

YAMAHA

REPRODUCTOR DE ACOMPAÑAMIENTO
MUSICAL

QR10

MANUAL DEL USUARIO

SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

Este producto utiliza una fuente de alimentación externa (adaptador). NO conecte este producto a ninguna fuente de alimentación o adaptador que no sean los descritos en este manual, en la placa de identificación o cualquier otro modelo específicamente recomendado por Yamaha.

PRECAUCION: No ponga este producto en ningún sitio donde pueda ser pisado, donde se pueda tropezar con él o donde pueda enredarse cualquier cosa con el cable de corriente o con los cables de conexiones. ¡No se recomienda el uso de un cable alargador! Si tiene que utilizar un cable alargador, el tamaño mínimo para un cable de una longitud de 25" (1 cm) es 18 AWG. NOTA: Cuanto menor sea el número AWG, mayor será la capacidad de manejo de corriente. Para cables alargadores de mayor longitud, consulte a un electricista cualificado.

Este producto deberá utilizarse solamente con los componentes que se suministran o en un rack, soporte o carro que esté recomendado por Yamaha. Si se utiliza un rack o un carro, por favor observe todas las advertencias e instrucciones de seguridad que acompañen al producto accesorio.

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

No intente reparar Vd. mismo este producto más allá de lo descrito en las instrucciones de mantenimiento para el usuario. Cualquier otra manipulación o reparación deberá ser puesta en manos de personal técnico cualificado.

Este producto, ya sea por sí mismo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido susceptibles de causar una pérdida irreversible de la audición. NO lo haga funcionar durante mucho tiempo a alto nivel de volumen o a un nivel que resulte incómodo. Si experimenta cualquier pérdida de audición o pitidos en los oídos, deberá consultar a un médico especialista. IMPORTANTE: cuanto más alto sea el sonido, menos tiempo tardará el daño en ser causado.

Algunos productos de Yamaha pueden tener banquetas y/o accesorios de montaje fijos que o bien se suministran con el producto, o bien son accesorios opcionales. Algunos de estos artículos están diseñados para ser montados o instalados por un distribuidor. Asegúrese de que las banquetas son estables y de que los accesorios fijos opcionales (si los hay) están bien montados ANTES de proceder a utilizarlos. Las banquetas suministradas por Yamaha están diseñadas exclusivamente para sentarse. No se recomienda ningún otro uso de las mismas.

AVISO: Las reparaciones o asistencia técnica que tengan lugar por una falta de conocimiento del funcionamiento de una operación o de un efecto (cuando la unidad está funcionando según fue diseñada) no están cubiertas por la garantía del fabricante, y por tanto son responsabilidad de los propietarios. Por favor, estudie este manual atentamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia técnica.

MEDIO AMBIENTE: Yamaha se enorgullece de fabricar productos que son seguros para el usuario y no son agresivos contra el medio ambiente. Sinceramente pensamos que nuestros productos y que los métodos de producción utilizados para fabricarlos cumplen estos requisitos. Por favor, colabore con nosotros para poder mantener estos principios medioambientales, siendo consciente de lo siguiente:

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

Este producto también puede utilizar pilas de tipo "normal". Algunas de estas pueden ser recargables. Asegúrese de que la pila que se esté recargando sea de tipo recargable y de que el cargador sea el adecuado para recargar dicha pila.

Cuando instale las pilas, no mezcle pilas viejas con pilas nuevas, o pilas de tipos diferentes. Las pilas DEBEN ser instaladas correctamente. Una instalación incorrecta puede originar sobrecalentamiento y rotura de la carcasa de las pilas.

Precaución: No intente desarmar ni quemar ninguna pila. Mantenga todas las pilas alejadas de los niños. Deshágase rápidamente de las pilas usadas y la de manera que disponga la ley en su país. Nota: Solicite a cualquier establecimiento que venda pilas la información necesaria para deshacerse de las pilas usadas.

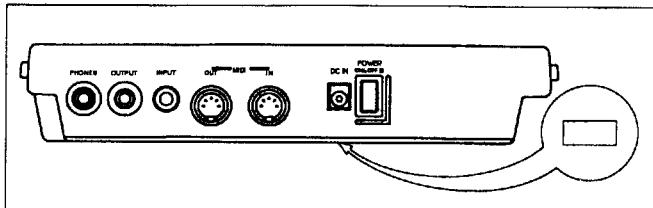
Nota Para Deshacerse de Este Producto: En caso de que este producto se estropee y no sea posible su reparación o que por alguna razón Vd. considere que ya es inservible, por favor, observe todas las regulaciones locales, estatales y autonómicas en relación a la eliminación de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc. Si su distribuidor no puede ayudarle, póngase en contacto con Yamaha directamente.

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

Modelo _____

Número de Serie _____

Fecha de Compra _____



Indice

Precauciones	i
Acerca de Este Manual	ii
1: Aplicaciones y Características del QR10	1
Características	1
Aplicaciones	2
2: Configuración: Alimentación y Conexiones	4
Alimentación	4
Utilización de un Adaptador de Corriente	4
Utilización con Pilas	4
Cuándo Sustituir las Pilas	5
Configuración del Equipo	5
Los Conectores	5
Conexiones de Audio	6
Fijar la Ganancia de Entrada	7
3: Los Controles del QR10	8
Reproducción de la Demostración	11
4: Reproducción de los Patrones y sus Variaciones	12
Selección y Reproducción de un Patrón	12
Visualización de los Tiempos de Compás o "Beats"	13
Continuar la Reproducción desde el Punto en que se Detuvo	14
Utilización de un Pedal Interruptor para Controlar las Funciones de Comienzo/Parada	14
Utilización de las Variaciones de los Patrones	15
Cambiar el Tempo	16
Cambiar Acordes	17
Los Tipos de Acordes	19
Activar y Desactivar las Pistas	19
5: Más Control Creativo	20
Cambiar Voces	20
Las Pistas de MELODIA (MELODY), ACORDES (CHORD) y BAJO (BASS)	21
La Pista de RITMO (RHYTHM)	21
Muestreo de Voces	22
Indicador de Nivel de Entrada	23
Determinación de la Frecuencia de Muestreo	23
Ajuste del Volumen de las Pistas	24
Transposición	25
Cómo Dar "Swing" a los Patrones	26
6: Reproducción de las Canciones Prefijadas	27
Selección y Reproducción de una Canción	27
Visualización de Acordes en la Modalidad de CANCION	28
Continuar la Reproducción desde el Punto en el que se Detuvo	28
Comenzar la Reproducción desde un Número de Compás Específico	28
Reproducción con Repetición	29
Repetición de Segmento	29
Ajustes de Tempo, Silenciación de Pistas, Selección de Voces y Selección de Patrones en la Modalidad de CANCION	29
Ajustes de Volumen en la Modalidad de CANCION	30
Las Teclas PHRASE (FRASE)	30
Selección de Frases Diferentes	30
Fijar el Volumen de la Frase	31

7: Grabación de Nuevas Canciones	32
Grabación de los Elementos Básicos de una Canción	32
Superposición (Overdubbing)	35
Grabar una Pista de MELODIA	35
Localizar Errores - Borrar Cambios No Deseados	37
Las Pistas de Acompañamiento	37
La Pista de Melodía	37
Grabación Fácil de "PROGRESION DE ACORDES"	38
Las Funciones de Borrado y Copia de Canciones	39
Borrar Canción	39
Copiar Canción	40
8: Grabación de Nuevos Patrones	42
Grabación de los Patrones de Combinación	42
Grabación de los Patrones de Usuario	43
Cuantizar	44
Signatura de Tiempo	44
Longitud del Patrón	45
Las Funciones de Borrado y Copia de Patrones	47
Borrar Patrón	47
Copiar Patrón	48
9: Utilidades MIDI	49
Trasvase en Bloque (Bulk Dump)	49
Recepción en Bloque (Bulk) de Datos de Canción y Patrón	49
Modalidad de Sincronización MIDI	50
El QR10 como Expansor ABC	50
Los Ajustes ABC	51
ABC: ACTIVACION/DESACTIVACION de la Modalidad MIDI ABC	51
LOWr: Límite Inferior de Zona ABC	51
UPPr: Límite Superior de Zona ABC	51
Apendice	53
Procedimiento de Reinicialización Total	53
Lista de Voces e Información sobre Polifonía	53
Lista de Canciones y Patrones Prefijados	55
Lista de Voces de Ritmo	56
Guía de Posibles Fallos	57
Mensajes de Error	58
Especificaciones	59
Formato de Datos MIDI	60
TABLA DE IMPLEMENTACION MIDI	64
Indice Alfabético	65

Precauciones

Su QR10 le dará muchos años de satisfacciones y fiabilidad si Vd. cumple las sencillas normas que le damos a continuación:

■ Colocación

No exponga este instrumento a ninguna de las condiciones enumeradas a continuación para evitar deformaciones, pérdidas de color o desperfectos más graves:

- Directamente a la luz del sol (por ejemplo, cerca de una ventana).
- Altas temperaturas (por ejemplo, cerca de una fuente de calor, o dentro de un coche durante el día).
- Humedad excesiva.
- Polvo y suciedad.
- Fuertes vibraciones.

■ Alimentación

- APAGUE la unidad cuando no esté utilizándola.
- Si utiliza un adaptador de corriente, desenchufe el adaptador de la toma de red si no va a utilizar la unidad durante un largo período de tiempo.
- No intente utilizar un adaptador de corriente que no sea el especificado (PA-3) u otro apropiado que le suministre su distribuidor Yamaha para alimentar el QR10. La utilización de un adaptador incompatible podría causar daños irreparables en el QR10, y suponer un serio riesgo de descarga eléctrica.
- Desenchufe el adaptador de corriente durante las tormentas con aparato eléctrico.
- Evite enchufar el adaptador de corriente utilizado con el QR10 en la misma toma de red en la que estén enchufados aparatos de alto consumo, como por ejemplo radiadores eléctricos u hornos. Evite también utilizar adaptadores con multi-conector, puesto que podría originar una reducción en la calidad del sonido y posiblemente daños a la unidad.

■ APAGUE la Unidad Cuando Haga las Conexiones

- Para evitar desperfectos en la unidad y en los demás dispositivos a ella conectados (equipo de sonido, etc.), APAGUE todos los aparatos antes de proceder a conectar o desconectar cables de audio o cables MIDI.

■ Manejo y Transporte

- Nunca aplique excesiva fuerza a los controles, conectores y otras partes de la unidad.
- Desenchufe siempre los cables tirando con fuerza de la clavija, no tirando del cable.
- Desconecte todos los cables antes de mover la unidad.
- Los impactos físicos producidos por caídas, golpes o colocación de objetos pesados encima de la unidad pueden originar arañazos y desperfectos más graves.

■ Limpieza

- Limpie la carcasa y el panel con un paño suave y seco.
- Puede utilizar un paño ligeramente humedecido para quitar la suciedad más rebelde.
- Nunca utilice productos de limpieza que contengan alcohol o disolvente.
- Evite situar objetos de vinilo encima de la unidad, ya que el vinilo puede pegarse y decolorar la superficie.

■ Interferencias Eléctricas

- Este instrumento contiene circuitos digitales y puede causar interferencias si se sitúa demasiado cerca de una radio o de receptores de televisión. Si ésto sucede, aleje el instrumento del aparato afectado.

■ Memoria de Seguridad de los Datos

- El QR10 contiene una pila especial de larga duración que conserva el contenido de su memoria RAM interna, incluso cuando la unidad está APAGADA. La pila de seguridad deberá durar varios años. Cuando la pila de seguridad necesite ser reemplazada, en la pantalla aparecerá "ERR 9" al encender la unidad. Si ocurre ésto, lleve a cambiar la pila de seguridad a un servicio técnico Yamaha, para que personal técnico cualificado proceda a la sustitución. ¡NO INTENTE CAMBIAR LA PILA DE SEGURIDAD POR SU CUENTA!
- Los datos de la memoria interna pueden estropearse debido a un funcionamiento incorrecto. Le recomendamos que haga uso de la utilidad Trasvase en Bloque (Bulk Dump) MIDI (ver página 49 para más detalles) para transferir los datos importantes a una grabadora de datos MIDI, como por ejemplo el MDF2 de Yamaha, para un almacenamiento seguro a largo plazo. Yamaha no se responsabiliza de la pérdida de datos causada por un fallo en la pila de seguridad o por un manejo incorrecto del QR10.
- APAGUE siempre el QR10 antes de desconectar el adaptador de corriente para reducir al mínimo el consumo innecesario de la pila de seguridad.

■ Asistencia Técnica y Modificaciones

- El QR10 no contiene ninguna pieza que pueda ser reparada por el usuario. Abrirlo o manipularlo en forma alguna puede llevar a daños irreparables y, posiblemente, a una descarga eléctrica. Remítase a personal cualificado de YAMAHA para cualquier cuestión relacionada con la asistencia técnica.

YAMAHA no se responsabiliza de los daños causados por un manejo o funcionamiento incorrectos.

Acerca de Este Manual

Los siguientes mensajes se van a utilizar a lo largo de este manual para llamar la atención sobre puntos importantes e información necesaria allí donde sea conveniente. Estos mensajes también facilitan la diferenciación entre aquella información que Vd. deberá leer inmediatamente y la información que puede saltarse hasta después, ayudándole



PRECAUCION

Esta señal avisa de posibles daños a las unidades o 'hardware', funcionamiento incorrecto del software, u otros problemas serios que pueden derivarse de un manejo, funcionamiento, o configuración incorrectos.



IMPORTANTE

Esta señal marca aquella información que Vd. debe leer, es decir, pasos o procedimientos importantes que son esenciales para un funcionamiento correcto y eficiente, o para facilitar las operaciones.



DETALLE

Esta señal indica información que puede no ser esencial para el funcionamiento general, pero que es una explicación más detallada de una función, una descripción de una característica, etc. Vd. puede saltarse esta información si no necesita inmediatamente todos los detalles.



NOTA MUSICAL

Esta señal presenta sugerencias sobre cómo se puede aplicar una característica o una función musicalmente.



SUGERENCIA

Esta señal identifica aquellas propuestas o ideas que no son específicamente musicales pero que pueden hacer la operación más fácil o más interesante.

1: Características y Aplicaciones del QR10

Características

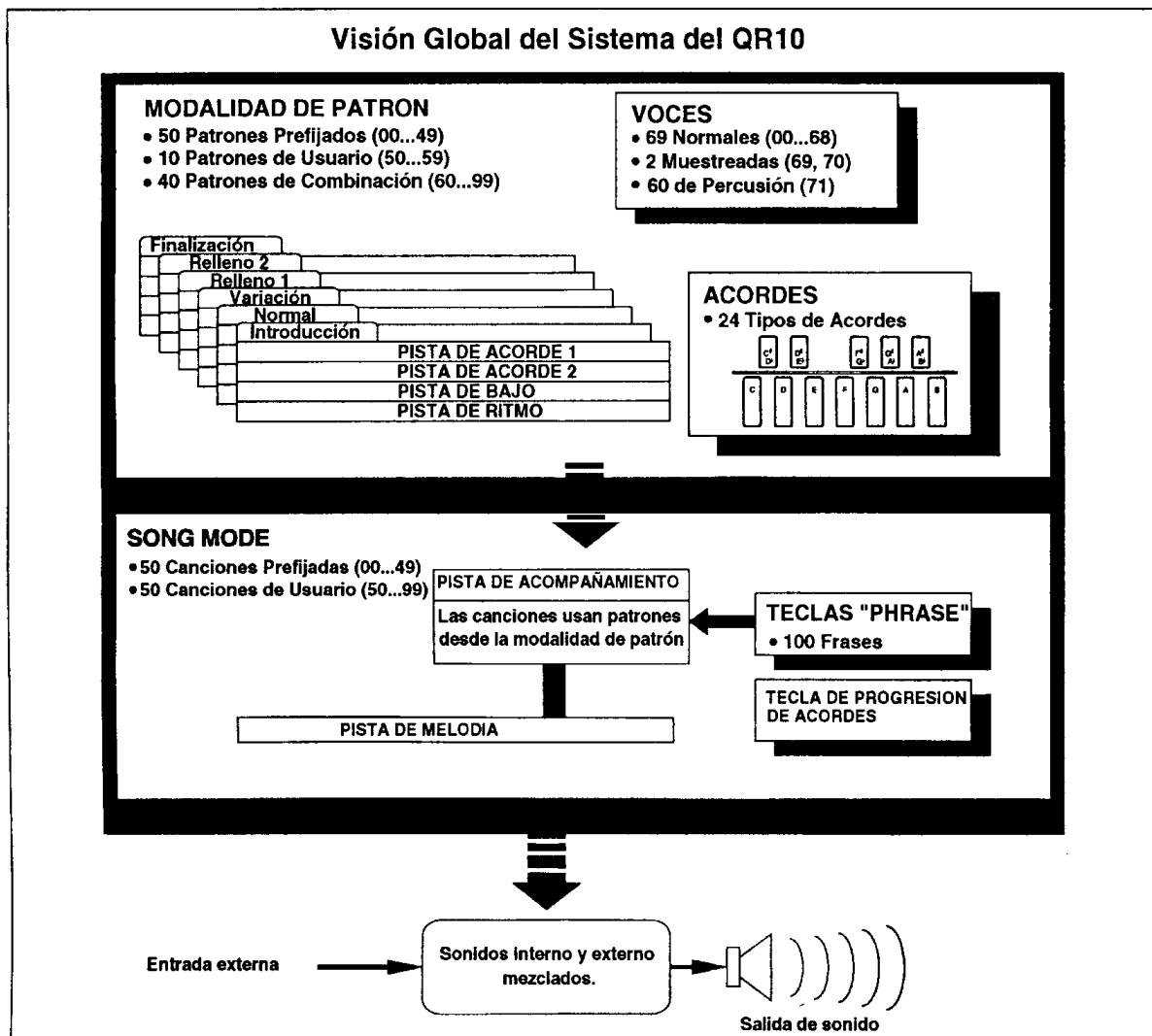
El QR10 es un nuevo concepto de acompañamiento musical. Es la primera vez que se ofrece a cantantes, guitarristas y otros músicos acompañamientos totalmente orquestados, muy fáciles de producir y divertidos de utilizar. Y lo más importante de todo: el QR10 no requiere que se sepa tocar un teclado ni es necesaria gran capacidad de programación. Los acompañamientos se crean reproduciendo patrones y cambiando acordes manualmente en tiempo real, o grabando los cambios de patrones y de acordes requeridos en forma de "canciones" completas que después pueden reproducirse cuando se quiera. La selección de patrones y el cambio de acordes son procesos sencillos que se pueden aprender en tan sólo unos minutos. La grabación de cambios de patrones y de acordes no es más difícil que lo anterior. Y otras muchas funciones muy fáciles de utilizar confieren al QR10 la versatilidad necesaria para crear acompañamientos para todos los tipos de música y para todos los estilos de interpretación.

A continuación le enumeramos algunas de las características más importantes del QR10...

- 50 patrones de acompañamiento prefijados que cubren una extensa variedad de estilos musicales y que Vd. sólo tiene que seleccionar y reproducir. Cada patrón tiene 6 variaciones que pueden seleccionarse con sólo tocar un botón: introducción, normal, variación, transición (fill-in) 1, transición 2 y finalización. Todos los patrones tienen 2 partes de acordes, una parte de bajo y una parte rítmica (ver página 12).
- Los acordes se cambian simplemente pulsando teclas de gran tamaño y claramente marcadas en el panel del QR10 (ver página 17).
- Se dispone de 24 tipos de acordes, desde simples acordes mayores y tríadas menores hasta acordes tensionados de estilo de jazz (ver página 19).
- 40 "patrones de combinación" le permiten combinar fácilmente las partes correspondientes a "acorde 1", "acorde 2", "bajo" y "ritmo" de diferentes patrones para crear una variedad ilimitada de nuevos patrones (ver página 42).
- 10 patrones totalmente programables están a disposición de aquellos que quieran programar patrones totalmente originales partiendo de cero (ver página 43).
- 69 voces normales y 60 voces de percusión de excepcional calidad. Cambie las voces de los patrones prefijados según se requiera, y asígnelas a los patrones de combinación u originales creados por Vd. (ver página 20).
- Una función de "ampler" o muestreo incorporada le permite grabar dos sonidos diferentes (bien a través del micrófono incorporado o bien mediante el jack de entrada de línea) que se pueden seleccionar y utilizar en los patrones de la misma manera que las voces prefijadas (ver página 22).
- La modalidad de Canción incluye 50 canciones prefijadas con progresiones de acordes comunes que Vd. puede simplemente seleccionar y reproducir o practicar sobre ellas (ver página 27).
- 50 canciones programables pueden utilizarse para almacenar progresiones de patrones y acordes que Vd. especifique (ver página 32).
- Las canciones se graban simplemente cambiando patrones y acordes en tiempo real, sin que sea necesario ningún procedimiento complejo de grabación por pasos ni de edición (ver página 32).
- Una exclusiva modalidad de grabación llamada "Progresión de Acordes" hace que sea muy simple el introducir progresiones de acordes complejas con una perfecta temporalidad o "timing" (ver página 38).
- Dos teclas denominadas "Phrase" reproducen frases especiales programadas individualmente para cada canción prefijada: 50 canciones prefijadas x 2 teclas de frases = 100 frases (ver página 30).
- Un altavoz interno incorporado le permite reproducir sin necesidad de utilizar cables ni equipos externos (ver página 10).
- El jack de entrada acepta la conexión de una guitarra o de un teclado, de modo que Vd. puede tocar junto con el QR10 sin amplificación adicional (ver página 6).

Aplicaciones

A continuación le damos algunas ideas de cómo puede utilizar el QR10. Es imposible que abarquemos todas las posibilidades, pero las ideas que le presentamos quizás le ayuden y le sugieran nuevas e interesantes aplicaciones.



■ Una herramienta excepcional para practicar

Cree acompañamientos sobre los que practicar con su guitarra, teclado o cualquier otro instrumento (la voz también, por supuesto). De esta manera tiene la ventaja de practicar con una línea de bajo y acordes en vez de solamente con un metrónomo o una caja de ritmos.

■ Acompañamiento para actuaciones en directo

La excelente calidad de sonido del QR10 le convierte en una extraordinaria herramienta de acompañamiento para actuaciones en directo también. Cante, haga rap, o toque con el QR10 en cualquier sitio y en cualquier momento.

■ Utilícelo como caja de ritmos

Utilice las pistas de ritmo de los patrones prefijados o programe las suyas propias. Los sonidos de batería del QR10 son tan realistas y potentes como los de muchas de las mejores cajas de ritmos.

- **Desarrolle ideas musicales**
Las excepcionales voces del QR10 y sus versátiles funciones de programación le convierten en una herramienta ideal para probar ideas musicales. Es también una excelente manera de presentar sus ideas a otras personas.
- **Utilícelo en un sistema musical MIDI**
Utilice el QR10 como un "ayudante" de grabación y producción. Por ejemplo, puede sincronizarlo mediante reloj MIDI con otro equipo MIDI para añadir pistas extras a un arreglo.
- **Utilícelo como generador de tonos**
El generador de tonos AWM (Memoria de Onda Avanzada) del QR10 no tiene nada que envidiar a los mejores generadores de tonos. La calidad de sonido AWM que Vd. obtendrá está a la altura de algunos de los mejores sintetizadores. Vd. puede reproducir el QR10 a distancia desde cualquier teclado, ordenador u otro controlador MIDI.
- **Añada capacidad ABC a su teclado MIDI**
Utilice el QR10 como "expansor ABC" para su teclado MIDI. El acompañamiento automático puede hacer más divertido el tocar en casa y puede suponerle un refuerzo de sonido importantísimo a la hora de actuar en solitario.

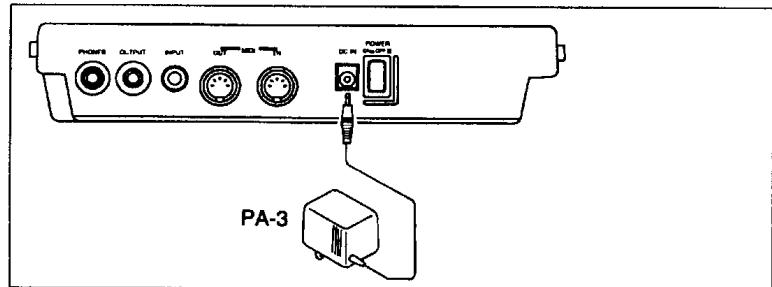
2: Configuración: Alimentación y Conexiones

Alimentación

Su QR10 funcionará tanto con un adaptador de corriente alterna (CA) opcional como con pilas. Le recomendamos el uso del Adaptador de CA PA-3 de Yamaha para la mayoría de las aplicaciones. Siga las instrucciones que le damos a continuación dependiendo de la fuente de alimentación que tenga intención de utilizar.

■ Utilización de un Adaptador de Corriente

Conecte el cable de salida de corriente continua de un Adaptador de CA PA-3 de Yamaha (su distribuidor Yamaha se lo proporcionará) en el conector DC IN del panel posterior, y después enchufe el adaptador a una toma de red.



PRECAUCIÓN

No intente utilizar un adaptador de corriente alterna que no sea el PA-3. El uso de un adaptador incompatible puede causar daños irreparables al QR10, y podría suponer un serio riesgo de descarga eléctrica. Asegúrese de desenchufar el adaptador de la toma de red cuando no vaya a utilizar el QR10.

■ Utilización con Pilas

Primeramente deberá instalar 6 pilas alcalinas de 1.5V tamaño AA (SUM-3 ó R6P) o equivalentes en el compartimento destinado a tal efecto. Por favor observe que la vida media de funcionamiento de un juego nuevo de pilas de manganeso es de aproximadamente una hora o menos de reproducción continua a volumen máximo. Las pilas alcalinas pueden durar hasta 4 horas. Por favor, utilice un adaptador de CA (ver punto anterior) siempre que sea posible.

1. Abra la tapa del compartimento de las pilas

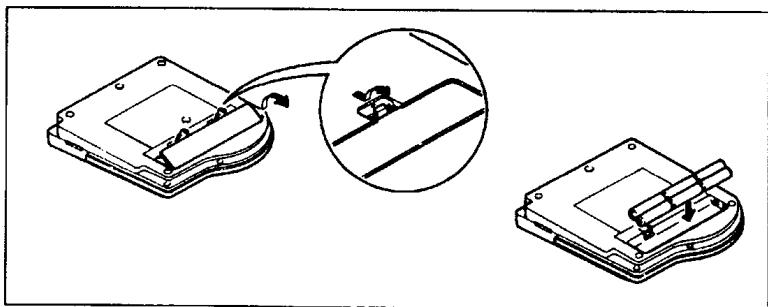
Abra la tapa del compartimento de las pilas -en el panel inferior del QR10- pulsando las dos pestañas situadas en la tapa y tirando hacia afuera, como se muestra en la ilustración.

2. Introduzca las pilas

Introduzca las 6 pilas, llevando cuidado de respetar las marcas de polaridad que se indican en el panel inferior.

3. Vuelva a colocar la tapa

Vuelva a colocar en su sitio la tapa del compartimento, asegurándose de que queda firmemente encajada.



■ Cuando Sustituir las Pilas

Cuando las pilas se descargan y ya no pueden seguir haciendo funcionar al QR10, la grabación o la reproducción se detendrán y aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla: "Err 04". Si el voltaje de las pilas es demasiado bajo como para mantener incluso la pantalla de error, aparecerá una pantalla aleatoria y sin significado.

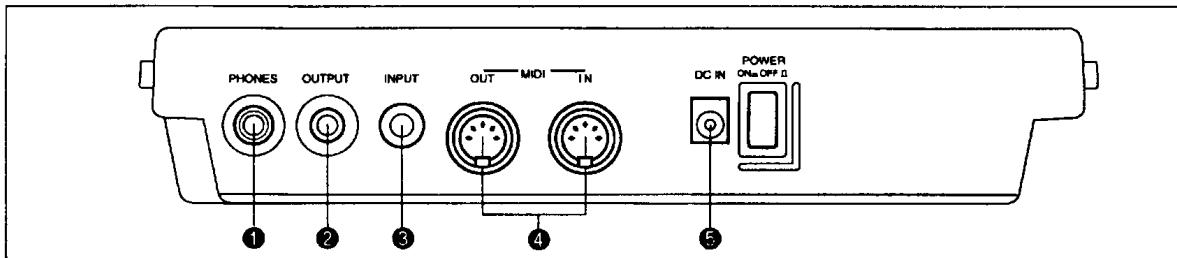
Cuando aparezcan estas pantallas mencionadas, cambie las pilas por un juego entero de 6 pilas nuevas. **¡NUNCA mezcle pilas viejas y nuevas, o pilas de tipos diferentes!**

PRECAUCION *Nunca desconecte el adaptador de corriente del QR10 cuando haya un juego de pilas instalado y la unidad esté ENCENDIDA. APA GUELA primero.*

PRECAUCION *Para evitar posibles daños a causa del sulfatado de las pilas, quítelas de la unidad cuando no se vaya a utilizar durante un largo período de tiempo.*

Configuración del Equipo

El QR10 tiene en sí mismo un gran potencial musical, sin necesidad de equipos extras ni de conexiones complicadas. Sin embargo, puede ser utilizado con otros equipos de muy diversas maneras, para adaptarse a todo tipo de necesidades individuales. A continuación le damos algunos ejemplos para que le sirvan de ayuda a la hora de comenzar.



