

# Manual complementario

## Contenido

<b>Nuevas funciones del MODX Versión 2.50.....</b>	<b>2</b>
Nuevas interpretaciones adicionales .....	3
Nueva función Smart Morph .....	4
Funciones de patrón adicionales .....	12
Mejoras de la interfaz de usuario para los patrones .....	16
Nueva función DAW Remote (DAW remoto) .....	18
Mejora del control .....	21
Otros .....	23
<b>Nuevas funciones del MODX Versión 2.00.....</b>	<b>24</b>
Nuevos tipos de efectos adicionales.....	25
Nuevas interpretaciones adicionales .....	26
Nueva función Pattern Sequencer (secuenciador de patrones) .....	27
Live Set (conjunto para actuaciones).....	50
Scene (escena).....	52
Edit (edición) .....	54
Utility (utilidad) .....	56
Recepción de datos MIDI con USB TO DEVICE .....	60
Mejoras de la interfaz de usuario.....	61
Sequencer Block (bloque secuenciador) .....	62
<b>Nuevas funciones del MODX Versión 1.10.....</b>	<b>63</b>
Play/Rec.....	64
Part Edit (Edit).....	65
Utility .....	66
Cuadro de diálogo Control Assign .....	67
Función de bloqueo del panel.....	68

# Nuevas funciones del MODX Versión 2.50

---

Yamaha ha actualizado el firmware de MODX y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha agregado la función Smart Morph.
- Se han agregado nuevas funciones a Pattern Sequencer.
- Se ha agregado la función DAW Remote.
- Se han mejorado el control y la facilidad de interpretación.

## Nuevas interpretaciones adicionales

El MODX ofrece 32 interpretaciones nuevas.

Para obtener información sobre las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Nueva función Smart Morph

La función Smart Morph utiliza el aprendizaje automático para transformar sonidos FM-X. MODX aprende los sonidos asignados a las partes de la 9 a la 16 mediante una lógica sofisticada y traza cada sonido como un punto en el mapa. Las distancias entre los puntos indica la similitud entre los sonidos. Esta función crea automáticamente sonidos FM-X interpolados para llenar los espacios en el mapa.

Pulse en una posición en el mapa para asignar el sonido a la parte 1. Puede seleccionar los puntos que desee de esta manera y guardar los resultados, para disponer de una eficaz herramienta que permite crear nuevos sonidos FM-X. También puede arrastrar puntos en el mapa o asignar el comportamiento entre dos puntos cualesquiera al Super Knob. Esto le brinda un control en tiempo real sin precedentes para transformar de manera expresiva el sonido FM-X mientras interpreta.

## Pantalla de inicio

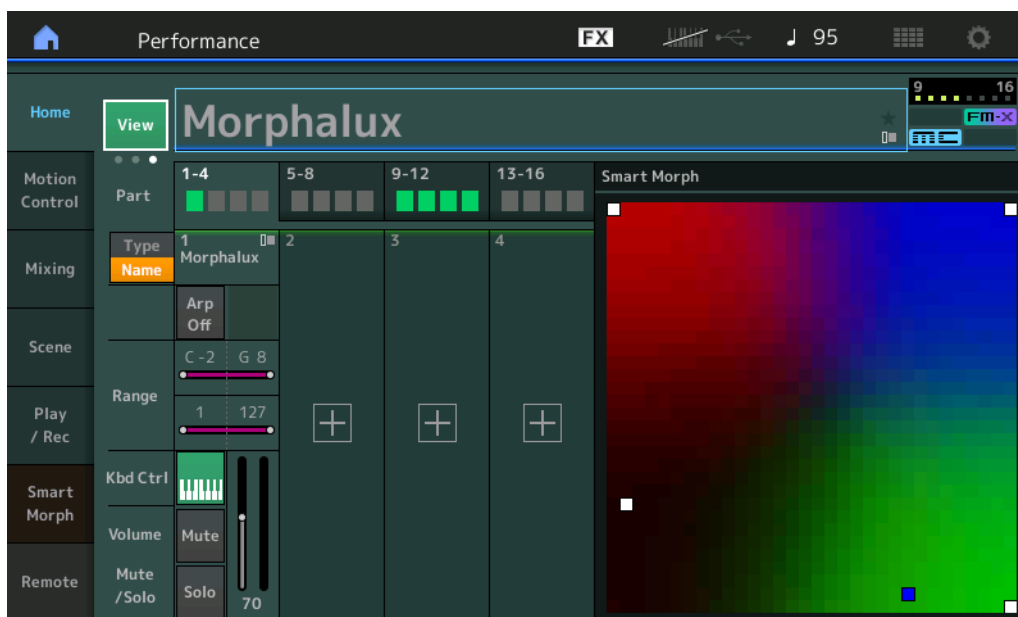
### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Home]



### View (vista)

Se utiliza para cambiar entre tres pantallas: la vista predeterminada de ocho partes, una vista de cuatro partes con diversos datos, y la vista de cuatro partes con el mapa Smart Morph.




**NOTA** También puede usar el botón [PERFORMANCE] para esta operación.

**NOTA** Cuando la vista actual es la pantalla Smart Morph y la interpretación todavía no tiene datos de Smart Morph, se muestran cuatro partes con diversos datos.

**NOTA** En la pantalla Live Set, un icono especial de FM-X indica si la interpretación asignada tiene datos de Smart Morph o no.

 : Se muestra para una interpretación con una parte de FM-X.

 : Se muestra para una interpretación con una parte de FM-X y datos de Smart Morph.

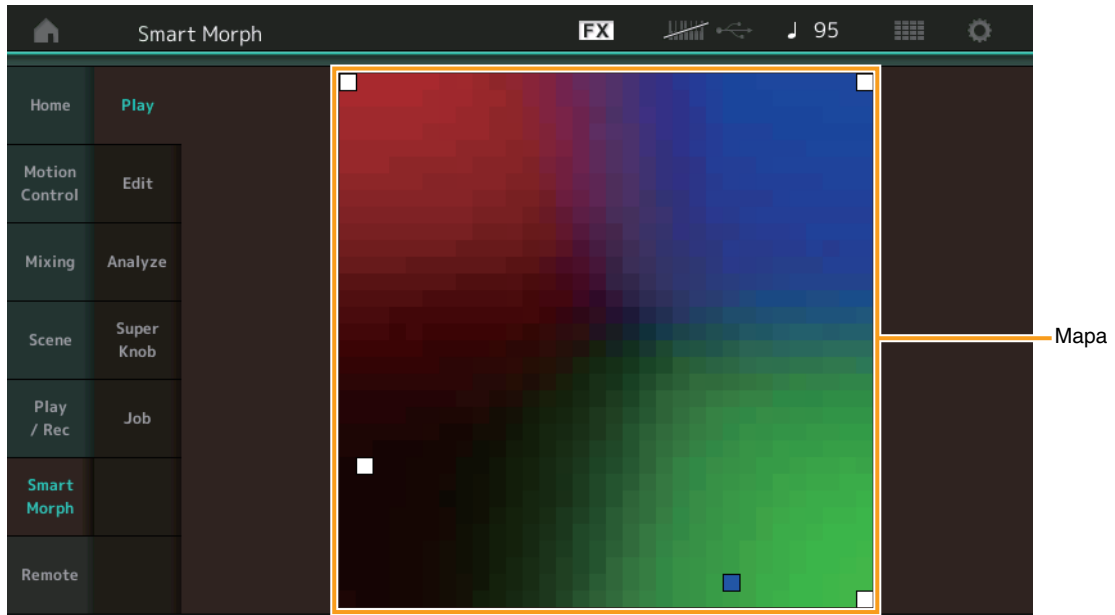


## Smart Morph

### Play (reproducción)

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]

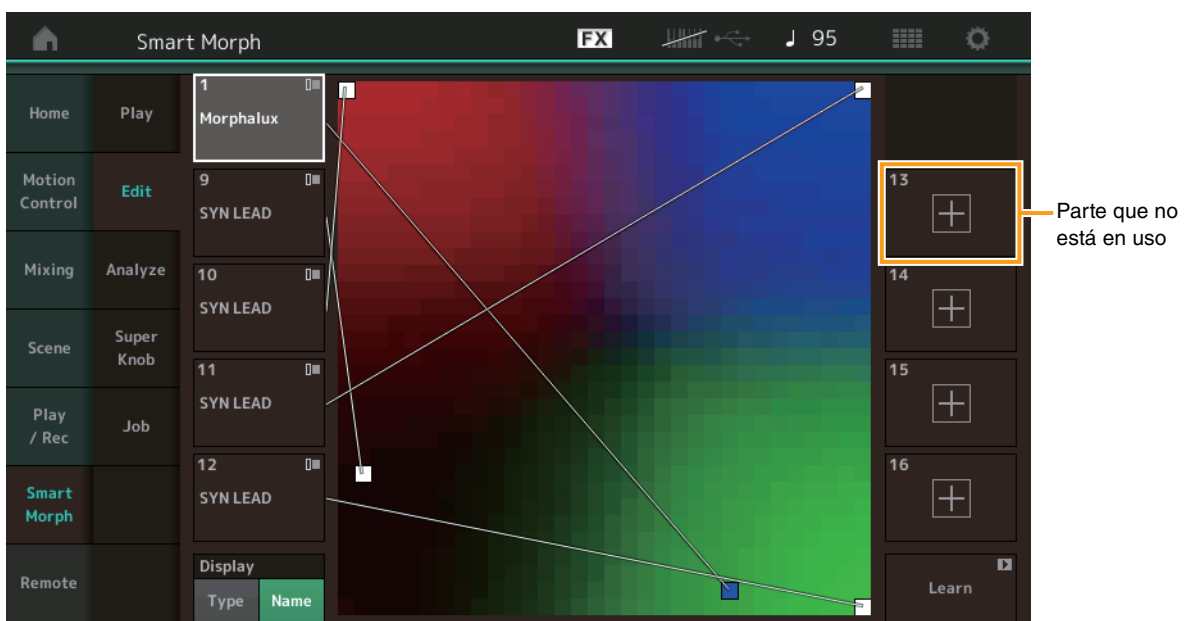


En esta pantalla, pulse en el mapa de Smart Morph para cambiar el sonido FM-X de la parte 1.

### Edit (edición)

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



#### Part not in use (parte que no está en uso)

Abre la pantalla Part Category Search para seleccionar un sonido FM-X al pulsar en uno de los botones de suma (+).

#### Part in use (parte que está en uso)

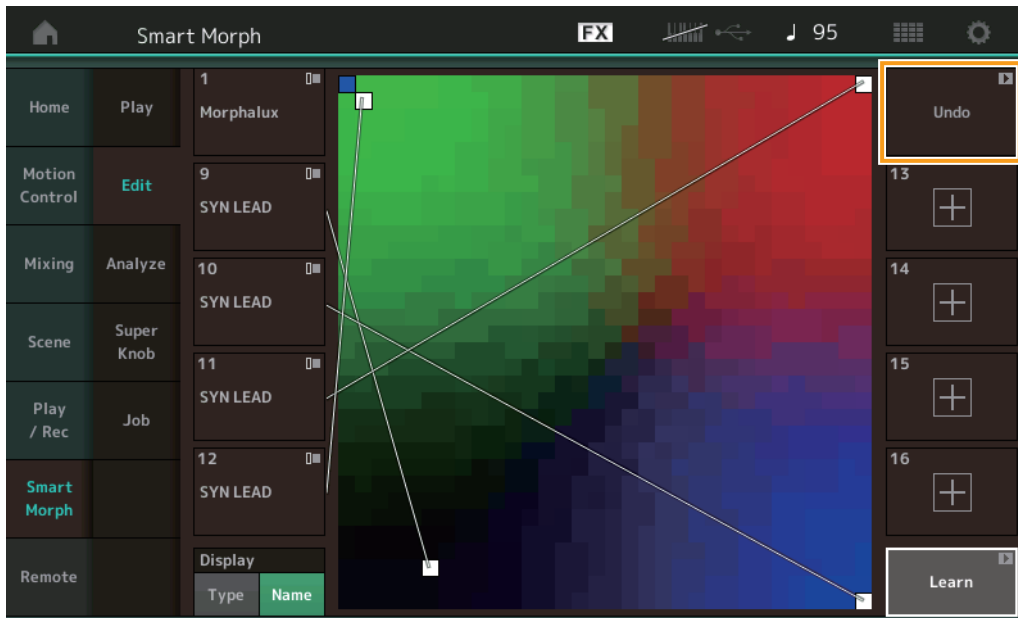
Abre el menú contextual (Category Search, Edit, Copy, Delete) al pulsar aquí.

## Pantalla

Determina si cada parte se indica por su categoría principal o por su nombre de parte.

## Learn (aprender)

Comienza el aprendizaje (creación del mapa) al pulsarla. Durante el procesamiento, algunas operaciones de la interfaz se desactivan y se muestra el botón [Cancel] en lugar de [Learn]. Si cancela el procesamiento, el mapa volverá a su estado anterior al aprendizaje. También puede tocar el instrumento durante la operación de aprendizaje.



## ETA (tiempo estimado de la acción)

Muestra el tiempo estimado restante para la operación de aprendizaje.

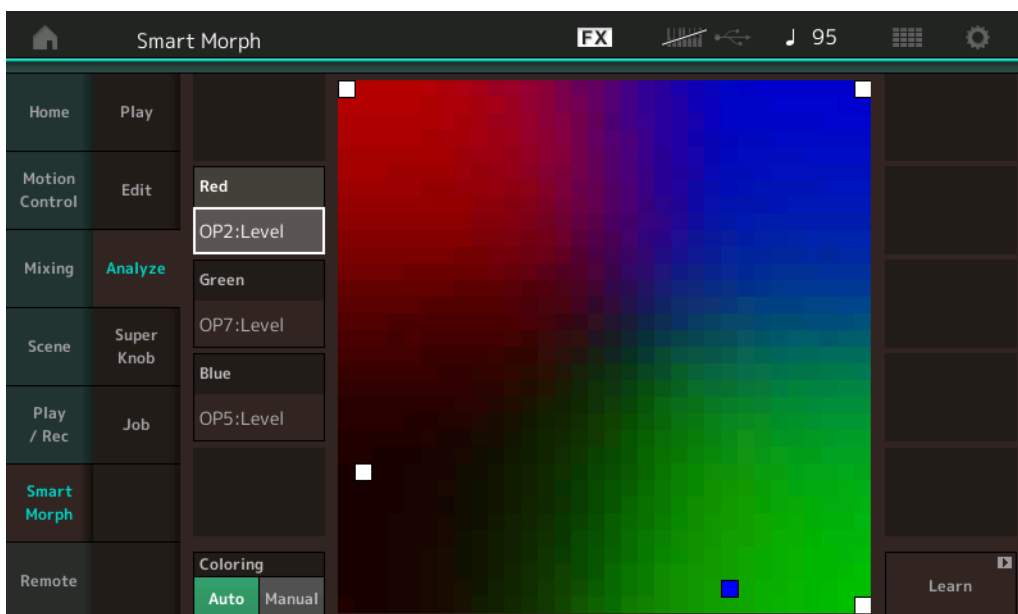
## Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Después de accionar la función de aprendizaje, el botón [Undo] aparece en la esquina superior derecha. Pulse en Undo para cancelar los cambios y devolver el mapa a su estado anterior al aprendizaje. Después de usar Undo, aparece [Redo] para que pueda restaurar los cambios que ha realizado.

## Analyze (analizar)

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



### Red (rojo)

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de rojo. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” (página 9).

### Green (verde)

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de verde. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” (página 9).

### Blue (azul)

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de azul. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” (página 9).

### ETA (tiempo estimado de la acción)

Muestra el tiempo estimado restante para la operación de aprendizaje.

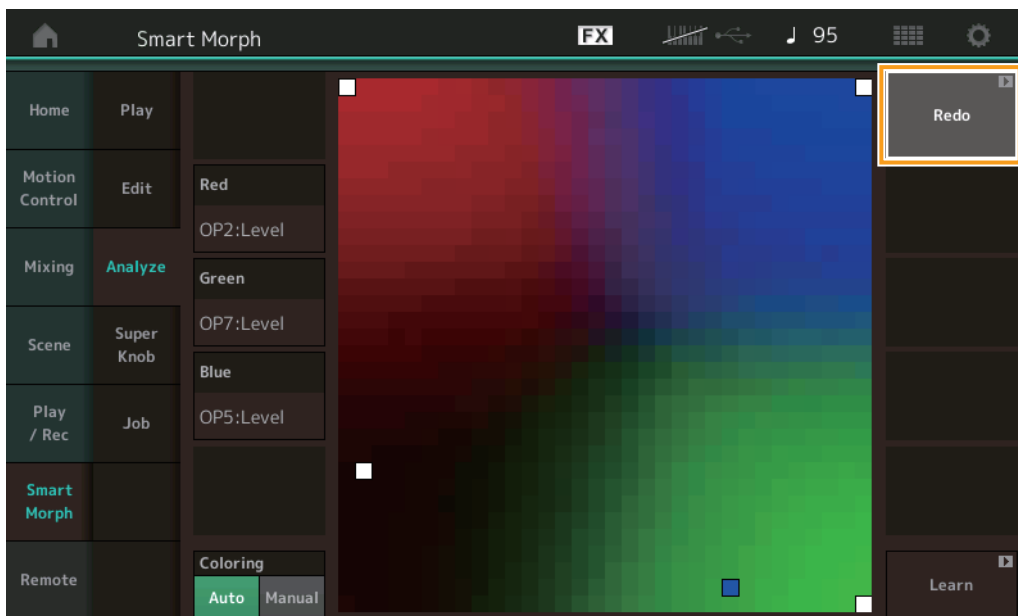
### Coloring (colores)

Si está configurada en Auto (automático), esta opción restablece automáticamente los valores de Red, Green y Blue al ejecutar Learn. Si está configurada en Manual (manual), entonces los valores de Red, Green y Blue no se restablecen automáticamente al ejecutar Learn.

**Ajustes:** Auto, Manual

### Learn (aprender)

Al pulsar esta opción, comienza el aprendizaje (creación del mapa). Durante el procesamiento, algunas operaciones de la interfaz se desactivan y se muestra el botón [Cancel] en lugar de [Learn]. Si cancela el procesamiento, el mapa volverá a su estado anterior al aprendizaje.



### Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Después de accionar la función de aprendizaje, el botón [Undo] aparece en la esquina superior derecha. Pulse en Undo para cancelar los cambios y devolver el mapa a su estado anterior al aprendizaje. Después de usar Undo, aparece [Redo] para que pueda restaurar los cambios que ha realizado.



## Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue

### FM común

Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Nombre del parámetro	Nombre visualizado
Random Pan Depth	Random Pan	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Alternate Pan Depth	Alternate Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Scaling Pan Depth	Scaling Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Key On Delay Time Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync	Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Key On Delay Note Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel	Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Random Pitch Depth	Random Pitch	Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key	Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
Filter Type	Filter Type	PEG Attack Time	PEG Attack Tm
Filter Cutoff Frequency	Cutoff	PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel	PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width	PEG Release Time	PEG Release Tm
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel	PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff	PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
Distance	Distance	PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
Filter Gain	Filter Gain	PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
FEG Hold Time	FEG Hold Tm	PEG Release Level	PEG Release Lvl
FEG Attack Time	FEG Attack Tm	PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm	PEG Depth	PEG Depth
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm	PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
FEG Release Time	FEG Release Tm	2nd LFO Wave	LFO Wave
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl	2nd LFO Speed	LFO Speed
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl	2nd LFO Phase	LFO Phase
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl	2nd LFO Delay Time	LFO Delay
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl	2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
FEG Release Level	FEG Release Lvl	2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
FEG Depth	FEG Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment	2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel	Algorithm Number	Algorithm
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel	Feedback Level	Feedback
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve	LFO Speed Range	Extended LFO
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key	LFO Extended Speed	LFO Ex Speed
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center		

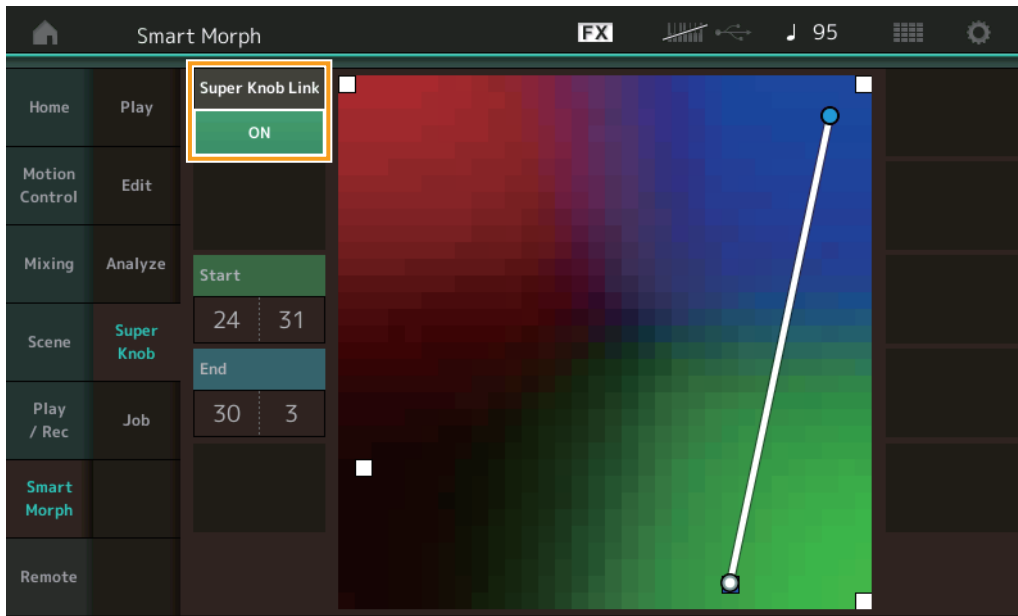
### FM para el operador (op1 – op8)

Nombre del parámetro	Nombre visualizado
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

## Super Knob (mando maestro)

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



### Super Knob Link (enlace de mando maestro)

Cuando esta opción se configura en ON, se agrega un efecto al Super Knob de principio a fin.

**Ajustes:** On, Off

### Start (inicio)

Determina la posición del mapa correspondiente al valor mínimo del Super Knob. Con el cursor en Start, pulse el mapa para establecer la posición de inicio.

