



# Clavinova<sup>®</sup>

CVP-601  
Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican funciones avanzadas de este instrumento que no se explican en el Manual del instrucciones.  
Lea el Manual de instrucciones antes de leer este manual.

# Contenido

<b>1 Interpretar canciones al piano con el Clavinova</b>	<b>3</b>
<b>2 Voces</b>	
– Interpretación al teclado –	3
Características de las voces .....	3
Selección de voces GM y XG, voces Mega y otras voces en el panel .....	5
Selección del tipo de armonía o eco .....	6
Ajustes relacionados con el tono .....	8
Edición de voces (Ajuste de voces) .....	10
Edición de los parámetros de tubos de órgano .....	16
<b>3 Estilos</b>	
– Ritmo y acompañamiento –	17
Selección del tipo de digitado de acordes .....	17
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos .....	19
Ajustes del punto de división .....	21
Acceso a los ajustes del panel para hacer que coincidan con el estilo (Repertoire) .....	22
Memorización del ajuste de un solo toque original .....	23
Confirmación del contenido del ajuste de un solo toque .....	23
Creación y edición de estilos (Creador de estilos) .....	24
<b>4 Reproducción de canciones</b>	
– Tocar y practicar con canciones –	38
Ajustes de edición de notación musical .....	38
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones .....	40
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal, función de guía) .....	41
<b>5 Grabación de canciones a través de MIDI</b>	
– Grabación de sus interpretaciones a través de MIDI –	45
Creación y edición de canciones (Creador de canciones) .....	45
<b>6 USB Audio</b>	
– Grabación y reproducción de archivos de audio –	60
<b>7 Music Finder</b>	
– Acceso a los ajustes idóneos (voz, estilo, etc.) para cada canción –	60
Registro de un archivo de canción, de audio o de estilo (SONG/AUDIO/STYLE) .....	60
Creación de un conjunto de registros favoritos .....	62
Edición de registros .....	63
Guardado del registro como un único archivo .....	64
<b>8 Memoria de registros</b>	
– Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –	65
Eliminación o cambio de nombre del registro .....	65
Confirmación de la información de la memoria de registros .....	66
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze) .....	67
Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Secuencia de registros) .....	68
<b>9 Consola de mezclas</b>	
– Edición del balance tonal y del volumen –	71
Edición de los parámetros VOL/VOICE .....	71
Edición de los parámetros de FILTER .....	73
Edición de los parámetros de TUNE .....	73
Edición de los parámetros de EFFECT .....	74
Edición de los parámetros de EQ .....	76
<b>10 Conexiones</b>	
– Utilización del instrumento con otros dispositivos –	78
Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal .....	78
Ajustes MIDI .....	82
<b>11 Utility</b>	
– Realización de ajustes globales –	88
CONFIG1 .....	88
CONFIG2 .....	90
MEDIA .....	92
OWNER .....	93
SYSTEM RESET .....	94
<b>12 Índice</b>	<b>96</b>

\* Los capítulos de este Manual de referencia se corresponden con los capítulos del Manual de instrucciones.

## Uso del manual en PDF

- Para ir rápidamente de un elemento o tema de interés a otro, haga clic en los elementos deseados del índice de marcadores de la izquierda de la ventana de la pantalla principal. (Haga clic en la ficha “Marcadores” para abrir el índice si no aparece.)
- Haga clic en los números de página que aparecen en el manual para ir directamente a la página correspondiente.
- Seleccione “Buscar” o “Buscar en” en el menú “Editar” de Adobe Reader y escriba una palabra clave para encontrar información relacionada en el documento.

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

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

# Interpretar canciones al piano con el Clavinova

Estas operaciones se explican en detalle en el Manual de instrucciones. Consulte el capítulo correspondiente del Manual de instrucciones.

1

2

## Voces

### – Interpretación en el teclado –

#### Contenido

Características de las voces .....	3
Selección de voces GM y XG, voces Mega y otras voces en el panel .....	5
Selección del tipo de armonía o eco .....	6
Ajustes relacionados con el tono .....	8
• Afinación precisa del tono de todo el instrumento .....	8
• Afinación de escala .....	8
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE .....	9
Edición de voces (Ajuste de voces) .....	10
• Parámetros editables de las pantallas del ajuste de voces .....	11
• Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.) .....	15
Edición de los parámetros de tubos de órgano .....	16

#### Características de las voces

El tipo de voz y las características que la definen se indican encima del nombre de la voz en la pantalla de selección de voces.

S.Articulation!	Consulte el capítulo 2 del Manual de instrucciones.
Natural!	Estas ricas y exquisitas voces se componen en su mayor parte de sonidos de instrumentos de teclado y están pensadas especialmente a la interpretación de piano y otras partes de teclado. Además, sacan el máximo partido de la tecnología de muestreo avanzada de Yamaha, por ejemplo el muestreo estéreo, el muestreo dinámico, el muestreo de sostenido y el muestreo de tecla desactivada.
Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrean en estéreo para producir un sonido rico, auténtico, lleno de ambiente.
Cool!	Estas voces recogen las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos, gracias a una cantidad de memoria enorme y una programación muy avanzada.