■ Los Conectores

1. PHONES (Jack de AURICULARES)

En este jack se pueden conectar unos auriculares que tengan un conector de mini-jack estéreo, para una cómoda monitorización. El nivel de salida de AURICULARES se ajusta mediante el control de volumen (VOLUME) situado en el panel lateral derecho.

DETALLE

El altavoz interno del QR10 se "desconecta" automáticamente cuando se conectan al jack PHONES unos auriculares.

2. OUTPUT (Jack de SALIDA)

Este mini-jack estéreo proporciona una señal de salida estéreo de nivel de línea del QR10 para su conexión a un equipo de sonido estéreo (ver "Conexiones de Audio" más adelante). El nivel de línea se ajusta mediante el control de volumen (VOLUME) situado en el panel lateral derecho.

3. INPUT (Jack de ENTRADA)

Este jack monoaural de 1/4" acepta la entrada de señal procedente de una guitarra o bajo eléctricos, de un teclado electrónico, de un micrófono (de los de tipo de alta impedancia), o de otra fuente de audio. La señal recibida en el jack INPUT se mezcla con el propio sonido del QR10 y se envía al altavoz interno, al jack de salida OUTPUT (punto 2) o al jack de auriculares PHONES (punto 1) según se requiera.

La función de GANANCIA DE ENTRADA, descrita en la página 7, deberá utilizarse para adecuar la ganancia de entrada del QR10 a la fuente o instrumento conectado.

DETALLE

El jack de entrada INPUT también se puede utilizar como un jack para un pedal interruptor para las operaciones de comienzo/parada de la reproducción y cambios de acordes cuando la función FOOTSWITCH esté ACTIVADA (ver página 14).

4. MIDI IN & OUT (Conectores de ENTRADA Y SALIDA MIDI)

Si tiene intención de utilizar un teclado MIDI u otro instrumento para reproducir y programar el QR10, deberá estar conectado al conector MIDI IN del QR10. El conector MIDI OUT puede conectarse a una grabadora de datos MIDI externa, como por ejemplo el MDF2 de Yamaha, si quiere almacenar sus canciones y patrones en un diskette (ver página 49).

5. DC IN (Jack de ENTRADA DE CORRIENTE CONTINUA)

Este jack sólo se utiliza cuando se alimenta el QR10 con un adaptador de corriente alterna opcional en lugar de con pilas. Aquí ha de conectarse el cable de salida de corriente continua de un Adaptador de Corriente PA-3 de Yamaha.

DETALLE

Las pilas se desconectan automáticamente cuando se conecta una clavija en el jack de entrada de corriente DC IN.

■ Conexiones de Audio

La manera más sencilla de monitorizar el sonido del QR10 es a través de su altavoz interno incorporado. Si quiere limitar el sonido del QR10 exclusivamente para Vd., sin molestar a los demás, podrá disponer de una cómoda monitorización conectando unos auriculares (con un conector de mini-jack estéreo) al jack PHONES, lo cual desconectaría el sistema de altavoz interno.

Si por el contrario quiere utilizar un equipo de sonido estéreo externo, use el jack de salida OUTPUT y un cable opcional en "Y" (mini-jack estéreo en un lado y dos conectores RCA en el otro). El conector RCA blanco va a la entrada del canal izquierdo del equipo de sonido estéreo, y el conector RCA rojo a la entrada del canal derecho.

Si va a conectar una guitarra o teclado al jack de entrada INPUT, utilice un cable de instrumento con jacks de 1/4" en ambos extremos.

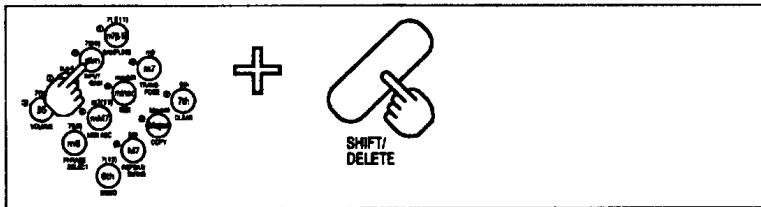
PRECAUCION

Asegúrese de que tanto el QR10 como el equipo de sonido están APAGADOS al hacer las conexiones.

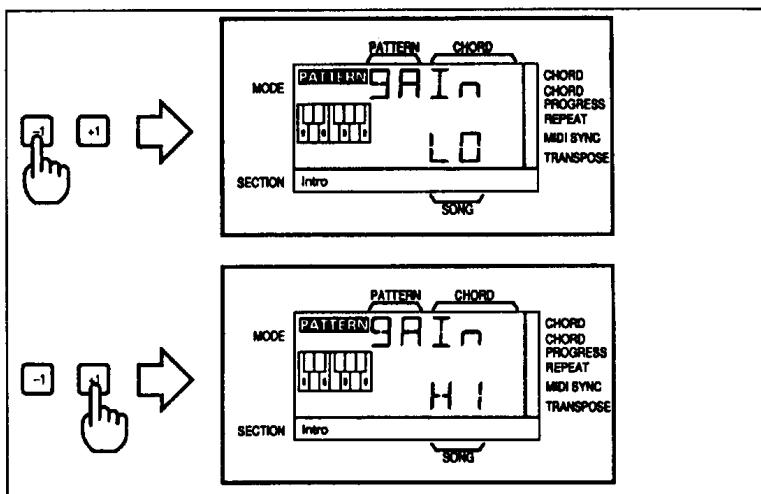
■ Fijar la Ganancia de Entrada

El QR10 tiene dos ajustes de ganancia de entrada ("input gain"): HI (alta) y LO (baja). Utilice el ajuste HI para micrófonos. Utilice el ajuste LO para guitarras y bajos eléctricos, teclados electrónicos y otras fuentes de nivel de línea. A continuación le indicamos cómo fijar la ganancia.

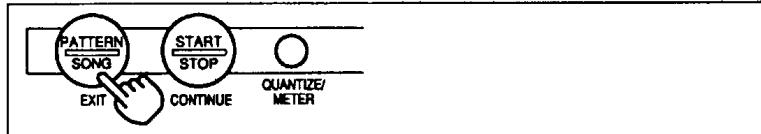
1. Pulse la tecla [INPUT GAIN] (es la misma que la tecla numérica "4") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



2. Pulse la tecla [-1] para seleccionar el ajuste LO, o la tecla [+1] para seleccionar el ajuste HI.

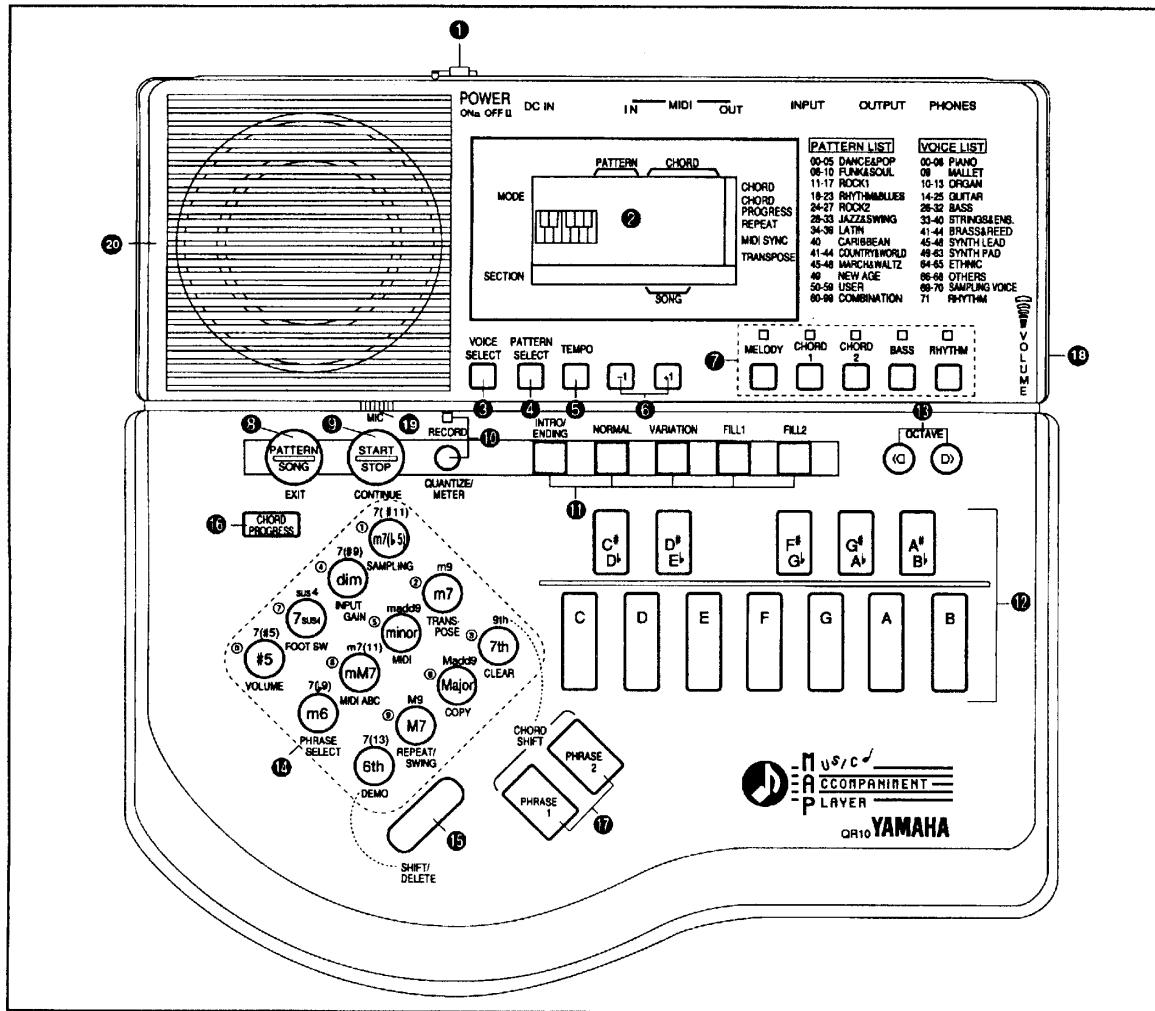


3. Pulse la tecla [EXIT] (es la misma que la tecla [PATTERN/SONG]) para salir de la función de GANANCIA DE ENTRADA.



3: Los Controles del QR10

El QR10 tiene unos controles lógicos y sencillos, que una vez entendido hace que las operaciones sean fáciles y rápidas. Las principales funciones de los controles se encuentran resumidas a continuación. Todos los detalles operativos podrá encontrarlos en las secciones siguientes.



(1) POWER (Interruptor de ENCENDIDO)

Púlselo para encender el QR10. Vuélvalo a pulsar para apagarlo.

(2) Pantalla de Visualización LCD

Esta pantalla o panel de visualización de cristal líquido, multi-función y de gran tamaño, muestra todos los parámetros y mensajes o indicaciones que Vd. necesita para hacer funcionar el QR10 con la máxima facilidad y total eficacia.

(3) [VOICE SELECT] (Tecla de SELECCION DE VOCES)

La tecla [VOICE SELECT] permite asignar cualquiera de las voces del QR10 a las 5 pistas: MELODY (MELODIA), CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO) (ver página 20).

(4) [PATTERN SELECT] (Tecla de SELECCION DE PATRONES)

Esta tecla se utiliza para seleccionar cualquiera de los 100 patrones del QR10 para su reproducción en la modalidad de PATRON (PATTERN) o CANCION (SONG) (ver página 12).

(5) [TEMPO] (Tecla de TEMPO)

El tiempo de reproducción de patrones y canciones se puede fijar en cualquier punto entre 40 y 250 beats (tiempos de compás) por minuto utilizando esta tecla (ver página 16).

(6) Teclas [-1] y [+1]

Estas teclas se utilizan para seleccionar números de patrones, números de canciones, valores de tempo, y otros muchos ajustes numéricos. La tecla [-1] disminuye el valor (reducciones por pasos), mientras que la tecla [+1] aumenta el valor (incrementos por pasos). Pulse cualquiera de las dos teclas brevemente para disminuir o aumentar el parámetro de unidad en unidad, o mantenga pulsada la tecla para una disminución o un aumento continuado en la dirección especificada (ver página 12).

Las teclas [-1] y [+1] también se utilizan para ACTIVAR (+1) o DESACTIVAR (-1) algunas funciones.

(7) Teclas e Indicadores de Pistas

Las teclas de pistas se utilizan para ACTIVAR o DESACTIVAR independientemente las 5 pistas del QR10: MELODY (MELODIA), CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO). Esto hace que sea posible reproducir cualquier grupo de pistas que se especifique, o incluso una única pista, según se requiera (ver página). Cuando un indicador de pista está iluminado, la pista correspondiente se encuentra ACTIVADA.

(8) [PATTERN/SONG] (Tecla de PATRON/CANCION)

Utilice esta tecla para conmutar entre las modalidades de PATRON (PATTERN) y CANCION (SONG). También funciona como tecla de SALIDA ([EXIT]) que le permite salir de cualquiera de las otras modalidades de funcionamiento del QR10 (ver páginas 12, 27).

(9) [START/STOP] (Tecla de COMIENZO/PARADA)

Pulse la tecla [START/STOP] una vez para comenzar la reproducción del patrón o canción seleccionados, y una segunda vez para detener la reproducción (ver página 11).

La tecla [START/STOP] también tiene una función de CONTINUACION ([CONTINUE]): pulse [START/STOP] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] para continuar la reproducción desde el punto en el que se detuvo, en vez de empezar otra vez desde el principio del patrón o de la canción (ver páginas 14, 28). Otras funciones incluyen comienzo/parada de grabación (ver páginas 34, 42), borrado (ver páginas 39, 47) y copia (ver páginas 40, 48).

(10) [RECORD] (Tecla e Indicador de GRABACION)

La tecla [RECORD] se utiliza para activar las modalidades de grabación de patrones y canciones (ver páginas 32, 42). Esta tecla también selecciona las funciones de CUANTIZACION ([QUANTIZE]) (ver páginas 36, 44) y VALORES DE MEDICION ([METER]) (ver páginas 44, 45), durante la grabación de patrones originales.

(11) Teclas de Sección

Estas teclas se utilizan para seleccionar las 6 variaciones o "secciones" disponibles para cada uno de los patrones del QR10: INTRO (INTRODUCCION), NORMAL, VARIATION (VARIACION), FILL 1 (TRANSICION 1), FILL 2 (TRANSICION 2) y ENDING (FINALIZACION). Las diversas secciones se pueden seleccionar mientras se reproducen los patrones en la modalidad de PATRON (ver página 15), o en la modalidad de CANCION.

(12) Micro-teclado

Este teclado en "miniatura" de 1 octava, utilizado conjuntamente con las teclas de tipos de acordes (ver a continuación), permite especificar fácilmente los cambios de acordes para sus acompañamientos (ver página 17). También se utiliza para introducir notas individuales cuando se graba una pista de melodía en la modalidad de canción (ver página 36).

(13) [OCTAVE] (Teclas de OCTAVA)

Puesto que la extensión de 1 octava del micro-teclado del QR10 puede no ser suficiente para algunas operaciones, las teclas [OCT <=>] y [OCT =>>] permiten subir o bajar el tono (afinación) del teclado en pasos de octavas, sobre un total de 5 octavas. Cada vez que se pulsa la tecla [OCT <=>] el tono del teclado se cambia en una octava hacia abajo, hasta que se alcanza el límite de la octava más baja. La tecla [OCT =>>] cambia el tono del teclado hacia arriba en una octava de la misma manera (ver páginas 21, 22).

(14) Tipos de Acordes/Teclas Numéricas

Estas teclas llevan a cabo tres funciones diferentes.

Cuando se cambian acordes, se utilizan para especificar el tipo de acorde (por ejemplo, mayor, menor, séptima, etc.) (ver página 17).

También se pueden utilizar para la introducción directamente de los números en muchas situaciones en las que también se pueden utilizar las teclas [-1] y [+1] para especificar un valor (ver página 11).

Si se pulsan mientras la tecla [SHIFT] está pulsada, estas teclas acceden a toda una serie de otras funciones importantes:

- Muestreo de voces (ver página 22).
- Ganancia de entrada (ver página 7).
- Operación con pedal interruptor (foot switch) (ver página 14).
- Volumen de pistas (ver página 24).
- Transposición (ver página 25).
- Trasvase en bloque MIDI (bulk dump) y sincronización (ver páginas 49, 50).
- ABC (Acorde de Bajo Automático) (ver página 50).
- Selección de frases de las teclas "PHRASE" (ver página 30).
- Borrado de patrones y canciones (ver páginas 39, 47).
- Copia de patrones y canciones (ver páginas 40, 48).
- Repetición/efecto de "swing" (ver páginas 26, 29).
- Reproducción de la demostración (ver página 11).

(15) [SHIFT/DELETE] (Tecla de CAMBIO/BORRADO)

Como se ha mencionado anteriormente en (14) "Teclas de Tipos de Acordes/Numéricas", la tecla [SHIFT/DELETE] se utiliza conjuntamente con dichas teclas para acceder a una serie de "funciones alternativas". También se puede utilizar para borrar errores y material no deseado en las modalidades de grabación de patrones y canciones (ver páginas 37, 46).

(16) [CHORD PROGRESS] (Tecla de PROGRESION DE ACORDES)

Cuando se programan canciones en la modalidad de CANCION (SONG), la tecla [CHORD PROGRESS] puede hacer fácil la introducción de progresiones de acordes, incluso en el caso de progresiones de acordes de "movimiento rápido" (ver página 38). También se puede utilizar para cambiar el "timing" o temporalidad de los acordes en la modalidad de reproducción de canciones.

(17) [PHRASE/CHORD SHIFT] (Teclas de FRASE/CAMBIO DE ACORDES)

Además de reproducir cualquiera de las 100 frases cortas para añadir variedad y control creativo durante la reproducción de la canción (ver página 30), estas teclas se utilizan para acceder a los "tipos de acordes" disponibles para cambios que se encuentran rotulados encima de las teclas de tipos de acordes (ver página 18).

(18) VOLUME (Control de VOLUMEN)

El control VOLUME ajusta el volumen del sonido que se envía tanto a los jacks de salida (OUTPUT) como al de auriculares (PHONES). Deslice el control hacia Vd. (es decir, hacia la parte inferior del QR10) para disminuir el volumen, o hacia la parte superior para aumentarlo.

PRECAUCION

Baje al máximo el control de VOLUMEN cuando conecte el QR10 a un equipo de sonido, y después vaya subiéndolo gradualmente hasta alcanzar el nivel de escucha requerido. Esta simple precaución puede evitar que volúmenes inesperadamente altos puedan causar daños al sistema de altavoces (y quizás también a sus oídos!).

(19) MIC (Micrófono)

Cuando no hay ninguna fuente conectada al jack de entrada INPUT del panel posterior, las "voz de muestreo" (voz 69 y 70) del QR10 pueden ser grabadas mediante este micrófono incorporado (ver página 22).

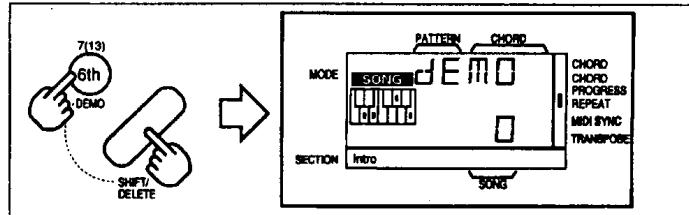
(20) Altavoz

El sistema de amplificador y altavoz interno que incorpora el QR10 proporciona una cómoda salida de sonido sin necesidad de utilizar ningún equipo externo. El altavoz se corta automáticamente al conectar unos auriculares al jack PHONES del panel posterior.

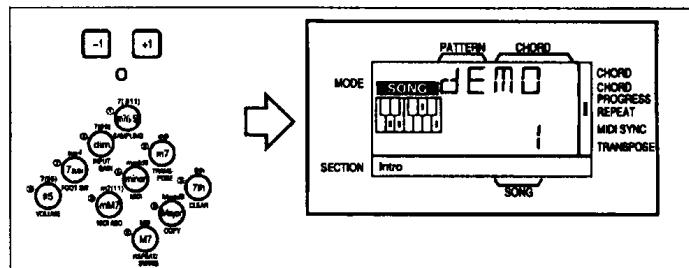
Reproducción de la Demostración

Una vez configurado e instalado el QR10, y cuando se haya familiarizado con los controles, quizás quiera reproducir la demostración pre-programada para ver un ejemplo de lo que el QR10 puede hacer.

- Pulse la tecla [DEMO], que es la misma tecla que la del tipo de acorde "6th" (sexta), mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



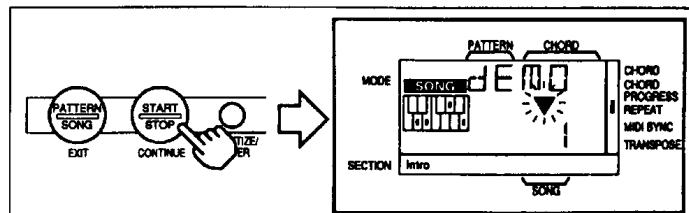
- Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para introducir el número de la canción de demostración que desee reproducir (0 a 2).



- Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la reproducción.

Si se selecciona el número de canción de demostración 0 ó 1, las canciones de demostración 0 y 1 se reproducirán alternativamente y se repetirán hasta que se paren.

Si se selecciona la canción número 2, se repetirá hasta que se pare.

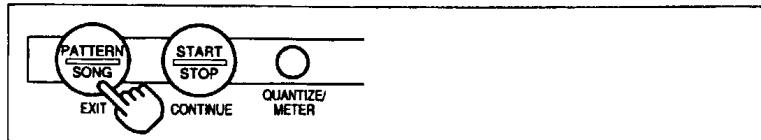


- Pulse la tecla [START/STOP] otra vez cuando quiera detener la reproducción.

DETALLE

La reproducción de la demostración se repetirá continuadamente hasta que se detenga pulsando la tecla [START/STOP].

- Pulse la tecla [EXIT] (es la misma que la tecla [PATTERN/SONG]) para salir de la función de DEMOSTRACION.



DETALLE

La canción de demostración número 0 es una canción completa que incluye partes de melodía y acompañamiento.

La canción de demostración número 1 muestra cómo se puede utilizar la función "Phrase" (Frase) del QR10 (página 30) para añadir frases que den variedad y atractivo a las canciones. Cualquiera de las 100 frases puede ser añadida en cualquier punto de una canción con simplemente pulsar una de las teclas PHRASE del QR10.

La canción de demostración número 2 reproduce la totalidad de las 50 canciones prefijadas en secuencia.

4: Reproducción de los Patrones y sus Variaciones

El QR10 le permite seleccionar y reproducir cualquiera de sus 100 patrones diferentes:

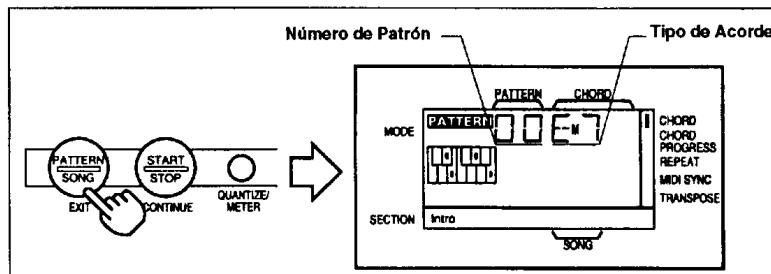
- Los patrones número 00 a 49 son patrones prefijados.
- Los patrones 50 a 59 son patrones del "usuario", que Vd. puede programar partiendo de cero (estos patrones están inicialmente vacíos).
- Los patrones 60 a 99 son patrones de "combinación", que pueden "construirse" fácilmente combinando partes de diferentes patrones prefijados o del usuario.

Los procedimientos para crear patrones de combinación o del usuario originales se describen más adelante en este manual. Por ahora vamos a aprender a seleccionar y reproducir los patrones prefijados del QR10 y sus variaciones.

Selección y Reproducción de un Patrón

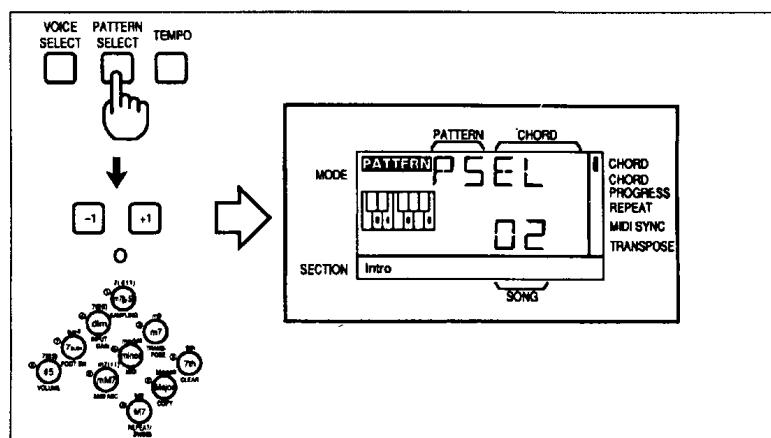
1. Seleccione la Modalidad de Patrón (Pattern)

Si en la esquina superior izquierda de la pantalla aparece PATTERN, la modalidad de patrón ya está seleccionada. Sin embargo, si aparece SONG, pulse la tecla [PATTERN/SONG] para cambiar a la modalidad de PATRON.



2. Seleccione un Número de Patrón

Pulse la tecla [PATTERN SELECT]. En la línea superior de la pantalla aparecerá "PSEL" ("PSEL" es una abreviatura de "SELECCIÓN DE PATRÓN"), y el número del patrón seleccionado en ese momento aparecerá en la línea inferior. Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar el número del patrón que quiera reproducir. Cuando utilice las teclas numéricas para introducir un número de patrón, debe introducir dos dígitos. Por ejemplo, para introducir el número de patrón "35", primero pulse la tecla [3] y luego la tecla [5]. Para introducir el número de patrón "9", pulse la tecla [0] y después la tecla [9]. Los patrones prefijados están numerados de "00" a "49".



DETALLE

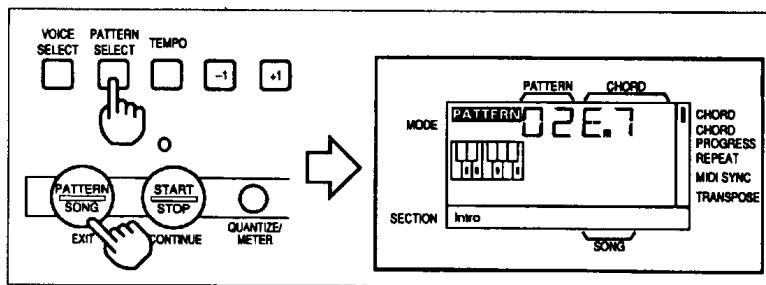
Pulsando la tecla [-1] brevemente, se disminuye el número de patrón en 1, y pulsando la tecla [+1] brevemente se aumenta el número de patrón en 1. Si mantiene pulsada la tecla [-1] o [+1], el número de patrón disminuirá o aumentará rápida y continuadamente hasta que suelte la tecla. No se puede seleccionar un número de patrón inferior a '00' ni superior a '99'.

DETALLE

La lista de "Canciones y Patrones Prefijados" situada a la derecha de la pantalla de visualización enumera las categorías básicas de patrones prefijados. En el "Apéndice", página 55, encontrará una lista completa.

