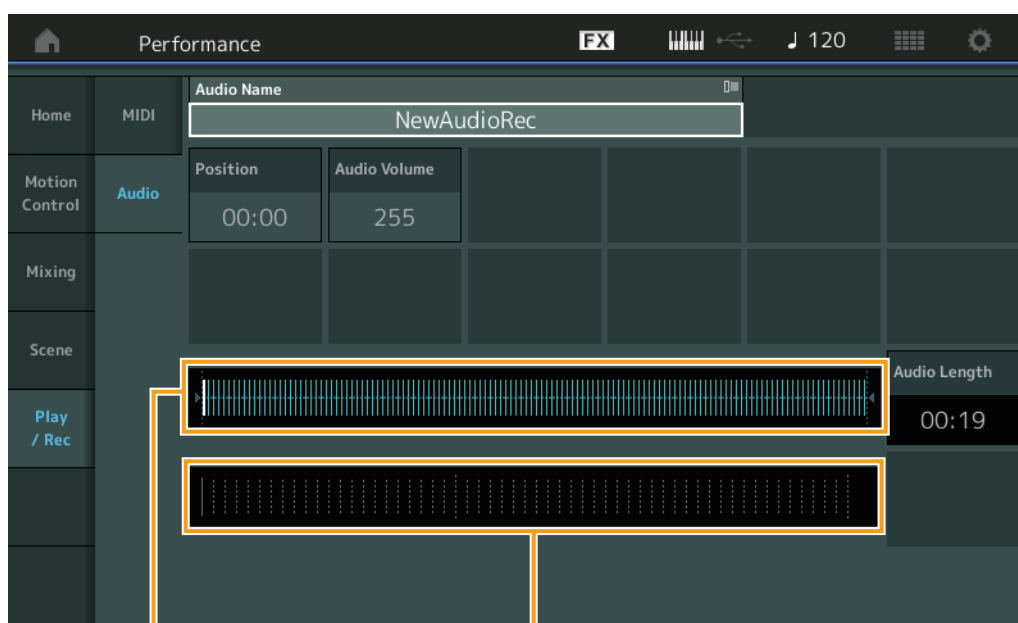
▶ Audio

Audio

En la pantalla Audio puede grabar su interpretación al instrumento como archivos de audio en formato WAV (estéreo de 44,1 kHz y 24 bits) en un dispositivo de memoria flash USB. Es posible grabar de forma continuada durante un periodo de hasta 74 minutos (suponiendo que el dispositivo de almacenamiento USB tenga memoria libre suficiente).

■ Reproducción y pausa

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Posición de reproducción actual dentro de los datos de audio completos

Vúmetro

Audio Name (nombre de audio)

Indica el nombre del archivo de audio seleccionado.

Position (posición de audio)

Determina la posición inicial de la reproducción. Además, el indicador muestra la posición actual durante la reproducción.

Audio Volume (volumen de audio)

Determina el volumen de la reproducción del archivo de audio. Este parámetro no se puede cambiar durante la grabación.

Ajustes: 0 – 255

Audio Length (longitud de audio)

Indica la longitud de los datos de audio completos.

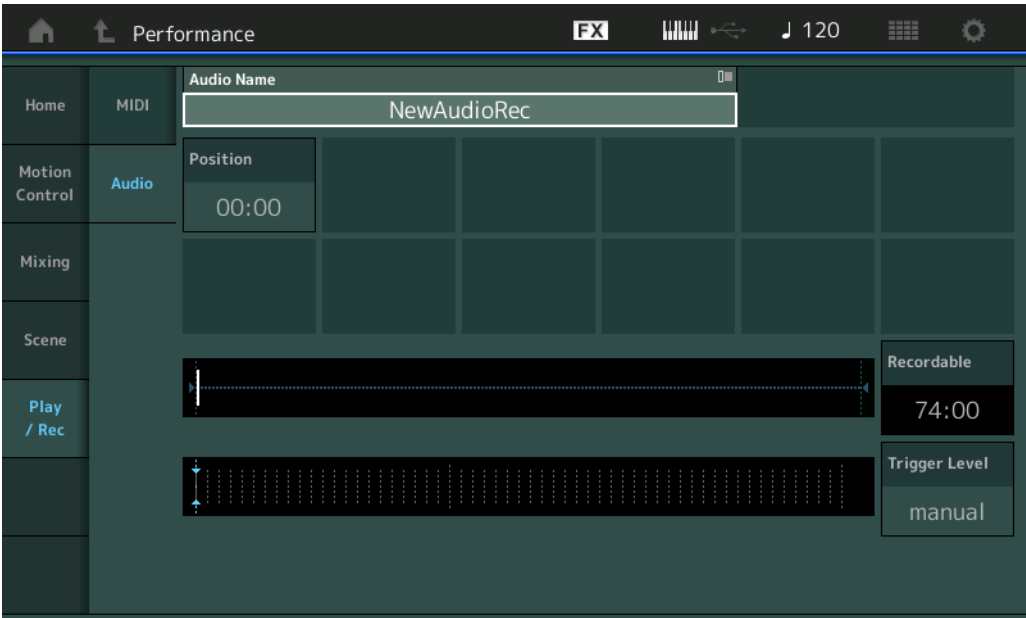
Level Meter (vúmetro)

Indica el nivel de entrada/salida de audio.

■ Grabación y pausa

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio] → botón [●] (grabación)



Recordable (tiempo de grabación de audio)

Indica el tiempo de grabación disponible. Este parámetro solo se muestra mientras la grabación está en pausa.

Trigger Level (nivel de activación)

Determina el método de inicio de la grabación. Este parámetro solo se muestra mientras la grabación está en pausa.

Si ajusta el nivel de activación en “manual”, la grabación empezará cuando pulse el botón [▶] (reproducción). En cambio, si define un valor entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente cuando se pulse el botón [▶] (reproducción) y el volumen de reproducción supere ese nivel. El nivel ajustado en este parámetro se indicará mediante triángulos azules en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, ajuste este parámetro lo más bajo posible para captar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

Ajustes: manual, 1 – 127

Performance

Home
Motion Control
Overview
Quick Edit
Arpeggio
Motion Seq
Super Knob
Knob Auto
Mixing
Scene
Play / Rec
MIDI
▶ Audio

Edición de partes normales (AWM2)

Las partes normales (AWM2) (con sonidos de instrumentos musicales con tonos) pueden tener hasta ocho elementos.

Un elemento es la unidad básica y más pequeña de una parte. Existen dos tipos de pantallas de edición de partes normales (AWM2): la pantalla de edición de elementos en común, que permite editar los ajustes comunes a los ocho elementos; y la pantalla de edición de elementos, que permite editar elementos individuales.

Element Common Edit (edición de elementos en común)

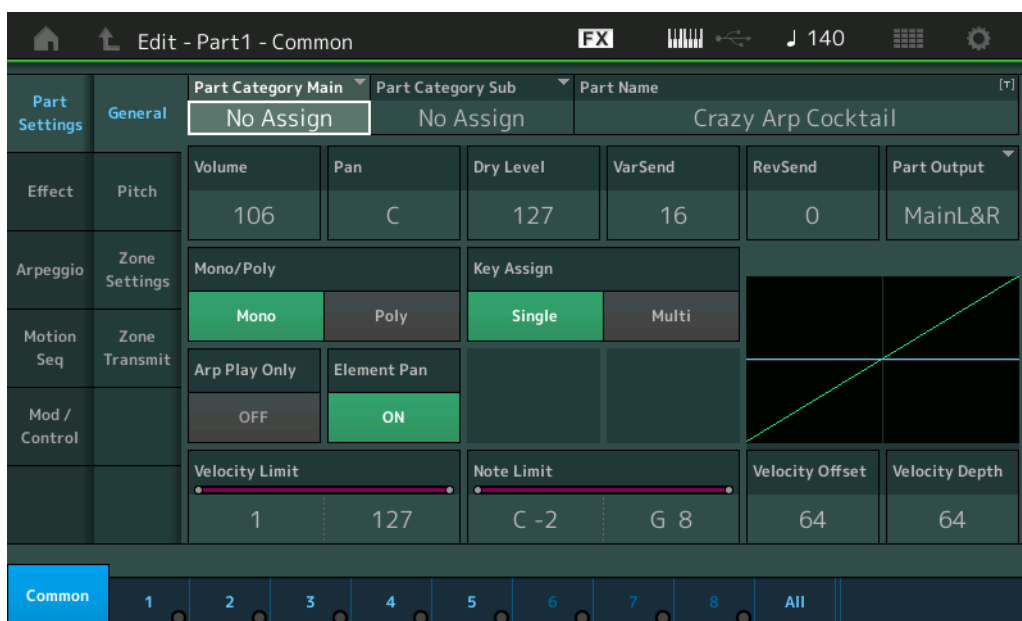
Part Settings (ajustes de parte)

General

En la pantalla General puede ajustar diversos parámetros, como Part Name, Volume o Pan.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (categoría principal de parte)

Part Category Sub (categoría secundaria de parte)

Determina la categoría principal y la categoría secundaria de la parte seleccionada.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Part Name (nombre de parte)

Determina el nombre de la parte seleccionada. El nombre de parte puede contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Volume (volumen de parte)

Determina el nivel de salida de la parte seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte seleccionada.

Ajustes: L63 – C – R63

Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel del sonido sin procesar (sin aplicarle efectos) de la parte seleccionada. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de la parte seleccionada que se envía al efecto Variation. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de la parte seleccionada que se envía al efecto Reverb. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Part Output (selección de salida de parte)

Determina qué salida de audio se utiliza para la parte seleccionada.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Mono/Poly (monofónico/polifónico)

Permite seleccionar entre la reproducción monofónica y polifónica de la parte seleccionada. Monofónico corresponde solamente a notas individuales, en tanto que Polifónico permite interpretar simultáneamente varias notas.

Ajustes: Mono, Poly

Key Assign (modo de asignación de tecla)

Determina el método de interpretación si se reciben continuamente las mismas notas sin los correspondientes mensajes de desactivación de notas. Para obtener información detallada, consulte el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Ajustes: Single, Multi

Single: no es posible la reproducción doble o repetida de la misma nota. Se detendrá la primera nota y, después, sonará la siguiente nota.

Multi: todas las notas suenan simultáneamente. Esto permite reproducir la misma nota cuando se toca varias veces sucesivamente (especialmente para los sonidos de pandereta y platillos que desee oír hasta que dejan de sonar).

Arp Play Only (solo reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como On, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

Ajustes: Off, On

Element Pan (selector de efecto panorámico de elemento)

Determina si los ajustes de panorámica individuales de cada voz (efectuados en [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Pan") se aplican o no. Si esta función está configurada como "off", la posición panorámica de cada elemento de la parte quedará definida en el centro de la parte.

Ajustes: Off, On

Velocity Limit (límite de velocidad)

Determinan los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo de velocidad especificado. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93 a 34", el intervalo de velocidad cubierto será "1 a 34" y "93 a 127". Para obtener instrucciones concretas sobre cómo establecer el límite de velocidad, consulte el Manual de instrucciones.

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte. Cada parte sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo, de "C5" a "C4", el intervalo de notas cubre de "C-2" a "C4" y de "C5" a "G8".

Ajustes: C -2 – G8

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

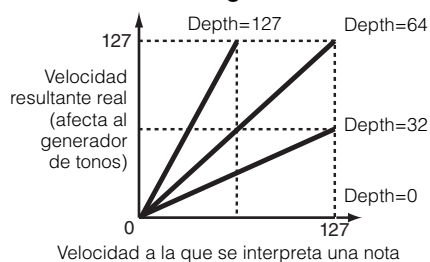
Balance

Velocity Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de la interpretación (como se muestra a continuación).

Ajustes: 0 – 127

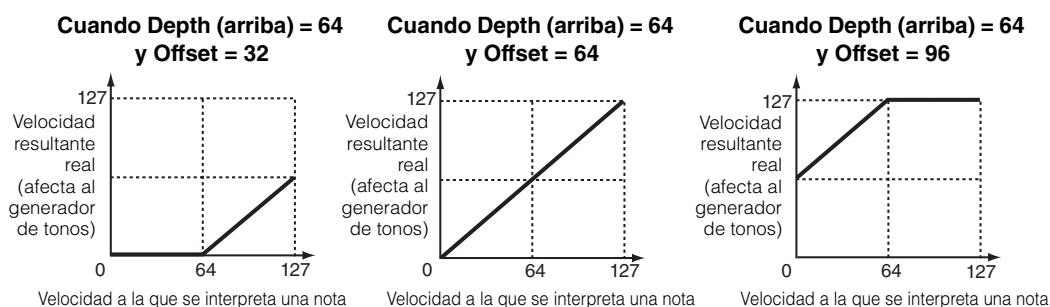
Si Offset se configura como 64:



Velocity Offset (compensación de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que las velocidades interpretadas se ajustan para el efecto de velocidad resultante real. De esta manera es posible subir o bajar todas las velocidades en función del valor de este ajuste, lo que permite compensar automáticamente cualquier interpretación de intensidad demasiado alta o demasiado baja.

Ajustes: 0 – 127



Pitch (tono)

En la pantalla Pitch pueden configurarse diversos parámetros relacionados con el tono de la parte.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (selector principal de portamento)

El portamento se utiliza para crear una transición uniforme desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Master Switch determina si el portamento se aplicará a la interpretación completa o no.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Portamento Part SW (selector de parte de portamento)

Determina si el portamento se aplica a la parte seleccionada o no.

Ajustes: Off, On

Portamento Mode (modo de portamento)

Determina el modo de portamento.

Ajustes: Fingered, Full-time

Fingered: el portamento solo se aplica cuando se toca un ligado (se toca la nota siguiente sin soltar la anterior).

Full-time: el portamento se aplica a todas las notas.

Portamento Time (tiempo de portamento)

Determina el tiempo o velocidad de transición del tono cuando se aplica el portamento.

Ajustes: 0 – 127

Portamento Time Mode (modo de tiempo de portamento)

Determina cómo cambia el tono con el tiempo.

Ajustes: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: el tono cambia a la velocidad especificada.

Time 1: el tono cambia en el tiempo especificado.

Rate 2: el tono cambia a la velocidad especificada dentro de una octava.

Time 2: el tono cambia en el tiempo especificado dentro de una octava.

Portamento Legato Slope (transición en ligado de portamento)

Determina la velocidad de ataque de las notas de ligado cuando “Mono/Poly” está configurado como “Mono”. (Las notas en ligado se solapan entre sí, y la siguiente comienza a reproducirse antes de soltar la anterior.)

Ajustes: 0 – 7

Note Shift (desplazamiento de notas)

Determina, en semitonos, el ajuste (transposición) del tono de cada parte.

Ajustes: -24 – +0 – +24

Detune (desafinación)

Determina los ajustes de tono de la parte seleccionada en incrementos de 0,1 Hz.

Ajustes: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (margen de inflexión del tono superior/inferior)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos.

Ajustes: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name (nombre de microafinación)

Determina el sistema de afinación de la parte seleccionada. Consulte información detallada acerca de los diversos sistemas de afinación en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Ajustes: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (cuando se ha seleccionado User Bank), Library 1-1 – 8-8 (cuando se lee el archivo Library read)

Micro Tuning Root (nota fundamental de microafinación)

Determina la nota fundamental de la función de microafinación. Este ajuste de nota fundamental podría no ser necesario, según cuál sea el tipo de “Micro Tuning Name”.

Ajustes: C – B

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

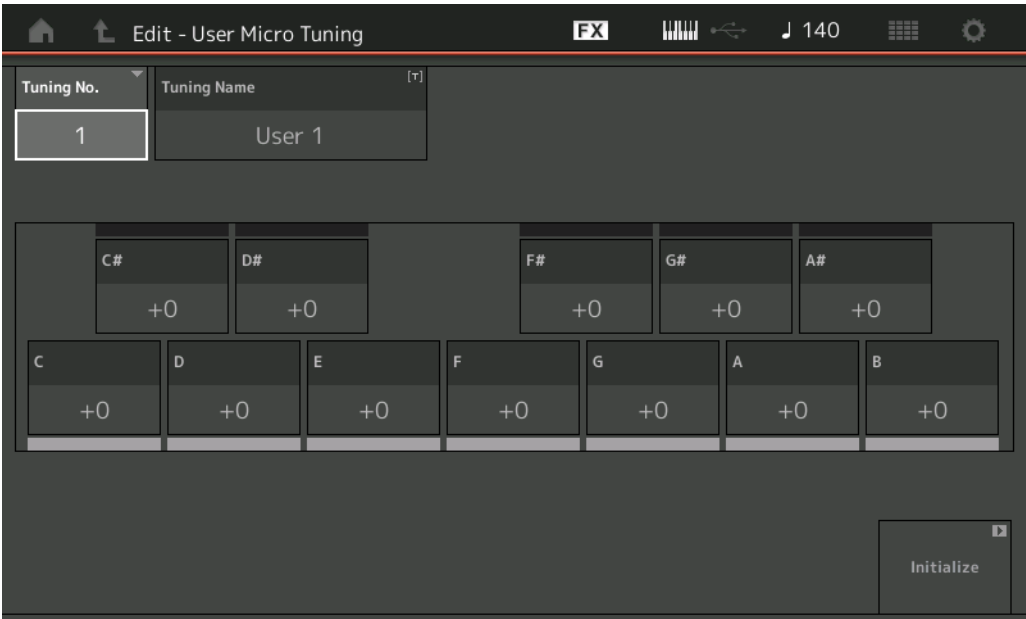
All Element

Osc

Balance

Edit User Tuning (edición de afinación de usuario)

Abre la pantalla User Micro Tuning Setting.



Tuning No. (número de microafinación)

Indica el número de microafinación de usuario seleccionado.

Ajustes: 1 – 8

Tuning Name (nombre de la microafinación)

Determina el nombre de la microafinación de usuario seleccionada. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Ajusta el tono de cada nota en pasos de 1 centésima para determinar la microafinación.

Ajustes: -99 – +99

Initialize (inicializar)

Inicializa la microafinación de usuario seleccionada.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
▶	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
	Element LFO
	Element EQ
All Element	
	Osc
	Balance

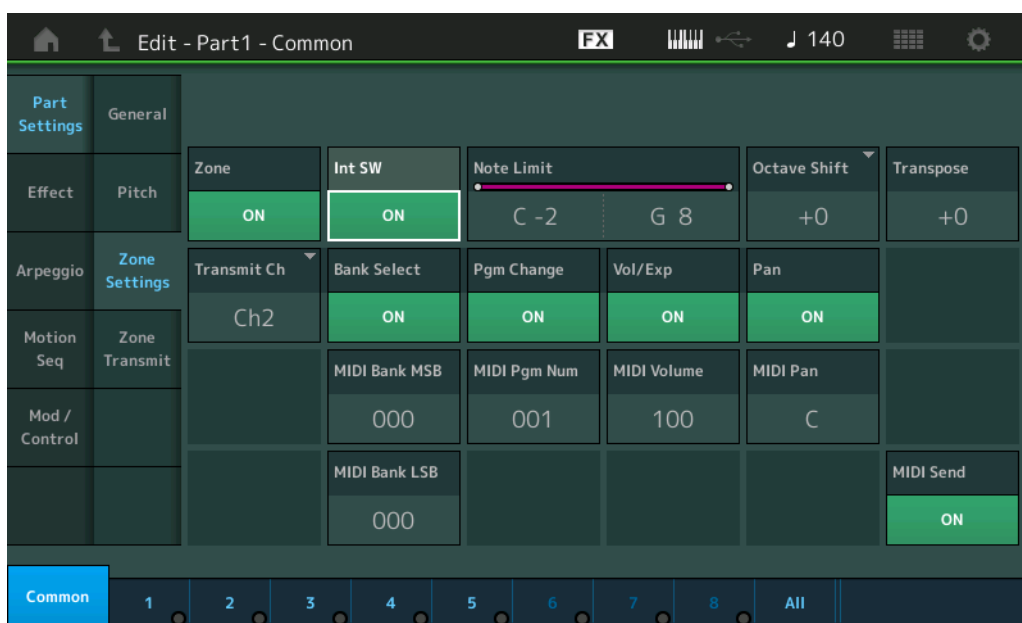
Zone Settings (ajustes de zona)

En la pantalla Zone Settings puede establecer los parámetros relacionados con las zonas. Puede dividir el teclado en un máximo de ocho áreas independientes, denominadas “zonas”. Puede asignar diferentes canales MIDI a cada zona. Ello permite controlar diversas partes del generador de tonos multitímbrico simultáneamente desde un único teclado, o bien controlar las partes de un instrumento MIDI externo en canales diferentes además de las partes internas del propio sintetizador. De esta manera es posible utilizar eficazmente el MONTAGE para que funcione como si se tratara de varios teclados. Para activar esta pantalla, seleccione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] y, a continuación, establezca “Zone Master” en “ON”.

Consulte información en el Manual de instrucciones.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (selector de zona)

Determina si se va a utilizar (on) o no (off) la función Zone. Cuando está desactivada, los parámetros siguientes no están disponibles.

Ajustes: Off, On

Int SW (selector interno)

Determina si los mensajes MIDI generados cuando se toca el teclado dentro del registro de la zona seleccionada se transmitirán al generador de tonos interno o no.

Ajustes: Off, On

Transmit Ch (canal de transmisión)

Determina el canal de transmisión MIDI de la zona seleccionada.

Ajustes: Ch1 – Ch16, Off

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del registro de la zona seleccionada. La zona seleccionada solamente sonará cuando toque notas que estén dentro de este registro. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo, de “C5” a “C4”, el intervalo de notas cubre de “C-2” a “C4” y de “C5” a “G8”.

Ajustes: C -2 – G8

Octave Shift (desplazamiento de octava)

Determina el grado, en octavas, en que el registro de la zona se desplaza hacia arriba o abajo.

Podrá ajustar el desplazamiento ascendente o descendente hasta un registro máximo de tres octavas.

Ajustes: -3 – +0 (predeterminado) – +3

Transpose (transposición)

Determina el grado, en semitonos, en que el registro de la zona se desplaza hacia arriba o abajo.

Ajustes: -11 – +0 (predeterminado) – +11

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Bank Select (transmisión de selección de banco)

Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos externo. No está disponible cuando el canal de transmisión está desactivado.

Ajustes: Off, On

Pgm Change (transmisión de cambio de programa)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de cambio de programa al generador de tonos externo. No está disponible cuando el canal de transmisión está desactivado.

Ajustes: Off, On

Vol/Exp (transmisión de volumen/expresión)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de volumen al generador de tonos externo. No está disponible cuando el canal de transmisión está desactivado.

Ajustes: Off, On

Pan (transmisión de efecto panorámico)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de efecto panorámico al generador de tonos externo. No está disponible cuando el canal de transmisión está desactivado.

Ajustes: Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (selección de banco MSB/LSB)

Determina los números de banco que se transmitirán al generador de tonos externo al seleccionar la interpretación. El banco consta de valores MSB y LSB. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Bank Select" está desactivado.

Ajustes: 000 – 127

MIDI Pgm Num (número de cambio de programa)

Determina el número de cambio de programa que se transmitirá al generador de tonos externo al seleccionar la interpretación. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Program Change" está desactivado.

Ajustes: 001 – 128

MIDI Volume (volumen MIDI)

Determina el volumen de transmisión al generador de tonos externo al seleccionar la interpretación. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Volume/Expression" está desactivado.

Ajustes: 0 – 127

MIDI Pan (efecto panorámico MIDI)

Determina el efecto panorámico que se transmitirá al generador de tonos externo al seleccionar la interpretación.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Pan" está desactivado.

Ajustes: L64 – C – R63

MIDI Send (envío MIDI)

Al activar este parámetro, MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume o MIDI Pan se transmite al generador de tonos externo, dependiendo del ajuste de Transmit Switch.

No está disponible cuando el canal de transmisión está desactivado ni cuando están desactivados los cuatro selectores de transmisión.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

▶ **Zone Settings**

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Transmit (transmisión de zona)

Desde la pantalla Zone Transmit podrá definir de qué manera cada zona individual afectará a la transmisión de los distintos datos MIDI, como los mensajes de cambio de control y cambio de programa. Si el parámetro pertinente se configura como "on", al tocar la zona seleccionada se transmitirán los datos MIDI correspondientes.

Ninguno de los ajustes establecidos en esta pantalla estará disponible si "Transmit Ch" se ha establecido en "Off" en la pantalla Zone Setting.

Para activar esta pantalla, seleccione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] y, a continuación, establezca "Zone Master" en "ON".

Consulte información en el Manual de instrucciones.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (transmisión de cambio de programa)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de cambio de programa al generador de tonos externo.

Ajustes: Off, On

Bank Select (transmisión de selección de banco)

Determina si se transmitirán o no los mensajes Bank Select MSB/LSB al generador de tonos externo. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Pitch Bend (transmisión de rueda de inflexión del tono)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de inflexión del tono al generador de tonos externo.

Ajustes: Off, On

After Touch (transmisión de pulsación posterior)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de pulsación posterior al generador de tonos externo.

Ajustes: Off, On

CC (transmisión de cambio de control)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de cambio de control al generador de tonos externo.

Ajustes: Off, On

Vol/Exp (transmisión de volumen/expresión)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de volumen al generador de tonos externo.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (transmisión de efecto panorámico)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de efecto panorámico al generador de tonos externo. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MW (transmisión de rueda de modulación)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados por la rueda de modulación.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Sustain (transmisión de sostenido)

Determina si se transmitirán o no los mensajes de sostenido al generador de tonos externo. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

FC1/FC2 (transmisión de controlador de pedal)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pisar el controlador de pedal opcional.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

FS (transmisión de interruptor de pedal)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pisar el controlador de pedal opcional.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

A. SW1/A. SW2 (transmisión de selector asignable)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno los mensajes generados al pulsar los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2].

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MS Hold (transmisión de retención del secuenciador de movimiento)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pulsar el botón [MOTION SEQ HOLD].

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MS Trigger (transmisión de activación del secuenciador de movimiento)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados al pulsar el botón [MOTION SEQ TRIGGER].

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

RB (transmisión de controlador de cinta)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados por el controlador de cinta.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

BC (transmisión de controlador de viento)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos externo los mensajes MIDI del controlador de viento. No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

A.Knob1 – 8 (transmisión de mando asignable)

Determina si se transmitirán o no al generador de tonos interno o externo los mensajes MIDI generados por los mandos asignables 1-8.

No está disponible cuando el parámetro "Transmit Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

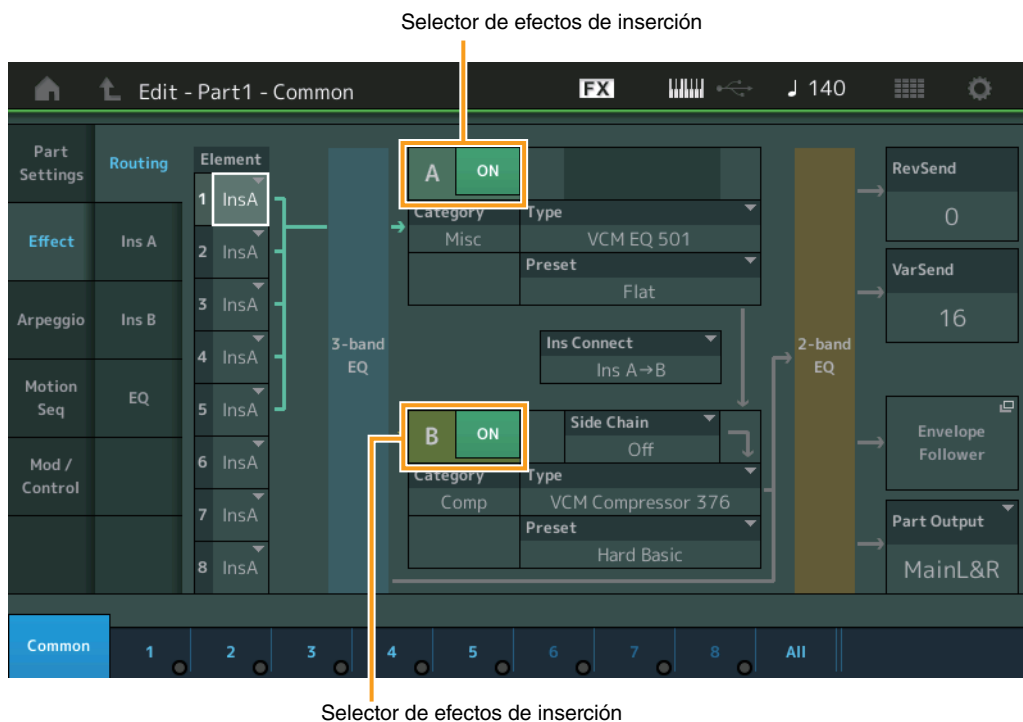
Effect (efectos)

Routing (direccionamiento)

En la pantalla Routing puede determinar las conexiones de efectos para las partes.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Element 1 – 8 (selector de conexión de elemento)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. El ajuste "Thru" le permite omitir los efectos de inserción para el elemento especificado.

Ajustes: Thru, InsA (efecto de inserción A), InsB (efecto de inserción B)

Insertion FX Switch (selector de efectos de inserción)

Determina si el efecto de inserción A/B está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de efecto)

Type (tipo de efecto)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajustes predefinidos)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

Ajustes: Consulte la lista completa de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador)

En el parámetro Side Chain/Modulator se utiliza la salida de una pista para controlar un efecto de otra pista distinta. Puede especificar el tipo de efecto para activar la función, de tal forma que el efecto especificado se pueda controlar mediante las señales de entrada de otras partes distintas de la seleccionada o mediante la señal de entrada de audio. Dependiendo del tipo de efecto que esté activo, este parámetro podría no estar activo. Aquí puede determinar la parte que se usará para la cadena lateral/modulador.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona la misma parte o "Master" que para la parte del modulador.

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Ins Connect (tipo de conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. Consulte información detallada en la sección “Conexión de efectos” de la “Estructura básica” ([página 19](#)).

Ajustes: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto Reverb. Solo está disponible cuando “Part Output” se ha establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto Variation. Solo está disponible cuando “Part Output” se ha establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Part Output (selección de salida de parte)

Determina la salida de audio específica.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Muestra la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente. Para obtener información detallada sobre el seguidor de envolvente, consulte “Bloque de seguidor de envolvente” ([página 20](#)) en la “Estructura básica”.



Part (parte, origen de entrada)

Muestra la parte que constituye el origen de entrada del seguidor de envolvente seleccionado.

Ajustes: Master, AD, Part 1 – Part 16

Gain (ganancia del seguidor de envolvente)

Determina la ganancia de entrada del origen de entrada establecido en “Part”.

Ajustes: -24dB – 0dB – +24dB

Attack (ataque de seguidor de envolvente)

Determina el tiempo de ataque del seguidor de envolvente.

Ajustes: 1ms – 40ms

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Release (liberación de seguidor de envolvente)

Determina el tiempo de liberación del seguidor de envolvente.

Ajustes: 10ms – 680ms

Input Level (nivel de entrada)

Indica el nivel de entrada de la señal procedente de la fuente de entrada establecida en “Part”.

Envelope Follower Output (salida de seguidor de envolvente)

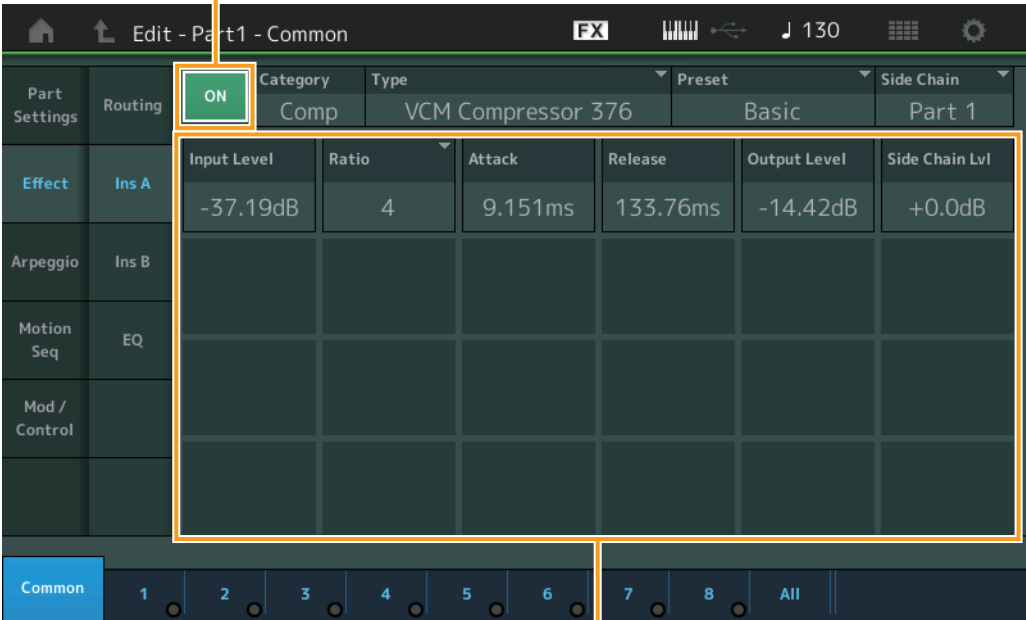
Indica el nivel de salida del seguidor de envolvente.

Ins A (efecto de inserción A)
Ins B (efecto de inserción B)

En la pantalla Ins A/Ins B puede establecer los parámetros relacionados con el efecto de inserción.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A] / [Ins B]

Selector de efectos de inserción



Parámetro Effect

Insertion FX Switch (selector de efectos de inserción)

Determina si el efecto de inserción seleccionado está activado o no.

Category (categoría de efecto)

Type (tipo de efecto)

Determina la categoría y el tipo de los efectos de inserción seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajustes predefinidos)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

Ajustes: Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
▶	Routing
▶	Ins A
▶	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
	Element LFO
	Element EQ
All Element	
	Osc
	Balance

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador)

En el parámetro Side Chain/Modulator se utiliza la salida de una pista para controlar un efecto de otra pista distinta. Puede especificar el tipo de efecto para activar la función, de tal forma que el efecto especificado se pueda controlar mediante las señales de entrada de otras partes distintas de la seleccionada o mediante la señal de entrada de audio. Dependiendo del tipo de efecto que esté activo, este parámetro podría no estar activo.

Aquí puede determinar la parte que se usará para la cadena lateral/modulador.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona la misma parte o “Master” que para la parte del modulador.

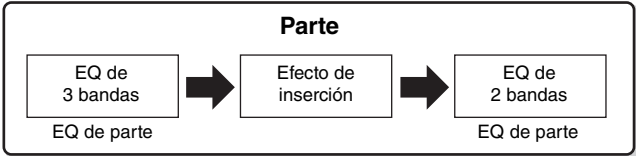
Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Parámetro Effect (efecto)

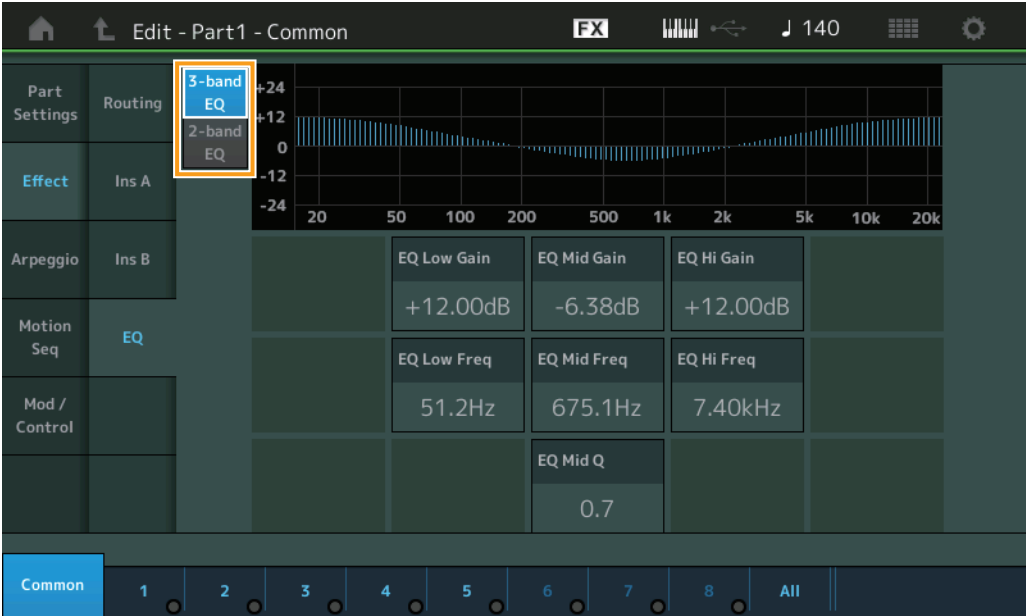
Los parámetros Effect activos varían en función del tipo de efecto seleccionado. Consulte información detallada acerca de los parámetros Effect editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro Effect en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

EQ (ecualizador de partes)

En la pantalla EQ de ecualización de partes puede configurar los parámetros relacionados con el ecualizador (EQ) de partes.



Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



3-band EQ / 2-band EQ (selector de ecualizador de 3/2 bandas)

Alterna entre la pantalla del ecualizador de 3 bandas y el de 2 bandas.

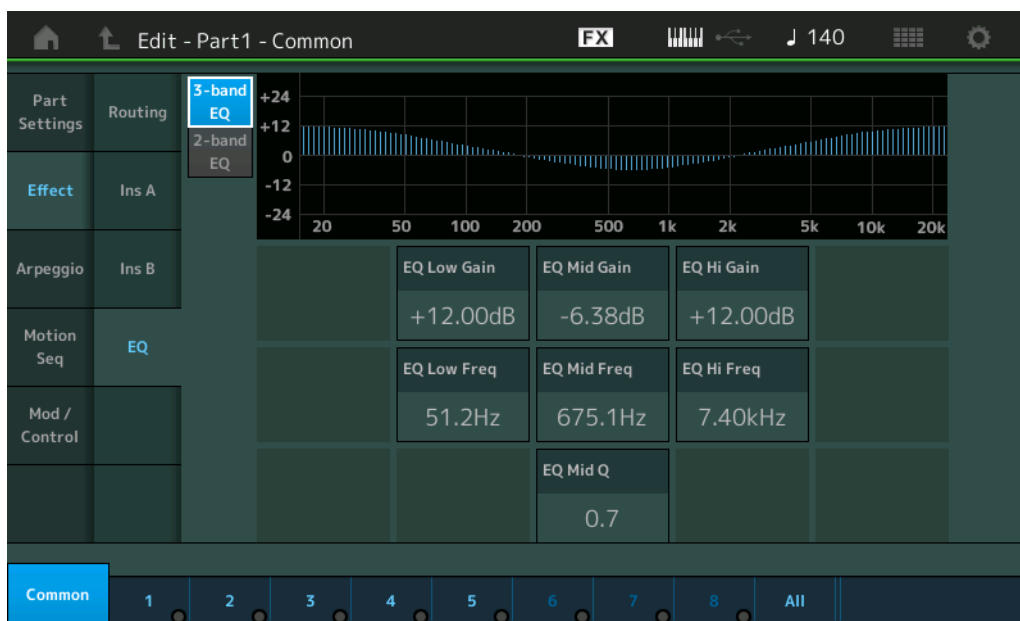
Ajustes: 3-band EQ, 2-band EQ

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
▶	Ins A
▶	Ins B
▶	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
	Element LFO
	Element EQ
All Element	
	Osc
	Balance

■ Cuando está seleccionada la opción “3-band EQ”

En esta pantalla puede configurar los ajustes del ecualizador de 3 bandas.



EQ Low Gain (ganancia baja del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda baja.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Mid Gain (ganancia intermedia del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (ganancia alta del ecualizador de 3 bandas)

Determina el nivel de ganancia de la banda alta.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (frecuencia baja del ecualizador de 3 bandas)

Determina la frecuencia de la banda baja.

Ajustes: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Mid Freq (frecuencia intermedia del ecualizador de 3 bandas)

Determina la frecuencia de la banda intermedia.

Ajustes: 139.7Hz – 10.1kHz

EQ Hi Freq (frecuencia alta del ecualizador de 3 bandas)

Determina la frecuencia de la banda alta.

Ajustes: 503.8Hz – 14.0kHz

EQ Mid Q (ancho de banda intermedio del ecualizador de 3 bandas)

Determines el ancho de banda (Q) de la banda intermedia.

Ajustes: 0.7 – 10.3

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

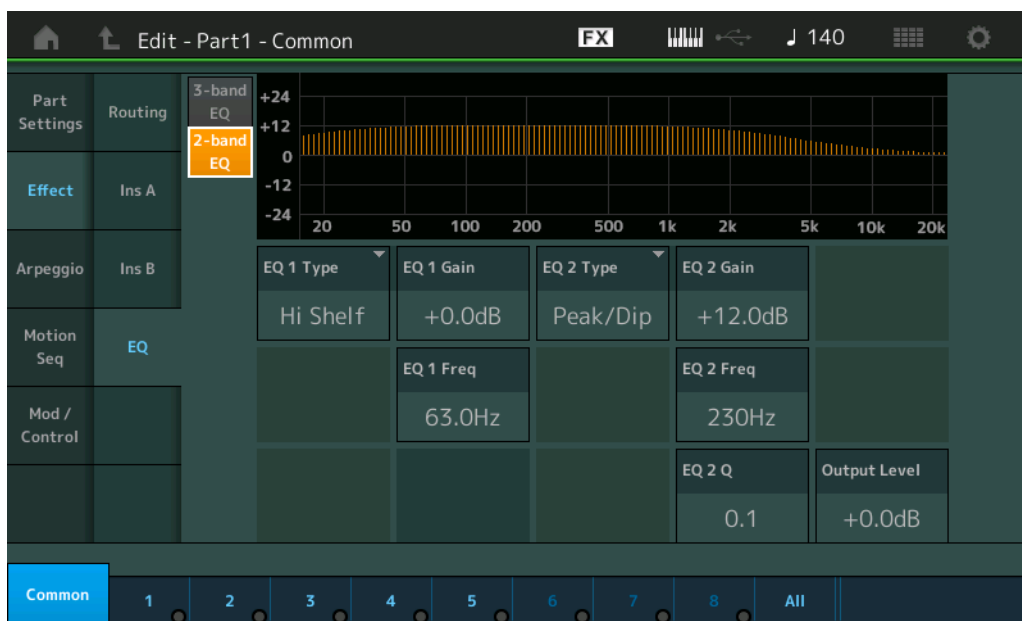
All Element

Osc

Balance

■ Cuando está seleccionada la opción “2-band EQ”

En esta pantalla puede configurar los ajustes del ecualizador de 2 bandas.



EQ1 Type (tipo de ecualizador de 2 bandas 1)/EQ2 Type (tipo de ecualizador de 2 bandas 2)

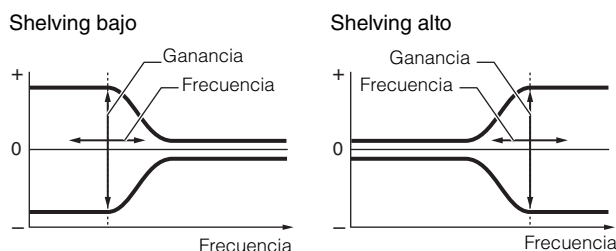
Determina el tipo de ecualizador.

Ajustes: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

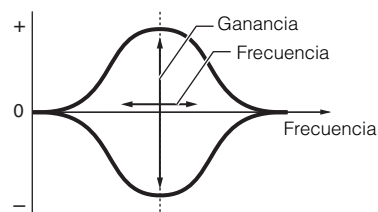
Thru: este ajuste pasa por alto los ecualizadores y la señal no resulta afectada.

LPF/HPF: este ajuste solo permite el paso de señales de frecuencia inferiores o superiores a la frecuencia de corte.

Low Shelf/Hi Shelf: este ajuste atenúa/amplifica la señal a frecuencias por encima o por debajo del valor de frecuencia especificado.



Peak/Dip: este ajuste atenúa/amplifica la señal a la frecuencia especificada.



EQ 1 Gain (ganancia del ecualizador de 2 bandas 1)/EQ 2 Gain (ganancia del ecualizador de 2 bandas 2)

Determina la ganancia del nivel de ganancia de la frecuencia establecida en “EQ1 Freq” o “EQ2 Freq”. No está activo si “EQ Type” se ha establecido en “Thru”, “LPF” o “HPF”.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ 1 Freq (frecuencia de ecualizador de 2 bandas 1)/EQ 2 Freq (frecuencia de ecualizador de 2 bandas 2)

Determina la frecuencia que se atenúa o amplifica. No está activo si “EQ Type” se ha establecido en “Thru”.

Ajustes: 63Hz – 18.0Hz

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B

EQ

Arpeggio

Common
Individual
Advanced

Motion Seq

Common
Lane

Mod / Control

Part LFO
Control Assign
Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type
Filter EG
Scale

Amplitude

Level / Pan
Amp EG
Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc
Balance

EQ 1 Q (ancho de banda de ecualizador de 2 bandas 1)/EQ 2 Q (ancho de banda de ecualizador de 2 bandas 2)

Determina el ancho de banda del ecualizador para la frecuencia establecida en “EQ 1 Freq/EQ2 Freq”. Solo está disponible si “EQ Type” se ha establecido en “Peak/Dip”.

Ajustes: 0.1 – 12.0

NOTA Consulte información detallada acerca de la estructura del ecualizador en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Output Level (nivel de salida de ecualizador de 2 bandas)

Determina el nivel de salida del ecualizador de 2 bandas.