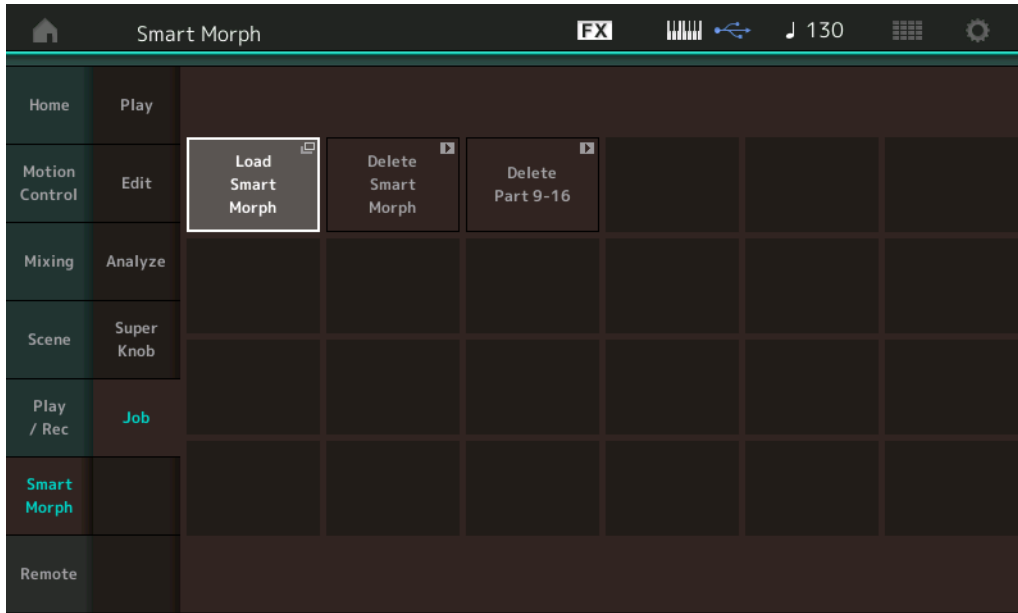
### End (fin)

Determina la posición del mapa correspondiente al valor máximo del Super Knob. Con el cursor en End, pulse el mapa para establecer la posición de fin.

## Job (trabajo)

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



### Load Smart Morph (cargar Smart Morph)

Abre la pantalla Load. En la pantalla Load puede seleccionar otra interpretación para cargar los datos de Smart Morph contenidos en ella en la interpretación actual.

### Delete Smart Morph (borrar Smart Morph)

Borra los datos de Smart Morph contenidos en la interpretación actual.

### Delete Part 9 – 16 (borrar pares 9-16)

Establece al mismo tiempo las partes de la 9 a la 16 en el estado sin utilizar.

Cuando las partes de la 5 a la 16 están en el estado sin utilizar, SSS está habilitado.

Smart Morph usa las partes de la 9 a la 16 para crear un mapa. Sin embargo, el hecho de borrar las partes de la 9 a la 16 no tiene ningún efecto en el sonido de la parte 1, por lo que no es preciso volver a editar el mapa.

# Funciones de patrón adicionales

## Play/Rec (reproducción/grabación)

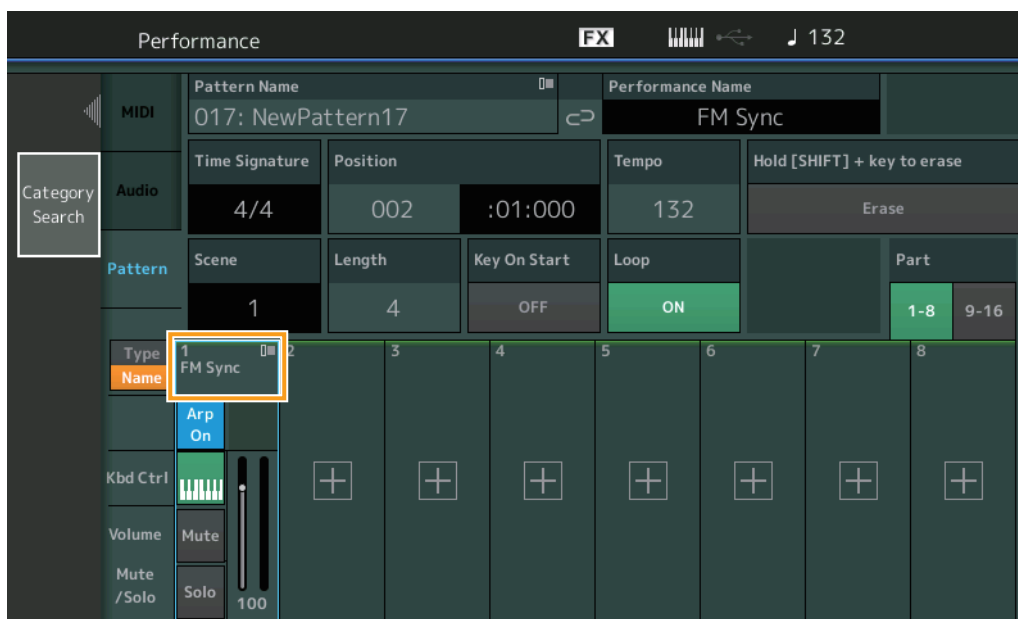
### Pattern (patrón)

#### ■ Grabación o reproducción

Ahora puede seleccionar un sonido en la pantalla Part Category Search mientras graba patrones.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción) → Pulse en el nombre de la parte → Seleccione [Category Search] en el menú que aparece

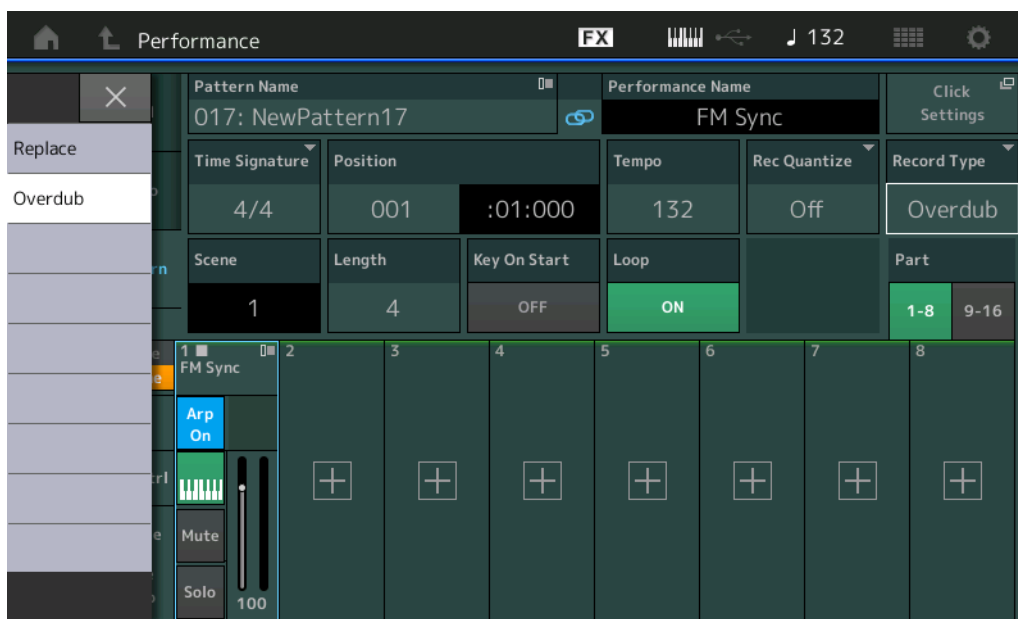


#### ■ Sobregrabación

Ahora puede usar la sobregrabación en tiempo real para grabar las acciones del controlador mientras borra eventos anteriores del controlador. Esto facilita la sobregrabación con el controlador.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (el patrón indicado ya se ha grabado) → Botón [●] (grabación) → Pulse en [Record Type] → Seleccione [Overdub] en el menú que aparece → Botón [▶] (reproducción)



**NOTA** Ahora puede realizar la misma operación para sobregrabar también canciones MIDI.

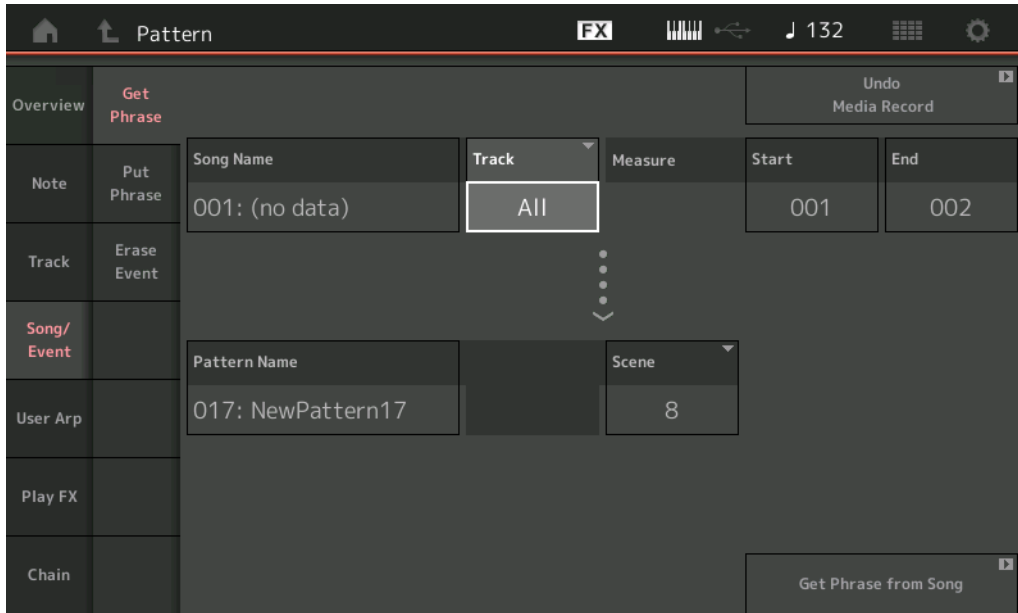
## Song/Event (canción/evento)

### Get Phrase (obtener frase)

En la pantalla Get Phrase, ahora puede especificar "All" en Track para las pistas de origen y destino.

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



#### Track (pista) \*1 origen

Determina la pista que se va a obtener (copiar).

#### Track (pista) \*2 destino

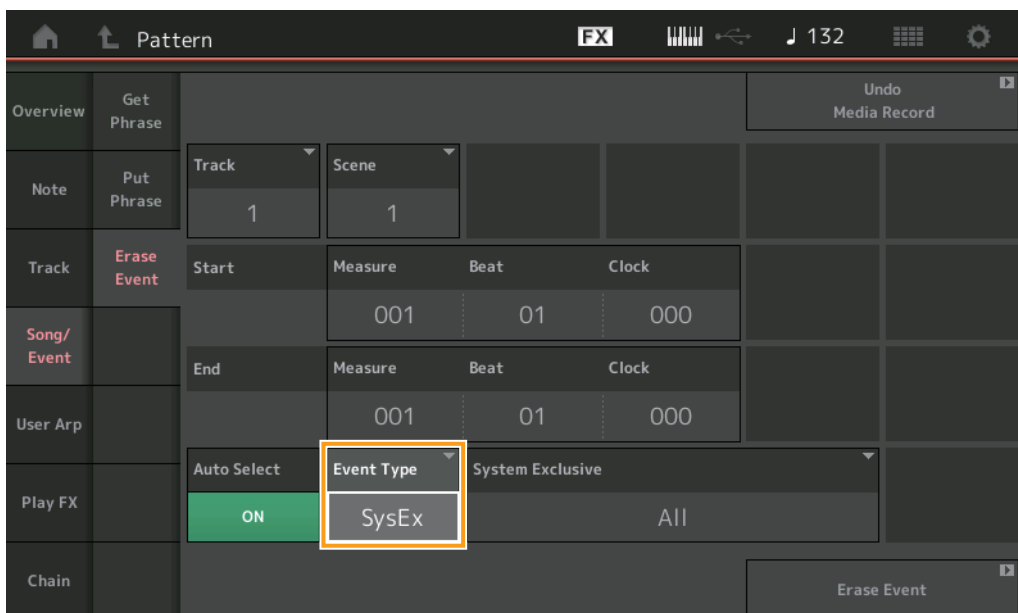
Determina la pista de destino de la copia.

### Erase Event (borrar evento)

Ahora puede eliminar eventos MIDI en un patrón según el tipo de evento, además de especificar el rango (compás, tiempo y reloj).

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



### **Track (pista)**

Determina la pista que se va a borrar.

### **Scene (escena)**

Determina la escena que se va a borrar.

### **Start Measure (compás inicial)**

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### **Start Beat (tiempo inicial)**

Determina la posición del tiempo inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **Start Clock (reloj inicial)**

Determina la posición del reloj inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **End Measure (compás final)**

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### **End Beat (tiempo final)**

Determina la posición del tiempo final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **End Clock (reloj final)**

Determina la posición del reloj final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **Auto Select (selección automática)**

Cuando está activado, permite determinar el tipo de evento que se borrará mediante los controles del panel, como la rueda de inflexión del tono o el mando.

**Ajustes:** Off, On

### **Event Type (tipo de evento)**

Determina el tipo de evento que se va a borrar.

**Ajustes:** Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

### **CC Number (número de cambio de control)**

Aparece cuando el tipo de evento se establece en CC. Determina el número de cambio de control que se borrará.

**Intervalo:** All, 1 – 127

### **System Exclusive (exclusivo del sistema)**

Aparece cuando el tipo de evento se establece en SysEx. Determina el tipo de elemento exclusivo del sistema que se va a borrar.

**Ajustes:** All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

**NOTA** Cuando se especifican parámetros Common y Super Knob, el elemento exclusivo del sistema se borra independientemente de la configuración de la pista.

## Play FX (efecto de reproducción)

Ahora puede especificar las escenas que se pueden aplicar al ejecutar Normalize Play FX.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Scene (escena)

Determina la escena a la que se aplicará el trabajo.

**Intervalo:** All, 1 – 8

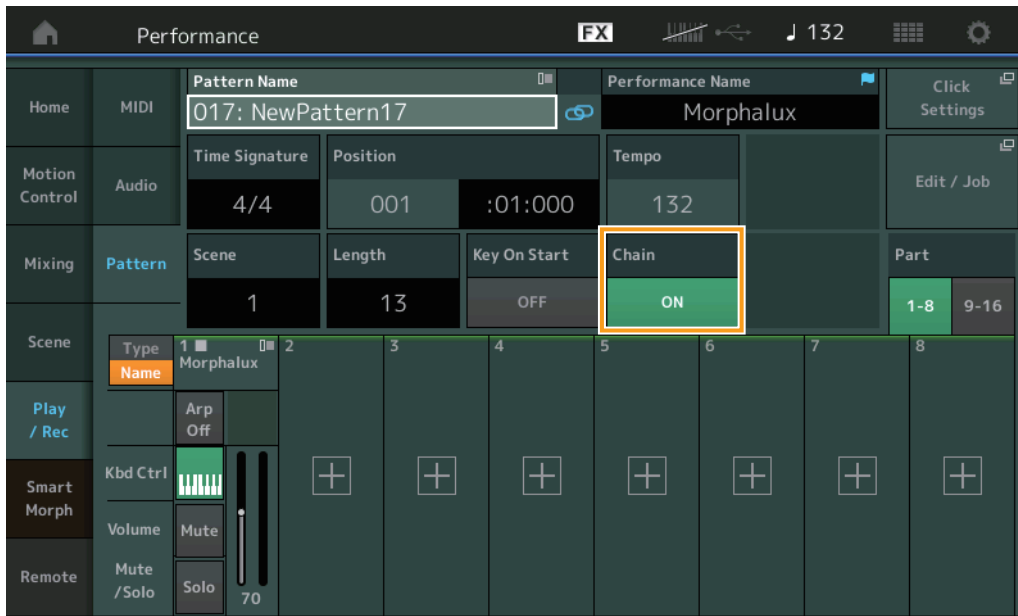
# Mejoras de la interfaz de usuario para los patrones

## ■ Adición del interruptor de cadena de patrones

Ahora puede almacenar la configuración de reproducción en cadena para cada patrón en las pantallas Pattern y Chain.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



## Chain (cadena)

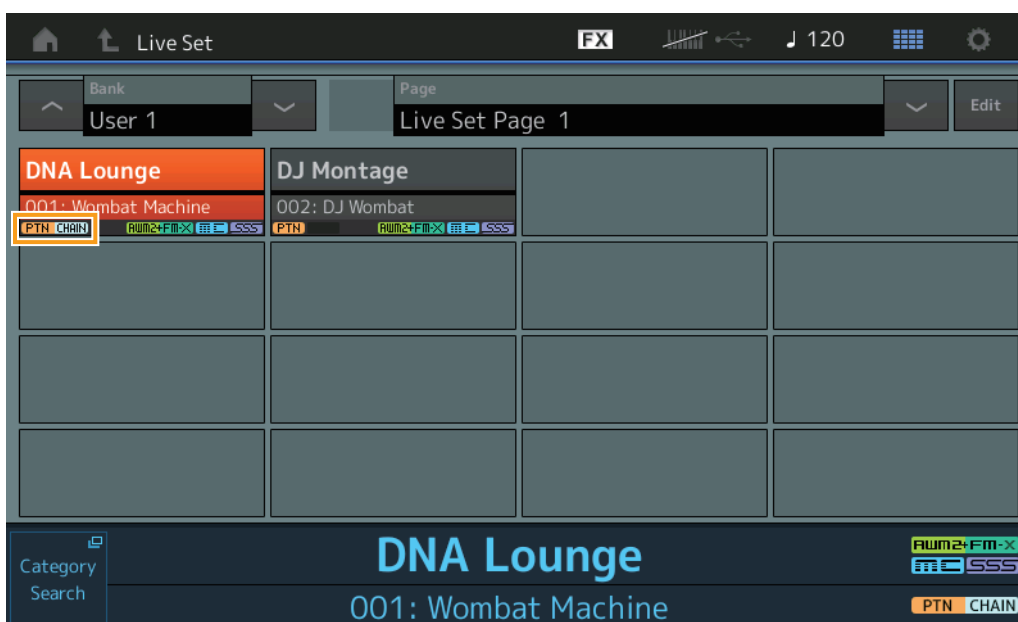
Determina si la reproducción en cadena se puede usar fuera de la pantalla Chain o no.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Si un patrón para el que se ha activado la opción Chain se asigna a una ranura en la pantalla Live Set, el icono PTN cambia a PTN CHAIN.

**PTN**: Se muestra para las ranuras que tienen un patrón.

**PTN CHAIN**: Se muestra para las ranuras que tienen un patrón para el que se ha activado la opción Chain.



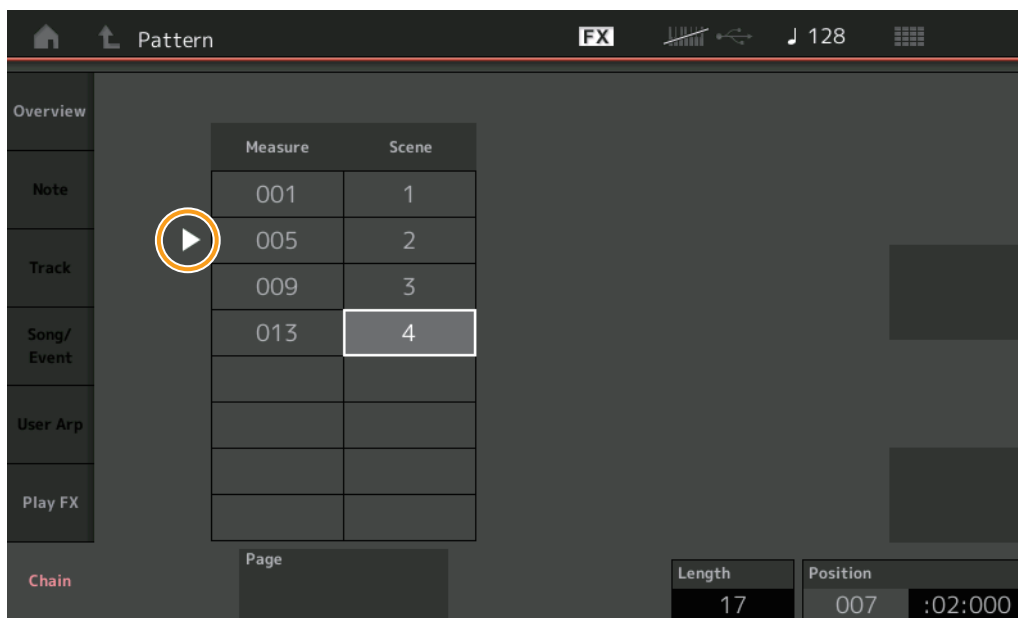


## ■ Visualización de un icono en la posición de reproducción en cadena

En la pantalla Chain, ahora se muestra un icono junto a la escena que se está reproduciendo.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

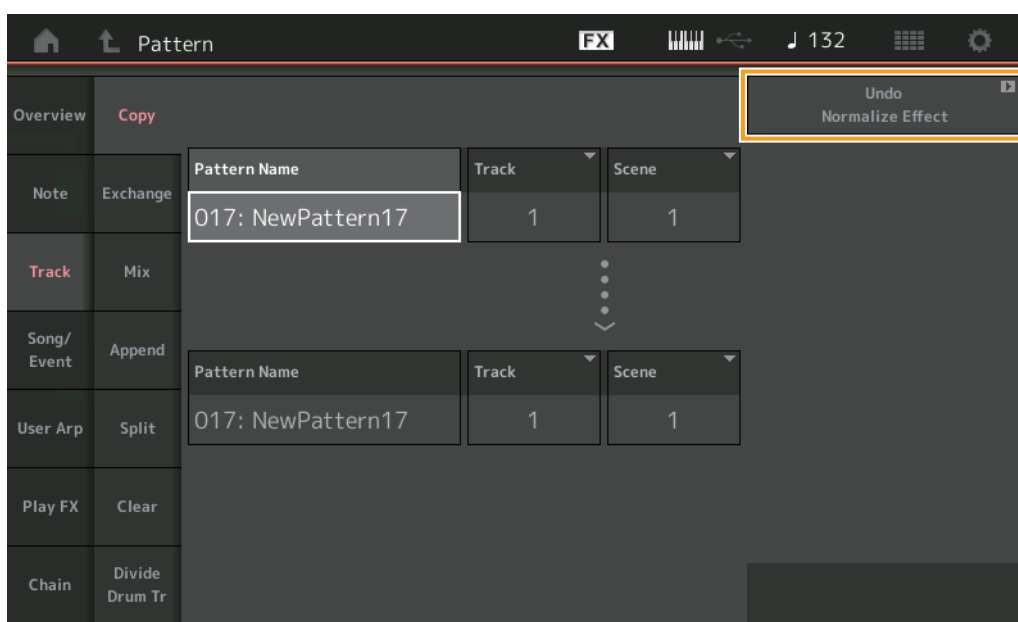


## ■ Adición de Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Ahora puede usar Undo/Redo para los trabajos de cada pantalla.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → pantallas respectivas



\* Esta función opera en varias pantallas. La pantalla Copy se utiliza aquí como ejemplo.

### Undo (deshacer)

Cancela los cambios realizados más recientemente y restaura el estado anterior al cambio más reciente. Este trabajo está disponible únicamente si ya existe una secuencia y se ha realizado alguna operación.

### Redo (rehacer)

Restaura los cambios que se han cancelado mediante Undo. Redo está disponible solo después de haber usado Undo.

# Nueva función DAW Remote (DAW remoto)

Ahora puede controlar el software DAW en su ordenador desde el MODX.