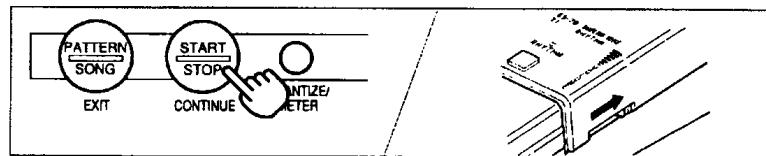
3. Vuelva a la Modalidad de Reproducción de Patrón

Vuelva a la modalidad de reproducción de patrón o bien pulsando la tecla [PATTERN SELECT] por segunda vez, o pulsando la tecla [EXIT] (es la misma que la tecla [PATTERN/SONG]). El número de patrón seleccionado aparece debajo de "PATTERN" en la pantalla.



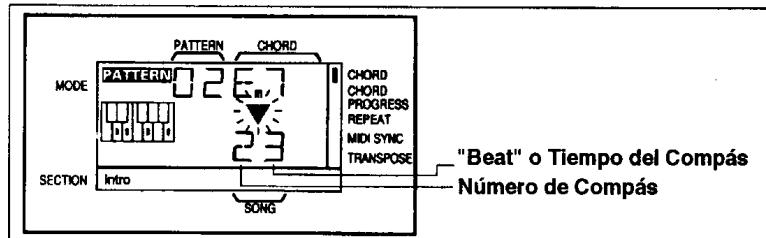
4. Comience la Reproducción

Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la reproducción del patrón seleccionado. Asegúrese de que el control de volumen VOLUME está puesto en un nivel apropiado.



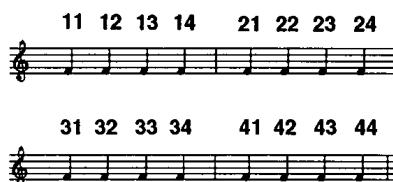
■ Visualización de los Tiempos de Compás o "Beats"

Mientras se reproduce un patrón, un indicador triangular que marca los tiempos del compás o "beats" parpadea a tiempo con la música, y dos dígitos situados inmediatamente debajo de este triángulo intermitente muestran el compás y el tiempo de compás o "beat" vigentes en ese momento. El dígito izquierdo es el número de compás, y el dígito derecho es el tiempo de compás o "beat" (de nota negra o de nota corchea) dentro de ese compás.



DETALLE

Las variaciones denominadas "Normal" de todos los patrones prefijados consisten en un total de hasta 4 compases que se repiten continuamente. Por tanto, el número de compás irá de "1" a "4", y después volverá a "1" otra vez. Si el patrón tiene una signatura de tiempo de 4/4 (es decir, 4 negras por compás), entonces el número de tiempo de compás o "beat" irá de "1" a "4" dentro de cada compás. Los números de compás y tiempo del compás o "beat" para un ciclo completo de un patrón de 4 compases en una signatura de tiempo de 4/4 son como sigue:



5. Detener la Reproducción

Pulsando la tecla [START/STOP] mientras se está reproduciendo un patrón se detiene la reproducción inmediatamente.

SUGERENCIA

Vd. puede cambiar los patrones durante la reproducción siguiendo el procedimiento estándar de selección de patrones: pulse [PATTERN SELECT], utilice las teclas [-1] o [+1] o las teclas numéricas para seleccionar un patrón, y después pulse [EXIT].

Siempre que encienda el QR10, o seleccione la modalidad de PATRON desde la modalidad de CANCION, se re-selecciónará automáticamente el número de patrón seleccionado anteriormente por última vez.

■ Continuar la Reproducción desde el Punto en que se Detuvo

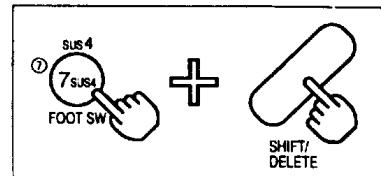
Siempre que pulse la tecla [START/STOP] mientras la reproducción esté detenida, el patrón empezará a reproducirse desde el primer tiempo o "beat" del primer compás. Sin embargo, si pulsa la tecla [START/STOP] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT], la reproducción continuará desde el punto en el que se detuvo.

■ Utilización de un Pedal Interruptor para Controlar las Funciones de Comienzo/Parada

Si la función FOOT SW del QR10 está ACTIVADA, Vd. puede utilizar un pedal interruptor opcional (Yamaha FC4 ó FC5) conectado al jack de entrada INPUT del panel posterior para comenzar y detener la reproducción de patrones, en lugar de hacerlo con la tecla [START/STOP] del panel frontal. Esto le permite tener las manos libres para tocar un instrumento o ejecutar otras operaciones. Para activar la función FOOT SW:

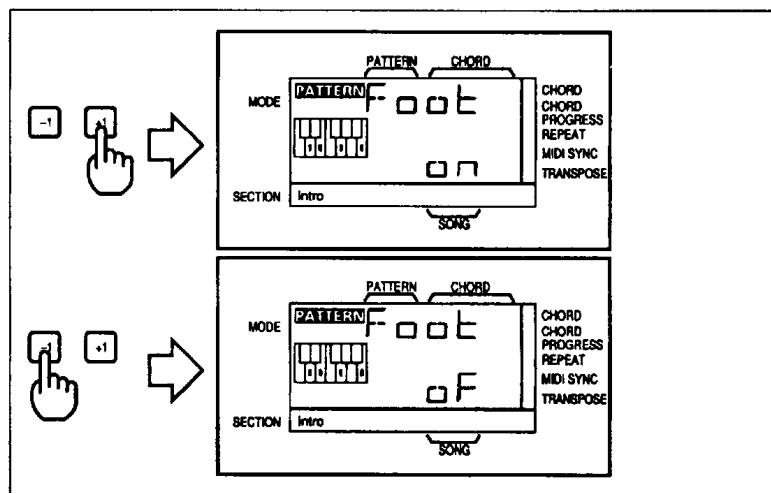
1. Seleccione la Función FOOT SW

Pulse la tecla [FOOT SW] (la tecla numérica "7") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] para seleccionar la función FOOT SW.



2. ACTIVE o DESACTIVE

Utilice la tecla [+1] para "activar" (ON) la función FOOT SW, o la tecla [-1] para desactivarla (OFF, que en la pantalla aparecerá como "oF").



PRECAUCION

¡No utilice un pedal interruptor cuando la función FOOT SW esté desactivada! Si hay un pedal interruptor conectado al jack de entrada INPUT, y se desactiva la función FOOT SW, al operar con el pedal interruptor se pueden causar daños al QR10.

IMPORTANTE

El sonido de un instrumento u otra fuente de audio externa no se oirá por el altavoz del QR10 cuando esté activada la función FOOT SW. Conectar un instrumento o fuente de audio al jack de entrada INPUT cuando la función FOOT SW se encuentra activada puede causar realmente daños al instrumento o fuente conectada.

3. Salir

Pulse la tecla [EXIT] cuando haya terminado.

Utilización de las Variaciones de los Patrones

Cada patrón prefijado tiene 6 variaciones o "secciones": INTRO, NORMAL, VARIATION, FILL 1, FILL 2 y ENDING.

INTRO = Introducción

NORMAL = Patrón normal, utilizado para las "estrofas" de una canción

VARIATION = Variación, se utiliza normalmente para estribillos o puentes

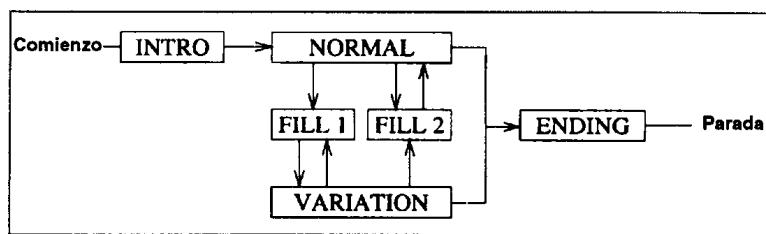
FILL 1 = Transición 1, utilizado como transición de "normal" a "variación"

FILL 2 = Transición 2, utilizado como transición de "normal" a "variación"

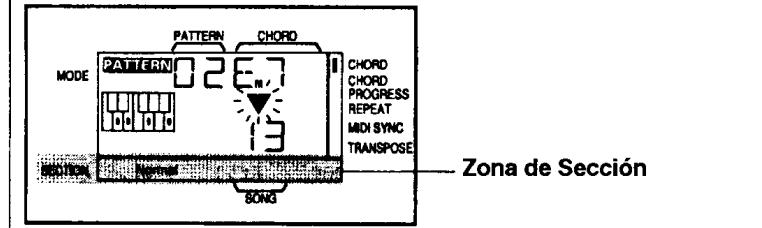
ENDING = Patrón de finalización

Cuando se seleccionan las secciones INTRO, FILL 1 y FILL 2, la sección se reproduce en su totalidad una vez y automáticamente le sigue o bien un patrón NORMAL o bien un patrón de VARIACION. INTRO siempre va seguido de un patrón NORMAL, FILL 1 de un patrón de VARIACION y FILL 2 de un patrón NORMAL. Los patrones de transición FILL 1 y FILL 2 proporcionan automáticamente transiciones musicales suaves y uniformes entre las secciones NORMAL y VARIACION. La reproducción se detiene automáticamente después de una sección de finalización ENDING.

Los patrones de transición -FILL 1 y FILL 2- se reproducirán repetidamente mientras se mantenga pulsado el botón.



La sección seleccionada en cada momento se muestra en la zona de sección (SECTION) de la pantalla.

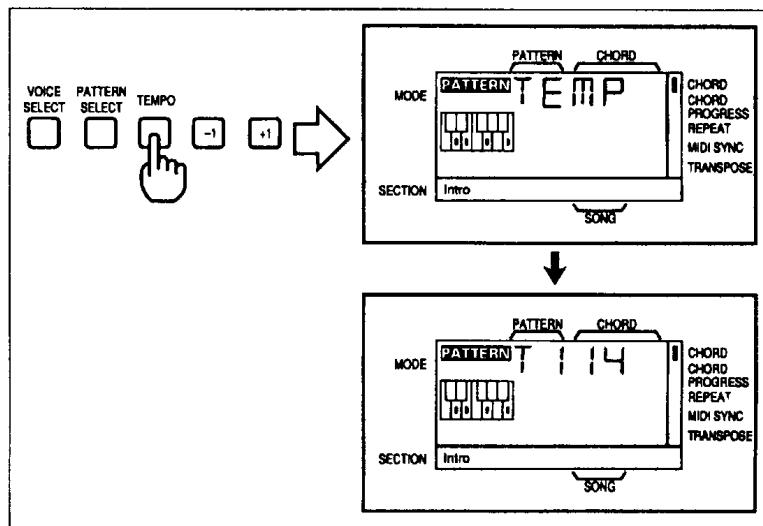


Vd. puede cambiar las secciones directamente pulsando la tecla de sección apropiada. La nueva sección seleccionada -INTRO, NORMAL, VARIATION o ENDING- empezará a reproducirse desde el principio del siguiente compás. FILL 1 y FILL 2 empiezan tan pronto como se pulsa la tecla. El nombre de la nueva sección seleccionada parpadeará en la pantalla hasta que dicha sección empiece a reproducirse realmente, quedando entonces fijo.

Cambiar el Tempo

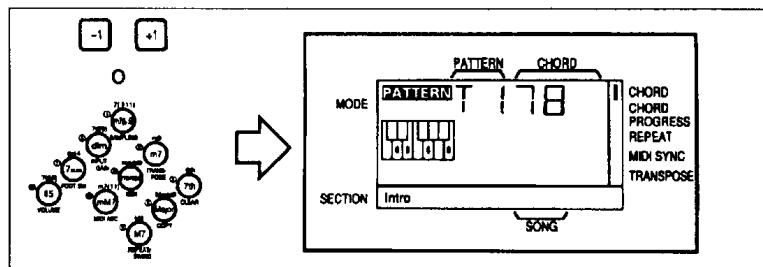
1. Seleccione la Modalidad de Cambio de Tempo

Pulse la tecla [TEMPO] para seleccionar la modalidad de cambio de tempo. En la pantalla aparecerá "TEMP" mientras se mantiene pulsada la tecla [TEMPO], y cuando dicha tecla se suelte, aparecerá la letra "T" (Tempo) seguida del valor de tempo vigente en ese momento expresado en notas negras por compás.



2. Fije el Tempo

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para fijar el tempo como se requiera. El tempo más lento es 40 "beats" o tiempos de notas negras por minuto, y el más rápido es 250.



DETALLE

El valor de tempo se puede ajustar en incrementos de 1 "beat" o tiempo de nota negra. Igual que con la selección de patrones, al pulsar la tecla [-1] o [+1] brevemente se disminuye o se aumenta, respectivamente, el valor de tempo en 1. Pulse y mantenga pulsada la tecla [-1] o [+1] para una disminución o aumento continuado del valor de tempo. Cuando utilice las teclas numéricas para introducir un valor de tempo, debe introducir dos dígitos para aquellos valores comprendidos entre 40 y 99, y tres dígitos para aquellos valores de tempo comprendidos entre 100 y 250.

SUGERENCIA

Vd. puede fijar el tempo o bien antes de empezar la reproducción de un patrón, o bien mientras un patrón se está reproduciendo.

3. Vuelva a la Modalidad de Reproducción de Patrón

Vuelva a la modalidad de reproducción de patrón o bien pulsando la tecla [TEMPO] por segunda vez, o bien pulsando la tecla [EXIT].

DETALLE

Cualquier cambio que Vd. haga en el tempo de los patrones prefijados (00-49) es sólo temporal, ya que el valor por defecto se restablecerá automáticamente en cuanto seleccione un patrón o modalidad diferente. Sin embargo, los ajustes de tempo que haga en los patrones de usuario o de combinación creados por Vd. (páginas 42 y 43), se retendrán en la memoria incluso aunque se apague el QR10 o aunque se desconecte de la alimentación (es decir, se quiten las pilas o se desenchufe el adaptador de CA).

**★
DETALLE**

Cuando la función de Sincronización MIDI descrita en la página 50 está ACTIVADA, en la pantalla aparecen una serie de guiones en lugar del valor de tempo, y el tempo no se puede cambiar (cuando la función de Sincronización MIDI está ACTIVADA, el tempo de reproducción del QR10 es controlado mediante una señal de reloj MIDI externa).

Cambiar Acordes

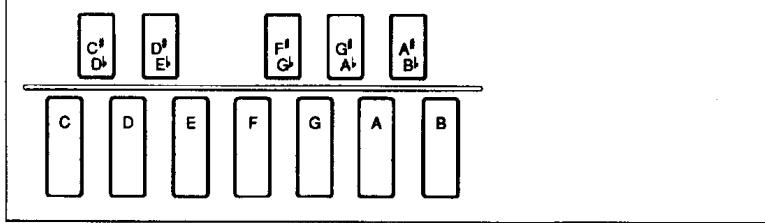
El QR10 cuanta con un sofisticado sistema ABC (Acorde de Bajo Automático) que re-armoniza automáticamente el sonido del acompañamiento para adaptarse a los acordes que Vd. especifique. Esto hace que crear acompañamientos completos sea fácil y rápido... sólo hay que seleccionar un patrón y después especificar los cambios de acordes requeridos. Veamos a continuación cómo especificar los cambios de acordes.

1. Reproduzca un Patrón

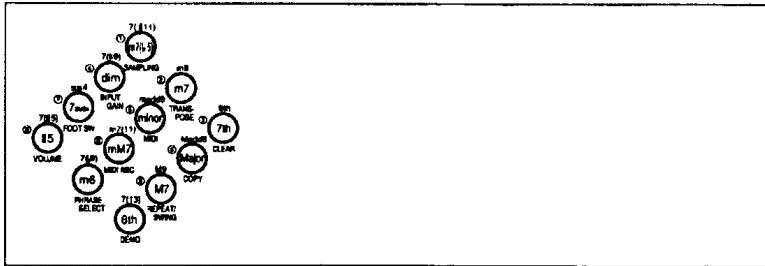
Seleccione y reproduzca uno de los patrones prefijados, como se ha descrito en la sección precedente.

2. Introduzca un Acorde

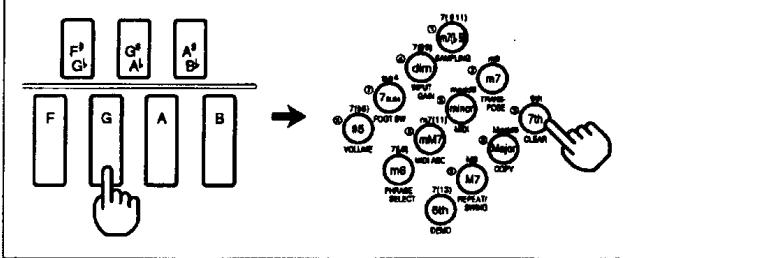
Observe que el micro-teclado está dispuesto de la misma forma que si se tratase del teclado de un mini-piano, y tiene los correspondientes nombres de los acordes fundamentales, desde "C" (DO) hasta "B" (SI), marcados sobre las teclas.



Las teclas de tipos de acordes tienen los tipos de acordes rotulados dentro de las propias teclas, así como también encima de ellas.

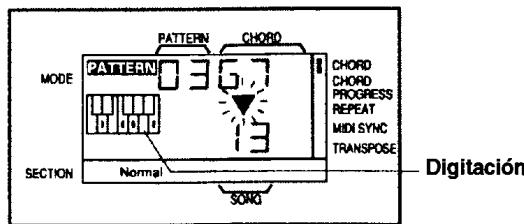


Para introducir un acorde, pulse la tecla correspondiente al acorde fundamental deseado junto con la tecla correspondiente al tipo de acorde deseado. Para introducir, por ejemplo, un acorde de SOL7 (G7), pulse simultáneamente la tecla "G" del micro-teclado y la tecla "7th" de tipo de acorde.

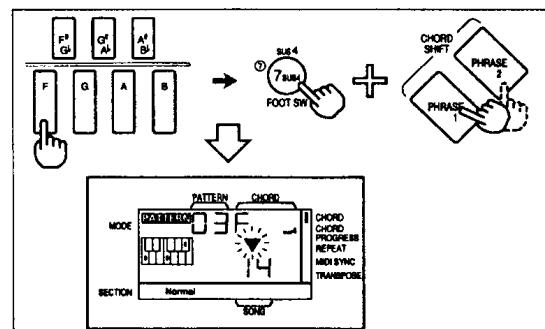


DETALLE

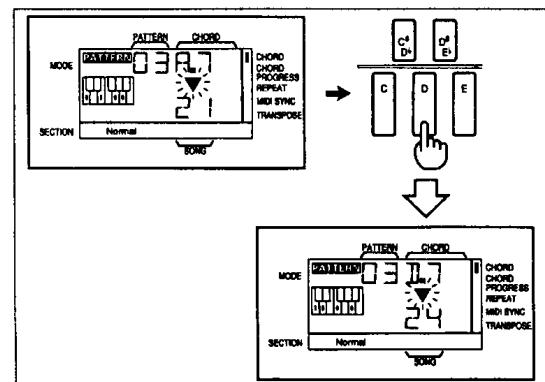
Observe que el tipo de acorde seleccionado se muestra inmediatamente debajo de 'CHORD' (ACORDE) en la pantalla, y que la digitación o colocación de los dedos para el acorde se muestra mediante puntos en el símbolo del teclado en la pantalla. En la pantalla se muestran las digitaciones o inversiones estándares, y en algunos casos pueden diferir del sonido real del acorde:



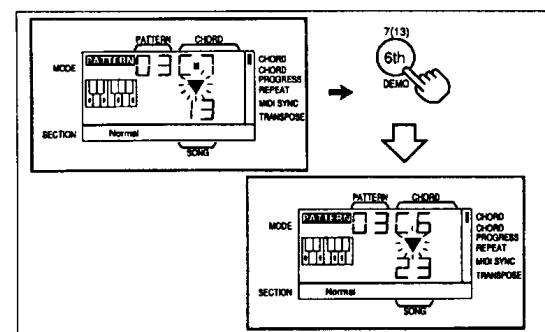
A los tipos de acordes rotulados encima de las teclas de tipos de acordes (es decir, no lo tipos que están dentro de las teclas) se accede pulsando la tecla de tipo de acorde mientras se mantiene pulsada a la vez cualquiera de las dos teclas [CHORD SHIFT] (son las mismas que las teclas [PHRASE 1] y [PHRASE 2]).



Para cambiar el acorde raíz o fundamental sin cambiar el tipo de acorde, sólo tiene que pulsar la tecla apropiada del micro-teclado.



También puede cambiar sólo el tipo de acorde sin cambiar el acorde fundamental, simplemente pulsando la tecla de tipo de acorde apropiada.



SUGERENCIA

Vd. puede especificar el primer acorde que se va a reproducir antes de comenzar la reproducción del patrón.

DETALLE

Los acordes se pueden cambiar a través del micro-teclado siempre que el bloque indicador (■) que hay junto a "CHORD" en la pantalla esté visible.

3. Detenga la reproducción cuando termine.

Detenga la reproducción pulsando la tecla [START/STOP]. También puede detener la reproducción después de un final apropiado, seleccionando la sección de finalización ENDING.

SUGERENCIA *Vd. puede escuchar los diversos acordes y tipos de acordes mientras la reproducción está detenida, simplemente pulsando las correspondientes teclas del micro-teclado y de tipos de acordes.*

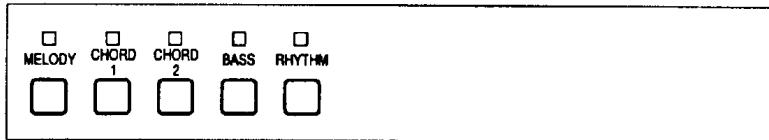
■ Los Tipos de Acordes

7th = séptima
9th = novena
Major = mayor
Madd9 = mayor añadida novena
M7 = mayor séptima
M9 = mayor novena
6th = sexta
7(13) = séptima con trecena
m7 = menor séptima
m9 = menor novena
minor = menor
madd9 = menor añadida novena

mM7 = menor mayor séptima
m7(11) = menor séptima con oncenia
m6 = menor sexta
7(b9) = séptima con novena bemol
m7(b5) = menor séptima con quinta bemol
7(#11) = séptima con oncenia sostenida
dim = disminuido
7(#9) = séptima con novena sostenida
7sus4 = séptima suspendido en cuarta
sus4 = suspendido en cuarta
#5 = aumentado
7(#5) = séptima con quinta sostenida

Activar y Desactivar las Pistas

Las teclas de pistas del QR10 se pueden utilizar para silenciar (desactivar) o activar la pista correspondiente, tanto si la reproducción está detenida como en marcha. Si el LED indicador situado sobre cada tecla de pista está encendido, esa pista está ACTIVADA, y si el LED está apagado, esa pista está DESACTIVADA (silenciada). Simplemente pulse la tecla de pista apropiada para activar o desactivar esa pista.



DETALLE

La pista de MELODIA (MELODY) solamente está disponible cuando el QR10 está en la modalidad de CANCION (SONG) (página 35). No se puede activar en la modalidad de PATRON (PATTERN).

NOTA MUSICAL

Las teclas de pistas son una manera práctica de desactivar aquellas pistas que Vd. no quiera oír. Por ejemplo, puede desactivar las pistas de ACORDE 1 y 2 (CHORD 1 y 2), dejando solamente el acompañamiento del bajo y la batería. También puede silenciar, por ejemplo, el bajo si solamente quiere oír la batería.

DETALLE

Todas las pistas se ACTIVAN automáticamente al encender el QR10 y cuando se selecciona la modalidad de PATRON desde la modalidad de CANCION, o viceversa.

5: Más Control Creativo

Este capítulo describe una serie de prestaciones y funciones que añaden versatilidad musical al QR10: cambio de voces para cada pista, grabación original de "voices muestradas" (sampling), fijar el volumen de cada pista individualmente para conseguir el mejor balance global, transposición, y posibilidad de dar un ambiente de "swing" a los patrones.

Cambiar Voces

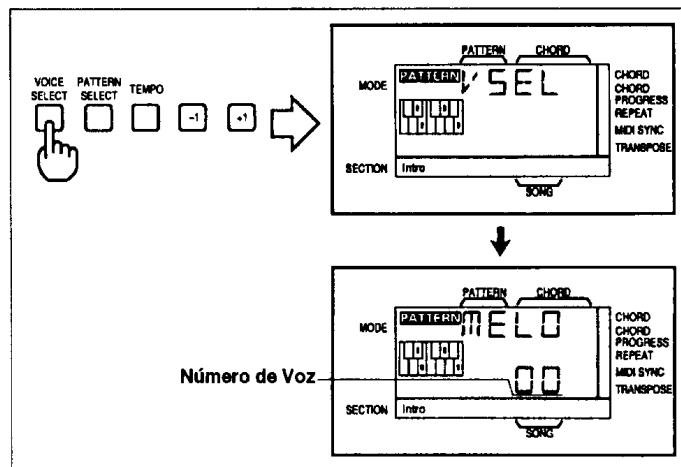
El QR10 tiene 70 voces prefijadas, incluyendo una voz de "ritmo" que contiene 60 instrumentos diferentes de batería y percusión, que pueden ser asignadas a cualquiera de las pistas de acompañamiento. También puede grabar dos "voices muestradas" originales que pueden ser asignadas de la misma manera (el muestreo o "sampling" de voces se describe en la próxima sección).

DETALLE

Por favor, observe que los cambios de voces hechos a los patrones son solamente temporales, y que las voces originales se restablecerán automáticamente tan pronto como se seleccione un patrón o modalidad diferente. Vd. puede hacer asignaciones de voces permanentes al programar sus propios patrones de combinación o de usuario (páginas 42 y 43).

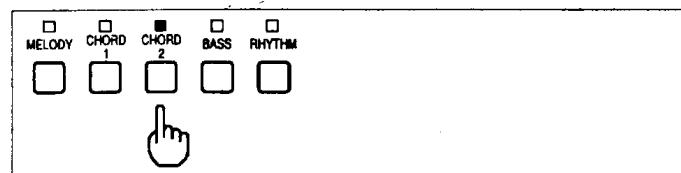
1. Pulse la tecla [VOICE SELECT]

"VSEL" aparecerá en la pantalla mientras esté pulsada la tecla [VOICE SELECT], y después, al soltar la tecla, aparecerá "MELO", indicando que ahora se puede cambiar la voz de la melodía. Observe que al mismo tiempo también se ilumina el indicador de la tecla de pista MELODY mientras que todos los demás se encuentran apagados.



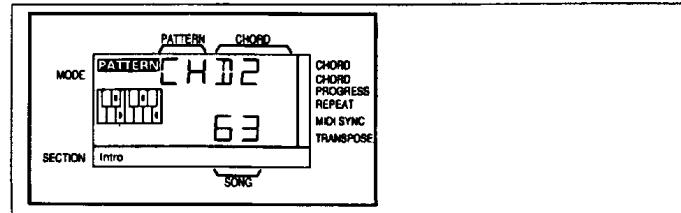
2. Seleccione una Pista

Pulse una tecla de pista para seleccionar entonces la pista para la que quiera seleccionar una nueva voz.



3. Seleccione una Voz

Utilice o bien las teclas [-1] y [+1] o las teclas numéricas para seleccionar una nueva voz para la pista seleccionada.



SUGERENCIA

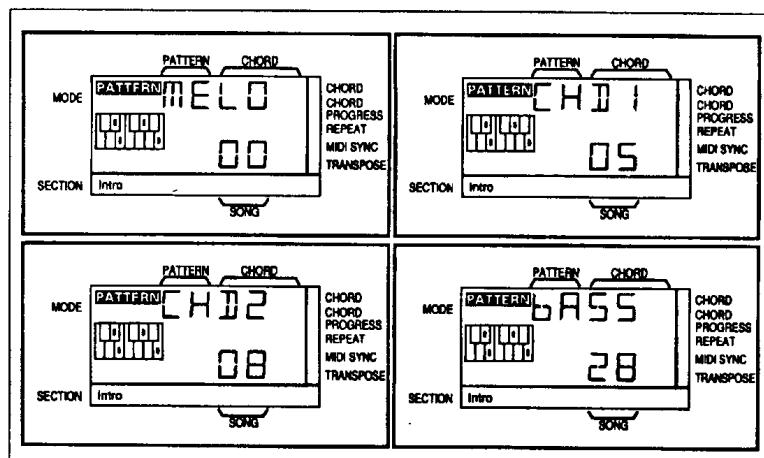
Remítase a la "Lista de Voces" rotulada a la derecha de la pantalla para ver las categorías y números de voces. Encontrará una lista completa en el "Apéndice", página 54.

DETALLE

Las notas tocadas en un teclado externo MIDI u otro controlador que sobrepase la extensión de 5 octavas del QR10 no sonarán.

■ **Las Pistas de MELODIA (MELODY), ACORDE (CHORD) y BAJO (BASS)**

Para asignar una voz a las pistas MELODY, CHORD 1, CHORD 2 o BASS, simplemente seleccione el número de la voz.