Ajustes: -12dB – +12dB

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B



EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

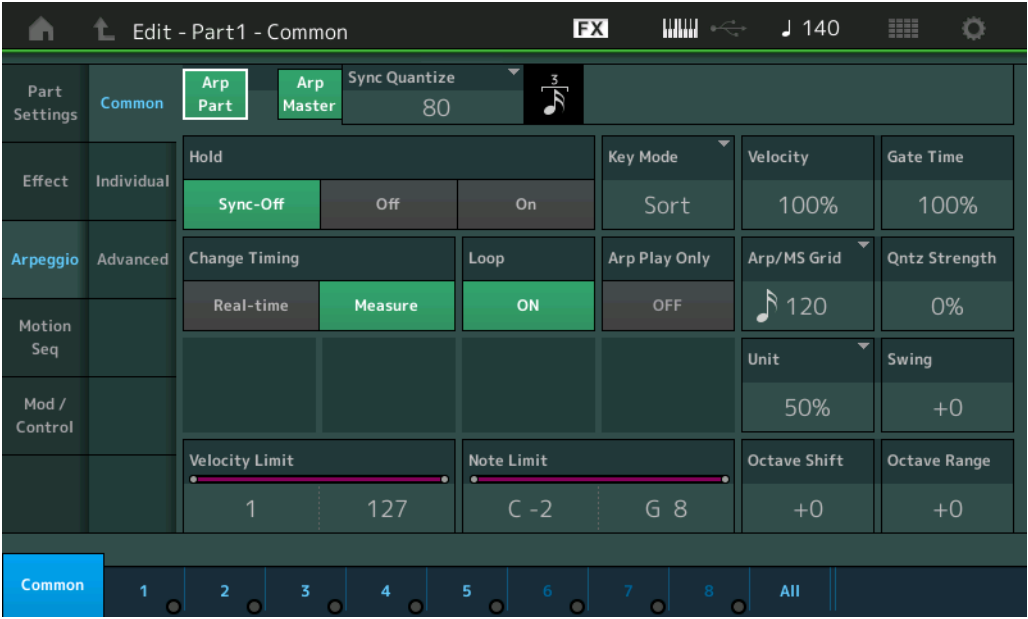
Arpeggio (arpeggio)

Common (común)

En la pantalla Common puede configurar los parámetros relacionados con el arpeggio de la parte.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part (selector de arpeggio de parte)

Determina si el arpeggio está activado o no para la parte seleccionada.

Ajustes: Off, On

Arp Master (selector principal de arpeggios)

Determina si el arpeggio está activado o no para toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Sync Quantize (valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproducen los arpeggios de las partes. Si está configurado como “off”, el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active. El número que se muestra a la derecha de cada valor indica la resolución en ciclos de reloj.

Ajustes: Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

Hold (retención)

Determina si el arpeggio continuará o no su ciclo después de soltar las teclas.

Ajustes: Sync-off, Off, On

Sync-off: la reproducción del arpeggio continúa en silencio aunque levante los dedos del teclado. Al pulsar cualquier tecla, se activa nuevamente la reproducción del arpeggio comenzando desde el punto del ciclo en el que se reanudó la reproducción.

Off: el arpeggio solo se reproducirá mientras mantenga las teclas pulsadas.

On: el arpeggio realiza el ciclo automáticamente aunque levante los dedos de las teclas.

Key Mode (modo de tecla)

Determina cómo se va a reproducir el arpeggio al interpretar al teclado.

Ajustes: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), se interpreta la misma secuencia independientemente del orden con que se toquen las notas.

Thru: al tocar notas concretas (por ejemplo, las notas de un acorde), la secuencia resultante es distinta según el orden de las notas.

Direct: no se interpretan los eventos de notas de la secuencia del arpeggio; solo se oirán las notas que se interpreten al teclado. Cuando se reproduce el arpeggio, los eventos como Pan y Brightness se aplican al sonido de la interpretación al teclado. Utilice este ajuste cuando los tipos de arpeggio incluyan datos no relacionados con notas o cuando se defina la categoría de arpeggio en Control.

Sort+Drct: el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste Sort y también suenan las notas pulsadas.

Thru+Drct: el arpeggio se reproduce de acuerdo con el ajuste Thru y también suenan las notas pulsadas.

Velocity (porcentaje de velocidad)

Determina en qué medida la velocidad de la reproducción del arpeggio se desplaza respecto a su valor original. Si el valor de velocidad resultante es 0, se establece en 1. Si es mayor que 128, se establece en 127.

Ajustes: 0% – 200%

Gate Time (duración del sonido)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio respecto a su valor original. Si el valor de duración del sonido resultante es 0, se definirá en 1.

Ajustes: 0% – 200%

Change Timing (sincronización de cambios)

Determina la sincronización real a la cual cambiará el tipo de arpeggio cuando se selecciona otro tipo durante la reproducción del arpeggio. Si está configurado como "Real-time", el tipo de arpeggio cambiará inmediatamente. Si está configurado como "Measure", el tipo de arpeggio cambiará al principio del siguiente compás.

Ajustes: Real-time, Measure

Loop (bucle)

Determina si el arpeggio se reproducirá de una sola vez o continuamente mientras se sostengan las notas.

Ajustes: Off, On

Arp Play Only (solo reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como On, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

Ajustes: Off, On

Arp/MS Grid (cuadrícula del arpeggio/secuenciador de movimiento)

Determina el tipo de nota que sirve como base para los parámetros Quantize o Swing. El valor del parámetro se muestra en ciclos de reloj.

Para el secuenciador de movimiento, el valor de este parámetro tiene la duración de un paso.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (1/4 tresillo de negras), 480 (negra)

Qntz Strength (intensidad de cuantización)

Este parámetro establece la "intensidad" con que los eventos de notas se llevan a los tiempos de cuantización establecidos en "Arp/MS Grid". Si se configura en el 100 % produce un ajuste de sincronización exacta en "Arp/MS Grid". Si se configura en el 0 %, no se producirá ninguna cuantización.

Ajustes: 0% – 100%

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Unit (multiplicación de unidades de parte)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio. Mediante este parámetro, puede crear un arpeggio diferente del original.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Swing

Retrasa las notas en los tiempos pares (contratiempo) para producir una sensación de swing.

- +1 y superior: retrasa las notas del arpeggio.
- -1 e inferior: adelanta las notas del arpeggio.
- 0: sincronización exacta definida mediante el valor de "Arpeggio/Motion Sequencer Grid", que motiva que no haya swing.

Un uso sensato de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillos, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120 – +120

Velocity Limit (límite de velocidad de arpeggio)

Determina los valores mínimos y máximos de velocidad en los que responde el arpeggio. Cada arpeggio sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado.

Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93" a "34", el intervalo de velocidad cubierto será "1" a "34" y "93" a "127".

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota de arpeggio)

Determina las notas más agudas y las más graves del intervalo de notas del arpeggio. Cada arpeggio sonará únicamente en las notas interpretadas dentro del intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo, de "C5" a "C4", el intervalo de notas cubre de "C-2" a "C4" y de "C5" a "G8".

Ajustes: C -2 – G8

Octave Shift (desplazamiento de octava de salida de arpeggio)

Sube o baja, en octavas, el tono del arpeggio.

Ajustes: -10 – +0 – +10

Octave Range (intervalo de octavas de arpeggio)

Especifica el intervalo máximo de arpeggio en octavas.

Ajustes: -3 – +0 – +3

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Individual

En la pantalla Individual puede configurar los parámetros correspondientes a las selecciones de arpeggio 1-8. Al tocar el ajuste de tipo de arpeggio, se abre un menú. En este menú, toque [Search] para abrir la pantalla de búsqueda de categorías de arpeggio ([página 163](#)) y toque [Number] para determinar el tipo de arpeggio especificando su número.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]



- Arp Part (selector de arpeggio de parte)
 - Arp Master (selector principal de arpeggios)
 - Sync Quantize (valor de cuantización de sincronización)
- Igual que en la pantalla Common.

Arp (selección de arpeggio)
Selecciona el arpeggio deseado almacenado como selección de arpeggio.
Ajustes: 1 – 8

Category (categoría de arpeggio)
Indica la categoría de arpeggio seleccionada.
Ajustes: Consulte “Lista de categorías de arpeggios” en la [página 11](#).

Sub (categoría secundaria de arpeggio)
Indica la categoría secundaria de arpeggio seleccionada.
Ajustes: Consulte “Lista de categorías secundarias de arpeggio” en la [página 11](#).

Name (nombre del arpeggio)
Indica el nombre del arpeggio seleccionado.
Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Velocity (porcentaje de velocidad)
Determina en qué medida la velocidad de la reproducción del arpeggio se desplaza respecto a su valor original. Si el valor de velocidad resultante es 0, se establece en 1. Si es mayor que 128, se establece en 127.
Ajustes: -100% – +100%

Gate Time (duración del sonido)
Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpeggio respecto a su valor original. Si el valor de duración del sonido resultante es 0, se definirá en 1.
Ajustes: -100% – +100%

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
	Osc
	Balance

Advanced (avanzado)

En la pantalla Advanced puede configurar los parámetros avanzados relacionados con la función Arpeggio.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



- Arp Part (selector de arpeggio de parte)
 - Arp Master (selector principal de arpeggios)
 - Sync Quantize (valor de cuantización de sincronización)
- Igual que en la pantalla Common.

Accent Vel Threshold (umbral de velocidad del énfasis)

Determina la velocidad mínima que activará la frase de énfasis. Las frases de énfasis se componen de datos de secuencia que se incluyen en algunos tipos de arpeggios y que solamente suenan al tocar las notas a una velocidad mayor (con más intensidad) que la especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold. Si resulta difícil tocar a las velocidades necesarias para activar la frase de énfasis, configure el parámetro “Accent Vel Threshold” a una velocidad menor.

NOTA Consulte información acerca de los tipos de arpeggios que utilizan esta función en la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Ajustes: off, 1 – 127

Accent Start Quantize (cuantización del inicio del énfasis)

Determina el momento de inicio de la frase de énfasis cuando se recibe la velocidad especificada en el parámetro Accent Velocity Threshold precedente. Si está configurado como “off”, la frase de énfasis comenzará en cuanto se reciba la velocidad. Si está configurado como “on”, la frase de énfasis comenzará en el tiempo especificado para cada tipo de arpeggio después de recibirse la velocidad.

Ajustes: off, on

Random SFX (efecto de sonido aleatorio)

Determina si la opción Random SFX está activada o no. Algunos tipos de arpeggios incluyen la función Random SFX, que activa sonidos especiales, como el sonido del traste de la guitarra, cuando se suelta la nota.

NOTA Para obtener información acerca de los tipos de arpeggio que utilizan esta función, consulte la lista de tipos de arpeggios de la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Ajustes: off, on

Random SFX Velocity Offset (compensación de velocidad de Random SFX)

Determina el valor de compensación con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de Random SFX.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
▶ Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Random SFX Key On Ctrl (control de activación de tecla de SFX aleatorio)

Si está configurado como "on", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad generada al tocar cada nota. Si está configurado como "off", el sonido especial de Random SFX se tocará a la velocidad preprogramada.

Ajustes: off, on

Velocity Mode (modo de velocidad)

Ajusta la velocidad de las notas del arpeggio.

Ajustes: Original, Thru

Original: el arpeggio se reproduce a la velocidad establecida para el tipo de arpeggio.

Thru: el arpeggio se toca de acuerdo con la velocidad de su interpretación.

Trigger Mode (modo de activación)

Si está configurado como "Gate", al pulsar la nota se iniciará la reproducción del arpeggio y, al soltarla, se detendrá. Si está configurado como "Toggle", al pulsar la nota se iniciará o se detendrá la reproducción del arpeggio; y el hecho de soltarla no afectará a la reproducción del arpeggio.

Ajustes: Gate, Toggle

Motion Seq (secuenciador de movimiento)

Common (común)

En la pantalla Common puede configurar los parámetros relacionados con el secuenciador de movimiento de la parte.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (swing común)

Determina el swing del arpeggio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación para el swing del arpeggio/secuenciador de movimiento para cada parte.

Ajustes: -120 – +120

Common Clock Unit (multiplicación de unidades común)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpeggio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este parámetro se aplica a la parte cuando el parámetro Unit Multiply del arpeggio/secuenciador de movimiento de la parte se ha establecido en "Common".

Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpeggio/secuenciador de movimiento diferente del original.

Ajustes: 50% – 400%

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Common Arp Gate Time (tiempo de compuerta de arpegio común)

Determina la duración del sonido (longitud) del arpegio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación de la duración del sonido del arpegio para cada parte.

Ajustes: -100% – +100%

Common Arp Velocity (porcentaje de velocidad de arpegio común)

Determina el porcentaje de velocidad del arpegio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación del porcentaje de velocidad del arpegio para cada parte.

Ajustes: -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento común)

Determina la amplitud del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Amplitude" determina cómo cambia la secuencia de movimiento completa.

Se trata del valor de compensación de la amplitud del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la amplitud de línea. El resultado es que tanto la amplitud del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste de amplitud de la línea (únicamente cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento común)

Determina la forma del pulso del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Cambia la forma de la curva de pasos de la secuencia.

Se trata del valor de compensación de la forma del pulso del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la forma del pulso de línea. El resultado es que tanto la forma de pulso del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando se han establecido en On el parámetro "MS FX" de la línea y el ajuste "Control" del parámetro).

Ajustes: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento común)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Smoothness" es el grado de suavidad con que cambia el tiempo de la secuencia de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la suavidad de línea. El resultado es que tanto la suavidad del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento común)

Determina la aleatoriedad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Random" es el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Part Clock Swing (swing de reloj)

Determina el swing del arpegio/secuenciador de movimiento para la parte seleccionada. Retrasa las notas en los tiempos pares (contratiempo) para producir una sensación de swing.

- +1 y superior: retrasa las notas del arpegio.
- -1 e inferior: adelanta las notas del arpegio.
- 0: sincronización exacta definida mediante el valor de "Arpeggio/Motion Sequencer Grid", que motiva que no haya swing.

Un uso sensato de este ajuste permite crear ritmos de swing y una sensación de tresillos, como ritmos de "shuffle" o "bounce".

Ajustes: -120 – +120

Part Clock Unit (multiplicación de unidades de parte)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpegio/secuenciador de movimiento para la parte seleccionada.

Ajustes: 50% – 400%, Common

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: el tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Part Arp Gate Time (tiempo de compuerta de arpegio de parte)

Determina en qué medida se desplaza el valor Gate Time (duración) de las notas del arpegio respecto a su valor original. Se trata del valor de compensación de la duración del sonido ([página 76](#)) de cada ajuste de selección de arpegio.

Ajustes: 0% – 200%

Part Arp Velocity (porcentaje de velocidad de arpegio de parte)

Determina en qué medida la velocidad de la reproducción del arpegio se desplaza respecto a su valor original. Se trata del valor de compensación del porcentaje de velocidad ([página 76](#)) de cada ajuste de selección de arpegio.

Ajustes: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la amplitud del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada.

Se trata del valor de compensación de la amplitud del secuenciador de movimiento de la línea ([página 83](#)) cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la forma de pulso del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada.

Se trata del valor de compensación del parámetro de curva de pasos del secuenciador de movimiento de la línea ([página 84](#)) cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On y la opción “Control” del parámetro se ha establecido en On.

Ajustes: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada.

Se trata del valor de compensación de la suavidad del secuenciador de movimiento de la línea ([página 83](#)) cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Part Motion Seq Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento de parte)

Determina la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte seleccionada. “Random” es el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Ajustes: 0 – 127

Arp/MS Grid (cuadrícula del arpegio/secuenciador de movimiento)

Determina el tipo de nota que sirve como base para los parámetros Quantize o Swing. El valor del parámetro se muestra en ciclos de reloj.

Para el secuenciador de movimiento, el valor de este parámetro tiene la duración de un paso.

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (1/4 tresillo de negras), 480 (negra)

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Lane (línea)

En la pantalla Lane puede configurar los parámetros de cada línea del secuenciador de movimiento.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (selector principal del secuenciador de movimiento)

Determina si el secuenciador de movimiento está activo o no para toda la interpretación.

Ajustes: Off, On

Motion Seq Part SW (selector de parte del secuenciador de movimiento)

Determina si el secuenciador de movimiento está activo o no para la parte seleccionada.

Ajustes: Off, On

Lane SW (selector de línea)

Determina si cada línea está activada o no. Se pueden utilizar hasta cuatro líneas del secuenciador de movimiento para una sola parte y hasta ocho simultáneamente para la interpretación en su conjunto. Si esta función está desactivada, los parámetros de la línea correspondientes no se muestran.

Ajustes: Off, On

MS FX (recepción de FX del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la línea seleccionada se verá afectada o no al accionar los mandos cuando el botón [ARP/MS FX] de la función de mando correspondiente esté activado.

Ajustes: Off, On

Trigger (recepción de activación del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la línea seleccionada recibe o no la señal generada por el botón [MOTION SEQ TRIGGER]. Cuando está establecido en On, la secuencia de movimiento se inicia cada vez que se pulsa el botón [MOTION SEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, On

Sequence Select (selección de secuencia de movimiento de línea)

Selecciona la secuencia de movimiento deseada.

Ajustes: 1 – 8

Sync (sincronización del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la reproducción de la secuencia de movimiento aplicada al destino (que se establece en la pantalla de asignación de control, [página 89](#)) se sincroniza con el tempo, el tiempo o el arpeggio de la interpretación.

Ajustes: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (cuando se ha seleccionado Lane 2 – 4)

Off: el secuenciador de movimiento de la línea se reproduce según su propio reloj y no se sincroniza con un reloj externo.

Tempo: el secuenciador de movimiento de la línea se sincroniza con el tempo de la interpretación.

Beat: el secuenciador de movimiento de la línea se sincroniza con el tiempo.

Arp: el secuenciador de movimiento de la línea se sincroniza con el primer tiempo del compás del arpeggio que se está reproduciendo en ese momento.

Lane 1: el secuenciador de movimiento de la línea se sincroniza con la línea 1.

Speed (velocidad del secuenciador de movimiento de línea)

Determina la velocidad de la reproducción de la secuencia de movimiento.

Solo está disponible cuando “Lane Motion Sequencer Sync” se ha establecido en “Off”.

Ajustes: 0 – 127

Unit Multiply (multiplicación de unidades del secuenciador de movimiento de línea)

Ajusta el tiempo de reproducción del secuenciador de movimiento para la línea seleccionada.

Está disponible cuando el parámetro Lane Motion Sequencer Sync está establecido en un valor distinto de “Off” o “Lane 1”.

Ajustes: 50% – 6400%, Common, Arp

200%: el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo se dividirá por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción normal.

50%: el tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tempo se duplicará.

Common: se aplicará el valor establecido en Unit Multiply que es común a todas las partes.

Arp: se aplicará el valor establecido en Arpeggio Unit Multiply para la parte seleccionada.

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la reproducción de la secuencia de movimiento se detiene al interpretar al teclado.

Este parámetro está activo cuando el parámetro Lane Motion Sequencer Sync está establecido en un valor distinto de “Arp” o “Lane 1”.

Este parámetro no está disponible cuando “Trigger” se ha establecido en “On”.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: la secuencia se restablece con cada nota interpretada e inicia la secuencia desde el principio.

1st-On: la secuencia se restablece con cada nota interpretada e inicia el secuenciador desde el principio.

Si interpreta una segunda nota sin soltar la primera, la secuencia continúa su ciclo de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. Es decir, la secuencia solo se restablece si se suelta la primera nota antes de tocarse la segunda.

Loop (bucle del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la secuencia de movimiento se reproduce una sola vez o de forma reiterada.

Está disponible cuando el parámetro Lane Motion Sequencer Sync está establecido en un valor distinto de “Lane 1”.

Ajustes: Off, On

Velocity Limit (límite de velocidad del secuenciador de movimiento de línea)

Determina los valores mínimos y máximos de velocidad en los que responde la secuencia de movimiento.

Está disponible cuando el parámetro Lane Motion Sequencer Sync está establecido en un valor distinto de “Lane 1”.

Ajustes: 1 – 127

Cycle (ciclo del secuenciador de movimiento de línea)

Selecciona la duración del paso deseada para la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 16

Load Sequence (cargar secuencia)

Carga los datos de la secuencia de movimiento en la memoria de usuario. Para obtener información detallada sobre la carga, consulte “Load (cargar)” ([página 174](#)).

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

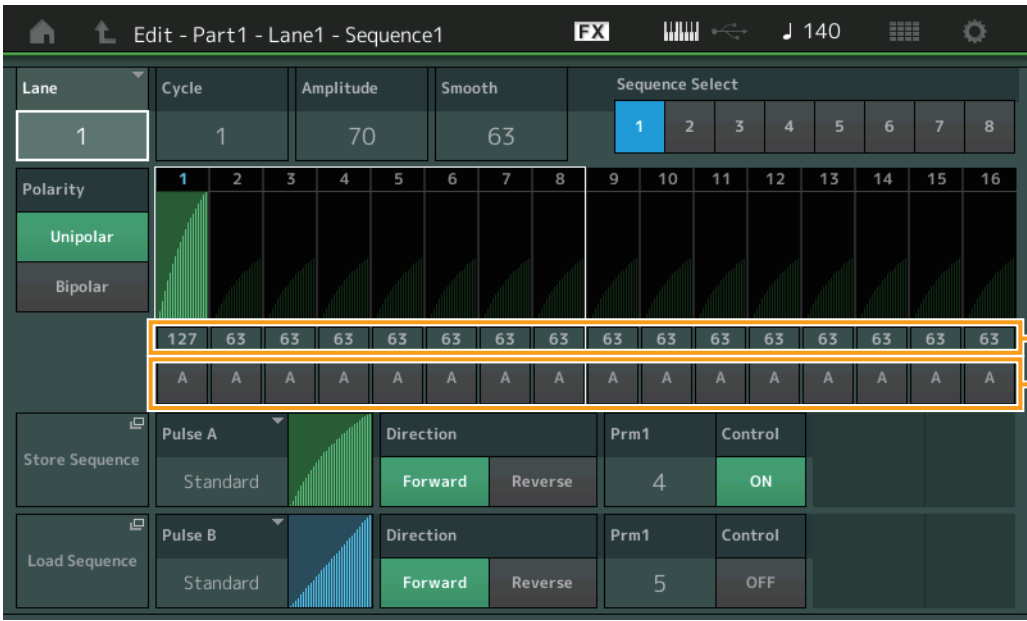
Osc

Balance

Edit Sequence (edición de secuencia)

Abre la pantalla de ajustes de la secuencia de movimiento. Puede crear una secuencia personalizada formada por un máximo de 16 pasos.

Motion Seq Step Value (valor de paso del secuenciador de movimiento de línea)



Motion Seq Step Type (tipo de paso del secuenciador de movimiento de línea)

Lane (línea seleccionada actualmente)

Indica la línea seleccionada actualmente. Este parámetro no se muestra cuando el selector de línea correspondiente está desactivado.

Ajustes: 1 – 4

Cycle (ciclo del secuenciador de movimiento de línea)

Selecciona la duración del paso deseada para la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 16

Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento de línea)

Determina cómo cambia la secuencia de movimiento completa.

Ajustes: 0 – 127

Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento de línea)

Determina la suavidad del cambio de tiempo de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 0 – 127

Sequence Select (selección de secuencia de movimiento de línea)

Determina la selección de la secuencia de movimiento.

Ajustes: 1 – 8

Polarity (polaridad del secuenciador de movimiento de línea)

Determina la polaridad de la secuencia.

Ajustes: Unipolar, Bipolar

Unipolar: cambia únicamente en dirección positiva a partir de un valor de parámetro base en función de la secuencia.

Bipolar: cambia en dirección positiva y negativa a partir de un valor de parámetro base.

Motion Seq Step Value (valor de paso del secuenciador de movimiento de línea)

Determina el valor de paso de la secuencia de movimiento. Puede controlar el valor del parámetro Step Value 1 – 8 o 9 – 16 mediante los mandos deslizantes 1 – 8, según la posición del cursor en la pantalla.

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Motion Seq Step Type (tipo de paso del secuenciador de movimiento de línea)

Determina cada tipo de paso de la secuencia de movimiento. Puede cambiar entre los tipos de paso A y B para los pasos 1 – 8 o 9 – 16 mediante los botones SCENE [1] – [8], según la posición del cursor en la pantalla.

Ajustes: A, B

Pulse A / Pulse B (tipo de curva de pasos del secuenciador de movimiento de línea)

Determina el tipo de curva del parámetro para “Pulse A” y “Pulse B”, según proceda. El parámetro “Motion Seq Step Type” descrito anteriormente determina qué curva establecida aquí se usará para cada paso.

Ajustes: Para Preset Bank (banco de ajustes predefinidos): Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold
Para obtener más información, consulte el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Para User Bank (banco de usuario): User 1 – 32

Cuando se lee un archivo Library (biblioteca): curvas de Library 1 – 8

Direction (dirección de curva de pasos del secuenciador de movimiento de línea)

Determina la dirección de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Ajustes: Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (parámetro de curva de pasos del secuenciador de movimiento de línea)

Ajusta la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento.

Este parámetro puede no estar disponible, según el tipo de curva. Además, el intervalo de valores de parámetro disponibles varía en función del tipo de curva.

Control (selector de control de forma de curva de pasos del secuenciador de movimiento de línea)

Determina si la forma de la curva de pasos de la secuencia de movimiento se controlará o no al accionar los mandos. Este parámetro solo se muestra cuando “MS FX” está activado. Además, este parámetro puede no estar disponible, según el tipo de curva.

Ajustes: Off, On

Store Sequence (almacenar secuencia)

Guarda los datos de la secuencia editada. Para obtener información detallada acerca de cómo almacenar datos, consulte “Store/Save (almacenar/guardar)” ([página 176](#)).

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

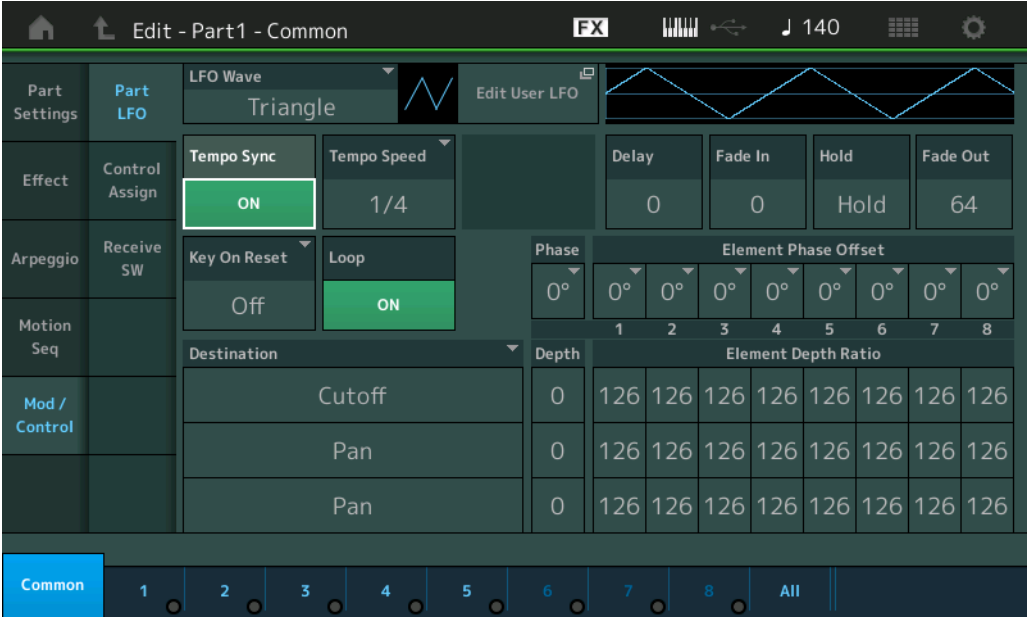
Mod/Control (modulación/control)

Part LFO (LFO de parte)

En la pantalla Part LFO puede configurar los parámetros relacionados con LFO de la parte.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave (onda LFO)

Permite seleccionar la forma de onda del LFO.

Ajustes: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (sincronización de tempo de LFO)

Determina si el LFO se sincroniza o no con el tempo del arpeggio o la canción.

Ajustes: Off (no sincronizado), On (sincronizado)

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

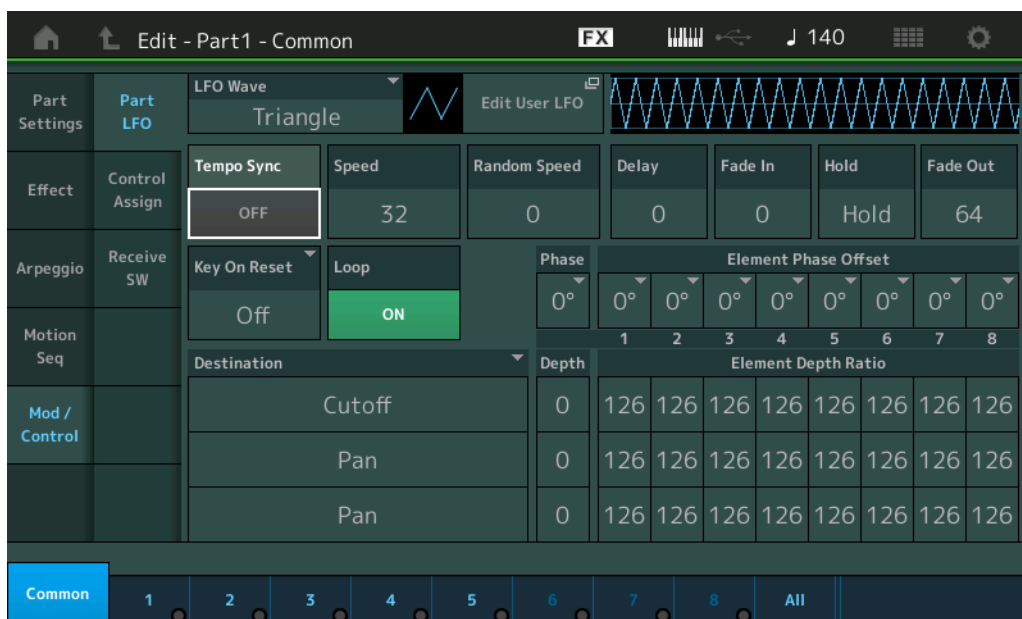
Element EQ

All Element

Osc

Balance

■ Cuando “Tempo Sync” se establece en “OFF”



Speed (velocidad LFO)

Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del LFO. No está disponible cuando el parámetro Tempo Sync se ha establecido en “On”.

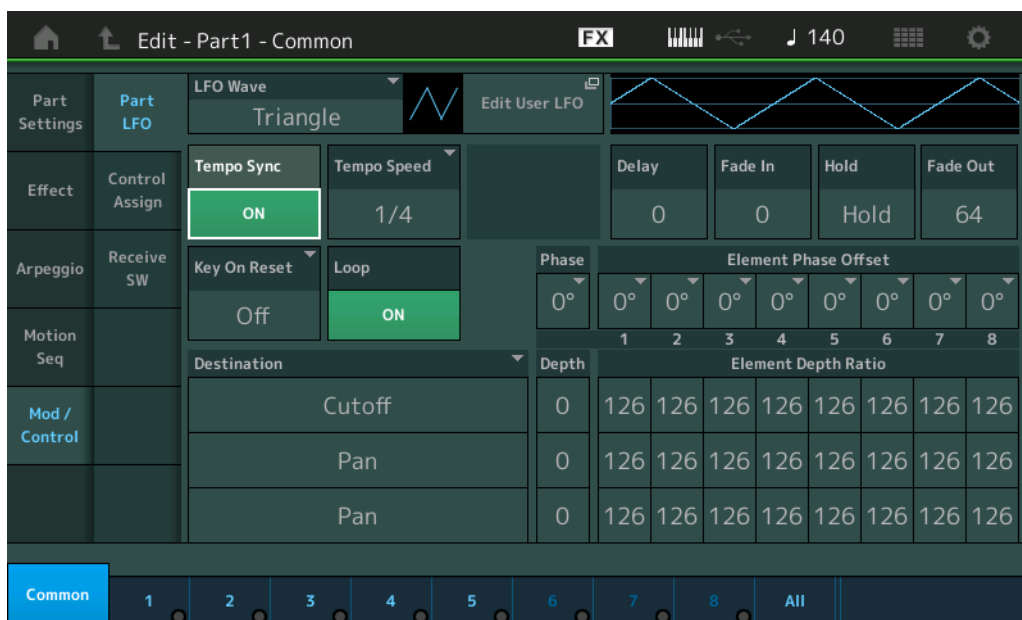
Ajustes: 0 – 63

Random Speed (profundidad de velocidad aleatoria de LFO)

Determina en qué medida la velocidad del LFO cambiará aleatoriamente.

Ajustes: 0 – 127

■ Cuando “Tempo Sync” se establece en “ON”



Tempo Speed (velocidad de tempo de LFO)

Este parámetro estará disponible solamente si la opción “Tempo Sync” precedente se ha configurado como “ON”. Permite configurar ajustes detallados de valor de nota que determinan en qué medida las pulsaciones del LFO están sincronizadas con el arpeggio.

Ajustes: 1/16, 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8, 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4, 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2, Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 x 4 (cuadrillos de negras; cuatro negras por tiempo), 1/4 x 5 (quintillos de negras; cinco negras por tiempo), 1/4 x 6 (seisillos de negras; seis negras por tiempo), 1/4 x 7 (septillos de negras; siete negras por tiempo), 1/4 x 8 (octillos de negras; ocho negras por tiempo), 1/4 x 16 (dieciséis negras por tiempo), 1/4 x 32 (32 negras por tiempo), 1/4 x 64 (64 negras por tiempo)

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Delay (tiempo de retardo de LFO)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una tecla en el teclado y el momento en que el LFO entra en funcionamiento.

Ajustes: 0 – 127

Fade In (tiempo de aparición gradual de LFO)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en aparecer de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en “Delay”.

Ajustes: 0 – 127

Hold (tiempo de retención de LFO)

Determina el tiempo durante el cual el LFO se mantendrá en su nivel máximo.

Ajustes: 0 – 126, Hold

Hold: sin desaparición gradual.

Fade Out (tiempo de desaparición gradual de LFO)

Determina el tiempo que tardará en desaparecer gradualmente el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en “Hold”.

Ajustes: 0 – 127

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla de LFO)

Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se pulsa una nota.

Ajustes: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: el LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase.

1st-On: el LFO se restablece con cada nota interpretada e inicia una forma de onda en la fase especificada por el parámetro Phase. Si interpreta una segunda nota sin soltar la primera, el LFO sigue su ciclo de acuerdo con la misma fase activada por la primera nota. Es decir, el LFO solo se restablece si se suelta la primera nota antes de tocarse la segunda.

Loop (bucle de LFO)

Determina si la onda LFO se reproducirá de una sola vez (desactivado) o continuamente (activado).

Ajustes: Off, On

Phase (fase de LFO)

Determina el punto de fase inicial de la onda del LFO cuando se restablece.

Ajustes: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset (compensación de fase de elemento de LFO)

Determina los valores de compensación del parámetro “Phase” (precedente) de los respectivos elementos.

Ajustes: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (destino de LFO)

Determina las funciones que se controlarán mediante LFO Wave.

Ajustes: Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (profundidad de LFO)

Establece la profundidad de la onda LFO (amplitud) para el parámetro “Destination” (precedente).

Ajustes: 0 – 127

Element Depth Ratio (proporción de profundidad de elemento de LFO)

Determina los valores de compensación del parámetro “Depth” (precedente) de los respectivos elementos. Cuando se establece en “Off”, el efecto de LFO no está disponible. Solo está disponible cuando se establecen parámetros relacionados con el elemento en “Destination”.

Ajustes: Off, 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

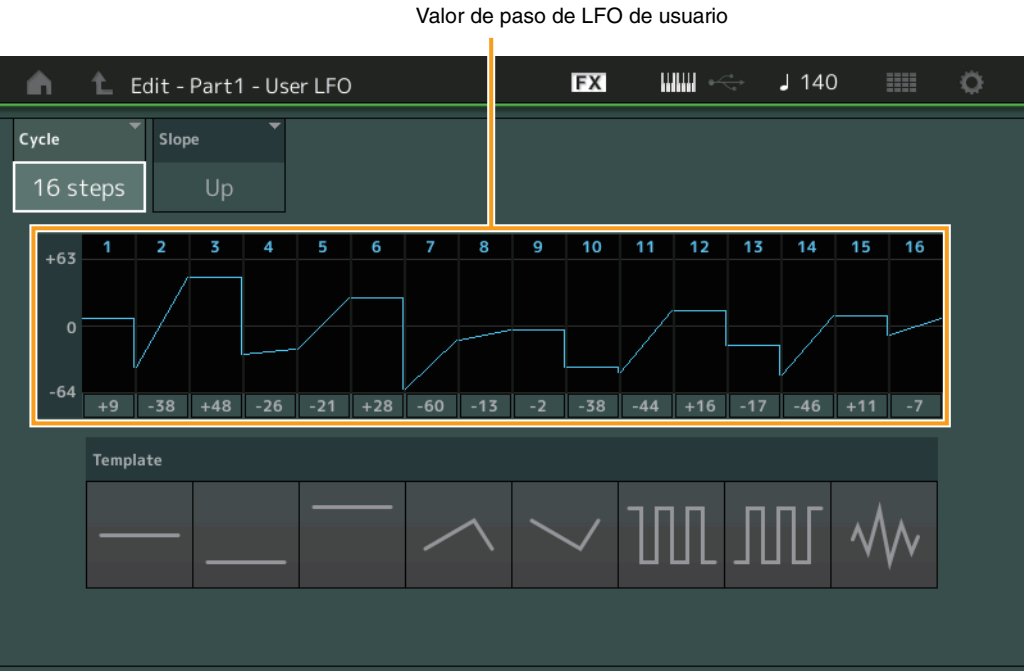
Osc

Balance

Edit User LFO (edición de LFO de usuario)

Abre la pantalla de configuración del LFO de usuario. Puede crear una onda LFO personalizada formada por un máximo de 16 pasos.

Edición de partes normales (AWM2)



Cycle (ciclo)

Selecciona la duración del paso deseada para el LFO.

Ajustes: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope (inclinación)

Determina las características de inclinación o rampa de la onda LFO.

Ajustes: Off (sin inclinación), Up, Down, Up&Down

Valor de paso de LFO de usuario

Determina el nivel de cada paso.

Ajustes: -64 – +63

Template (plantilla)

Esto incluye los ajustes preprogramados para crear un LFO original.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Control Assign (asignación de control)

En la pantalla Control Assign puede configurar los ajustes de asignación de controlador de la parte. Puede cambiar los sonidos como desee estableciendo el controlador deseado en “Source” y el parámetro deseado en “Destination”. En “Source”, no solo puede configurar controladores físicos como la rueda de inflexión del tono, sino también el secuenciador de movimiento o el seguidor de envolvente como controladores virtuales. A cada parte se le puede asignar un máximo de 16 juegos de controladores.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (selector de selección automática)

Determina si la función Auto Select para Display Filter (más adelante) está activa (On) o no (Off). Cuando este parámetro se establece en “On”, el controlador accionado se establece automáticamente en “Display Filter”. Puede obtener el mismo resultado pulsando el botón [CONTROL ASSIGN].

Ajustes: Off, On

Display Filter (filtro de visualización)

Determina el tipo de controlador que se va a mostrar.

Ajustes: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name (nombre visualizado)

Determina el nombre de cada mando asignable 1 – 8 que se muestra en la pantalla Performance Play (página 26). Solamente está disponible cuando “AsgnKnob 1 – 8” se ha establecido en “Source”.

Destination (destino)

Determina el parámetro de destino que se va a controlar. Para añadir otro destino, toque el icono “+”. Para obtener más información de ejemplos de ajuste del parámetro “Destination”, consulte más adelante.

Ajustes: Consulte la “Lista de controles” en la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Ejemplos de configuración de Destination

A continuación se muestran ajustes que constituyen ejemplos útiles de cómo configurar el parámetro Destination.

Para controlar el volumen:	Part Param → Volume
Para cambiar el tono:	Part Param → Pitch
Para cambiar la velocidad del altavoz rotativo:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
Para aplicar un efecto de pedal wah:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

En cuanto a los parámetros *1 y *2, además de los ajustes anteriores se requieren los siguientes.

*1 “Ins A/B Type” = “Rotary Speaker” en la pantalla Effect de Part Edit

*2 “Ins A/B Type” = “VCM Pedal Wah” en la pantalla Effect de Part Edit

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Source (origen)

Determina el controlador deseado que se usará para controlar el parámetro establecido en “Destination”.

Ajustes: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (selector de elementos)

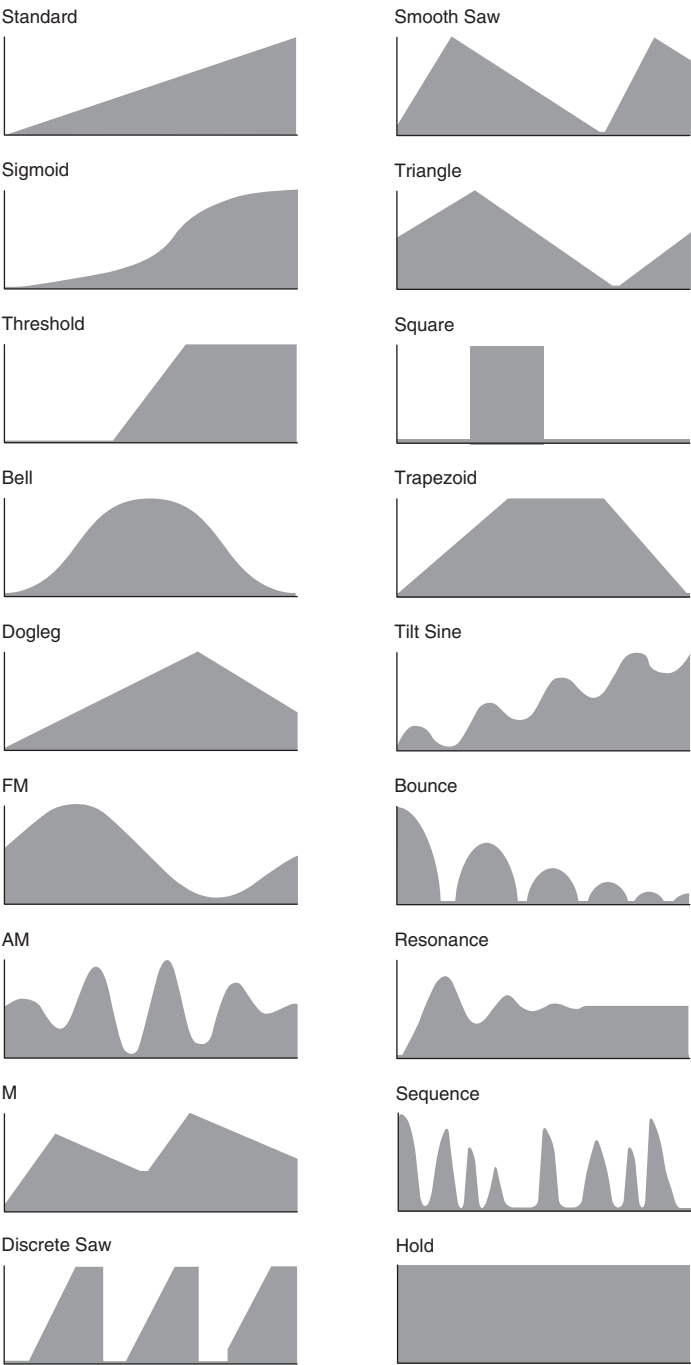
Permite determinar si el controlador afectará (On) o no (Off) a cada elemento individual. Solo está disponible cuando se establecen parámetros relacionados con el elemento en “Destination”.

Ajustes: Off, On

Curve Type (tipo de curva)

Determina el tipo de curva del parámetro establecido en “Destination”. En las ilustraciones siguientes, el eje vertical indica el valor de accionamiento del controlador establecido en “Destination” y el eje horizontal indica el valor del parámetro establecido en “Source”.

Ajustes: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (cuando se ha seleccionado User Bank), Library 1 – 8 (cuando se lee el archivo Library)



Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
	Element LFO
	Element EQ
All Element	
	Osc
	Balance

Polarity (polaridad de curva)

Determina la polaridad de curva del tipo de curva establecido en "Curve Type".

Ajustes: Uni, Bi

Uni: cambia únicamente en dirección positiva o negativa a partir de un valor de parámetro base en función de la forma de la curva.

Bi: cambia en dirección positiva y negativa a partir de un valor de parámetro base.

Ratio (proporción de curva)

Determina la proporción de la curva.

Ajustes: -64 – +63

Param 1/Param 2 (parámetro de curva)

Ajusta la forma de la curva.

Este parámetro puede no estar disponible, según el tipo de curva.

Destination to Name (copiar nombre de destino)

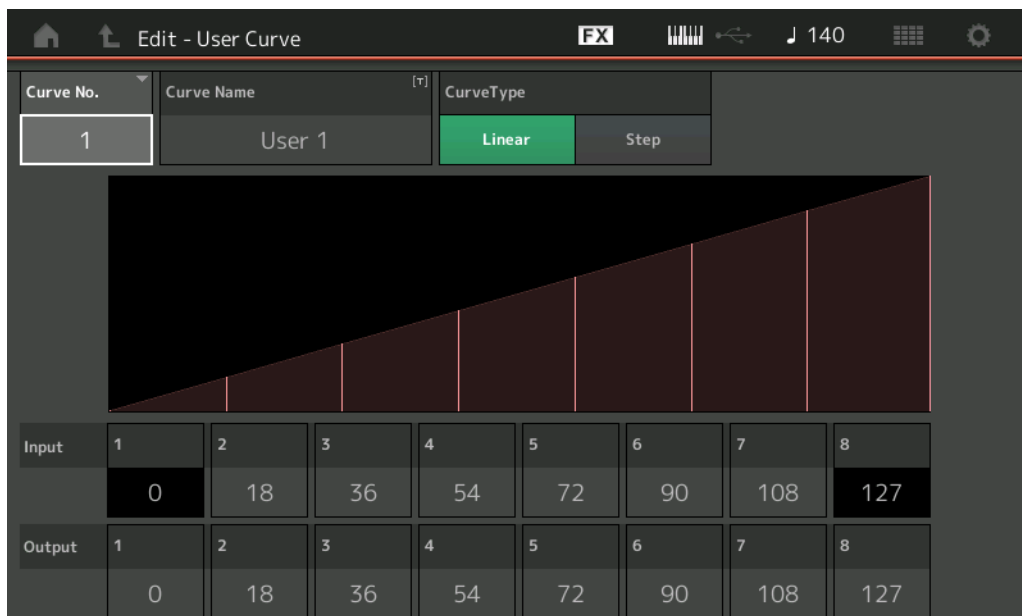
Copia el nombre del parámetro del campo "Destination" al campo "Display Name". Solamente está disponible cuando "Source" se ha establecido en "AsgnKnob 1 – 8".