La función DAW Remote solo se puede usar cuando el ordenador está conectado mediante un cable USB. No se pueden utilizar cables MIDI.

## Configuración de la función DAW Remote

### Configuración en el MODX

Para su uso con un ordenador, consulte el manual de instrucciones.

Seleccione [Remote] → [Settings] para abrir la pantalla de configuración de la función DAW Remote. A continuación, establezca el tipo de DAW en el software DAW concreto que vaya a usar.

### Configuración del software DAW

En esta sección se explican las operaciones concretas para cada tipo de software DAW.

**NOTA** Una vez que la conexión entre el ordenador y el MODX se pierde, puede suceder que en alguna ocasión el software DAW no reconozca el MODX, incluso al volver a conectarlo mientras está encendido. Si esto sucede, vuelva a conectar el ordenador y el MODX y, a continuación, reinicie el software DAW.

#### IMPORTANTE

**En función de la versión del software DAW, el procedimiento de configuración puede diferir de las instrucciones siguientes o puede que incluso la configuración no se realice correctamente. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones del software DAW.**

#### ■ Cubase

- 1 Seleccione [Studio] → [Studio Setup...] para abrir el cuadro de diálogo.
- 2 Seleccione [MIDI] → [MIDI Port Setup] y desactive el campo [In All MIDI Inputs] de MODX-2 o MODX Port 2.
- 3 Pulse el botón [+] en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo y, a continuación, seleccione [Mackie Control] en la lista.
- 4 Seleccione [Remote Devices] → seleccione [Mackie Control].
- 5 Establezca [MIDI Input] y [MIDI Output] en MODX-2 o MODX Port2.
- 6 (Opcional) Asigne las funciones deseadas a las funciones [F1] – [F8] de [User Commands].

#### ■ Logic Pro

- 1 Seleccione [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- 2 En la pantalla [Preferences] que aparece, active la opción [Show Advanced Tools].
- 3 En la indicación [Additional Options], active [Control Surfaces].
- 4 Seleccione la pestaña [Control Surfaces] en la parte superior de la pantalla [Preferences].
- 5 Haga clic en [Setup...] en la parte inferior derecha de la pantalla que aparece.
- 6 Seleccione [New] → [Install...] en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo [Control Surface Setup] mostrado.
- 7 En el cuadro de diálogo [Install] que aparece, seleccione [Mackie Control] para [Mackie Designs] y haga clic en [Add].
- 8 Cierre el cuadro de diálogo [Install].
- 9 En el cuadro de diálogo [Control Surface Setup], establezca los puertos de salida y de entrada de Mackie Control en [MODX Port2].
- 10 (Opcional) Haga clic en [Controller Assignments...] en la esquina inferior derecha de la pantalla que aparece después de los procedimientos del 1 al 4.
- 11 (Opcional) En la pantalla [Controller Assignments] que aparece, establezca [Zone] en Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Opcional) Asigne las funciones [F1] – [F8] de [Control].

## ■ Ableton Live

- 1 Seleccione [Live] → [Preferences...].
- 2 En la pantalla [Preferences] que aparece, seleccione la pestaña [Link MIDI].
- 3 En la pestaña que se muestra, establezca [Control Surface] en [MackieControl].
- 4 Establezca [Input] y [Output] en [MODX (Port2)].
- 5 (Opcional) Active [Remote] en [Input: MackieControl Input (MODX (Port2))] de [MIDI Ports].
- 6 (Opcional) Vaya a [Options] → [Edit MIDI Map] y haga clic en la función Ableton Live que desee asignar.
- 7 (Opcional) Cambie el modo de función de DAW Remote en MODX a Track y, a continuación, pulse el botón SCENE.

## ■ Pro Tools

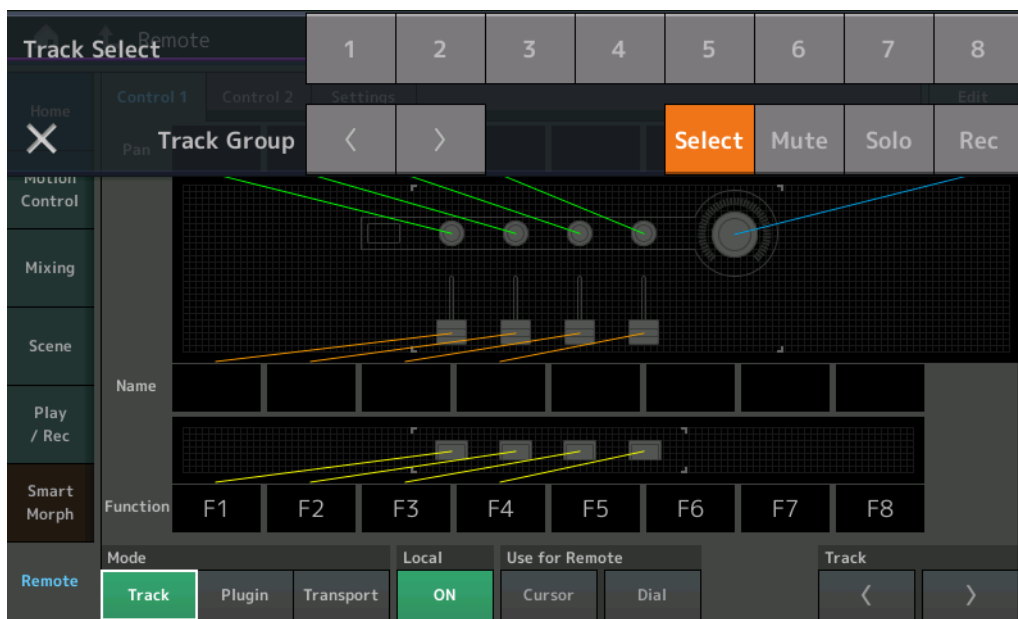
- 1 Seleccione [Setup] → [Peripherals...] para abrir el cuadro de diálogo.
- 2 Seleccione la pestaña [MIDI Controllers].
- 3 Establezca Type en [HUI] y establezca [Receive From] y [Send To] en MODX-2 o MODX Port2 de [Predefined].

## Control del software DAW desde el MODX

En la pantalla Remote, se aplicará la función DAW Remote y se cambiarán las operaciones del panel.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Remote]



### Mode (modo)

Seleccione uno de los tres modos para establecer el comportamiento de la función DAW Remote.

**Ajustes:** Track, Plugin, Transport

**Track** (pista): este modo permite accionar varias pistas al mismo tiempo en el software DAW.

Assignable Knob (mando asignable)	Track Pan se emitirá desde el puerto 2. La pantalla cambiará según la opción seleccionada para el botón de selección del mando deslizante.
Slider (mando deslizante)	Track Volume se emitirá desde el puerto 2. La pantalla cambiará según la opción seleccionada para el botón de selección del mando deslizante.
Botón SCENE (escena)	Las funciones asignadas para F1 – F8 se emitirán desde el puerto 2.
Other controllers (otros controladores)	Se emitirán los números de CC asignados en Remote Mode.

Select (seleccionar)	Aparece en la lista emergente al pulsar el botón [PART SELECT MUTE/SOLO]. Track Select se emitirá desde el puerto 2.
Mute (silenciar)	Aparece en la lista emergente al pulsar el botón [PART SELECT MUTE/SOLO]. Mute se emitirá desde el puerto 2.
Solo	Aparece en la lista emergente al pulsar el botón [PART SELECT MUTE/SOLO]. Solo se emitirá desde el puerto 2.
Rec (grabación)	Aparece en la lista emergente al pulsar el botón [PART SELECT MUTE/SOLO]. Rec Enable se emitirá desde el puerto 2.
Track Group (grupo de pistas)	Aparece en la lista emergente al pulsar el botón [PART SELECT MUTE/SOLO]. Track Group Select se emitirá (por pistas) desde el puerto 2.

**Plugin** (plug-in): modo que permite un control detallado de un plug-in específico en el software DAW.

Knob (mando), Slider (mando deslizante), botón SCENE (escena), Other controllers (otros controladores)	Se emitirán los números de CC asignados en Remote Mode.
--	---

**Transport** (transporte): este modo permite interpretar en el MODX mientras se reproduce el software DAW y se graba la interpretación al teclado en el software DAW del MODX. Los controles del panel Transport permiten controlar la reproducción, detenerla, etc. en el software DAW. Las operaciones que no sean los controles del panel Transport serán las mismas que habitualmente.

### Local (local)

Determina si el control local está activado o desactivado. También se puede configurar desde la pantalla MIDI I/O en Utility.

### Use for Remote (usar para función remota)

Determina si se usarán el dial y los botones de cursor en el panel del MODX para controlar el software DAW o no.

- On (activado): se usarán para manejar DAW.
- Off (desactivado): se usarán para manejar las pantallas del MODX.

### Track (pista)

Track Group Select se emitirá (por ocho pistas) desde el puerto 2.

### Edit (edición)

Determina el número de control de la salida de CC desde el puerto 1 y el modo de funcionamiento de los controladores.

### Botón [MS ON/OFF] (MS activado/desactivado)

Track Group Select se emitirá (normalmente por ocho pistas, por pista al pulsar [SHIFT]) desde el puerto 2.

### Botón [ARP ON/OFF] (arpeggio activado/desactivado)

Track Group Select se emitirá (normalmente por ocho pistas, por pista al pulsar [SHIFT]) desde el puerto 2.

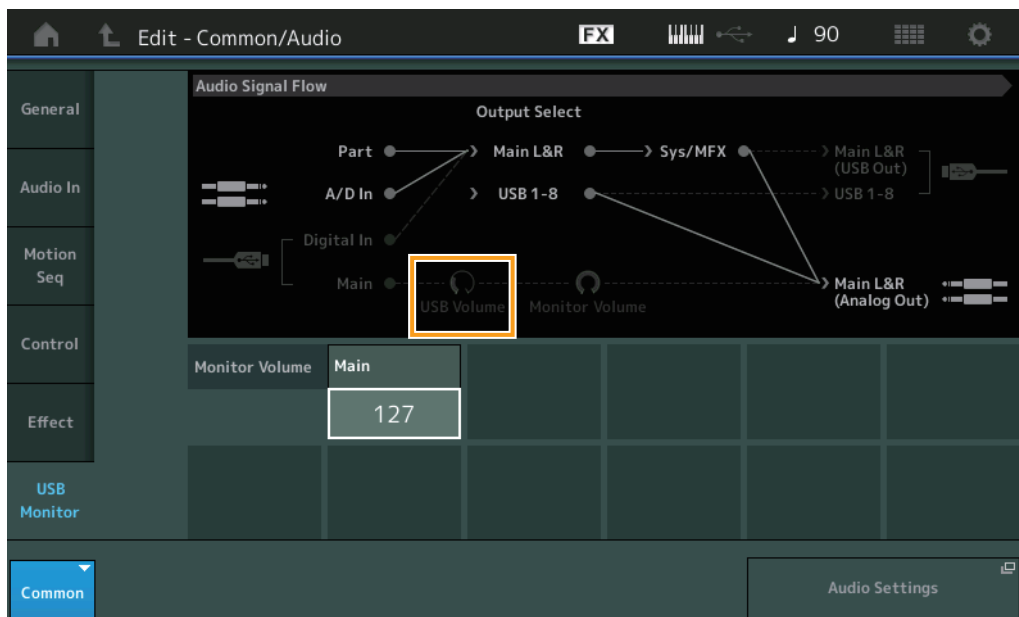
# Mejora del control

## ■ Métodos abreviados de flujo de señal

Ahora puede abrir la pantalla Audio I/O pulsando cerca de USB Volume en Audio Signal Flow. El cursor saltará automáticamente a USB Volume en la pantalla Audio I/O.

### Funcionamiento

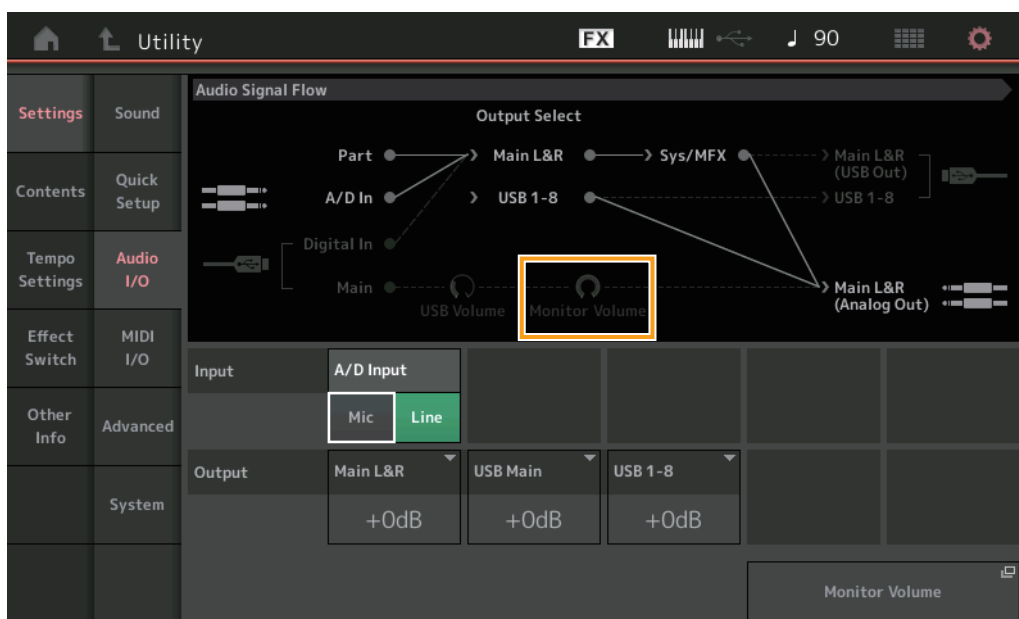
[PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



Ahora puede abrir la pantalla USB Monitor pulsando cerca de Monitor Volume en Audio Signal Flow. El cursor saltará automáticamente a Main en la pantalla USB Monitor.

### Funcionamiento

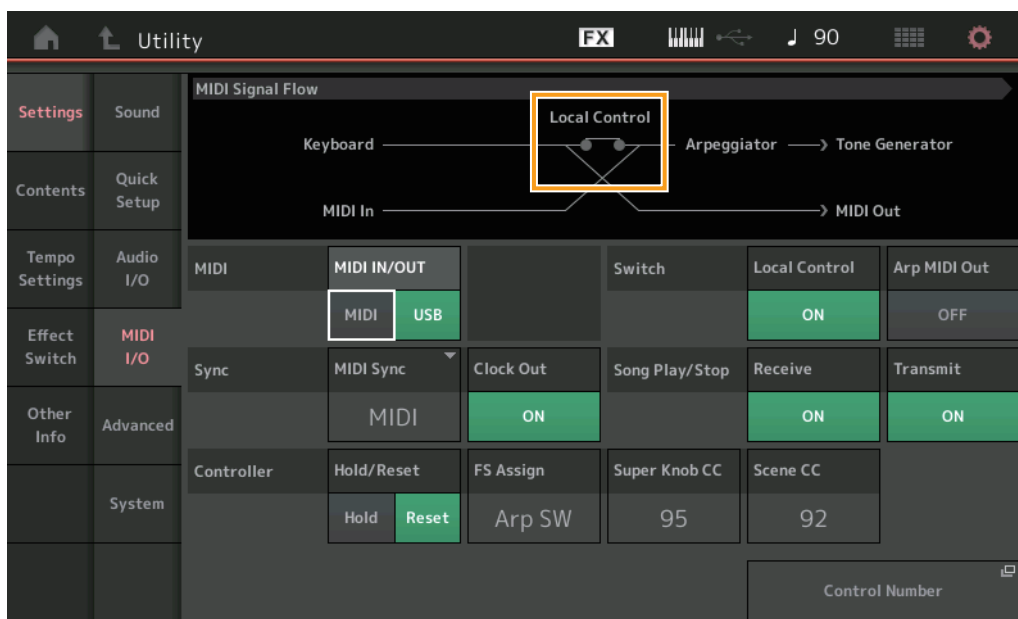
[Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Ahora puede activar y desactivar Local Control pulsando cerca del interruptor Local Control en MIDI Signal Flow.

**Funcionamiento**

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]

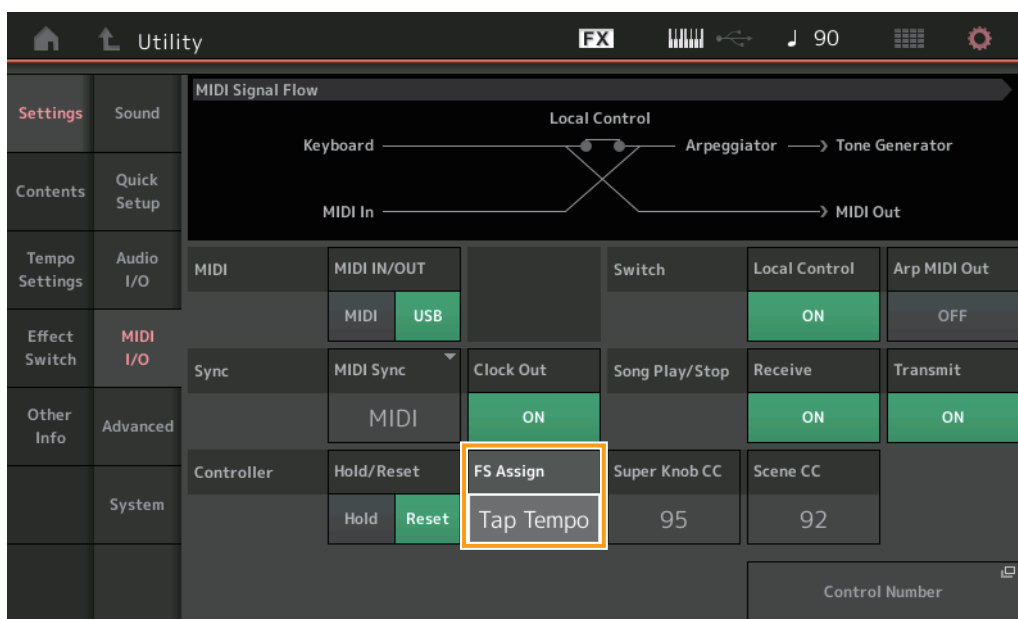


■ **Uso del pedal interruptor para establecer el tiempo**

Se ha añadido Tap Tempo al ajuste del número de control de asignación del pedal interruptor, lo que le permite establecer cómodamente el tiempo mediante el pedal interruptor.

**Funcionamiento**

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



**FS Assign (número de control de asignación del pedal interruptor)**

Establece el número de cambio de control utilizado por un pedal interruptor conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Aunque el instrumento reciba mensajes MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí desde un equipo MIDI externo, el MODX dará por hecho que el mensaje se ha generado mediante el pedal interruptor.

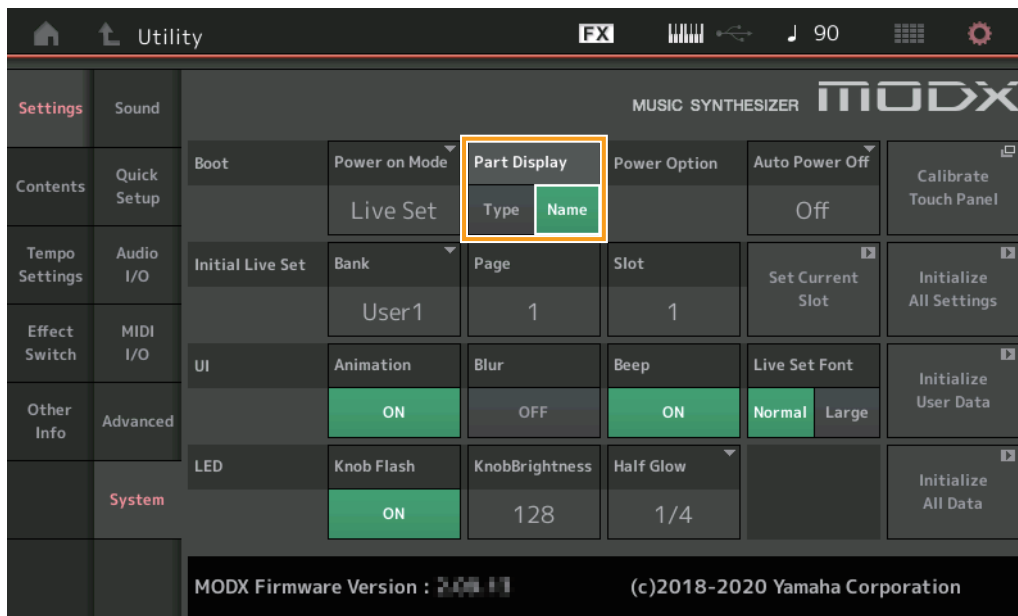
**Ajustes:** Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

## ■ Configuración de la pantalla Part Name después de la puesta en marcha

Ahora puede establecer el estado de visualización de los interruptores Type y Name que se muestran después de poner en marcha el MODX.

### Funcionamiento

[Utility] → [Settings] → [System]



### Part Display (visualización de parte)

Determina lo que se muestra automáticamente en Part Display al poner en marcha el MODX: los tipos de categorías y partes (Type) o los nombres de parte (Name).

**Ajustes:** Type, Name

## ■ La especificación cambia para el límite de nota cuando se carga un archivo WAVE o AIFF con asignación de teclas.

Las especificaciones se han cambiado para que el valor inicial del rango de límite de nota sea C-2 a G8 al cargar un archivo WAVE o AIFF con Drum Part Key (tecla de parte de percusión) o AWM2 Part Element (elemento de parte AWM2) configurado en Key (tecla).

## ■ Compatibilidad de MODX Connect con los patrones

Ahora, MODXConnect puede gestionar patrones. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones de MODX Connect.

## Otros

### ■ Mejora de la resolución de la inflexión del tono

La resolución de la inflexión del tono se ha mejorado para que ahora pueda controlar el tono con mayor detalle.

# Nuevas funciones del MODX Versión 2.00

---

Yamaha ha actualizado el firmware de MODX y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha agregado la función Pattern Sequencer.
- Ahora puede reproducir canciones, patrones y archivos de audio desde la pantalla Live Set.
- Se ha agregado Super Knob Link a los datos que se graban en la función Scene.
- Se ha agregado Keyboard Control a los datos que se graban en la función Scene.
- Se ha aumentado el intervalo del parámetro LFO Speed.
- Ahora puede conectar equipos MIDI mediante el terminal USB TO DEVICE.
- Se han agregado los ajustes de Global Micro Tuning.
- Se ha agregado el ajuste Audition Loop.
- Se han realizado mejoras en la interfaz de usuario.
- La capacidad de almacenamiento del secuenciador (la memoria de usuario total) se ha incrementado de aproximadamente 130.000 a alrededor de 520.000 (para las canciones) y 520.000 (para los patrones).