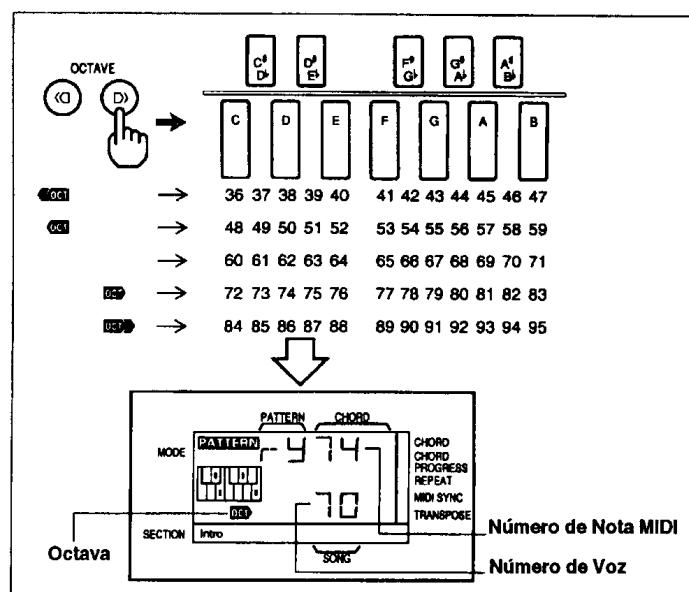


DETALLE

La voz número 71 (la voz de 'ritmo') no puede asignarse a las pistas CHORD 1, CHORD 2 o BASS.

■ **La Pista de RITMO (RHYTHM)**

Cuando se selecciona la pista RHYTHM, los instrumentos de batería y percusión incluidos en la voz número 71 son asignados individualmente a cada nota (desde DO1 hasta SI5). Remítase a la "Lista de Voces de Ritmo" en la página 56 para ver las asignaciones de los instrumentos de percusión. También puede asignar las voces 69 y 70 (las "voces de muestreo", descritas más adelante, si contienen datos) a notas específicas pulsando primero la nota requerida en el micro-teclado (utilice las teclas de octavas [OCTAVE] si es necesario) y después seleccionando el número de la voz deseada utilizando las teclas [-1] y [+1] o las teclas numéricas.

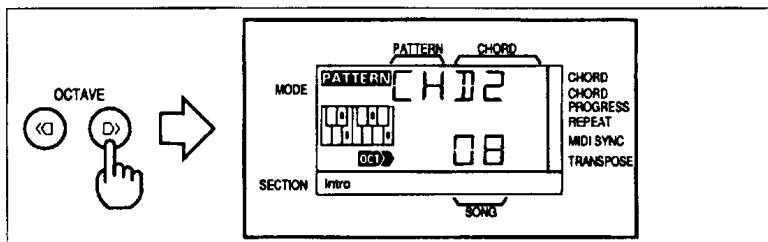


DETALLE

El número que aparece a la derecha de "rY" en la pantalla cuando se selecciona una nota de la pista de ritmo, es el 'Número de Nota MIDI' correspondiente a esa nota. Los números de notas van desde 36, correspondiente a C1 (D01), hasta 95, correspondiente a B5 (S15). Esta es una extensión de 5 octavas, y tendrá que utilizar las teclas [OCTAVE] para cambiar las octavas y poder así acceder a la totalidad de las notas.

4. Cambie la Octava según se Requiera

Utilice las teclas "OCTAVE" para seleccionar las octavas requeridas dentro de la extensión de 5 octavas del QR10.



5. Vuelva a la Modalidad de Reproducción de Patrón

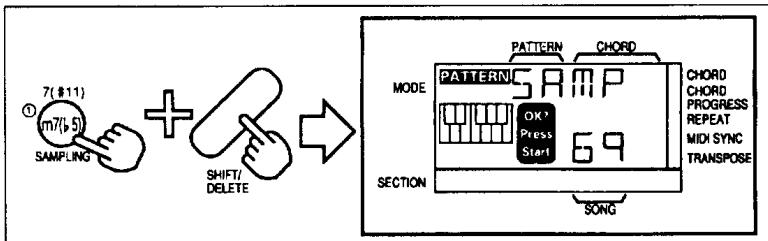
Regrese a la modalidad de Reproducción de Patrón o bien pulsando la tecla [VOICE SELECT] por segunda vez, o bien pulsando la tecla [EXIT] (es la misma que la tecla [PATTERN/SONG]).

Muestreo de Voces

Las voces números 69 y 70 son "VOCES DE MUESTREO" o voces para "samplear", que Vd. puede grabar o bien a través del micrófono interno incorporado, o mediante una fuente de sonido conectada al jack de entrada INPUT. Una vez grabadas, las voces de muestreo pueden seleccionarse y utilizarse en cualquier pista (incluyendo la pista de RITMO), exactamente igual que las voces prefijadas.

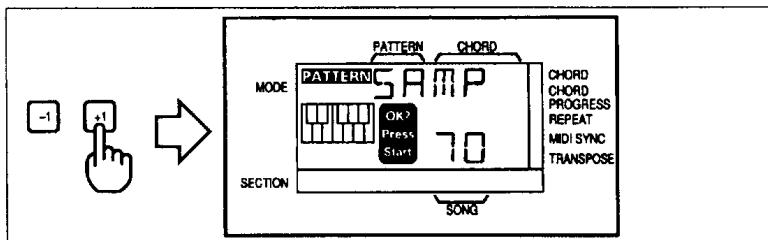
1. Seleccione la Modalidad de MUESTREO

Pulse la tecla [SAMPLING] (tecla numérica "1") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] para situarse en la modalidad de muestreo.



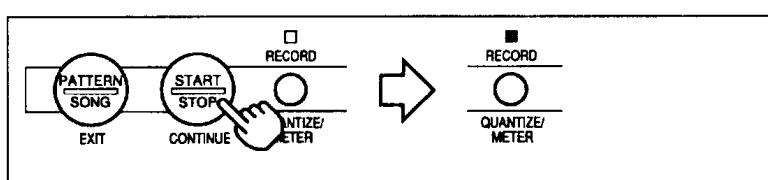
2. Seleccione el Número de Voz a Grabar

Utilice las teclas [-1] y [+1] para seleccionar o bien el número de voz 69 o bien el número de voz 70.



3. Seleccione la Modalidad de Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para situarse en la modalidad de grabación: el indicador de la tecla [RECORD] se encenderá, pero la grabación no empezará realmente hasta que el QR10 detecte una señal de entrada.



DETALLE

Vd. puede pulsar la tecla [START/STOP] en este punto para abandonar la modalidad de grabación de muestreo.

4. Grabe

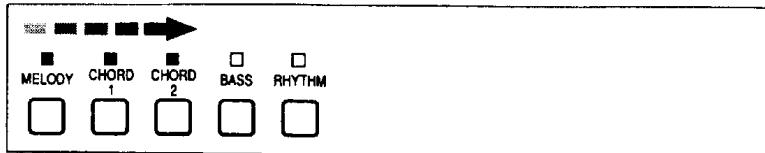
La grabación empezará automáticamente tan pronto como el QR10 detecte sonido, bien a través del micrófono incorporado, bien mediante una fuente conectada al jack de entrada INPUT del panel posterior. El indicador de la tecla [RECORD] parpadeará durante la grabación, y después la grabación terminará automáticamente cuando la memoria de muestreo esté llena (el tiempo de grabación depende de la frecuencia de muestreo, que puede fijarse tal y como se describe en la siguiente sección).

DETALLE

El micrófono interno incorporado se desconecta automáticamente al insertar un jack en el conector de entrada INPUT. Asegúrese de que no hay nada conectado en dicha entrada si pretende grabar a través del micrófono interno.

■ Indicador de Nivel de Entrada

Durante la grabación, los LEDs indicadores de las teclas de pistas funcionan como un medidor de nivel de tipo "gráfico de barras". La longitud de la "barra" formada por estos indicadores de las teclas de pistas aumenta hacia la derecha a medida que aumenta el nivel de entrada. Para una óptima calidad de sonido, la señal de entrada deberá hacer que se enciendan la mayoría de los indicadores, pero no todos. Si todos los indicadores se iluminan en respuesta a la señal de entrada, probablemente esté sobrecargando el circuito de entrada y terminará provocando distorsión en el sonido. Por el contrario, si no se enciende ninguno de los indicadores, o sólo se enciende el indicador correspondiente a MELODY, entonces la señal de entrada es demasiado pequeña y el nivel del sonido grabado será demasiado bajo.



5. Compruebe la Muestra Grabada

Toque el micro-teclado para oír cómo suena la muestra grabada o "sampleada". Si los resultados no son satisfactorios, retroceda al paso 3, y vuelva a grabar. O retroceda al paso 2, seleccione el siguiente número de VOZ DE MUESTREO, y grabe la siguiente muestra.

DETALLE

Dependiendo del tipo de sonido que se grabe, el principio o "ataque" del sonido puede no grabarse.

6. Salga

Cuando esté satisfecho con la muestra grabada, pulse la tecla [EXIT] para salir de la modalidad de MUESTREO o "SAMPLER".

■ Determinación de la Frecuencia de Muestreo

La longitud (duración) de la muestra que Vd. va a poder grabar y su calidad de sonido están determinadas por la "frecuencia de muestreo". Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo mejor será la calidad de sonido, pero menos durará la muestra; cuanto más baja sea la frecuencia de muestreo, más larga podrá ser la grabación, pero se reducirá la calidad de sonido. El QR10 le da 4 ajustes de frecuencia de muestreo:

Ajuste	Longitud (Duración)	Calidad de Sonido
F1	3.2 segundos	La más baja
F2	2.0 segundos	•
F3	1.2 segundos	•
F4	0.8 segundos	La más alta

1. Seleccione la Función de Frecuencia de Muestreo

Seleccione la función de frecuencia de muestreo pulsando la tecla [SAMPLING] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] una segunda vez después de seleccionar la modalidad de muestreo (o simplemente pulse [SAMPLING] dos veces mientras mantiene pulsada [SHIFT] al situarse inicialmente en la modalidad de muestreo). En la parte inferior de la pantalla aparecerá la frecuencia de muestreo seleccionada en ese momento (F1, F2, F3 ó F4).

2. Determine la Frecuencia de Muestreo

Utilice las teclas [-1] y [+1] para determinar la frecuencia de muestreo requerida: F1, F2, F3 ó F4.

3. Grabe o Salga

Una vez que la frecuencia de muestreo haya sido fijada, Vd. puede proseguir y grabar como ya se ha descrito anteriormente (pulsar [SAMPLING] mientras se mantiene pulsada [SHIFT] otra vez desde esta modalidad le devolverá a la pantalla de selección de número de voz de muestreo), o pulsar la tecla [EXIT] para salir.

DETALLE

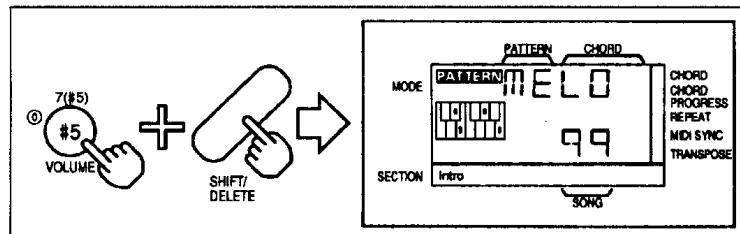
Los datos de las voces muestreadas o "sampleadas" se pueden salvar en una grabadora de datos MIDI externa, como por ejemplo el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha, además de los datos de patrones y canciones (ver página 49).

Ajuste del Volumen de las Pistas

La función de VOLUMEN le permite ajustar individualmente el volumen de las pistas MELODY (MELODIA), CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO) para lograr el "balance" global que Vd. prefiera. Esto se puede hacer tanto si la reproducción está detenida como durante la reproducción (en este caso puede monitorizar el efecto global).

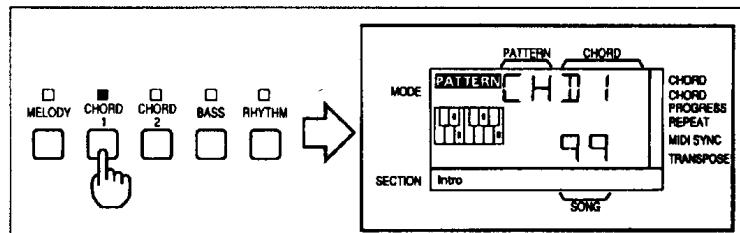
1. Seleccione la Función de Volumen "VOLUME"

Pulse la tecla [VOLUME] (la tecla numérica "0") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



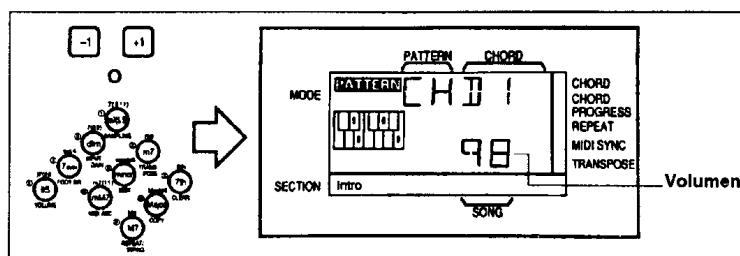
2. Seleccione una Pista

Pulse la tecla de pista correspondiente a la pista que se vaya a ajustar.



3. Determine el Volumen

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para fijar el volumen de la pista seleccionada entre "00" (sin sonido) y "99" (máximo volumen).



 **SUGERENCIA**

Si está ajustando el volumen mientras la reproducción está detenida, puede tocar el micro-teclado para oír el efecto de los cambios de volumen.

4. Ajuste las Pistas Restantes

Seleccione y ajuste otras pistas, según se requiera.

5. Salga

Una vez que haya terminado, pulse la tecla [EXIT] para salir.

 **DETALLE**

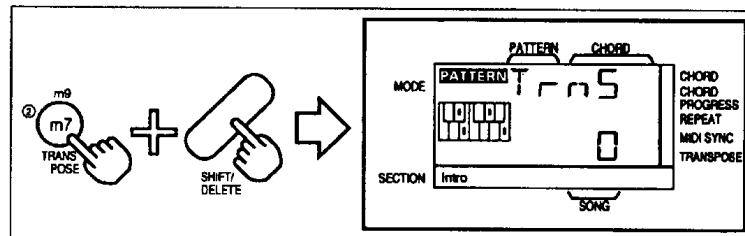
Los ajustes de volumen aplicados a los patrones prefijados son solamente temporales. Los valores originales por defecto serán automáticamente restablecidos tan pronto como se seleccione un patrón o modalidad diferente.

Transposición

La función de TRANSPOSICION (TRANSPOSE) hace posible el transponer el tono (afinación) de reproducción global del QR10 hacia arriba o hacia abajo, en incrementos de semitonos sobre una extensión de dos octavas (una hacia arriba y una hacia abajo). Un ajuste de transposición de "0" produce el tono normal. La transposición puede llevarse a cabo mientras la reproducción está detenida o mientras está en marcha, pudiendo de esta última manera oír inmediatamente el efecto.

1. Seleccione la Función de Transposición "TRANSPOSE"

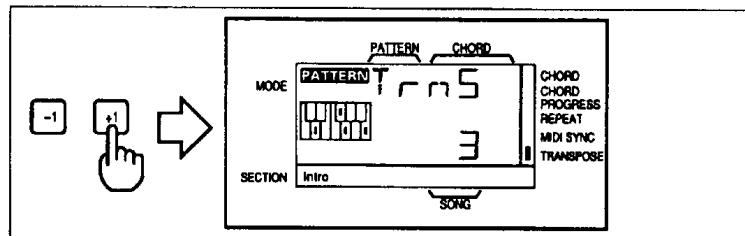
Pulse la tecla [TRANSPOSE] (la tecla numérica "2") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



2. Determine el Grado de Transposición Requerido

Utilice las teclas [-1] y [+1] para fijar el valor de transposición según se requiera. La extensión de alcance de la transposición va desde "-12" (una octava hacia abajo) hasta "+12" (una octava hacia arriba). Un ajuste de "0" produce el tono o afinación normal.

Cuando se fija un valor de transposición que no sea "0", un bloque indicador (■) aparece junto a "TRANSPOSE" en la pantalla.



3. Salga

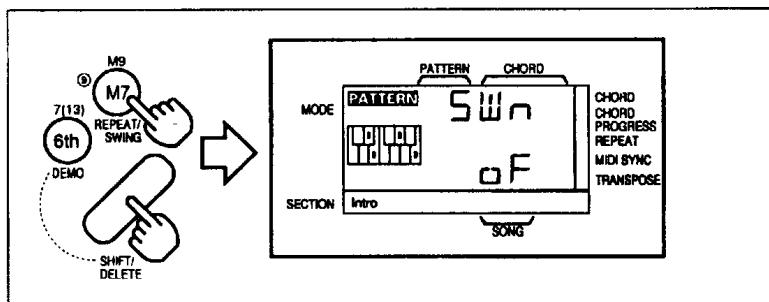
Pulse la tecla [EXIT] cuando haya terminado.

Como Dar "Swing" a los Patrones

La función SWING puede utilizarse para dar a los patrones un ambiente de "swing" o soltura rítmica, retardando ligeramente las notas corcheas o semicorcheas con numeración impar. Cada patrón puede ser programado con un ajuste de SWING diferente. Estos ajustes pueden realizarse con la reproducción detenida o con la reproducción en marcha, con lo cual podrá escuchar el efecto inmediatamente.

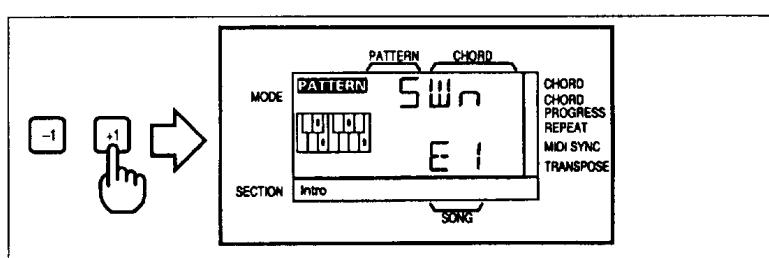
1. Seleccione la Función de "SWING"

Pulse la tecla [REPEAT/SWING] (la tecla numérica "9") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



2. Determine el Valor de "Swing"

Utilice las teclas [-1] y [+1] para fijar el valor de "swing" según se requiera. Cuando más alto sea el valor, mayor será el efecto. Los ajustes "E4" y "S2" producen un efecto de tresillo. (OFF = DESACTIVADO, E1-E9, S1-S5).



DETALLE

La función SWING solamente está disponible en la modalidad de PATRON (PATTERN). En la modalidad de CANCION (SONG), pulsando [REPEAT/SWING] mientras se mantiene pulsada [SHIFT], se activa la función de REPETICION (página 29).

3. Salga

Pulse la tecla [EXIT] cuando haya terminado.

DETALLE

Los ajustes de "swing" hechos en la modalidad de PATRON se retienen en la memoria y permanecen efectivos cuando el patrón se utiliza en la modalidad de CANCION.

6: Reproducción de las Canciones Prefijadas

El QR10 le permite seleccionar y reproducir cualquiera de las 100 canciones diferentes que puede contener:

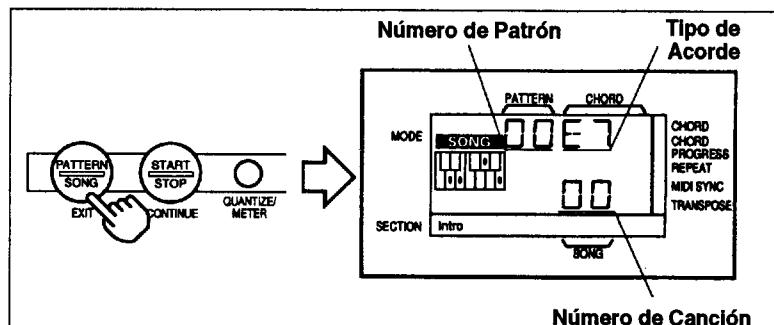
- Los números de canciones 00 a 49 son canciones prefijadas ... secuencias pre-programadas de variaciones de patrones y acordes.
- Los números 50 a 99 son canciones del "usuario" que puede programar Vd. mismo.

Veremos cómo crear canciones originales en la sección "7: Grabación de Nuevas Canciones" (página 32). En esta sección aprenderemos a seleccionar y reproducir las canciones pre-programadas del QR10.

Selección y Reproducción de una Canción

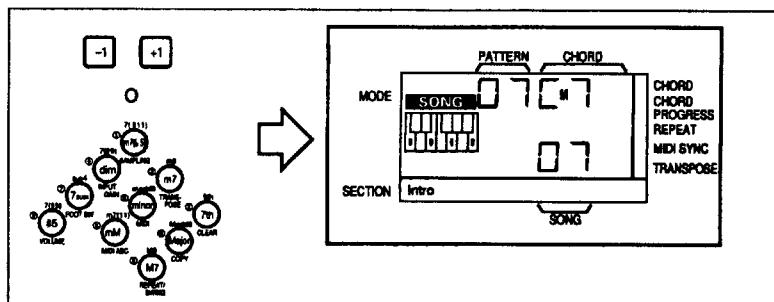
1. Seleccione la Modalidad de Canción

Si en la esquina superior izquierda de la pantalla aparece PATTERN, pulse la tecla [PATTERN/SONG] para cambiar a la modalidad de CANCIÓN (SONG).



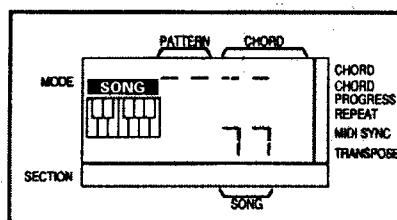
2. Seleccione un Número de Canción

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar el número de la canción que desee reproducir. Las canciones prefijadas están numeradas de "00" a "49".



DETALLE

Si selecciona un número de canción entre 50 y 99, y la canción no tiene aún nadagrabado, en la pantalla aparecerán una serie de guiones:

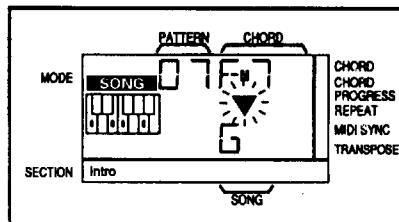


3. Comience la Reproducción

Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la reproducción de la canción seleccionada. Asegúrese de que el control de volumen VOLUME esté puesto en el nivel apropiado. Segundo se reproduce el patrón, el indicador triangular que marca los "beats" o tiempos del compás parpadeará a tiempo con la música.

■ Visualización de Acordes en la Modalidad de CANCIÓN

Durante la reproducción de una canción, el acorde en curso en ese momento se visualiza inmediatamente debajo de "CHORD" en la pantalla, y el siguiente acorde (es decir, el acorde que comenzará a sonar al principio del siguiente compás) se muestra debajo del indicador triangular.



★ DETALLE

Si Vd. pulsa una tecla de sección durante la reproducción de una canción, la sección seleccionada -INTRO, NORMAL, VARIATION o ENDING- comenzará a reproducirse desde el principio del siguiente compás (FILL 1 y FILL 2 comienzan tan pronto como se pulsa la tecla), pero sólo hasta el siguiente cambio de sección programado.

★ SUGERENCIA

Vd. puede oír cómo se reproduce la canción seleccionada en ese momento con un patrón diferente, simplemente seleccionando el patrón deseado: pulse [PATTERN SELECT], utilice [-1] y [+1] o las teclas numéricas para seleccionar un patrón, y después pulse [EXIT].

4. La Reproducción se Detiene Automáticamente

La reproducción se detendrá automáticamente al final de la canción. También puede detener la reproducción en cualquier momento pulsando la tecla [START/STOP].

★ DETALLE

Se puede utilizar un pedal interruptor conectado al jack INPUT del panel posterior para empezar y detener la reproducción de la canción si está activada la función FOOT SW (página 14).

■ Continuar la Reproducción desde el Punto en el que se Detuvo

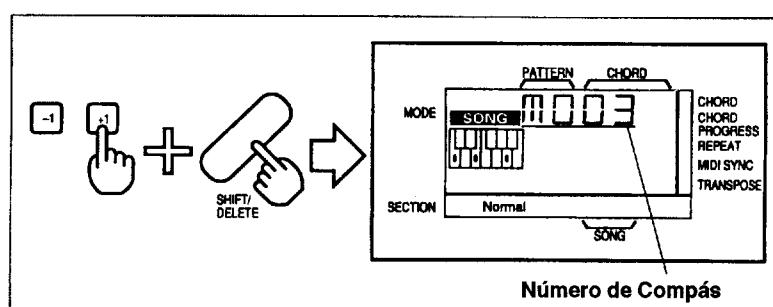
Cada vez que pulse la tecla [START/STOP] mientras la reproducción está detenida, la canción empezará a sonar desde el primer "beat" o tiempo del primer compás. Sin embargo, si pulsa la tecla [START/STOP] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT], la reproducción continuará desde el punto en el que fue detenida.

■ Comenzar la Reproducción desde un Número de Compás Específico

Vd. puede empezar la reproducción de una canción desde un número de compás específico, procediendo como sigue:

1. Especifique el Compás de Comienzo

Antes de comenzar la reproducción, mantenga pulsada la tecla [SHIFT] y utilice las teclas [-1] y [+1] para seleccionar el número de compás desde el que desee que comience la reproducción (el número de compás aparece después de la letra "M" en la línea superior de la pantalla). ¡No suelte todavía la tecla [SHIFT]!



2. Comience la Reproducción

Con la tecla [SHIFT] aún pulsada, pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la reproducción.

DETALLE

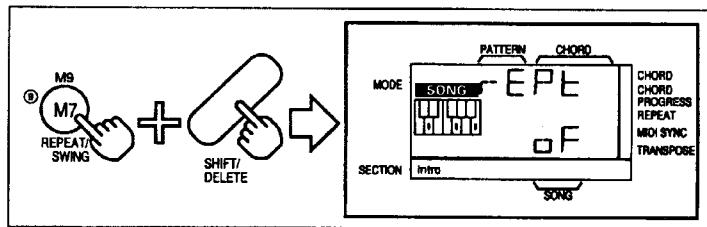
Cuando se empieza la reproducción de la canción de esta manera, el número del compás en curso en ese momento aparece en la línea superior de la pantalla, en lugar de la visualización habitual del número de canción y del acorde. La visualización del compás en curso se puede seleccionar durante la reproducción pulsando o bien [-1] o bien [+1] mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT]. Pulse [EXIT] para regresar a la pantalla de reproducción de canción normal. Por favor observe, sin embargo, que la canción siempre empezará desde el primer compás después de que se haya hecho un cambio de patrones temporal, con el fin de evitar una reproducción incorrecta debido a las diferentes signaturas de tiempo.

■ Reproducción con Repetición

El QR10 tiene una función de REPETICION (REPEAT) que hace que la canción que se esté reproduciendo se repita continuamente hasta que se detenga usando la tecla [START/STOP]. Para activar la función de REPETICION:

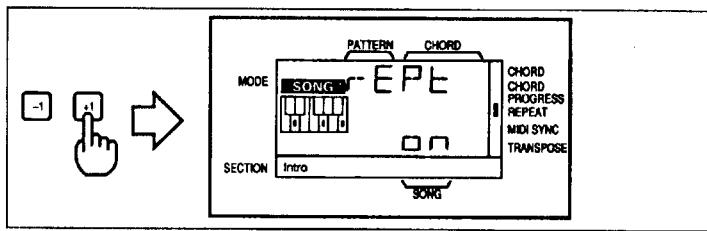
1. Seleccione la Función de REPETICION (REPEAT)

Pulse la tecla [REPEAT/SWING] (la tecla numérica "9") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



2. ACTIVE o DESACTIVE la REPETICION

Utilice la tecla [+1] para ACTIVAR la función de repetición, o utilice la tecla [-1] para DESACTIVARLA. Cuando la función de repetición está ACTIVADA, un bloque indicador (■) aparece junto a "REPEAT" en la pantalla.



3. Salga

Pulse la tecla [EXIT] para salir cuando haya terminado.

- Repetición de Segmento

Para repetir la reproducción de un segmento específico de una canción, empiece la reproducción, pulse [REPEAT/SWING] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] al principio del segmento que desee repetir (el bloque indicador correspondiente a REPEAT parpadeará lentamente), y después pulse [REPEAT/SWING] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] otra vez al final del segmento que desee repetir (el bloque indicador correspondiente a REPEAT parpadeará ahora rápidamente). El segmento especificado continuará repitiéndose hasta que se desactive la función de repetición de segmento pulsando [REPEAT/SWING] mientras se mantiene pulsada [SHIFT] por tercera vez (el bloque indicador correspondiente a REPEAT desaparecerá).