Delete (borrar)

Borra el destino seleccionado en "Destination".

Edit User Curve (edición de curva de usuario)

Abre la pantalla de ajuste de la curva de usuario. Puede seleccionar "Linear" (curva mediante interpolación lineal de ocho coeficientes) o "Step".



Curve No. (número de curva)

Indica el número de curva seleccionado.

Ajustes: 1 – 32

Curve Name (nombre de curva)

Asigna un nombre a la curva seleccionada. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Curve Type (tipo de curva)

Determina el tipo de curva.

Ajustes: Linear, Step

Input (entrada)

Determina el nivel de entrada de la curva. "Input 1" se fija en "0". "Input 8" se fija en 127 cuando Curve Type es "Linear".

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Output (salida)

Determina el nivel de salida de la curva.

Ajustes: 0 – 127

Receive SW (selector de recepción)

Desde la pantalla Receive Switch puede configurar de qué manera cada parte individual responderá a los distintos datos MIDI, como los mensajes de cambio de control o cambio de programa. Si el parámetro pertinente está configurado como “ON”, la parte correspondiente responderá a los datos MIDI adecuados.

NOTA Si CC (recepción de cambio de control) se configura aquí como “OFF”, no estarán disponibles los parámetros relacionados con Control Change.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (recepción de cambio de programa)

Determina si se reciben o no los mensajes de cambio de programa.

Ajustes: Off, On

Bank Select (recepción de selección de banco)

Determina si se reciben o no los mensajes de selección de banco MSB/LSB.

No está disponible cuando el parámetro “Receive Control Change” está desactivado.

Ajustes: Off, On

Pitch Bend (recepción de inflexión del tono)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante la rueda de inflexión del tono.

Ajustes: Off, On

After Touch (recepción de pulsación posterior)

Determina si se reciben o no los mensajes de pulsación posterior.

Ajustes: Off, On

CC (recepción de cambio de control)

Determina si se reciben o no los mensajes de cambio de control.

Ajustes: Off, On

Vol/Exp (recepción de volumen/expresión)

Determina si se reciben o no los mensajes de volumen.

No está disponible cuando el parámetro “Receive Control Change” está desactivado.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (recepción de efecto panorámico)

Determina si se reciben o no los mensajes de efecto panorámico.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MW (recepción de rueda de modulación)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante la rueda de modulación.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Sustain (recepción de sostenido)

Determina si se reciben o no los mensajes de sostenido.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

FC1/FC2 (recepción de controlador de pedal)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al pisar el controlador de pedal opcional.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

FS (recepción de interruptor de pedal)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al pisar el interruptor de pedal opcional.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

A. SW1/A. SW2 (recepción de selector asignable)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al pulsar los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2].

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MS Hold (recepción de retención del secuenciador de movimiento)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al pulsar el botón [MOTION SEQ HOLD].

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

MS Trigger (recepción de activación del secuenciador de movimiento)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al pulsar el botón [MOTION SEQ TRIGGER].

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

RB (recepción de controlador de cinta)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados mediante el controlador de cinta.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

BC (recepción de controlador de viento)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI del controlador de viento.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

A.Knob 1 – 8 (recepción de mando asignable)

Determina si se reciben o no los mensajes MIDI generados al accionar los mandos asignables 1-8.

No está disponible cuando el parámetro "Receive Control Change" está desactivado.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Element Edit (edición de elementos)

Edición de partes normales (AWM2)

Osc/Tune (oscilador/afinación)

En la pantalla Osc/Tune puede asignar la forma de onda (o el material sonoro básico) a cada elemento. Puede ajustar el registro de notas del elemento (el intervalo de notas del teclado en el que sonará el elemento) y la velocidad de respuesta (el intervalo de velocidades de notas en el que sonará el elemento).

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Osc/Tune]



Bank (banco de formas de onda)

Number (número de forma de onda)

Category (categoría de forma de onda)

Sub Category (categoría secundaria de forma de onda)

Name (nombre de forma de onda)

Indican la información de la forma de onda que se usa para el elemento seleccionado. "Bank" indica qué ubicación de forma de onda (Preset, User o Library) se asigna al elemento.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Selector de elementos

Determina si el elemento actualmente seleccionado estará activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

XA Control (control XA)

Determina el funcionamiento de la función Expanded Articulation (XA, articulación ampliada) de un elemento. La función XA es un sofisticado generador de tonos que permite recrear con más efectividad técnicas de interpretación natural y sonidos realistas. Esta función proporciona también otros modos únicos para los cambios de sonidos aleatorios o alternativos durante la interpretación. Para obtener información detallada sobre la función XA, consulte "Bloque generador de tonos" en la [página 6](#) de la "Estructura básica".

Ajustes: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Puede definir cada elemento en:

Normal: el elemento suena normalmente cada vez que se reproduce la nota.

Legato: cuando el parámetro Mono/Poly se establece en Mono, este elemento se reproducirá en lugar del que esté definido como "Normal" del parámetro XA Control al interpretar al teclado de forma ligada (es decir, al reproducir la siguiente nota de una línea o melodía de una sola nota antes de soltar la nota anterior).

Key Off: el elemento sonará cada vez que se suelta la nota.

Cycle (para varios elementos): cada elemento suena alternativamente en función de su orden numérico. Es decir, al tocar la primera nota suena el elemento 1, al tocar la segunda nota, suena el elemento 2 y así sucesivamente.

Random (para varios elementos): cada elemento sonará aleatoriamente cada vez que se toque la nota.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

A.SW1 On: cuando el botón [ASSIGN 1] se establece en On, el elemento suena.

A.SW2 On: cuando el botón [ASSIGN 2] se establece en On, el elemento suena.

A.SW Off: cuando ambos botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] se ajustan en Off, el elemento suena.

Elem Group (grupo de elementos)

Determina el grupo para XA Control. Todos los elementos que tienen el mismo tipo de características XA tienen el mismo número de grupo. Este ajuste no se aplica cuando los parámetros de XA Control de todos los elementos están definidos en Normal.

Ajustes: 1 – 8

Elem Connect (selector de conexión de elemento)

Determina qué efecto de inserción (A o B) se utilizará para procesar cada elemento individual. Se establece en “Thru” para omitir los efectos de inserción en el elemento especificado.

Ajustes: Thru, InsA, InsB

New Waveform (nueva forma de onda)

Carga los datos de audio almacenados en la memoria flash USB como “Waveform”. Para obtener información sobre la carga, consulte “Load (cargar)” ([página 174](#)).

Una vez cargada la forma de onda, estará disponible el parámetro Edit Waveform (más adelante).

Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

Ajustes: -48 – +48

Fine (afinación precisa)

Determina la afinación precisa del tono de cada elemento.

Ajustes: -64 – 63

Pitch/Vel (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono del elemento seleccionado responde a la velocidad.

Ajustes: -64 – 63

Valores positivos: cuanto más fuerte se toca el teclado, más sube el tono.

Valores negativos: cuanto más suave se toca el teclado, más baja el tono.

0: no hay cambios de tono.

Fine/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de afinación precisa)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan al tono con la afinación precisa.

Ajustes: -64 – 63

Valores positivos: el tono de las notas graves cae y el de las notas agudas sube.

Valores negativos: el tono de las notas graves sube y el de las notas agudas cae.

Random (profundidad de tono aleatorio)

Permite variar aleatoriamente el tono del elemento para cada nota tocada. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación del tono.

Ajustes: 0 – 127

Vel Cross Fade (fundido en varias velocidades)

Determina el grado de disminución gradual del volumen de un oscilador en proporción a la distancia de los cambios de velocidad fuera del ajuste de Velocity Limit.

Ajustes: 0 – 127

Cuanto mayor sea el valor, más gradual será la disminución del volumen.

0: no hay sonido

Tempo Sync (selector de sincronización de tempo de retardo de activación de tecla)

Determina si “Key On Delay” (más adelante) está o no sincronizada con el tempo.

Ajustes: Off, On

Length (duración de tiempo de retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo (o el retardo) transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el instante en que el sonido se reproduce efectivamente. Pueden configurarse diferentes tiempos de retardo para cada elemento. No está disponible cuando el parámetro “Key On Delay Tempo Sync” está activado.

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

► Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Length (longitud de nota de retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo del parámetro "Key On Delay" cuando "Key On Delay Tempo Sync" está activado.

Ajustes: 1/16, 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8, 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4, 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2, Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 x 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras por tiempo), 1/4 x 5 (cinquillos de negras; cinco negras por tiempo), 1/4 x 6 (seisillos de negras; seis negras por tiempo), 1/4 x 7 (septillos de negras; siete negras por tiempo), 1/4 x 8 (octillos de negras; ocho negras por tiempo)

Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93" a "34", el intervalo de velocidad cubierto será "1" a "34" y "93" a "127".

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo, de "C5" a "C4", el intervalo de notas cubre de "C-2" a "C4" y de "C5" a "G8".

Ajustes: C -2 – G8

Pitch/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto Key Follow (el intervalo de tono de notas contiguas), con el tono de Center Key (a continuación) como estándar.

Ajustes: -200% – +0% – +200%

+100% (el ajuste normal): la distancia entre las notas contiguas es de un semitono.

0%: todas las notas tienen el mismo tono que Center Key (tecla central).

Valores negativos: los ajustes se invierten.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la nota o el tono central del efecto Key Follow sobre el tono.

Ajustes: C -2 – G8

Edit Waveform (forma de onda completa)

Abre la pantalla Waveform Edit.

En esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con los bancos de teclas correspondientes a la forma de onda.

• Banco de teclas

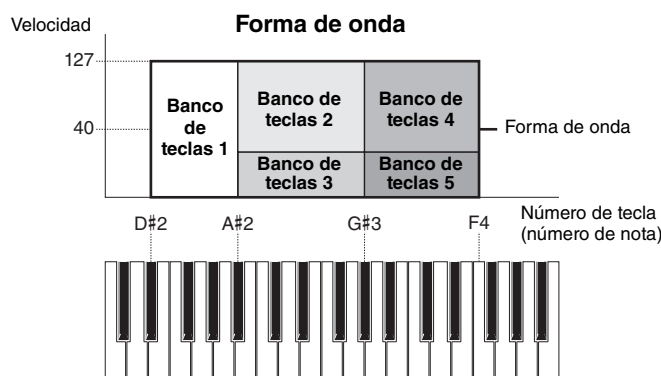
Un banco de teclas es una serie de datos de audio digitales que se crean al grabar directamente en este instrumento una señal, como la de una voz o de una guitarra eléctrica.

En este manual, los términos "banco de teclas" (Key Bank) y "onda" (Wave) se utilizan a veces con el mismo sentido. Sin embargo, es importante prestar atención y distinguir "banco de teclas" (Key Bank, datos de audio sin manipular) de "forma de onda" (Waveform, datos de audio recogidos que se utilizan para formar una parte).

• Banco de teclas y forma de onda

Los bancos de teclas se asignan y memorizan en formas de onda en el MONTAGE.

Cada forma de onda puede contener varios bancos de teclas. Para asignar estos bancos de teclas a otro espacio o contenedor distinto, puede establecer el límite de nota y el límite de velocidad de cada banco de teclas. Con esta configuración, cada banco de teclas se reproducirá en función de la nota pulsada y de su velocidad.



Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

► Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

• Parte y forma de onda

Puede reproducir la forma de onda asignándola a una parte cuando interprete al teclado esa parte. Puede asignar la forma de onda a un elemento de la parte en la pantalla de edición de elementos de la parte normal (AWM2) ([página 94](#)) y en la pantalla de edición de teclas de la parte de percusión ([página 126](#)).

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

► Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

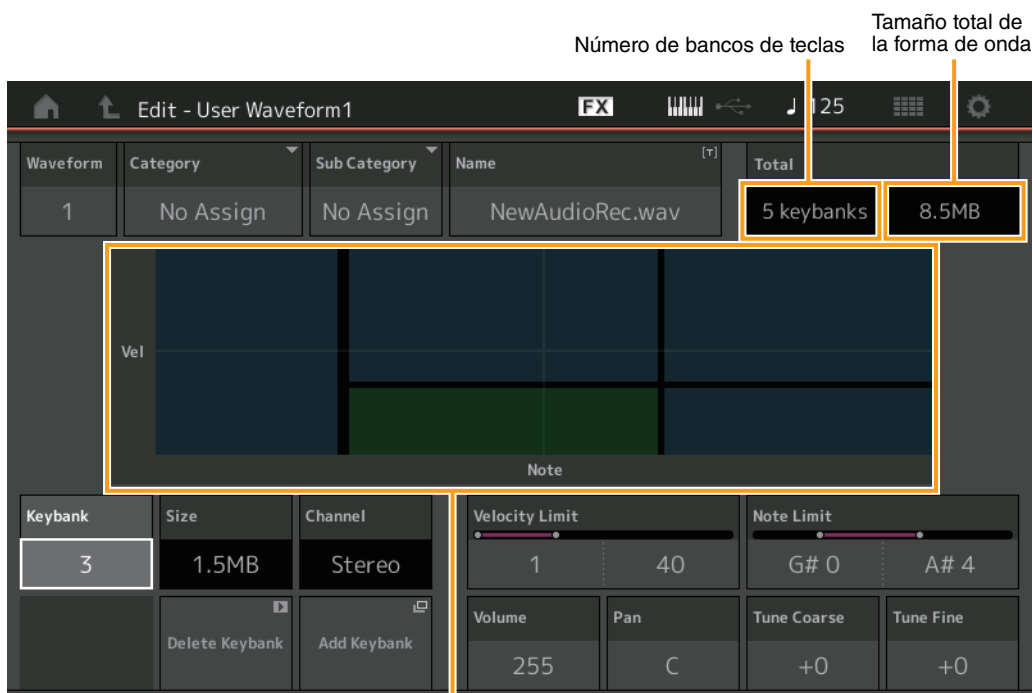
Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance



Límite de nota y límite de velocidad de cada banco de teclas

Waveform (forma de onda)

Indica la forma de onda seleccionada.

Category (categoría principal de forma de onda)

Sub Category (categoría secundaria de forma de onda)

Determina la categoría principal y la categoría secundaria de la forma de onda seleccionada.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Name (nombre de forma de onda)

Determina la forma de onda seleccionada. Los nombres de formas de onda pueden contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Número de bancos de teclas

Indica el número de bancos de teclas de la forma de onda seleccionada.

Tamaño total de la forma de onda

Indica el tamaño de datos total de la forma de onda seleccionada.

Keybank (banco de teclas)

Indica el banco de teclas seleccionado.

Size (tamaño del banco de teclas)

Indica el tamaño de datos del banco de teclas seleccionado.

Channel (canal del banco de teclas)

Indica el canal (Stereo o Mono) del banco de teclas seleccionado.

Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá el banco de teclas seleccionado.

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del registro del teclado para el banco de teclas seleccionado.

Ajustes: 1 – 127

Volume (volumen)

Determina el volumen de salida del banco de teclas seleccionado.

Ajustes: 0 – 255

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo del banco de teclas seleccionado.

Ajustes: L63 – C – R63

Tune Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono del banco de teclas seleccionado en semitonos.

Ajustes: -64 – +63

Tune Fine (afinación precisa)

Determina la afinación precisa del tono del banco de teclas seleccionado.

Ajustes: -64 – +63

Delete Keybank (borrar banco de teclas)

Borra el banco de teclas seleccionado.

Add Keybank (agregar banco de teclas)

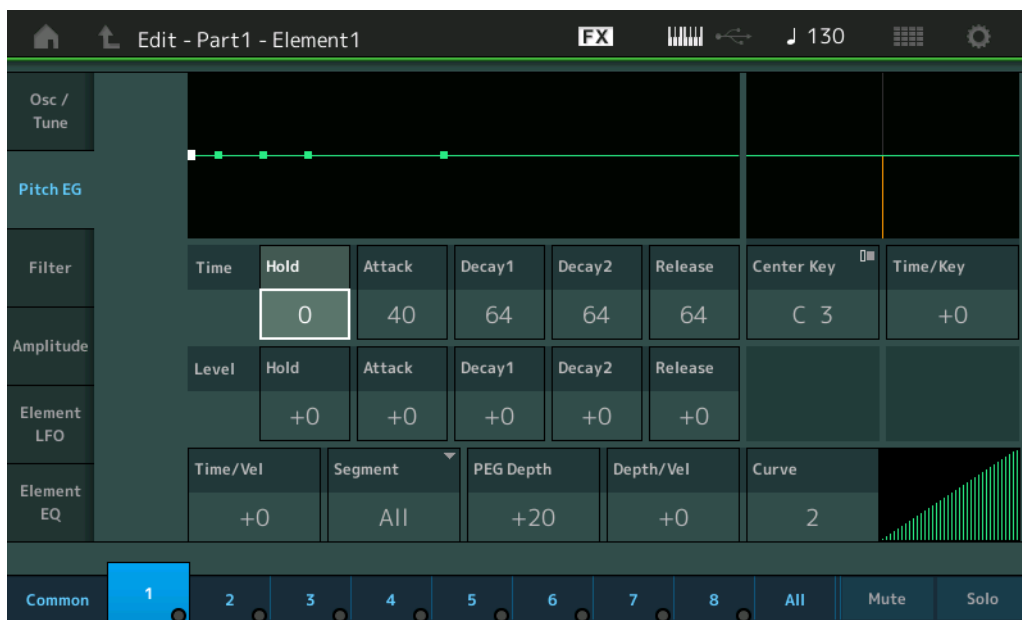
Agrega un nuevo banco de teclas a la forma de onda seleccionada.

Pitch EG (generador de envolventes de tono)

Desde esta pantalla Pitch EG puede configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de tono (PEG), que determinan cómo sonarán los cambios de sonido en el transcurso del tiempo para los osciladores. Estos parámetros pueden utilizarse para controlar el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Pitch EG]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Hold (retención)	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)	Release (liberación)
Time (tiempo)	Tiempo de retención	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de liberación
Level (nivel)	Nivel de retención	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de liberación

Ajustes: Time: 0 – 127

Level: -128 – +127

Edición de partes normales (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO**Element EQ****All Element**

Osc

Balance

Time/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de PEG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono (PEG). Center Key (el siguiente parámetro) se utiliza como tono básico de este parámetro.

- Ajustes:** -64 – +63
- Valores positivos:** las notas agudas conllevarán una velocidad de transición alta del PEG, en tanto que las graves producirán una baja velocidad.
- Valores negativos:** las notas agudas conllevarán una velocidad de transición lenta del PEG, en tanto que las graves producirán una velocidad alta.
- 0:** la velocidad de transición del PEG no cambia independientemente de la nota tocada.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de PEG)

Determina el modo en que el tiempo de transición de PEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que se pulsa la tecla. Cuando se toca la nota Center Key, PEG se comportará como lo dicten sus ajustes reales.

- Ajustes:** C-2 – G8

Time/Vel (sensibilidad de velocidad de tiempo de PEG)

Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de PEG)

Determina la sensibilidad a la velocidad de los parámetros de tiempo del PEG. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro “Time/Vel”.

- Ajustes:** Time/Vel: -64 – +63
- Valores positivos:** las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del PEG rápida, mientras que las velocidades bajas supondrán una menor velocidad.
- Valores negativos:** las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del PEG lenta, mientras que las velocidades bajas supondrán una mayor velocidad.
- 0:** la velocidad de transición del PEG no cambia, independientemente de la velocidad.
- Ajustes:** Segment: Attack, Atk+Dcy (ataque y caída), Decay, Atk+Rls (ataque y liberación), All
- Attack:** el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque.
- Atk+Dcy:** el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/caída 1.
- Decay:** el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de caída.
- Atk+Rls:** el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/liberación.
- All:** el parámetro Time/Vel afecta a todos los parámetros de tiempo del PEG.

PEG Depth (profundidad de PEG)

Determina el intervalo de tono para el EG de tono (PEG).

- Ajustes:** -64 – +63

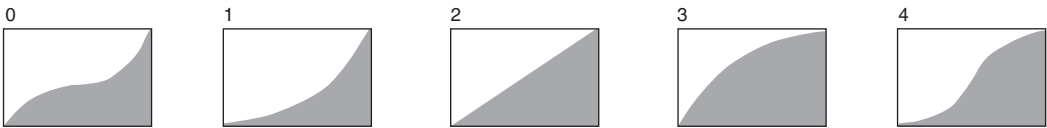
Depth/Vel (sensibilidad de velocidad de profundidad de PEG)

Curve (curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de PEG)

Determina la manera en que se generará el intervalo de tono de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El parámetro Curve permite elegir entre cinco curvas de velocidad predeterminadas (indicadas gráficamente en la pantalla) que determinan cómo afecta al velocidad a la profundidad del EG de tono. En las ilustraciones siguientes, el eje vertical indica el cambio de tono y el horizontal, la velocidad.

- Ajustes:** Depth/Vel: -64 – +63
- Valores positivos:** las velocidades altas hacen que el intervalo de tono se expanda y las velocidades bajas hacen que se contraiga.
- Valores negativos:** las velocidades altas hacen que el intervalo de tono se reduzca y las velocidades bajas hacen que se amplíe.
- 0:** el envolvente de tono no cambia independientemente de la velocidad.

- Ajustes:** Curve: 0 – 4

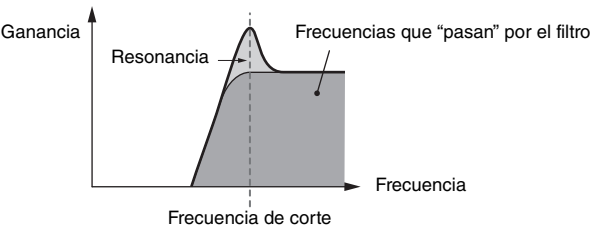


NOTA Consulte información detallada acerca del EG de tono en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
Filter	
	Type
	Filter EG
	Scale
Amplitude	
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
	Osc
	Balance

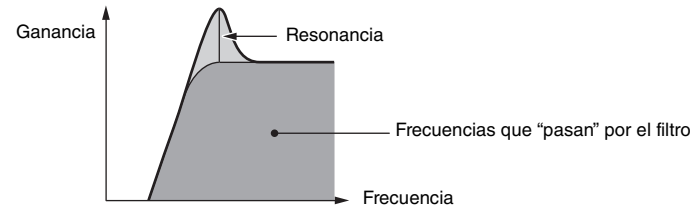
HPF



LPF12+HPF12: combinación de un filtro de paso bajo de -12 dB/oct y un filtro de paso alto de -12 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff y HPF Key Follow Sensitivity.

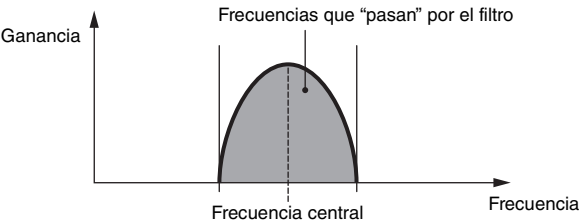
LPF6+HPF12: combinación de un filtro de paso bajo de -6 dB/oct y un filtro de paso alto de -12 dB/oct. Cuando se selecciona este tipo de filtro, se pueden definir los parámetros HPF Cutoff y HPF Key Follow Sensitivity.

HPF24D: Filtro de paso alto de -24 dB/oct dinámico con un sonido digital característico. Este filtro puede producir un pronunciado efecto de resonancia.

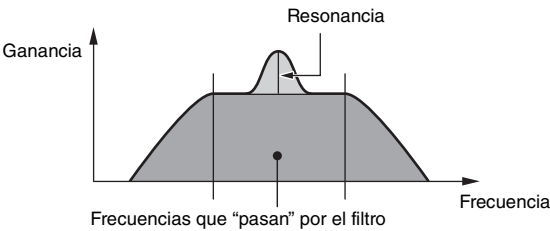


HPF12: filtro de paso alto dinámico de -12 dB/oct.

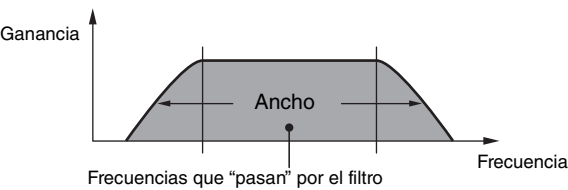
BPF



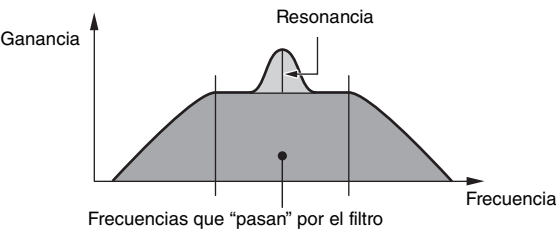
BPF12D: combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -12 dB/oct con un sonido digital característico.



BPFw: filtro de paso bajo de -12 dB/oct que combina filtros de paso alto y paso bajo para permitir un ajuste más amplio del ancho de banda.



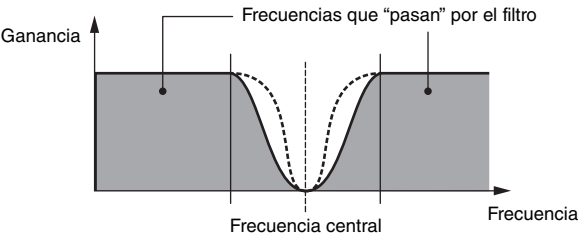
BPF6: combinación de un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto de -6 dB/oct.



Edición de partes normales (AWM2)

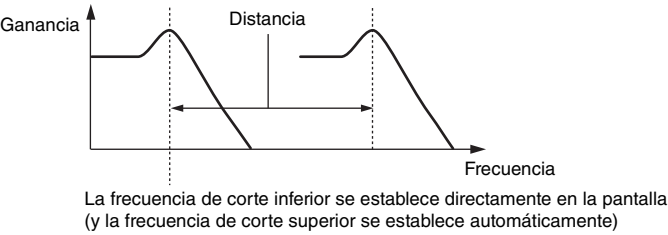
Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

BEF

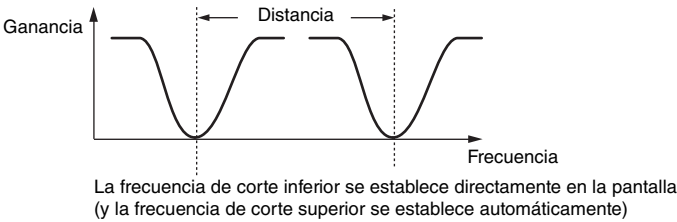


BEF12: filtro de eliminación de banda de -12 dB/oct.
BEF6: filtro de eliminación de banda de -6 dB/oct.

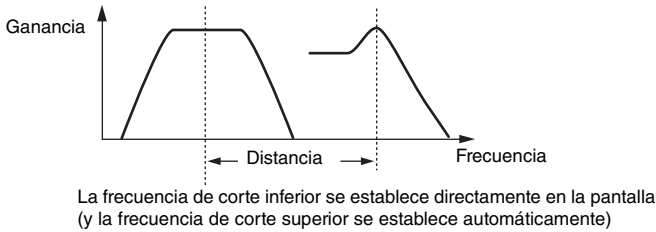
DualLPF: dos filtros de paso bajo de -12 dB/oct conectados en paralelo. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.



DualHPF: dos filtros de paso alto de -12 dB/oct conectados en paralelo.
DualBPF: dos filtros de paso de banda de -6 dB/oct conectados en paralelo.
DualBEF: dos filtros de eliminación de banda de -6 dB/oct conectados en serie.



LPF12+BPF6: combinación de un filtro de paso bajo de -12 dB/oct y un filtro de paso de banda de -6 dB/oct conectados en paralelo. Puede modificar la distancia entre las dos frecuencias de corte.



Cutoff (frecuencia de corte)

Determina la frecuencia de corte del filtro. Este parámetro se utiliza como frecuencia básica del tipo de filtro seleccionado.

Ajustes: 0 – 255

Cutoff/Vel (sensibilidad de velocidad de corte)

Determina el modo en que la frecuencia de corte responde a la velocidad o a la intensidad con la que interpreta las notas.

Ajustes: -64 – +63

Valores positivos: cuanto mayor es la fuerza que aplica al interpretar al teclado, más asciende la frecuencia de corte.

Valores negativos: cuanto más suavemente interprete al teclado, más asciende la frecuencia de corte.

0: la frecuencia de corte no cambia independientemente de la velocidad.

Edición de partes normales (AWM2)

Common
Part Settings
General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
Control Assign
Receive SW
Element
Osc / Tune
Pitch EG
Filter
Type
Filter EG
Scale
Amplitude
Level / Pan
Amp EG
Scale
Element LFO
Element EQ
All Element
Osc
Balance

Resonance (resonancia)

Width (ancho)

La función de este parámetro varía según el tipo de filtro seleccionado. Si el filtro seleccionado es un LPF, HPF, BPF (excepto BPFw) o BEF, este parámetro se utiliza para configurar la resonancia. En el caso del BPFw, se utiliza para ajustar el ancho de banda de la frecuencia. Este parámetro se emplea para configurar la magnitud de la resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte “Cutoff” para añadir más carácter al sonido. En el caso del BPFw, este parámetro se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de señales que pasan por el filtro.

Según el tipo de filtro seleccionado, es posible que este parámetro no aparezca.

Ajustes: 0 – 127

Cutoff/Key (sensibilidad al seguimiento de la tecla de corte)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte del filtro de paso alto (precedente). Center Key (el siguiente parámetro) se utiliza como frecuencia de corte básica de este parámetro.

Ajustes: - 200% – +200%

Valores positivos: la frecuencia de corte baja para las notas graves y sube para las notas agudas.

Valores negativos: la frecuencia de corte sube para las notas graves y baja para las notas agudas.

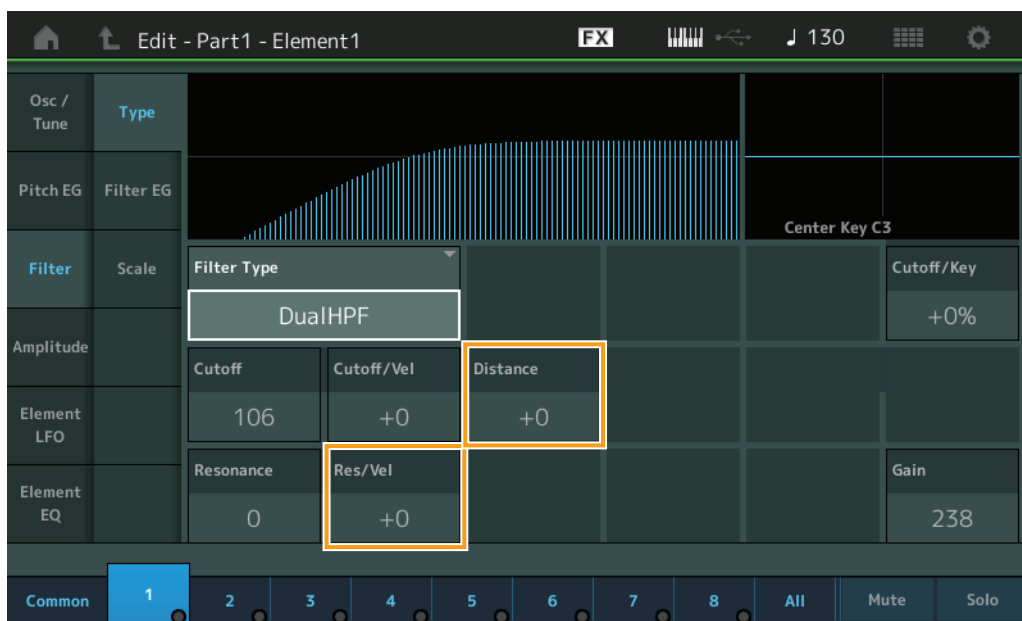
Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de la tecla de corte)

Indica que la nota central del parámetro “Cutoff/Key” anterior es C3. Tenga en cuenta que esto solamente sirve para mostrar el valor, que no se puede cambiar.

Gain (ganancia)

Permite configurar la ganancia (la magnitud de la amplificación aplicada a la señal enviada a la unidad de filtro).

■ Para el tipo de filtro con los parámetros “Distance” y “Res/Vel”



Distance (distancia)

Determina la distancia entre las frecuencias de corte de los filtros dobles y del filtro LPF12+BPF6. Según el tipo de filtro seleccionado, es posible que este parámetro no aparezca.

Ajustes: -128 – +127

Res/Vel (sensibilidad de velocidad de resonancia)

Determina el grado en que la resonancia responde a la velocidad o a la intensidad con que interpreta las notas. Según el tipo de filtro seleccionado, es posible que este parámetro no aparezca.

Ajustes: -64 – +63

Valores positivos: cuanto mayor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

Valores negativos: cuanto menor sea la velocidad, mayor será la resonancia.

0: el valor de resonancia no cambia.

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

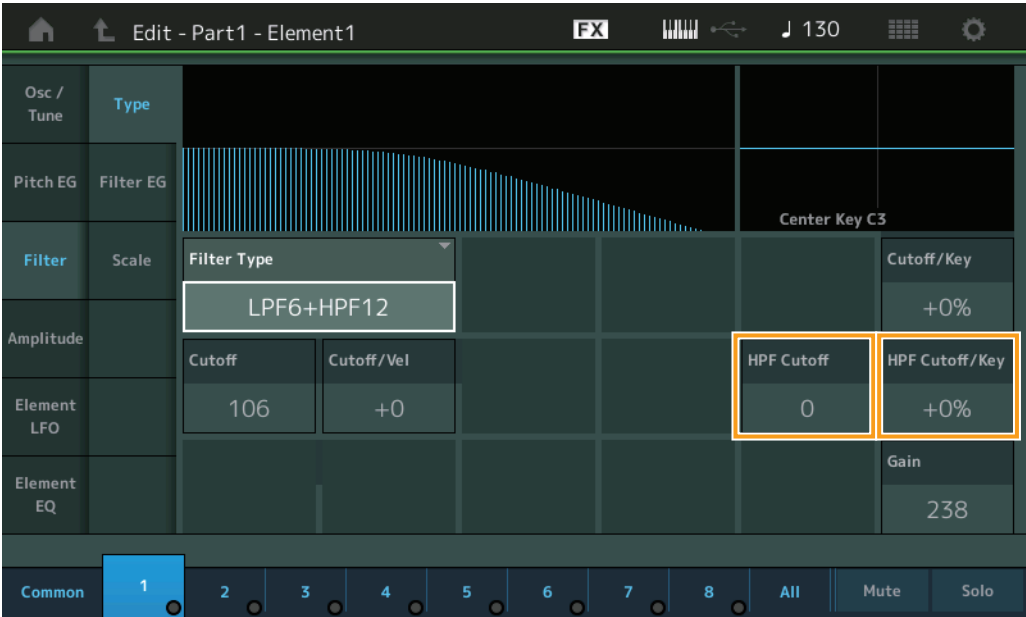
All Element

Osc

Balance

■ Para el tipo de filtro con los parámetros “HPF Cutoff” y “HPF Cutoff/Key”

Edición de partes normales (AWM2)



HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia central del parámetro Key Follow (más adelante) del filtro de paso alto. Este parámetro estará disponible solo si se seleccionan uno de los tipos de filtro “LPF12+HPF12” o “LPF6+HPF12”.

Ajustes: 0 – 255

HPF Cutoff/Key (sensibilidad al seguimiento de la tecla corte de filtro de paso alto)

Determina el grado en que las notas (concretamente su posición o intervalo de octavas) afectan a la frecuencia de corte del filtro de paso alto. Este parámetro estará disponible solo si se seleccionan uno de los tipos de filtro “LPF12+HPF12” o “LPF6+HPF12”.

Ajustes: - 200% – +200%

Valores positivos: la frecuencia de corte baja para las notas graves y sube para las notas agudas.

Valores negativos: la frecuencia de corte sube para las notas graves y baja para las notas agudas.

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

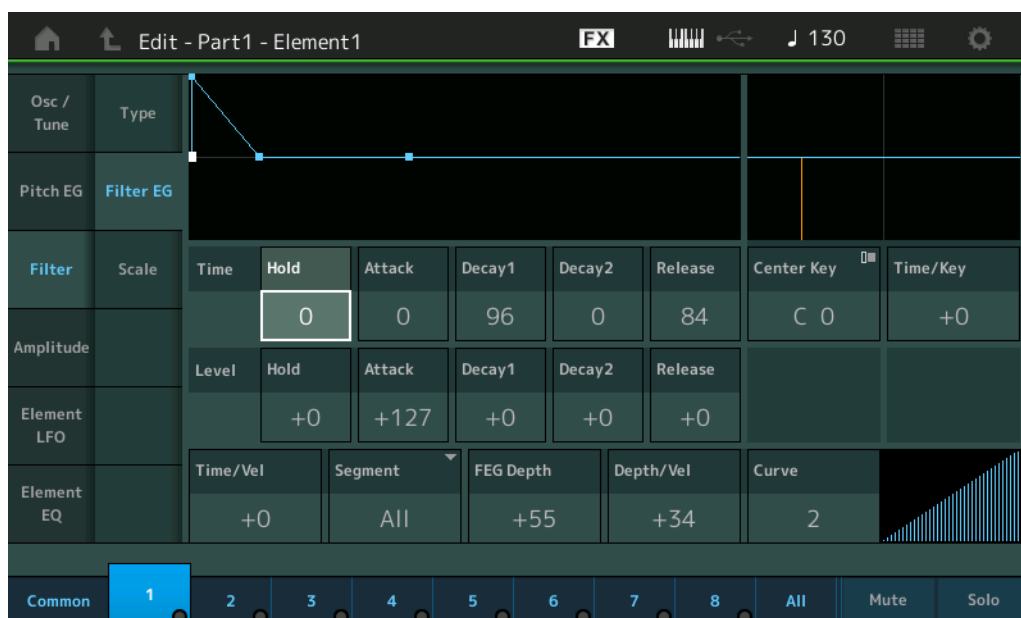
- Osc
- Balance

Filter EG (generador de envolventes de filtro)

En la pantalla Filter EG podrá configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de filtro, que determinan cómo sonarán los cambios de sonido en el transcurso del tiempo para los elementos. Estos parámetros pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que se detiene el sonido.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Filter] → [Filter EG]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Hold (retención)	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)	Release (liberación)
Time (tiempo)	Tiempo de retención	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de liberación
Level (nivel)	Nivel de retención	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de liberación

Ajustes: Time: 0 – 127
Level: -128 – +127

Time/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de FEG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de filtro (FEG). La velocidad básica de cambio del EG de filtro se sitúa en la nota especificada en Center Key (a continuación).

Ajustes: -64 – +63

Valores positivos: las notas agudas conllevarán una velocidad de transición alta del FEG, en tanto que las graves producirán una baja velocidad.

Valores negativos: las notas agudas conllevarán una velocidad de transición lenta del FEG, en tanto que las graves producirán una velocidad alta.

0: la velocidad de transición del FEG no cambia independientemente de la nota tocada.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de FEG)

Determina la nota central del parámetro “Time/Key” precedente.

Ajustes: C-2 – G8

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B
EQ

Arpeggio

Common
Individual
Advanced

Motion Seq

Common
Lane

Mod / Control

Part LFO
Control Assign
Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type
Filter EG
Scale

Amplitude

Level / Pan
Amp EG
Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc
Balance

Time/Vel (sensibilidad de velocidad de tiempo de FEG)

Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de FEG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del FEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que pulsa la tecla. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro "Time/Vel".

Ajustes: Time/Vel: -64 – +63

Valores positivos: las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del FEG rápida, mientras que las velocidades bajas supondrán una menor velocidad.

Valores negativos: las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del FEG lenta, mientras que las velocidades bajas supondrán una mayor velocidad.

0: la velocidad de transición de tono no cambia independientemente de la velocidad.

Ajustes: Segment: Attack, Atk+Dcy (ataque y caída), Decay, Atk+Rls (ataque y liberación), All

Attack: el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque.

Atk+Dcy: el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/caída 1.

Decay: el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de caída.

Atk+Rls: el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/liberación.

All: el parámetro Time/Vel afecta a todos los parámetros de tiempo del FEG.

FEG Depth (profundidad de FEG)

Determina el intervalo de frecuencia de corte del EG de filtro.

Ajustes: -64 – +63

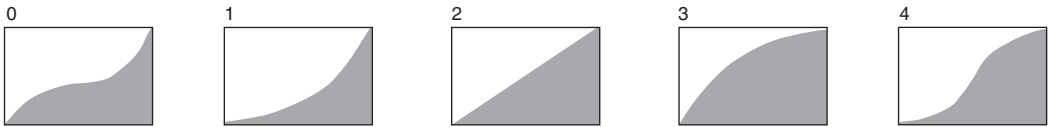
Depth/Vel (sensibilidad de velocidad de profundidad de FEG)

Curve (curva de sensibilidad de velocidad de profundidad de FEG)

Determina el modo en que el rango de la frecuencia de corte responde a la velocidad (intensidad) con la que interpreta las notas al teclado. El parámetro Curve permite elegir entre cinco curvas de velocidad predeterminadas (indicadas gráficamente en la pantalla) que determinan cómo afecta al velocidad a la profundidad del EG de filtro. En las ilustraciones siguientes, el eje vertical indica el cambio de frecuencia de corte y el horizontal, la velocidad.

Ajustes: Depth/Vel: -64 – +63

Ajustes: Curve: 0 – 4



NOTA Consulte información detallada acerca del EG de filtro en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

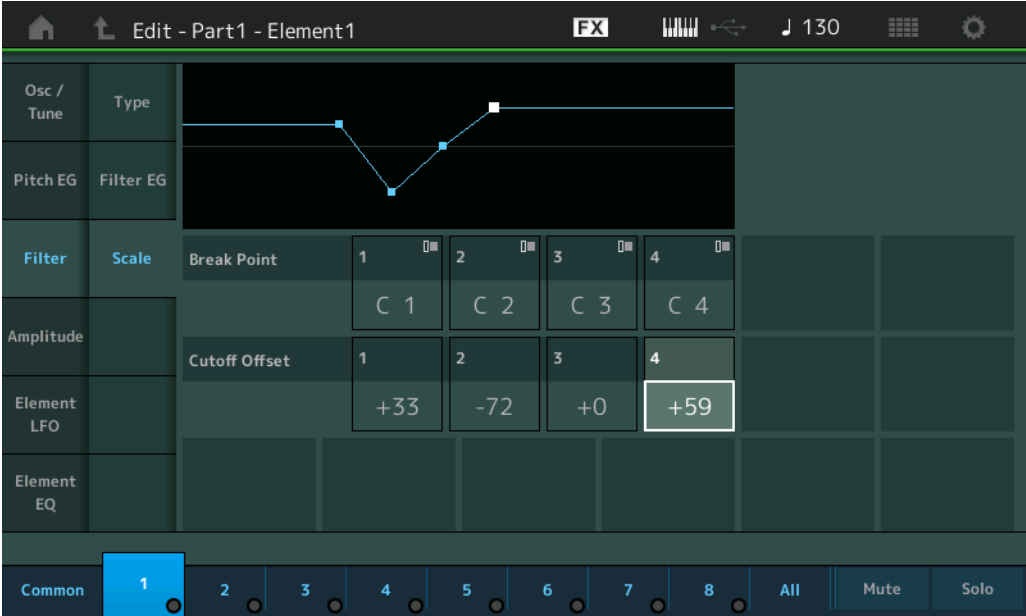
Scale (escala de filtro)

En la pantalla Filter Scale puede configurar los parámetros relacionados con la escala de filtro de los elementos.

El parámetro “Filter Scale” controla la frecuencia de corte de filtro en función de las posiciones de las notas en el teclado.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Filter] → [Scale]



Break Point (punto de interrupción) 1 – 4

Determina los cuatros puntos de interrupción especificando sus respectivos números de nota.

Ajustes: C -2 – G8

NOTA Los parámetros Break Point 1 a 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente en el teclado.

Cutoff Offset (compensación de corte) 1 – 4

Determina el valor de compensación de la frecuencia de corte en cada punto de interrupción.

