

Nuevas funciones de MOTIF XS Versión 1.60

Yamaha ha actualizado el firmware de MOTIF XS a la versión 1.60 y ha añadido varias funciones nuevas. En este suplemento del manual de instrucciones se detallan estos cambios.

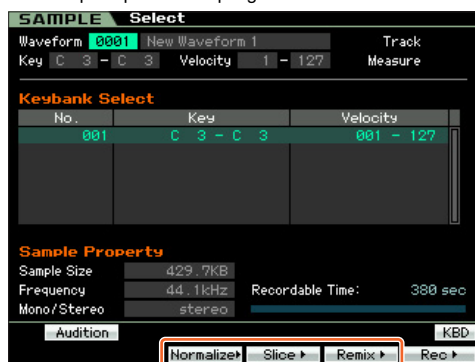
Menús adicionales de la pantalla Sampling Edit/Sampling Main (edición de muestreo/pantalla principal de muestreo)

En esta nueva versión, las opciones “[F3] Normalize” (normalizado), “[F4] Slice” (troceado) y “[F5] Remix” (remezclado) se han añadido respectivamente a la pantalla Sampling Edit y Sampling Main para facilitar el acceso a estas pantallas.

Pantalla Sampling Edit



Pantalla principal de Sampling

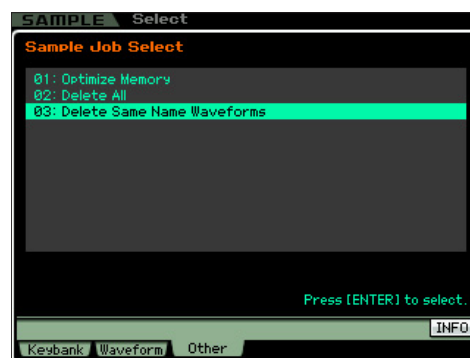


NOTA Para obtener información sobre “Normalize”, “Slice” y “Remix”, consulte el Manual de instrucciones de MOTIF XS.

Aumento de la memoria disponible en formato DIMM

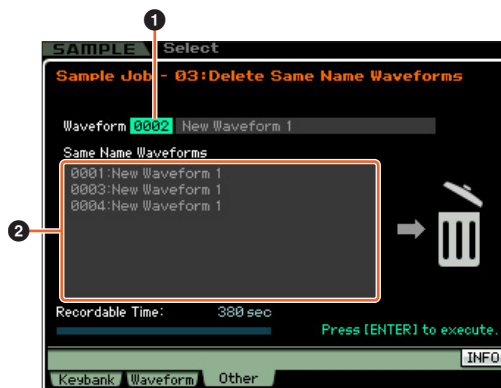
Al eliminar las formas de onda que tienen el mismo nombre, un nuevo trabajo de muestreo permite aumentar la memoria disponible del módulo DIMM.

1 En la pantalla [F3] Other (otros) del trabajo de muestreo, seleccione “03: Delete Same Name Waveforms” (eliminar formas de onda del mismo nombre) y después presione [ENTER].



2 Seleccione el número de forma de onda en ①.

Todas las formas de onda que tienen el mismo nombre aparecen en la sección “Same Name Waveforms (②)” (formas de onda del mismo nombre) de la pantalla.



■ AVISO ■

Este trabajo eliminará todas las formas de onda del mismo nombre salvo la forma de onda seleccionada, aunque contengan datos diferentes.

3 Presione [ENTER] para ejecutar el trabajo.

Esta operación eliminará todas las formas de onda del mismo nombre salvo la forma de onda seleccionada.

NOTA Esta operación cancelará el estado del enlace entre las voces y las formas de onda seleccionadas para, a continuación, crear un nuevo enlace entre las mismas voces y las formas de onda no eliminadas, respectivamente.

Edición y memorización de una voz de muestra como voz de mezcla

Ahora puede convertir una voz de muestra en una voz de mezcla en la pantalla Mixing Play (pantalla de mezcla) del modo Song/Pattern (canción/patrón) y, a continuación, editar el audio muestreado como una voz.

1 En Mixing Play (pantalla de mezcla), seleccione la parte a la que se va a asignar la voz de muestra.

“VceConv” aparece en la ficha correspondiente a [F6].



2 Presione [F6] VceConv para convertir la voz de muestra de la parte seleccionada en una voz de mezcla.

Al finalizar la conversión aparece la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla).

3 Utilice el dial de datos o [INC/YES]/[DEC/NO] para seleccionar un número de destino de memorización en la ventana Mixing Voice Store (memorizar voz de mezcla).

NOTA Solamente está disponible MIXV (banco de voces de mezcla).

4 Presione [ENTER] para mostrar el cuadro de diálogo de confirmación.

Para cancelar la operación de memorización, presione [DEC/NO] para regresar a la pantalla original.