## Nuevos tipos de efectos adicionales

Los siguientes nuevos tipos de efectos se han agregado en la categoría Misc.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
VCM Mini Filter	Hace que el sonido sea "más grueso" y tenso. Este efecto emula las características de los sintetizadores analógicos.	Cutoff	Determina la frecuencia de corte del filtro.
		Resonance	Determina la resonancia del filtro.
		Type	Determina el tipo del filtro.
		Texture	Agrega diversos cambios a la textura del efecto de sonido.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
VCM Mini Booster	Crea una textura sonora única. Este efecto emula las características de los sintetizadores analógicos.	EQ Frequency	Determina la frecuencia del ecualizador (EQ).
		Resonance	Determina la resonancia del EQ.
		EQ Gain	Determina el nivel de ganancia del EQ.
		Type	Determina el tipo de efecto de refuerzo.
		Texture	Agrega diversos cambios a la textura del efecto de sonido.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Wave Folder	Realiza diversos cambios en el sonido a lo largo del tiempo modificando y controlando el contenido armónico.	Fold	Determina el grado del efecto distorsión.
		Fold Type	Determina la textura sonora de la distorsión.
		LFO Depth	Determina la profundidad de la modulación.
		LFO Speed	Determina la frecuencia de la modulación.
		LFO Shape	Modifica la forma de onda de la modulación.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
		SEQ Depth	Determina la profundidad del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Clock	Determina la velocidad del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Pattern	Selecciona el patrón del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Variation	Modifica el movimiento del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Ph Reset	Establece el modo para restablecer el patrón del secuenciador incorporado en el efecto.

## Nuevas interpretaciones adicionales

El MODX ofrece 52 interpretaciones nuevas.

Para obtener información sobre las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Nueva función Pattern Sequencer (secuenciador de patrones)

Esta nueva función permite grabar secuencias de patrones en cada escena.

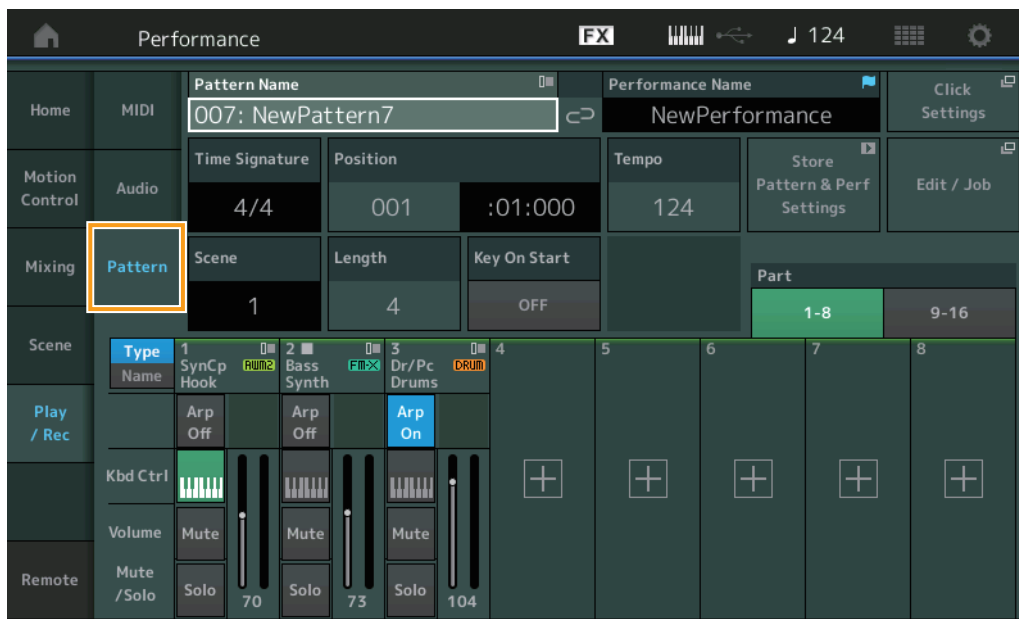
## Play/Rec (reproducción/grabación)

### Pattern (patrón)

#### ■ En reproducción/en espera de reproducción

##### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



#### Pattern Name (nombre de patrón)

Indica el nombre del patrón seleccionado. Al tocar el parámetro, se abre el menú para cargar, cambiar el nombre y crear un nuevo patrón.

#### Link icon (icono de eslabón)

Indica que los datos del patrón y los datos de la interpretación contenidos en los datos del patrón coinciden. Cuando los datos del patrón y los datos de la interpretación contenida en los datos del patrón no coinciden, se muestra un icono de eslabón roto.

#### Performance Name (nombre de interpretación)

Indica el nombre de la interpretación seleccionada.

**NOTA** Cuando se modifican los parámetros en Performance, aparece un indicador con un banderín azul a la derecha de Performance Name.

#### Time Signature (signatura de compás)

Indica el contador del patrón.

#### Position (posición)

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 el valor del reloj se muestran en la celda de la derecha.

#### Tempo

Determina el tempo de reproducción del patrón.

**Intervalo:** 5 – 300

#### Click Settings (ajustes de metrónomo)

Abre la pantalla Tempo Settings.

#### Scene (escena)

Indica el número de escena seleccionada.

## Length (duración)

Determina la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

**Intervalo:** 1 – 256

## Key On Start (inicio al pulsar una tecla)

Determina si la grabación o reproducción del patrón se iniciará o no al tocar el teclado.

**Ajustes:** Off, On

## Store Pattern & Perf Settings (ajustes de almacenar patrón e interpretación)

Almacena los datos del patrón editado y el enlace a la interpretación seleccionada.

**NOTA** Una vez que haya editado los parámetros de la interpretación, deberá guardarlos.

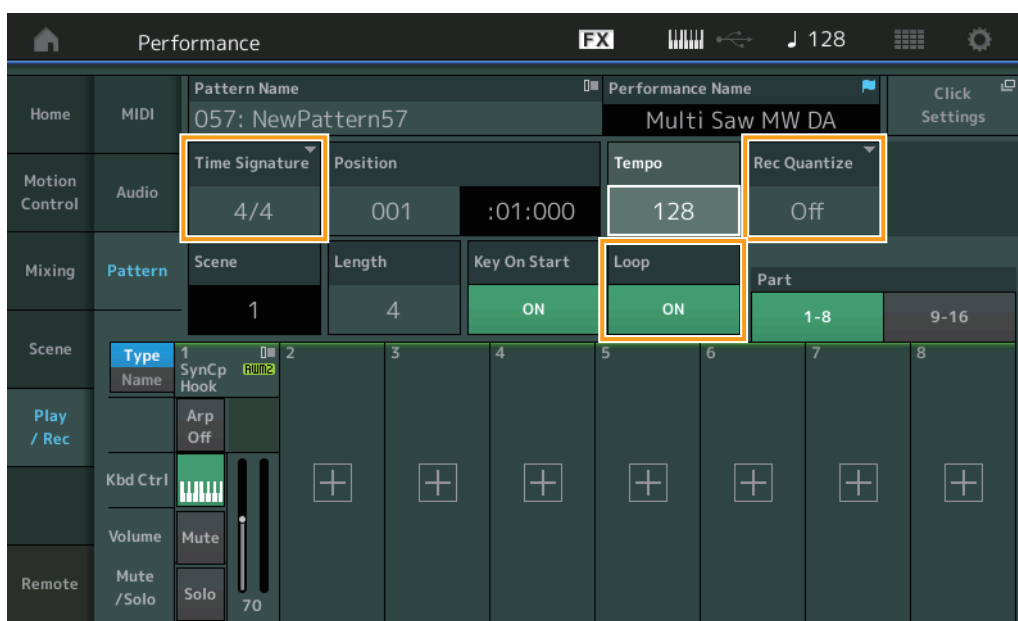
## Edit/Job (editar/trabajo)

Abre la pantalla para editar el patrón y los trabajos relacionados.

## ■ En espera de una nueva grabación

**Funcionamiento**

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación)



## Time Signature (signatura de compás)

Determina el contador/signatura de compás de la escena.

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

## Rec Quantize (cuantización de grabación)

La cuantización es un proceso que consiste en 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:** Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

## Loop (bucle)

Cuando Loop está activado, la grabación no se detiene al final del patrón, sino que continúa en "bucle" volviendo al principio del patrón.

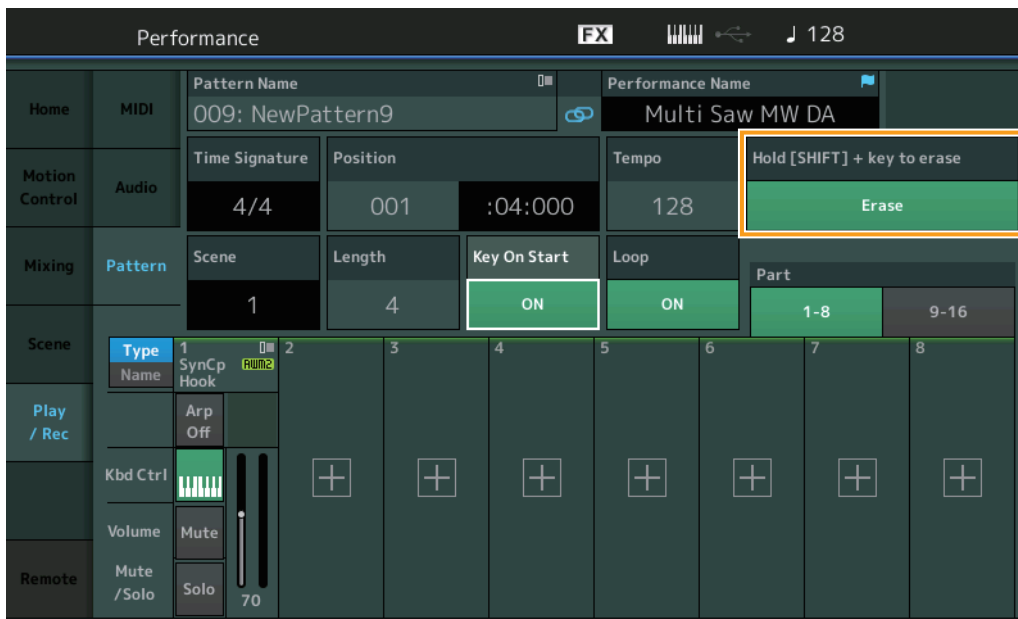
**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Para desactivar temporalmente el modo de grabación y seleccionar el modo Rehearsal (ensayo), basta con pulsar el botón [●] (grabación) durante la grabación en tiempo real. El indicador [●] (grabación) parpadea y la reproducción continuará ininterrumpidamente, pero no se grabarán datos. Esta útil característica del modo Rehearsal permite deshabilitar fácilmente la grabación durante un tiempo para practicar una parte o probar diversas ideas, mientras se escuchan las demás pistas, sin grabar realmente. Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [●] (grabación) para que el indicador [●] (grabación) se ilumine de forma continua.

## ■ Grabación

### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción)



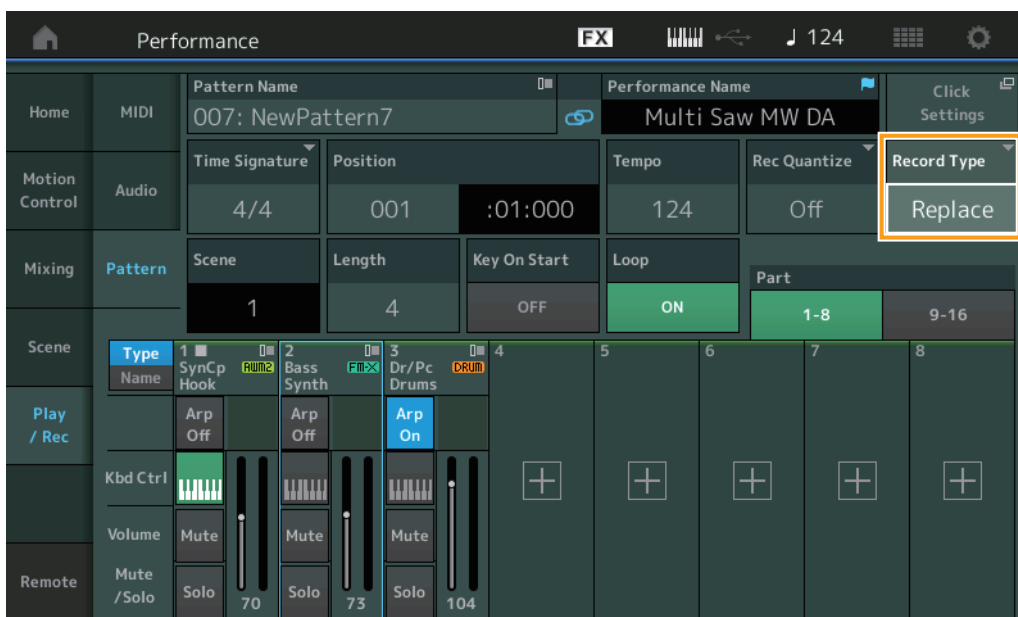
### Pulsación simultánea de [SHIFT] y la tecla para borrar

Puede eliminar eventos de notas específicos pulsando el botón [SHIFT] y tocando las teclas correspondientes a las notas que desea eliminar.

## ■ Regrabación

### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (el patrón indicado ya se ha grabado) → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción)



### Record Type (tipo de grabación)

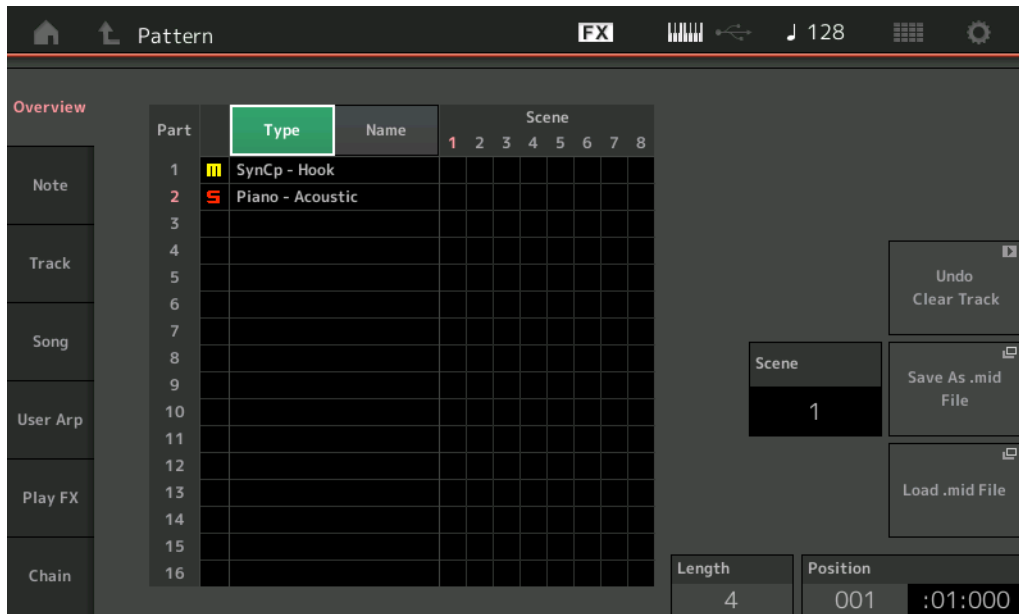
Determina si un patrón se sustituirá o sobregrabará durante la grabación.

**Ajustes:** Replace, Overdub

## Overview (vista general)

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type (tipo)

Al tocar este botón, cambia el texto que se muestra de la parte a Main Category y Sub Category. Este botón está sincronizado con el botón correspondiente de la pantalla Play/Rec. Al cambiar uno, cambia el otro.

### Name (nombre)

Al tocar este botón, cambia el texto que se muestra de la parte al nombre de la parte. Este botón está sincronizado con el botón correspondiente de la pantalla Play/Rec. Al cambiar uno, cambia el otro.

### Scene (escena)

Indica el número de escena seleccionado.

### Undo (deshacer)

Cancela los cambios realizados más recientemente y restaura el estado anterior a los últimos cambios. Este trabajo solo está disponible cuando ya existe una secuencia grabada y se ha realizado alguna tarea con los datos de la secuencia.

### Redo (rehacer)

Restaura los cambios realizados mediante Undo. Redo está disponible solo después de haber usado Undo.

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

Abre la pantalla Store/Save. Puede guardar la secuencia de la escena seleccionada como archivo MIDI.

### Load .mid File (cargar archivo .mid)

Abre la pantalla Load para cargar archivos MIDI. Puede seleccionar el patrón y la escena que desee cargar después de haber seleccionado un archivo MIDI.

### Length (duración)

Indica la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

### Position (posición)

Muestra la posición actual durante la reproducción de la escena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 256

## Note (nota)

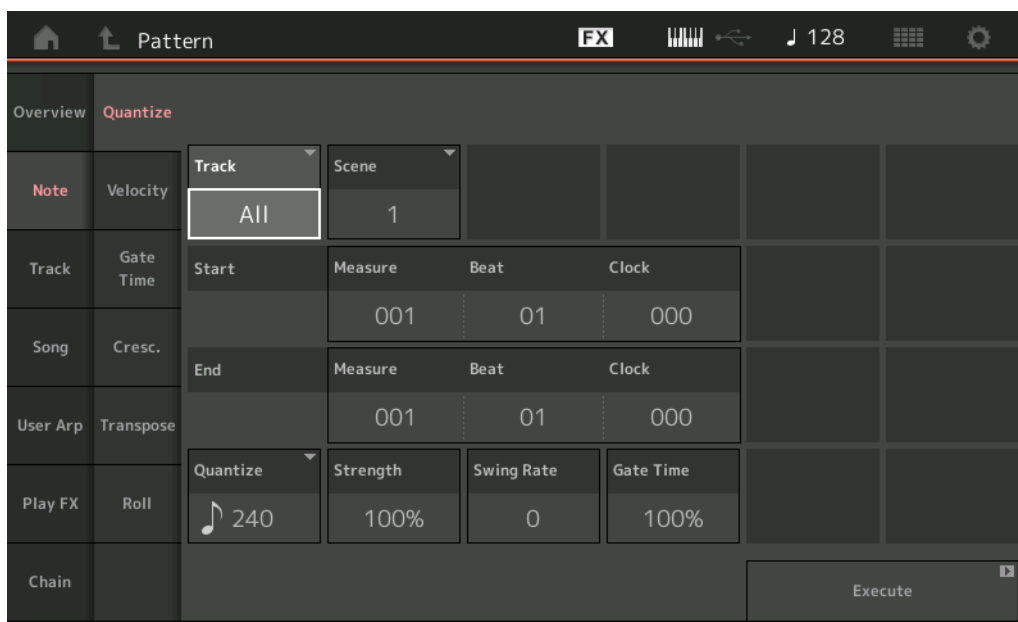
## Quantize (cuantización)

La cuantización es un proceso que consiste en 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.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



### Track (pista)

Determina la pista a la que se aplica el trabajo.

### Scene (escena)

Determina la escena a la que se aplica el trabajo.

### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### Start Beat (tiempo inicial)

Determina la posición del tiempo inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

### Start Clock (reloj inicial)

Determina la posición del reloj inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### End Beat (tiempo final)

Determina la posición del tiempo final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

### End Clock (reloj final)

Determina la posición del reloj final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

### Quantize (cuantización) (resolución)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas en la pista especificada.

**Ajustes:** fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, semicorchea + tresillo de semicorcheas, corchea + tresillo de corcheas

## Strength (intensidad)

Establece el grado o "intensidad magnética" con que se aplica la cuantización. Un ajuste del 100 % producirá una sincronización exacta. Si se establece en el 0 %, no se producirá ninguna cuantización.

**Intervalo:** 0% – 100%

## Swing Rate (porcentaje de swing)

Este parámetro retrasa selectivamente las notas en los compases pares (tiempos débiles) para producir una sensación de swing. Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás.

**Ajustes:** Depende del valor de cuantización especificado.

**Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

**Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas o un tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

**Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, semicorchea + tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

## Gate Time (tiempo de duración)

Determina el tiempo de duración (la duración del sonido de una nota) de las notas pares (tiempos débiles) para mejorar la sensación de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Velocity (velocidad)

Este trabajo altera los valores de velocidad de un intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas.

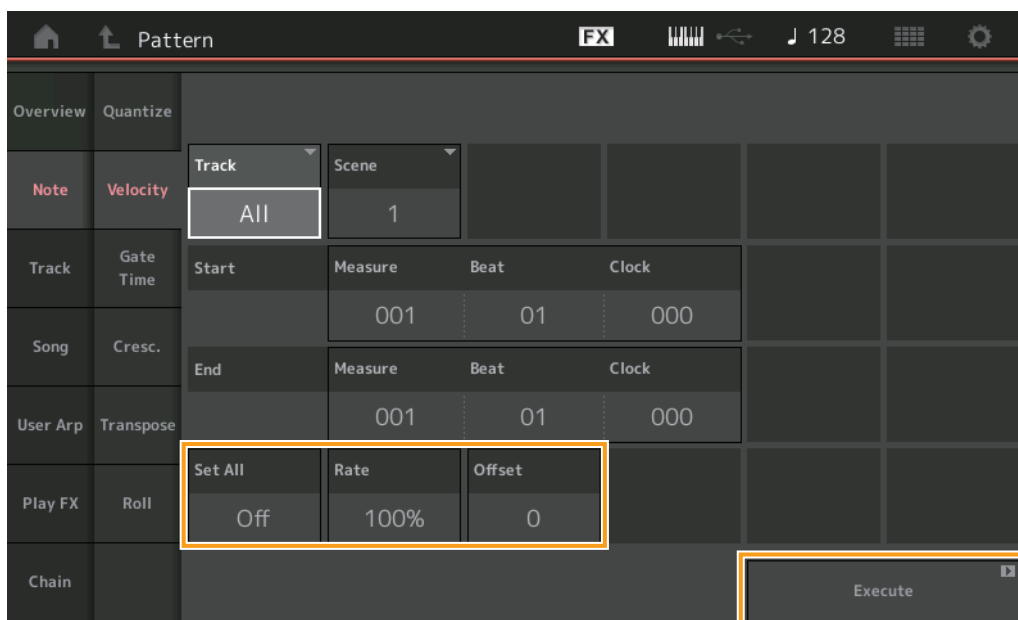
**NOTA** Los cambios de la velocidad se calculan de la forma siguiente:

**Velocidad ajustada = (velocidad original x porcentaje) + compensación**

Si el resultado es 0 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor quedará configurado como 127.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



## Set All (configurar todo)

Ajusta las velocidades de todas las notas de destino en mismo valor fijo. Si está configurado como "Off", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Cuando se define con un valor distinto de "Off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles.

**Intervalo:** Off, 001 – 127

## Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de destino. El intervalo por debajo del 100 % reduce las velocidades y por encima del 100 %, las aumenta. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** 0% – 200%



## Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de velocidad ajustados con porcentaje. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. El intervalo por debajo de 0 reduce las velocidades y por encima de 0, las aumenta. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** -127 – +127

## Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Gate Time (tiempo de duración)

Este trabajo modifica la duración de un intervalo de notas especificado.