Ajustes: -128 – +127

- NOTA** Independientemente del valor de estas compensaciones, no se pueden sobrepasar los límites de corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).
- NOTA** Todas las notas que se interpreten por debajo de la nota Break Point 1 se reproducirán con el ajuste del nivel de Break Point 1. Del mismo modo, todas las notas que se interpreten por encima de la nota Break Point 4 se reproducirán con el ajuste del nivel de Break Point 4.
- NOTA** Consulte ejemplos de configuración de cambio de la escala del filtro en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

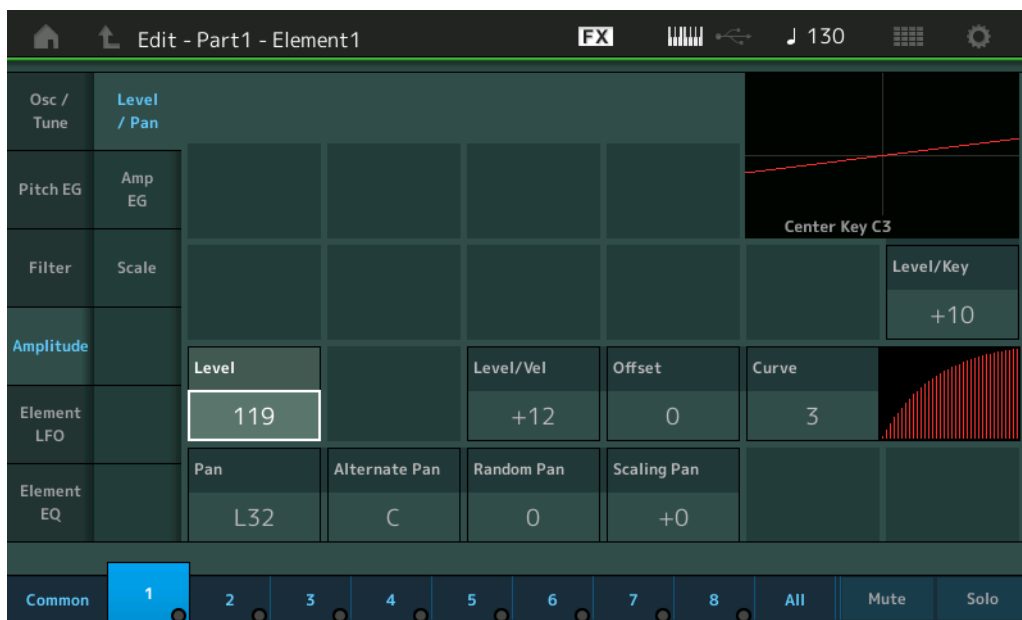
Amplitude (amplitud)

Level/Pan (nivel/efecto panorámico)

En la pantalla Level/Pan puede configurar los ajustes de nivel y efecto panorámico de cada elemento individual.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Amplitude] → [Level/Pan]



Level (nivel)

Determina el nivel de salida del elemento.

Ajustes: 0 – 127

Level/Vel (sensibilidad a la velocidad de nivel)

Offset (compensación de sensibilidad de velocidad de nivel)

Curve (curva de sensibilidad de velocidad de nivel)

Determina la manera en que se generará la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El parámetro Offset aumenta o disminuye el nivel especificado por el parámetro "Level/Vel".

Si el resultado es superior a 127, la velocidad se establece en 127. El parámetro Curve permite elegir entre cinco curvas de velocidad predeterminadas (indicadas gráficamente en la pantalla) que determinan cómo afecta al velocidad a la velocidad real. En las ilustraciones siguientes, el eje vertical indica la velocidad real resultante y el horizontal, la velocidad a la que interpreta las notas.

Ajustes: Level/Vel: -64 – +63

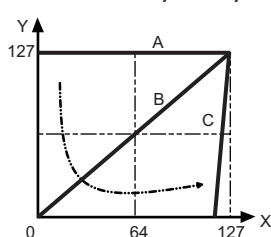
Valores positivos: cuanto mayor es la fuerza que aplica al interpretar al teclado, más asciende la salida.

Valores negativos: cuanto más suavemente interpreta al teclado, más asciende la salida.

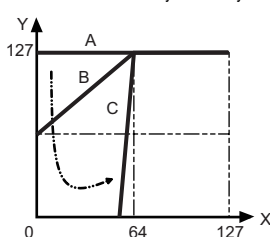
0: el nivel de salida no cambia.

Ajustes: Offset: 0 – 127

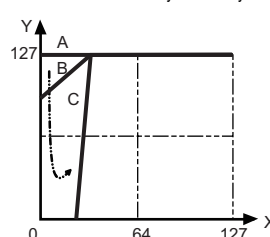
Parámetro Level Velocity Sensitivity Offset = 0



Parámetro Level Velocity Sensitivity Offset = 64



Parámetro Level Velocity Sensitivity Offset = 96



A: Parámetro Level Velocity Sensitivity = 0

B: Parámetro Level Velocity Sensitivity = 32

C: Parámetro Level Velocity Sensitivity = 64

X: Velocidad a la que se interpreta una nota

Y: Velocidad resultante real (afecta al generador de tonos)

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

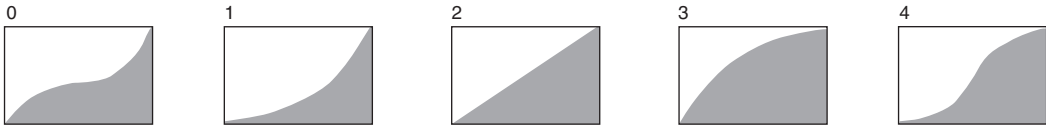
Element EQ

All Element

Osc

Balance

Ajustes: Curve: 0 – 4



Pan (efecto panorámico de elemento)

Determina la posición panorámica estéreo del elemento seleccionado.

Ajustes: L63 – C (central) – R63

Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico alternará hacia la izquierda o hacia la derecha por cada nota que pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como la posición básica de panorámica.

Ajustes: L64 – C – R63

Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido del elemento seleccionado se realizará aleatoriamente a la izquierda o a la derecha por cada nota que se pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como posición panorámica central.

Ajustes: 0 – 127

Scaling Pan (cambio de escala de efecto panorámico)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a la posición panorámica, izquierda y derecha, del elemento seleccionado. En la nota C3, el ajuste de Pan (precedente) principal se utiliza como la posición panorámica básica.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Valores positivos: mueven la posición panorámica hacia la izquierda para las notas graves y hacia la derecha para las agudas.

Valores negativos: mueven la posición panorámica hacia la derecha para las notas graves y hacia la izquierda para las agudas.

Level/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de nivel)

Determina en qué medida las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan al volumen del elemento seleccionado. El ajuste básico es la configuración de Center Key como C3.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Valores positivos: reducen el nivel de salida de las notas más graves y lo aumentan para las más agudas.

Valores negativos: aumentan el nivel de salida de las notas más graves y lo reducen para las más agudas.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de nivel)

Indica que la nota central del parámetro “Level/Key” precedente es C3. Tenga en cuenta que esto solamente sirve para mostrar el valor, que no se puede cambiar.

Edición de partes normales (AWM2)

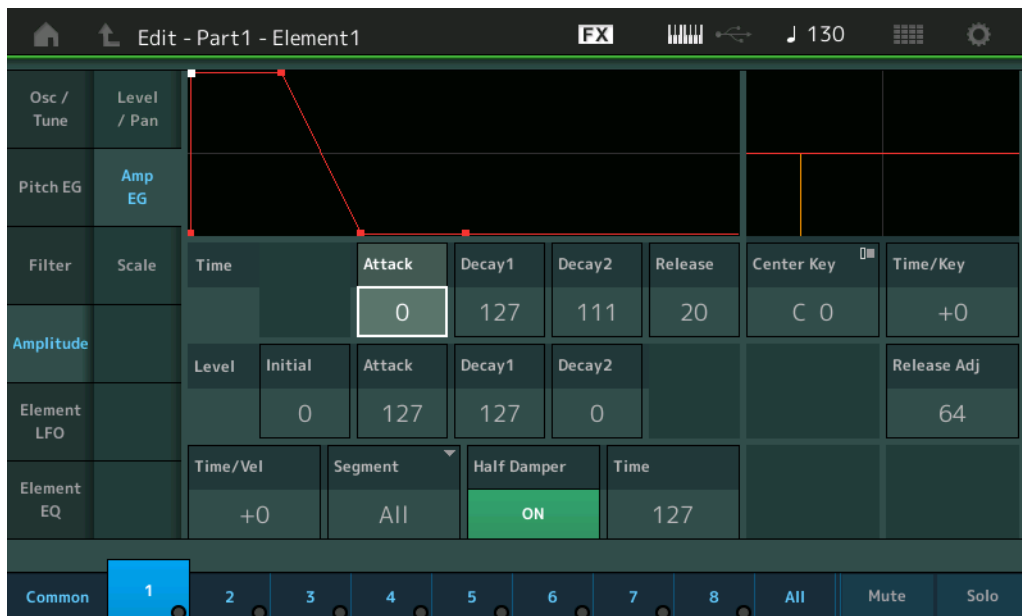
Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
▶	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Amp EG (generador de envolventes de amplitud)

En la pantalla Amplitud EG puede configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de amplitud, que determinan cómo cambiará el volumen del sonido en el transcurso del tiempo. Con el EG de amplitud (AEG) es posible controlar la transición del volumen desde el momento en que empieza el sonido hasta el instante en que se detiene.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Amplitude] → [Amp EG]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Initial (inicial)	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)	Release (liberación)
Time (tiempo)	–	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de liberación
Level (nivel)	Nivel inicial	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	–

Ajustes: Time: 0 – 127
Level: 0 – 127

Time/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de AEG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de amplitud del elemento seleccionado. El parámetro Center Key (a continuación) se utiliza como amplitud básica de este parámetro.

Ajustes: -64 – +63

Valores positivos: las notas agudas conllevan una velocidad de transición del EG de amplitud alta, en tanto que las graves producirán una velocidad baja.

Valores negativos: las notas agudas conllevan una velocidad de transición lenta del EG de amplitud, en tanto que las graves producirán una velocidad alta.

0: la velocidad de transición del EG de amplitud no cambia independientemente de la nota tocada.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de AEG)

Determina la nota central del parámetro “Time/Key” precedente. Cuando se toca la nota Center Key, el AEG se comporta como lo dictan sus ajustes reales.

Ajustes: C-2 – G8

Release Adj (ajuste de liberación de tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de AEG)

Determina la sensibilidad del parámetro AEG Time Key Follow Sensitivity a la liberación de AEG. Cuanto menor sea el valor, más baja será la sensibilidad.

Ajustes: 0 – 127

127: establece AEG Time Key Follow Sensitivity en el valor de caída 1 o caída 2.

0: no tiene efecto en AEG Time Key Follow Sensitivity.

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Vel (sensibilidad de velocidad de tiempo de AEG)

Segment (segmento de sensibilidad de velocidad de tiempo de AEG)

Determina el modo en que el tiempo de transición del AEG (rapidez) responde a la velocidad o a la intensidad con la que pulsa la tecla. Seleccione el segmento y, a continuación, configure su parámetro "Time/Vel".

Ajustes: Time/Vel: -64 – +63

Valores positivos: las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del AEG rápida, mientras que las velocidades bajas supondrán una menor velocidad.

Valores negativos: las velocidades altas conllevan una velocidad de transición del AEG lenta, mientras que las velocidades bajas supondrán una mayor velocidad.

0: la velocidad de transición de amplitud no cambia independientemente de la velocidad.

Ajustes: Segment: Attack, Atk+Dcy (ataque y caída), Decay, Atk+Rls (ataque y liberación), All

Attack: el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque.

Atk+Dcy: el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/caída 1.

Decay: el parámetro Time/Vel afecta al tiempo de caída.

Atk+Rls: el valor del parámetro Time/Vel afecta al tiempo de ataque/liberación.

All: el parámetro Time/Vel afecta a todos los parámetros de tiempo del AEG.

Half Damper (selector de medio amortiguador)

Si el parámetro Half Damper Switch está configurado como "on", podrá generar un efecto de "medio pedal", como en un piano acústico real, mediante el controlador de pedal FC3 opcional conectado a la toma [SUSTAIN] de FOOT SWITCH, en el panel posterior.

Ajustes: off, on

Time (tiempo de medio amortiguador)

Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla mientras se mantiene pulsado el controlador de pedal FC3, estando el parámetro Half Damper Switch configurado como "on". No está disponible cuando el parámetro Half Damper Switch está desactivado.

Ajustes: 0 – 127

NOTA Consulte información detallada acerca del EG de amplitud en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

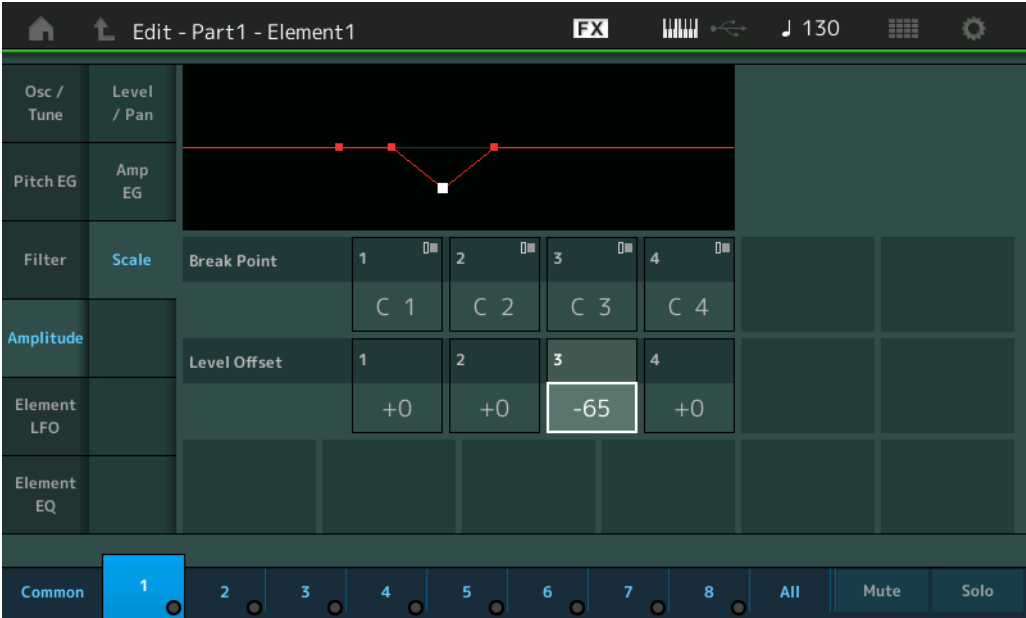
Balance

Scale (escala de amplitud)

En la pantalla Amplitude Scale puede configurar los ajustes de escala de amplitud de cada elemento. La función Amplitude Scale controla el nivel de salida de amplitud en función de las posiciones de las notas en el teclado.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Amplitude] → [Scale]



Break Point (punto de interrupción) 1 – 4

Determina los cuatros puntos de interrupción de escala de amplitud especificando sus respectivos números de nota.

Ajustes: C -2 – G8

NOTA Los parámetros Break Point 1 a 4 se ordenan automáticamente de forma ascendente en el teclado.

Level Offset (compensación de nivel) 1 – 4

Determina el valor de compensación del nivel de cada punto de interrupción de escala de amplitud.

Ajustes: -128 – +127

NOTA Consulte ejemplos de configuración de la escala de amplitud en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

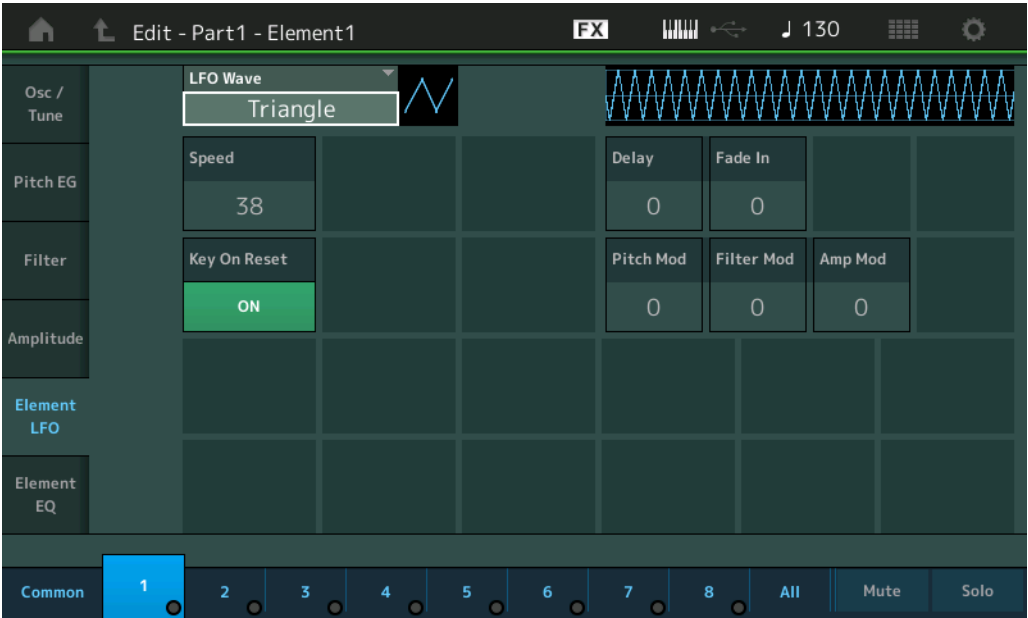
Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
▶ Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Element LFO (LFO de elemento)

En la pantalla Element LFO puede configurar los ajustes relacionados con el LFO para cada elemento. La unidad de oscilador de baja frecuencia (LFO) del elemento genera una señal de baja frecuencia. La señal del LFO se puede utilizar para modular el tono, el filtro y la amplitud.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Element LFO]

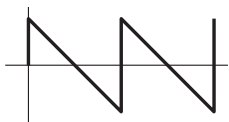


LFO Wave (onda LFO)

Permite seleccionar la forma de la onda del LFO que se utilizará para variar el sonido.

Ajustes: Saw, Triangle, Square

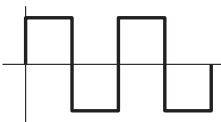
Saw (onda en forma de dientes de sierra)



Triangle (onda triangular)



Square (onda cuadrada)



Speed (velocidad LFO)

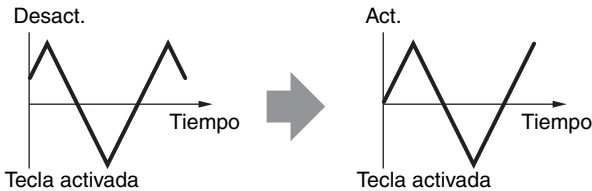
Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del LFO. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la velocidad.

Ajustes: 0 – 63

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla de LFO)

Determina si el LFO se restablecerá o no cada vez que se toca una nota.

Ajustes: Off, On



Delay (tiempo de retardo de LFO)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que se recibe un mensaje Note On y el momento en que el LFO entra en funcionamiento.

Ajustes: 0 – 127

Fade In (tiempo de aparición gradual de LFO)

Determina la cantidad de tiempo que tarda en aparecer de forma gradual el efecto LFO una vez transcurrido el tiempo especificado en "Delay".

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
▶ Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Pitch Mod (profundidad de modulación de tono de LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) el tono del sonido.

Ajustes: 0 – 127

Filter Mod (profundidad de modulación de filtro de LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: 0 – 127

Amp Mod (profundidad de modulación de amplitud de LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido.

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

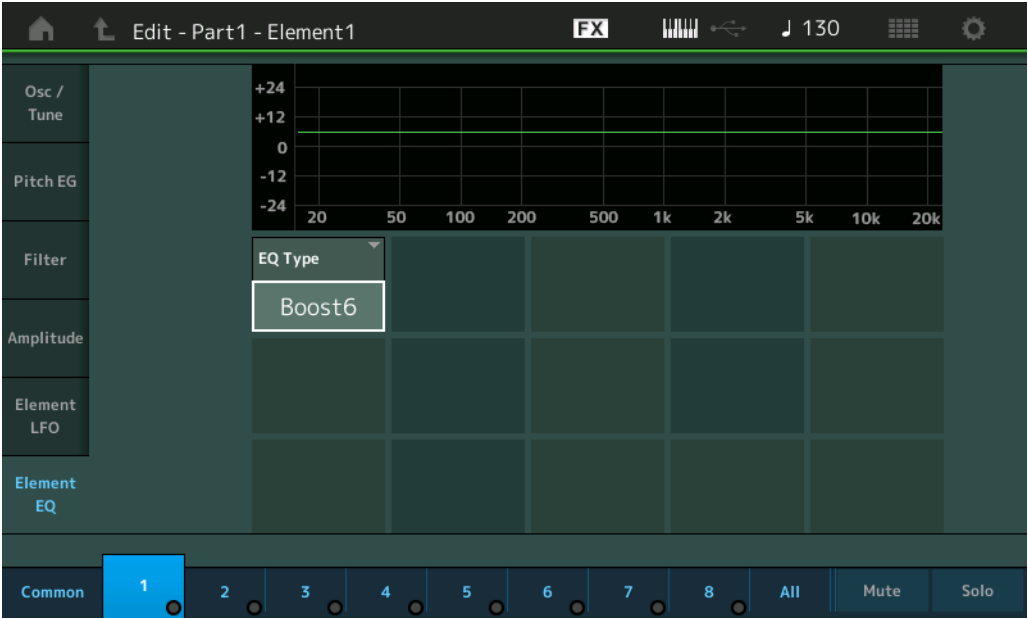
Balance

Element EQ (ecualizador de elementos)

En la pantalla Element EQ puede configurar los ajustes relacionados con el ecualizador (EQ) para cada elemento.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Element EQ]



EQ Type (tipo de ecualizador de elemento)

Determina el tipo de ecualizador.

Ajustes: 2-band, P.EQ (EQ paramétrico), Boost6 (amplificación 6 dB), Boost12 (amplificación 12 dB), Boost18 (amplificación 18 dB), Thru

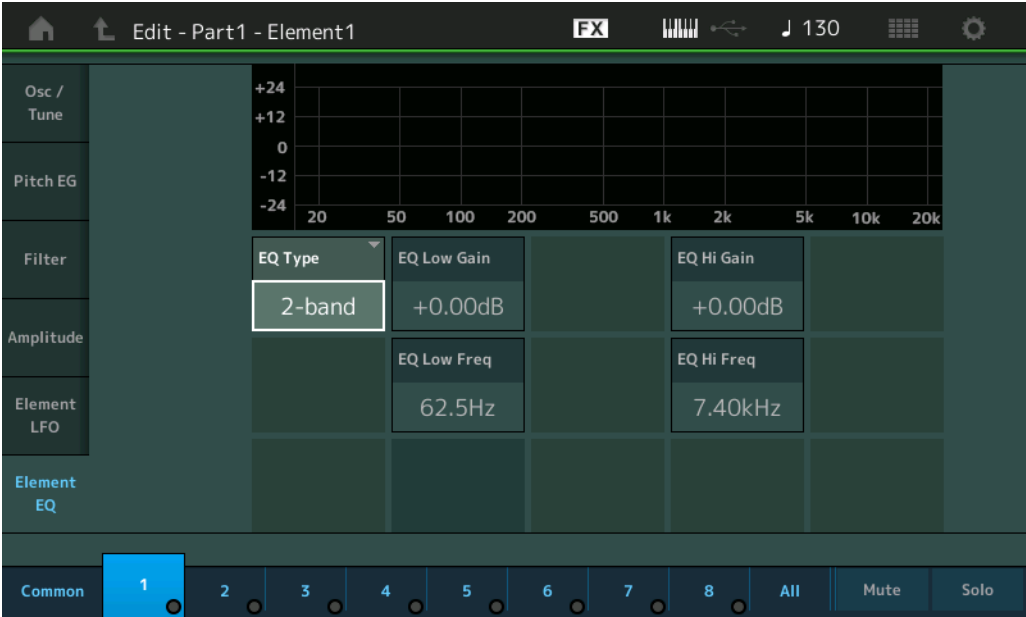
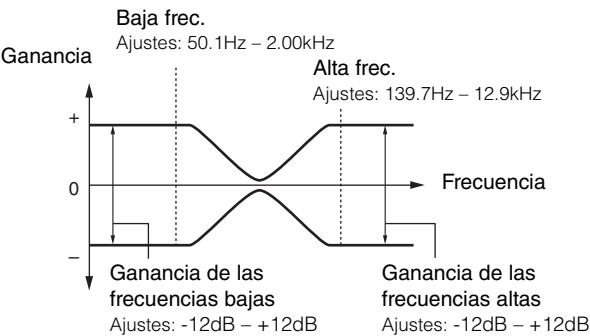
2-band: se trata de un ecualizador de tipo “shelving” (apilado) que combina bandas de frecuencia alta y baja distintas.

P.EQ: el ecualizador paramétrico se utiliza para atenuar o amplificar los niveles (ganancia) de las señales en torno a la frecuencia.

Boost6, Boost12, Boost18: estos pueden utilizarse para amplificar el nivel de la señal íntegra en 6, 12 y 18 dB, respectivamente.

Thru: este ajuste pasa por alto los ecualizadores y la señal no resulta afectada.

■ Cuando “EQ Type” se establece en “2-band”



EQ Low Gain (ganancia baja del ecualizador de elementos)

Determina el nivel de ganancia de la banda baja.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (ganancia alta del ecualizador de elementos)

Determina el nivel de ganancia de la banda alta.

Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (frecuencia baja del ecualizador de elementos)

Determina la frecuencia de la banda baja.

Ajustes: 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Hi Freq (frecuencia alta del ecualizador de elementos)

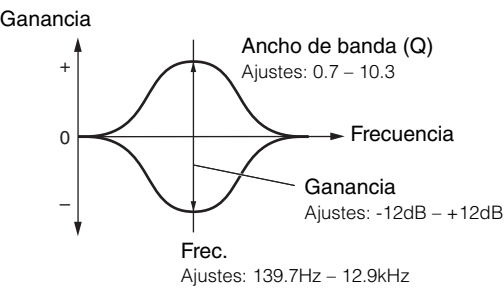
Determina la frecuencia de la banda alta.

Ajustes: 139.7Hz – 12.9kHz

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
	General
	Pitch
	Zone Settings
	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	Control Assign
	Receive SW
Element	
	Osc / Tune
	Pitch EG
	Filter
	Type
	Filter EG
	Scale
	Amplitude
	Level / Pan
	Amp EG
	Scale
	Element LFO
	Element EQ
All Element	
	Osc
	Balance

■ Cuando “EQ Type” se establece en “P.EQ”



EQ Gain (ganancia del ecualizador de elementos)
Determina la ganancia del nivel de ganancia de la frecuencia establecida en “EQ Freq”.
Ajustes: -12dB – +12dB

EQ Freq (frecuencia del ecualizador de elementos)
Determina la frecuencia que se atenúa o amplifica.
Ajustes: 139.7Hz – 12.9kHz

EQ Q (ancho de banda del ecualizador de elementos)
Varía el nivel de la señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curvas de frecuencia.
Ajustes: 0.7 – 10.3

NOTA Consulte información detallada acerca de la estructura del ecualizador en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Edición de partes normales (AWM2)

Common	
Part Settings	
General	
Pitch	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Element	
Osc / Tune	
Pitch EG	
Filter	
Type	
Filter EG	
Scale	
Amplitude	
Level / Pan	
Amp EG	
Scale	
Element LFO	
Element EQ	
All Element	
Osc	
Balance	

Element All (todos los elementos)

Edición de partes normales (AWM2)

Osc (oscilador)

En la pantalla Osc puede configurar los diversos parámetros relacionados con el oscilador para los ocho elementos.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → [All] → [Osc]



SW (selector de elemento)

Determina si cada elemento está activado o no.

Ajustes: Off, On

XA Control (control XA)

Determina el funcionamiento de la función Expanded Articulation (XA, articulación ampliada) de un elemento. La función XA es un sofisticado generador de tonos que permite recrear con más efectividad técnicas de interpretación natural y sonidos realistas. Esta función proporciona también otros modos únicos para los cambios de sonidos aleatorios o alternativos durante la interpretación. Para obtener información detallada sobre la función XA, consulte "Bloque generador de tonos" en la [página 6](#) de la "Estructura básica".

Ajustes: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (selector asignable 1 activado), A.SW2 On (selector asignable 2 activado), A.SW Off (selector asignable 1 desactivado)

Normal: el elemento suena normalmente cada vez que se reproduce la nota.

Legato: cuando el parámetro Mono/Poly se establece en Mono, este elemento se reproducirá en lugar del que esté definido como "Normal" del parámetro XA Control al interpretar al teclado de forma ligada (es decir, al reproducir la siguiente nota de una línea o melodía de una sola nota antes de soltar la nota anterior).

Key Off: el elemento sonará cada vez que se suelta la nota.

Cycle: cada elemento suena alternativamente en función de su orden numérico. Es decir, al tocar la primera nota suena el elemento 1, al tocar la segunda nota, suena el elemento 2 y así sucesivamente.

Random: cada elemento sonará aleatoriamente cada vez que se toque la nota.

A.SW1 On: cuando el botón [ASSIGN 1] se establece en On, el elemento suena.

A.SW2 On: cuando el botón [ASSIGN 2] se establece en On, el elemento suena.

A.SW Off: cuando ambos botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] se ajustan en Off, el elemento suena.

Group (grupo de elementos)

Determina el grupo para XA Control. Todos los elementos que tienen el mismo tipo de características XA tienen el mismo número de grupo. Este ajuste no se aplica cuando los parámetros de XA Control de todos los elementos están definidos en Normal.

Ajustes: 1 – 8

Waveform (nombre de forma de onda)

Indica el nombre de la forma de onda para cada elemento.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Velocity Limit (límite de velocidad)

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo de velocidad especificado. Si especifica primero el valor máximo y el mínimo en segundo término, por ejemplo "93" a "34", el intervalo de velocidad cubierto será "1" a "34" y "93" a "127".

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada elemento. Cada elemento sonará únicamente para las notas interpretadas dentro de su intervalo especificado. Si especifica primero la nota más aguda y la más grave en segundo término, por ejemplo, de "C5" a "C4", el intervalo de notas cubre de "C-2" a "C4" y de "C5" a "G8".

Ajustes: C -2 – G8

Balance

En la pantalla Balance puede configurar los diversos parámetros relacionados con el nivel, el tono y el efecto panorámico para los ocho elementos.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → [All] → [Balance]

Edit - Part1 - All Element						
Osc	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113
Common 1 2 3 4 5 6 7 8 All						

SW (selector de elemento)

Determina si cada elemento está activado o no.

Ajustes: Off, On

Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada elemento en semitonos.

Ajustes: -48 – +48

Fine (afinación precisa)

Determina la afinación precisa del tono de cada elemento.

Ajustes: -64 – 63

Cutoff (frecuencia de corte)

Determina la frecuencia de corte de cada elemento.

Ajustes: 0 – 255

Pan (efecto panorámico de elemento)

Determina la posición panorámica estéreo de cada elemento.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

Level (nivel)

Determina el nivel de cada elemento.

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes normales (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

▶ Balance

Edición de partes de percusión

Cada parte de percusión puede constar de hasta 73 teclas de percusión asignadas a las notas distribuidas por el teclado, desde C0 hasta C6. Hay dos tipos de pantallas de edición de partes de percusión: la pantalla de edición de teclas en común, que permite editar los ajustes que se aplican a todas las teclas de percusión, y la pantalla de edición de teclas, que permite editar teclas individuales. En esta sección se explican los parámetros de Key Common Edit y de Key Edit.

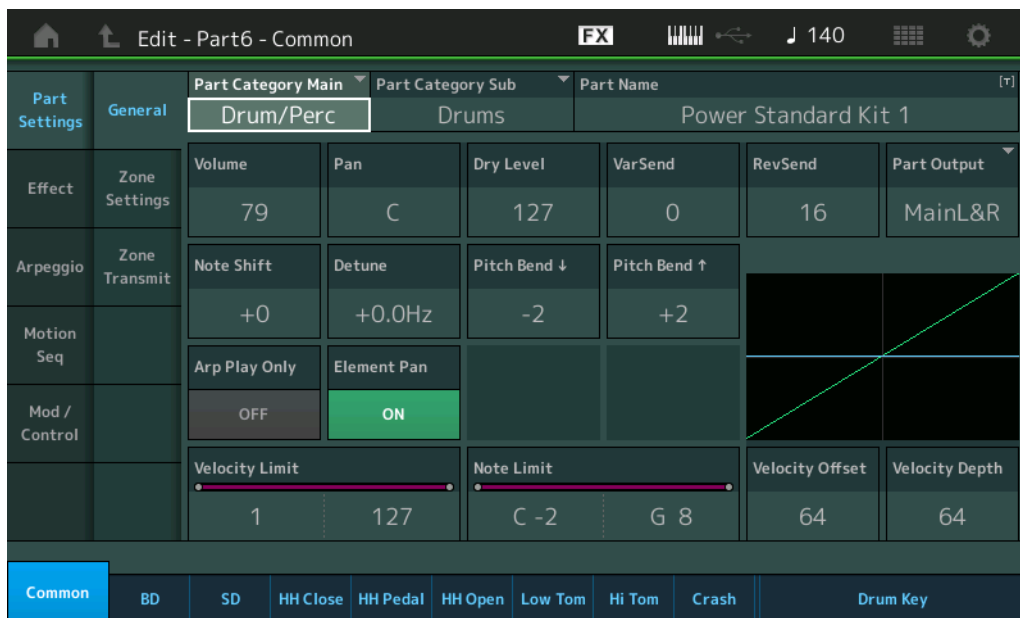
Key Common Edit (edición de teclas en común)

Part Settings (ajustes de las partes)

General

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (categoría principal de parte)

Part Category Sub (categoría secundaria de parte)

Determina la categoría principal y la categoría secundaria de la parte seleccionada.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Part Name (nombre de parte)

Determina el nombre de la parte seleccionada. El nombre de parte puede contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Volume (volumen de parte)

Determina el nivel de salida de la parte seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte seleccionada.

Ajustes: L63 – C – R63

Dry Level (nivel sin efectos)

Determina el nivel del sonido sin procesar (sin aplicarle efectos) de la parte seleccionada.

Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R" o "Drum".

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de la parte seleccionada que se envía al efecto Variation. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R" o "Drum".

Ajustes: 0 – 127

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de la parte seleccionada que se envía al efecto Reverb. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R" o "Drum".

Ajustes: 0 – 127

Part Output (selección de salida de parte)

Determina qué salida de audio se utiliza para la parte seleccionada.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Drum: se muestra "Drum Key Out" para determinar la salida específica de cada tecla de percusión.

Note Shift (desplazamiento de notas)

Determina, en semitonos, el ajuste (transposición) del tono de cada parte.

Ajustes: -24 – +0 – +24

Detune (desafinación)

Determina los ajustes de tono de la parte seleccionada en incrementos de 0,1 Hz.

Ajustes: -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (margen de inflexión del tono superior/inferior)

Determina el intervalo máximo de inflexión del tono en semitonos.

Ajustes: -48 – +0 – +24

Arp Play Only (solo reproducción de arpeggios)

Determina si la parte actual reproducirá o no solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios. Si este parámetro está configurado como On, solamente los eventos de notas de la reproducción de arpeggios afectarán al bloque generador de tonos.

Ajustes: Off, On

Element Pan (selector de efecto panorámico de elemento)

Determina si se aplican o no los ajustes de efecto panorámico individuales de cada parte de tecla (configurados en [EDIT] → seleccione una parte → seleccione una tecla de percusión → [Level/Pan] → "Pan"). Si esta función está configurada como "Off", la posición panorámica de cada tecla quedará definida en el centro de la parte.

Ajustes: Off, On

Velocity Limit (límite de velocidad)

Determinan los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual responderá cada parte.

Ajustes: 1 – 127

Note Limit (límite de nota)

Determina las notas más graves y más agudas del teclado para cada parte.

Ajustes: C -2 – G8

Edición de partes de percusión

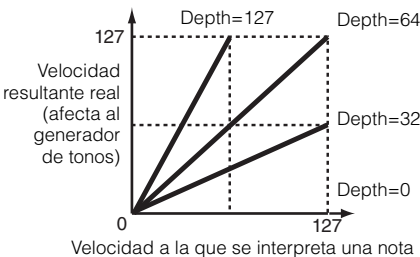
Common**Part Settings****General****Zone Settings****Zone Transmit****Effect****Routing****Ins A****Ins B****EQ****Arpeggio****Common****Individual****Advanced****Motion Seq****Common****Lane****Mod / Control****Control Assign****Receive SW****Key****Osc / Tune****Filter****Level / Pan****Element EQ**

Velocity Depth (profundidad de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que el volumen producido por el generador de tonos responderá a la intensidad de su interpretación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el número de cambios de volumen en respuesta a la intensidad de la interpretación (como se muestra a continuación).

Ajustes: 0 – 127

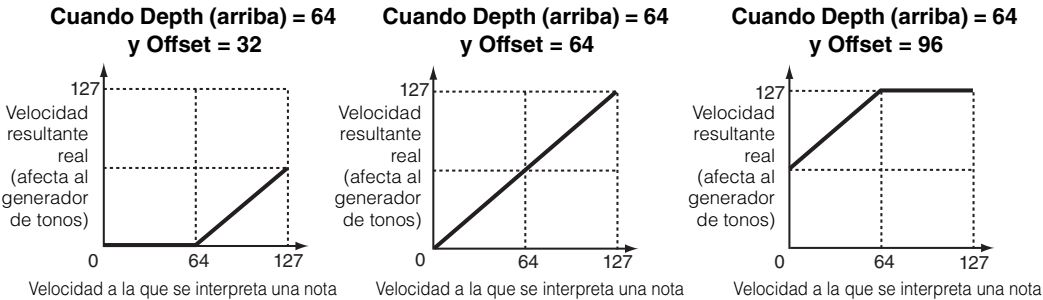
Si Offset se configura como 64:



Velocity Offset (compensación de sensibilidad de velocidad)

Determina el grado en que las velocidades interpretadas se ajustan para el efecto de velocidad resultante real. De esta manera es posible subir o bajar todas las velocidades en función del valor de este ajuste, lo que permite compensar automáticamente cualquier interpretación de intensidad demasiado alta o demasiado baja.

Ajustes: 0 – 127



Edición de partes de percusión

Common	
Part Settings	
▶	General
▶	Zone Settings
▶	Zone Transmit
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Control Assign
	Receive SW
Key	
	Osc / Tune
	Filter
	Level / Pan
	Element EQ

Zone Settings (ajustes de zona)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 63).

Zone Transmit (transmisión de zona)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 65).

Effect (efecto)

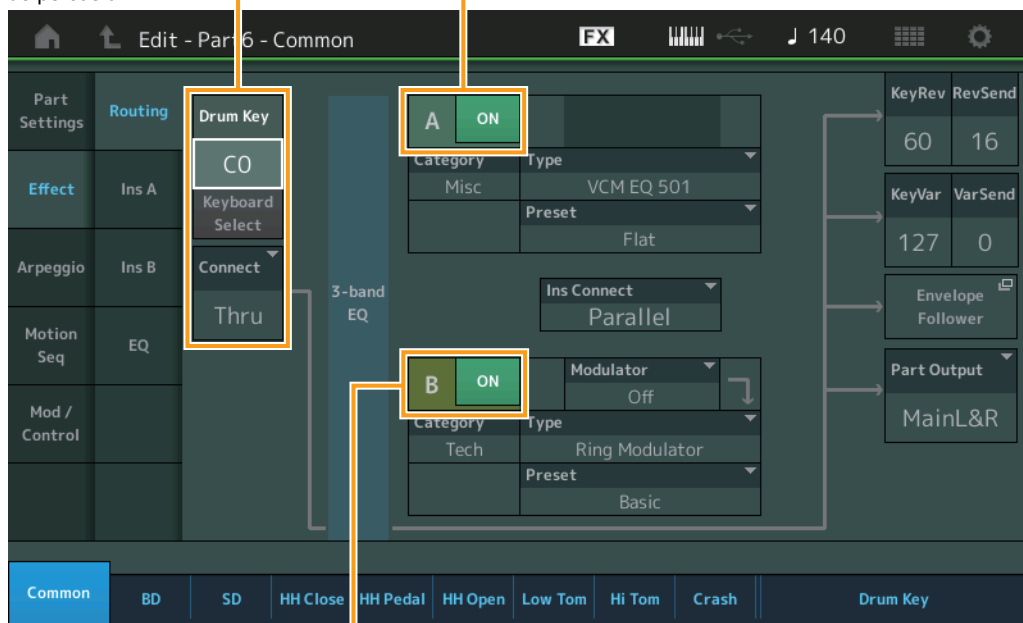
Routing (direccionamiento)

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Selector de conexión de tecla de percusión

Selector de efectos de inserción



Selector de efectos de inserción

Drum Key Connection Switch (selector de conexión de tecla de percusión)

Determina cuál efecto de inserción (A o B) va a utilizarse para procesar cada tecla de percusión individual, y cuál va a omitirse (Thru).

Cuando "Keyboard Select" está activado, puede seleccionar teclas tocando las notas en el teclado.

Ajustes: Thru, InsA (efecto de inserción A), InsB (efecto de inserción B)

Insertion FX Switch (selector de efectos de inserción)

Determina si el efecto de inserción A o B está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de efecto)

Type (tipo de efecto)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajustes predefinidos)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de interpretaciones predefinidas en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador. Su disponibilidad depende del tipo de efecto seleccionado. Para obtener información sobre la cadena lateral y el modulador, consulte la pantalla Routing (página 67) de la parte normal (AWM2).

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (tipo de conexión de inserción)

Determina el direccionamiento del efecto para los efectos de inserción A y B.

Ajustes: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

RevSend (transmisión de reverberación)

VarSend (transmisión de variación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto Reverb/Variation. Solo está activo cuando Part Output/Drum Key Output se ha establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Part Output (selección de salida de parte)

Determina la salida específica de la señal de audio.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

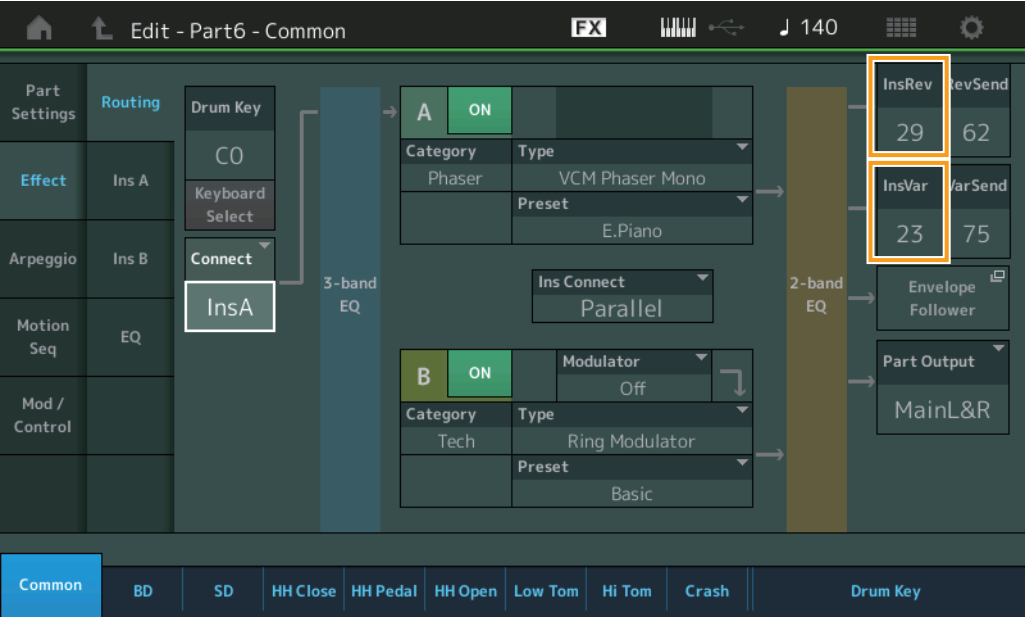
Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Drum: se muestra “Drum Key Out” para determinar la salida específica de cada tecla de percusión.

Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Muestra la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente.

Para obtener información, consulte la pantalla Routing (página 68) de partes normales (AWM2).



InsRev (transmisión de reverberación de inserción)

InsVar (sonido de variación de inserción)

Determina el nivel de transmisión de la totalidad de la parte de percusión (todas las teclas) enviada desde el efecto de inserción A/B al efecto Reverb/Variation.