5 Presione [INC/YES] para ejecutar la operación de memorización.

Una vez realizada la memorización, aparece un mensaje “Completed” (completado) y la operación vuelve a la pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla). Puede confirmar que la voz de mezcla memorizada está asignada a la parte seleccionada en el paso 1.

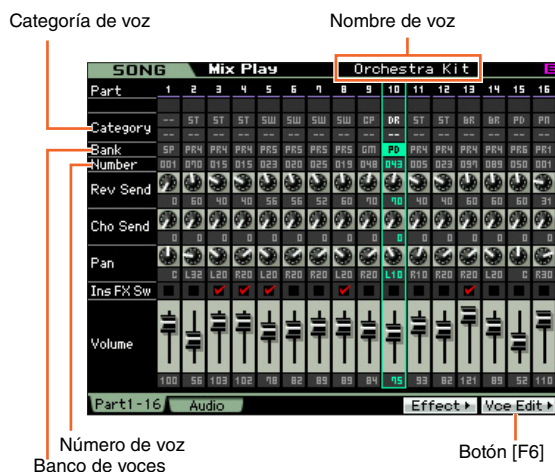
■ AVISO ■

Después de las operaciones anteriores, asegúrese de realizar la memorización de la canción o patrón. De lo contrario, la asignación de la voz de mezcla se perderá cuando se apague el instrumento o se seleccione otra voz o patrón.

Edición de una voz de batería en el modo de mezcla

Ahora puede editar una voz de batería en el modo de mezcla. La voz editada se puede almacenar en el banco de percusiones de usuario.

1 Pulse el botón [MIXING] en los modos Song o Pattern para acceder a la pantalla Mixing Play (reproducción de mezcla) del modo Mixing.



2 Lleve el cursor a la parte a la que esté asignada la voz de batería que desee.

El nombre de la voz seleccionada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. También puede seleccionar la voz aquí. Para ello, pulse el botón [PROGRAM] (el indicador luminoso se enciende) y después seleccione la voz que desee con los botones de banco [GM DR] – [USER DR], de grupo [A] – [H] y numéricos [1] – [16].

3 Pulse el botón [F6] Vce Edit para seleccionar el modo Mixing Voice Edit.

4 Acceda a la pantalla Common Edit (edición común) o Key Edit (edición de tecla).

Para acceder a la pantalla Common Edit, pulse el botón [COMMON EDIT]. Para editar más parámetros globales relacionados con la voz en general y cómo se procesa, como Arpeggio, Controller y Effects, abra la pantalla Common Edit. Para acceder a la pantalla Drum Key Edit (para una voz de percusión), pulse el botón [1] y la tecla que desea editar. Para editar los sonidos que componen una voz y los parámetros básicos que determinan el sonido, como Oscillator (oscilador), Pitch (tono), Filter (filtro), Amplitude (amplitud) y EG (generador de envolventes), acceda a la pantalla Drum Key Edit (edición de teclas de batería).

5 Acceda a la pantalla Edit con los parámetros que desee modificar pulsando los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5].

Tanto Common Edit como Drum Key Edit constan de varias pantallas. Para buscar la pantalla que desea, observe el menú de fichas correspondiente a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF5].

6 Lleve el cursor hasta el parámetro deseado.

- 7 Edite el valor con los botones [INC/YES] (incrementar, sí), [DEC/NO] (disminuir, no) y el dial de datos.
- 8 Modifique la voz de mezcla repitiendo los pasos 4 a 7 como prefiera.
- 9 Especifique un nombre para la voz de mezcla desde la pantalla Namede Common Edit.
- 10 Si desea memorizar la voz que ha modificado, pulse el botón [STORE] para acceder a la ventana Store.
- 11 Pulse el botón [EXIT] o [MIXING] para volver al modo Mixing Play.

TAP

TAP está disponible ahora para el modo Voice/Performance/Song/Pattern (Voz/Interpretación/Canción/Patrón).

Modo Voice



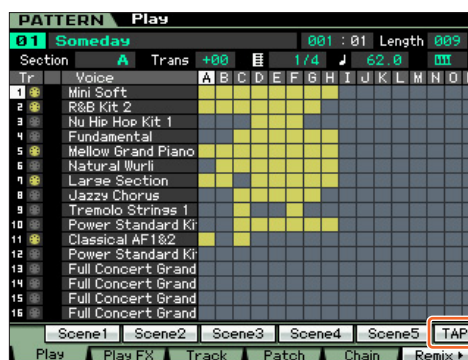
Modo Performance



Modo Song



Modo Pattern



[SF6] TAP

La velocidad con la que pulse este botón varias veces determinará el tempo de reproducción del arpeggio, la canción y el patrón.

NOTA Este menú sólo está disponible para la pantalla superior de cada modo.