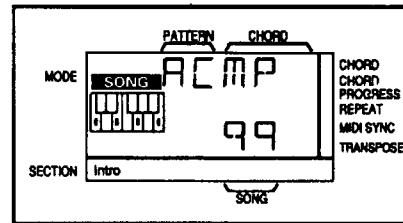
Si Vd. detiene la reproducción y vuelve a comenzarla sin desactivar la función de repetición de segmento, la canción se reproducirá inicialmente hasta llegar al final del segmento de repetición, y después se repetirá el segmento continuamente. Observe también que la función de repetición de segmento se cancela automáticamente si se selecciona una canción o modalidad diferente.

■ Ajustes de Tempo, Silenciación de Pistas, Selección de Voces y Selección de Patrones en la Modalidad de CANCION

Los ajustes de tempo, silenciación de pistas, selección de voces y selección de patrones funcionan en la modalidad de CANCION igual que en la modalidad de PATRON (la selección de un patrón diferente cambia el patrón utilizado por la canción seleccionada en ese momento). Con las canciones prefijadas, sin embargo, estos cambios son temporales y sólo permanecerán efectivos hasta que se seleccione una canción o modalidad diferente. Es más, cualquier cambio de patrón o de voz hecho durante la reproducción de una canción prefijada se cancelará siempre que en el transcurso de la canción vuelva a aparecer un cambio de patrón o de voz pre-programado.

■ Ajustes de Volumen en la Modalidad de CANCION

Los ajustes de volumen se hacen en la modalidad de CANCION básicamente de la misma manera que en la modalidad de PATRON (página 24), con la excepción de que las pistas CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO) no pueden fijarse independientemente. Vd. solamente puede seleccionar y fijar el volumen para la pista MELODY (MELODIA) o para las pistas de acompañamiento ("ACMP") como grupo (CHORD 1, CHORD 2, BASS y RHYTHM). Los niveles de volumen de las pistas individuales deben fijarse para el patrón que corresponda en la modalidad de PATRON.



Las Teclas PHRASE (FRASE)

Cada una de las 50 canciones prefijadas del QR10 tiene dos "frases" pre-programadas que pueden ser reproducidas mediante las teclas [PHRASE 1] y [PHRASE 2]. Las frases, que son acordes cortos o secuencias "decorativas" que utilizan una variedad de voces, pueden reproducirse en cualquier momento durante la reproducción para añadir variedad extra al acompañamiento.

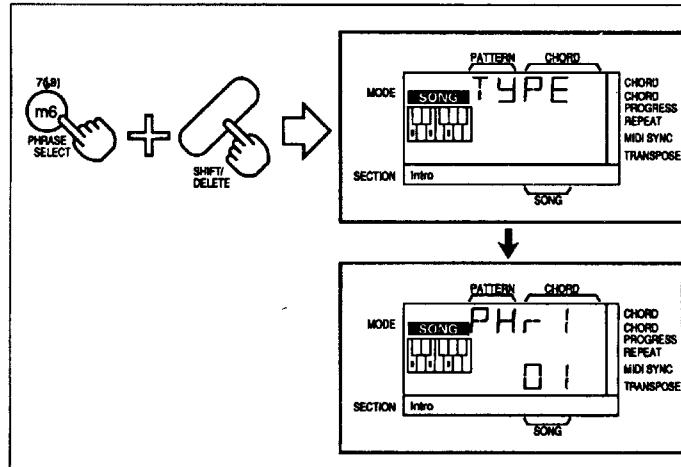
Todas las frases son bastante cortas (la longitud máxima es entorno a un compás), pero solamente sonarán mientras se mantenga pulsada la correspondiente tecla [PHRASE]. Esto significa que Vd. puede mantener pulsada la tecla brevemente para reproducir tan sólo una pequeña sección de una frase, según se requiera. La frase se repetirá continuamente mientras se mantenga pulsada la tecla.

■ Selección de Frases Diferentes

La función de SELECCION DE FRASE del QR10 hace posible el seleccionar independientemente frases diferentes para las teclas [PHRASE 1] y [PHRASE 2]. Por ejemplo, Vd. puede seleccionar las frases de dos canciones diferentes para utilizar mientras se reproduce una tercera canción.

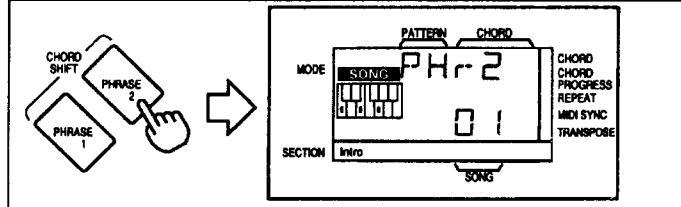
1. Seleccione la Canción a Reproducir

Seleccione la canción que pretenda reproducir de la manera habitual.



2. Seleccione la Función de SELECCION DE PHRASE

Pulse la tecla [PHRASE SELECT] (la tecla de tipo de acorde "m6") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

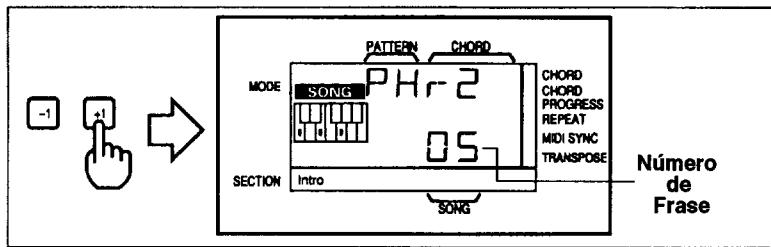


3. Seleccione una Tecla [PHRASE]

Pulse la tecla PHRASE -[PHRASE 1] o [PHRASE 2] para la que quiera seleccionar una frase diferente.

4. Seleccione una Frase

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar el número de frase deseada (entre 00 y 49). Podrá oír la frase seleccionada pulsando la tecla de frase seleccionada.



5. Salga

Pulse la tecla [EXIT] para salir de la función de SELECCION DE FRASE cuando haya terminado.

6. Reproduzca

Reproduzca la canción seleccionada en ese momento y utilice las teclas PHRASE según se requiera.



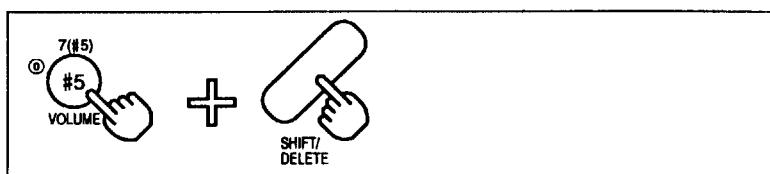
Las selecciones de frases hechas para las canciones prefijadas como se acaba de describir, son solamente temporales, y las frases por defecto se restablecerán tan pronto como se seleccione una canción o modalidad diferente.

■ Fijar el Volumen de la Frase

El volumen del sonido producido por cada una de las teclas [PHRASE] puede fijarse independientemente, básicamente de la misma manera que se puede ajustar el volumen de cada pista en la modalidad de PATRON.

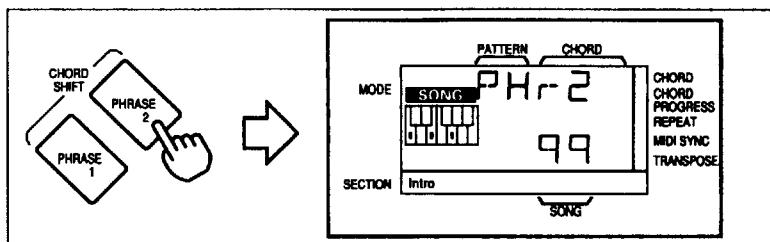
1. Seleccione la Función de VOLUMEN (VOLUME)

Pulse la tecla [VOLUME] (la tecla numérica "0") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



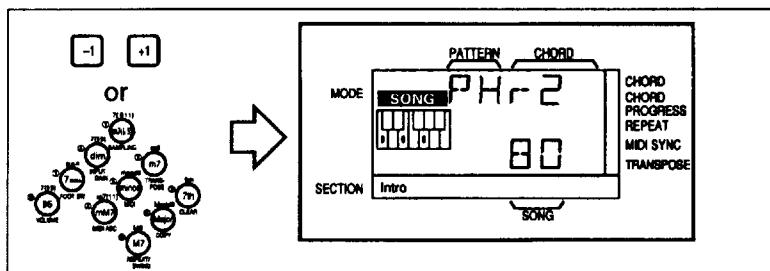
2. Seleccione una Tecla PHRASE

Pulse la tecla [PHRASE] para la que quiera ajustar el volumen.



3. Determine el Volumen

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para fijar el volumen de la tecla seleccionada entre "00" (sin sonido) y "99" (volumen máximo).



4. Salga

Pulse la tecla [EXIT] cuando haya terminado.

7: Grabación de Nuevas Canciones

Esta sección describe cómo Vd. puede crear canciones originales basándose en patrones prefijados o en patrones originales (creados según se describe en el próximo capítulo). Puede grabar cambios de secciones, de acordes, de patrones y de tempo para disponer así de total versatilidad musical. Incluso puede grabar una pista de "melodías" para añadir más vida a su canción.

Grabación de Elementos Básicos de una Canción

Con el QR10, la grabación de canciones nuevas originales es un proceso sencillo y directo: una vez que haya seleccionado la modalidad de grabación y haya hecho los ajustes iniciales, todo lo que tiene que hacer es empezar la grabación e introducir los cambios de secciones y acordes requeridos.

1. Seleccione la Modalidad de Canción

Si en la esquina superior izquierda de la pantalla aparece PATTERN, pulse la tecla [PATTERN/SONG] para cambiar a la modalidad de CANCIÓN (SONG).

2. Seleccione un Número de Canción

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar el número de la canción que desee grabar. Las canciones grabables por el usuario están numeradas de "50" a "99".

DETALLE

Cuando seleccione una canción "vacía" (es decir, que no contenga datos), aparecerán debajo de "PATTERN" y "CHORD" una serie de guiones en la pantalla, en lugar de los habituales número de patrón y acorde. Si en la pantalla aparece un número de patrón y un acorde, significa que la canción ya contiene datos. Sin embargo, nada aparecerá debajo de "PATTERN" y "CHORD"; si la canción solamente contiene datos en la pista de melodía.

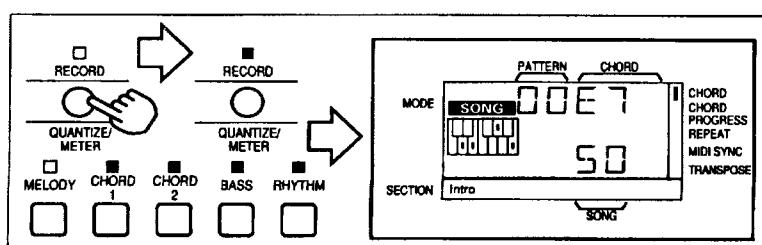
SUGERENCIA

Puede borrar completamente canciones individuales de la memoria de canciones de usuario utilizando la función BORRAR (CLEAR) descrita en la página 39.

3. Seleccione la Modalidad de "Preparado para Grabar"

Pulse la tecla [RECORD] para seleccionar la modalidad de "preparado para grabar". El indicador de la tecla [RECORD] se encenderá. También deberán encenderse los indicadores de las pistas CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO).

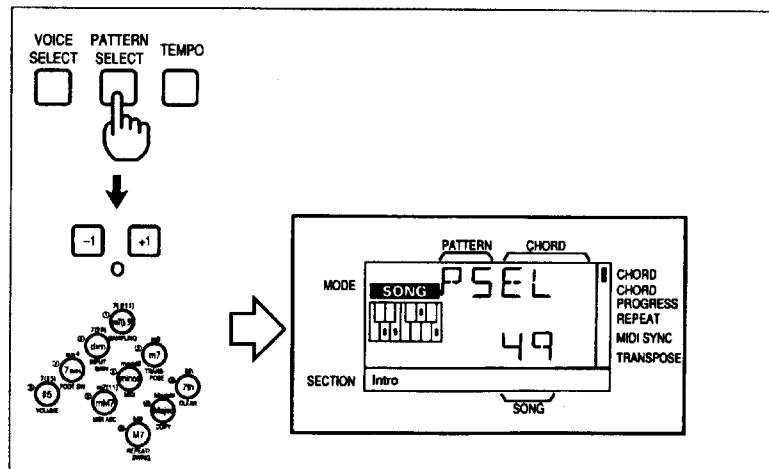
Si en vez de iluminarse dichas pistas, se ilumina el indicador de la pista MELODY (MELODIA) (esto significa que la pista de melodía está seleccionada para la grabación -se describirá más adelante), pulse cualquier tecla de pista que no sea la tecla MELODY, de modo que se iluminen los restantes indicadores.



4. Seleccione un Patrón

Seleccione el patrón sobre el que quiera basar la canción: pulse [PATTERN SELECT] y después utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar un número de patrón.

Después pulse otra vez la tecla [PATTERN SELECT], o la tecla [EXIT], para regresar a la modalidad de "preparado para grabar".

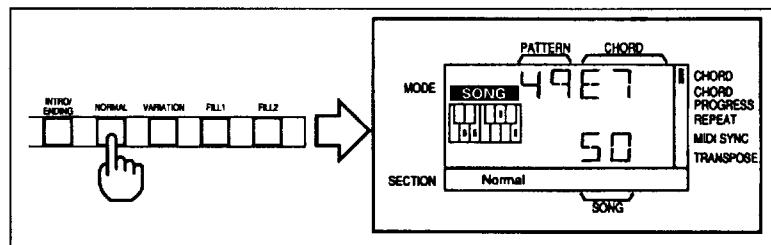


DETALLE

Vd. puede basar su canción en un patrón prefijado, o seleccionar un patrón original creado por Vd. (de "combinación" o de "usuario", creados como se describe en las páginas 42 y 43).

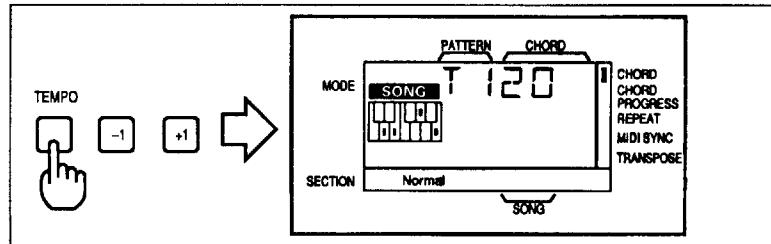
5. Seleccione una Sección

Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección con la que quiera empezar la canción.



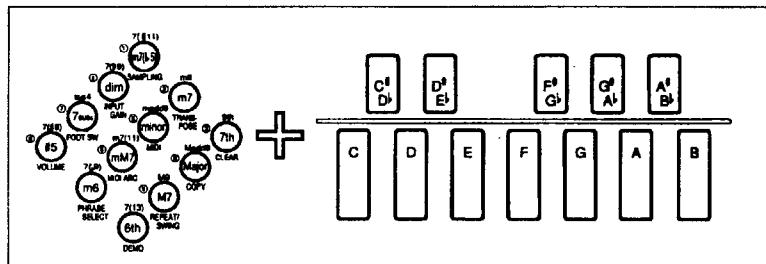
6. Determine el Tiempo de Grabación

Vd. puede seleccionar un tempo más lento (para hacer la grabación más fácil) o un tempo más rápido, según se requiera, por el procedimiento habitual: pulse [TEMPO] y después utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas para fijar el tempo requerido.



7. Introduzca el Acorde Inicial

Antes de empezar realmente la grabación, introduzca el primer acorde por el procedimiento normal.

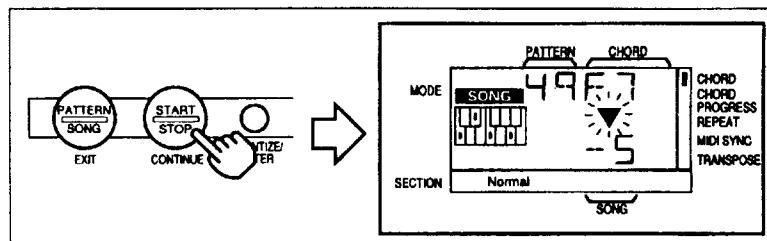


DETALLE

La modalidad de "preparado para grabar" puede des-seleccionarse en cualquier momento antes de empezar realmente la grabación (el siguiente paso), pulsando la tecla [RECORD] o la tecla [EXIT].

8. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para empezar la grabación. El metrónomo del QR10 sonará y le dará una cuenta de entrada de dos compases. La cuenta de entrada se indica en la pantalla, debajo del indicador triangular de "beats" o tiempos de compás, mediante números negativos desde "-8" hasta "-1" si el patrón seleccionado tiene una firma de tiempo de 4/4, y desde "-6" hasta "-1" si el patrón seleccionado está en un tiempo de 3/4.



DETALLE

El metrónomo del QR10 acentúa el primer "beat" o tiempo de cada compás sonando con un tono más alto.

SUGERENCIA

Al grabar sobre datos ya grabados previamente (ver "Superposición (Overdubbing)" más adelante), Vd. puede empezar la grabación desde cualquier compás específico, utilizando la técnica descrita en "Comenzar la Reproducción desde un Número de Compás Específico", en la página 28: mantenga pulsada la tecla [SHIFT] y utilice las teclas [-1] y [+1] para seleccionar el número del compás inicial, y después (manteniendo pulsada todavía la tecla [SHIFT]), pulse la tecla [START/STOP].

9. Introduzca los Cambios de Secciones y de Acordes

Después de la cuenta de entrada, comenzarán a reproducirse el patrón, la sección y el acorde seleccionados inicialmente, y Vd. podrá introducir los cambios de sección y de acorde requeridos, exactamente de la misma manera que en la modalidad de PATRON. Todos los cambios de sección y de acorde se grabarán exactamente cuando se introduzcan.

DETALLE

También puede grabar cambios de patrones seleccionando patrones diferentes por el procedimiento normal: pulse [PATTERN SELECT] y después utilice las teclas numéricas para seleccionar un número de patrón. A continuación vuelva a pulsar [PATTERN SELECT], o la tecla [EXIT], para volver a la modalidad de grabación. Deberá utilizar las teclas numéricas en lugar de las teclas [-1] y [+1] para grabar cambios de patrones, con objeto de acceder directamente al patrón deseado.
Los cambios de tempo hechos por el procedimiento normal también se graban, por lo que puede crear pasajes con efecto "accelerando" y "ritardando", cambiando el tempo con las teclas [+1] y [-1], o cambios de tempo repentinos introduciendo un tempo nuevo por medio de las teclas numéricas.

10. Detenga la Grabación

Para terminar la canción con la sección de finalización ENDING, sólo tiene que seleccionar dicha sección. La grabación se detendrá automáticamente cuando termine de reproducirse la sección de finalización ENDING. También puede detener la grabación en cualquier punto pulsando la tecla [START/STOP].

DETALLE

Se puede utilizar un pedal interruptor conectado al jack INPUT del panel posterior para comenzar y detener la grabación de la canción, si está activada la función FOOT SW (página 14).

DETALLE

Si la memoria del QR10 se llena durante la grabación, en la pantalla aparece el error de memoria llena -'ERR 3'. Si ésto ocurre, utilice las funciones de borrar patrón (página 47) y borrar canción (página 39), según se necesite, para borrar datos no deseados y hacer sitio para grabar más datos.

11. Reproduzca la Canción

Vd. puede ahora reproducir la canción que acaba de crear de la misma manera que las canciones prefijadas.

■ Superposición (Overdubbing)

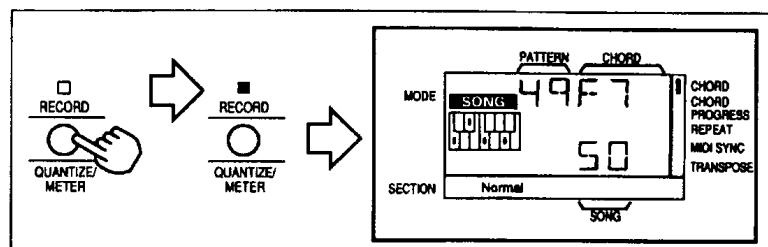
"Superposición" u "Overdubbing" se refiere a la técnica de grabar cambios de secciones, acordes o patrones adicionales en una canción que ya haya sido grabada anteriormente. Con el QR10 éste es un proceso sencillo. Simplemente pulse la tecla [RECORD] para situarse en la modalidad de "preparado para grabar", pulse [START/STOP] para empezar a grabar, y grabe los cambios requeridos. Los datos grabados inicialmente no se verán afectados por este proceso de superposición, y Vd. podrá superponer cuantas veces sea necesario para construir, por ejemplo, cambios de acordes complicados.

■ Grabar una Pista de MELODIA

Después de grabar las pistas básicas de acompañamiento de la canción, quizá desee grabar una pista de melodía para añadir algo más de "vida" a su creación. A diferencia de las pistas de acompañamiento, la pista de melodía (MELODY) graba exactamente lo que Vd. toque en el micro-teclado del QR10 ó en un teclado externo conectado al conector MIDI IN del panel posterior. Puede tocar acordes o frases de adorno, o una línea de melodía completa. También puede asignar cualquiera de las voces del QR10 a la pista de melodía.

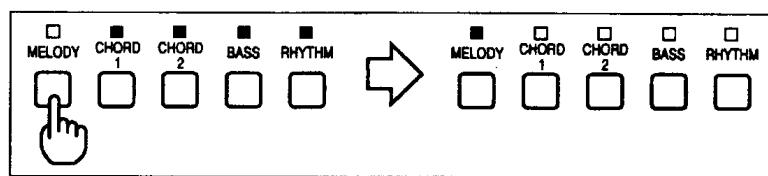
1. Seleccione la Modalidad de "Preparado para Grabar"

Después de seleccionar la canción a la que quiera añadir una pista de melodía, pulse la tecla [RECORD] para situarse en la modalidad de "preparado para grabar". El indicador de la tecla [RECORD] se iluminará.



2. Seleccione la Pista de MELODIA (MELODY)

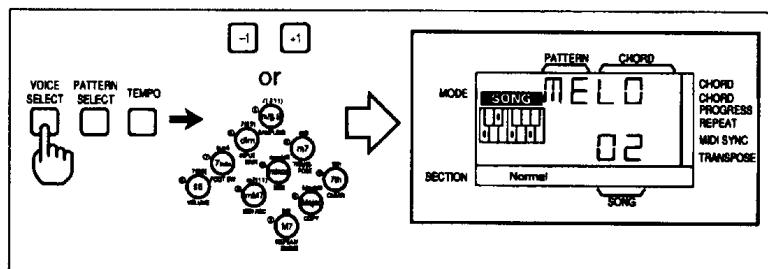
Si el indicador de la pista MELODY no está encendido, pulse la tecla de pista [MELODY]. Ahora el indicador deberá estar encendido y todos los demás indicadores de pistas apagados.



3. Seleccione una Voz

Seleccione la voz que deseé utilizar para la pista de melodía: pulse la tecla [VOICE SELECT] y, mientras prueba las voces en el micro-teclado, utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar la voz deseada.

Pulse otra vez [VOICE SELECT], o la tecla [EXIT] para volver a la modalidad de "preparado para grabar" cuando haya terminado.



DETALLE

La modalidad de "preparado para grabar" puede des-seleccionarse en cualquier momento antes de empezar realmente la grabación (el siguiente paso), pulsando la tecla [RECORD] o la tecla [EXIT].

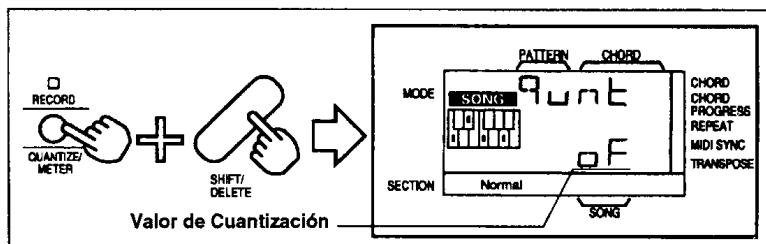
SUGERENCIA

El QR10 le permite grabar las frases de las teclas [PHRASE] también como notas individuales. Si tiene intención de utilizar las teclas [PHRASE] durante la grabación, deberá también seleccionar las frases que quiera utilizar en este punto.

4. Determine un Valor de Cuantización si es Necesario

La cuantización asegura que todas las notas estén alineadas con el valor de "beat" o tiempo del compás especificado más cercano. Pulse la tecla [RECORD] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] para seleccionar la función de cuantización.

Utilice las teclas [-1] y [+1] para desactivar la cuantización o para fijar el valor de cuantización apropiado (8, 16, 32, 12, 24, 48, off = desactivado). Si se selecciona, por ejemplo, un valor de cuantización de "16", entonces todas las notas quedarán alineadas a la semicorchea (1/16 de nota completa) más cercana. Cuando la cuantización está desactivada, las notas se graban con su resolución máxima.



NOTA MUSICAL

La cuantización se utiliza generalmente para cuadrar "timings" o tiempos descuadrados. Utilícela juiciosamente, no obstante, porque un "timing" o temporalidad con demasiada perfección puede sonar excesivamente frío y mecánico, a no ser que, por supuesto, sea ésto lo que Vd. persiga deliberadamente. Utilice siempre un valor de cuantización que sea al menos tan "corto" como las notas más cortas que pretenda grabar.

5. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar a grabar. Después de la habitual cuenta de entrada de dos compases, puede empezar a grabar su pista de melodía tocando en el micro-teclado del QR10, o en un teclado MIDI conectado en el conector MIDI IN del QR10 (también puede grabar frases pulsando la tecla [PHRASE] apropiada). Cuando utilice el micro-teclado del QR10, tendrá que utilizar las teclas de octavas ([OCTAVE]) para cambiar las octavas según sea necesario.

DETALLE

También puede grabar cambios de voces en la pista de melodía, ya sea durante la grabación inicial o durante una grabación por superposición u "overdubbing", seleccionando las voces por el procedimiento habitual. Deberá utilizar las teclas numéricas mejor que las teclas [-1] y [+1] para grabar los cambios de voces, con el fin de poder acceder directamente a la voz deseada.

SUGERENCIA

Si graba desde un teclado MIDI externo, también se grabarán los datos MIDI de sustain, inflexión de tono (pitch bend), y cambios de programas (cambios de voces).

PRECAUCION

Si el QR10 se apaga durante la grabación, pueden perderse todos los datos y causarse daños al propio QR10!

6. Detenga la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para detener la grabación.

DETALLE

Si graba en la pista de melodía más allá del final de lo grabado en las pistas de acompañamiento, las pistas de acompañamiento se detendrán y solamente continuará la pista de melodía, tal y como se haya grabado, al reproducir la canción.

SUGERENCIA

La pista de melodía puede grabarse con superposición (overdubbing) igual que las pistas de acompañamiento.

■ Localizar Errores - Borrar Cambios No Deseados

Los errores y los cambios no deseados pueden ser fácilmente eliminados de las pistas de acompañamiento o de melodía como sigue:

1. Seleccione la Modalidad de "Preparado para Grabar"

Con la canción que se va a corregir seleccionada, pulse la tecla [RECORD] para activar la modalidad de "preparado para grabar". Se iluminará el indicador de la tecla [RECORD].

2. Seleccione la Pista o Pistas a Corregir

Para corregir la pista de MELODIA, pulse la tecla de pista [MELODY], de modo que se ilumine el indicador de la pista MELODY y todos los demás indicadores de pistas se apaguen. Para corregir las pistas de acompañamiento, pulse cualquier tecla de pista que no sea la tecla de la pista MELODY, de modo que se iluminen los indicadores de las pistas CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO).

3. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la grabación.

4. Borre los Cambios No Deseados

Los diversos tipos de datos grabados pueden ser eliminados individualmente pulsando las teclas que le enumeramos a continuación mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT/DELETE]. Todos los cambios correspondientes que tengan lugar mientras estas teclas están pulsadas serán borrados.