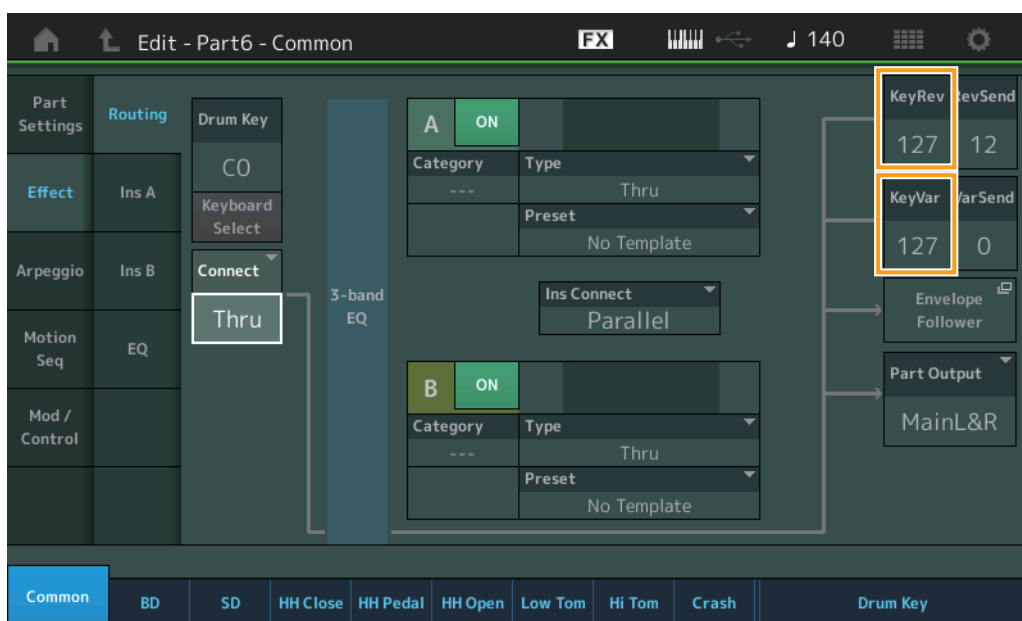
Solo está activado cuando Drum Key Connection Switch está establecido en “InsA” o “InsB” y Part Output/Drum Key Output está establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Edición de partes de percusión

Common	
Part Settings	
General	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
▶	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Control Assign	
Receive SW	

Key	
Osc / Tune	
Filter	
Level / Pan	
Element EQ	



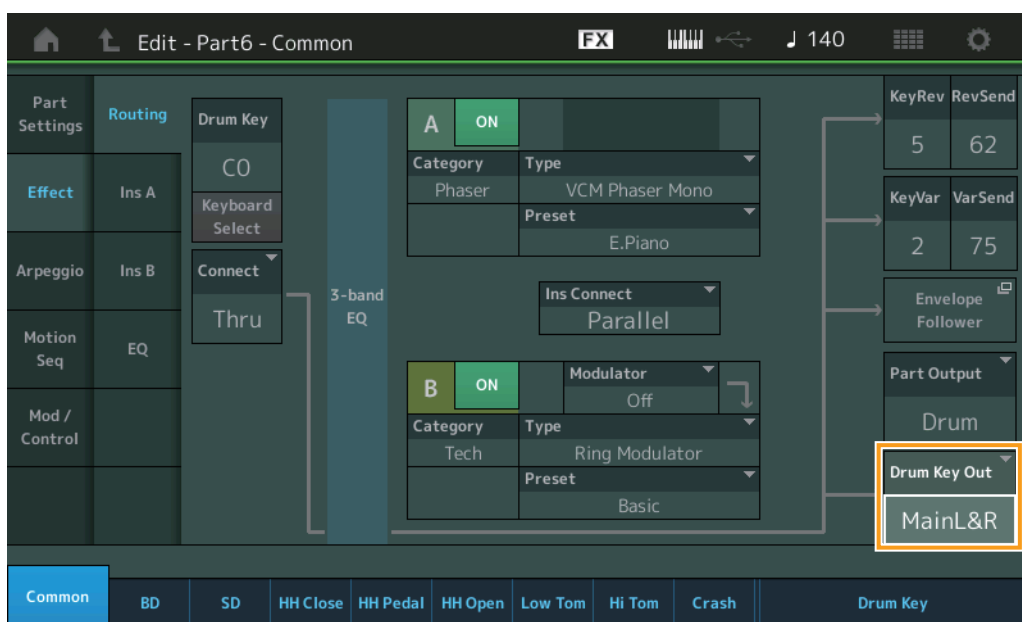
KeyRev (transmisión de reverberación de tecla de percusión)

KeyVar (transmisión de variación de tecla de percusión)

Determina el nivel de transmisión de cada tecla de percusión, enviada desde el efecto de inserción A/B al efecto Reverb/Variation.

Solo está activado cuando Drum Key Connection Switch está establecido en "Thru" y Part Output/Drum Key Output está establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127



Drum Key Out (selección de salida de tecla de percusión)

Determina la salida específica de la tecla de percusión individual.

Solo se muestra cuando Part Output se ha establecido en "Drum".

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

NOTA Cuando Drum Key Connection Switch está establecido en "InsA" o "InsB", este parámetro se fija en "MainL&R".

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Ins A (efecto de inserción A) Ins B (efecto de inserción B)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 69](#)).

EQ (ecualizador de partes)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 70](#)).

Arpeggio (arpeggio)

Common (común)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 73](#)).

Individual

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 76](#)).

Advanced (avanzado)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 77](#)), con la excepción del parámetro adicional que se describe a continuación.

Fixed SD/BD (SD/BD fijo)

Cuando este parámetro se establece en On, C1 se usará como la nota de bombo y D1 se utilizará como la nota de caja en la reproducción del arpeggio.

Ajustes: Off, On

Motion Seq (secuenciador de movimiento)

Common (común)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 78](#)).

Lane (línea)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 81](#)).

Mod/Control (modulación/control)

Control Assign (asignación de control)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 89](#)), con la excepción de los valores de ajustes distintos para el parámetro Destination. Para obtener el valor de ajuste de "Destination", consulte la "Lista de controles" en la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Receive SW (selector de recepción)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 92](#)).

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ

▶ Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

▶ Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

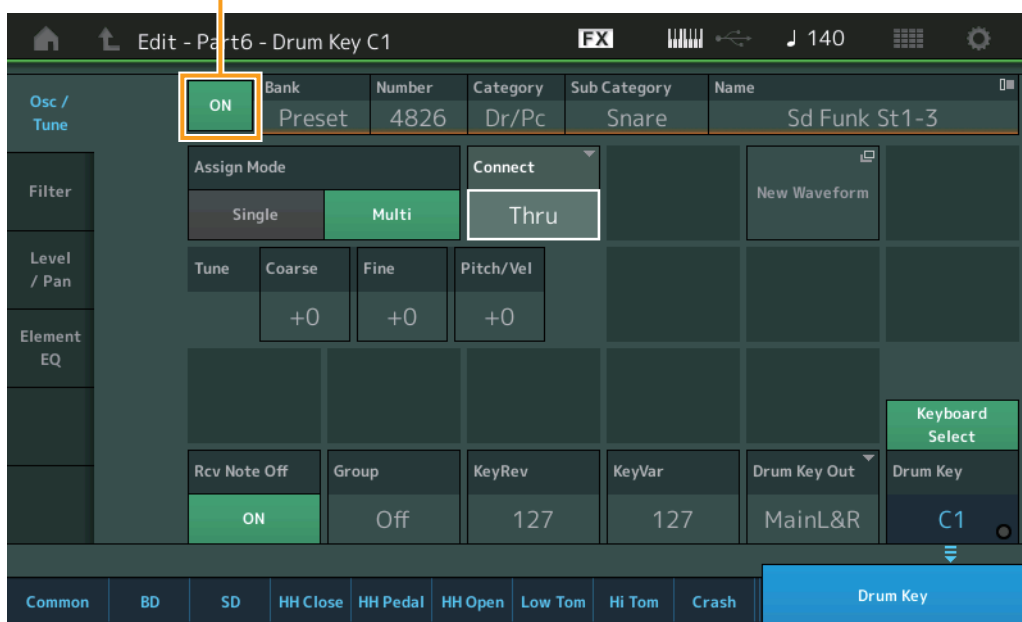
Key Edit (edición de tecla)

Osc/Tune (oscilador/afinación)

En la pantalla Osc/Tune puede configurar los diversos parámetros relacionados con el oscilador para cada tecla de la parte de percusión.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione una tecla → [Osc/Tune]

Selector de tecla de percusión



Bank (banco de formas de onda)

Number (número de forma de onda)

Category (categoría de forma de onda)

Sub Category (categoría secundaria de forma de onda)

Name (nombre de forma de onda)

Indica la información de la forma de onda que se usa para la tecla de percusión seleccionada.

“Bank” indica qué ubicación de forma de onda (Preset, User o Library) se asigna a la tecla.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Selector de tecla de percusión

Determina si se utiliza o no la tecla de percusión seleccionada.

Ajustes: Off, On

Assign Mode (modo de asignación de tecla)

Determina el método de interpretación si se reciben continuamente las mismas notas sin los correspondientes mensajes de desactivación de notas.

Ajustes: Single, Multi

Single: no es posible la reproducción doble o repetida de la misma nota. Se detendrá la primera nota y, después, sonará la siguiente nota.

Multi: todas las notas suenan simultáneamente. Esto permite reproducir la misma nota cuando se toca varias veces sucesivamente (especialmente para los sonidos de pandereta y platillos que desee oír hasta que dejan de sonar).

Connect (selector de conexión de tecla de percusión)

Determina el efecto de inserción (A o B) que se va a utilizar para procesar cada tecla de percusión individual. El efecto de inserción será omitido si se selecciona la opción “Thru”. Este parámetro es el mismo que “Connect” en la pantalla “Routing” de los ajustes de efectos del modo de edición de teclas en común. Todo ajuste que se realice aquí también cambiará automáticamente la configuración de ese parámetro.

Ajustes: Thru, InsA (efecto de inserción A), InsB (efecto de inserción B)

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

New Waveform (nueva forma de onda)

Carga los datos de audio almacenados en la memoria flash USB como "Waveform". Para obtener información sobre la carga, consulte "Load (cargar)" ([página 174](#)).

Una vez cargada la forma de onda, estará disponible el parámetro Edit Waveform. Para obtener detalles sobre "Edit Waveform", consulte la [página 96](#).

Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada onda de tecla de percusión en semitonos.

Ajustes: -48 – +48

Fine (afinación precisa)

Determina la afinación precisa del tono de la onda de cada tecla de percusión.

Ajustes: -64 – 63

Pitch/Vel (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono de la tecla de percusión seleccionada responde a la velocidad.

Ajustes: -64 – 63

Valores positivos: cuanto más fuerte se toca el teclado, más sube el tono.

Valores negativos: cuanto más suave se toca el teclado, más baja el tono.

0: no hay cambios de tono.

Rcv Note Off (recepción de notas desactivada)

Permite seleccionar si cada tecla de percusión recibirá mensajes MIDI de desactivación de notas.

Ajustes: off, on

Group (grupo alternativo)

Permite configurar el grupo alternativo al que se asignará la tecla. Las partes a las que se asigna el mismo número aquí no pueden sonar a la vez. Esta opción ayuda a reproducir los sonidos de un juego de batería real, en el cual es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo.

Ajustes: off, 1 – 127

KeyRev (transmisión de reverberación de tecla de percusión)

KeyVar (transmisión de variación de tecla de percusión)

Determina el nivel de sonido de la tecla de percusión (la señal desviada) que se transmite al efecto Reverb/Variation.

La disponibilidad de esta función depende del ajuste de Drum Key Connection Switch.

Ajustes: 0 – 127

Drum Key Out (selección de salida de tecla de percusión)

Determina la salida específica de la tecla de percusión individual.

La disponibilidad de esta función depende de los ajustes de Drum Key Connection Switch o Part Output.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Keyboard Select (selector de selección de teclado)

Determina si el ajuste Keyboard Select está activado o no. Cuando está activado, puede seleccionar teclas de percusión tocando las notas en el teclado.

Ajustes: Off, On

Drum Key (tecla de percusión)

Indica la tecla de percusión seleccionada.

Ajustes: C0 – C6

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

► Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Filter (filtro)

En la pantalla Filter, puede aplicar los ajustes de filtro a la parte de percusión. Estos le permiten aplicar un filtro de paso bajo y alto a cada tecla de percusión.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione una tecla → [Filter]



Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso bajo)

Utilice este parámetro para configurar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

Ajustes: 0 – 255

Cutoff/Vel (sensibilidad a la velocidad de corte del filtro de paso bajo)

Permite configurar la sensibilidad a la velocidad de la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Si se configura con un valor positivo, la frecuencia de corte se elevará más cuanto más fuerte se toque el teclado. Un valor negativo obtendrá el efecto opuesto.

Ajustes: -64 – +63

Resonance (resonancia de filtro de paso bajo)

Este parámetro determina la magnitud de resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte.

Ajustes: 0 – 127

HPF Cutoff (frecuencia de corte de filtro de paso alto)

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

Ajustes: 0 – 255

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

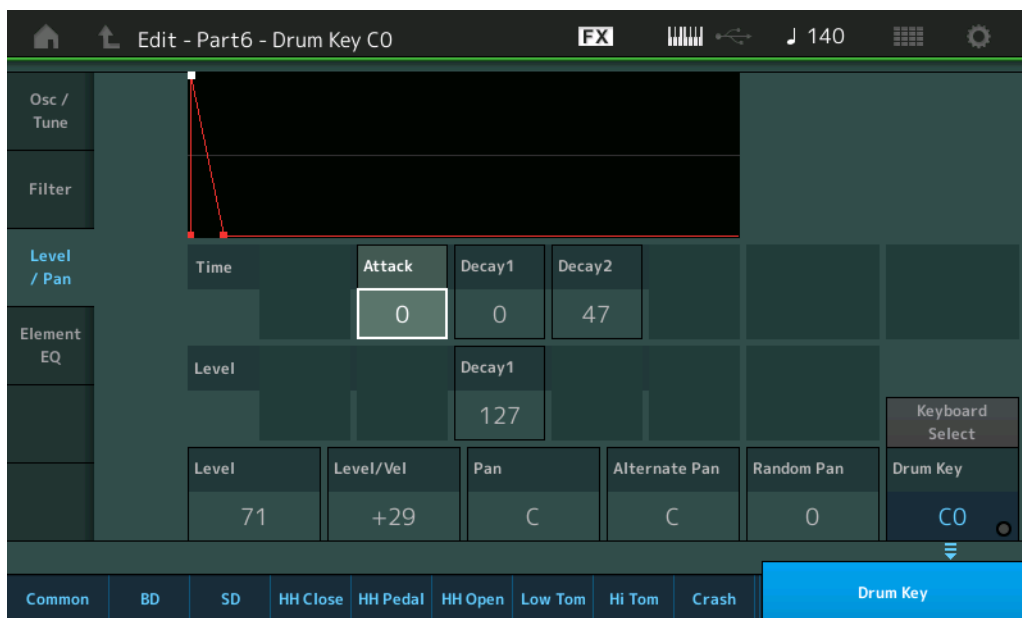
Element EQ

Level/Pan (nivel/efecto panorámico)

En la pantalla Level/Pan puede configurar los ajustes de nivel y efecto panorámico de cada tecla de percusión.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione una tecla → [Level/Pan]

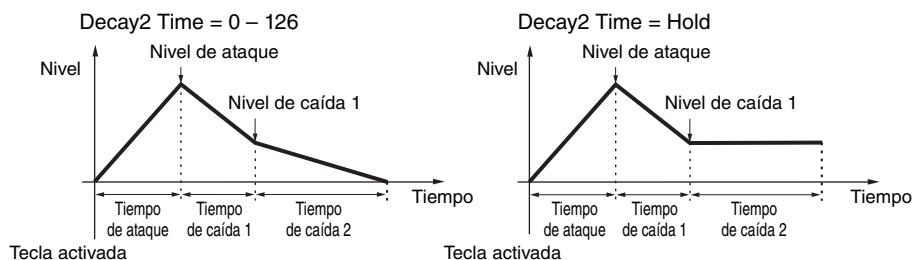


La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)
Time (tiempo)	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2
Level (nivel)	–	Nivel de caída 1	–

Ajustes: Time: 0 – 127, Hold (solo para Decay2)

Level: 0 – 127



Level (nivel)

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión. Permite realizar ajustes precisos del balance entre los diversos sonidos de la tecla de percusión.

Ajustes: 0 – 127

Level/Vel (sensibilidad a la velocidad de nivel)

Determina la manera en que el nivel de salida de la tecla de percusión responde a la velocidad.

Ajustes: -64 – +63

Valores positivos: cuanto mayor es la fuerza que aplica al interpretar al teclado, más asciende la salida.

Valores negativos: cuanto más suavemente interpreta al teclado, más asciende la salida.

0: el nivel de salida no cambia.

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de cada tecla de percusión. También se utilizará como la posición panorámica básica para los ajustes alternativo y aleatorio.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido de la tecla de percusión seleccionada alternará hacia la izquierda o hacia la derecha por cada nota que pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como la posición básica de panorámica.

Ajustes: L64 – C – R63

Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que se aplica el efecto panorámico al sonido de la tecla de percusión seleccionada de forma aleatoria a la izquierda o a la derecha para cada nota que pulse. El ajuste de Pan (precedente) se utiliza como posición panorámica central.

Ajustes: 0 – 127

Element EQ (ecualizador de elementos)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos para las partes normales (AWM2) ([página 114](#)).

Edición de partes de percusión

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Edición de partes normales (FM-X)

Una parte normal (FM-X) puede constar de hasta ocho operadores. Existen dos tipos de pantallas de edición de partes normales (FM-X): la pantalla de edición de operadores en común, que permite editar los ajustes comunes a los ocho operadores; y la pantalla de edición de operadores, que permite editar operadores individuales.

Operator Common Edit (edición de operadores en común)

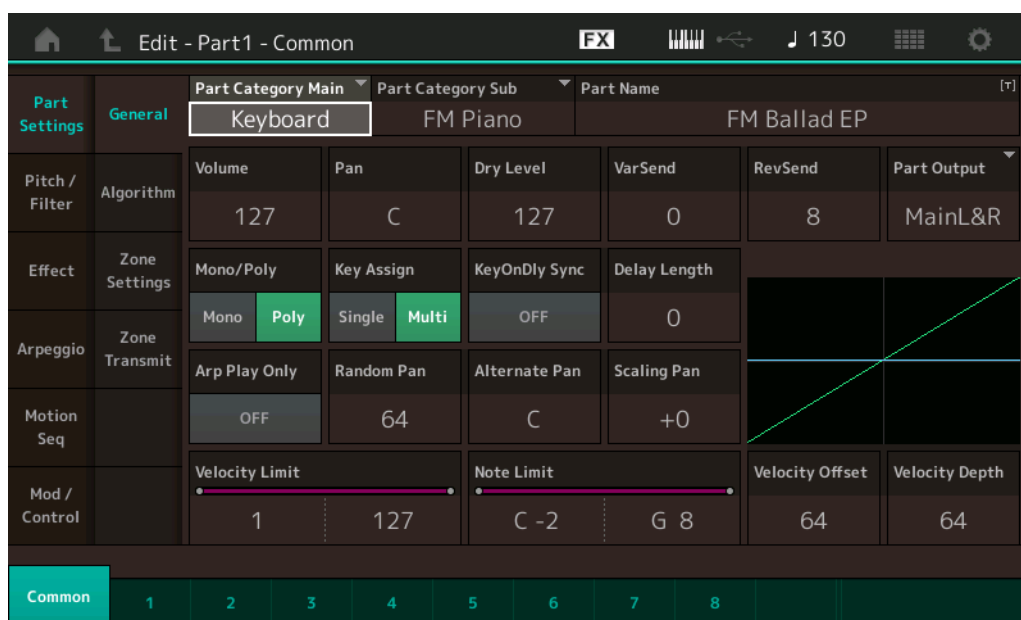
Part Settings (ajustes de parte)

General

En la pantalla General puede ajustar diversos parámetros, como Part Name, Volume o Pan.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



La mayoría de los parámetros son los mismos que en la pantalla Element Common Edit de edición de partes normales (AWM2) (página 58), excepto los parámetros adicionales siguientes.

Random Pan (efecto panorámico aleatorio)

Determina el grado en que se aplica el efecto panorámico al sonido del operador seleccionado de forma aleatoria a la izquierda o a la derecha para cada nota que pulse. El ajuste de Pan se utiliza como posición panorámica central.

Ajustes: 0 – 127

Alternate Pan (efecto panorámico alternativo)

Determina el grado en que el efecto panorámico del sonido del operador seleccionado alternará hacia la izquierda o hacia la derecha por cada nota que pulse. El ajuste de Pan se utiliza como posición panorámica básica.

Ajustes: L64 – C – R63

Scaling Pan (cambio de escala de efecto panorámico)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a la posición panorámica, izquierda y derecha, del operador seleccionado. En la nota C3, el ajuste de efecto panorámico principal se utiliza como la posición panorámica básica. Los ajustes positivos hacen que la posición panorámica se establezca a la izquierda al interpretar en el registro más grave del teclado y a la derecha cuando interprete en el registro más agudo del teclado. Un valor negativo obtendrá el efecto opuesto.

Ajustes: -64 – +0 – +63

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

KeyOnDly Sync (selector de sincronización de tiempo de retardo de activación de tecla)

Determina si “Key On Delay Time Length” está o no sincronizada con el tiempo.

Ajustes: Off, On

Delay Length (duración de tiempo de retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo (o el retardo) transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el instante en que el sonido se reproduce efectivamente. Pueden configurarse diferentes tiempos de retardo para cada operador. No está disponible cuando el parámetro “KeyOnDly Sync” está activado.

Ajustes: 0 – 127

Delay Length (longitud de nota de retardo de activación de tecla)

Determina el tiempo del parámetro “Key On Delay” si “KeyOnDly Sync” está configurado como On.

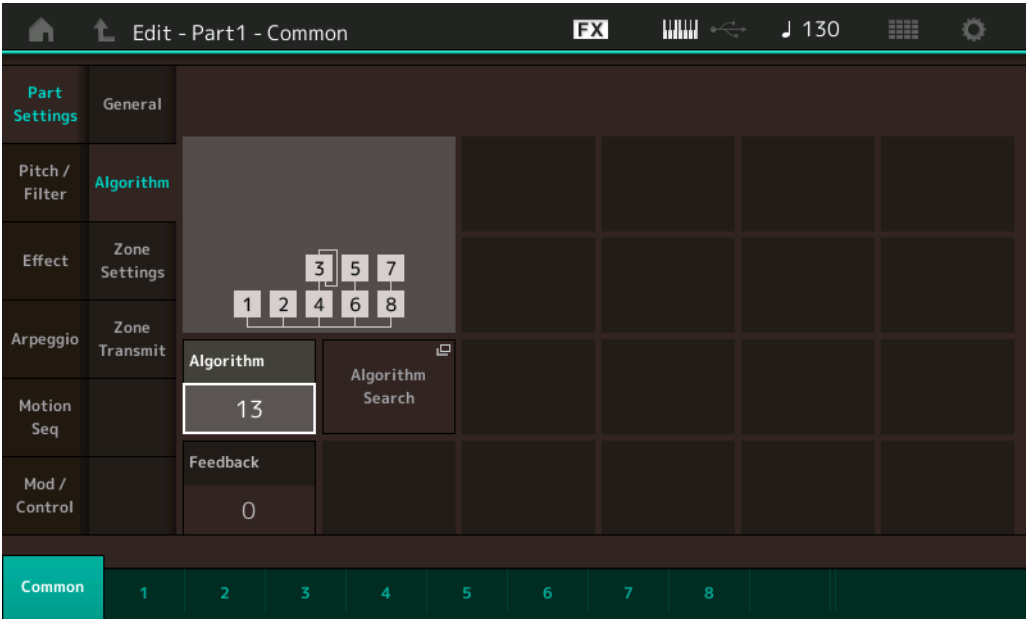
Ajustes: 1/16, 1/8 Tri. (tresillos de corcheas), 1/16 Dot. (semicorcheas con puntillo), 1/8, 1/4 Tri. (tresillos de negras), 1/8 Dot. (corcheas con puntillo), 1/4, 1/2 Tri. (tresillos de blancas), 1/4 Dot. (negras con puntillo), 1/2, Whole Tri. (tresillos de redondas), 1/2 Dot. (blancas con puntillo), 1/4 x 4 (cuatrillos de negras; cuatro negras por tiempo), 1/4 x 5 (cinquillos de negras; cinco negras por tiempo), 1/4 x 6 (seisillos de negras; seis negras por tiempo), 1/4 x 7 (septillos de negras; siete negras por tiempo), 1/4 x 8 (octillos de negras; ocho negras por tiempo)

Algorithm (algoritmo)

En la pantalla Algorithm puede especificar el algoritmo que determina la organización de los operadores y cómo se genera el sonido FM.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (número de algoritmo)

Cambia de algoritmo.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Feedback (nivel de realimentación)

Las formas de onda se pueden cambiar realimentando una parte de la señal generada por un operador a través de este último. Este parámetro permite establecer el nivel de realimentación.

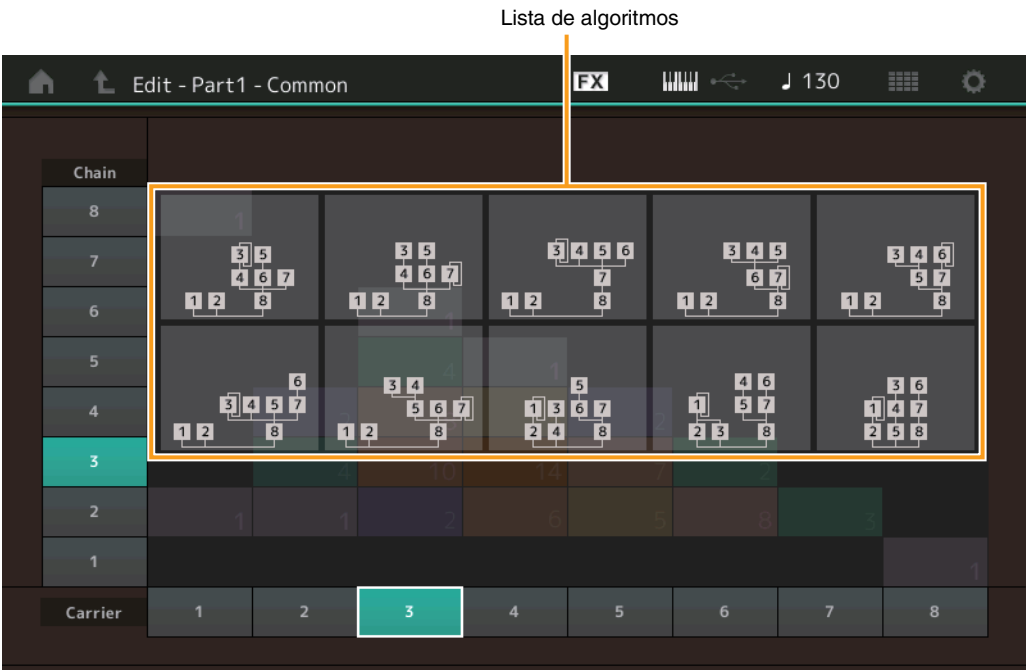
Ajustes: 0 – 7

Edición de partes normales (FM-X)

Common	
Part Settings	
▶	General
▶	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pitch / Filter	
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Operator	
	Form / Freq
	Level

Algorithm Search (búsqueda de algoritmo)

Abre la pantalla Algorithm Search. En esta pantalla puede buscar los algoritmos que desee filtrando el número de portadores, o la longitud máxima de la conexión en serie de operadores.



Chain (cadena)

Filtra los algoritmos en función de la longitud máxima de la conexión en serie de operadores.

Ajustes: 1 – 8

Carrier (portador)

Filtra los algoritmos según el número de portadores.

Ajustes: 1 – 8

Zone Settings (ajustes de zona)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 63).

Zone Transmit (transmisión de zona)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 65).

Edición de partes normales (FM-X)

Common
Part Settings
General
Algorithm
Zone Settings
Zone Transmit
Pitch / Filter
Pitch
PEG/Scale
Filter Type
Filter EG
Filter Scale
Effect
Routing
Ins A
Ins B
EQ
Arpeggio
Common
Individual
Advanced
Motion Seq
Common
Lane
Mod / Control
Part LFO
2nd LFO
Control Assign
Receive SW
Operator
Form / Freq
Level

Pitch/Filter (tono/filtro)

Pitch (tono)

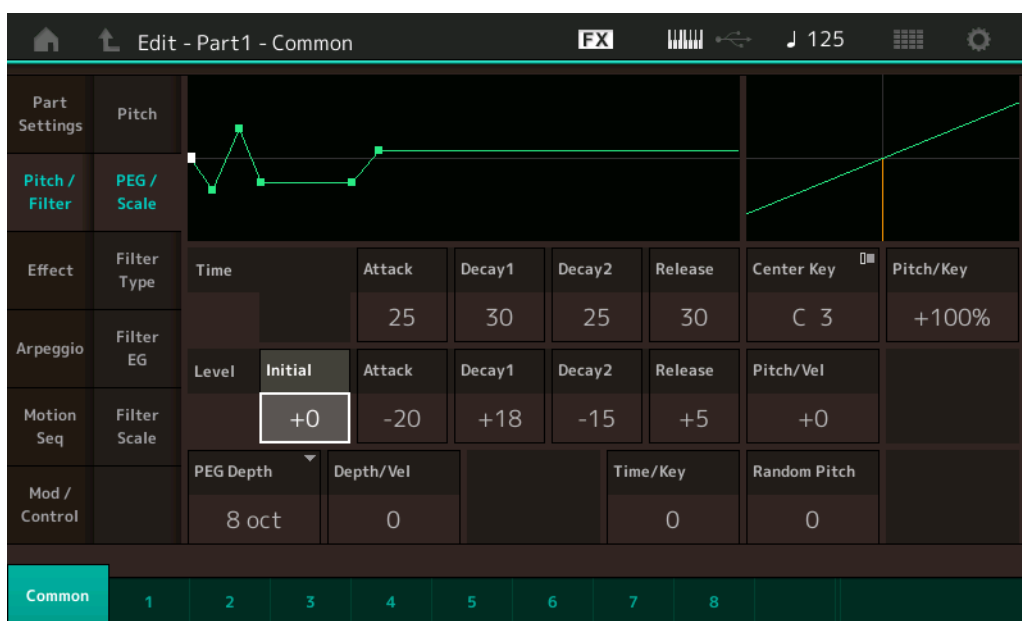
Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 60](#)), con la excepción de que el parámetro Legato Slope no está disponible.

PEG/Scale (generador de envolventes de tono/escala)

Desde esta pantalla Pitch EG/Scale puede configurar todos los ajustes de tiempo y nivel del EG de tono (PEG), que determinan cómo sonarán los cambios de sonido en el transcurso del tiempo, así como la escala de las partes.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Initial (inicial)	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)	Release (liberación)
Time (tiempo)	–	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de liberación
Level (nivel)	Nivel de retención	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de liberación

Ajustes: Time: 0 – 99

Level: -50 – +50

PEG Depth (profundidad de PEG)

Determina el intervalo de tono para el EG de tono (PEG).

Ajustes: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0,5 oct

Depth/Vel (sensibilidad de velocidad de profundidad de PEG)

Determina la manera en que se generará el intervalo de tono de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado.

Ajustes: 0 – 7

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Time/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de PEG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de tono (PEG). Center Key (Tecla central, C3) se utiliza como tono básico de este parámetro.

- Ajustes:** 0 – 7
- Valores positivos:** las notas agudas conllevarán una velocidad de transición alta del PEG, en tanto que las graves producirán una baja velocidad.
- 0:** la velocidad de transición del PEG no cambia independientemente de la nota tocada.

Pitch/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto Key Follow (el intervalo de tono de notas contiguas), con el tono de Center Key (a continuación) como estándar.

- Ajustes:** -200% – +0% – +200%
- +100%** (el ajuste normal): la distancia entre las notas contiguas es de un semitono.
- 0%:** todas las notas tienen el mismo tono que Center Key (tecla central).
- Valores negativos:** los ajustes se invierten.

Center Key (tecla central de sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la nota o el tono central del efecto Key Follow sobre el tono.

- Ajustes:** C -2 – G8

Pitch/Vel (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono responde a la velocidad.

- Ajustes:** -64 – 63
- Valores positivos:** cuanto más fuerte se toca el teclado, más sube el tono.
- Valores negativos:** cuanto más suave se toca el teclado, más baja el tono.
- 0:** no hay cambios de tono.

Random Pitch (profundidad de tono aleatorio)

Permite variar aleatoriamente el tono para cada nota tocada.

- Ajustes:** 0 – 127

NOTA Consulte información detallada acerca del EG de tono en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Filter Type (tipo de filtro)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos para las partes normales (AWM2) ([página 100](#)).

Filter EG (generador de envolventes de filtro)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos para las partes normales (AWM2) ([página 105](#)).

Filter Scale (escala de filtro)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos para las partes normales (AWM2) ([página 107](#)).

Edición de partes normales (FM-X)

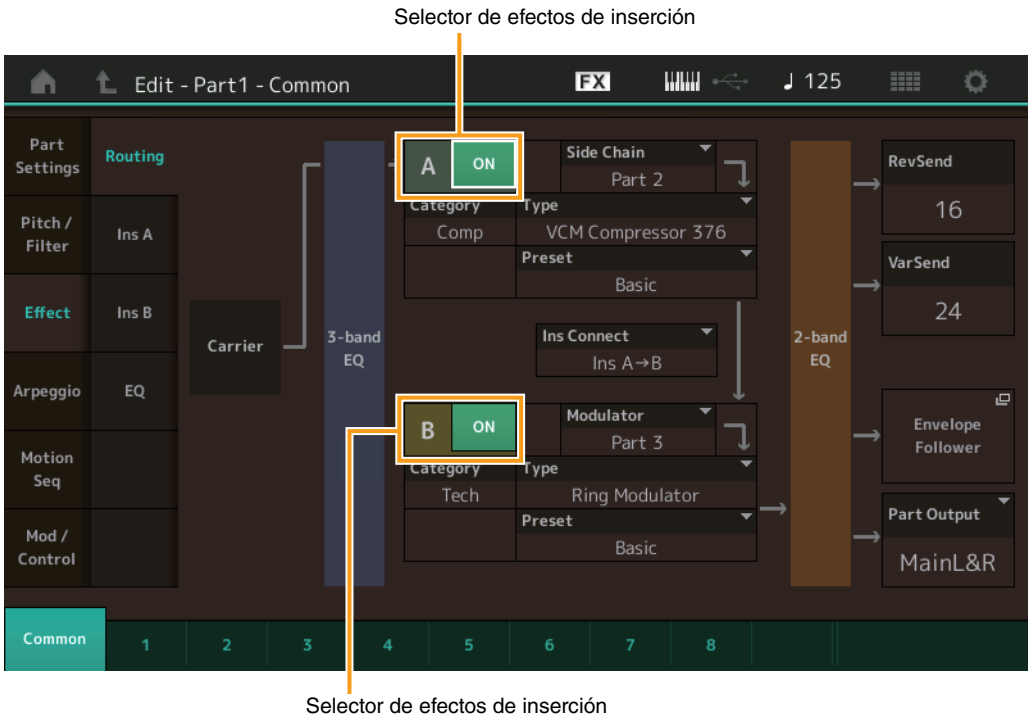
Common	
Part Settings	
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pitch / Filter	
	Pitch
▶	PEG/Scale
▶	Filter Type
▶	Filter EG
▶	Filter Scale
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Operator	
	Form / Freq
	Level

Effect (efectos)

Routing (direccionamiento)

En la pantalla Routing puede determinar las conexiones de efectos para las partes.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch (selector de efectos de inserción)

Determina si el efecto de inserción A/B está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de efecto)

Type (tipo de efecto)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajustes predefinidos)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador. No está activado para todos los tipos de efectos.

Para obtener información sobre la cadena lateral y el modulador, consulte la pantalla Routing (página 67) de la parte normal (AWM2).

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (tipo de conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. Consulte información detallada en la sección “Conexión de efectos” de la “Estructura básica” (página 19).

Ajustes: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Edición de partes normales (FM-X)

Common	
Part Settings	
General	
Algorithm	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Pitch / Filter	
Pitch	
PEG/Scale	
Filter Type	
Filter EG	
Filter Scale	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
2nd LFO	
Control Assign	
Receive SW	
Operator	
Form / Freq	
Level	

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B al efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B al efecto Variation.

Ajustes: 0 – 127

Part Output (selección de salida de parte)

Determina la salida de audio específica.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Ins A (efecto de inserción A)

Ins B (efecto de inserción B)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 69](#)).

EQ (ecualizador de partes)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 70](#)).

Arpeggio (arpegio)

Common (común)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 73](#)).

Individual

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 76](#)).

Advanced (avanzado)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 77](#)).

Motion Seq (secuenciador de movimiento)

Common (común)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 78](#)).

Lane (línea)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 81](#)).

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Mod/Control (modulación/control)

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Part LFO (LFO de parte)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 85), con dos excepciones: los valores de ajuste del parámetro Destination son diferentes y “Element Phase Offset (compensación de fase de elemento de LFO)” no está disponible. Consulte información detallada acerca de los valores de ajuste en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

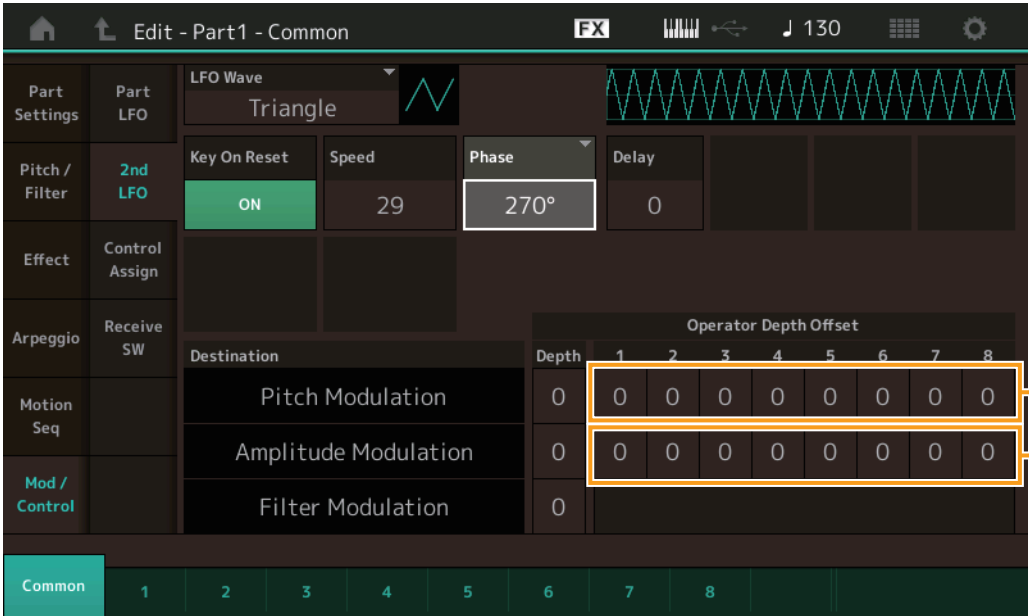
2nd LFO (segundo LFO)

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio

(proporción de profundidad de operador de modulación de tono del segundo LFO)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

(proporción de profundidad de operador de modulación de amplitud de segundo LFO)

LFO Wave (forma de onda de segundo LFO)

Permite seleccionar la forma de onda del segundo LFO.

Ajustes: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

NOTA Cuando se selecciona el tipo “Sine”, se muestran dos ondas en el diagrama de la pantalla, debido al cambio de fase de la onda de modulación de amplitud.

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla de segundo LFO)

Determina si el segundo LFO se restablecerá o no cada vez que se pulsa una nota.

Ajustes: Off, On

Speed (velocidad de segundo LFO)

Ajusta la velocidad (frecuencia) de la variación del segundo LFO.

Ajustes: 0 – 99

Phase (fase de segundo LFO)

Determina el punto de fase inicial de la onda del segundo LFO cuando se restablece.

Ajustes: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (tiempo de retardo de segundo LFO)

Determina el tiempo de retardo entre el momento en que pulsa una tecla en el teclado y el momento en que el segundo LFO entra en funcionamiento.

Ajustes: 0 – 99

Pitch Modulation (profundidad de modulación de tono de segundo LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del segundo LFO varía (modula) el tono del sonido.

Ajustes: 0 – 99

Amplitude Modulation (profundidad de modulación de amplitud de segundo LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del segundo LFO varía (modula) la amplitud o volumen del sonido.

Ajustes: 0 – 99

Filter Modulation (profundidad de modulación de filtro de segundo LFO)

Determina la magnitud (profundidad) en que la forma de onda del segundo LFO varía (modula) la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio (proporción de profundidad de operador de modulación de tono del segundo LFO)

Ajusta la magnitud (profundidad) que se determina en el parámetro “2nd LFO Pitch Modulation Depth” para cada operador.

Ajustes: 0 – 7

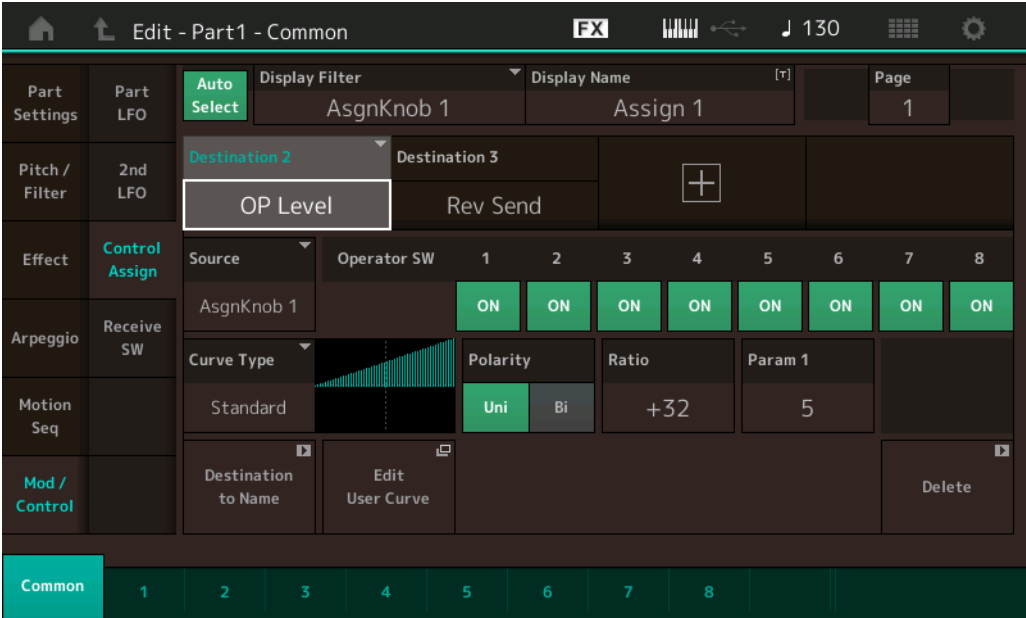
Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (proporción de profundidad de operador de modulación de amplitud de segundo LFO)

Ajusta la magnitud (profundidad) que se determina en el parámetro “2nd LFO Amplitude Modulation Depth” para cada operador.

Ajustes: 0 – 7

Control Assign (asignación de control)

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 89), con la excepción de los valores de ajustes distintos para el parámetro Destination. Consulte información detallada acerca del valor de ajuste en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

También se muestra el parámetro siguiente en esta pantalla.

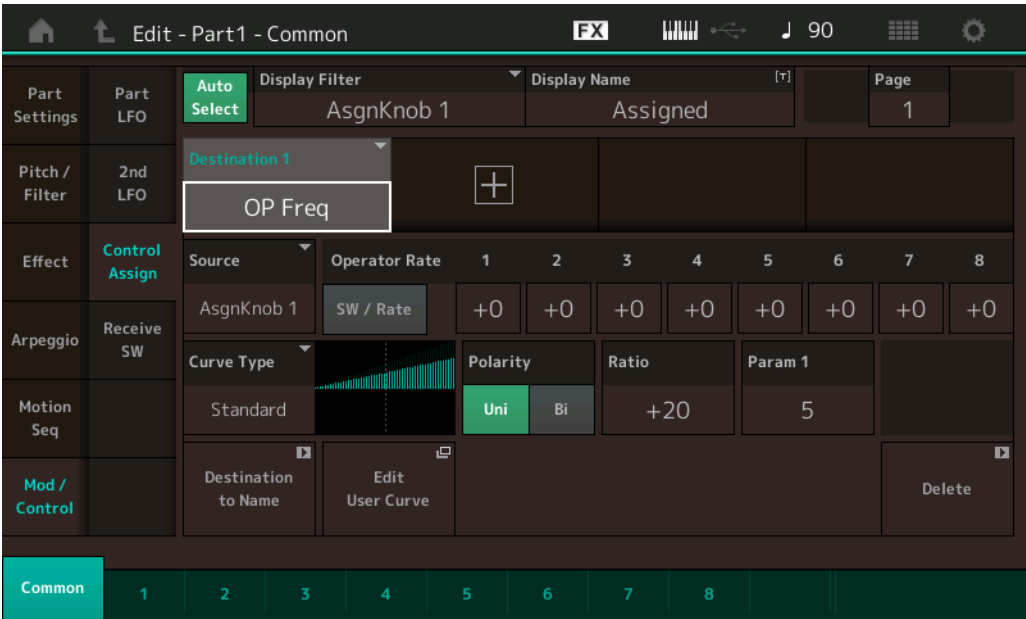
Operator SW (selector de operador)

Permite determinar si el controlador afectará (On) o no (Off) a cada operador individual. Solo está disponible cuando se establece un parámetro relacionado con el operador en “Destination”.

Ajustes: Off, On

Edición de partes normales (FM-X)

Common	
Part Settings	
	General
	Algorithm
	Zone Settings
	Zone Transmit
Pitch / Filter	
	Pitch
	PEG/Scale
	Filter Type
	Filter EG
	Filter Scale
Effect	
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Arpeggio	
	Common
	Individual
	Advanced
Motion Seq	
	Common
	Lane
Mod / Control	
	Part LFO
	2nd LFO
	Control Assign
	Receive SW
Operator	
	Form / Freq
	Level



Operator Rate (relación de operador)

Determina la sensibilidad del controlador al cambiar el conjunto de parámetros establecido en “Destination” para cada operador.
Este parámetro únicamente está disponible cuando “Destination” se ha establecido en “OP Freq” o en “OP AEG Offset”.

Ajustes: Off, On

SW/Rate (selector de Operator Switch/Operator Rate)

Cambia entre las pantallas “Operator Switch” y “Operator Rate”.
Este parámetro únicamente está disponible cuando “Destination” se ha establecido en “OP Freq” o en “OP AEG Offset”.

Ajustes: Off, On

Receive SW (selector de recepción)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 92](#)).