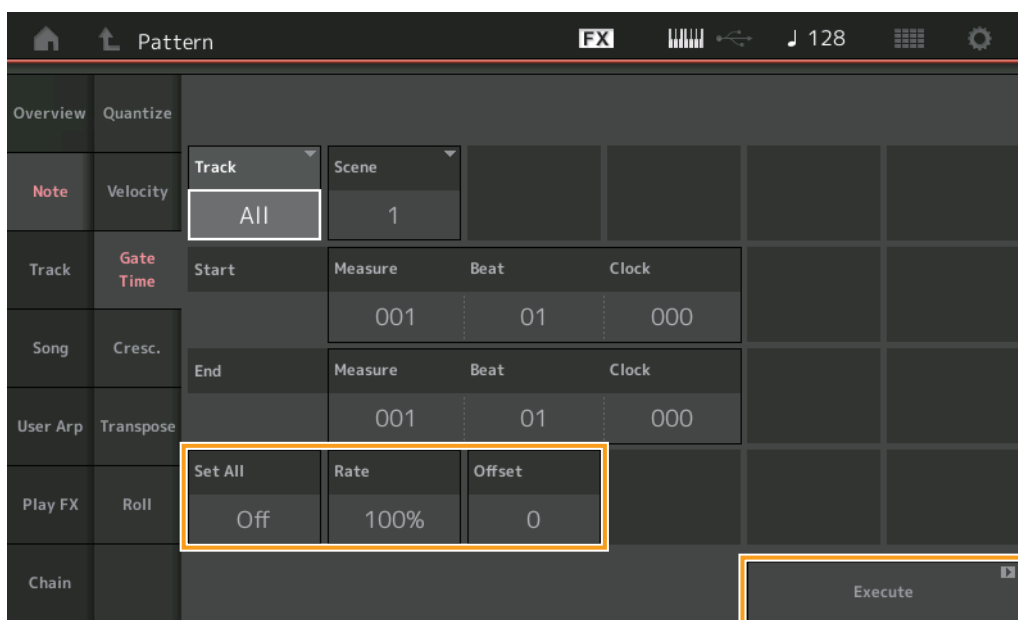
**NOTA** Los cambios de tiempo de duración se calculan de la forma siguiente:

**Tiempo de duración ajustado = (tiempo de duración original x porcentaje) + compensación**

Si el resultado es igual o menor que 0, el valor se redondeará a 1.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All (configurar todo)

Define los tiempos de duración de todas las notas de destino en el mismo valor fijo. Si está configurado como "Off", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Cuando se define con un valor distinto de "Off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles.

**Intervalo:** Off (0), 001 – 9999

## Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiará la duración de las notas. El intervalo por debajo del 100 % acorta proporcionalmente las notas y por encima del 100 %, las alarga. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de duración ajustados con el porcentaje. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. El intervalo por debajo de 0 acorta el tiempo de duración y por encima de 0, lo alarga. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** -9999 – +9999

## Execute (ejecutar)

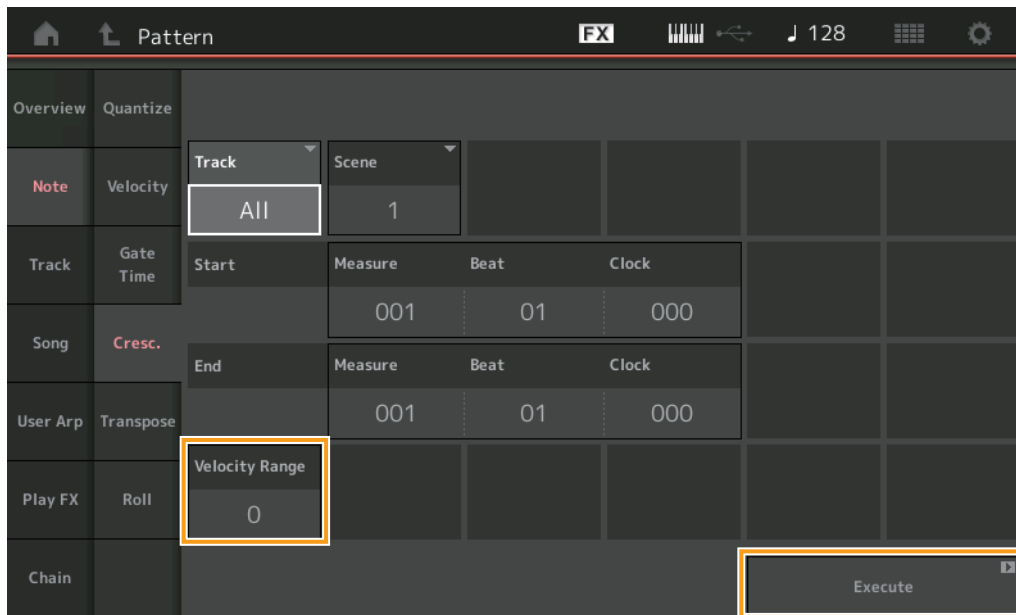
Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Cresc. (crescendo)

Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo en un intervalo de notas especificado. (Un crescendo es un aumento gradual del volumen, y un decrescendo es una disminución gradual).

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range (intervalo de velocidad)

Determina la intensidad del crescendo o del decrescendo. Los valores de velocidad de las notas del intervalo especificado aumentan o disminuyen gradualmente a partir de la primera nota del intervalo. La velocidad de la última nota del intervalo se convierte en la velocidad original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad resultante está fuera del intervalo 1 – 127, quedará configurada 1 o como 127, según proceda. El intervalo por encima de 0 produce un crescendo y por debajo de 0, un decrescendo. Un ajuste de 0 no surtirá efecto alguno.

**Intervalo:** -127 – +127

### Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

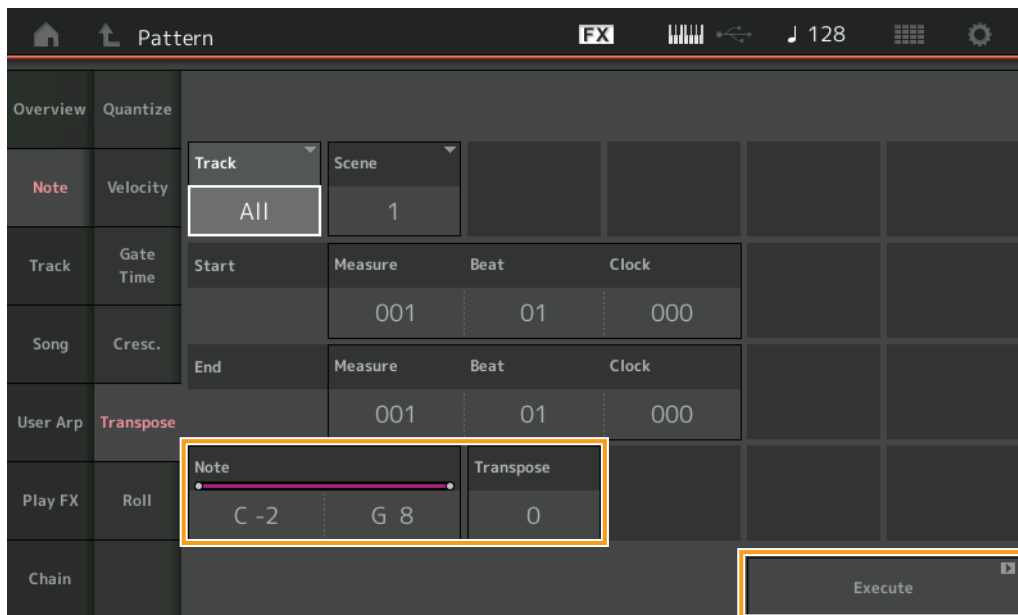
## Transpose (transposición)

Este trabajo permite cambiar la clave o tono de las notas dentro del intervalo especificado.

**NOTA** Cuando se ejecuta este trabajo y se cambian las notas fuera del intervalo permitido de C-2 - G8, las notas se configuran automáticamente en la octava inferior (o superior).

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note (nota)

Determina el intervalo de notas al que se aplicará el trabajo. Puede configurar la nota directamente desde el teclado tocando el botón [Keyboard].

**Intervalo:** C -2 – G8

### Transpose (transposición)

Transpone las notas en el intervalo especificado (en semitonos). Un ajuste de +12 subirá una octava, mientras que un valor de -12 reducirá una octava. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio.

**Intervalo:** -127 – +127

### Execute (ejecutar)

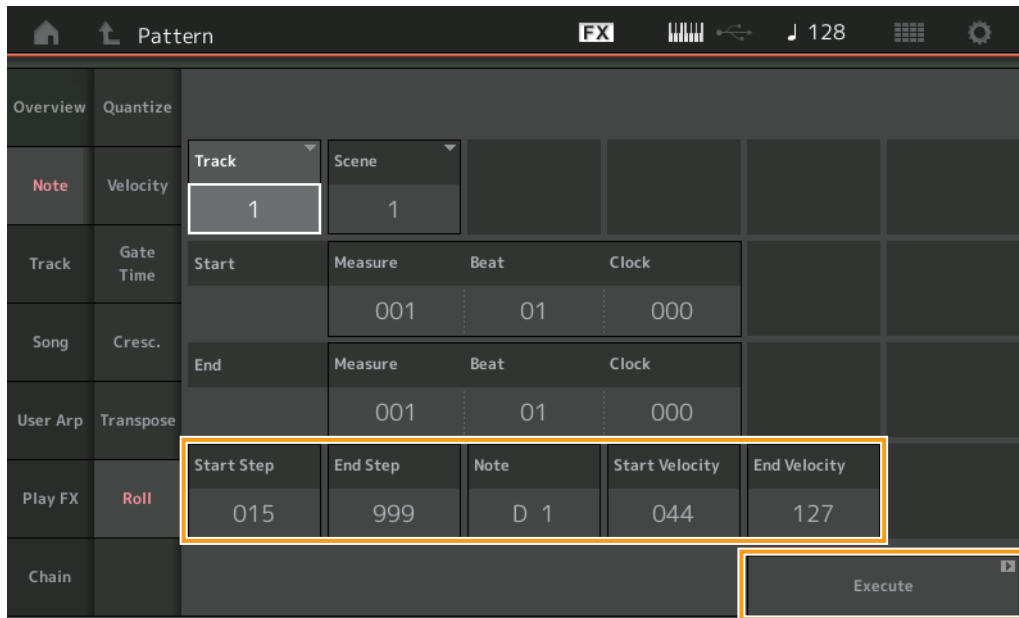
Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Roll (redoble)

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step (paso inicial)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Puede crear redobles subdivididos estableciendo pequeños valores entre Start Step y End Step. Esto corresponde al primer valor de reloj del intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### End Step (paso final)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Puede crear redobles subdivididos estableciendo pequeños valores entre Start Step y End Step. Esto corresponde al último valor de reloj del intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### Note (nota)

Determina las notas a las que se aplicará el trabajo. Puede configurar la nota directamente desde el teclado tocando el botón [Keyboard].

**Intervalo:** C -2 – G8

### Start Velocity (velocidad inicial)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Este es el primer valor de velocidad del intervalo especificado.

**Intervalo:** 001 – 127

### End Velocity (velocidad final)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Este es el último valor de velocidad del intervalo especificado.

**Ajustes:** 001 – 127

**NOTA** Determinar la velocidad inicial y la velocidad final permite crear redobles que aumentan o disminuyen gradualmente de volumen (crescendo/decrescendo).

### Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

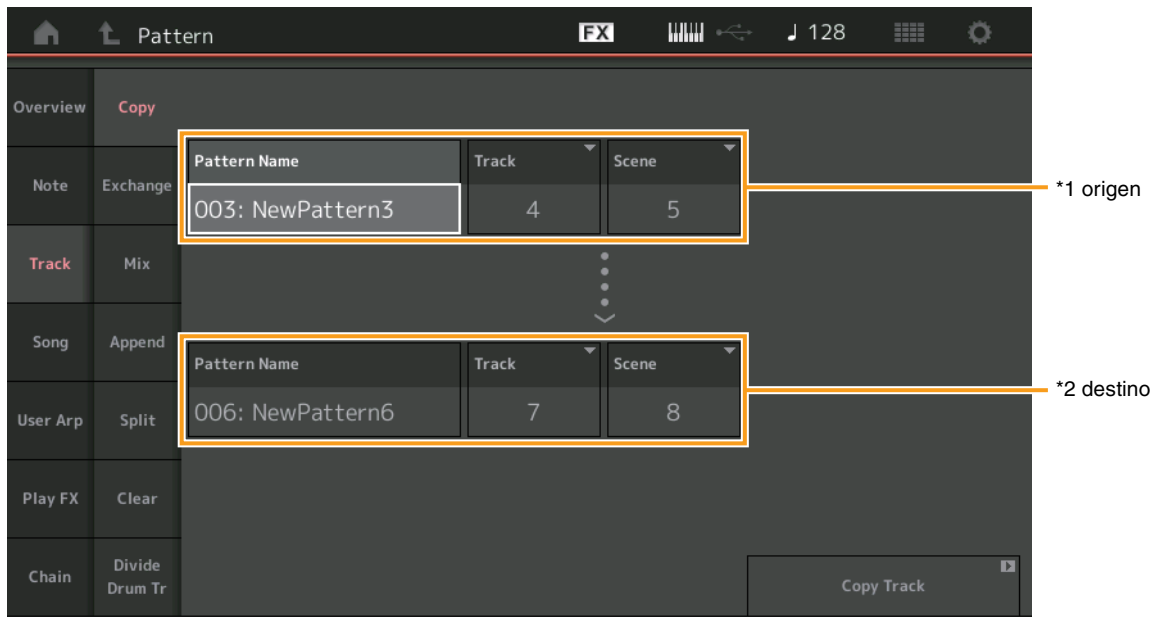
## Track (pista)

### Copy (copiar)

Este trabajo copia todos los datos de la pista de origen especificada en la pista de destino seleccionada.

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen

Determina el patrón de origen.

#### Track (pista) \*1 origen

Determina la pista de origen.

#### Scene (escena) \*1 origen

Determina la escena de origen.

#### Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino

Determina el patrón de destino.

#### Track (pista) \*2 destino

Determina la pista de destino.

#### Scene (escena) \*2 destino

Determina la escena de destino.

#### Copy Track (copiar pista)

Ejecuta el trabajo de copia.

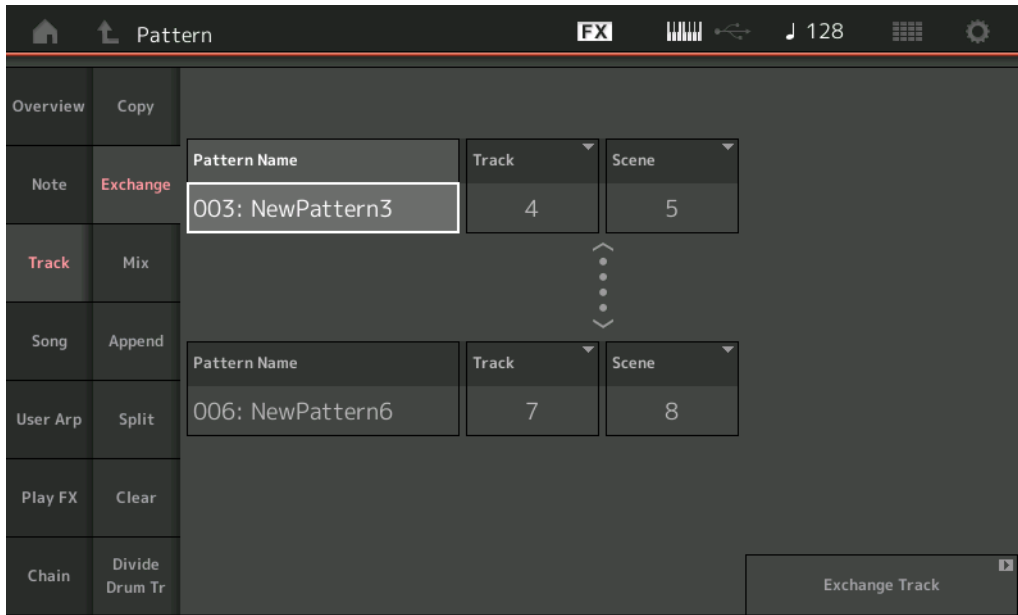
**NOTA** Cuando se ejecuta Copy Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 49](#)) se copian automáticamente.

## Exchange (intercambiar)

Este trabajo intercambia todos los datos de una pista con los de otra.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina uno de los patrones del intercambio de datos.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a intercambiar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a intercambiar.

### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el otro patrón del intercambio de datos.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a intercambiar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a intercambiar.

### Exchange Track (intercambiar pista)

Ejecuta el trabajo de intercambio.

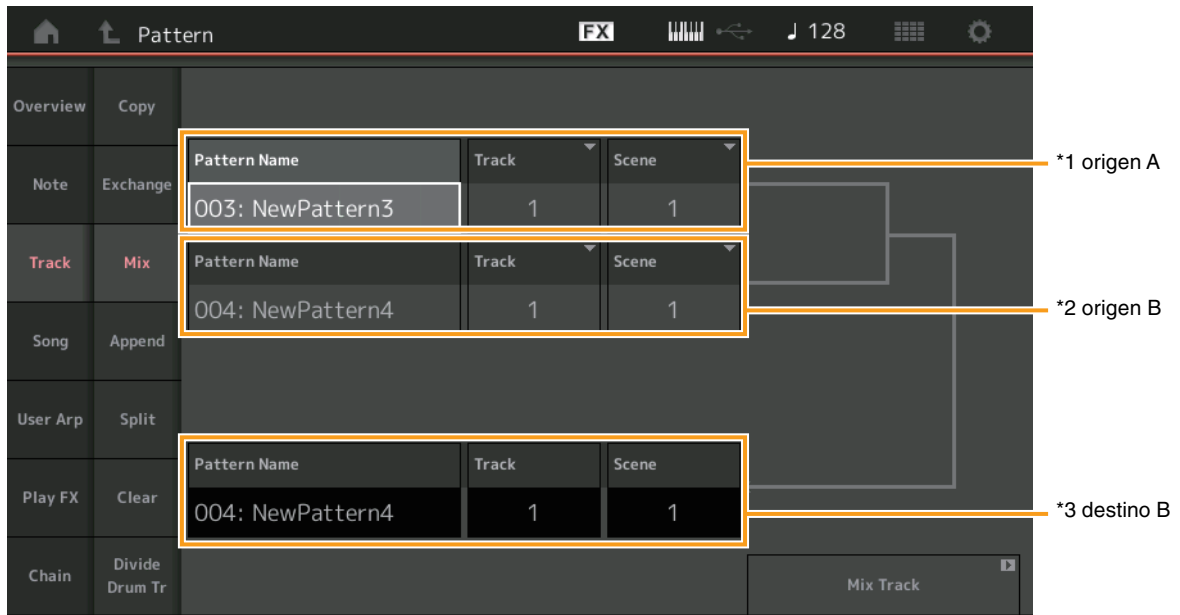
**NOTA** Cuando se ejecuta Exchange Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 49](#)) se copian automáticamente.

## Mix (mezcla)

Este trabajo mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas ("A" y "B") y sitúa el resultado en la pista B.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



#### Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen A

Determina el origen del patrón A.

#### Track (pista) \*1 origen A

Determina la pista que se va a mezclar.

#### Scene (escena) \*1 origen A

Determina la escena que se va a mezclar.

#### Pattern Name (nombre de patrón) \*2 origen B

Determina el origen del patrón B.

#### Track (pista) \*2 origen B

Determina la pista que se va a mezclar.

#### Scene (escena) \*2 origen B

Determina la escena que se va a mezclar.

#### Pattern Name (nombre de patrón) \*3 destino B

Indica el patrón de destino.

#### Track (pista) \*3 destino B

Indica la pista de destino.

#### Scene (escena) \*3 destino B

Indica la escena de destino.

#### Mix Track (mezclar pistas)

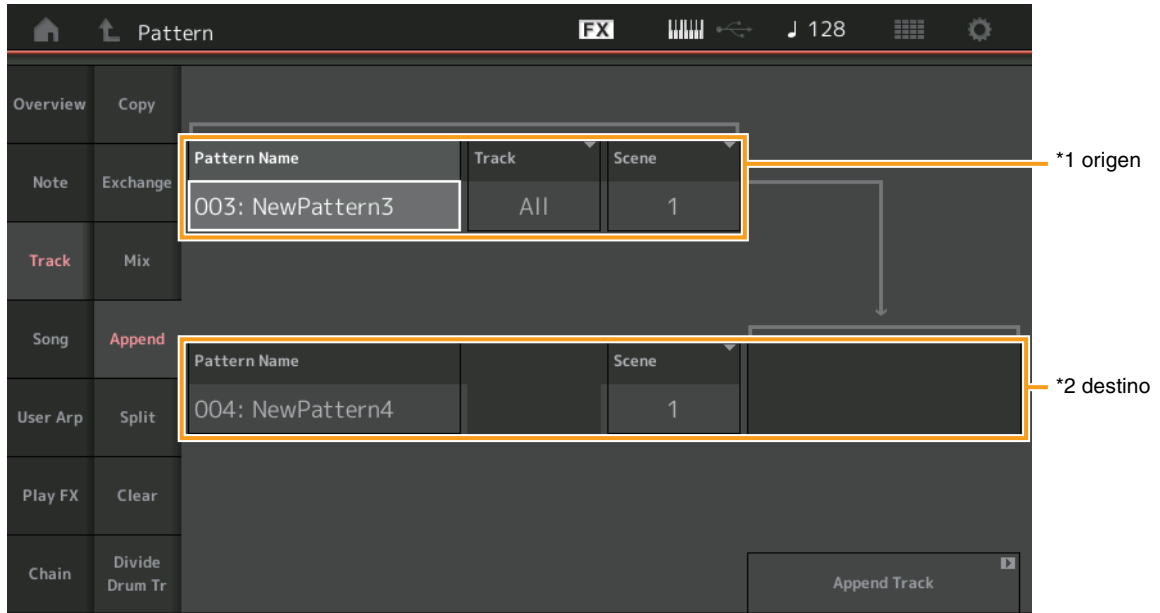
Ejecuta el trabajo de mezcla.

## Append (añadir)

Este trabajo añade todos los datos desde una pista de origen especificada al final de la pista de destino especificada.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen**

Determina el patrón de origen.

#### **Track (pista) \*1 origen**

Determina la pista de origen.

#### **Scene (escena) \*1 origen**

Determina la escena de origen.

#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino**

Determina el patrón de destino.

#### **Track (pista) \*2 destino**

Determina la pista de destino.

#### **Scene (escena) \*2 destino**

Determina la escena de destino.

#### **Append Track (añadir pista)**

Ejecuta el trabajo de adición.