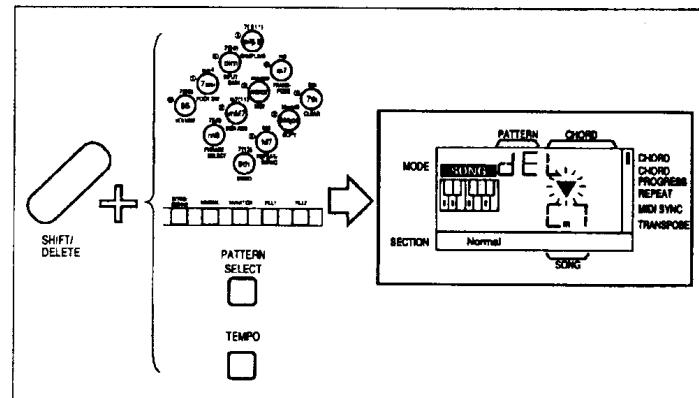
- Las Pistas de Acompañamiento

Cambios de Acordes: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando cualquiera de las teclas de tipos de acordes.

Cambios de Secciones: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando cualquiera de las teclas de sección.

Cambios de Patrones: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando la tecla [PATTERN SELECT].

Cambios de Tempo: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando la tecla [TEMPO].

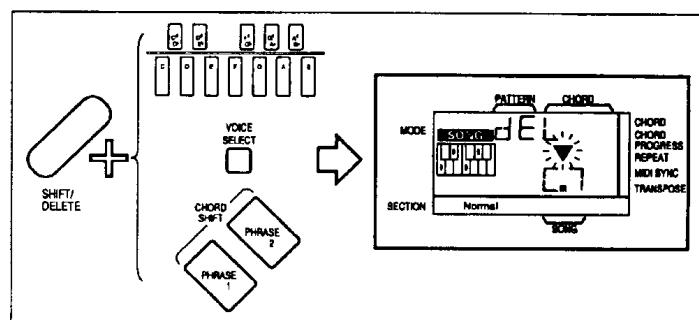


- La Pista de Melodía

Datos de notas, inflexión de tono (pitch bend) y sustain: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando cualquier tecla de micro-teclado.

Cambios de voces: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando la tecla [VOICE SELECT].

Frases introducidas utilizando las teclas [PHRASE] del QR10: se borran manteniendo pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] y pulsando la tecla [PHRASE] apropiada.



5. Detenga la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para detener la grabación cuando se hayan hecho las correcciones necesarias.

Grabación Fácil de "PROGRESIÓN DE ACORDES"

El QR10 cuenta con una modalidad de grabación especial, denominada CHORD PROGRESSION (PROGRESIÓN DE ACORDES), que facilita la introducción de progresiones de acordes complicadas y de cambios de acordes rápidos.

1. Grabe los Cambios de Acordes Requeridos

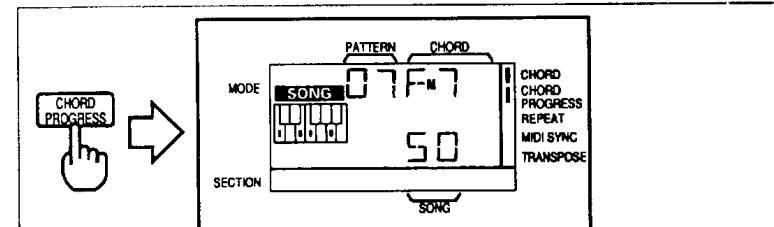
Use el procedimiento normal de grabación de canciones para grabar los cambios de acordes requeridos (página 32).

No se preocupe del "timing" o temporalidad de los acordes; tan sólo introduzca los acordes en el orden apropiado.

No introduzca aún ningún cambio de sección, patrón ni acorde. Pare la grabación cuando haya terminado.

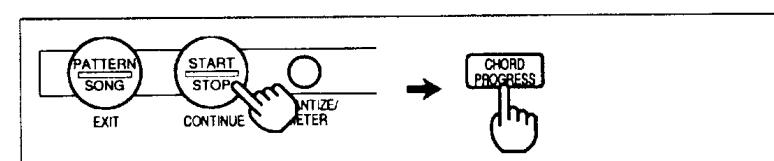
2. Seleccione de Nuevo la Modalidad de "Preparado para Grabar"

Pulse la tecla [RECORD] para situarse en la modalidad de "preparado para grabar". Se encenderá el indicador de la tecla [RECORD]. Asegúrese de que están seleccionadas las pistas de acompañamiento.



3. Seleccione la Función de PROGRESIÓN DE ACORDES

Pulse la tecla [CHORD PROGRESS] para situarse en la función de PROGRESIÓN DE ACORDES. En la pantalla deberá aparecer un bloque indicador al lado de "CHORD PROGRESSION" (■).



4. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para empezar a grabar, y luego, después de la cuenta de entrada habitual, pulse la tecla [CHORD PROGRESS] siempre que desee cambiar al siguiente acorde. La temporalidad o "timing" es fácil, ya que Vd. solamente tiene que pulsar una única tecla para progresar de acorde en acorde.

DETALLE

Cualquier cambio de sección, patrón o tempo que se encuentre grabado previamente a la utilización de la función CHORD PROGRESSION será borrado.

SUGERENCIA

Vd. puede utilizar la función CHORD PROGRESSION durante la reproducción de una canción para "ensayar" la temporalidad o "timing" de los acordes antes de grabarlos realmente.

DETALLE

Si Vd. mantiene pulsada la tecla [CHORD PROGRESS] durante más tiempo del equivalente a una corchea, también se grabará el siguiente acorde.

5. Detenga la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para detener la grabación cuando haya terminado.

DETALLE

También se puede utilizar un pedal interruptor conectado al jack INPUT del panel posterior para comenzar y detener la grabación de progresión de acordes y avanzar la progresión de acordes, siempre que la función FOOT SW esté activada (página 14). La primera presión en el pedal interruptor empieza la grabación, las subsiguientes presiones cambian al siguiente acorde hasta que se haya seleccionado el último acorde de la progresión, y después la presión final detiene la grabación.

6. Grabe los Cambios de Secciones, Patrones y Otros Cambios Requeridos

Una vez que se haya grabado la progresión de acordes, puede volver hacia atrás y superponer otros cambios (secciones, patrones, y otros, incluso más cambios de acordes) para completar la canción.

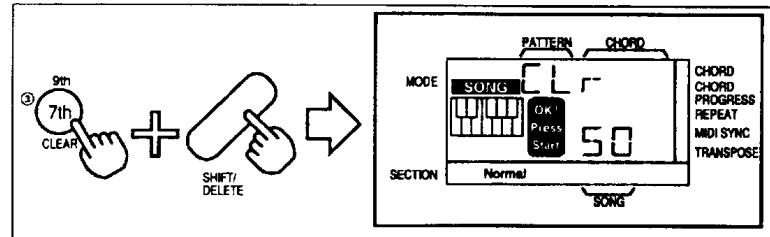
DETALLE

Si la función CHORD PROGRESSION se cancela pulsando el botón [START/STOP] antes de que se haya introducido todos los acordes, los acordes que queden por introducir se introducirán en intervalos de corcheas.

Las Funciones de Borrado y Copia de Canciones

Borrar Canciones

La función BORRAR (CLEAR) de la modalidad de CANCIÓN borra completamente la canción de "usuario" seleccionada. Si Vd. desea salvar los datos de la canción antes de borrarla de la memoria del QR10 para dejar sitio a material nuevo, utilice la función TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP) MIDI, descrita en la página 49, para transferir los datos de la canción a una grabadora de datos MIDI, como por el ejemplo el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha.

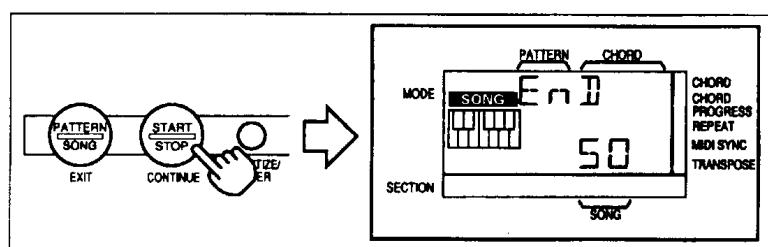


1. Seleccione una Canción

Seleccione la canción que desee borrar (solamente se pueden borrar las canciones 50 a 99).

2. Seleccione la Función de BORRADO (CLEAR)

Pulse la tecla [CLEAR] (la tecla numérica "3") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



3. Seleccione la Pista o Pistas a Borrar

Vd. puede borrar las pistas de acompañamiento y la pista de MELODIA (MELODY) independientemente seleccionando las pistas apropiadas antes de ejecutar la función de borrado. Las pistas de acompañamiento -CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO)- se seleccionan a modo de grupo.

4. Pulse [START/STOP] para Borrar

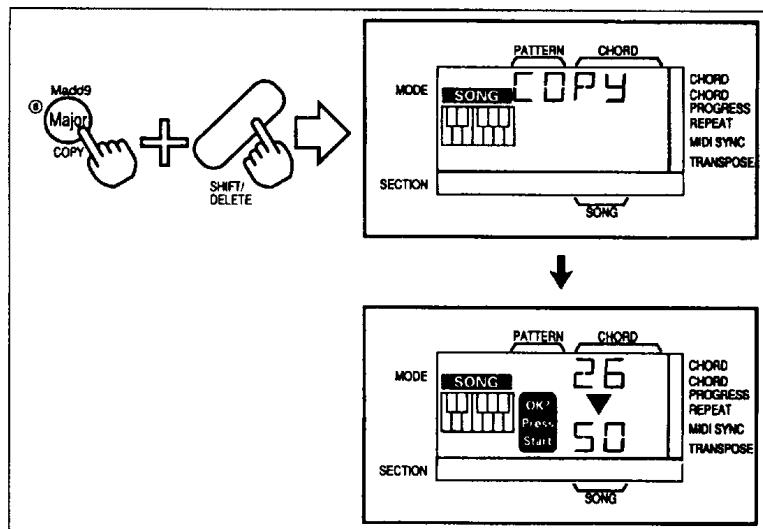
Pulse la tecla [START/STOP] para borrar realmente la canción seleccionada, o [EXIT] para salir de la función de BORRADO.

PRECAUCION

Si se APAGA el QR10 durante la ejecución de la función de borrado o copia, puede ocurrir la pérdida de todos los datos y, posiblemente, daños al propio QR10!

!! IMPORTANTE

Cualquier dato previamente existente en esa posición de canción será borrado completamente. Asegúrese de que el número de canción que se va a borrar no contiene ningún dato que quiera guardar antes de ejecutar la función de BORRADO. Los datos se pueden salvar antes de ser borrados trasladándolos a un número de canción diferente (con la función COPIAR, descrita más adelante) o transfiriéndolos a un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI externo (como el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha) utilizando la función TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP) MIDI (página 49).



■ Copiar Canciones

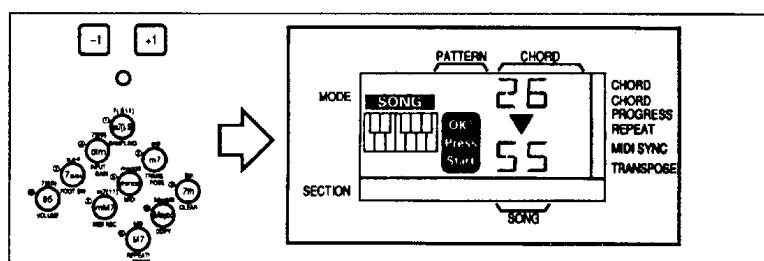
La función COPY (COPIAR) de la modalidad de CANCIÓN puede simplificar la programación de canciones permitiéndole copiar una canción existente, prefijada o de usuario, en un nuevo número de canción de usuario, en el cual puede ser modificada según se requiera.

1. Seleccione la Canción Fuente

Seleccione la canción que deseé copiar. Puede ser cualquiera de las canciones prefijadas o de usuario.

2. Seleccione la Función de COPIA (COPY)

Pulse la tecla [COPY] (tecla numérica "6") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



3. Seleccione la Pista o Pistas a Copiar

Vd. puede copiar las pistas de acompañamiento y la pista de MELODIA (MELODY) independientemente seleccionando las pistas apropiadas antes de ejecutar la función de copia. Las pistas de acompañamiento -CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO)- se seleccionan a modo de grupo.

4. Seleccione la Canción Destino

Utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para introducir el número de la canción destino (es decir, el número de canción en el que se va a copiar la canción fuente). El número de la canción destino debe ser entre 50 y 99.

5. Pulse [START/STOP] para Copiar

Pulse la tecla [START/STOP] para copiar realmente la canción fuente en el número de canción destino especificado, o [EXIT] para salir de la función de COPIA.

!!
IMPORTANTE *Cualquier dato previamente existente en la posición de canción destino será borrado y reemplazado por la canción fuente cuando se ejecute la función de copia.*

**★
DETALLE**

Si la memoria del QR10 se llena debido a la operación de copia, en la pantalla aparece el error de memoria llena -'ERR 3'. Si ésto ocurre, utilice las funciones de borrar patrón (página 47) y borrar canción (página 39), según se necesite, para borrar datos no deseados y hacer sitio para los datos que se van a copiar.

8: Grabación de Nuevos Patrones

El QR10 proporciona dos tipos de patrones que Vd. puede programar y después utilizar en las canciones de la misma manera que los patrones prefijados:

- Del 50 al 59 son patrones de "usuario", que Vd. puede programar partiendo de cero.
- Del 60 al 99 son patrones de "combinación", que Vd. puede "ensamblar" fácilmente combinando partes de diferentes patrones prefijados o de usuario.

Grabación de los Patrones de Combinación

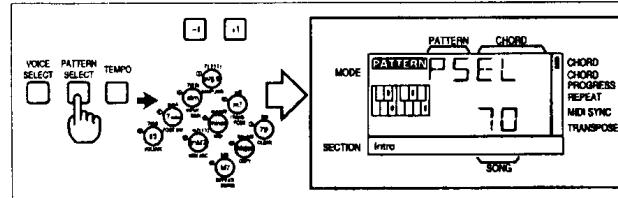
Los patrones de combinación del QR10 -patrones números 60 a 99- hacen que sea fácil el crear nuevos patrones con el simple hecho de combinar diferentes pistas de diferentes patrones. Por ejemplo, Vd. podría combinar una pista de ritmo de un patrón de rock con una pista de bajo de un patrón de jazz y, pongamos por caso, pistas de acordes de un patrón country y de otro latino. Así se puede crear un número prácticamente ilimitado de nuevos sonidos sin necesidad de recurrir a complejos procedimientos de programación. Veamos cómo:

1. Seleccione la Modalidad de Patrón

Si la modalidad de patrón no está ya seleccionada, pulse la tecla [PATTERN/SONG] para seleccionarla.

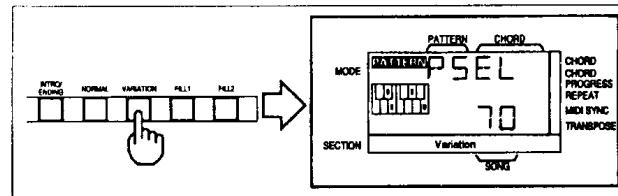
2. Seleccione un Patrón de Combinación

Pulse la tecla [PATTERN SELECT] y utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar un número de patrón entre 60 y 99 (patrones de COMBINACION).



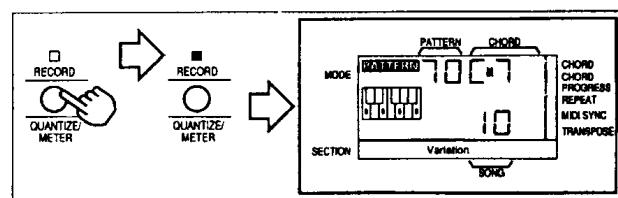
3. Seleccione una Sección

Las seis secciones para cada patrón de combinación pueden grabarse por separado. Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección que deseé grabar. La tecla [INTRO/ENDING] selecciona alternativamente las secciones de INTRODUCCION y FINALIZACION (ENDING).



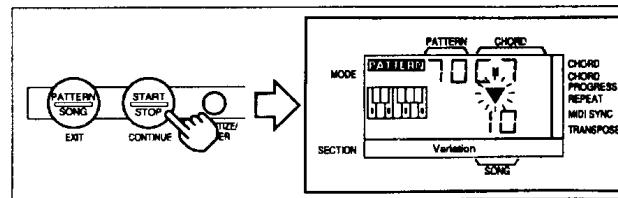
4. Seleccione la Modalidad de "Preparado para Grabar"

Pulse la tecla [RECORD] para situarse en la modalidad de "preparado para grabar". El indicador de la tecla [RECORD] se encenderá.



5. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para comenzar la grabación.

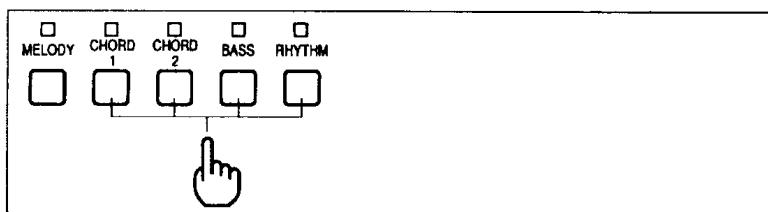


DETALLE

Los patrones de combinación inicialmente contienen los mismos datos que los primeros 40 patrones prefijados, por lo que Vd. escuchará el correspondiente patrón cuando empiece la grabación.

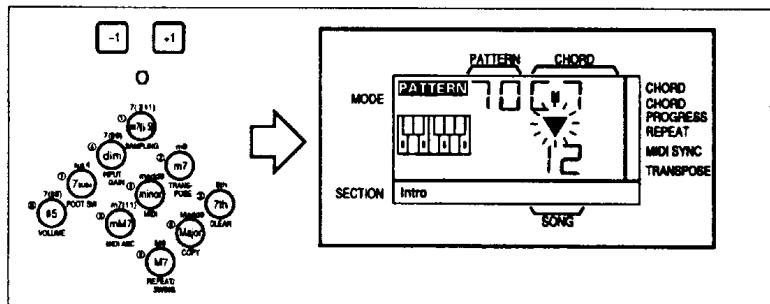
6. Seleccione una Pista

Pulse la tecla de pista correspondiente a la parte que quiera cambiar (la pista de melodía MELODY no se puede seleccionar en esta modalidad).



7. Introduzca un Número de Patrón

Utilice las teclas [-1] y [+1] o las teclas numéricas para introducir el número del patrón del que se va a coger la parte para la pista que haya sido seleccionada. La reproducción empezará desde el principio del patrón tan pronto como se introduzca el nuevo número de patrón.



8. Repita los Pasos 6 y 7 para Todas las Pistas

Repita los pasos 6 y 7 hasta que las partes deseadas estén asignadas a las 4 pistas de acompañamiento: CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO) y RHYTHM (RITMO).

9. Detenga la grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para detener la grabación cuando el patrón de combinación haya sido completado.

10. Grabe las Secciones Restantes

Repita el procedimiento anterior para grabar las demás secciones del patrón de combinación.

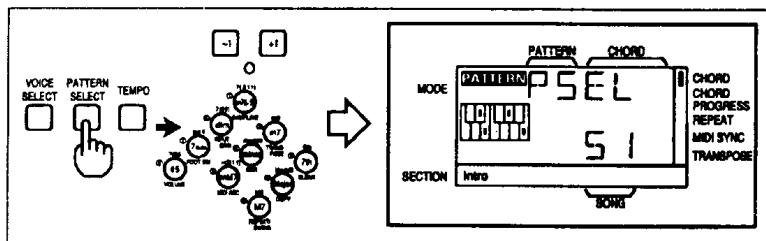
Grabación de los Patrones de Usuario

1. Seleccione la Modalidad de PATRON (PATTERN)

Si la modalidad de patrón no está ya seleccionada, pulse la tecla [PATTERN/SONG] para seleccionarla.

2. Seleccione un Patrón de Usuario

Pulse la tecla [PATTERN SELECT] y utilice las teclas [-1] y [+1] o las teclas numéricas para seleccionar un número de patrón entre 50 y 59 (patrones de USUARIO).

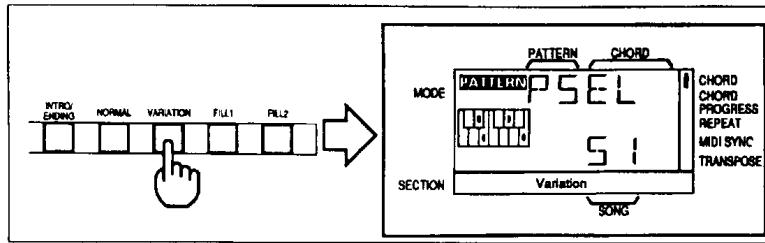


DETALLE

Los patrones de usuario están inicialmente vacíos y no producirán sonido alguno hasta que sean grabados.

3. Seleccione una Sección

Las seis secciones para cada patrón de usuario pueden grabarse por separado. Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección que deseé grabar.

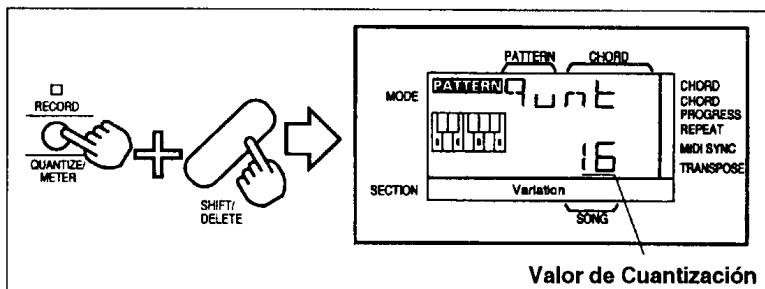


4. Seleccione la Modalidad de "Preparado para Grabar" y Determine la Cuantización, la Signatura de Tiempo y la Longitud de Patrón (Compás)

Cada vez que se pulsa la tecla [RECORD] mientras está pulsada la tecla [SHIFT], se seleccionan sucesivamente las funciones de cuantización, signatura de tiempo, y longitud de patrón (Compás). Esto también selecciona la modalidad de "preparado para grabar" (el indicador de la tecla [RECORD] se encenderá).

■ Cuantizar

Utilice las teclas [-1] y [+1] para desactivar la cuantización o determinar un valor de cuantización apropiado (8, 16, 32, 12, 24, 48, off = desactivado). La cuantización ("Qunt" en la pantalla) asegura que todas las notas queden alineadas con el valor de "beat" o tiempo de compás especificado más cercano. Por ejemplo, si se selecciona una cuantización "16" (valor por defecto), entonces todas las notas serán alineadas con la semicorchea más cercana. Cuando la cuantización está desactivada, las notas se graban con su máxima resolución.



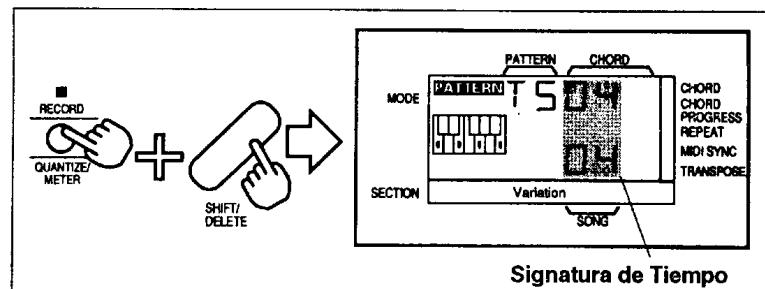
NOTA MUSICAL

La cuantización se utiliza generalmente para cuadrar "timings" o tiempos descuadrados. Utilícela juiciosamente, no obstante, porque un "timing" o temporalidad con demasiada perfección puede sonar excesivamente frío y mecánico, a no ser que, por supuesto, sea ésto lo que Vd. persiga deliberadamente. Utilice siempre un valor de cuantización que sea al menos tan "corto" como las notas más cortas que pretenda grabar.

■ Signatura de Tiempo

Utilice las teclas [-1] y [+1] para fijar la signatura de tiempo ("TS" en la pantalla) según se requiera. Las signaturas de tiempo disponibles son: 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8.

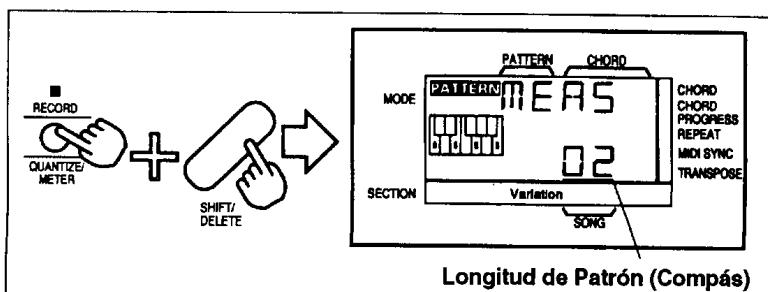
El número que aparece en la parte superior de la pantalla (junto a "TS", que es la abreviatura en inglés de Signatura de Tiempo), corresponde al numerador de la signatura de tiempo (es decir, el número de "beats" o tiempos por compás), y el número que aparece en la parte inferior de la pantalla corresponde al denominador de la signatura de tiempo (es decir, la longitud o duración de cada "beat" o tiempo del compás: "4" = notas negras; "8" = notas corcheas).



■ Longitud del Patrón

Utilice las teclas [-1] y [+1] para especificar el número de compases o longitud del patrón -de 1 a 8 compases. En la pantalla esta función aparecerá como "MEAS".

Los parámetros de signatura de tiempo y de longitud de patrón solamente se pueden cambiar si el patrón de usuario seleccionado está vacío. Si el patrón seleccionado contiene cualquier tipo de dato, en la pantalla aparecerá "Err 2" (Error 2: Entrada Incorrecta). Si ésto ocurre, pulse cualquier tecla para salir de la pantalla de error.



Longitud de Patrón (Compás)

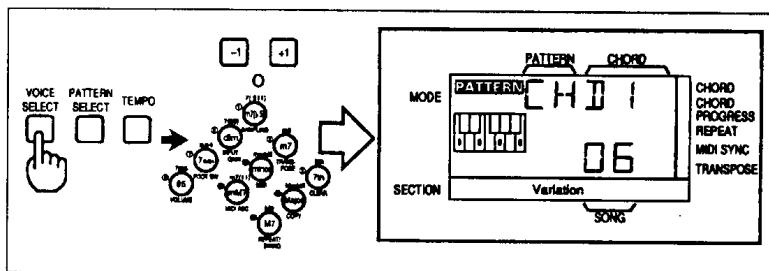
5. Seleccione una Pista a Grabar

Pulse la tecla de pista correspondiente a la primera pista que desee grabar (normalmente será la pista de RITMO).

6. Seleccione una Voz

Seleccione la voz que quiera utilizar para la pista seleccionada: pulse la tecla [VOICE SELECT] y, mientras va probando las voces en el micro-teclado, utilice las teclas [-1] y [+1], o las teclas numéricas, para seleccionar la voz deseada.

Vuelva a pulsar la tecla [VOICE SELECT], o la tecla [EXIT], para volver a la modalidad de "preparado para grabar" cuando haya terminado.

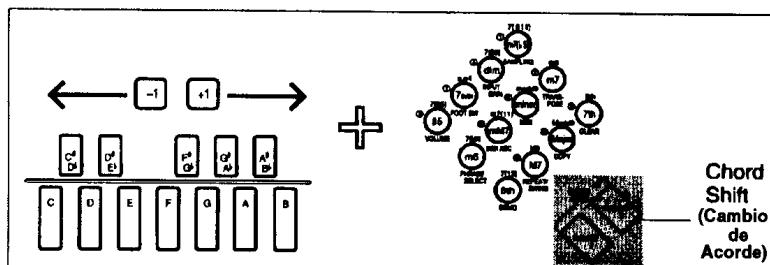


SUGERENCIA

También puede cambiar las asignaciones de voces más adelante de la misma manera.

7. Seleccione un Acorde

Seleccione el acorde con el que quiera grabar: utilice las teclas de tipos de acordes para seleccionar el tipo de acorde, y las teclas [-1] y [+1] para seleccionar el acorde básico o fundamental (es decir, "C", "D b", etc.). En este caso, los acordes fundamentales no se introducen mediante el micro-teclado.



IMPORTANTE

Aunque Vd. puede seleccionar el acorde con el que quiera grabar (para hacer la grabación más fácil), el QR10 memoriza realmente el patrón grabado en CM7 (DO mayor séptima). El sistema ABC convierte el patrón al acorde especificado durante la reproducción. Como resultado, el patrón puede no ser reproducido exactamente como se grabó.

DETALLE

La modalidad de "preparado para grabar" puede abandonarse en cualquier momento antes de comenzar realmente la grabación (el siguiente paso), pulsando la tecla [RECORD] o [EXIT].

8. Comience la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para empezar la grabación. Después de la habitual cuenta de entrada de los compases, puede empezar a grabar la pista seleccionada tocando en el micro-teclado del QR10, o en un teclado MIDI conectado al conector MIDI IN del QR10. Cuando utilice el micro-teclado del QR10, deberá usar las teclas de octavas ([OCTAVE]) para cambiar las octavas según se requiera.