Edición de partes normales (FM-X)

Common	
Part Settings	
General	
Algorithm	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Pitch / Filter	
Pitch	
PEG/Scale	
Filter Type	
Filter EG	
Filter Scale	
Effect	
Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Part LFO	
2nd LFO	
▶ Control Assign	
▶ Receive SW	
Operator	
Form / Freq	
Level	

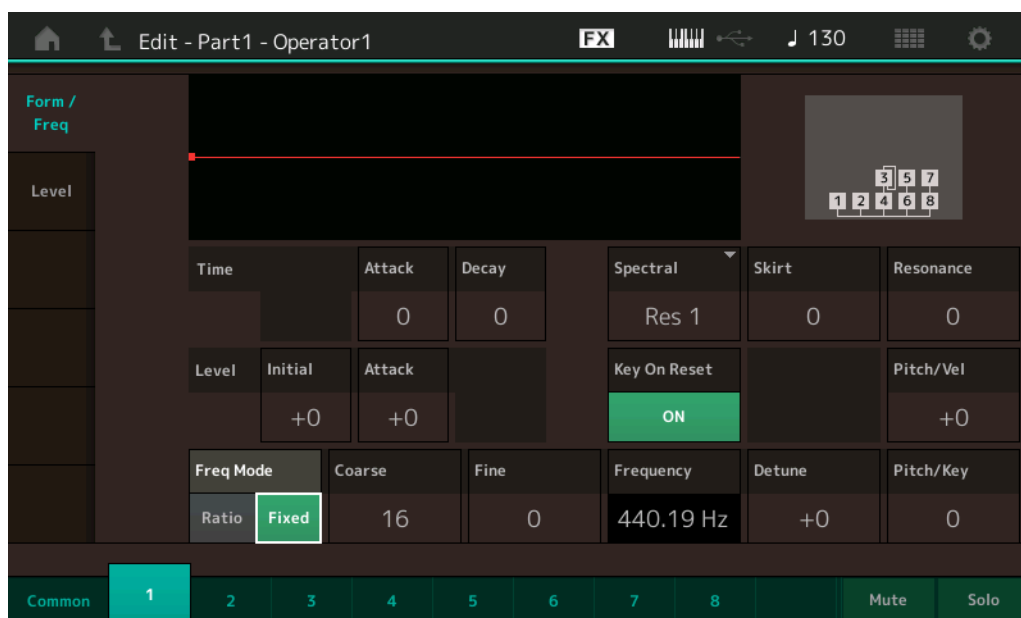
Operator Edit (edición de operadores)

Edición de partes normales (FM-X)

Form/Freq (forma/frecuencia)

En la pantalla Form/Frequency puede configurar todos los ajustes de forma de onda y frecuencia de los operadores.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Form/Freq]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Initial (inicial)	Attack (ataque)	Decay (caída)
Time (tiempo)	–	Tiempo de ataque	Tiempo de caída
Level (nivel)	Nivel inicial	Nivel de ataque	–

Ajustes: Time: 0 – 99

Level: -50 – +50

Spectral (forma espectral)

Determina la forma espectral del operador seleccionado.

Ajustes: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (franja espectral)

Determina la amplitud de la “franja” inferior de la curva de tonos armónicos de la formante. Los valores más altos producen una franja más amplia y los valores más bajos producen una franja más estrecha. No está disponible cuando “Spectral” está configurado como “Sine”.

Ajustes: 0 – 7

Resonance (resonancia espectral)

Determina en qué medida la velocidad afecta a la resonancia de la forma espectral. La frecuencia central se mueve hacia frecuencias superiores y esto permite crear una resonancia especial en el sonido. Solo está activado cuando “Spectral” se ha configurado como “Res 1” o “Res 2”.

Ajustes: 0 – 99

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

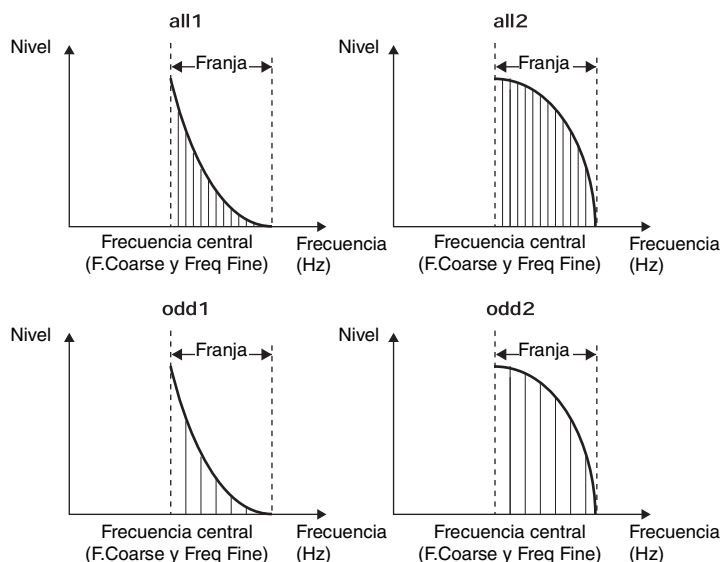
Receive SW

Operator

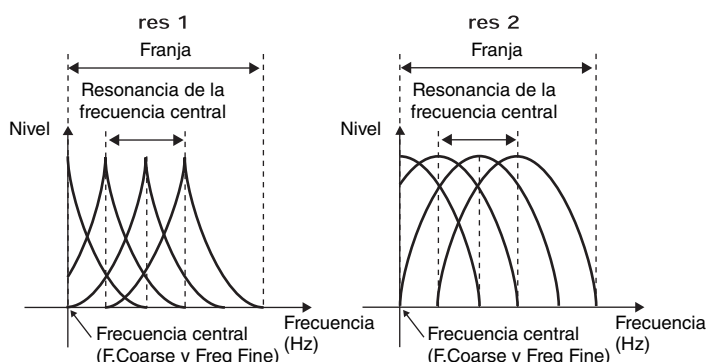
▶ Form / Freq

Level

Las formas de onda básicas que se utilizan como operadores contienen tonos armónicos, con la excepción de "Sine". Una onda sinusoidal contiene su frecuencia fundamental sin tonos armónicos adicionales. Por consiguiente, cuando "Form" se configura como cualquier forma de onda distinta de "Sine", puede ajustar los tonos armónicos y el pico de cada formante determinando los parámetros relacionados en función del tipo de forma de onda. A continuación se muestran las formas de onda básicas y los parámetros característicos.



Cuanto mayor sea el valor de la "franja," más tonos armónicos contendrá la onda.



Cuanto mayor es el valor del parámetro "Resonance" (resonancia), mayor es la frecuencia que se mueve la frecuencia central.

- Parámetro Resonance=0: la frecuencia central es la onda básica
- Parámetro Resonance=99: la frecuencia central es el armónico número 100

Key On Reset (restablecimiento de activación de tecla de oscilador)

Determina si la oscilación del operador se restablece cada vez que se pulsa una nota.

Ajustes: Off, On

Pitch/Vel (sensibilidad de la velocidad del tono)

Determina la manera en que el tono del operador seleccionado responde a la velocidad. Solamente estará disponible si el parámetro "Freq Mode" está configurado como "Fixed".

Ajustes: -7 – +7

Valores positivos: cuanto más fuerte se toca el teclado, más sube el tono.

Valores negativos: cuanto más suave se toca el teclado, más baja el tono.

0: no hay cambios de tono.

Freq Mode (modo de frecuencia de oscilador)

Determina los ajustes del tono de salida del operador.

Ajustes: Ratio, Fixed

Ratio: determina el tono de salida detectando la nota que se interpreta al teclado.

Fixed: especifica el tono estableciendo los parámetros "Coarse" y "Fine".

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

► Form / Freq

Level

Coarse (afinación poco precisa)

Determina el tono de cada operador.

Ajustes: Cuando "Freq Mode" está configurado como "Ratio": 0 – 31
Cuando "Freq Mode" está configurado como "Fixed": 0 – 21

Fine (afinación precisa)

Determina la afinación precisa del tono de cada operador.

Ajustes: Cuando "Freq Mode" está configurado como "Ratio": 0 – 99
Cuando "Freq Mode" está configurado como "Fixed": 0 – 127

Detune (desafinación)

Establece el tono de salida del operador en un valor ligeramente superior o inferior.

Aunque se haya establecido el mismo valor de parámetro para "Coarse Tune" y "Fine Tune", Detune permite elevar o disminuir ligeramente el tono de cada operador. De este modo, puede añadir una dimensión adicional al sonido y mejorar las características espaciales.

Ajustes: -15 – +15

Pitch/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tono)

Determina la sensibilidad del efecto de notas contiguas (cuyo grado depende de su posición o intervalo de octavas). Solamente estará disponible si el parámetro "Freq Mode" está configurado como "Fixed".

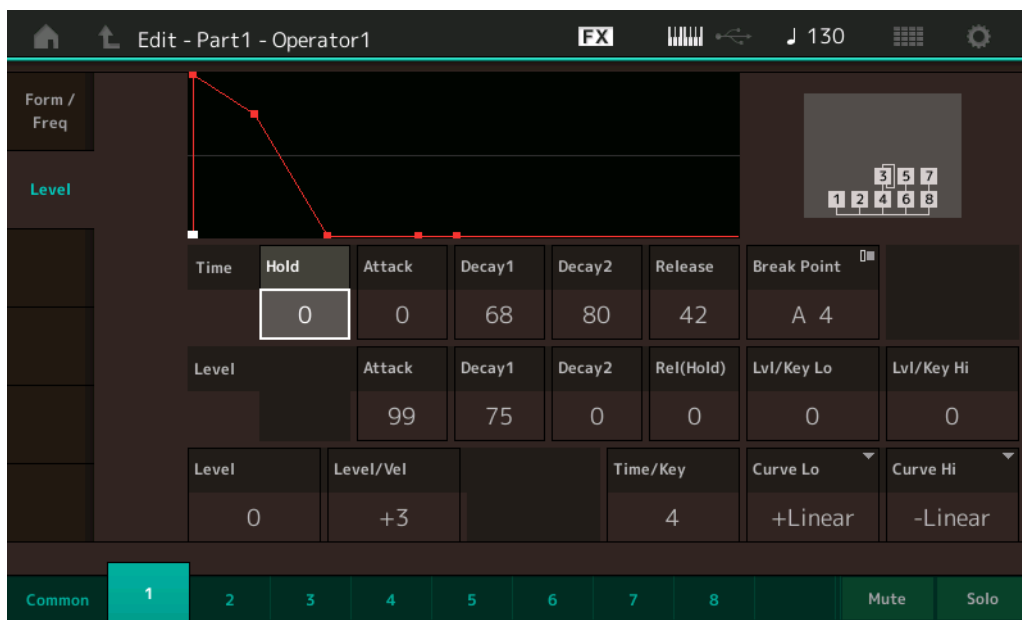
Ajustes: 0 – 99
0: todas las notas del mismo tono se especifican mediante Coarse y Fine.
99: la distancia entre las notas contiguas es de un semitono.

Level (nivel)

En la pantalla Level puede configurar todos los ajustes de volumen del operador.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Level]



La siguiente tabla presenta los nombres completos de los parámetros disponibles tal y como aparecen en la pantalla.

	Hold (retención)	Attack (ataque)	Decay1 (caída 1)	Decay2 (caída 2)	Release (liberación)
Time (tiempo)	Tiempo de retención	Tiempo de ataque	Tiempo de caída 1	Tiempo de caída 2	Tiempo de liberación
Level (nivel)	–	Nivel de ataque	Nivel de caída 1	Nivel de caída 2	Nivel de liberación (retención)

Ajustes: Time: 0 – 99
Level: 0 – 99

Edición de partes normales (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

► Form / Freq

► Level

Level (nivel de operador)

Determina el nivel de salida del operador.

Ajustes: 0 – 99

Level/Vel (sensibilidad a la velocidad de nivel)

Determina la manera en que el nivel de salida del operador responde a la velocidad.

Ajustes: -7 – +7

Valores positivos: cuanto mayor es la fuerza que aplica al interpretar al teclado, más asciende la salida.

Valores negativos: cuanto más suavemente interpreta al teclado, más asciende la salida.

0: el nivel de salida no cambia.

Time/Key (sensibilidad al seguimiento de tecla de tiempo de AEG)

Determina en qué grado las notas (concretamente, su posición o intervalo de octavas) afectan a los tiempos del EG de amplitud del elemento seleccionado.

Ajustes: 0 – 7

Valores positivos: las notas agudas conllevan una velocidad de transición del EG de amplitud alta, en tanto que las graves producirán una velocidad baja.

0: la velocidad de transición del EG de amplitud no cambia independientemente de la nota tocada.

Break Point (punto de interrupción)

Determina los puntos de interrupción de escala de amplitud especificando sus respectivos números de nota.

Ajustes: A-1 – C8

Curve Lo (curva baja)**Curve Hi (curva alta)**

Determina la curva de cambio de escala de amplitud.

Ajustes: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

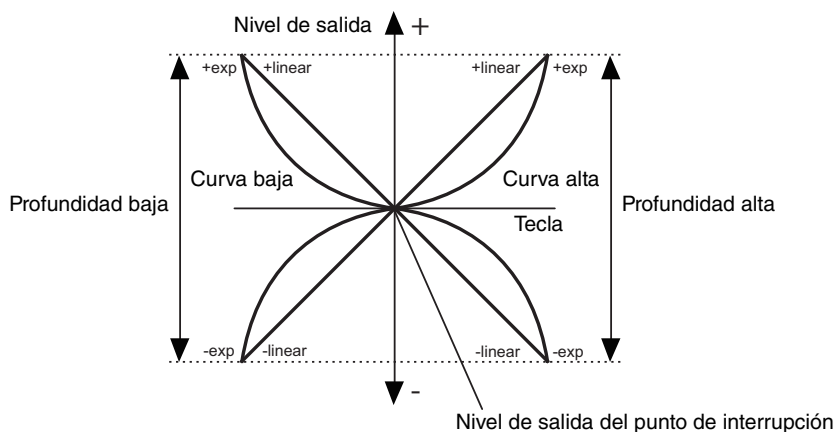
Lvl/Key Lo (profundidad baja)**Lvl/Key Hi (profundidad alta)**

Determina el grado de curvatura de la curva (precedente).

Ajustes: 0 – 99

El teclado se divide en dos en el punto de interrupción.

El lado de tonos agudos de la derecha se define mediante la profundidad R y la curva R; el lado de tonos graves de la izquierda se define mediante la profundidad L y la curva L, como se describe a continuación.



El nivel de salida de la tecla establecido como punto de interrupción depende del ajuste de nivel del operador. Para las teclas del lado izquierdo del punto de interrupción, el nivel de salida se ajusta en función de la curva determinada por la curva baja y la profundidad baja. Para las teclas del lado derecho del punto de interrupción, el nivel de salida se ajusta en función de la curva determinada por la curva alta y la profundidad alta. El nivel de salida cambia de manera exponencial a partir del punto de interrupción en la curva de tipo exponencial y lo hace de forma lineal a partir del punto de interrupción en la curva de tipo lineal. En ambos casos, cuanto más alejada se encuentre la tecla del punto de interrupción, mayor será el cambio del nivel de salida para esa tecla.

Edición de partes normales (FM-X)

Common**Part Settings**

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator**Form / Freq**

► Level

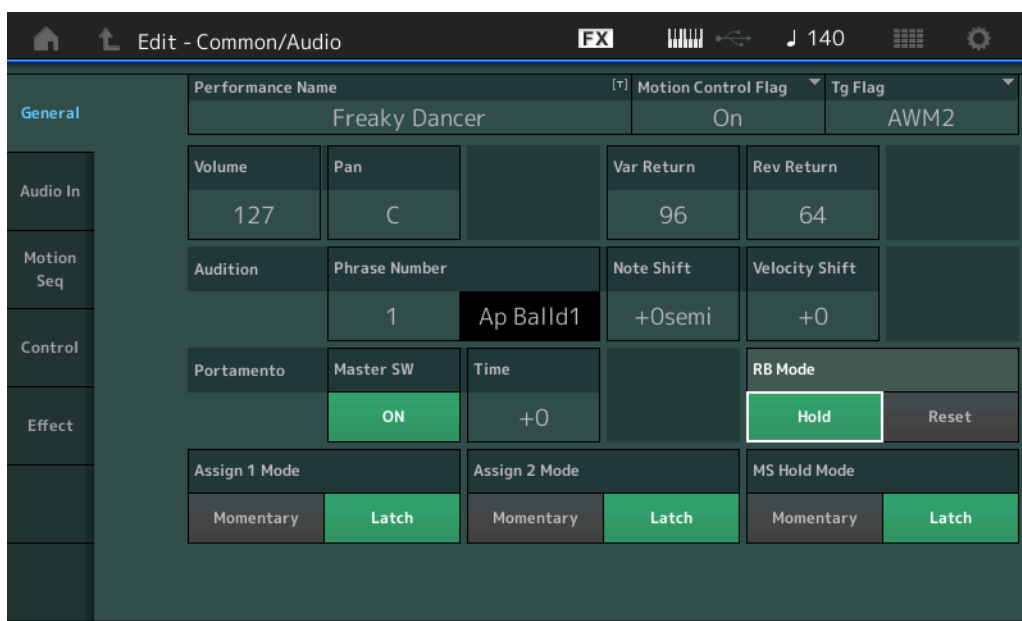
Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)

Una interpretación consta de 16 partes como máximo. En la pantalla de edición de ajustes comunes y de audio puede ajustar los parámetros relacionados con la interpretación en su conjunto y las partes de audio.

General

En la pantalla General puede configurar varios parámetros para la interpretación.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Performance Name (nombre de interpretación)

Determina el nombre de la interpretación seleccionada. El nombre de la interpretación puede contener un máximo de 20 caracteres. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Motion Control Flag (indicador de control de movimiento)

Determina si se agregará o no el atributo "Motion Control" a la interpretación seleccionada. Cuando se encuentra activado, el icono "MC" aparece en la pantalla Performance Play (página 26). En la pantalla Performance Category Search, puede filtrar la interpretación por "MC" (página 161).

Ajustes: Off, On

Tg Flag (indicador del generador de tonos)

Determina el atributo correspondiente al generador de tonos de la interpretación seleccionada. El icono de nombre del generador de tonos se muestra en la pantalla Performance Play (página 26). En la pantalla Performance Category Search, puede filtrar la interpretación por "AWM2/FM/FM-X+AWM2" (página 161).

Ajustes: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (volumen de interpretación)

Determina el volumen de salida de la interpretación seleccionada.

Ajustes: 0 – 127

Pan (efecto panorámico)

Determina la posición panorámica estéreo de la interpretación seleccionada.

Ajustes: L63 – C – R63

Var Return (retorno de variación)

Determina el nivel de retorno del efecto Variation.

Ajustes: 0 – 127

Rev Return (retorno de reverberación)

Determina el nivel de retorno del efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Audition Phrase Number (número de frase de audición)

Determina el número de frase de audición. Puede escuchar una muestra de los sonidos de la interpretación seleccionada. Esto se denomina “frase de audición”. A cada interpretación predeterminada se le asigna previamente la frase de audición más idónea.

Ajustes: 1 – 850

Note Shift (desplazamiento de notas de frase de audición)

Determina, en semitonos, el ajuste (transposición) de la frase de audición.

Ajustes: -24semi – +24semi

Velocity Shift (desplazamiento de velocidad de frase de audición)

Determina la velocidad de la frase de audición.

Ajustes: -63 – +63

Portamento Master SW (selector principal de portamento)

Cuando “Portamento Master SW” se ha establecido en On para una parte, este parámetro determina si el portamento se aplica a esa parte o no.

Ajustes: Off, On

Portamento Time (tiempo de portamento)

Determina el tiempo o velocidad de transición del tono cuando se aplica el portamento.

Ajustes: -64 – +63

RB Mode (modo del controlador de cinta)

Determina la manera en que responde el controlador de cinta cuando se suelta.

Ajustes: Hold, Reset

Hold: cuando se establece en Hold, al levantar el dedo del controlador de cinta, el valor se mantiene en el último punto de contacto.

Reset: cuando se establece en Reset, al levantar el dedo del controlador de cinta, se devuelve automáticamente el valor al centro.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (modo de selector asignable 1/2)

Determina si los botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] funcionan como si fueran de tipo fijo o momentáneo.

Ajustes: Latch, Momentary

Latch: cuando se establece en “Latch”, al pulsar el botón, el estado alterna entre encendido y apagado.

Momentary: cuando se establece en “Momentary”, al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se enciende y, al soltarlo, el botón se apaga.

MS Hold Mode (modo de retención del secuenciador de movimiento)

Determina la manera en que el botón [MOTION SEQ HOLD] responde cuando se pulsa.

Ajustes: Latch, Momentary

Latch: cuando se establece en “Latch”, al pulsar el botón, el estado alterna entre encendido y apagado.

Momentary: cuando se establece en “Momentary”, al pulsar el botón o mantenerlo pulsado, el indicador luminoso se enciende y, al soltarlo, el botón se apaga.

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Audio In (entrada de audio)

Mixing (mezcla)

En la pantalla Mixing puede configurar los ajustes de volumen de la parte de audio (la señal de entrada de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]) y de la parte digital (la señal de entrada del terminal [USB TO HOST]*).

* Solo el sonido del puerto que, entre todos los puertos de dispositivo, se haya establecido en "Digital L/R".

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (modo de entrada de parte A/D o modo de entrada de parte digital)

Determina la configuración de señal de la parte A/D o digital, o de qué manera se dirigen la señal o las señales (estéreo o mono).

Ajustes: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: solo se usa el canal izquierdo (L).

R Mono: solo se usa el canal derecho (R).

L+R Mono: Los canales izquierdo y derecho se mezclan y procesan en mono.

Stereo: se utilizan los dos canales izquierdo y derecho.

NOTA Solo se procesa la entrada de sonido del canal [L/MONO] en mono.

Volume (volumen de parte A/D o volumen de parte digital)

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

Ajustes: 0 – 127

Pan (panorámica de parte A/D o de parte digital)

Determina la posición panorámica estéreo de la parte A/D o digital.

Ajustes: L63 – C – R63

Dry Level (nivel sin efectos de parte A/D o nivel sin efectos de parte digital)

Determina el nivel de la parte A/D o digital que no se ha procesado con efectos del sistema. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Var Send (envío de variación de parte A/D o envío de variación de parte digital)

Determina el nivel de envío de la señal de la parte de audio o digital que se envía al efecto Variation. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Rev Send (envío de reverberación de parte A/D o envío de reverberación de parte digital)

Determina el nivel de envío de la señal de la parte de audio o digital que se envía al efecto Reverb. Solo está disponible cuando "Part Output" se ha establecido en "MainL&R".

Ajustes: 0 – 127

Output Select (selección de salida de parte A/D o selección de salida de parte digital)

Determina las salidas específicas de la señal de cada parte individual A/D o digital.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

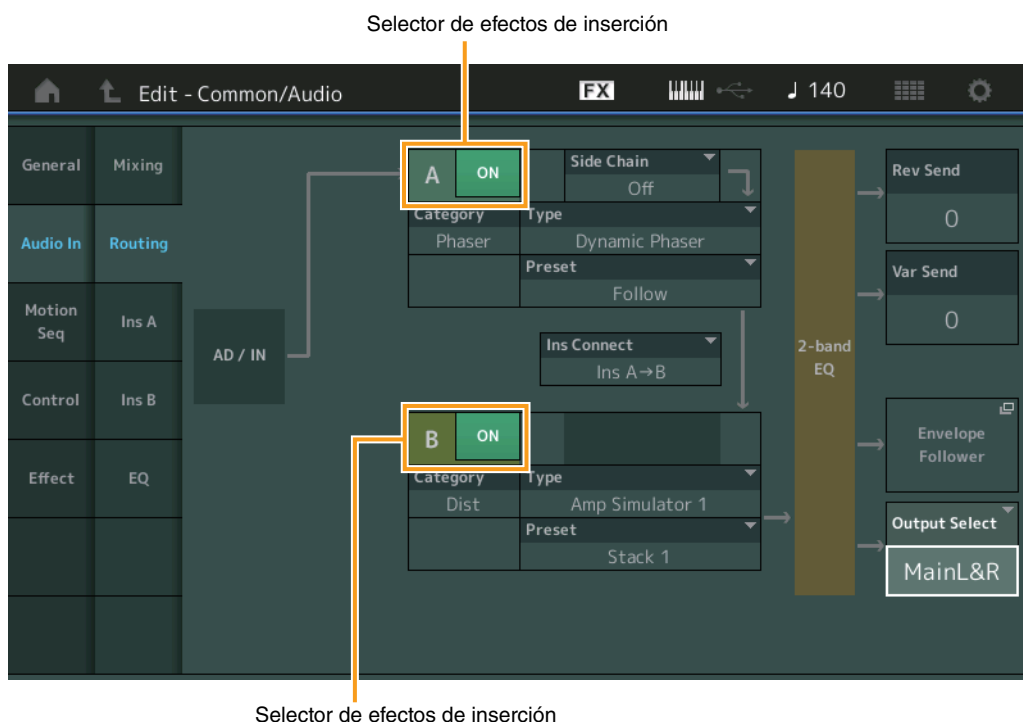
Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Routing (direccionamiento)

En la pantalla Routing puede determinar las conexiones de efectos para la parte A/D.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (selector de efectos de inserción)

Determina si el efecto de inserción A/B está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de efecto)

Type (tipo de efecto)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajustes predefinidos)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas. Es posible modificar cómo se verá afectado el sonido por la configuración preprogramada seleccionada.

Ajustes: Consulte la lista completa de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador.

No está disponible para todos los tipos de efectos.

Para obtener información sobre la cadena lateral y el modulador, consulte la pantalla Routing de la parte normal (AWM2) ([página 67](#)).

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (tipo de conexión de inserción)

Determina el direccionamiento de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal. Consulte información detallada en la sección “Conexión de efectos” de la “Estructura básica” ([página 19](#)).

Ajustes: Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (transmisión de reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto Reverb. Solo está disponible cuando “Part Output” se ha establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Var Send (transmisión de variación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de inserción A/B (o desde la señal desviada) al efecto Variation. Solo está disponible cuando “Part Output” se ha establecido en “MainL&R”.

Ajustes: 0 – 127

Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Muestra la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente. Para obtener información, consulte la pantalla Routing ([página 68](#)) de edición de parte normal (AWM2). Solo está disponible cuando “Part Output” se ha establecido en “MainL&R”.

Output Select (selección de salida de parte)

Determina la salida de audio específica.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Off: no se envía ninguna señal de audio para la parte.

Ins A (efecto de inserción A)

Ins B (efecto de inserción B)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 69](#)).

EQ (ecualizador)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 70](#)), con la excepción de “3-band EQ”, que está inactivo.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Motion Seq (secuenciador de movimiento)

Common (común)

En la ficha Common/Audio Part de la pantalla Common, puede establecer los parámetros relacionados con el secuenciador de movimiento que se utilizan habitualmente para todas las partes.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Common Clock Swing (swing común)

Determina el swing del arpegio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación para el swing del arpegio/secuenciador de movimiento para cada parte.

Ajustes: -120 – +120

Common Clock Unit (multiplicación de unidades común)

Ajusta el tiempo de reproducción del arpegio/secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este parámetro se aplica a la parte cuando el parámetro Unit Multiply de la parte se ha establecido en “Common”.

Mediante este parámetro, puede crear un tipo de arpegio/secuenciador de movimiento diferente del original.

Ajustes: 50% – 400%

200%: El tiempo de reproducción se duplicará y el tiempo se dividirá por la mitad.

100%: El tiempo de reproducción normal.

50%: El tiempo de reproducción se dividirá por la mitad y el tiempo se duplicará.

Common Arp Gate Time (tiempo de compuerta de arpegio común)

Determina la duración del sonido (longitud) del arpegio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación de la duración del sonido del arpegio para cada parte.

Ajustes: -100 – +100

Common Arp Velocity (porcentaje de velocidad de arpegio común)

Determina el porcentaje de velocidad del arpegio para toda la interpretación. Se trata del valor de compensación del porcentaje de velocidad del arpegio para cada parte.

Ajustes: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (amplitud del secuenciador de movimiento común)

Determina la amplitud del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. “Amplitude” determina cómo cambia la secuencia de movimiento completa.

Se trata del valor de compensación de la amplitud del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la amplitud de línea. El resultado es que tanto la amplitud del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste de amplitud de la línea (únicamente cuando el parámetro “MS FX” de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (forma de pulso del secuenciador de movimiento común)

Determina la forma del pulso del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Cambia la forma de la curva de pasos de la secuencia.

Se trata del valor de compensación de la forma del pulso del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la forma del pulso de línea. El resultado es que tanto la forma de pulso del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando se han establecido en On el parámetro "MS FX" de la línea y el ajuste "Control" del parámetro).

Ajustes: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (suavidad del secuenciador de movimiento común)

Determina la suavidad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Smoothness" es el grado de suavidad con que cambia el tiempo de la secuencia de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la suavidad del secuenciador de movimiento de la parte, que también es el valor de compensación de la suavidad de línea. El resultado es que tanto la suavidad del secuenciador común como la de la parte compensan el ajuste del parámetro de la línea (únicamente cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On).

Ajustes: -64 – +63

Common Motion Seq Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento común)

Determina la aleatoriedad del secuenciador de movimiento para toda la interpretación. "Random" es el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso del secuenciador de movimiento.

Se trata del valor de compensación de la aleatoriedad del secuenciador de movimiento de la parte cuando el parámetro "MS FX" de la línea se ha establecido en On.

Ajustes: -64 – +63

Random (aleatoriedad del secuenciador de movimiento de parte A/D)

Determina el grado de aleatoriedad con que cambia el valor de paso de la secuencia de movimiento para la parte A/D. Para obtener información sobre "Random", consulte "Quick Edit (edición rápida)" en la [página 32](#).

Ajustes: 0 – 127

Sync Part (parte para sincronización del secuenciador de movimiento)

Determina la parte que se sincronizará con el secuenciador de movimiento. El secuenciador de movimiento se sincroniza con el ajuste Note On y el ajuste Arp/Motion Seq Grid de la parte especificada.

Ajustes: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (cuadrícula del arpeggio/secuenciador de movimiento)

Determina el tipo de nota que sirve como base para los parámetros Quantize o Swing. El valor del parámetro se muestra en ciclos de reloj. Para el secuenciador de movimiento, el valor de este parámetro tiene la duración de un paso. Este ajuste se aplica a la parte seleccionada como parte para sincronización en Sync Part (precedente).

Ajustes: 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

Lane (línea)

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) ([página 81](#)).

Common/Audio Edit

Common/Audio**General****Audio In**

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

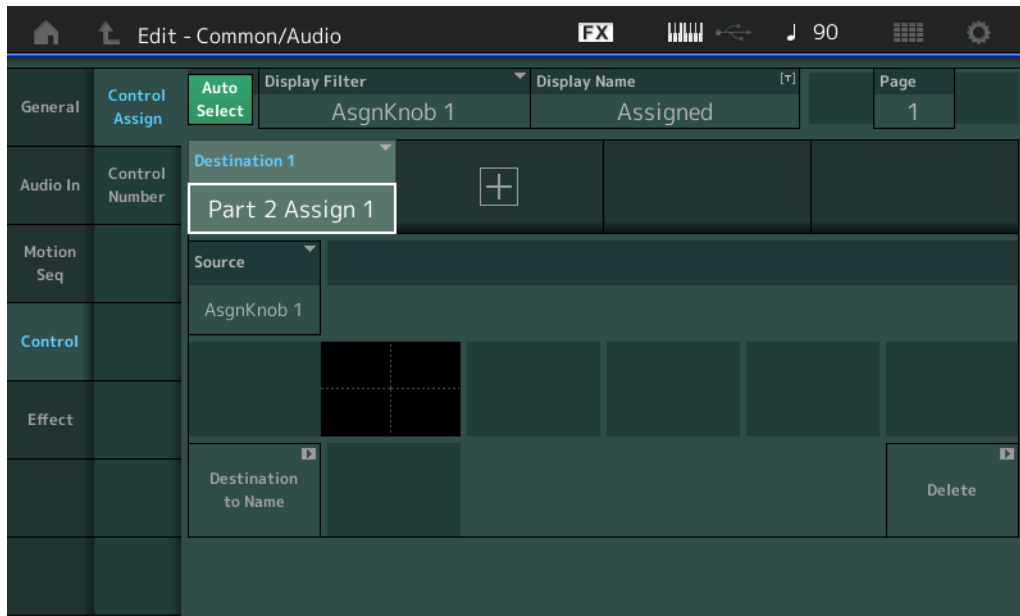
Master EQ

Control

Control Assign (asignación de control)

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Se trata de los mismos parámetros de la pantalla de edición de elementos en común para las partes normales (AWM2) (página 89), con la excepción de los parámetros que se enumeran a continuación.

Destination (destino)

Cuando "Source" se establece en "AsgnKnob 1 – 8", "Part 1 – 16 Assign 1 – 8" se agrega como valores de este parámetro. En este caso, no se puede seleccionar "Curve Type" ni "Curve Ratio".

Ajustes: Consulte la "Lista de controles" en la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Source (origen)

Cuando "Destination" se establece en "Part 1 – 16 Assign 1 – 8", solo se puede establecer "AsgnKnob 1 – 8" para este parámetro.

Ajustes: AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

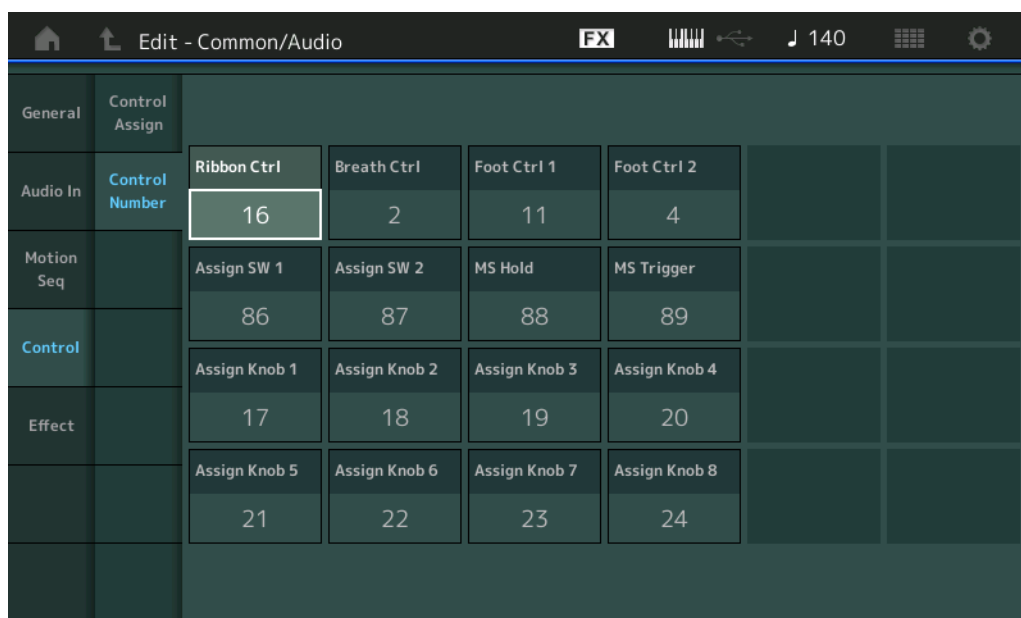
Control Number (número de control)

Determina los números de cambio de control de MIDI comunes para todo el sistema. Puede usar los mandos del panel frontal y los controladores externos si asigna números de cambio de control de MIDI correctos.

NOTA Los controladores externos incluyen los secuenciadores externos y los controladores MIDI externos.

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

▶ Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Ribbon Ctrl (número de control de controlador de cinta)

Determina el número de cambio de control que se genera mediante el controlador de cinta.

Aunque el instrumento reciba del equipo externo un mensaje MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el controlador de cinta.

Ajustes: Off, 1 – 95

Breath Ctrl (número de control de controlador de viento)

Permite determinar el número de cambio de control recibido del equipo externo, como un controlador de viento.

Aunque el instrumento reciba del equipo externo un mensaje MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el controlador de viento.

Ajustes: Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(número de control del controlador de pedal 1/2)

Determina el número de cambio de control generado cuando se utiliza un controlador de pedal conectado a la toma FOOT CONTROLLER [1] / [2].

Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el controlador de pedal.

Ajustes: Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(número de control de selector asignable 1/2)

Determina el número de cambio de control generado al utilizar el botón [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (selector asignable 1/2).

Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el botón [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2].

Ajustes: Off, 1 – 95

MS Hold (número de control de retención del secuenciador de movimiento)

Determina el número de cambio de control que se genera mediante el botón [MOTION SEQ HOLD] (retención del secuenciador de movimiento). Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el botón [MOTION SEQ HOLD].

Ajustes: Off, 1 – 95

MS Trigger (número de control de activación del secuenciador de movimiento)

Determina el número de cambio de control que se genera mediante el botón [MOTION SEQ TRIGGER] (activación del secuenciador de movimiento). Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el botón [MOTION SEQ TRIGGER].

Ajustes: Off, 1 – 95

Assign Knob 1 – 8 (número de control de mando asignable 1 – 8)

Determina el número de cambio de control generado al utilizar los mandos asignables 1-8. Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de control de cambio especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el mando asignable 1-8.

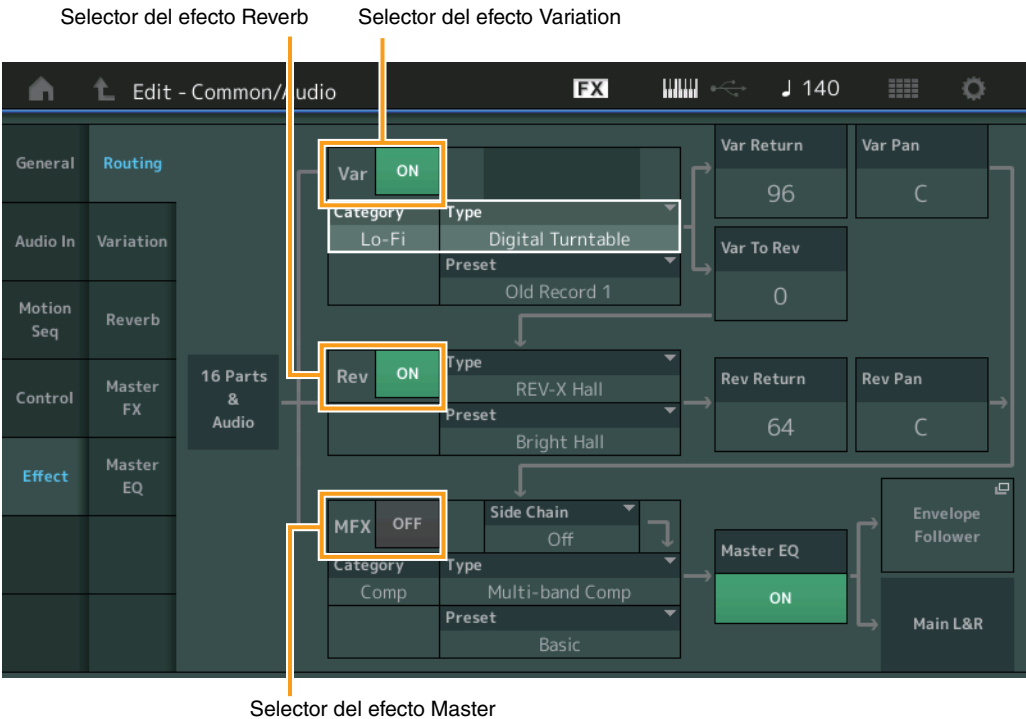
Ajustes: Off, 1 – 95

Effect (efecto)

Routing (direccionamiento)

En esta pantalla puede determinar las conexiones del efecto del sistema y del efecto principal que afectan a todas las partes en común.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Selectores del efecto Variation/Reverb/Master

Determina si el efecto Variation, Reverb o Mater está activado o no.

Ajustes: Off, On

Common/Audio Edit

Common/Audio	
General	
Audio In	
	Mixing
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Motion Seq	
	Common
	Lane
Control	
	Control Assign
▶	Control Number
▶	Effect
▶	Routing
	Variation
	Reverb
	Master FX
	Master EQ

Category (categoría del efecto Variation/Reverb/Master)**Type (tipo del efecto Variation/Reverb/Master)**

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajuste predefinido del efecto Variation/Reverb/Master)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto (Variation, Reverb o Master), que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador del efecto Variation/Master)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador en el efecto Variation/Master.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona la misma parte o "Master" que para la parte del modulador.

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return (retorno de variación)**Rev Return (retorno de reverberación)**

Determina el nivel de retorno del efecto Variation/Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Var Pan (efecto panorámico de variación)**Rev Pan (efecto panorámico de reverberación)**

Determina la posición panorámica del sonido del efecto Variation/Reverb.

Ajustes: L63 (extremo izquierdo) – C (centro) – R63 (extremo derecho)

Var to Rev (de variación a reverberación)

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto Variation al efecto Reverb.

Ajustes: 0 – 127

Master EQ (selector de ecualizador principal)

Determina si el ecualizador (EQ) principal está activado o no.

Ajustes: Off, On

Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Muestra la pantalla de ajustes del seguidor de envolvente. Para obtener información, consulte la pantalla Routing ([página 67](#)) de parte normal (AWM2).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

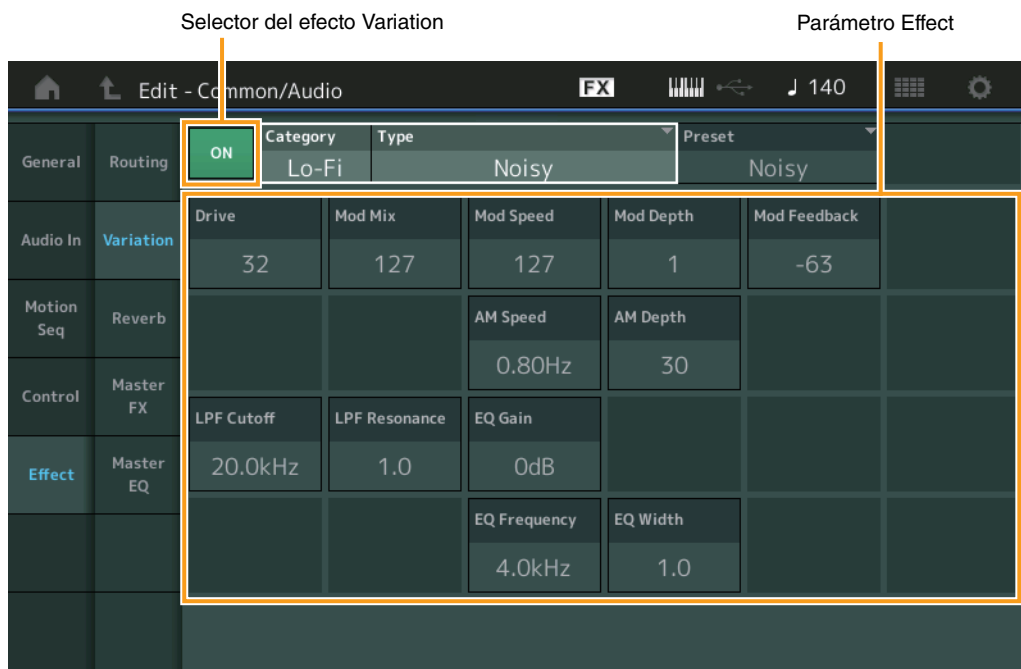
Master FX

Master EQ

Variation (variación)

En esta pantalla, puede determinar los ajustes detallados para el efecto Variation.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Selector del efecto Variation

Determina si el efecto Variation está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de variación)

Tipo (tipo de variación)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajuste predefinido de variación)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador del efecto Variation)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador en el efecto Variation.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona la misma parte o "Master" que para la parte del modulador.

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

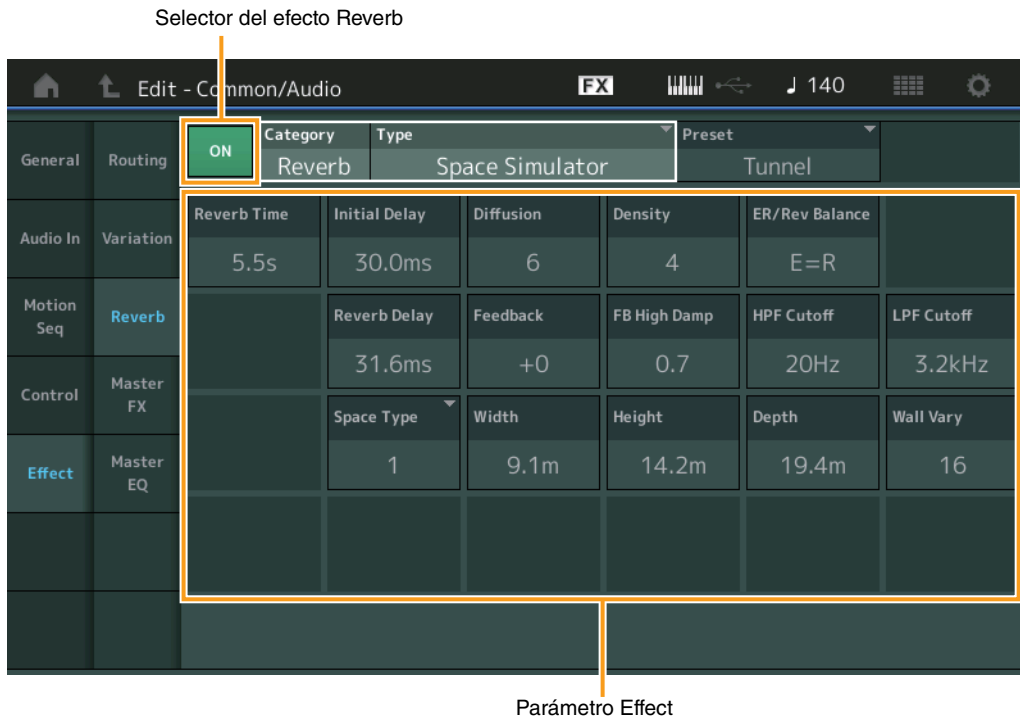
Parámetro Effect

Los parámetros editables varían en función del tipo de efecto seleccionado. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro Effect en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Reverb (reverberación)

En esta pantalla, puede determinar los ajustes detallados para el efecto Reverb.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

▶ Reverb

Master FX

Master EQ

Selector del efecto Reverb

Determina si el efecto Reverb está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de reverberación)

Type (tipo de reverberación)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajuste predefinido de reverberación)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Parámetro Effect

Los parámetros editables varían en función del tipo de efecto seleccionado. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro Effect en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Master FX (efecto principal)

En esta pantalla, puede determinar los ajustes detallados para el efecto Master.