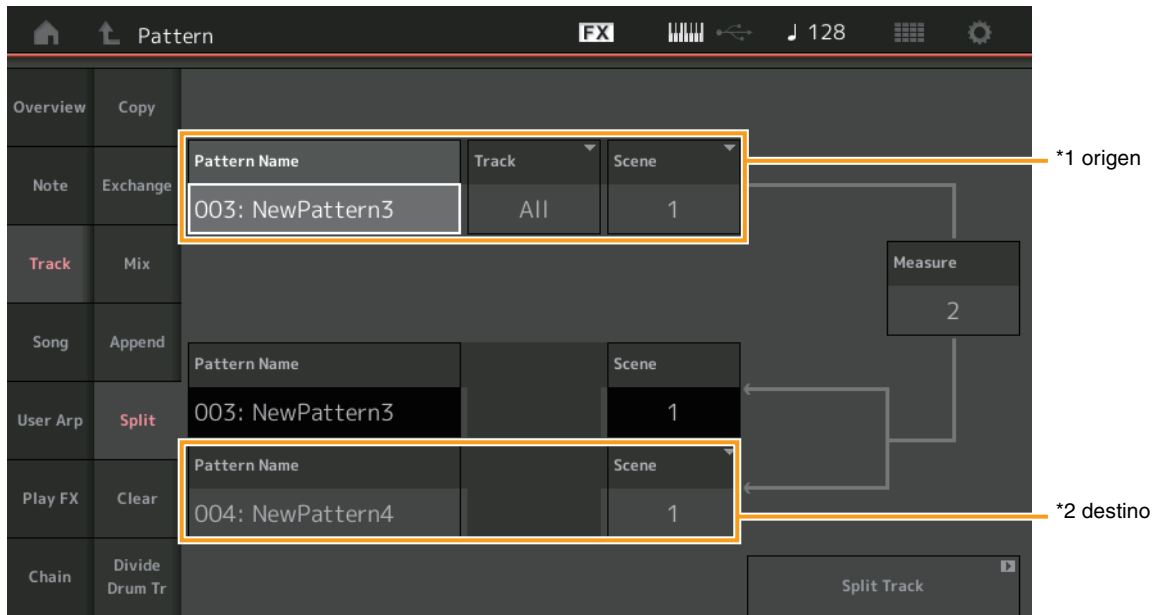


## Split (dividir)

Este trabajo mueve la segunda mitad de los datos divididos en un compás especificado desde una pista de origen especificada en la pista de destino especificada.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen**

Determina el patrón de origen.

#### **Track (pista) \*1 origen**

Determina la pista de origen.

#### **Scene (escena) \*1 origen**

Determina la escena de origen.

#### **Measure (compás) \*1 origen**

Determina el compás en el que se dividirán los datos.

#### **Pattern Name (nombre de patrón)**

Indica el patrón de destino.

#### **Track (pista)**

Indica la pista de destino.

#### **Scene (escena)**

Indica la escena de destino.

#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino**

Determina el patrón de destino.

#### **Track (pista) \*2 destino**

Determina la pista de destino.

#### **Scene (escena) \*2 destino**

Determina la escena de destino.

#### **Spilt Track (dividir pista)**

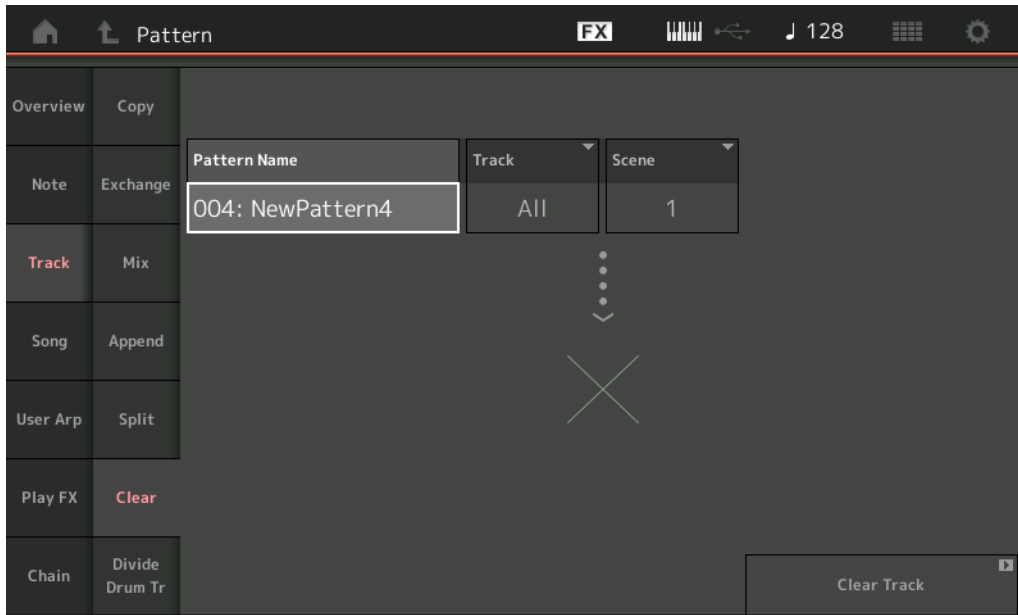
Ejecuta el trabajo de división.

## Clear (borrar)

Este trabajo borra todos los datos de una pista especificada.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón que se va a borrar.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a borrar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a borrar.

### Clear Track (borrar pista)

Ejecuta el trabajo de borrado.

**NOTA** Cuando se ejecuta Clear Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 49](#)) también se borran.

## Divide Drum Tr (dividir pista de batería)

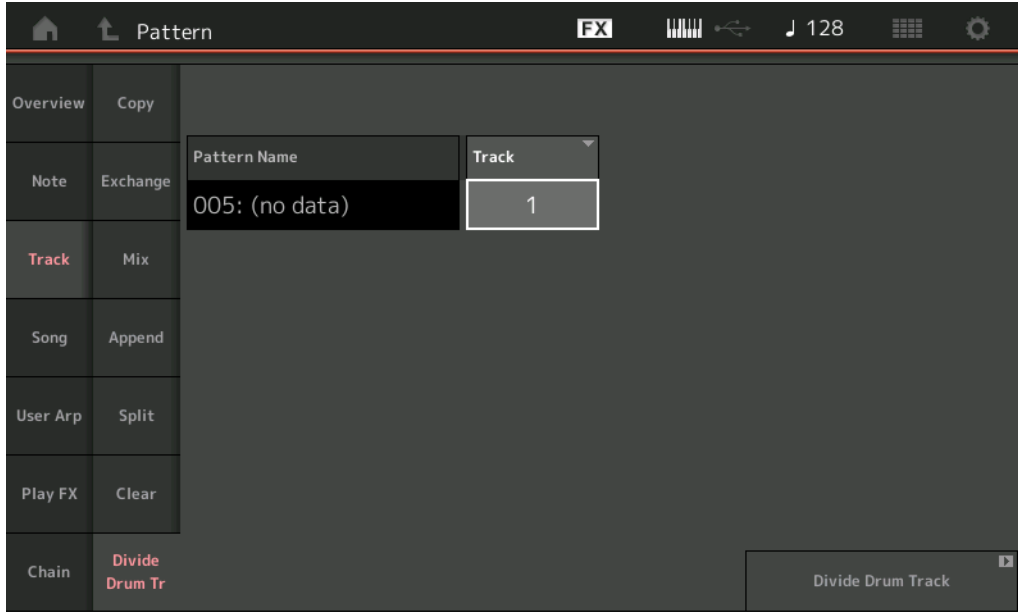
Este trabajo le permite separar los datos de notas de la batería de una pista especificada.

Separa los eventos de nota de una pista de batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes en diferentes instrumentos de percusión de pistas independientes (pistas 9 a 16).

**NOTA** Los datos previamente existentes en las pistas 9 a 16 y las partes 9 a 16 se reemplazan cuando se ejecuta Divide Drum Tr. Esta modificación no se puede deshacer.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón que contiene la pista de batería que se dividirá.

### Track (pista)

Determina la pista para la que se separarán los datos de notas de batería.

### Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Ejecuta el trabajo de división.

## Song (canción)

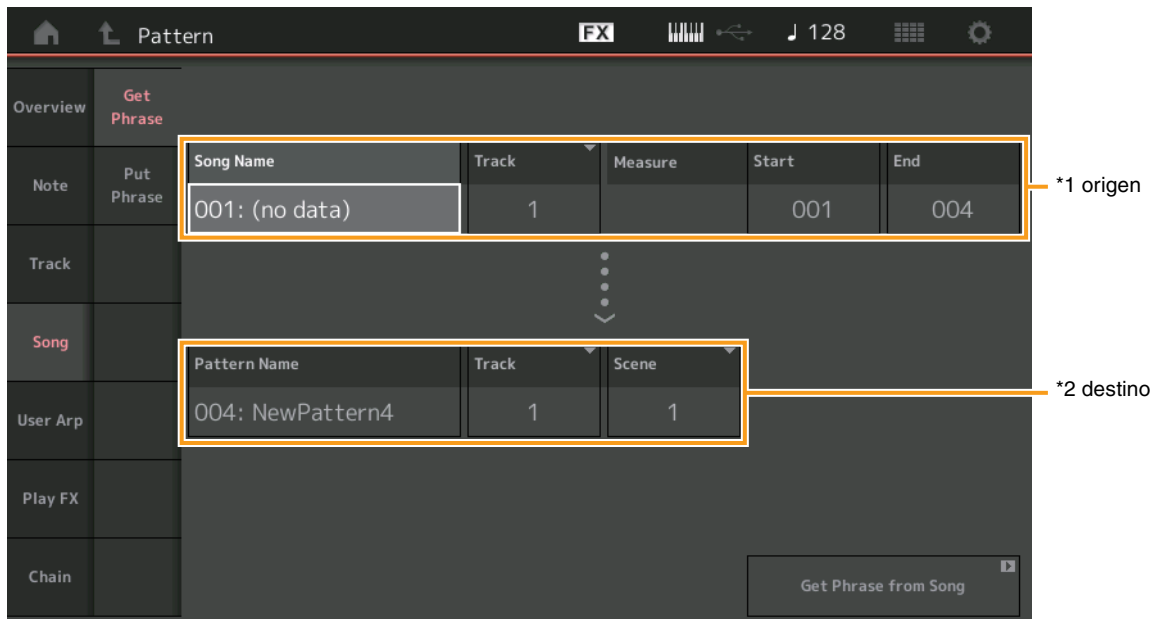
### Get Phrase (obtener frase)

Este trabajo copia los datos especificados de una canción de origen especificada en la pista de destino especificada.

**NOTA** Los datos que existían previamente en la pista de destino especificada se reemplazan cuando se ejecuta Get Phrase.

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name (nombre de canción)

Determina la canción de origen.

#### Track (pista) \*1 origen

Determina la pista de origen.

#### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 998

#### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 002 – 999

#### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón de destino.

#### Track (pista) \*2 destino

Determina la pista de destino.

#### Scene (escena)

Determina la escena de destino.

#### Get Phrase from Song (obtener frase de canción)

Ejecuta el trabajo de copia.

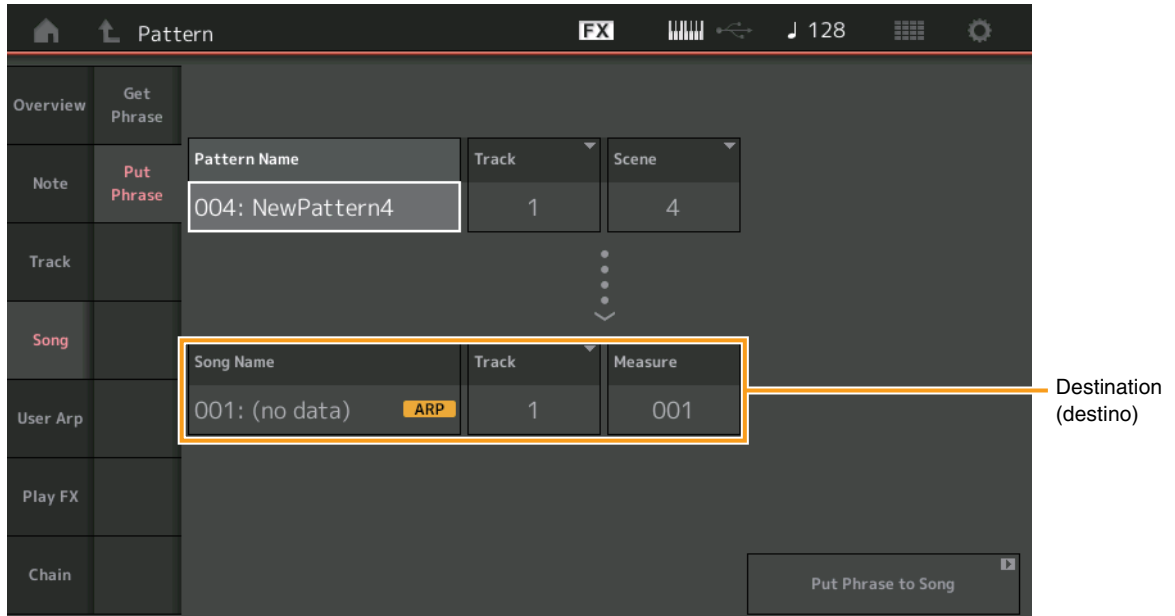
## Put Phrase (poner frase)

Este trabajo copia todos los datos del patrón de origen especificado en un compás especificado en la canción de destino.

**NOTA** El patrón de origen especificado se combina con los datos previamente existentes en la canción de destino especificada cuando se ejecuta Put Phrase.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón de origen.

### Track (pista)

Determina la pista de origen.

### Scene (escena)

Determina la escena de origen.

### Song Name (nombre de canción)

Determina la canción de destino.

### Track (pista) \*destino

Determina la pista de destino.

### Measure (compás)

Determina la posición del compás donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 999

### Put Phrase to Song (poner frase en canción)

Ejecuta el trabajo de copia.

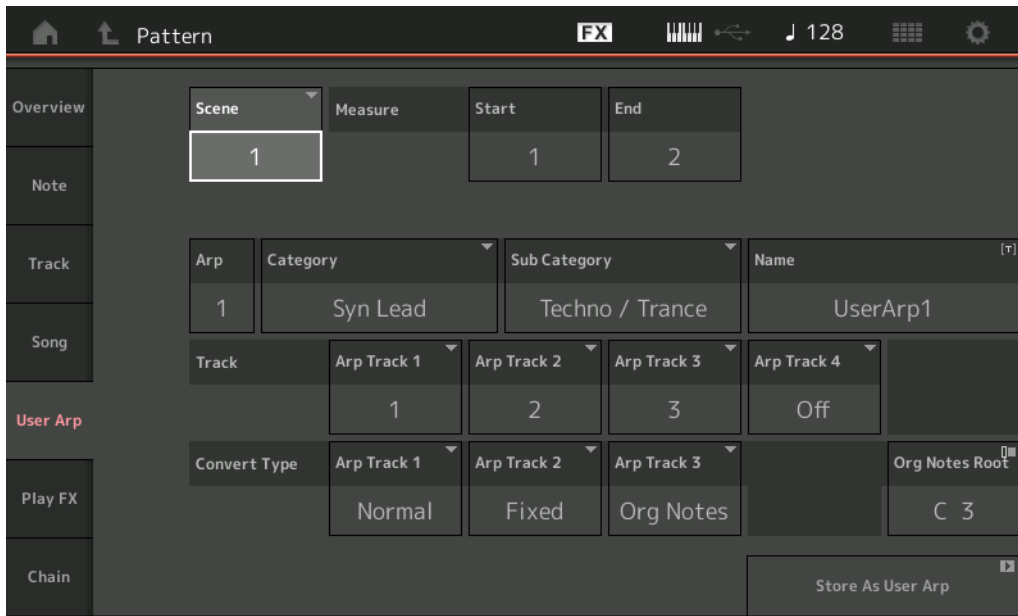
## User Arp (arpeggio de usuario)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.

**NOTA** Los datos que existían previamente en la pista de destino especificada se reemplazan cuando se ejecuta User Arp.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene (escena)

Determina la escena de origen.

**Intervalo:** 1 – 8

### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 1 – 256

### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 2 – 257

### Arp (número de arpeggio)

Indica el número del tipo de arpeggio.

### Category (categoría)

Indica la Main Category a la que se asignará el tipo de arpeggio seleccionado.

**Ajustes:** Consulte la Lista de valores de Category de tipos de arpeggio en el Manual de referencia.

### Sub Category (subcategoría)

Indica la Sub Category a la que se asignará el tipo de arpeggio seleccionado.

**Ajustes:** Consulte la Lista de valores de Sub Category de tipos de arpeggio en el Manual de referencia.

### Name (nombre)

Determina el nombre del tipo de arpeggio.

### Track (pista)

Determina el número de la pista de origen de cada pista del arpeggio.

## Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI en datos de arpeggio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

**Ajustes:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** el arpeggio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

**Fixed (fijo):** al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

**Org Notes (notas originales):** Básicamente, es lo mismo que "Fixed", con la excepción de que las notas de reproducción del arpeggio serán diferentes según el acorde tocado.

## Store As User Arp (almacenar como arpeggio de usuario)

Ejecuta el trabajo de almacenamiento.

---

## Play FX (efecto de reproducción)

---

Este trabajo agrega efectos a los datos de secuencia MIDI de un patrón cuando se reproduce. Puede determinar el intervalo y la intensidad de cada parámetro de la pista que ha especificado.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1 (efecto de reproducción 1)

Opera los parámetros Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate y Swing Rate.

### Qntz Value (valor de cuantización)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas en los datos de la secuencia.

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

### Qntz Str (intensidad de cuantización)

Establece el grado o "intensidad magnética" con que se aplica la cuantización. Un ajuste del 100 % producirá una sincronización exacta. Si se establece en el 0 %, no se producirá ninguna cuantización.

**Intervalo:** 0% – 100%

### Swing Vel (velocidad de swing)

Ajusta la velocidad de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Swing Gate (duración de swing)

Ajusta la duración de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

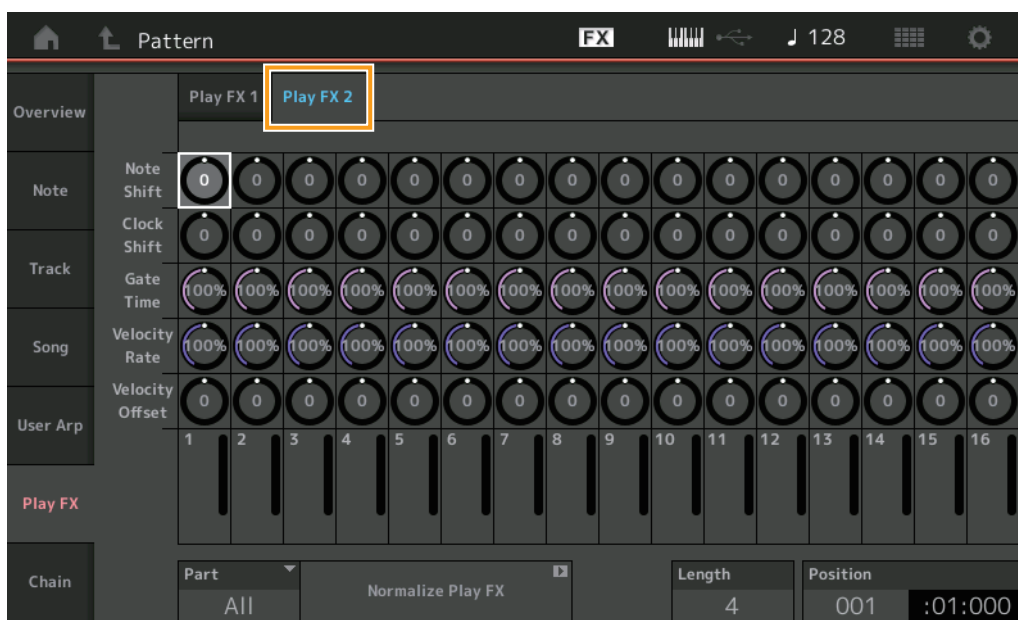
## Swing Rate (porcentaje de swing)

Este parámetro retrasa selectivamente las notas en los compases pares (tiempos débiles) para producir una sensación de swing.

**Ajustes:** Depende del valor de cuantización especificado en Qntz Value.

**Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:** 0 - la mitad de la cuadrícula

**Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas o un tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula



## Play FX2 (efecto de reproducción 2)

Opera los parámetros Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate y Velocity Offset.

### Note Shift (desplazamiento de notas)

Aumenta o reduce el tono de todas las notas de la pista seleccionada en semitonos.

**Intervalo:** -99 – +99

### Clock Shift (cambio de reloj)

Cambia la sincronización de todas las notas de la pista seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.

**Intervalo:** -120 – +120

### Gate Time (tiempo de duración)

Aumenta el tiempo de duración de todas las notas de la pista seleccionada.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Altera la velocidad de las notas en el porcentaje especificado.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Velocity Offset (compensación de velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de las notas el valor de compensación especificado.

**Intervalo:** -99 – +99

### Part (parte)

Determina la parte de destino que se va a normalizar.

**Intervalo:** All, 1– 16

### Normalize Play FX (normalizar Play FX)

Aplica los efectos establecidos en Play FX a los datos MIDI.

### Length (duración)

Indica la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

### Position (posición)

Muestra la posición actual durante la reproducción de la escena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 256

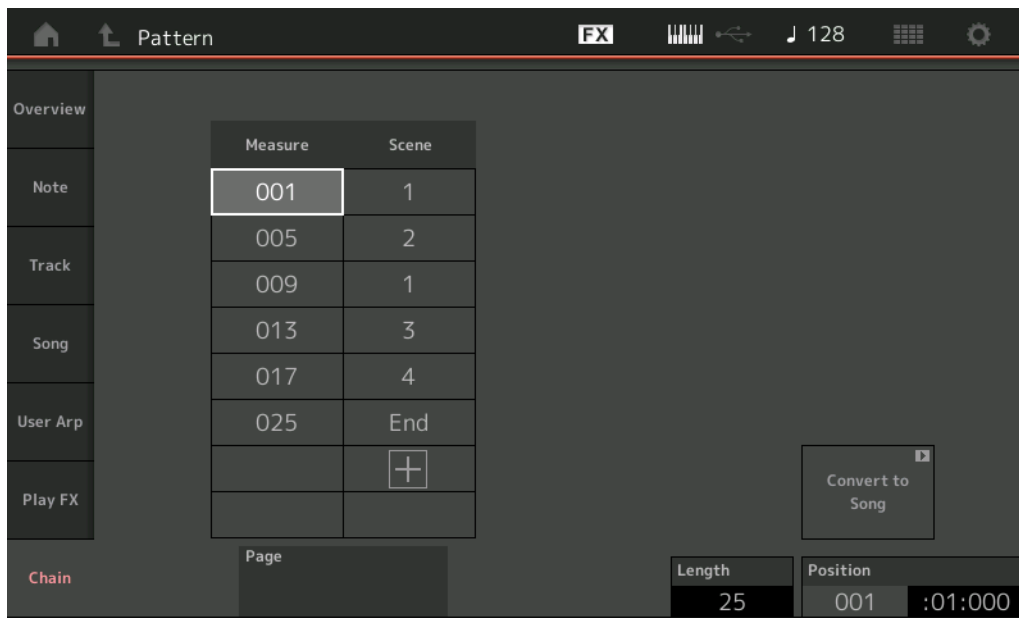


## Chain (cadena)

Este trabajo encadena escenas y escenas encadenadas de reproducción.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure (compás)

Determina la posición del compás desde el que se reproducirá la escena.