Toque la parte de que se trate o bien en el micro-teclado o bien en un teclado MIDI externo. El patrón se repetirá desde el primer hasta el último compás, así que Vd. puede continuar añadiendo notas hasta que la parte seleccionada quede completa.



SUGERENCIA

Si Vd. graba desde un teclado MIDI externo, también se grabarán los datos de sustain e inflexión de tono (pitch bend) en todas las pistas excepto la pista de RITMO.



SUGERENCIA

A veces es más fácil fijar un tempo lento para la programación de patrones, de modo que pueda disponer de mucho tiempo para introducir los datos.

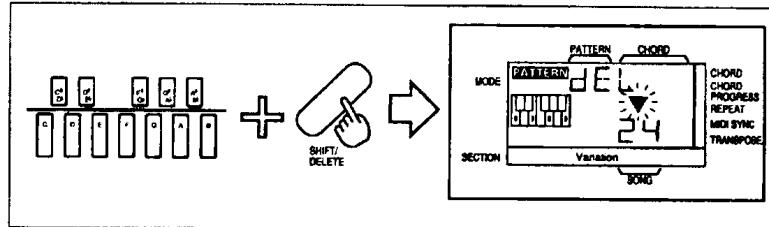


DETALLE

Las teclas [PHRASE] no se pueden utilizar cuando se graban patrones.

9. Borre los Errores según se Requiera

Para borrar errores, simplemente toque cualquier nota en el micro-teclado mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT/DELETE] (para la pista de RITMO, toque la nota correspondiente al instrumento que se va a borrar). Todas las notas que tengan lugar mientras esté pulsada la tecla del micro-teclado serán borradas.



10. Detenga la Grabación

Pulse la tecla [START/STOP] para parar la grabación.



SUGERENCIA

Las pistas de los patrones pueden ser grabadas en la modalidad de superposición (overdubbing) de la misma manera que las pistas de las canciones (página 35).

11. Grabe las Pistas Restantes

Complete el patrón seleccionando las pistas que falten por grabar, asignando las voces requeridas, y grabando como se describió anteriormente, pasos 3 a 10.



DETALLE

Si la memoria del QR10 se llena debido a la operación de copia, en la pantalla aparece el error de memoria llena -'ERR 3'. Si ésto ocurre, utilice las funciones de borrar patrón (página 47) y borrar canción (página 39), según se necesite, para borrar datos no deseados y hacer sitio para los datos que se van a copiar.

Las Funciones de Borrado y Copia de Patrones

■ Borrar Patrón

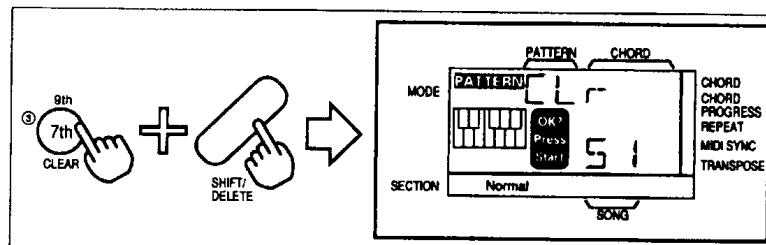
La función BORRAR (CLEAR) de la modalidad de PATRON borra completamente la sección especificada del patrón de usuario seleccionado. Si Vd. desea salvar los datos del patrón antes de borrarlo de la memoria del QR10 para dejar sitio a material nuevo, utilice la función TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP) MIDI, descrita en la página 49, para transferir los datos de la canción a una grabadora de datos MIDI, como por el ejemplo el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha.

1. Seleccione un Patrón y una Sección

Seleccione el patrón que quiera borrar (solamente se pueden borrar los patrones 50 a 59). Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección del patrón que desea borrar.

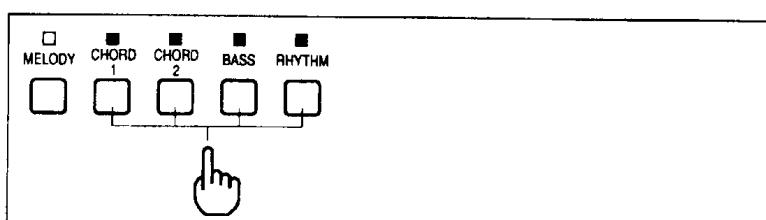
2. Seleccione la Función de BORRADO (CLEAR)

Pulse la tecla [CLEAR] (la tecla numérica "3") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].



3. Seleccione la Pista o Pistas a Borrar

Utilice las teclas de pista para seleccionar la pista o pistas que quiera borrar.



4. Pulse [START/STOP] para Borrar

Pulse la tecla [START/STOP] para borrar realmente el patrón seleccionado, o [EXIT] para salir de la función de BORRADO.

PRECAUCION

Si se APAGA el QR10 durante la ejecución de la función de borrado o copia, puede ocurrir la pérdida de todos los datos y, posiblemente, daños al propio QR10!

IMPORTANTE

Cualquier dato previamente existente en el patrón especificado será borrado completamente. Asegúrese de que el patrón que se va a borrar no contiene ningún dato que quiera guardar antes de ejecutar la función de BORRADO. Los datos se pueden salvar antes de ser borrados trasladándolos a un número de patrón diferente (con la función COPIAR, descrita a continuación) o transfiriéndolos a un dispositivo de almacenamiento de datos MIDI externo (como el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha) utilizando la función TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP) MIDI (página 49).

■ Copiar Patrón

La función COPIAR (COPY) de la modalidad de PATRON puede simplificar la programación de patrones permitiéndole copiar cualquier sección de un patrón ya existente -prefijado, de usuario, o de combinación- en un nuevo número de patrón de usuario, donde puede ser modificado según se requiera.

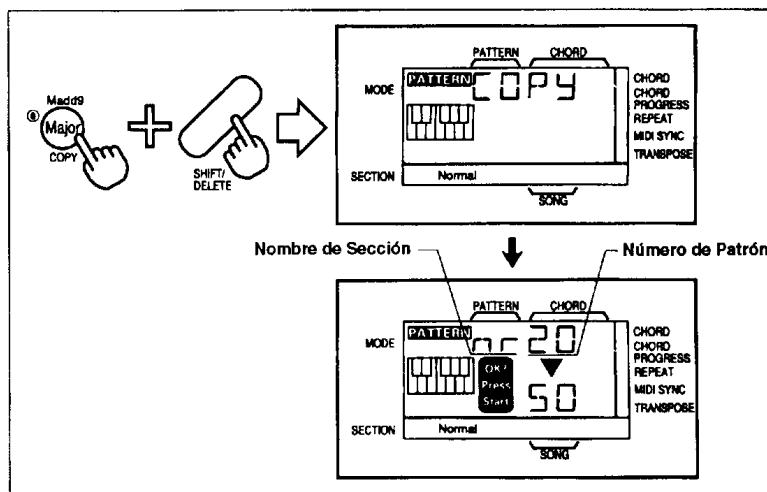
1. Seleccione el Patrón y la Sección Fuente

Seleccione el patrón que quiera copiar. Puede tratarse de patrones prefijados, de combinación o de usuario. Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección del patrón que deseé copiar.

2. Seleccione la Función de COPIA (COPY)

Pulse la tecla [COPY] (la tecla numérica "6") mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

El número del patrón y el nombre de la sección que se van a copiar aparecerán en la pantalla.



3. Seleccione la Pista o Pistas a Copiar

Utilice las teclas de pistas para seleccionar la pista o pistas que quiera copiar.

4. Seleccione el Patrón y la Sección Destino

Utilice las teclas [-1] y [+1] o las teclas numéricas para introducir el número del patrón de destino (es decir, el número de patrón en el que se va a copiar el patrón fuente). El número de patrón destino deberá ser entre 50 y 59. Utilice las teclas de sección para seleccionar la sección del patrón en la que deseé copiar.

DETALLE

Puede copiar entre patrones que tengan diferentes números de compases, pero no entre patrones que tengan diferentes signaturas de tiempo.

5. Pulse [START/STOP] para Copiar

Pulse la tecla [START/STOP] para copiar realmente el patrón fuente en el número de patrón destino especificado, o [EXIT] para salir de la función de COPIA.

IMPORTANTE

Cualquier dato previamente existente en la posición de patrón destino será borrado y reemplazado por el patrón fuente cuando se ejecute la función de copia.

DETALLE

Si la memoria del QR10 se llena debido a la operación de copia, en la pantalla aparece el error de memoria llena -'ERR 3'. Si ésto ocurre, utilice las funciones de borrar patrón (página 47) y borrar canción (página 39), según se necesite, para borrar datos no deseados y hacer sitio para los datos que se van a copiar.

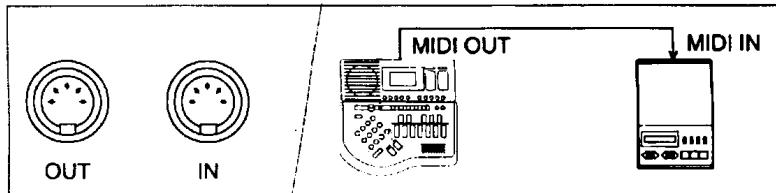
9: Utilidades MIDI

El QR10 proporciona dos utilidades MIDI -Trasvase en Bloque (Bulk Dump) y Sincronización (Sync)- que le permiten ser utilizado con otros equipos MIDI.

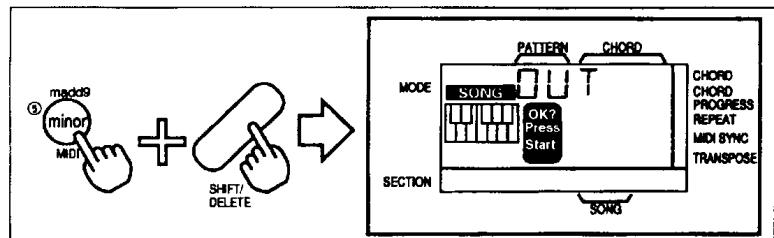
Trasvase en Bloque (Bulk Dump)

Aunque la memoria del QR10 tiene 50 patrones de "usuario/combinación" y 50 canciones de "usuario", quizás Vd. quiera salvar los datos de sus patrones y de sus canciones en un dispositivo externo, lo que le permitirá una mayor capacidad de almacenamiento o simplemente protegerá los datos para que no puedan ser borrados o estropeados accidentalmente. Un dispositivo de almacenamiento ideal para utilizar con el QR10 es el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha.

Para salvar todos los datos de patrones y de canciones desde el QR10 al MDF2 (los datos de las voces muestreadas también se salvan), conecte primero la salida MIDI OUT del QR10 a la entrada MIDI IN del MDF2 por medio de un cable MIDI, y prepare el MDF2 para la recepción (remítase al manual de instrucciones del MDF2).



A continuación, pulse la tecla [MIDI] del QR10 (la tecla numérica "5") una vez mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] (si pulsa [MIDI] dos veces mientras mantiene pulsada [SHIFT] seleccionará la función "Modalidad de Sincronización", descrita a continuación).



Cuando esté preparado para transmitir los datos al MDF2, pulse [START/STOP]. Un triángulo intermitente aparecerá en la pantalla mientras los datos están siendo transmitidos, y "End" (Fin) aparecerá brevemente una vez terminada la transmisión.

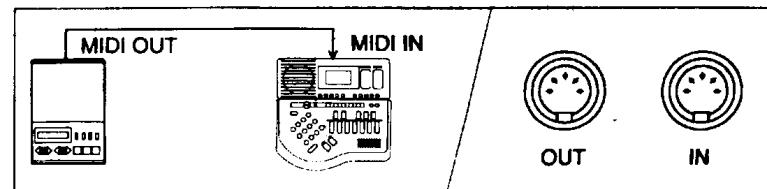
DETALLE

El QR10 siempre transmite en el Canal MIDI 1.

■ Recepción en Bloque (Bulk) de Datos de Canción y Patrón

En la modalidad de CANCIÓN (SONG) o de PATRÓN (PATTERN) el QR10 recibirá automáticamente datos en bloque de canciones y patrones transmitidos desde el MDF2.

Para recibir datos en bloque, asegúrese de que la salida MIDI OUT del MDF2 (o de otro dispositivo) está conectada a la entrada MIDI IN del QR10.



El QR10 siempre recibe en la modalidad MIDI "omni" (todos los canales).

**!!
IMPORTANTE**

Por favor, observe que todos los datos previamente existentes en la memoria del QR10 serán borrados y reemplazados por los datos recibidos.

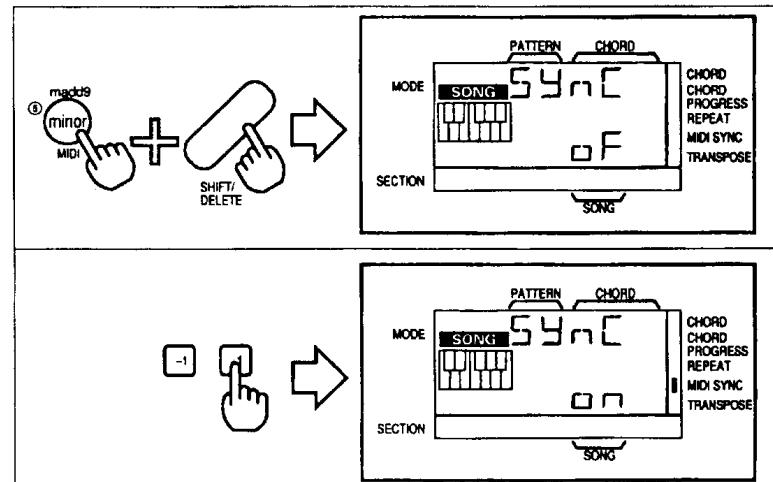
Modalidad de Sincronización MIDI

Seleccione esta función pulsando la tecla [MIDI] del QR10 (la tecla numérica "5") dos veces mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] (o pulse [MIDI] una vez mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] si la función de Trasvase en Bloque (Bulk Dump) MIDI, descrita anteriormente, está ya seleccionada).

Utilice la tecla [-1] para desactivar la modalidad de sincronización MIDI, o la tecla [+1] para activarla.

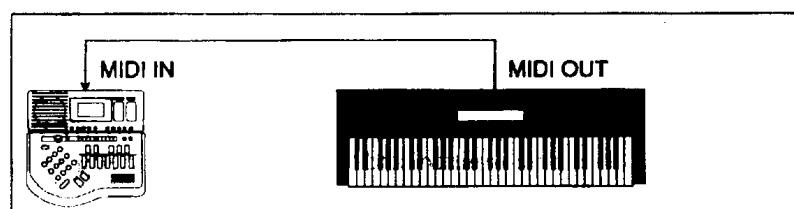
Cuando la modalidad de sincronización MIDI está desactivada ("oF" en la pantalla), el QR10 es controlado por su propio reloj interno.

Cuando la modalidad de sincronización MIDI está desactivada ("on" en la pantalla), el QR10 es controlado por una señal de reloj MIDI recibida desde un dispositivo externo, como puede ser un secuenciador o un ordenador de música. Un bloque indicador (■) aparecerá junto a "MIDI SYNC" en la pantalla. Por favor observe que el QR10 no funcionará por sí mismo cuando este parámetro esté activado.



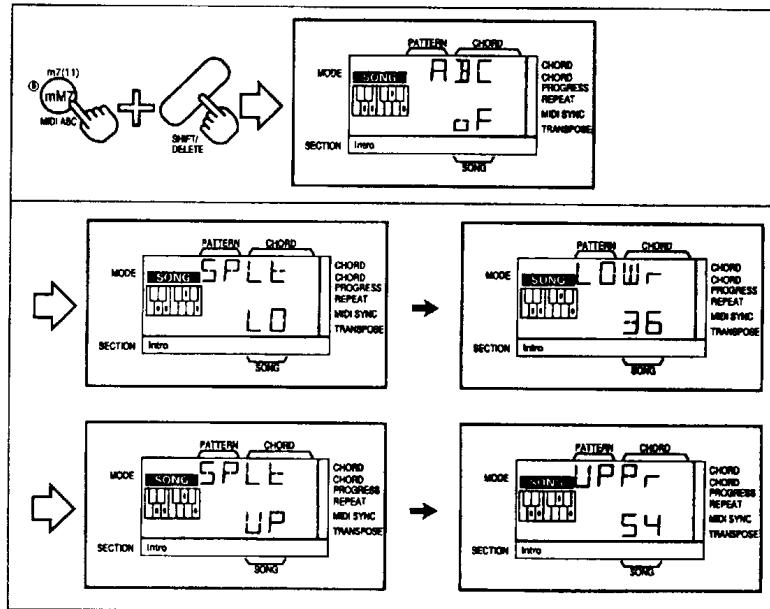
El QR10 como Expansor ABC

El QR10 cuenta con un avanzado sistema ABC (Acorde de Bajo Automático) que puede ser controlado desde un teclado externo, lo que le confiere gran utilidad a la hora de ser utilizado como módulo expansor ABC. Cuando la función MIDI ABC está activada, Vd. puede cambiar acordes durante la reproducción de un patrón (y durante la grabación de las pistas de acompañamiento de una canción), simplemente tocando el acorde apropiado en la sección especificada del teclado MIDI externo.



■ Los Ajustes ABC

Cada vez que se pulsa la tecla [MIDI ABC] (tecla numérica "8") mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT], los parámetros "ABC", "LOWr" y "UPPr" se seleccionan sucesivamente.



■ ABC: ACTIVACION/DESACTIVACION de la Modalidad MIDI ABC

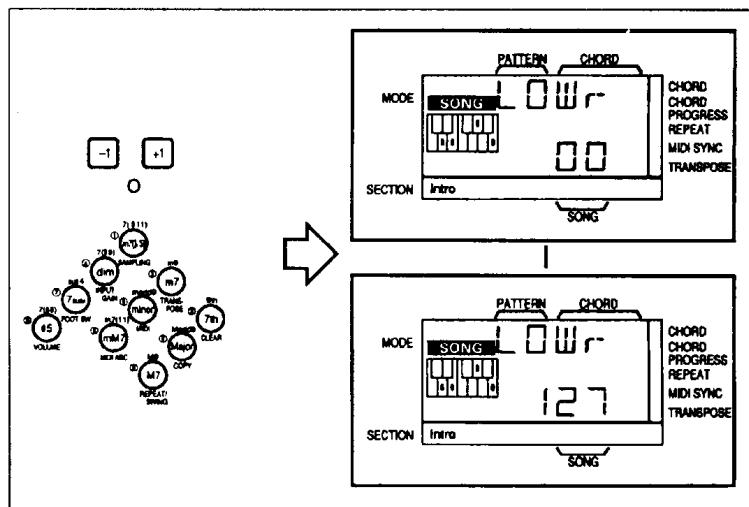
Utilice la tecla [-1] para desactivar ("oF" en la pantalla) la modalidad MIDI ABC, o la tecla [+1] para activarla ("on" en la pantalla), según se requiera.

■ LOWr: Límite Inferior de Zona ABC

■ UPPr: Límite Superior de Zona ABC

Los parámetros "LOWr" y "UPPr" establecen la serie o extensión de notas en las que los acordes tocados serán reconocidos por el sistema ABC del QR10. "LOWr" especifica la nota inferior (más grave), y "UPPr" especifica la nota superior (más alta) de la escala. La extensión máxima va desde "00" (el número de nota MIDI que representa a DO-2) hasta "127" (el número de nota MIDI que representa a SOL8).

Cuando se activa el sistema ABC, los acordes tocados dentro de la zona o extensión ABC especificada sean reconocidos por el sistema ABC y el acorde de acompañamiento cambiará consecuentemente durante la reproducción de los patrones o durante la grabación de las pistas de acompañamiento de una canción. Se reconocen los acordes tocados dentro de la extensión especificada de un teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN del QR10.



!! IMPORTANTE *El sistema MIDI ABC solamente funcionará cuando en la pantalla aparezca un bloque indicador (█) junto a 'CHORD' en la pantalla.*

**★
DETALLE**

El parámetro UPPr no se puede fijar en un número más bajo que el parámetro LOWr. Si Vd. fija el parámetro UPPr más bajo que LOWr, automáticamente el número de LOWr se pondrá en el mismo número que el número de UPPr. Y a la inversa igual: es decir, el parámetro LOWr no se puede poner en un número más alto que el parámetro UPPr.

**★
DETALLE**

Cuando la función ABC está ACTIVADA, el QR10 no suena en la zona ABC especificada.

Apéndice

Procedimiento de Reinicialización Total

El procedimiento siguiente se puede utilizar para poner todos los parámetros del QR10 en sus valores iniciales por defecto, y borrar toda la memoria de usuario (patrones y canciones de usuario -los patrones de combinación se reinicializan a sus contenidos iniciales por defecto).

**!!
IMPORTANTE**

Este procedimiento borrará cualquier patrón y canción que Vd. haya grabado! Asegúrese de salvar los datos que desee conservar en un dispositivo de almacenamiento MIDI (como el Archivador de Datos MIDI MDF2 de Yamaha) antes de llevar a cabo el procedimiento de reinicialización total.

1. APAGUE el QR10.
2. Enciéndalo mientras mantiene pulsadas las teclas [PHRASE 1], [PHRASE 2] y [PATTERN SELECT]. En la pantalla aparecerá brevemente "INIT" antes de que aparezca la pantalla normal de modalidad de PATRON.

Lista de Voces e Información sobre Polifonía

El QR10 tiene una "polifonía" de 28 notas. Esto simplemente significa que puede producir un máximo de 28 notas al mismo tiempo. Si se excede la polifonía máxima -esto incluye todas las notas de las pistas de acompañamiento y de melodía-, algunas de las notas serán truncadas, y por tanto no sonarán. Observe también que algunas de las voces enumeradas a continuación utilizan más de un "elemento" (la columna "EL"). Cada elemento utiliza una nota de polifonía, así que cuando se empleen notas que tengan múltiples elementos, la polifonía máxima será realmente inferior a 28 notas. Ver tabla en la página siguiente.

Nº	Categoría	Nombre de Voz	EL	Nº	Categoría	Nombre de Voz	EL
0	PIANOS	Acoustic Grand Piano (Piano de Cola Acústico)	1	35	CUERDAS Y SECCIONES	String Ensemble 2 (Sección de Cuerda 2)	2
1		Bright Acoustic Piano (Piano Acústico Brillante)	1	36		String Ensemble 3 (Sección de Cuerda 3)	2
2		Electric Grand Piano (Piano de Cola Eléctrico)	2	37		Synth Strings (Cuerdas Sintetizadas)	2
3		Honky-tonk Piano (Piano Honky-tonk)	2	38		Hit Strings (Golpe de Cuerdas)	2
4		Electric Piano 1 (Piano Eléctrico 1)	1	39		Voice Oohs (Voces Ooh)	2
5		Electric Piano 2 (Piano Eléctrico 2)	2	40		Orchestra Hit (Golpe de Orquesta)	1
6		Electric Piano 3 (Piano Eléctrico 3)	1	41	METALES E INS. DE LENGÜETA	Trombone (Trombón)	1
7		Electric Piano 4 (Piano Eléctrico 4)	2	42		Brass Section (Sección de Metales)	2
8		Clavi (Clavicordio)	1	43		Synth Brass (Metales Sintetizados)	2
9	MAZO	Glockenspiel (Juego de Timbres y Campanas)	1	44		Tenor Sax (Saxo Tenor)	1
10	ORGANOS	Percussive Organ (Organo Percusivo)	1	45	SINTETIZ. SOLISTAS	Synth Lead 1 (square) (Sintetizador Solista 1, cuadrada)	2
11		Rock Organ (Organo de Rock)	1	46		Synth Lead 2 (saw tooth) (Sinte. Solista 2, diente de sierra)	2
12		Pipe Organ (Órgano de Tubos)	2	47		Synth Lead 3 (fifth) (Sintetizador Solista 3, quinta)	2
13		Accordion (Acordeón)	2	48		Synth Lead 4 (bass+lead) (Sinte. Solista 4, bajo+solista)	2
14	GUITARRAS	Acoustic Guitar (steel) (Guit. Acúst. con cuerdas acero)	1	49	CAMAS DE SINTETIZ.	Synth Pad 1 (bell strings) (C. de S. 1, cuerdas+ campanas)	2
15		Acoustic Guitar (12strings) (Guit. Acústica de 12 cuerdas)	2	50		Synth Pad 2 (piano) (Cama de Sinte. 2, piano)	2
16		Electric Guitar (jazz) (Guitarra Eléctrica de Jazz)	1	51		Synth Pad 3 (seq.) (Cama de Sinte. 3, secuenciada)	2
17		Electric Guitar (clean1) (Guitarra Eléctrica Limpia 1)	1	52		Synth Pad 4 (new age) (Cama de Sinte. 4, new age)	2
18		Electric Guitar (clean2) (Guitarra Eléctrica Limpia 2)	2	53		Synth Pad 5 (warm) (Cama de Sinte. 5, cálida)	2
19		Electric Guitar (clean3) (Guitarra Eléctrica Limpia 3)	2	54		Synth Pad 6 (choir&string) (C. de Sinte. 6, coro y cuerda)	2
20		Electric Guitar (12strings) (Guitarra Eléctrica de 12 cuerdas)	2	55		Synth Pad 7 (analog) (Cama de Sinte. 7, analógico)	2
21		Electric Guitar (muted1) (Guitarra Eléctrica Matada 1)	1	56		Synth Pad 8 (steam) (Cama de Sinte. 8, vaporizado)	2
22		Electric Guitar (muted2) (Guitarra Eléctrica Matada 2)	2	57		Synth Pad 9 (swish) (Cama de Sinte. 9, crujido)	2
23		Distortion Guitar 1 (Guitarra Distorsionada 1)	2	58		Synth Pad 10 (bell) (Cama de Sinte. 10, campana)	2
24		Distortion Guitar 2 (Guitarra Distorsionada 2)	2	59		Synth Pad 11 (harpsichord) (Cama de Sint. 11, clavicémbalo)	2
25		Distortion Guitar 3 (Guitarra Distorsionada 3)	2	60		Synth SFX 1 (soundtrack) (Efecto de Sint. 1, banda sonora)	2
26	BAJOS	Acoustic Bass (Bajo Acústico)	1	61	ETNICAS	Synth SFX 2 (crystal) (Efecto de Sint. 2, cristal)	2
27		Electric Bass (finger1) Bajo Eléctrico con dedos 1	1	62		Synth SFX 3 (atmosphere) (Efecto de Sint. 3, atmósfera)	2
28		Electric Bass (pick) Bajo Eléctrico con púa	1	63		Synth SFX 6 (sci-fi) (Efecto de Sint. 6, ciencia fic.)	2
29		Fretless Bass (Bajo sin Trastes)	1	64		Banjo	1
30		Slap Bass (Bajo de Slap)	1	65		Kalimba	1
31		Synth Bass 1 (Bajo Sintetizado 1)	1	66	OTRAS	Tinkle Bell (Tintineo de Campana)	2
32		Synth Bass 2 (Bajo Sintetizado 2)	1	67		Breath (Respiración)	1
33	CUERDAS Y SECCIONES	Tremolo Strings (Cuerdas con Trémolo)	2	68		Reverse Cymbal (Plato Invertido)	1
34		String Ensemble 1 (Sección de Cuerda 1)	1				

Lista de Canciones y Patrones Prefijados

Nº	Categoría	Nombre	Signatura de Tiempo	Nº	Categoría	Nombre	Signatura de Tiempo
00	Para Bailar y Pop	Disco	4/4	25	Rock 2	Rock Shuffle	4/4
01		Euro Beat	4/4	26		Boogie Woogie	4/4
02		Dance Pop (Pop para Bailar)	4/4	27		Rock'n'Roll	4/4
03		House	4/4	28	Jazz y Swing	Swing	4/4
04		Rap	4/4	29		Big Band	4/4
05		Dance Shuffle (Shuffle para Bailar)	4/4	30		Slow Swing (Swing Lento)	4/4
06	Funky y Soul	Funk Shuffle (Shuffle Funky)	4/4	31		Swing Waltz (Vals con Swing)	3/4
07		16Beat Ballad (Balada 16 Tiempos)	4/4	32		Dixieland	4/4
08		16Beat Pop (Pop de 16 Tiempos)	4/4	33		Slow Fox (Fox Lento)	4/4
09		24Beat Pop (Pop de 24 Tiempos)	4/4	34	Latinos	Bossa Nova	4/4
10		Soul Ballad (Balada Soul)	4/4	35		Mambo	4/4
11	Rock 1	Piano Ballad (Balada de Piano)	4/4	36		ChaCha (Cha cha cha)	4/4
12		Analog Ballad (Balada Analógica)	4/4	37		Rhumba (Rumba)	4/4
13		Folk Ballad (Balada Folk)	4/4	38		Tango	4/4
14		8Beat Pop 1 (Pop de 8 Tiempos 1)	4/4	39		Samba	4/4
15		8Beat Pop 2 (Pop de 8Tiempos 2)	4/4	40	Caribeños	Reggae	4/4
16		8Beat Rock (Rock de 8 Tiempos)	4/4	41		Country Ballad (Balada Country)	4/4
17		Heavy Metal	4/4	42		Country Rock	4/4
18	Rhythm & Blues	R & B	4/4	43		Bluegrass	4/4
19		Soul Rock	4/4	44		Lambada	4/4
20		Motown Shuffle (Sh. Típico Motown)	4/4	45	Marcha y Vals	March 1 (Marcha 1)	4/4
21		Gospel	6/8	46		March 2 (Marcha 2)	4/4
22		Slow Rock (Rock Lento)	4/4	47		Polka	4/4
23		Blues Boogie	4/4	48		Waltz (Vals)	3/4
24	Rock 2	Pop Shuffle	4/4	49	New Age	New Age	4/4