Funcionamiento [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Selector Master FX

Determina si el efecto Master (principal) está activado o no.

Ajustes: Off, On

Category (categoría de efecto Master)

Type (tipo de efecto Master)

Determinan la categoría y el tipo del efecto seleccionado.

Ajustes: Consulte información detallada acerca de las categorías y tipos de efectos editables en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada tipo de efectos en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Preset (ajuste predefinido de efecto Master)

Permite acceder a los ajustes predefinidos de cada tipo de efecto, que se han diseñado para utilizarse en aplicaciones y situaciones concretas.

Ajustes: Consulte la lista completa de tipos de efectos predefinidos en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Side Chain/Modulator (parte de cadena lateral/modulador del efecto Master)

Determina qué parte se usará para la cadena lateral/modulador en el efecto Master.

Este parámetro está disponible cuando se selecciona la misma parte o "Master" que para la parte del modulador.

Ajustes: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Parámetro Effect

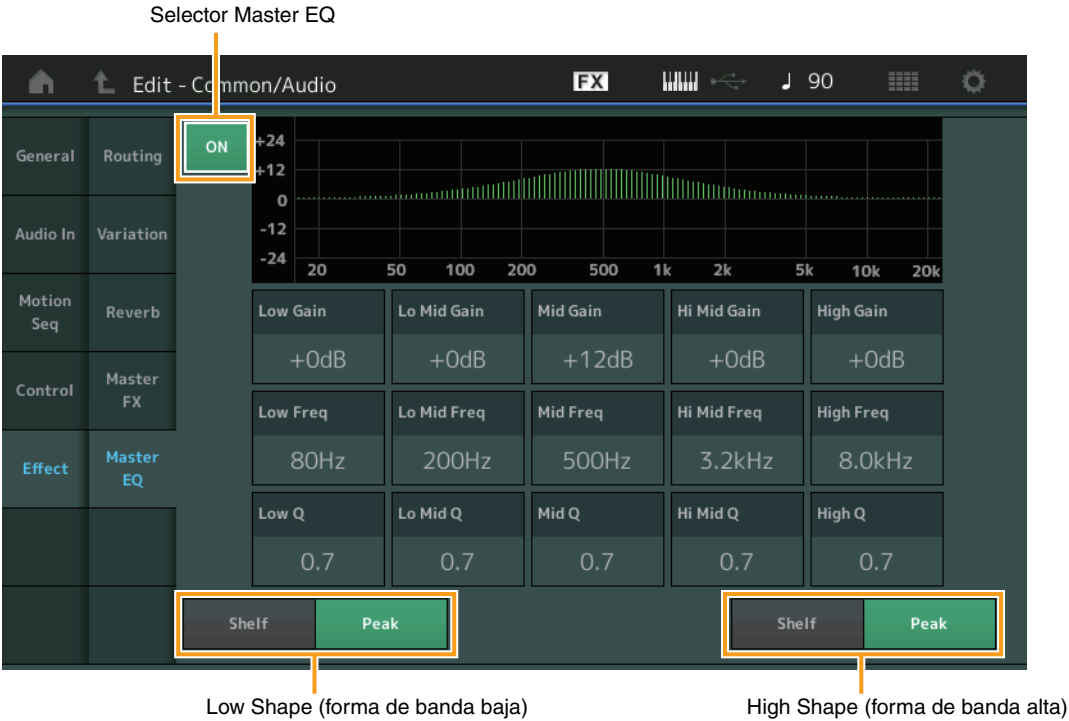
Los parámetros editables varían en función del tipo de efecto seleccionado. Consulte información detallada de los parámetros de efectos editables de cada tipo de efecto en la Lista de datos, que encontrará en la documentación en formato PDF. Además, consulte la descripción detallada de cada parámetro Effect en el Manual de parámetros del sintetizador, que encontrará en la documentación en formato PDF.

Master EQ (ecualizador principal)

En esta pantalla puede configurar los parámetros relacionados con el ecualizador principal (Master EQ).

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio	
General	
Audio In	
	Mixing
	Routing
	Ins A
	Ins B
	EQ
Motion Seq	
	Common
	Lane
Control	
	Control Assign
	Control Number
Effect	
	Routing
	Variation
	Reverb
	Master FX
	Master EQ

Selector Master EQ

Determina si el ecualizador (EQ) principal está activado o no.

Ajustes: Off, On

Low Gain (ganancia baja del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda baja del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (ganancia intermedia baja del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia baja del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Mid Gain (ganancia intermedia del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (ganancia intermedia alta del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda intermedia alta del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

High Gain (ganancia intermedia alta del ecualizador principal)

Determina el nivel de ganancia de la banda alta del ecualizador principal.

Ajustes: -12dB – +12dB

Low Freq (frecuencia baja del ecualizador principal)

Determina la frecuencia de la banda baja del ecualizador principal.

Ajustes: 32Hz – 2.0kHz

Lo Mid Freq (frecuencia intermedia baja del ecualizador principal)

Determina la frecuencia de la banda intermedia baja del ecualizador principal.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (frecuencia intermedia del ecualizador principal)

Determina la frecuencia de la banda intermedia del ecualizador principal.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (frecuencia intermedia alta del ecualizador principal)

Determina la frecuencia de la banda intermedia alta del ecualizador principal.

Ajustes: 100Hz – 10kHz

High Freq (frecuencia alta del ecualizador principal)

Determina la frecuencia de la banda alta del ecualizador principal.

Ajustes: 500Hz – 16kHz

Low Q (ancho de banda bajo del ecualizador principal)

Determina el ancho de banda de ecualización de la banda baja del ecualizador principal.

Solamente estará disponible si el parámetro Low Shape (más adelante) se establece en “Peak”.

Ajustes: 0.1 – 12.0

Lo Mid Q (ancho de banda intermedio bajo del ecualizador principal)

Determina el ancho de banda de ecualización de la banda intermedia baja del ecualizador principal.

Ajustes: 0.1 – 12.0

Mid Q (ancho de banda intermedio del ecualizador principal)

Determina el ancho de banda de ecualización de la banda intermedia del ecualizador principal.

Ajustes: 0.1 – 12.0

Hi Mid Q (ancho de banda intermedio alto del ecualizador principal)

Determina el ancho de banda de ecualización de la banda intermedia alta del ecualizador principal.

Ajustes: 0.1 – 12.0

High Q (ancho de banda alto del ecualizador principal)

Determina el ancho de banda de ecualización de la banda alta del ecualizador principal.

Solamente estará disponible si el parámetro High Shape (más adelante) se establece en “Peak”.

Ajustes: 0.1 – 12.0

Low Shape (forma de banda baja del ecualizador principal)**High Shape (forma de banda alta del ecualizador principal)**

Determina el tipo de ecualización que se utiliza: Shelving (apilado) o Peaking (pico). El tipo de ecualización Peaking atenúa o aumenta la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo de ecualización Shelving atenúa o aumenta la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado. Este parámetro está disponible únicamente para bandas de frecuencias LOW (baja) o HIGH (alta).

Ajustes: Shelf (tipo apilado), Peak (tipo de pico)

Common/Audio Edit

Common/Audio**General****Audio In**

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Category Search (búsqueda de categorías)

Para su comodidad, las interpretaciones, los arpeggios y las formas de onda se dividen en categorías específicas. Las categorías se dividen en función del tipo de instrumento o de las características del sonido. La función Category Search (búsqueda de categorías) permite acceder rápidamente a los sonidos que desee.

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

Performance Category Search (búsqueda de categorías de interpretación)

En la pantalla Performance Category Search puede buscar y seleccionar la interpretación.

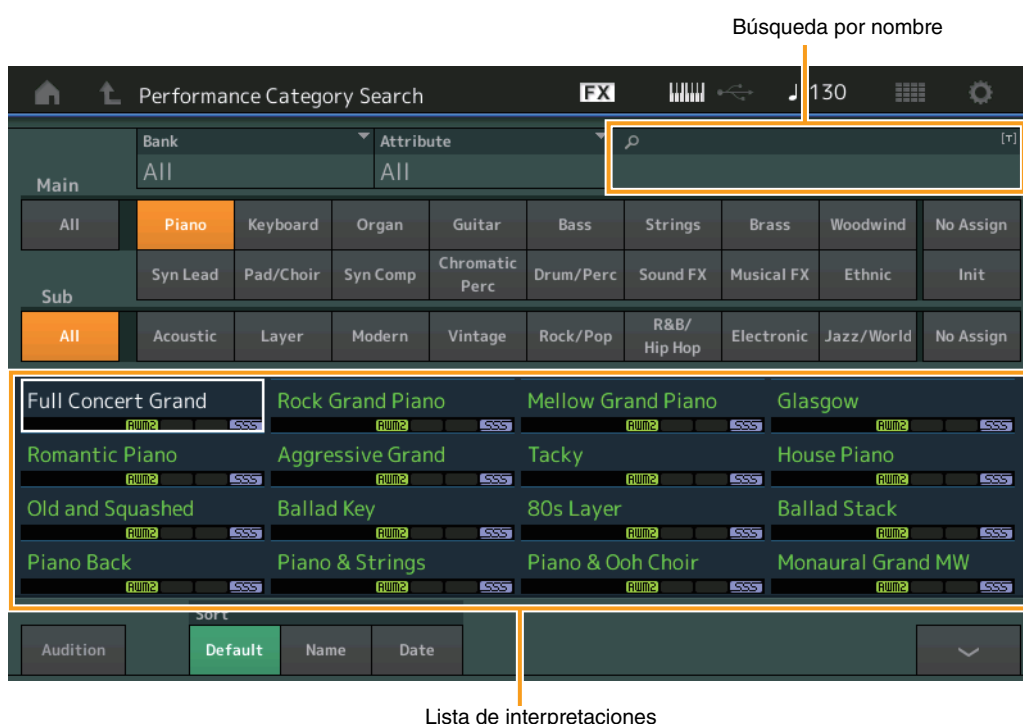
■ En el caso de Performance Category Search

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)

o

Toque el nombre de la interpretación → Select [Search] en el menú que aparece.



Lista de interpretaciones

Bank (selección del banco de interpretaciones)

Filtra la lista de interpretaciones por banco.

Ajustes: All, Preset, User, Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

Attribute (atributo de interpretación)

Filtra la lista de interpretaciones por atributo ([página 145](#)). No está disponible para la búsqueda de categorías de parte.

Ajustes: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (búsqueda del nombre de la interpretación)

Permite introducir una parte del nombre de la interpretación para buscarla.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Main (categoría principal de interpretación)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Sub (categoría secundaria de interpretación)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Audition (selector de audición)

Determina si se reproduce la frase de audición o no. No está disponible cuando la opción "Audition Lock" ([página 171](#)) está activada en la pantalla Utility.

Ajustes: Off, On

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de la lista de interpretaciones.

- Ajustes:** Default, Name, Date
- Name:** ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.
- Date:** organiza por orden de almacenamiento. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente.

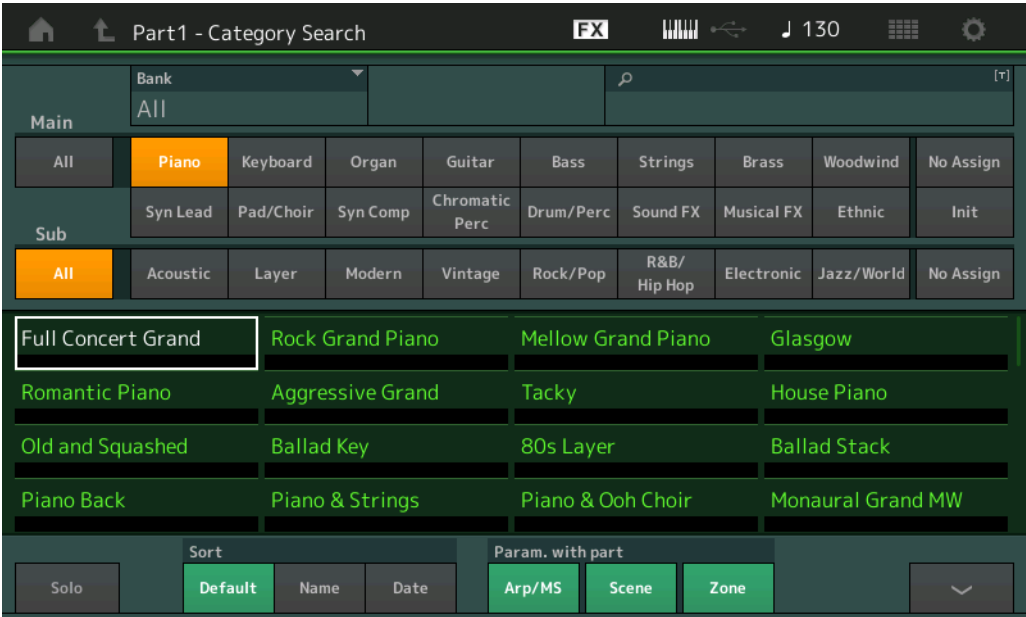
Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

■ En el caso de Part Category Search

Funcionamiento

[PERFORMANCE] → seleccione una parte → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
(Cuando está seleccionada una parte a la que se ha asignado cualquier sonido) Toque el nombre de parte → Select [Search] en el menú mostrado.
o
(Cuando está seleccionada la parte a la que no se asignó ningún sonido) Toque el icono “+”



Solo (selector de solo)

Determina si la función Solo está activada (On) o no (Off). Si está activada y se ha asignado cualquier sonido a la parte, solo sonará esta última.

- Ajustes:** Off, On

Param. with Part (parámetro con parte)

Determina si se leerán y usarán o no los valores de los parámetros para la siguiente interpretación. Cuando el conjunto de parámetros está desactivado, los valores de ajustes actuales se usan de forma continua incluso cuando se selecciona la interpretación siguiente. El parámetro “Zone” solo está disponible cuando “Zone Master” (página 171) está activado en la pantalla Utility.

- Ajustes:** Arp/MS, Scene, Zone

Arp Category Search (búsqueda de categorías de arpeggio)

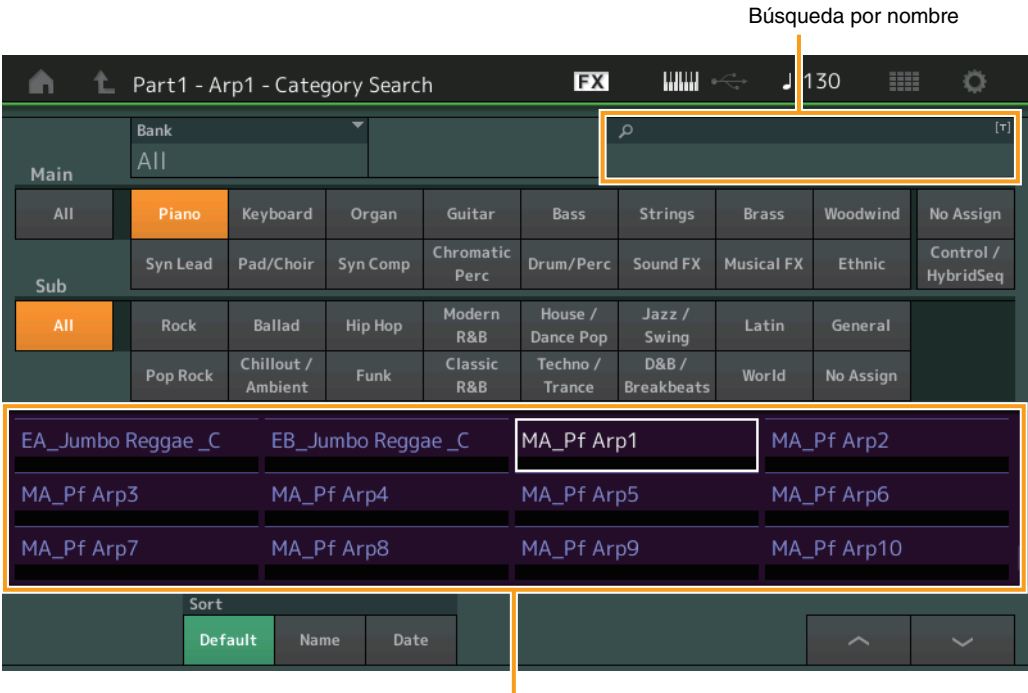
En la pantalla Arp Category Search puede buscar y seleccionar tipos de arpeggios.

Funcionamiento

Pantalla del arpeggio relacionado → seleccione una parte → [CATEGORY]

Search

- Performance Category
- ▶ Arp Category
- Waveform



Bank (selección del banco de arpeggios)

Filtra la lista de arpeggios por banco.

Ajustes: All, Preset, User, Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

Name Search (búsqueda del nombre de arpeggio)

Permite introducir una parte del nombre del arpeggio para buscarlo.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Main (categoría de arpeggio)

Ajustes: Consulte la lista de categorías de arpeggio (página 11).

Sub (categoría secundaria de arpeggio)

Ajustes: Consulte la lista de categorías secundarias de arpeggio (página 11).

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de la lista de tipos de arpeggio.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.

Date: organiza por orden de carga. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente.

Waveform Search (búsqueda de categorías de formas de onda)

En la pantalla Waveform Search puede buscar y seleccionar las formas de onda.

Funcionamiento

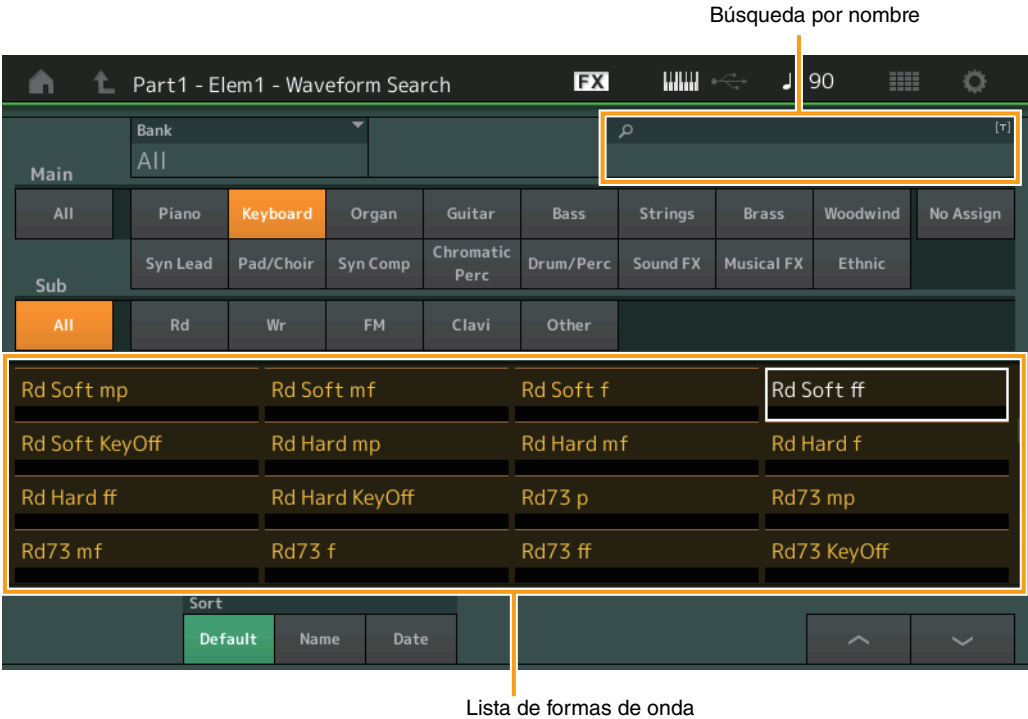
Pantalla de la forma de onda relacionada → seleccione una parte → seleccione una forma de onda → [CATEGORY]

Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform



Bank (selección del banco de formas de onda)

Filtra la lista de formas de onda por banco.

Ajustes: All, Preset, User, Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

Name Search (búsqueda del nombre de forma de onda)

Permite introducir una parte del nombre de la forma de onda para buscarla.

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Main (categoría de forma de onda)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Sub (categoría secundaria de formas de onda)

Ajustes: Consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de la lista de formas de onda.

Ajustes: Default, Name, Date

Name: ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.

Date: organiza por orden de almacenamiento. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente.

Utility (utilidad)

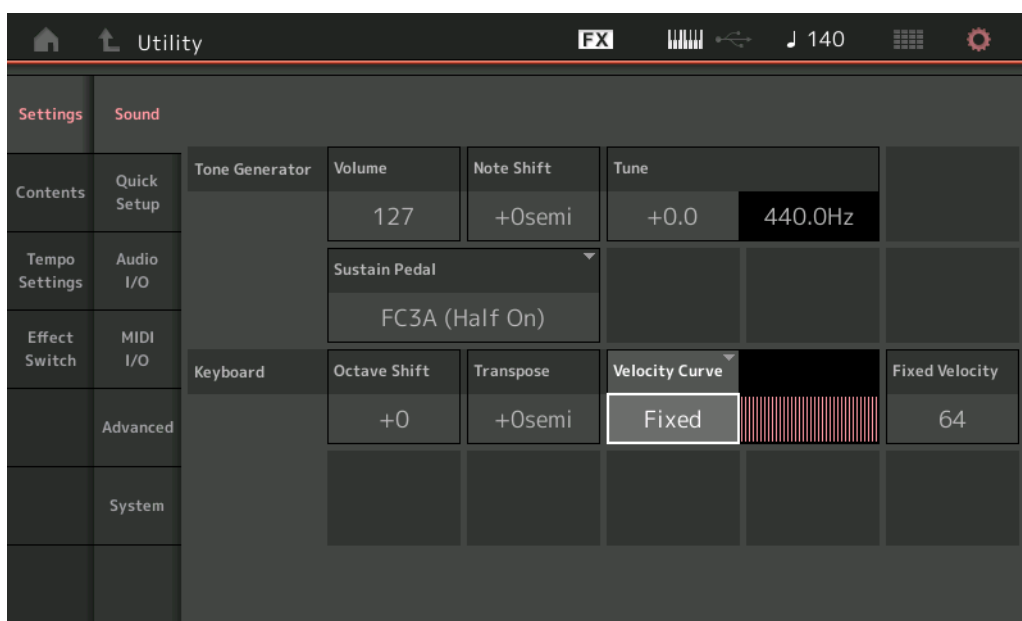
La pantalla Utility tiene cuatro fichas: Settings, Contents, Tempo Settings y Effect Switch. Puede configurar en ella diversos ajustes para todo el sistema.

Settings (ajustes)

Sound (sonido)

En la pantalla Sound puede configurar ajustes globales para los sonidos emitidos por el instrumento.

Funcionamiento [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume (volumen del generador de tonos)

Determina el volumen general del instrumento.

Ajustes: 0 – 127

Tone Generator Note Shift (desplazamiento de notas del generador de tonos)

Determina el grado de desviación (en semitonos) del tono de todas las notas.

Ajustes: -24semi – +24semi

Tone Generator Tune (afinación del generador de tonos)

Determina la afinación precisa del sonido general del instrumento (en pasos de 0,1 centésimas).

Ajustes: -102.4 – +102.3

Sustain Pedal (selección de pedal de sostenido de interruptor de pedal)

Indica el tipo de interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [SUSTAIN] del panel posterior.

- **Si se utiliza el modelo FC3 o FC3A:**

Al conectar un FC3 o FC3A opcional (equipado con la función de medio amortiguador) para producir el efecto especial de “medio amortiguador” (como en un piano acústico real), configure parámetro como “FC3A (Half on)”. Si no necesita esta función o desea desactivarla, pero quiere utilizar de todos modos un FC3 o FC3A, configure este parámetro como “FC3A (half off)”.

- **Si se utiliza el modelo FC4, FC4A o FC5:**

Seleccione “FC4A/FC5”. Los modelos FC4, FC4A y FC5 no están equipados con la función de medio amortiguador.

Ajustes: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

NOTA Tenga en cuenta que este ajuste no es necesario si el medio amortiguador se controla mediante el envío de mensajes de cambio de control desde un dispositivo MIDI externo al instrumento.

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Keyboard Octave Shift (desplazamiento de octava de teclado)

Determina el grado de desviación ascendente o descendente, en octavas, del registro del teclado. Este parámetro está vinculado a los botones OCTAVE [-]/[+] del panel.

Ajustes: -3 – +3

Keyboard Transpose (transposición en el teclado)

Este parámetro se utiliza para transportar la zona actual en unidades de un semitono.

Ajustes: -11semi – +11semi

NOTA Si la transposición queda fuera de los límites del intervalo de notas (C -2 – G8), se utilizarán las notas de las octavas contiguas.

Keyboard Velocity Curve (curva de velocidad de teclado)

Estas cinco curvas determinan de qué manera se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico de la pantalla indica la curva de respuesta de la velocidad. (La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos [intensidad de la interpretación], mientras que la vertical representa los valores de velocidad reales transmitidos a los generadores de tonos internos o externos).

Ajustes: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: esta “curva” lineal produce una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.

Soft: esta curva proporciona una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.

Hard: esta curva genera una respuesta mayor, especialmente para velocidades más rápidas.

Wide: esta curva acentúa la intensidad de la interpretación generando velocidades más bajas en respuesta a una interpretación más suave, y velocidades más altas en respuesta a una interpretación más pronunciada. En consecuencia, podrá utilizar este ajuste para ampliar la gama dinámica.

Fixed: este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido en Keyboard Fixed Velocity, a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación. La velocidad de las notas que toque será fija, con el valor aquí definido.

Keyboard Fixed Velocity (velocidad fija de teclado)

La curva fija puede utilizarse para enviar una velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la fuerza con la que toque las teclas. Este parámetro solamente estará disponible si ha seleccionado anteriormente “Fixed” para Keyboard Velocity Curve.

Ajustes: 1 – 127

Utility

Settings	
▶	Sonido
▶	Quick Setup
	Audio I/O
	MIDI I/O
	Advanced
	System
Contents	
	Load
	Store / Save
	Data Utility
Tempo Settings	
Effect Switch	

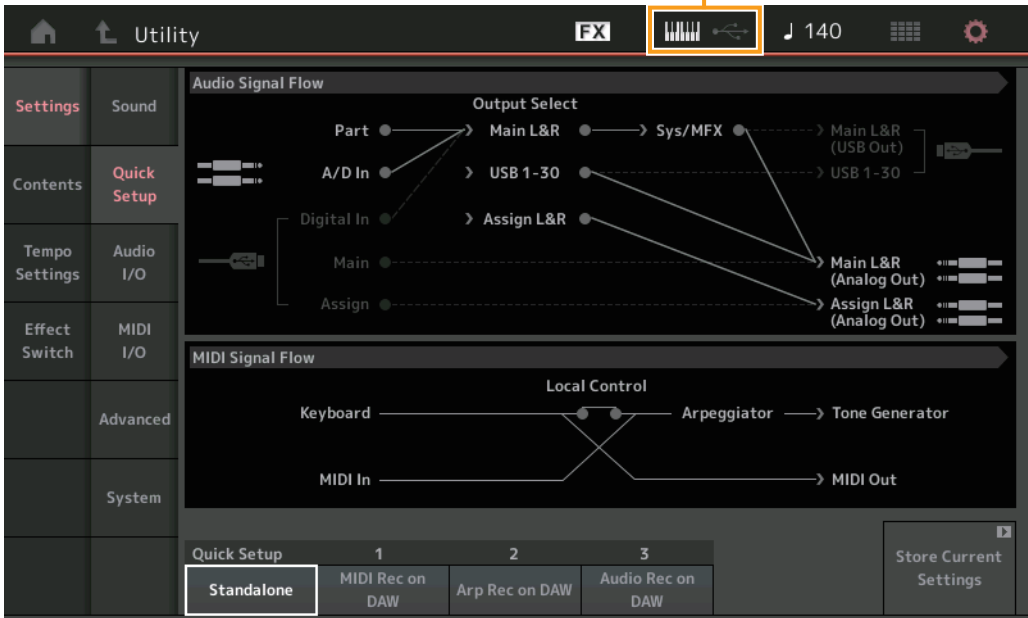
Quick Setup (configuración rápida)

Con Quick Setup podrá acceder de forma instantánea a las opciones de configuración los paneles relacionados con el secuenciador para seleccionar los ajustes predefinidos adecuados, lo que permite ajustar de forma simultánea diversos parámetros importantes.

Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY], o toque el icono QUICK SETUP

Icono QUICK SETUP



Flujo de señales de audio

Indica las conexiones de las señales de audio. Las conexiones cambian en función del estado del terminal [USB TO HOST] y de la configuración general del instrumento.

MIDI Signal Flow (flujo de señal MIDI)

Indica las conexiones de las señales MIDI. Las conexiones cambiarán en función de la configuración general del instrumento.

Quick Setup (configuración rápida)

Determina las configuraciones rápidas.

Ajustes: Standalone, 1 – 3

Los parámetros de las configuraciones rápidas son los siguientes.

Ajustes de audio	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
Ajustes de MIDI	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Ajustes de salida de parte	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Para obtener detalles sobre los parámetros relacionados con los ajustes de audio, consulte “Audio I/O (E/S de audio)” ([página 168](#)). Para obtener detalles sobre los parámetros relacionados con los ajustes MIDI, consulte “MIDI I/O (E/S MIDI)” ([página 169](#)).

Los ajustes predefinidos de las configuraciones rápidas son los siguientes.

■ Standalone (independiente)

Utilice este ajuste cuando el instrumento tenga que utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.

Local Control (control local)	Direct Monitor (monitorización directa)	Output Select (selección de salida)	Arp MIDI Out (salida MIDI de arpegio)
On	On	Main L&R (izda. y dcha. principal)	Off

■ MIDI Rec on DAW (grabación MIDI en DAW)

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (sin incluir datos de arpegios) en un programa de software DAW.

Local Control (control local)	Direct Monitor (monitorización directa)	Output Select (selección de salida)	Arp MIDI Out (salida MIDI de arpegio)
Off	On	Main L&R (izda. y dcha. principal)	Off

■ Arp Rec on DAW (grabación de arpegio en DAW)

Utilice esta configuración para grabar interpretaciones de este instrumento (incluyendo datos de arpegios) en un programa de software DAW.

Local Control (control local)	Direct Monitor (monitorización directa)	Output Select (selección de salida)	Arp MIDI Out (salida MIDI de arpegio)
Off	On	Main L&R (izda. y dcha. principal)	On

Utility

Settings

Sonido

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Audio Rec on DAW (grabación de audio en DAW)

Utilice esta configuración para grabar las señales de un generador de tonos y de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] separadas en un programa de software DAW, y para reproducir las señales directamente desde las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

Local Control (control local)	Direct Monitor (monitorización directa)	Output Select (selección de salida)	Arp MIDI Out (salida MIDI de arpeggio)
On	Off	Depende de la parte	Off

Store Current Settings (almacenar los ajustes actuales)

Almacena los ajustes modificados como 1 – 3 en “QuickSetup”.

Audio I/O (E/S de audio)

En la pantalla Audio I/O puede configurar los parámetros relacionados con la entrada y salida de audio.

Funcionamiento [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]

Utility

Settings

Sonido

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

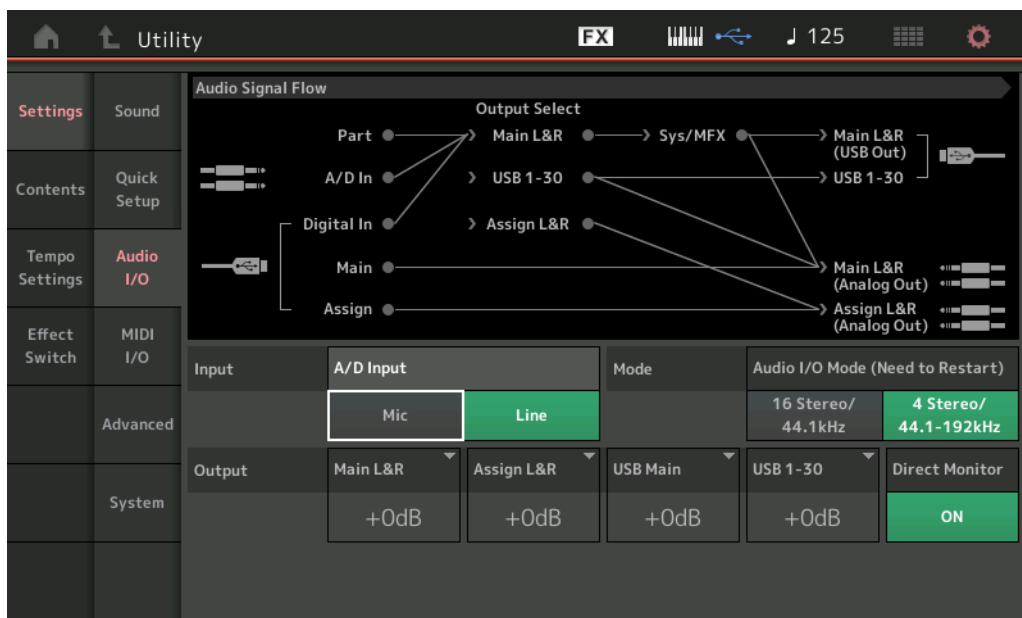
Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch



A/D Input (ganancia de entrada de A/D)

Cuando se utilizan las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R], determina el origen de entrada, de micrófono (Mic) o de línea.

Ajustes: Mic, Line

Mic: previsto para equipos de baja emisión, como micrófonos.

Line: previsto para equipos de alta emisión, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD.

NOTA Puede conectar una guitarra o un bajo que tengan pastillas activas. Sin embargo, si usa pastillas pasivas, debe conectar el instrumento a través de un dispositivo de efectos.

Audio I/O Mode (modo de E/S de audio)

Determina el modo de salida de la entrada de señales de audio procedentes del terminal [USB TO HOST]. Para activar este ajuste, es preciso reiniciar el instrumento.

Ajustes: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz: la capacidad de envío de datos de audio para el instrumento es de un máximo de 32 canales (16 canales estéreo) a una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz.

4 Stereo/44.1-192kHz: la capacidad de envío de datos de audio para el instrumento es de un máximo de 8 canales (4 canales estéreo) a una frecuencia de muestreo de entre 44,1 kHz y 192 kHz.

NOTA Cuando se selecciona “4 Stereo/44.1-192kHz”, las frecuencias disponibles son solo 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz y 192 kHz.

Main L&R (ganancia de salida principal izda y dcha.)

Determina la ganancia de salida de las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R (ganancia de salida de asignación izda. y dcha.)

Determina la ganancia de salida de las tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (ganancia de salida principal USB izda. y dcha.)

Determina la ganancia de salida del canal principal izdo. y dcho. del terminal [USB TO HOST].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-30 (ganancia de salida USB 1 – 30)

Determina la ganancia de salida de los canales 1 – 30 del terminal [USB TO HOST].

Ajustes: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor (selector de monitorización directa)

Determina si las señales de audio que se transmiten al dispositivo externo a través de los canales “Main L&R (USB Out)” o “USB 1/30” sonarán también o no desde este instrumento (monitorización directa). Si esta opción está configurada como “on”, la señal de audio que sale a través de los canales “Main L&R (USB Out)” o “USB 1/30” saldrá también a las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] y [PHONES]. Cuando el dispositivo externo no está conectado mediante un cable USB, Direct Monitor Switch se activa automáticamente.

Ajustes: Off, On

Utility**Settings**

Sonido

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

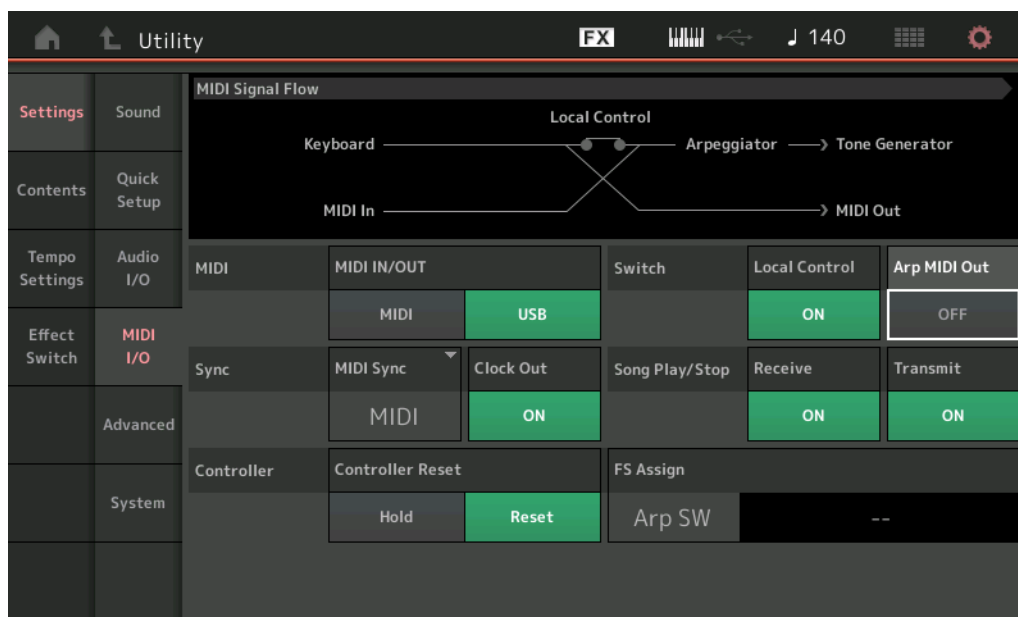
Effect Switch

MIDI I/O (E/S MIDI)

En la pantalla MIDI I/O puede configurar los parámetros relacionados con la entrada y salida de MIDI.

Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

**MIDI IN/OUT (entrada/salida MIDI)**

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI.

Ajustes: MIDI, USB

NOTA No es posible utilizar los dos tipos de terminales indicados simultáneamente. Se podrá utilizar solamente uno de ellos para transmitir o recibir datos MIDI.

Local Control (control local)

Esta opción determina si el generador de tonos del instrumento responderá o no a la interpretación al teclado. Normalmente se define como activado (“on”), puesto que seguramente quiera oír el sonido del instrumento mientras lo toca. Incluso si está configurado como “off”, los datos se transmitirán a través de MIDI. Además, el bloque generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI.

Ajustes: Off, On

Arp MIDI Out (salida MIDI de arpeggio)

Determina si se emiten o no los datos MIDI de la reproducción de arpeggios.

Ajustes: Off, On

MIDI Sync (sincronización MIDI)

En esta pantalla puede configurar diversos parámetros relacionados con el reloj y la sincronización MIDI. Determina si la reproducción de arpeggios, secuenciador de movimiento o canciones se sincronizará con el reloj interno del instrumento, con un reloj MIDI externo o con la señal de audio de entrada procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Ajustes: Internal, MIDI, A/D In

Internal: la sincronización se realiza con el reloj interno. Seleccione esta opción si el generador de tonos va a utilizarse solo o como reloj maestro de otros equipos.

MIDI: la sincronización se realiza con una señal de reloj MIDI que se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI. Utilice esta opción si el secuenciador externo va a utilizarse como maestro.

A/D In: la sincronización se realiza con el tempo de la señal de audio recibida a través de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Clock Out (salida de reloj)

Determina si los mensajes de reloj MIDI se transmitirán o no a través de MIDI.

Ajustes: Off, On

Receive (recepción de control de secuenciador)

Determina si las señales de control de secuenciador, como las de inicio o parada de una canción, se recibirán o no a través de MIDI.

Ajustes: Off, On

Transmit (transmisión de control de secuenciador)

Determina si las señales de control de secuenciador, como las de inicio o parada de una canción, se transmitirán o no a través de MIDI.

Ajustes: Off, On

Controller Reset (restablecimiento de controlador)

Determina el estado de los controladores (rueda de modulación, pulsación posterior, controlador de pedal, controlador de viento, mandos, etc.) al cambiar de unas interpretaciones a otras. Si se configura como "Hold", los controladores se mantendrán en el ajuste actual. Si se configura como "Reset", los controladores se restablecerán a los estados predeterminados (como se indica a continuación).

Ajustes: Hold, Reset

Si selecciona "Reset", se restablecerán los siguientes estados o posiciones de los controladores:

Pitch Bend (inflexión del tono)	Center (central)
Modulation Wheel (rueda de modulación)	Minimum (mínimo)
Aftertouch (pulsación posterior)	Minimum (mínimo)
Foot Controller (controlador de pedal)	Maximum (máximo)
Footswitch (interruptor del pedal)	Off (desactivado)
Ribbon Controller (controlador de cinta)	Center (central)
Breath Controller (controlador de viento)	Maximum (máximo)
Expression (expresión)	Maximum (máximo)
Assignable Switches 1 y 2 (selectores asignables 1 y 2)	Off (desactivado)
Motion Sequencer Hold (retención de secuenciador de movimiento)	Off (desactivado)
Cada línea (Lane) del secuenciador de movimiento (Motion Sequencer)	0 (mínimo) cuando Lane Motion Sequencer Polarity se ha establecido en "Unipolar" 64 (central) cuando Lane Motion Sequencer Polarity se ha establecido en "Bipolar"

FS Assign (número de control de asignación de interruptor de pedal)

Determina el número de cambio de control generado cuando se utiliza el interruptor de pedal conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Aunque el instrumento reciba del equipo externo un mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el interruptor de pedal.

Ajustes: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

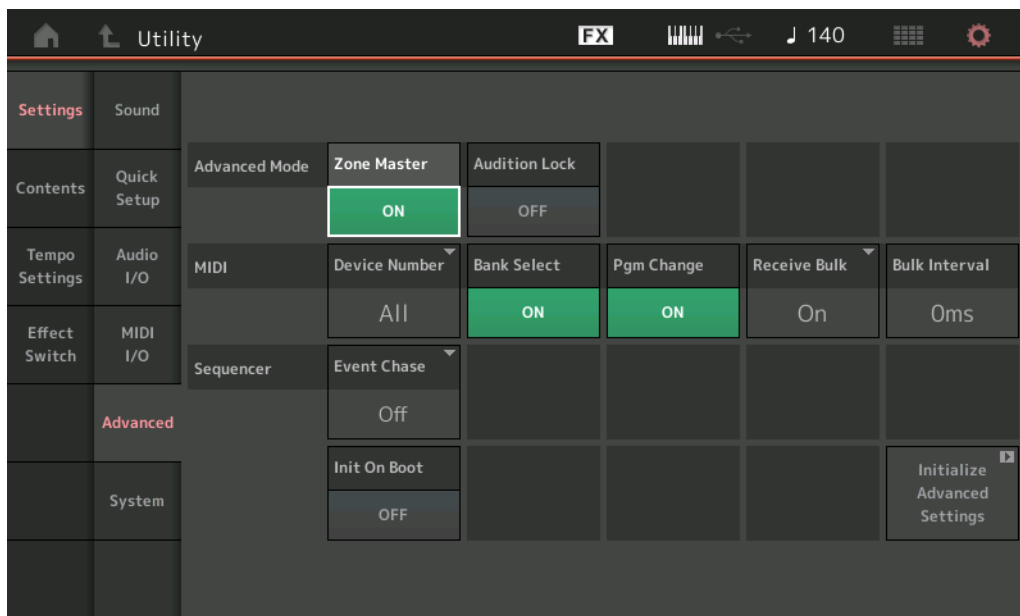
Tempo Settings

Effect Switch

Advanced (avanzado)

En la pantalla Advanced puede definir los parámetros avanzados.

Funcionamiento [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Zone Master (selector principal de zona)

Determina si se va a utilizar (on) o no (off) la función Zone.

Ajustes: Off, On

Audition Lock (bloqueo de audición)

Determina si el efecto bloqueo de audición está activado o no. Cuando se establece en On, la función de audición no está disponible.

Ajustes: Off, On

Device Number (número de dispositivo)

Determina el número del dispositivo MIDI. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo al transmitir o recibir datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

Ajustes: 1 – 16, All, Off

Bank Select (selección de banco)

Este selector habilita o inhabilita los mensajes de selección de banco, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando se configura como “on”, el sintetizador responde a los mensajes de selección de banco entrantes.

Ajustes: Off, On

Pgm Change (cambio de programa)

Este selector habilita o inhabilita los mensajes de cambio de programa, tanto en la transmisión como en la recepción. Cuando se configura como “on”, el sintetizador responde a los mensajes de cambio de programa entrantes.

Ajustes: Off, On

Receive Bulk (recepción de datos por lotes)

Determina si se pueden recibir o no datos por lotes.

Ajustes: Protect (no se reciben), On (se reciben)

Bulk Interval (intervalo de datos por lotes)

Determina la duración del intervalo de la transmisión de volcado por lotes cuando se recibe una petición de volcado por lotes.

Ajustes: 0ms – 900ms

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Event Chase (detección de eventos de canción)

La detección de eventos permite especificar los tipos de datos (que no sean notas) que se reconocen correctamente en las operaciones de avance rápido y rebobinado. Configurar este parámetro como un evento específico se garantiza la integridad de la reproducción del evento, incluso al ejecutar un avance rápido o rebobinar.

Ajustes: Off, PC (cambio de programa), PC+PB+Ctrl (cambio de programa, inflexión del tono y cambio de control)

Init On Boot (inicialización de datos de usuario al arrancar)

Determina si los datos de usuario se inicializan (On) o no (Off) al encender el instrumento.

Ajustes: Off, On

Initialize Advanced Settings (inicialización de ajustes avanzados)

Inicializa los ajustes del sistema editados en la pantalla Advanced.

AVISO

Cuando se ejecuta la operación de inicialización, los datos de destino y los ajustes del sistema que haya editado se borrarán. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB.