**Intervalo:** 001 – 999

### Scene (escena)

Determina la escena que se reproducirá desde la posición de compás especificada.

**Intervalo:** 1 – 8, End

### Page (página)

Se indica mediante los botones arriba y abajo, cuando la tabla Measure-Scene tiene más de 8 líneas. Al tocar este botón, se abre la página siguiente/anterior.

### Convert to Song (convertir en canción)

Almacena la cadena como una canción.

### Length (duración)

Indica la duración de la secuencia completa.

### Position (posición)

Muestra la posición actual durante la reproducción en cadena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 999

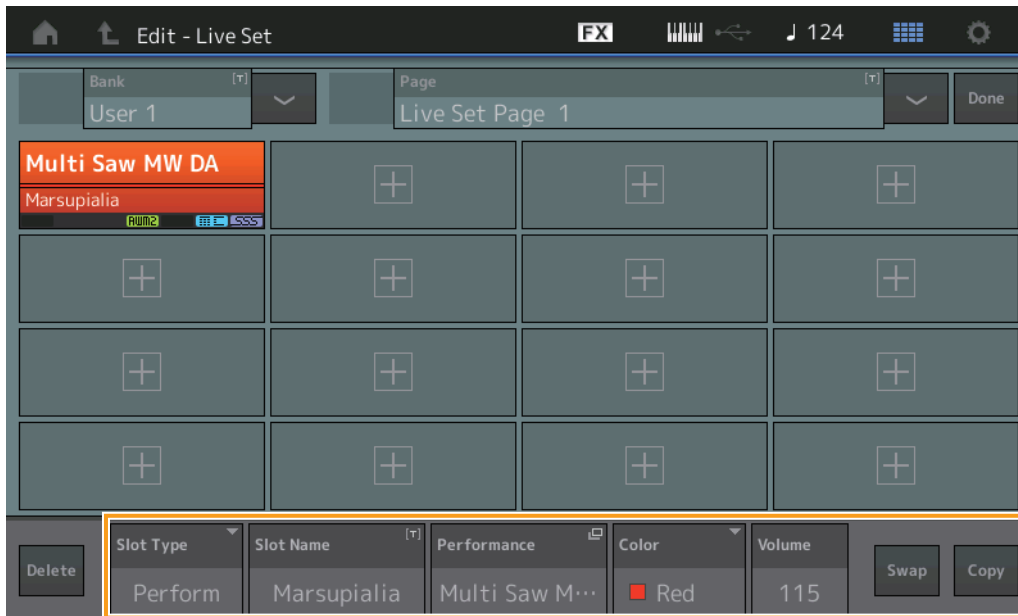
# Live Set (conjunto para actuaciones)

La función Live Set ahora permite combinar canciones, patrones y archivos de audio y reproducirlos en la pantalla Live Set.

## ■ Combine canciones, patrones y archivos de audio dentro de la pantalla Live Set

### Funcionamiento

Pulse el botón [LIVE SET] o toque el icono LIVE SET → Seleccione el banco de usuario → [EDIT]



### Slot Type (tipo de ranura)

Indica el tipo de la ranura seleccionada.

**Ajustes:** Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

**NOTA** La función Audition solo está disponible cuando se selecciona Perform en Slot Type.

### Slot Name (nombre de la ranura)

Indica el nombre de la ranura seleccionada. Al tocar Slot Name (si está disponible y se indica), se abre la pantalla de introducción de caracteres. Cuando Slot Type está configurado en Song, Audio o Pattern, la etiqueta del campo es Song Name, Audio Name o Pattern Name y, al tocarlo, se abre la pantalla Load.

**NOTA** Puede cambiar el valor de Slot Name solo si se ha seleccionado Perform en Slot Type.

### Performance (interpretación)

Indica el nombre de la interpretación contenida en la ranura seleccionada. Al tocar Performance se abre la pantalla Category Search.

### Color

Determina el color de la ranura seleccionada.

**Ajustes:** Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint o Lilac

### Volume (volumen)

Determina el volumen de la ranura seleccionada.

### Swap (intercambiar)

Toque Swap cuando hay una ranura seleccionada y, a continuación, toque otra ranura, para intercambiar entre ellas los contenidos respectivos.

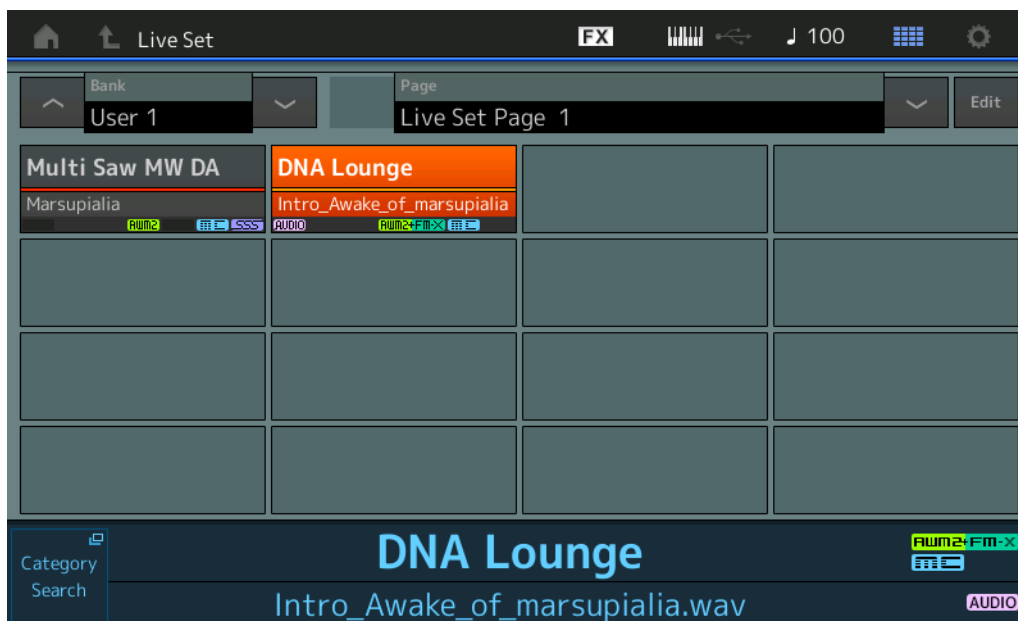
### Copy (copiar)

Toque Copy cuando esté seleccionada la ranura de origen y, a continuación, toque la ranura de destino para copiar en ella el contenido de la primera.

## ■ Reproducción de canciones, patrones y archivos de audio en la pantalla Live Set

### Funcionamiento

Pulse el botón [LIVE SET] o toque el icono LIVE SET → Seleccione el banco de usuario (User Bank) → Botón [▶] (reproducción)



**NOTA** Mientras se reproduce una canción o un patrón, no se puede cambiar la interpretación ni la ranura. Si intenta cambiarla, aparece un mensaje de error.

**NOTA** Cuando se reproduce una canción, un patrón o un archivo de audio, puede abrir la pantalla de reproducción correspondiente en la interpretación pulsando el botón [▶] (reproducción).

# Scene (escena)

Se ha agregado Super Knob Link y Keyboard Control a los datos que se graban en la función Scene.

## Scene (escena)

### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



### Super Knob (selector de memorización de Super Knob)

Determina si los estados de Super Knob se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Link (selector de memorización de Super Knob Link)

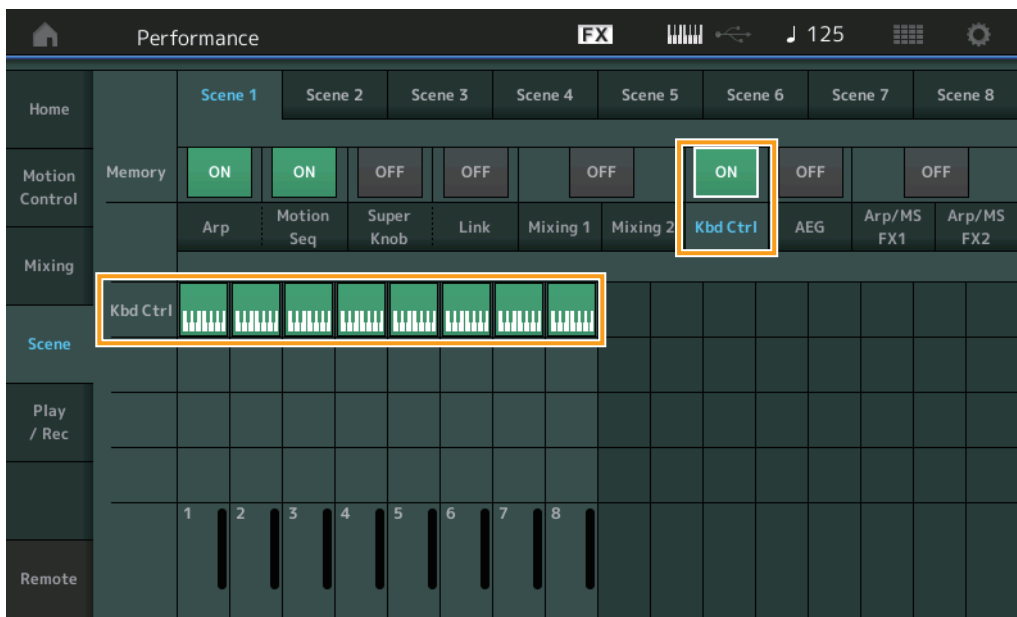
Determina si los estados de Super Knob Link se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Super Knob Link (enlace de mando maestro)

Determina si los mandos asignables 1-8 de la escena seleccionada se ven afectadas por las operaciones de Super Knob o no. Las operaciones de Super Knob no afectan a los mandos asignables que están desactivados.

**Ajustes:** Off, On



### Kbd Ctrl (selector de memorización de Keyboard Control)

Determina si las operaciones Keyboard Control se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Kbd Ctrl (control de teclado)

Determina el selector de Keyboard Control en cada parte de la escena seleccionada. Las partes desactivadas no se ven afectadas al tocar el teclado.

**Ajustes:** Off (gris), On (verde)

# Edit (edición)

Aumenta el intervalo de parámetros de LFO Speed de la parte.

## ■ Normal Part (parte normal) (AWM2)

### Element LFO (LFO de elemento)

#### Funcionamiento

[EDIT] → [Common] → Seleccione el elemento → [Element LFO]



#### Speed (velocidad)

Ajusta la velocidad de la variación del LFO. El intervalo de parámetros se ha incrementado de 0-63 a 0-415.

**Intervalo:** 0 – 415

#### Extended LFO (LFO extendido)

Permite seleccionar entre el intervalo de parámetros anterior (Off: 0-63) y el intervalo de parámetros nuevo (On: 0 – 415). Si desea mantener la compatibilidad con la configuración realizada en el parámetro anterior, desactive esta opción.

**Ajustes:** Off, On

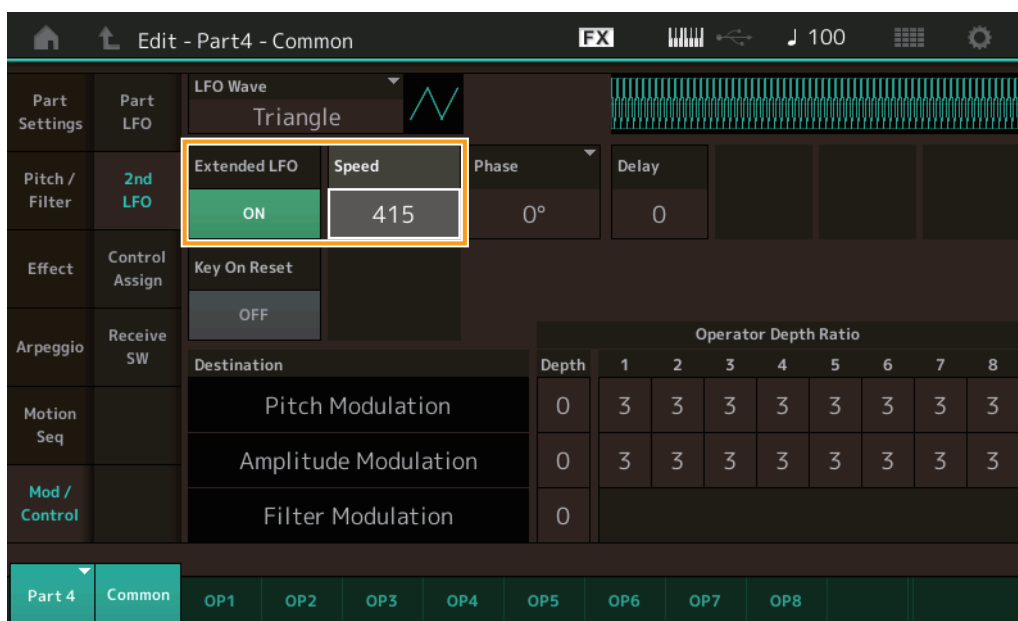
## ■ Normal Part (parte normal) (FM-X)

### Mod/Control (modulación/control)

#### 2nd LFO (segundo LFO)

#### Funcionamiento

[EDIT] → Seleccione la parte en [Common] → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed (velocidad de segundo LFO)

Ajusta la velocidad de la variación del LFO. El intervalo de parámetros se ha incrementado de 0-99 a 0-415.

**Intervalo:** 0 – 415

#### Extended LFO (LFO extendido)

Permite seleccionar entre el intervalo de parámetros anterior (Off: 0-99) y el intervalo de parámetros nuevo (On: 0 – 415). Si desea mantener la compatibilidad con la configuración realizada en el parámetro anterior, desactive esta opción.

**Ajustes:** Off, On

# Utility (utilidad)

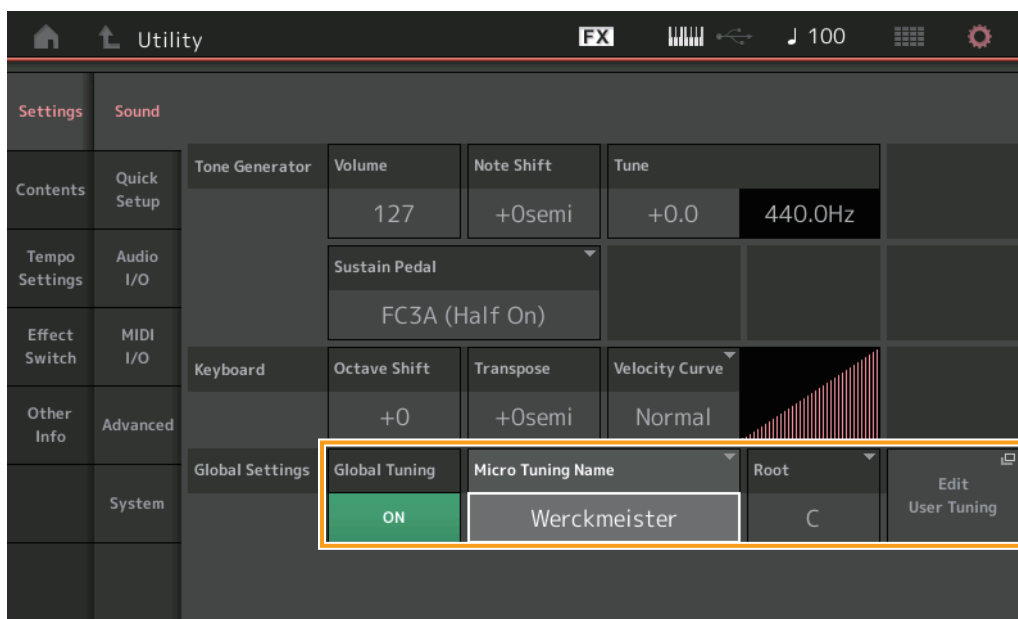
## Settings (ajustes)

### Sound (sonido)

Se han agregado los ajustes de Global Micro Tuning.

#### Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning (afinación global)

Cuando esta función está activada, el valor de Micro Tuning en Global Settings tiene prioridad sobre la configuración de Micro Tuning que contiene la interpretación en cada parte. Esta función se aplica a todas las partes, excepto a la de percusión.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Global Tuning Setting se desactiva automáticamente cada vez que se reinicia el instrumento.

### Micro Tuning Name (nombre de microafinación)

Indica el nombre de la microafinación seleccionada. Al tocar este botón, se abre la página de menú en la que puede seleccionar un ajuste predefinido o de usuario.

**Ajustes:** Preset (predefinido) → Equal Temperament (escala temperada), Pure Major (mayor pura), Pure Minor (menor puro), Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift (cambio de 1/4), 1/4 tone (1/4 de tono), 1/8 tone (1/8 de tono), Indian (india), Arabic1 (árabe1), Arabic2 (árabe2), Arabic3 (árabe3)  
User (usuario) → User1 – 8 (usuario 1-8)

### Micro Tuning Root (nota fundamental de microafinación)

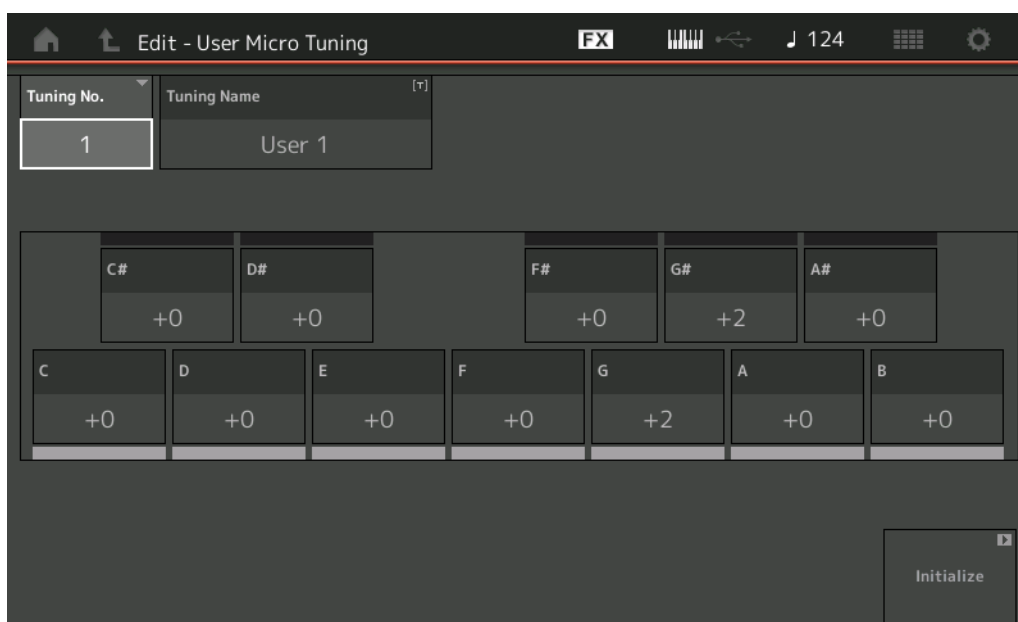
Determina la nota fundamental de la función de microafinación. Dependiendo del valor de Micro Tuning Name, puede que este ajuste no sea necesario, en cuyo caso no aparecerá.

**Intervalo:** C-B



## Edit User Tuning (edición de afinación de usuario)

Abre la pantalla User Micro Tuning Settings.



### Tuning No. (número de afinación)

Indica el número de microafinación de usuario seleccionado.

**Intervalo:** 1 – 8

### Tuning Name (nombre de afinación)

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 deseada.

**Intervalo:** -99 – +99

### Initialize (inicializar)

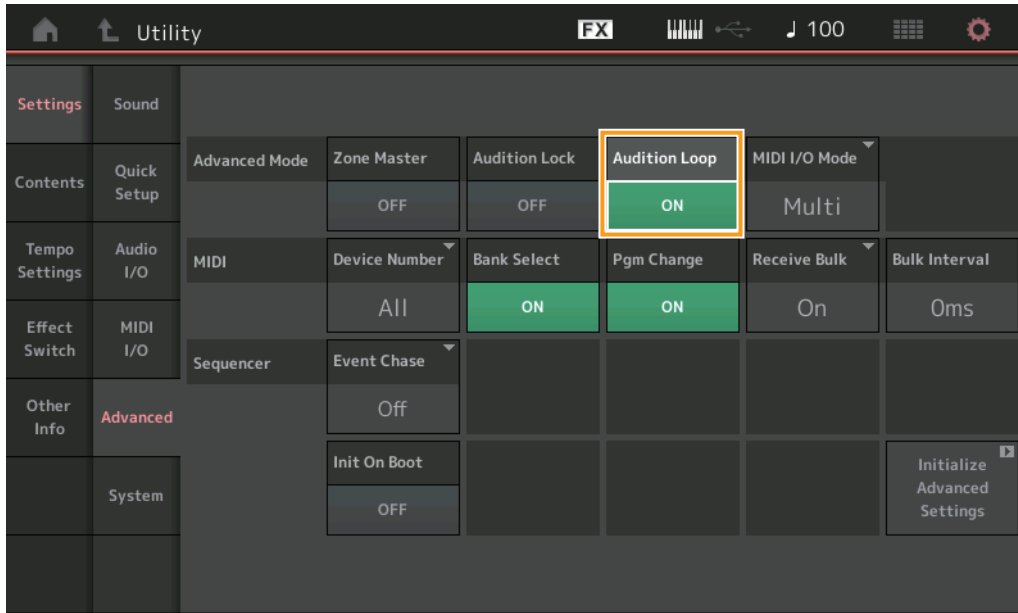
Inicializa la microafinación de usuario seleccionada.

## Advanced (avanzado)

Puede cancelar Audition Loop (bucle de audición).

### Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### Audition Loop (bucle de audición)

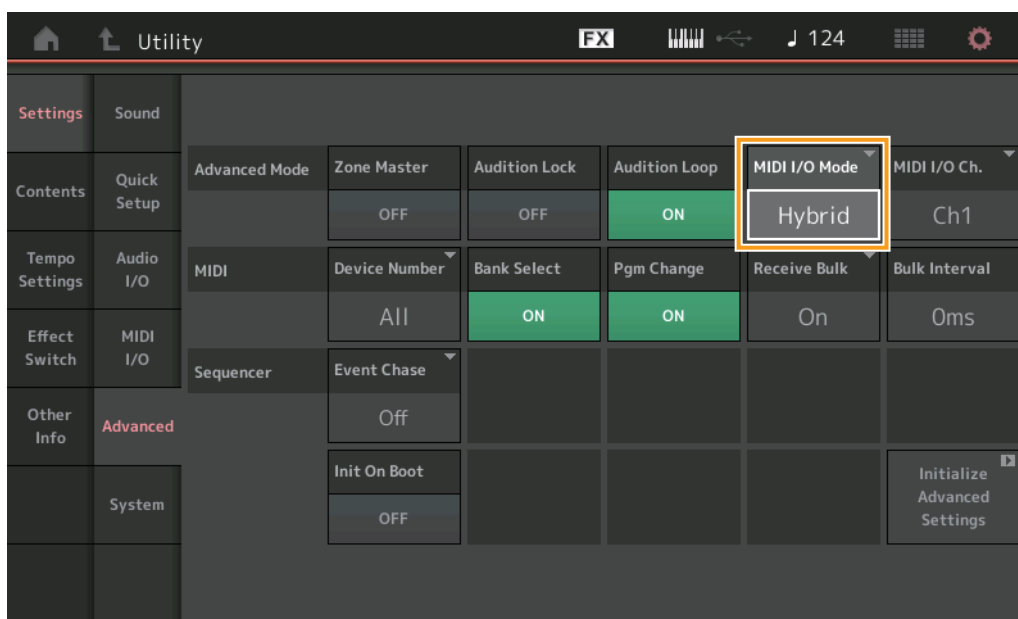
Cuando esta función está activada y la frase de audición se reproduce hasta el final, automáticamente esta vuelve a reproducirse desde el principio. Cuando esta función está desactivada, la reproducción de la frase de audición se detiene cuando se llega al final. Puede activar o desactivar la función mientras se reproduce la frase de audición.

**Ajustes:** Off, On

■ Se ha agregado el valor Hybrid a los ajustes en modo MIDI I/O.

**Funcionamiento**

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Cuando MIDI I/O Mode se establece en Hybrid:

**Recepción de datos MIDI**

- Los datos MIDI recibidos a través del canal configurado en el parámetro MIDI I/O Channel se reciben en las partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado (On).
- Los datos MIDI recibidos a través de otro canal distinto del configurado en el parámetro MIDI I/O Channel o en partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado (Off) se reciben a través de la parte correspondiente.

**Envío de datos MIDI**

- Cuando se selecciona Common/Audio y está seleccionada la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado, los datos MIDI se envían desde el canal configurado en el parámetro MIDI I/O Channel.
- Cuando se selecciona una parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado, los datos MIDI se envían desde el canal correspondiente a la parte.

# Recepción de datos MIDI con USB TO DEVICE

Esta función permite ahora que este instrumento reciba datos MIDI desde un teclado/controlador MIDI externo conectado a [USB TO DEVICE].

**Equipos MIDI compatibles:** dispositivos MIDI compatibles con la clase USB MIDI y dispositivos homologados por Yamaha.

\* Para obtener una lista de dispositivos homologados por Yamaha, consulte el siguiente enlace

<https://www.yamaha.com/2/modx>

**NOTA** El valor nominal máximo de [USB TO DEVICE] es 5 V/500 mA. No lo conecte a dispositivos USB que excedan el valor nominal, ya que dichos dispositivos pueden causar daños al instrumento.

**NOTA** Esta función no admite la transmisión de datos MIDI a un dispositivo conectado a través de [USB TO DEVICE] en este instrumento.

## ■ Cuando MIDI I/O Mode se establece en Multi

- Los eventos de canal recibidos a través de los canales correspondientes a partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado se reciben en paralelo en todas esas partes. Después de la recepción, cuando este instrumento transmite datos MIDI, se transmiten todos los datos de notas del canal correspondientes a las partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado.
- Los eventos de canal recibidos a través del canal correspondiente a la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado afectan a la parte correspondiente. Después de la recepción, cuando este instrumento transmite datos MIDI, los mismos canales utilizados para recibir se utilizan para transmitir los datos del canal.

## ■ Cuando el modo MIDI I/O se establece en Single o Hybrid

- Los eventos de canal recibidos a través de los canales correspondientes a partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado se reciben en paralelo en todas esas partes. Sin embargo, cuando este instrumento recibe mensajes de cambio de control considerados como parámetros comunes y el modo MIDI I/O está establecido en Single, este instrumento no envía mensajes de cambio de control a la parte, sino que los trata como parámetros comunes. Después de la recepción, el envío de mensajes de cambio de control se realiza de acuerdo con la configuración de MIDI I/O Channel.
- Los eventos de canal recibidos a través del canal correspondiente a la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado se reciben en las partes correspondientes. Los datos MIDI recibidos no se retransmiten cuando el modo MIDI I/O se ha establecido en Single.

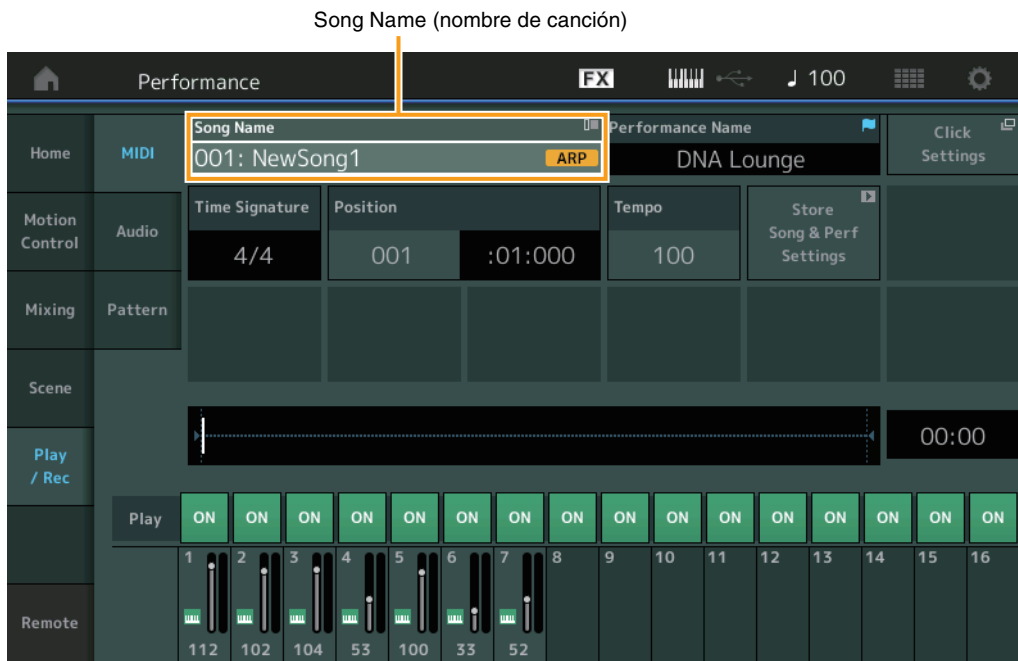
# Mejoras de la interfaz de usuario

## ■ Selección de canciones con los botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Ahora puede seleccionar canciones con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] cuando el cursor está en el campo Song Name de la pantalla MIDI. Ahora, el número de la canción aparece delante de su nombre.

### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

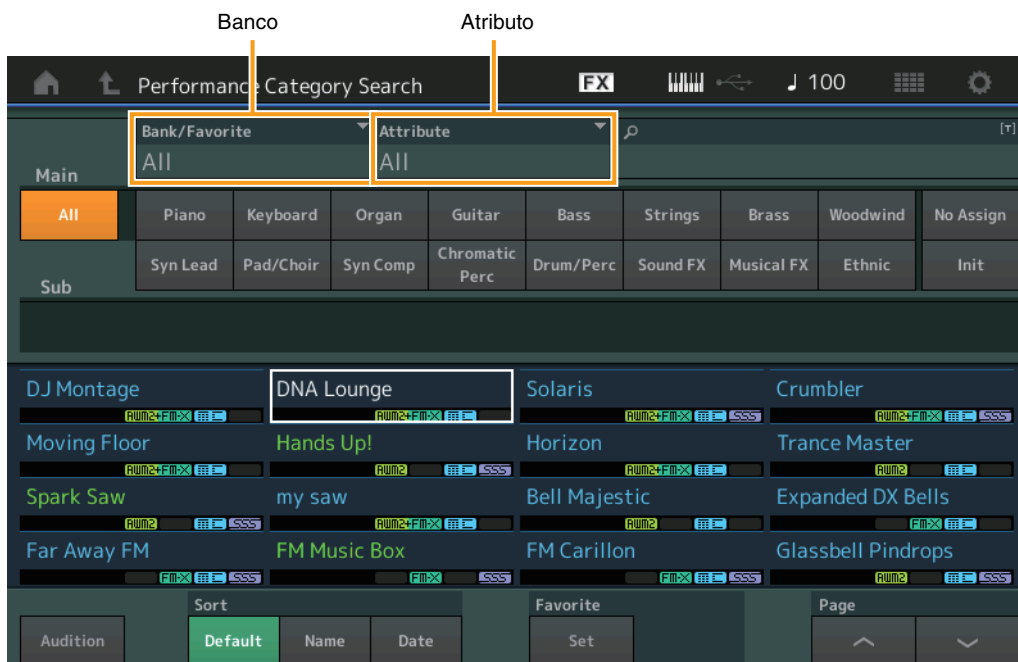


## ■ Memorización del banco y el atributo seleccionados en Performance Category Search

Este instrumento puede memorizar ahora la última configuración de Bank y Attribute en la pantalla Performance Category Search incluso después de pasar a otra pantalla.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] o toque [Nombre de interpretación] → Seleccione la [Category Search] en el menú



## ■ Category Search con los botones del panel frontal

### Funcionamiento

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] o toque [Nombre de interpretación] → Seleccione [Category Search] en el menú

- Cambia el valor de Main Category al pulsar el botón [SHIFT] y los botones de cursor izquierdo y derecho.
- Cambia el valor de Sub Category al pulsar el botón [SHIFT] y los botones de cursor arriba y abajo.
- Establece en ALL los valores de Main Category y de Sub Category al pulsar el botón [SHIFT] y los botones de cursor arriba y abajo (izquierdo y derecho) a la vez.

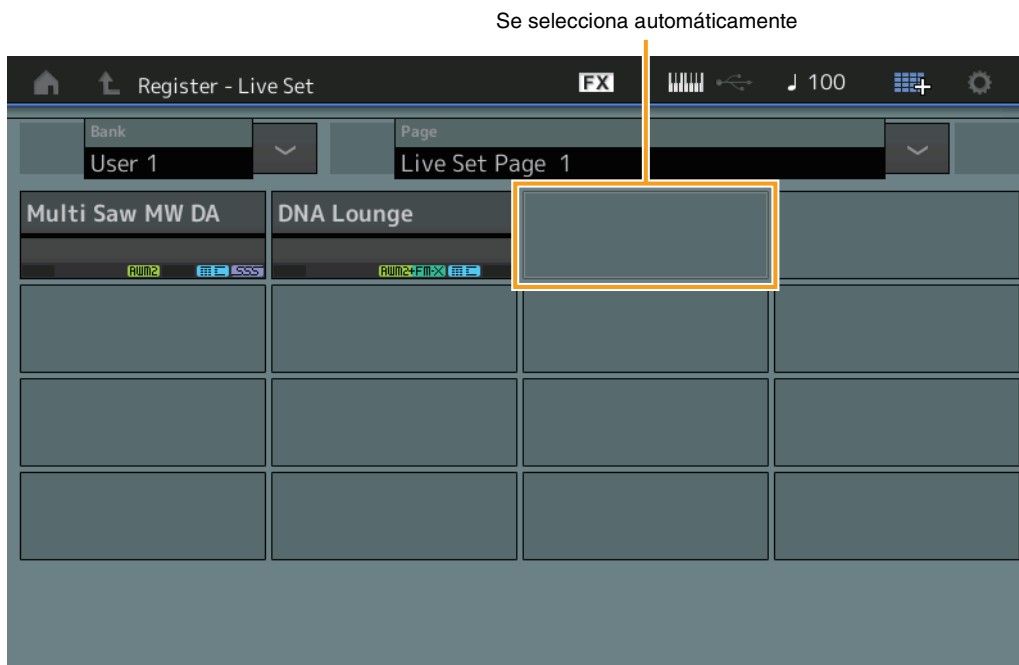
## ■ Apertura de la pantalla Home con el botón [EXIT]

Ahora puede volver fácilmente a la pantalla Home con el botón [EXIT] cuando hay abierta una pantalla Performance (excepto si se trata de la pantalla Home).

## ■ Método sencillo de selección de una ranura de destino en la pantalla Register

### Funcionamiento

[SHIFT] + [LIVE SET] (excepto cuando está seleccionada la pantalla Live Set)



### Cuando se ha seleccionado Preset o Library en Bank

En User Bank 1, se selecciona automáticamente la ranura vacía con el número más bajo de la cuadrícula. Cuando en User Bank no hay ningún banco vacío, no se selecciona ninguna ranura al abrir la pantalla User Bank 1.

### Cuando se ha seleccionado User en Bank

Se selecciona automáticamente la ranura vacía con el número más bajo de la cuadrícula de la página actual o posterior. Cuando el banco de usuario no está vacío, se selecciona la ranura vacía con el número más bajo de la página disponible con el número más bajo. Si en User Bank no hay ningún banco vacío, no se selecciona ninguna ranura.

## Sequencer Block (bloque secuenciador)

La capacidad de almacenamiento del secuenciador (la memoria de usuario total) se ha incrementado de aproximadamente 130.000 a alrededor de 520.000 (para las canciones) y 520.000 (para los patrones).

# Nuevas funciones del MODX Versión 1.10

---

Yamaha ha actualizado el firmware de MODX y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se ha añadido una función que permite activar (o desactivar) selectivamente la grabación de datos de arpegio al grabar canciones MIDI.
- Ahora puede establecer una Center Note (nota central) en la pantalla de Edit Waveform (edición de forma de onda).
- Ahora puede establecer una tecla para asignarla al cargar archivos WAV o AIFF como formas de onda.
- Ahora puede seleccionar el Assignable Knob (mando asignable) para Common Parts (partes comunes) pulsando [PART SELECT MUTE/SOLO] en el diálogo que se muestra al seleccionar el parámetro de parte y pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].
- Se ha añadido la función de bloqueo del panel para evitar operaciones accidentales durante la interpretación.

# Play/Rec

## Play/Rec

### MIDI

Cuando grabe canciones, puede seleccionar si grabar solo la interpretación al teclado o grabar la salida del arpegiador.

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción)  
o  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

Cuando se activa, se puede grabar la salida del arpegiador. Cuando está desactivado, sólo se graba la interpretación al teclado. Solo se puede ajustar al grabar una canción nueva. El ajuste no se puede cambiar después de la grabación. Además, cuando se graban partes adicionales en canciones previamente grabadas con este ajuste desactivado, el tipo de grabación solo puede ajustarse en sustitución.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Las canciones grabadas con este ajuste desactivado pueden reproducirse con un arpegio diferente del grabado cambiando a otro arpegio ajustado en la interpretación.



# Part Edit (Edit)

## Element Edit (Element)

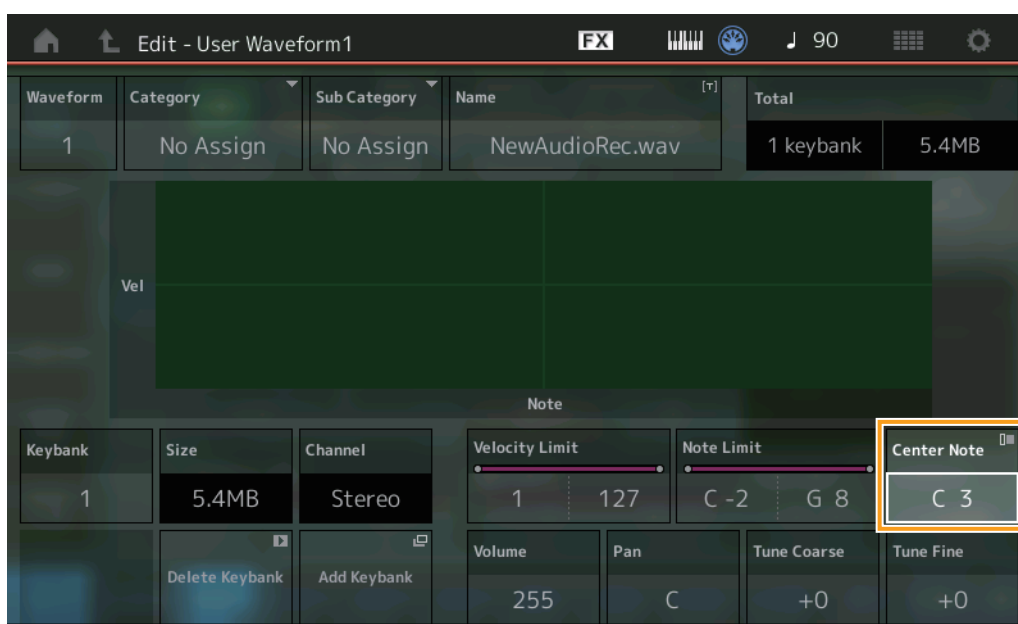
### Osc/Tune (Oscilador/afinación)

#### Edit Waveform

Se ha añadido el ajuste Center Note (nota central).

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte → Seleccione un elemento o una tecla → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note

Determina la tecla para reproducción que se asocia al tono de los datos de la forma de onda original.

**Ajustes:** C-2 – G8

# Utility

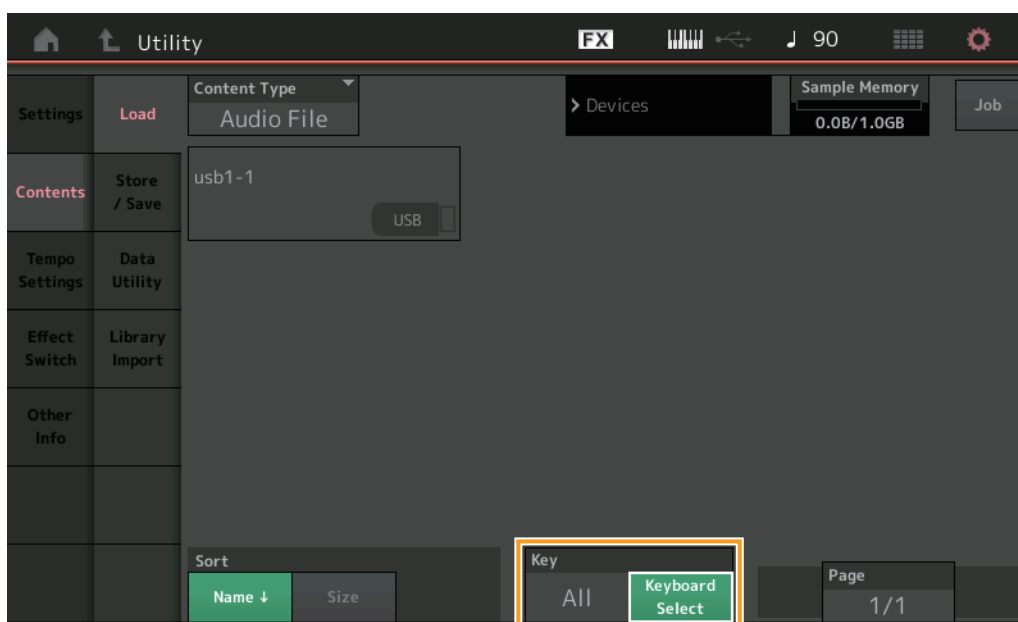
## Contents

### Load

Se ha añadido una función de ajuste de tecla al cargar archivos WAV y archivos AIFF como formas de onda.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte (solo partes normales) → Seleccione un elemento → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
o  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte (solo partes normales) → Seleccione un elemento → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### Key

Seleccione la tecla a la que se asignará el archivo WAV o el archivo AIFF cargado.

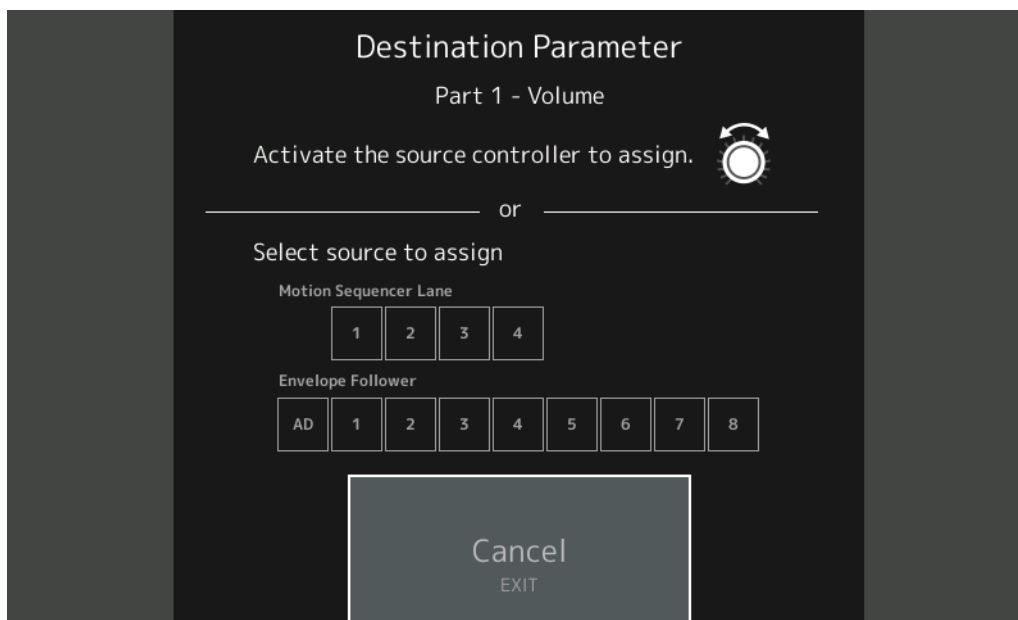
**Ajustes:** Keyboard Select (C-2 – G8), All

## Cuadro de diálogo Control Assign

En el cuadro de diálogo que se muestra cuando se selecciona el parámetro Part y se pulsa el botón [CONTROL ASSIGN], mientras se pulsa [PART SELECT MUTE/SOLO], al accionar el mando asignable se selecciona el mando asignable común.

### Funcionamiento

Apunte el cursor al parámetro de destino de control de la parte → Pulse el botón [CONTROL ASSIGN].



Mientras pulsa el botón [PART SELECT MUTE/SOLO], accione el mando que desee utilizar cuando accione el parámetro de destino.

**NOTA** Aparecerá un mensaje de error si gira el mando maestro y no queda ningún mando asignable disponible ni ninguna asignación de control para asignar un origen.

# Función de bloqueo del panel

Se ha añadido la función de bloqueo del panel para evitar operaciones accidentales durante la interpretación.

## Funcionamiento

[SHIFT] + [AUDITION] en la pantalla Inicio o la pantalla de conjuntos para actuaciones.



Para desbloquear el panel, pulse otra vez [SHIFT] + [AUDITION]. Cuando se active la función de bloqueo del panel, las operaciones dejarán de estar disponibles, excepto por el teclado, los pedales, el volumen principal, el mando maestro, la rueda de inflexión del tono, la rueda de modulación y la operación de desbloqueo. Este bloqueo también se aplica a las operaciones del panel táctil.