Lista de Voces de Ritmo

Nº de Nota	Nota	Voz de Ritmo
35	B 0	Bass Drum 2 (Bombo 2)
36	C 1	Bass Drum 1 (Bombo 1)
37	C# 1	Side Stick (Baqueta en el lateral)
38	D 1	Acoustic Snare (Caja Acústica)
39	D# 1	Hand Clap (Palmada)
40	E 1	Rim Snare (Aro de Caja)
41	F 1	Low Floor Tom (Timbal Base Grave)
42	F# 1	Closed Hi-Hat (Charles Cerrado)
43	G 1	High Floor Tom (Timbal Base Agudo)
44	G# 1	Pedal Hi-Hat (Charles con Pedal)
45	A 1	Low Tom Soft (Timbal Grave Suave)
46	A# 1	Open Hi-Hat (Charles Abierto)
47	B 1	Low-Mid Tom (Timbal Medio-Grave)
48	C 2	Hi-Mid Tom (Timbal Medio-Agudo)
49	C# 2	Crash Cymbal 1 (Plato de Corte 1)
50	D 2	High Tom (Timbal Agudo)
51	D# 2	Ride Cymbal 1 (Plato de Ritmo 1)
52	E 2	Chinese Cymbal (Plato Chino)
53	F 2	Ride Bell (Cúpula de Plato de Ritmo)
54	F# 2	Tambourine (Pandereta)
55	G 2	Splash Cymbal (Plato de Impacto)
56	G# 2	Cowbell (Cencerro)
57	A 2	Crash Cymbal 2 (Plato de Corte 2)
58	A# 2	Reverse Cymbal (Plato Invertido)
59	B 2	Ride Cymbal 2 (Plato de Ritmo 2)
60	C 3	Hi Bongo (Bongo Agudo)
61	C# 3	Low Bongo (Bongo Grave)
62	D 3	Mute Hi Conga (Conga Aguda Asordinada)
63	D# 3	Open Hi Conga (Conga Aguda Abierta)
64	E 3	Low Conga (Conga Grave)
65	F 3	High Timbale (Timbaleta Aguda)
66	F# 3	Low Timbale (Timbaleta Grave)
67	G 3	High Agogo (Agogó Agudo)
68	G# 3	Low Agogo (Agogó Grave)
69	A 3	Cabasa
70	A# 3	Maracas
71	B 3	Metronome Click L (Claqueta de Metrónomo Grave)
72	C 4	Metronome Click H (Claqueta de Metrónomo Aguda)
73	C# 4	Short Guiro (Guiro Corto)
74	D 4	Long Guiro (Guiro Largo)
75	D# 4	Claves (
76	E 4	Hi Wood Block (Bloque de Madera Agudo)
77	F 4	Low Wood Block (Bloque de Madera Grave)
78	F# 4	Stick High (Baqueta Aguda)
79	G 4	Bass Drum 2 (Bombo 2)
80	G# 4	Gated Bass Drum (Bombo con Puerta)
81	A 4	Gated Snare (Caja con Puerta)
82	A# 4	Shaker (Agitador)
83	B 4	Power Snare (Caja Potente)
84	C 5	Power Rim Snare (Aro de Caja Potente)
85	C# 5	Quarter Hi-Hat (Charles en Negras)
86	D 5	Analog Bass Drum (Bombo Analógico)
87	D# 5	Analog Snare 1 (Caja Analógica 1)
88	E 5	Analog Snare 2 (Caja Analógica 2)
89	F 5	Analog Low Tom (Timbal Grave Analógico)
90	F# 5	Analog Mid Tom (Timbal Medio Analógico)
91	G 5	Analog Hi Tom (Timbal Agudo Analógico)
92	G# 5	Analog CHH (Charles Cerrado Analógico)
93	A 5	Analog OHH (Charles Abierto Analógico)
94	A# 5	Analog Hi Conga (Conga Aguda Analógica)
95	B 5	Analog Low Conga (Conga Grave Analógica)

Guía de Posibles Fallos

Si no puede hacer que una función se ejecute correctamente, o si el QR10 parece presentar anomalías de funcionamiento, por favor observe los síntomas y las posibles causas que le enumeramos a continuación antes de presuponer una avería en el QR10.

Síntoma	Possible Causa/Solución
• No hay corriente.	<ul style="list-style-type: none"> Asegúrese de que el adaptador de corriente alterna está correctamente enchufado. Si no está utilizando un adaptador de corriente, asegúrese de que se ha instalado un juego de pilas nuevas. Asegúrese de que las pilas están instaladas con la polaridad correcta.
• No hay sonido.	<ul style="list-style-type: none"> Compruebe que el control de volumen está puesto en un nivel razonable (página 10). Asegúrese de que los parámetros de volumen de las pistas individuales están puestos en niveles razonables (página 24). Asegúrese de que las pistas que quiere reproducir están seleccionadas (página 19). No se producirá ningún sonido si Vd. ha seleccionado una voz de muestreo (sampling) que todavía no haya sido grabada (página 22). No se producirá ningún sonido a través del altavoz interno si se ha conectado algo al jack de salida de auriculares PHONES (página 5). El sonido de una fuente externa conectada al jack de entrada INPUT no se oirá si está ACTIVADA la función FOOT SW (página 14).
• Sonido Distorsionado.	<ul style="list-style-type: none"> Las pilas pueden estar bajas de carga. Si el sonido de una fuente externa conectada al jack de entrada INPUT está distorsionado, probablemente ocurrira que el nivel de entrada sea demasiado alto (página 7).
• El micro teclado produce el tono (afinación) incorrecto	<ul style="list-style-type: none"> Asegúrese de que el parámetro de transposición TRANSPOSE está puesto en "0" (página 25). Si está utilizando el micro-teclado para introducir acordes, entonces escuchará el sonido de un acorde, no solamente el tono o nota de la tecla pulsada (página 17).
• Algunas notas no se reproducen.	<ul style="list-style-type: none"> Quizás esté excediendo la polifonía máxima del QR10 (máx. 28 notas).
• La tecla [START/STOP] no funciona	<ul style="list-style-type: none"> La reproducción no empezará si Vd. ha seleccionado un patrón o una canción de usuario que no haya sido grabada (páginas 12 y 27). La tecla [START/STOP] no funciona si la modalidad de SINCRONIZACION MIDI (MIDI SYNC) está ACTIVADA y no se recibe ninguna señal de reloj MIDI a través del conector MIDI IN (página 50).
• No puede fijarse la firma de tiempo	<ul style="list-style-type: none"> No se puede cambiar la firma de tiempo de un patrón que ya haya sido grabado (páginas 44 y 45).
• No se pueden cambiar los acordes por medio del micro-teclado durante la reproducción de una canción.	<ul style="list-style-type: none"> No se pueden cambiar acordes mediante el micro-teclado en la modalidad de CANCION (SONG). En esta modalidad los acordes sólo se pueden cambiar mediante la tecla [CHORD PROGRESS] si está ACTIVADA la función de PROGRESIÓN DE ACORDES (página 38).
• Las teclas [PHRASE] no producen sonido.	<ul style="list-style-type: none"> Las teclas de frases no producen sonido en la modalidad de PATRON (PATTERN). En esta modalidad funcionan como teclas de CAMBIO DE ACORDES (CHORD SHIFT) (página 45).
• El pedal interruptor no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> La función FOOT SW debe estar ACTIVADA para que funcione el pedal interruptor (página 14).
• El sistema ABC no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> Asegúrese de que la función ABC está ACTIVADA (página 51). Asegúrese de que está tocando acordes dentro de la zona ABC especificada (página 51).
• No se reciben datos en bloque (bulk).	<ul style="list-style-type: none"> Los datos en bloque sólo se pueden recibir cuando la pantalla muestra la modalidad de reproducción de CANCION (SONG) o PATRON (PATTERN) y la reproducción se encuentra detenida.

Mensajes de Error

Los siguientes mensajes de error aparecerán en la pantalla de visualización del QR10 para avisarle de errores operativos y de otros problemas.

Err01	¡Datos prefijados! Ha intentado editar un parámetro prefijado que no se puede cambiar.
Err02	¡Entrada incorrecta! Ha intentado introducir un valor que está fuera de la extensión de alcance del parámetro seleccionado o que no es reconocido por el QR10.
Err03	¡Memoria llena! Este mensaje aparecerá si se llena la memoria del QR10. Utilice la función de borrar patrón o canción para dejar sitio a más datos y poder seguir grabando.
Err04	¡Pilas bajas! Las pilas que alimentan al QR10 están descargadas y deben sustituirse.
Err05	¡Buffer MIDI lleno! El buffer de entrada MIDI está lleno y no puede manejar más datos. Reduzca la cantidad o complejidad de los datos MIDI que estén siendo enviados al QR10.
Err06	¡Fallo en la recepción de bloque! Los datos en bloque (bulk) no han podido ser correctamente recibidos por el QR10.
Err07	¡Datos en bloque irreconocibles! Los datos en bloque (bulk) han sido recibidos pero el QR10 no los reconoce.
Err08	¡Recepción en bloque interrumpida! Los datos en bloque (bulk) se estaban recibiendo pero la operación se interrumpió antes de completar la recepción.
Err09	¡Pila de seguridad baja! La pila de seguridad de la memoria interna está demasiado descargada para poder retener los datos en la memoria y deberá ser sustituida. ¡Lleve la pila a cambiar a un servicio técnico Yamaha!

Especificaciones

GENERADOR DE TONOS	
TIPO	AWM (Memoria de Onda Avanzada)
POLIFONIA	28 notas máx.
VOCES NORMALES	69
VOCES DE PERCUSION	60
VOCES MUESTREADAS	2
PATRONES	
PREFIJADOS	50
COMBINACION	40
USUARIO	10
SECCIONES POR PATRON	6: INTRO, NORMAL, VARIATION (VARIACION), FILL 1 (TRANSICION 1), FILL 2 (TRANSICION 2), ENDING (FINALIZACION) 4: CHORD 1 (ACORDE 1), CHORD 2 (ACORDE 2), BASS (BAJO), RHYTHM (RITMO)
PISTAS	
ACORDES FUNDAMENTALES	12: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# B
TIPOS DE ACORDES	24: Mayor, menor, 7, m7, M7, mM7, 7sus4, dism, m7(-5), 6, m6, +5, Mañad9, mañad9, 9, m9, M9, 7(+9), 7(-9), 7(+11), m7(11), 7(13), sus4, 7(+5)
RESOLUCION DE NOTA	1/96 de nota completa
DATOS GRABABLES	Notas, Inflexión de tono, Cambio de control (sustain) (en la pista de ritmo solamente notas)
OTRA FUNCION	Swing
CANCIONES	
PREFIJADAS	50
USUARIO	50
PISTAS	Melodía, Acompañamiento
DATOS GRABABLES	Acompañamiento: número de patrón, sección, acorde, cambio de tempo Melodia:notas, cambio de programa, frase, cambio de control (sustain), inflexión de tono
OTRA FUNCION	Repetición
SISTEMA	
FUNCIONES	Muestreo, Sincronización/trasvase en bloque MIDI, MIDI ABC, Tipo de frase, Transposición, Pedal interruptor, Ganancia de entrada, Reproducción de demostración
CUANTIZACION DE MUESTREO	Lineal de 8 beats
TIEMPO DE MUESTREO	Hasta 3.2 segundos
OTROS	Micrófono y altavoz internos
CONECTORES	
	MIDI IN, OUT Salida de línea (mini jack estéreo) Auriculares (mini jack estéreo) ENTRADA EXTERNA (jack mono de 1/4") ENTRADA DE CORRIENTE CONTINUA DC IN
ALIMENTACION	
VOLTAJE	9V CC
IMPEDANCIA	Impedancia de entrada... 330kΩ, Impedancia de salida... 1kΩ
PILAS	1.5V (SUM3 o equivalente) x 6
ADAPTADOR DE CORRIENTE	PA-3 de Yamaha
DIMENSIONES (An x Pro x Al)	242.6 x 245.4 x 45.7 mm
PESO	930 gramos sin pilas
OPCIONES	Adaptador de corriente PA-3, Pedal Interruptor FC-5/4

Formato de Datos MIDI

1. Condiciones de Recepción

1-1. Condiciones y Datos de Recepción

NOTA ACTIVADA	8nH	→MIDI IN
NOTA ACTIVADA/DESACTIVADA	9nH	
CONMUTACION DE SUSTAIN	BnH, 40H	
CAMBIO DE PROGRAMA	CnH	
CAMBIO DE INFLEXION DE TONO	EnH	
TRASVASE EN BLOQUE	F0H, F7H	
RELOJ DE TIMING	F8H	<SW1>
COMIENZO	FAH	
CONTINUACION	FBH	
PARADA	FCH	
SENSIBILIDAD ACTIVA	FEH	

SW1: Sincronización MIDI ACTIVADA/DESACTIVADA

Determina si el reloj interno controla al QR10 o si lo controla una señal de reloj MIDI externa.

1-2. DATOS de Recepción

1-2-1. Mensaje en Tiempo Real del Sistema

RELOJ DE TEMPORALIDAD	11111000	(F8H)
COMIENZO	11111010	(FAH)
CONTINUACION	11111011	(FBH)
PARADA	11111100	(FCH)
SENSIBILIDAD ACTIVA	11111110	(FEH)

* Despues de que FEH haya sido recibido al menos una vez, deben recibirse datos MIDI válidos dentro de los siguientes 400 milisegundos (máximo), o si no todas las notas y la conmutación de sustain serán DESACTIVADAS forzosamente.

1-2-2. Mensaje de Canal

1) NOTA DESACTIVADA

ESTADO	1000nnnn	(8nH)	n = 0~15 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE NOTA	0kkkkkkk		k = 0(C-2)~127 (G8)
VELOCIDAD DE PULSACION	0vvvvvvv		v se ignora: 0~127

2) NOTA ACTIVADA/DESACTIVADA

ESTADO	1001nnnn	(9nH)	n = 0~15 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE NOTA	0kkkkkkk		k = 0(C-2)~127 (G8)
VELOCIDAD DE PULSACION	0vvvvvvv	(v#0)	NOTA ACTIVADA v = 1~127
	00000000	(v#0)	NOTA DESACTIVADA

3) CAMBIO DE CONTROL

ESTADO	1011nnnn	(BnH)	n = 0~8,10~15 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE CONTROL	01000000	(40H)	CONMUTACION DE SUSTAIN
VALOR DE CONTROL	0vvvvvvv		v = 0~63: DESACTIV., 64~127: ACTIV.

4) CAMBIO DE PROGRAMA

ESTADO	1100nnnn	(CnH)	n = 0~8,10~15 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE PROGRAMA	0ppppppp		p = 0~127

* Los números de programa correspondientes a cada canal de voz del generador de tonos interno son como sigue:

Nº DE CANAL DE VOZ	Nº DE PROGRAMA
0, 4~8, 10~15	0~71
1~3	0~70

5) CAMBIO DE INFLEXION DE TONO

ESTADO	1110nnnn	(EnH)	n = 0~8,10~15 NUMERO DE CANAL DE VOZ
LSB	0vvvvvvv		LSB DE CAMBIO DE INFLEXION DE TONO
MSB	0vvvvvvv		MSB DE CAMBIO DE INFLEXION DE TONO

* Los mensajes de cambio de canal siempre son recibidos en la modalidad "omni" durante la grabación.

1-2-3. Mensaje Exclusivo del Sistema

Los mensajes exclusivos del sistema sólo se pueden recibir cuando se visualiza la pantalla de modalidad de CANCION (SONG) o PATRON (PATTERN) inicial.

1) TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP)

La totalidad de los 4 grupos de datos de TRASVASE EN BLOQUE enumerados a continuación deben ser recibidos o los datos recibidos serán ignorados.

(Sistema Generador de Tonos)

ESTADO	11100000	(F0H)	
IDENTIFICACION	01000011	(43H)	
SUB ESTADO	00000000	(00H)	
NUMERO DE FORMATO	01111110	(7EH)	
CUENTA DE BYTES(MSB)	0bbbbbbb		
CUENTA DE BYTES(LSB)	0bbbbbbb		
NOMBRE DE CLASIFICACION	01001100	(4CH)	ASCII'L
	01001101	(4DH)	ASCII'M
	00100000	(20H)	ASCII'_
	00100000	(20H)	ASCII'_
NOMBRE DE FORMATO DE DATOS	00110000	(30H)	ASCII'0
	00110001	(30H)	ASCII'1
	00110010	(31H)	ASCII'2
	00111011	(38H)	ASCII'3
	01010100	(54H)	ASCII'T
	01010011	(53H)	ASCII'S
DATOS	0ddddddd		
	0ddddddd		
SUMA DE VERIFICACION EOX	0eeeeeee		Complemento binario de suma de 7 bits de todos los bytes de datos
	11110111		(F7H)

bytes de datos

(Datos de Muestras)

ESTADO	11100000	(F0H)	
IDENTIFICACION	01000011	(43H)	
SUB ESTADO	00000000	(00H)	
NUMERO DE FORMATO	01111110	(7EH)	
CUENTA DE BYTES(MSB)	0bbbbbbb		
CUENTA DE BYTES(LSB)	0bbbbbbb		
NOMBRE DE CLASIFICACION	01001100	(4CH)	ASCII'L
	01001101	(4DH)	ASCII'M
	00100000	(20H)	ASCII'_
	00100000	(20H)	ASCII'_
NOMBRE DE FORMATO DE DATOS	00110000	(30H)	ASCII'0
	00110001	(30H)	ASCII'1
	00110010	(31H)	ASCII'2
	00111011	(38H)	ASCII'3
	01010111	(57H)	ASCII'W
	01000100	(44H)	ASCII'D
DATOS	0ddddddd		
	0ddddddd		
SUMA DE VERIFICACION EOX	0eeeeeee		Complemento binario de suma de 7 bits de todos los bytes de datos
	11110111		(F7H)

bytes de datos

(Sistema del Secuenciador)

ESTADO	11100000	(F0H)	
IDENTIFICACION	01000011	(43H)	
SUB ESTADO	00000000	(00H)	
NUMERO DE FORMATO	01111110	(7EH)	
CUENTA DE BYTES(MSB)	0bbbbbbb		
CUENTA DE BYTES(LSB)	0bbbbbbb		
NOMBRE DE CLASIFICACION	01001100	(4CH)	ASCII'L
	01001101	(4DH)	ASCII'M
	00100000	(20H)	ASCII'_
	00100000	(20H)	ASCII'_
NOMBRE DE FORMATO DE DATOS	00110000	(30H)	ASCII'0
	00110001	(30H)	ASCII'1
	00110010	(31H)	ASCII'2
	00111011	(38H)	ASCII'3
	01010011	(53H)	ASCII'S
	01010011	(53H)	ASCII'S
DATOS	0ddddddd		
	0ddddddd		
SUMA DE VERIFICACION EOX	0eeeeeee		Complemento binario de suma de 7 bits de todos los bytes de datos
	11110111		(F7H)

bytes de datos

(Sistema de Secuencia)			
ESTADO	11100000	(F0H)	
IDENTIFICACION	01000011	(43H)	
SUB ESTADO	00000000	(00H)	
NUMERO DE FORMATO	01111110	(7EH)	
CUENTA DE BYTES (MSB)	0bbbbbbb		
CUENTA DE BYTES (LSB)	0bbbbbbb		
NOMBRE DE CLASIFICACION	01001100	(4CH)	ASCII'L
	01001101	(4DH)	ASCII'M
	00100000	(20H)	ASCII'_'
	00100000	(20H)	ASCII'_'
NOMBRE DE FORMATO DE DATOS	00110000	(30H)	ASCII'0
	00110001	(30H)	ASCII'1
	00110010	(31H)	ASCII'2
	00111011	(38H)	ASCII'3
	01000010	(42H)	ASCII'B
DATOS	01010011	(53H)	ASCII'S
	0ddddd		
	0ddddd		
SUMA DE VERIFICACION	0eeeeeee		Complemento binario de suma de 7 bits de todos los bytes de datos
EOX	11110111	(F7H)	

bytes de datos

2. Condiciones de Transmisión

2-1. Condiciones y Datos de Transmisión

NOTA ACTIVADA/DESACTIVADA	9nH	<SW1>	-MIDI OUT
COMUTACION DE SUSTAIN	BnH, 40H		
CAMBIO DE PROGRAMA	CnH		
CAMBIO DE INFLEXION DE TONO	EnH		
TRASVASE EN BLOQUE	F0H, F7H		
RELOJ DE TIMING	F8H	<SW2>	
COMIENZO	FAH		
CONTINUACION	FBH		
PARADA	FCH		
SENSIBILIDAD ACTIVA	FEH		

SW1: Silenciación de pista ACTIVADA/DESACTIVADA
ACTIVA o DESACTIVA la transmisión para cada pista. El canal de transmisión es fijo para cada canal (0-3,6,7,9)

SW2: Sincronización MIDI ACTIVADA/DESACTIVADA
Determina si el reloj interno controla al QR10 o si lo controla una señal de reloj MIDI externa.

2-2. Datos de Transmisión

2-2-1. Mensaje en Tiempo Real del Sistema

RELOJ DE TEMPORALIDAD	11111000	(F8H)
COMIENZO	11111010	(FAH)
CONTINUACION	11111011	(FBH)
PARADA	11111100	(FCH)
SENSIBILIDAD ACTIVA	11111110	(FEH)

* FEH se transmite aproximadamente una vez cada 180 milisegundos.

2-2-2. Mensaje de Canal

- 1) NOTA ACTIVADA/DESACTIVADA

ESTADO	1001nnnn	(9nH)	n = 0~7,9 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE NOTA	0kkkkkkk		k = 0(C-2)~127 (G8)
VELOCIDAD DE PULSACION	0vvvvvvv	(v#0)	NOTA ACTIVADA v = 1~127
	00000000	(v#0)	NOTA DESACTIVADA
- 2) CAMBIO DE CONTROL

ESTADO	1011nnnn	(BnH)	n = 0~3 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE CONTROL	01000000	(40H)	CONMUTACION DE SUSTAIN
VALOR DE CONTROL	0vvvvvvv		v = 0~127
- 3) CAMBIO DE PROGRAMA

ESTADO	1100nnnn	(CnH)	n = 0 NUMERO DE CANAL DE VOZ
NUMERO DE PROGRAMA	0ppppppp		p = 0~127

4) CAMBIO DE INFLEXION DE TONO

ESTADO	1110nnnn	(EnH)
LSB	0vvvvvvv	n = 0~7 NUMERO DE CANAL DE VOZ
MSB	0vvvvvvv	LSB DE CAMBIO DE INFLEXION DE TONO
		MSB DE CAMBIO DE INFLEXION DE TONO

2-2-3. Mensaje Exclusivo del Sistema

1) TRASVASE EN BLOQUE (BULK DUMP)

Los datos son los mismos que para la recepción. Los cuatro tipos de datos en bloque se transmiten por orden.

YAMAHA [Music Accompaniment Player]
 Model QR10 MIDI Implementation Chart

Date: 1-APR-1993
 Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 8,10 x	1 - 16 x
Mode	Default Messages	3 x	3 x
	Altered	*****	x
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON	o 9nH, v=1-127	o 9nH, v=1-127
	Note OFF	x 9nH, v=0	x
After Touch	Key's Ch's	x x	x x
Pitch Bender	o	o	0-2 semi
Control Change	0-63 64 65-120	x o x	x o x
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o	o	song data etc.
System : Song Pos.	x	x	
: Song Sel.	x	x	
Common : Tune	x	x	
System : Clock	o	o	*1
Real Time : Commands	o	o	
Aux : Local ON/OFF	x	x	
: All Notes OFF	x	x	
Mes- : Active Sense	o	o	
sages : Reset	x	x	
Notes: *1 = receive clock at MIDI sync mode.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Índice Alfabético

- A**
ABC, 50
Acordes, 17
Adaptador de corriente, 4
Ajustes de la modalidad de canción, 29, 30
Alimentación, i, 4
Altavoz, 10
Aplicaciones, 2
- B**
Borrar, canción, 39
Borrar, patrón, 47
Bulk Dump (ver Trasvase en Bloque)
- C**
Canciones de usuario, 32
Canciones prefijadas, 27
Características, 1
Compás inicial, 28
Conectores, 5
Conectores MIDI, 6
Conexiones de audio, 6
Continuar la reproducción, 14, 28
Copiar, canción, 40
Copiar, patrón, 48
Cuantización, 36, 44
- D**
Demostración, 11
- E**
Eliminar, 37, 46
ENDING, 16
- F**
FILL, 15
Finalización (Ending), 16
Formato de datos MIDI, 64
Frases, 30
Frecuencia de muestreo, 23, 24
- G**
Ganancia de entrada, 7
Grabación de canción, 32
Grabación de la pista de melodía, 37
Grabación de patrón, 43
Grabación de progresión de acordes, 38
Grabación por superposición, 35
Guía de posibles fallos, 57
- I**
Indicador de nivel de entrada, 23
- J**
Información sobre polifonía, 53, 54
Interruptor de encendido (POWER), 8
INTRO, 15
Introducción (intro), 15
- L**
Jack de auriculares (PHONES), 5
Jack de entrada (INPUT), 6
Jack de entrada de corriente (DC IN), 6
Jack de salida (OUTPUT), 5
- M**
Lista de patrones y canciones prefijados, 55
Lista de voces de ritmo, 56
Lista de voces e información sobre polifonía, 53, 54
Longitud de patrón, 45
- N**
NORMAL, 15
Número de canción, 27
Número de patrón, 12
- O**
Overdubbing, 35
- P**
Pantalla de Cristal Líquido (LCD), 8
Patrones de combinación, 42
Patrones de usuario, 43
Patrones prefijados, 12, 13, 55
Pedal interruptor, 14
Pilas, 4
Procedimiento de reinicialización total, 53
- R**
Repetición, 29
Repetición de segmento, 29
- S**
Sampling, 22
Sección, 15
Seguridad, i, 49
Señales, ii
Signatura de tiempo, 44

Sincronización MIDI, 50

Swing, 26

T

Tecla de cambio/borrado (SHIFT/DELETE), 10, 37, 46
Tecla de comienzo/parada (START/STOP), 9, 11, 40, 47
Tecla de grabación (RECORD), 9, 32, 42
Tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG), 9, 12, 27
Tecla de progresión de acordes (CHORD PROGRESS), 10, 38
Tecla de salida (EXIT), 9, 12
Tecla de selección de patrón (PATTERN SELECT), 8, 12
Tecla de selección de voces (VOICE SELECT), 8, 20
Tecla de tempo (TEMPO), 9, 16
Teclas [-1]/[+1], 9, 12
Teclas de cambios de acordes (CHORD SHIFT), 18
Teclas de frases/cambio de acordes (PHRASE/CHORD SHIFT), 10, 18, 30
Teclas de octavas (OCTAVE), 9, 22
Teclas de pistas, 9, 19
Teclas de sección, 9, 15
Teclas numéricas/de tipos de acordes, 10, 11, 17
Tipos de acordes, 19
Transición (Fill), 15
Transposición, 25
Trasvase en Bloque, 49

V

Variación (Variation), 15
Variaciones de los patrones, 15
VARIATION, 15
Visión global del sistema, 2
Visualización de Acordes en pantalla, 18, 28
Visualización de los tiempos de compás o "beats", 13
Voces, 20
Volumen de las frases, 31
Volumen de pista, 24

Z

Zona ABC, 51

YAMAHA