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

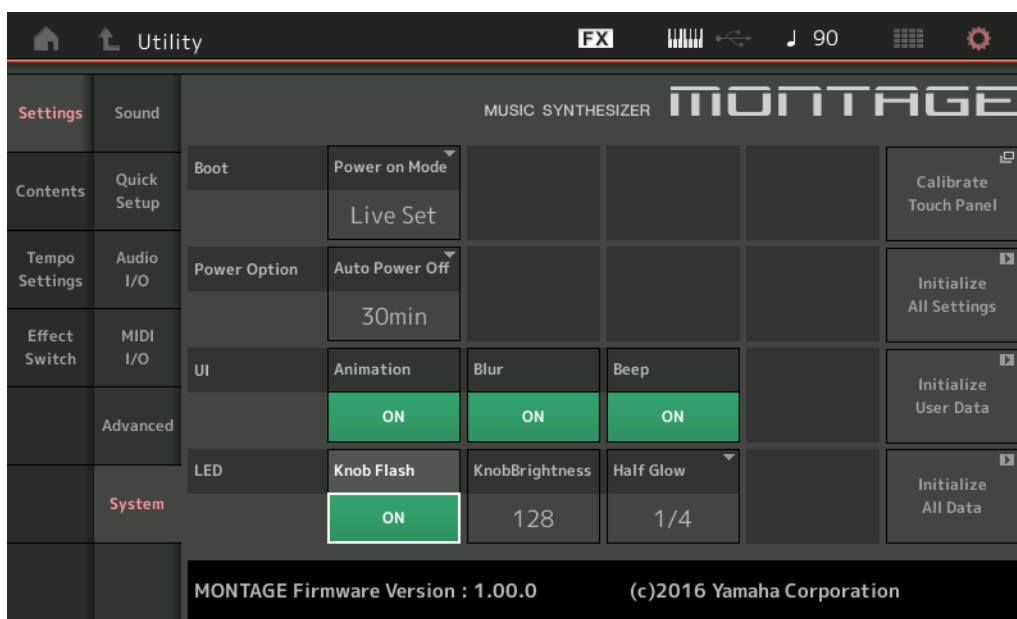
Tempo Settings

Effect Switch

System (sistema)

En la pantalla System puede configurar los ajustes globales del sistema del instrumento.

Funcionamiento [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode (modo de encendido)

Determina la pantalla de inicio (la que se abre automáticamente al encender el instrumento).

Ajustes: Perform, Live Set

Auto Power Off (apagado automático)

Para evitar un consumo de electricidad innecesario, este instrumento presenta una función de apagado automático que lo apaga automáticamente si no se utiliza durante un determinado período de tiempo. Este parámetro determina la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente.

Ajustes: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation (selector de animación)

Determina si la animación de la transición entre pantallas está activada o desactivada.

Ajustes: Off, On

Blur (interruptor de difuminado)

Al seleccionar cualquier pantalla, la que estaba seleccionada anteriormente se difumina. Este parámetro determina si la función de difuminado está activada o desactivada.

Ajustes: Off, On

Beep (interruptor de pitido)

Determina si el pitido (que confirma las operaciones, la selección de menús o parámetros, etc.) está activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

Knob Flash (selector de LED del mando maestro)

Determina si la función de parpadeo del mando maestro está activada o desactivada.

Ajustes: Off, On

KnobBrightness (brillo del mando)

Controla el brillo de la iluminación del mando maestro.

Ajustes: 0 – 128

Half Glow (brillo de atenuación de LED)

Controla la atenuación de los indicadores luminosos de los botones.

Ajustes: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel (calibración del panel táctil)

Abre la pantalla Calibration del panel táctil. Es posible que sea necesario calibrar el panel táctil si no responde correctamente.

Initialize All Settings (inicializar todos los ajustes)

Inicializa todos los ajustes del sistema que ha creado en la pantalla Utility.

Initialize User Data (inicializar datos de usuario)

Inicializa los datos de usuario (de interpretación, secuencia de movimiento y conjunto para actuaciones) del área especificada de la memoria de usuario y del sistema que haya creado en la pantalla Utility.

Initialize All Data (inicialización de todos los datos)

Inicializa todos los datos de usuario de la memoria de usuario, así como todos los ajustes del sistema que haya creado en la pantalla Utility.

AVISO

Cuando se ejecuta la operación de inicialización, todos los datos de destino y los ajustes del sistema que haya editado se borrarán. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB.

Utility**Settings**

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

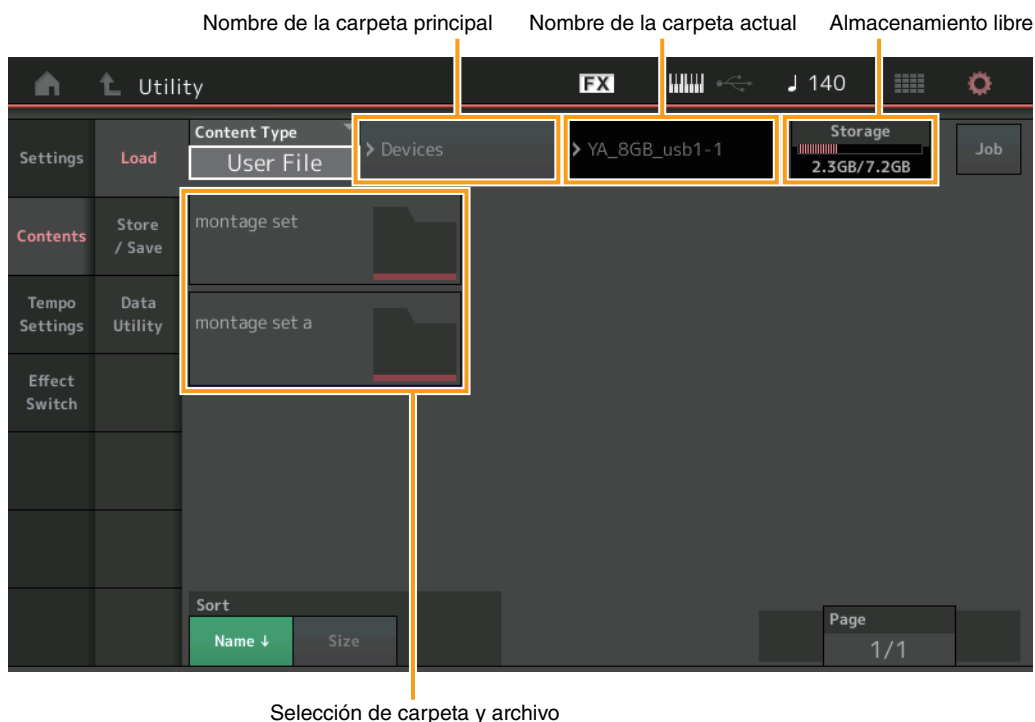
Effect Switch

Contents (contenido)

Load (cargar)

En la pantalla Load puede cargar archivos y datos.

Funcionamiento [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Selección de carpeta y archivo

Content Type (tipo de contenido)

Entre los diversos tipos de datos guardados en un único archivo en una memoria flash USB o en este instrumento, podrá cargarlos todos en el sintetizador de una sola vez, o bien cargar solamente el tipo de datos específico de su preferencia. Este parámetro determina qué tipo específico de datos se van a cargar desde un único archivo. Los parámetros editables varían en función de la ruta que haya seguido para abrir esta pantalla.

Ajustes: Los tipos de archivos que pueden cargarse son los siguientes.

Tipos de archivos	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
User File (archivo de usuario)	Archivo	.X7U	Archivos del tipo "User File" guardados en la memoria flash USB se pueden cargar y restaurar en el área específica de la memoria de usuario del instrumento (página 22). Los datos del tipo User File son los siguientes: • interpretación • arpeggio • secuencia de movimiento • curva • conjunto para actuaciones • microafinación • forma de onda • ajustes de utilidades • configuración rápida
Library File (archivo de biblioteca)	Archivo	.X7L	Archivos del tipo "Library File" guardados en la memoria flash USB se pueden cargar y restaurar en el área específica de la memoria de usuario del instrumento (página 22). Los datos del tipo Library File son los siguientes: • interpretación • arpeggio • secuencia de movimiento • curva • conjunto para actuaciones • microafinación • forma de onda

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Tipos de archivos	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
Song&Perf (canción e interpretación)	Datos internos		Una canción especificada en un archivo guardado en el área específica de la memoria de usuario como tipo "Song" puede seleccionarse y cargarse (reproducirse) de forma individual en el instrumento. Puede cargar datos de secuencias MIDI e interpretaciones.
Song (canción)	Datos internos		Una canción especificada en un archivo guardado en el área específica de la memoria de usuario como tipo "Song" puede seleccionarse y cargarse (reproducirse) de forma individual en el instrumento. Solo se pueden cargar datos de secuencia MIDI.
.mid File (archivo .mid)	Archivo	.MID	Los datos de archivo MIDI estándar (SMF en formato 0, 1) que se guardan en la memoria flash USB se pueden cargar y reproducir.
.wav File (archivo .wav)	Archivo	.WAV	Los datos de audio (archivo Wave) que se guardan en la memoria flash USB se pueden cargar y reproducir.
Audio File (archivo de audio)*	Archivo	.WAV .AIF	Los datos de audio (archivos Wave y AIF) que se guardan en la memoria flash USB se pueden cargar y reproducir como una forma de onda. Ejemplo: [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Osc/Tune] → "New Waveform"
Motion Seq (secuencia de movimiento)*	Datos internos		Los datos de secuencia especificados en un archivo guardado en el área específica de la memoria de usuario como tipo "Motion Seq" puede seleccionarse y cargarse de forma individual en el instrumento. Ejemplo: [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → "Load Sequence"

NOTA Los archivos con asterisco (*) no aparecen cuando se abre esta pantalla desde la pantalla Utility.

Parent Folder Name (nombre de la carpeta principal)

Current Folder Name (nombre de la carpeta actual)

Indican el nombre de la carpeta principal y de la carpeta seleccionada en ese momento. Cuando se toca el nombre de la carpeta principal, esta pasa a ser la carpeta seleccionada en ese momento.

Free Storage (almacenamiento libre)

Indica el espacio libre y el espacio total del área de almacenamiento seleccionada.

Este parámetro varía en función del tipo de contenido.

Folder/File Select (selección de carpeta y archivo)

Indica las carpetas y archivos de la carpeta seleccionada.

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de los archivos en el campo "File Select".

Ajustes: Name, Size, Date, Number

Name: ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.

Size: organiza por orden de tamaño de los datos. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de menor a mayor). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en el orden contrario. No está disponible para los tipos de archivo "Motion Seq", "Song" ni "Song&Perf".

Date: organiza por orden de almacenamiento. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente. Solo está disponible para los tipos de archivo "Motion Seq", "Song" y "Song&Perf".

Number: organiza por orden de número de contenido. Solo está disponible para los tipos de archivo "Song" y "Song&Perf".

Page (selección de página)

Cuando los archivos de "File Select" aparecen en varias páginas, es preciso usar este botón para desplazarse por ellas.

Job (selector de trabajo)

Determina si la función Job está activa (On) o no (Off). Cuando este parámetro está activado, al tocar el archivo, la carpeta o el contenido en "File Select" se abre un menú en el que puede seleccionar "Rename" o "Delete".

Al tocar el dispositivo USB conectado actualmente se abre el menú para seleccionar "Format".

Ajustes: Off, On

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Compatibilidad con datos de MOTIF XF6, MOTIF XF7 o MOTIF XF8

De todos los datos de MOTIF XF6, MOTIF XF7 y MOTIF XF8, puede cargar los siguientes en el MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Tenga en cuenta que los datos se cargan como "User File" o "Library File".

Además, puede cambiar Content Type entre User File y Library File.

Tipo de archivo de MOTIF XF	Extensión de MOTIF XF	Contenido
All (todos)	.X3A	Voces de usuario, arpeggios de usuario, formas de onda de usuario
AllVoice (todas las voces)	.X3V	Voces de usuario, formas de onda de usuario
AllArp (todos los arpeggios)	.X3G	Arpeggios de usuario
AllWaveform (todas las formas de onda)	.X3W	Formas de onda de usuario

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

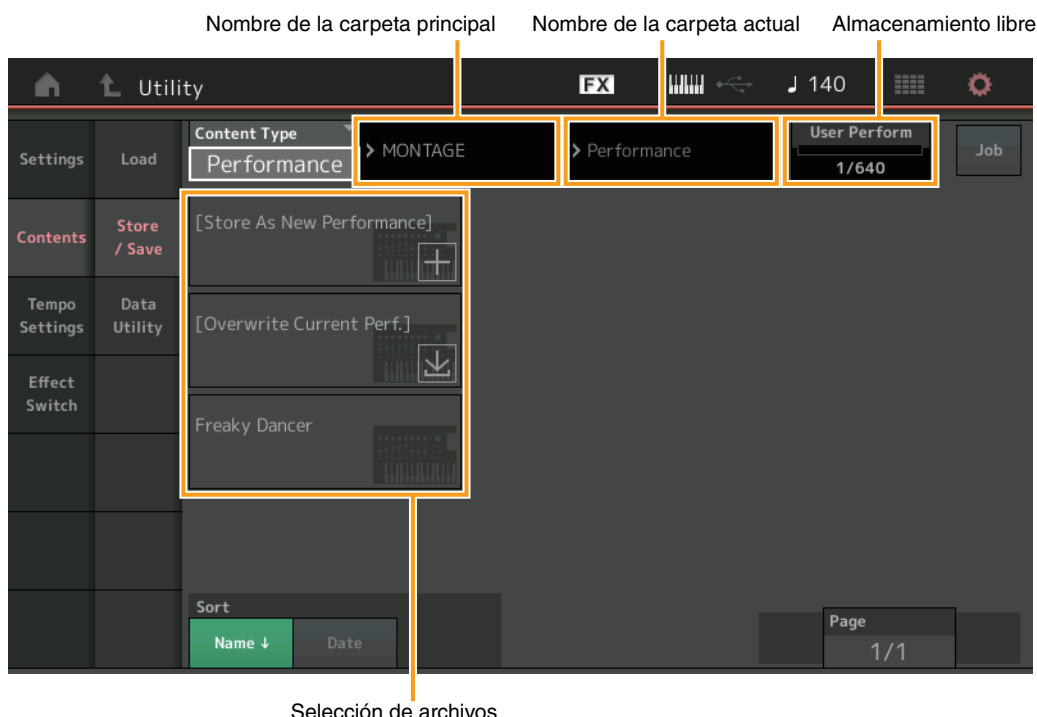
Effect Switch

Store/Save (almacenar/guardar)

En la pantalla Store/Save puede almacenar archivos y datos.

Funcionamiento

[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save], o bien pulse el botón [STORE]



Content Type (tipo de contenido)

Puede almacenar todos los datos o solo los especificados en el instrumento o en la memoria flash USB.

Este parámetro determina qué datos concretos se almacenarán o guardarán.

Los valores de los ajustes editables varían en función de la ruta que haya seguido para abrir esta pantalla.

Ajustes: Los tipos de contenido que pueden almacenarse o guardarse son los siguientes.

Tipos de archivos	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
Performance (interpretación)	Datos internos		Los datos se pueden guardar en el área específica de la memoria de usuario como "Performance (interpretación)" (página 22).

Tipos de archivos	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
User File (archivo de usuario)	Archivo	.X7U	Los datos que se guardan en el área específica de la memoria de usuario se pueden guardar en la memoria flash USB. Los datos guardados como "User File" son los siguientes: • interpretación • arpeggio • secuencia de movimiento • curva • conjunto para actuaciones • microafinación • forma de onda • ajustes de utilidades • configuración rápida
Library File (archivo de biblioteca)	Archivo	.X7L	Los datos que se guardan en el área específica de la memoria de usuario se pueden guardar en la memoria flash USB. Los datos guardados como "Library File" son los siguientes: • interpretación • arpeggio • secuencia de movimiento • curva • conjunto para actuaciones • microafinación • forma de onda
.mid File (archivo .mid)	Archivo	.MID	Los datos MIDI que se almacenan en el área específica de la memoria de usuario (página 22) se pueden guardar como archivo MIDI estándar (SMF solo en formato 0) en la memoria flash USB.
Motion Seq (secuencia de movimiento)*	Datos internos		Los datos se pueden guardar como "Motion Seq" en el área específica de la memoria de usuario. Ejemplo: [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → "Edit Sequence" para abrir "Motion Sequence Edit" → "Store Sequence"

NOTA Los archivos con asterisco (*) no aparecen cuando se abre esta pantalla desde la pantalla Utility.

Parent Folder Name (nombre de la carpeta principal)

Current Folder Name (nombre de la carpeta actual)

Indican el nombre de la carpeta principal y de la carpeta seleccionada en ese momento. Cuando se toca el nombre de la carpeta principal, esta pasa a ser la carpeta seleccionada en ese momento.

Free Storage (almacenamiento libre)

Indica el espacio libre y el espacio total del área de almacenamiento seleccionada. Este parámetro varía en función del tipo de contenido.

Folder/File Select (selección de carpeta y archivo)

Indica las carpetas y archivos de la carpeta seleccionada.

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de los archivos en el campo "File Select".

Ajustes: Name, Size, Date

Name: ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.

Size: organiza por orden de tamaño de los datos. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de menor a mayor). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en el orden contrario. No está disponible para los tipos de archivo "Performance" ni "Motion Seq".

Date: organiza por orden de almacenamiento. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente. Solo está disponible para los tipos de archivo "Performance" y "Motion Seq".

Page (selección de página)

Cuando los archivos de "File Select" aparecen en varias páginas, es preciso usar este botón para desplazarse por ellas.

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Job (selector de trabajo)

Determina si la función Job está activa (On) o no (Off). Cuando este parámetro está activado, al tocar el archivo, la carpeta o el contenido en "File Select" se abre un menú en el que puede seleccionar "Rename" o "Delete".

Al tocar el dispositivo USB conectado actualmente se abre el menú para seleccionar "Format".

También puede crear una nueva carpeta al almacenar el archivo.

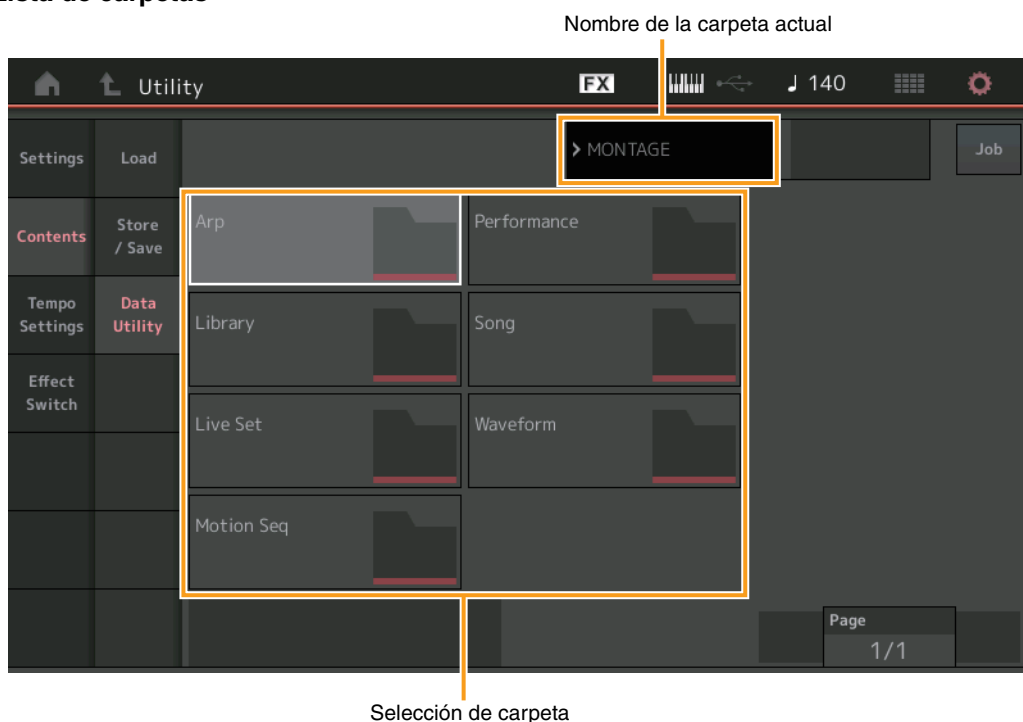
Ajustes: Off, On

Data Utility (utilidad de datos)

En la pantalla Data Utility puede controlar los archivos y datos de la memoria de usuario.

Funcionamiento [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Lista de carpetas



Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Current Folder Name (nombre de la carpeta actual)

Indica el nombre de la carpeta actual.

Job (selector de trabajo)

Determina si la función Job está activa (On) o no (Off). Esta parámetro está disponible solamente para la carpeta "Waveform" de esta pantalla. Cuando este parámetro está activado, al tocar la carpeta "Waveform" se abre un menú en el que puede seleccionar "Optimize".

Ajustes: Off, On

Folder Select (selección de carpeta)

Indica los tipos de contenido de la memoria de usuario como carpetas. Al tocar la carpeta, esta se abre.

- Arp (arpeggio)
- Library (biblioteca)
- Live Set (conjunto para actuaciones)
- Motion Seq (secuencia de movimiento)
- Performance (interpretación)
- Song (canción)
- Waveform (forma de onda)

Page (selección de página)

Cuando las carpetas de "Folder Select" aparecen en varias páginas, es preciso usar este botón para desplazarse por ellas.

■ Cuando está abierta la carpeta seleccionada



Utility

Settings

- Sonido
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Parent Folder Name (nombre de la carpeta principal)

Current Folder Name (nombre de la carpeta actual)

Indican el nombre de la carpeta principal y de la carpeta seleccionada en ese momento. Al tocar el nombre de la carpeta principal, se vuelve a la vista de lista de carpetas.

Free Storage (almacenamiento libre)

Indica el espacio libre y el espacio total del área de almacenamiento seleccionada. Este parámetro varía en función del tipo de contenido.

File Select (selección de archivos)

Indica los archivos de la carpeta seleccionada. La función Job siempre está disponible en esta pantalla. Al tocar el archivo o el contenido en "File Select", se abre un menú en el que puede seleccionar "Rename" o "Delete". ("Rename" no está disponible para los archivos de la carpeta de tipo "Library".)

Sort (orden de organización)

Determina el orden de organización de los archivos en el campo "File Select".

Ajustes: Name, Size, Date, Number

Name: ordena por nombre. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de A a Z). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden descendente.

Size: organiza por orden de tamaño de los datos. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden ascendente (de menor a mayor). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en el orden contrario. Este tipo está disponible solo para los contenidos de tipo "Library".

Date: organiza por orden de almacenamiento. Cuando aparece la fecha inferior, la lista se organiza en orden descendente (de más nuevo a más antiguo). Cuando aparece la fecha superior, la lista se organiza en orden ascendente. Este tipo no disponible para los contenidos de tipo "Library" ni "Arp".

Number: organiza por orden de número de contenido. Solo está disponible para los tipos de contenidos "Arp", "Song" y "Waveform".

Page (selección de página)

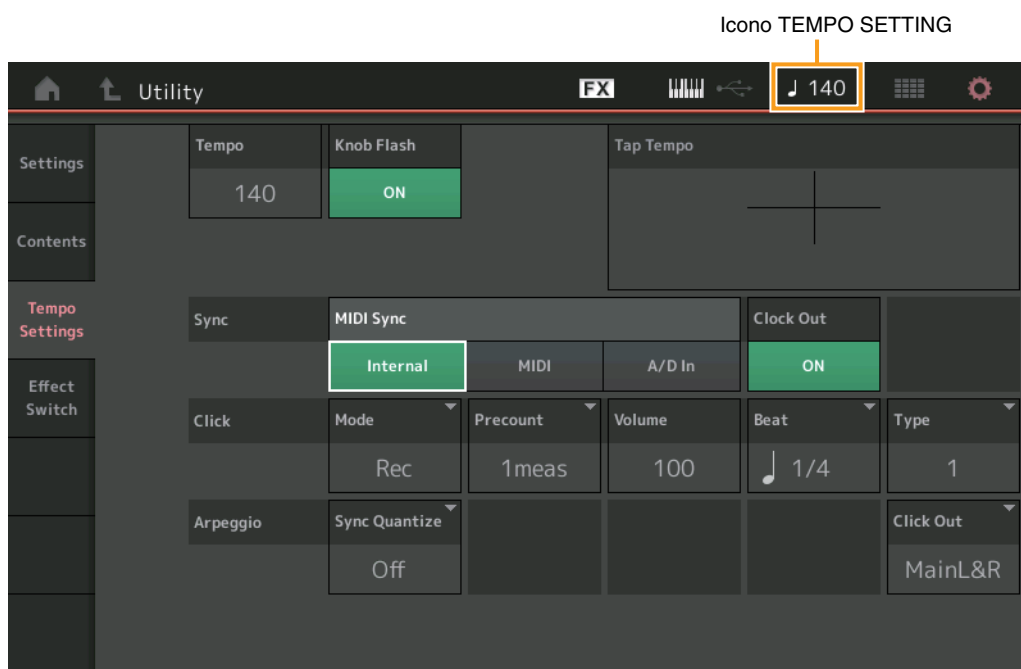
Cuando los archivos de "File Select" aparecen en varias páginas, es preciso usar este botón para desplazarse por ellas.

Tempo Settings (ajustes de tempo)

En la pantalla Tempo Settings puede configurar diversos parámetros relacionados con el tempo y la sincronización.

Funcionamiento

[UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER], o bien toque el icono TEMPO SETTING



Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Tempo

Determina el tempo de la interpretación. Este parámetro no está disponible cuando "MIDI Sync" está configurado como "MIDI" o "A/D In" y el instrumento está sincronizado con un dispositivo externo (en cuyo caso, "EX. Tempo" aparece en lugar del valor del ajuste).

Ajustes: 5 – 300

Knob Flash (selector de LED del mando maestro)

Determina si el parpadeo del mando maestro está activado o desactivado.

Ajustes: Off, On

Tap Tempo (tempo por pulsación)

Permite marcar el tempo deseado tocando este parámetro o moviendo el cursor a este parámetro y pulsando (tocando) el botón [ENTER] del panel.

Este parámetro no se muestra cuando "MIDI Sync" está configurado como "MIDI" y el instrumento está sincronizado con un dispositivo externo.

NOTA Cuando "MIDI Sync" está configurado como "A/D In", la búsqueda del tempo se inicia al tocar este parámetro.

MIDI Sync (sincronización MIDI)

Determina los parámetros relacionados con el reloj y la sincronización MIDI.

Determina si la reproducción de arpeggios, secuenciador de movimiento o canciones se sincronizará con el reloj interno del instrumento, con un reloj MIDI externo o con la señal de audio de entrada procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Ajustes: Internal, MIDI, A/D In

Internal: la sincronización se realiza con el reloj interno. Seleccione esta opción si el generador de tonos va a utilizarse solo o como reloj maestro de otros equipos.

MIDI: la sincronización se realiza con una señal de reloj MIDI que se recibe desde un instrumento MIDI externo a través de MIDI. Utilice esta opción si el secuenciador externo va a utilizarse como maestro.

A/D In: la sincronización se realiza con el tempo de la señal de audio recibida a través de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Clock Out (salida de reloj)

Determina si los mensajes de reloj MIDI se transmitirán o no.

Ajustes: Off, On

Mode (modo click, metrónomo)

Determina el sonido de claqueta (metrónomo) que se usa durante la grabación o reproducción.

Ajustes: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: el metrónomo no sonará.

Rec: el metrónomo sonará solamente durante la grabación de una canción.

Rec/Play: el metrónomo sonará durante la grabación y la reproducción de las canciones.

Always: el metrónomo sonará siempre.

Precount (cuenta previa del metrónomo)

Determina el número de compases de entrada que se dejarán pasar antes de que comience efectivamente la grabación después de pulsar el botón [▶] (reproducción) durante la grabación de una canción.

Ajustes: Off (la grabación se inicia tan pronto como se pulsa el botón [▶]), 1meas – 8meas

NOTA Puesto que el sonido del metrónomo se crea con el generador de tonos interno, el uso de un metrónomo durante en la reproducción afectará a la polifonía total del instrumento.

Volume (volumen del metrónomo)

Determina el volumen del sonido del metrónomo.

Ajustes: 0 – 127

Beat (tiempo del metrónomo)

Determina en qué tiempos sonará el metrónomo.

Ajustes: 1/16 (semicorcheas), 1/8 (corcheas), 1/4 (negras), 1/2 (blancas), Whole (redondas)

Type (tipo de metrónomo)

Determina el tipo de sonido del metrónomo.

Ajustes: 1 – 10

Sync Quantize (valor de cuantización de sincronización)

Determina el momento en que comienza realmente la reproducción del siguiente arpeggio al activarlo mientras se reproduce el arpeggio de varias partes. Si está configurado como “off”, el siguiente arpeggio se iniciará en cuanto lo active. El número que se muestra indica la resolución en ciclos de reloj.

Ajustes: Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

Click Out (selección de salida del metrónomo)

Determina la salida especificada para el sonido del metrónomo.

Ajustes: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1...USB30

MainL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: envía la salida en estéreo (dos canales) a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R].

USB1&2...USB29&30: envía la salida en estéreo (canales 1 y 2 – 29 y 30) al terminal [USB TO HOST].

AsgnL: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: envía la salida en mono (un canal) a la toma ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1 – 30: envía la salida en mono (canales 1 – 30) al terminal [USB TO HOST].

Utility**Settings**

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ **Tempo Settings**

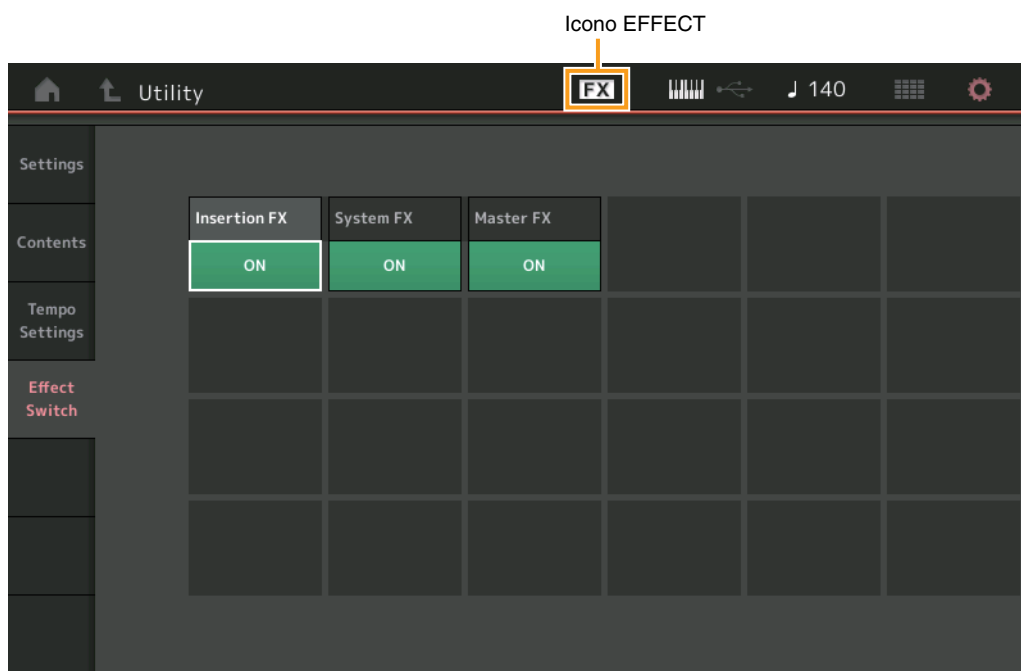
Effect Switch

Effect Switch (selector de efectos)

En la pantalla Effect Switch puede configurar los ajustes de omisión de efectos. Ninguno de los ajustes configurados en esta pantalla se guardará. Cuando reinicie el instrumento, los valores de los parámetros se inicializarán también.

Funcionamiento

[UTILITY] → [Effect Switch], o bien
toque el icono EFFECT



Insertion FX (selector de efecto de inserción)

Determina si el efecto de inserción está activado o no.

Ajustes: Off, On

System FX (selector de efecto del sistema)

Determina si el efecto del sistema está activado o no.

Ajustes: Off, On

Master FX (selector de efecto principal)

Determina si el efecto Master (principal) está activado o no.

Ajustes: Off, On

Utility

Settings

Sonido

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

▶ Effect Switch

Live Set (conjunto para actuaciones)

Live Set es una lista en la que puede ordenar las interpretaciones a su antojo. Se pueden seleccionar hasta 16 interpretaciones en los conjuntos para actuaciones predefinidos y organizarlos en una sola página. De este modo, le resultará más fácil abrir y reproducir sus interpretaciones favoritas. Para obtener instrucciones básicas sobre Live Set, consulte el Manual de instrucciones.

Live Set (conjunto para actuaciones)

▶ Live Set

Edit

Register

Live Set (conjunto para actuaciones)

En la pantalla Live Set puede abrir las interpretaciones grabadas.

Funcionamiento

Pulse el botón [LIVE SET]; o
Toque el icono LIVE SET.

Lista de interpretaciones

Icono LIVE SET

Live Set

FX

125

Bank

▼

Preset

Page

▼

Best of MONTAGE 1

CFX + FM EP A.PIANO CFX+FM EP RUM2+FM-X SSS	Wax And Wane SYN PAD w/ Auto SK FM-X SSS	Pearly Gates CHILL OUT Style ARP RUM2+FM-X SSS	DJ Montage DANCE Style ARP RUM2+FM-X SSS
Rd 1 Gallery E.PIANO RD RUM2 SSS	Ocean Pad SYN PAD RUM2 SSS	FM Sweeping Poly SYN PAD FM-X SSS	Tektonic Dub DANCE Style ARP RUM2+FM-X SSS
Wr Gallery E.PIANO WR RUM2+FM-X SSS	Seattle Sections STRINGS Ensemble RUM2 SSS	FM Linear Synth SYN PAD RUM2+FM-X SSS	Particles in Space SYN PAD RUM2+FM-X SSS
All 9 Bars! ORGAN RUM2 SSS	8 Amps and a TC E.GUITAR Clean RUM2 SSS	Multi Saw MW DA SYN COMP RUM2 SSS	Turn It On SYN COMP w/ M.SEQ RUM2+FM-X SSS

Category Search

DJ Montage
DANCE Style ARP

RUM2+FM-X SSS

Nombre de la interpretación actual

Nombre de la ranura actual

Atributo de la interpretación

Bank (selección del banco de conjuntos para actuaciones)

Determina el banco de conjuntos para actuaciones.

Ajustes: Preset, User 1 – 8 (valor predeterminado), Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

Page (selección de página del conjunto para actuaciones)

Determina la página del conjuntos para actuaciones.

Ajustes: Live Set page 1 – 16 (valor predeterminado)

Performance List (lista de interpretaciones)

Indica las interpretaciones grabadas en el conjunto para actuaciones seleccionado.

Category Search (búsqueda de categorías)

Abre la pantalla Performance Category Search (página 161).

Current Performance Name (Nombre de la interpretación actual)

Indica el nombre de la interpretación seleccionada grabada en la ranura seleccionada.

Current Slot Name (Nombre de la ranura actual)

Indica el nombre de la ranura seleccionada.

Performance Attribute (Atributo de la interpretación)

Indica el atributo de la interpretación seleccionada grabada en la ranura seleccionada.

Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones)

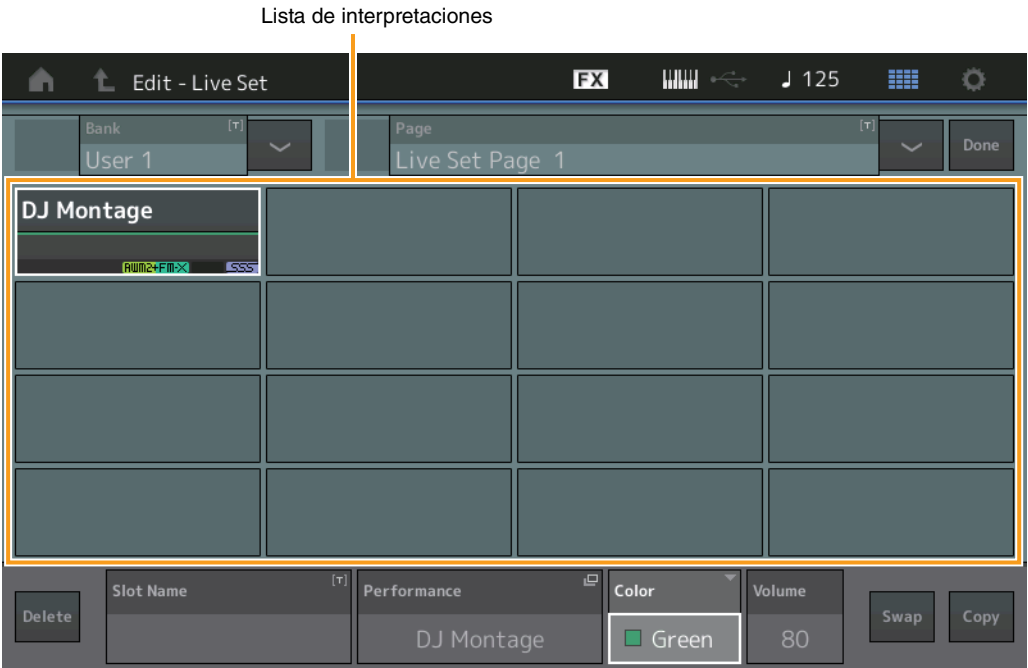
En la pantalla Live Set Edit puede editar los conjuntos para actuaciones (solo para bancos de usuario).

Funcionamiento [LIVE SET] → seleccione un banco de usuario → [EDIT]

Live Set (conjunto para actuaciones)

- Live Set
- ▶ Edit
- Register

■ Cuando está seleccionada la ranura en que se ha grabado una interpretación



Bank (nombre del banco de conjuntos para actuaciones)

Permite especificar el nombre que desee para el banco de conjuntos para actuaciones seleccionado. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Page (nombre de la página del conjunto para actuaciones)

Permite especificar el nombre de la página del conjuntos para actuaciones seleccionada. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Done (hecho)

Al tocar este parámetro, finaliza la edición del conjunto para actuaciones y se vuelve a la pantalla Live Set.

Lista de interpretaciones

Indica las interpretaciones grabadas en el conjunto para actuaciones seleccionado.

Delete (borrar)

Borra la interpretación de la ranura seleccionada.

Slot Name (nombre de la ranura)

Permite especificar el nombre de la ranura seleccionada. El nombre puede tener 20 caracteres como máximo. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

Performance (nombre de la interpretación)

Indica el nombre de la interpretación contenida en la ranura seleccionada.

Color

Determina el color de la ranura seleccionada.

Ajustes: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume (volumen)

Determina el volumen de la interpretación de la ranura seleccionada.

Swap (selector de intercambio)

Determina si la función de intercambio está activada o desactivada. Permite cambiar los ajustes de una ranura a otra. Para obtener instrucciones sobre la función de cambio, consulte el Manual de instrucciones.

Ajustes: Off, On

Copy (selector de copia)

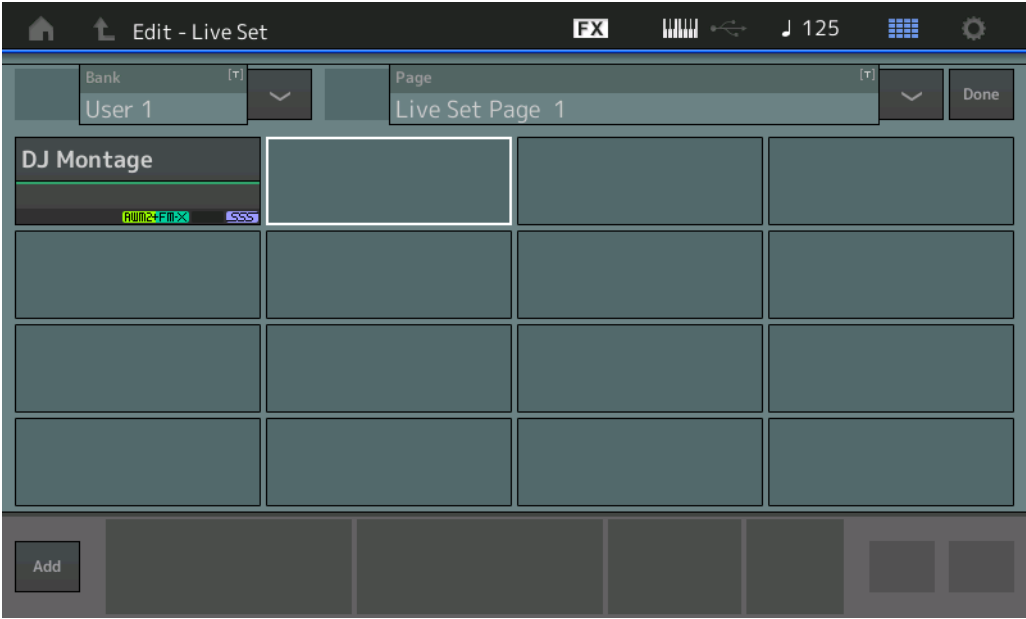
Determina si la función de copia está activada o desactivada. Puede copiar el ajuste a otra ranura.

Ajustes: Off, On

Live Set (conjunto para actuaciones)

Live Set
▶ Edit
Register

■ Cuando se ha seleccionado una ranura vacía



Add (agregar)

Toque este botón para grabar la interpretación seleccionada en la ranura.

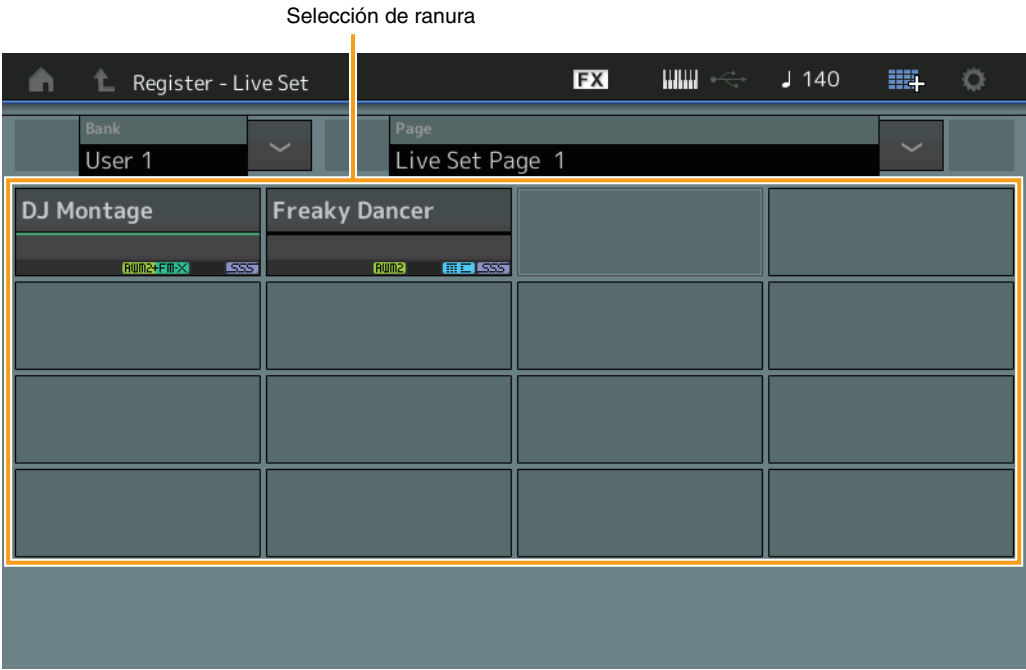
Register - Live Set (grabación de conjuntos para actuaciones)

En la pantalla de grabación de conjuntos para actuaciones puede grabar interpretaciones en un conjunto para actuaciones. Para obtener instrucciones básicas sobre cómo grabar conjuntos para actuaciones, consulte el Manual de instrucciones.

Funcionamiento [SHIFT] + [LIVE SET] (en cualquier pantalla de operaciones excepto Live Set)

Live Set (conjunto para actuaciones)

- Live Set
- Edit
- ▶ Register



Bank (selección del banco de conjuntos para actuaciones)

Determina el banco de conjuntos de actuaciones para grabar las interpretaciones. Los bancos Preset Bank y Library Bank no se pueden seleccionar para este parámetro.

Ajustes: User 1 – 8 (valor predeterminado)

Page (selección de página del conjunto para actuaciones)

Determina la página del conjunto para actuaciones con el fin de grabar las interpretaciones.

Ajustes: Live Set Page 1 – 16 (valor predeterminado)

Selección de ranura

Determina la ranura en que se grabará la interpretación. Cuando se selecciona la ranura que contiene la interpretación y se pulsa el botón [ENTER] (o se toca la ranura de nuevo en la pantalla), la interpretación de la ranura se sustituye por la interpretación que está seleccionada en ese momento.

Ajustes: Ranuras 1 – 16

Conexión a un iPhone o iPad

iPhone/iPad connection

NOTA Para eliminar el riesgo de ruidos de otras comunicaciones cuando utilice este instrumento con una aplicación iPad o iPhone, asegúrese de activar el Modo Avión y después activar el Wi-Fi.

AVISO

Asegúrese de colocar el iPhone o iPad en una superficie estable para evitar que se caigan y sufran daños.

Las aplicaciones compatibles con MONTAGE proporcionan muchas más maneras cómodas y agradables de utilizar este instrumento musical.

Para obtener información sobre cómo conectar los dispositivos, consulte el “Manual de conexión del iPhone o iPad” que se puede descargar en el sitio web de Yamaha.

NOTA Para obtener información sobre la transferencia de la señal de audio, consulte la conexión mediante el adaptador de conector Lightning a USB para cámaras.

Los detalles de dispositivos inteligentes y aplicaciones compatibles se pueden consultar en la página siguiente del sitio web Yamaha.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasynth.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation
Published 03/2016 MW-A0