Sweet!	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido extremadamente detallado y auténtico.
Drums	Existen varios sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
SFX	Existen varios sonidos de efectos especiales asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
Organ Flutes!	Esta realista voz de órgano le permite utilizar el ajuste de voces para ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte la <a href="#">página 16</a> para obtener información detallada.
MegaVoice	Lo que confiere un carácter especial a las voces es el uso que hacen del cambio de velocidad. Las voces normales también utilizan el cambio de velocidad para que la calidad del sonido y el nivel de una voz se adapten a la fuerza que se emplea para tocarla. Por todo ello, las voces suenan auténticas y naturales. Sin embargo, con las voces Mega, cada rango de velocidad, es decir, la medida de la fuerza con que se tocan las teclas, tiene un sonido completamente distinto. Por ejemplo, una voz Mega de guitarra contiene las voces de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, se accedería a las distintas voces a través de MIDI y se tocarían combinadas para conseguir el efecto deseado. Ahora, gracias a las voces Mega se puede interpretar una parte de guitarra muy convincente con una sola voz, utilizando determinados valores de velocidad para conseguir los sonidos deseados. Por la compleja naturaleza de estas voces y a las velocidades exactas que se necesitan para interpretarlas, no se han diseñado para tocarlas desde el teclado. No obstante, resultan muy útiles y prácticas a la hora de crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar la utilización de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento. Los mapas de sonido reales para la voces Mega se encuentran en el folleto de lista de datos que se proporciona con el instrumento.

**NOTA** Las voces Mega no son compatibles con otros modelos, aunque tengan instalados ese tipo de voces. Los datos de canción o estilo que haya creado en el instrumento utilizando estas voces no sonarán correctamente cuando se reproduzcan en otros instrumentos.

**NOTA** Las voces Mega producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si aplica un efecto HARMONY/ECHO, cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros del ajuste de voces se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.

### MEGAEenhancer

#### – Conversión de canciones MIDI en canciones para reproducción de Mega voces –

MEGAEenhancer permite convertir los datos de canciones XG/GM convencionales en datos de canciones optimizados para utilizarse con la función de MegaVoice (en un instrumento o generador de tonos compatible). MEGAEenhancer da vida a las pistas de guitarra y bajo MIDI, con mayorrealismo y expresión. MEGAEenhancer puede descargarse de Internet.

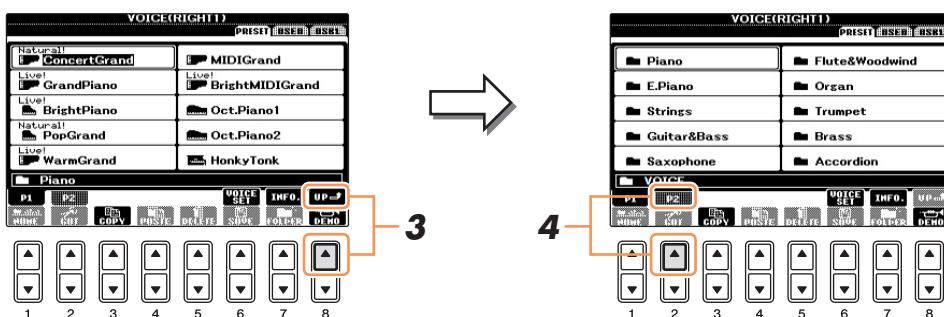
#### Yamaha Downloads

<http://download.yamaha.com/>

## Selección de voces GM y XG, voces Mega y otras voces en el panel

Las voces GM, XG y Mega no se pueden seleccionar directamente con los botones de selección de la categoría VOICE. Se pueden seleccionar en el panel mediante el procedimiento detallado a continuación.

- 1** En la pantalla principal, seleccione la parte de teclado a la que quiera asignar la voz deseada.
- 2** Pulse uno de los botones de selección de categoría VOICE para que aparezca la pantalla de selección de voces.
- 3** Pulse el botón [8▲] (UP, arriba) para que aparezcan las categorías de voces.



- 4** Pulse el botón [2▲] (P2) para ver la página 2.
  - 5** Pulse el botón [A] – [J] que desee para activar la pantalla de selección de las voces GM, XG, GM2, etc.
- Las voces MegaVoices están en la carpeta “Guitar” (guitarra) en la categoría “StyleVoices” (voces de estilo).
- 6** Seleccione la voz deseada.

## Selección del tipo de armonía o eco

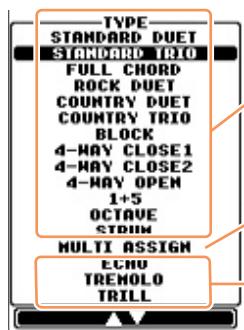
Este función le permite aplicar armonías a la interpretación de la mano derecha en función de los acordes que toque con la mano izquierda y activar el eco o trémolo pulsando una sola nota o dos notas.

- 1 Pulse el botón [VOICE EFFECT] (Efecto de voz).**
- 2 Active el efecto de armonía o eco pulsando el botón [I] (HARMONY/ECHO) (Armonía/eco).**
- 3 Acceda a la pantalla de operaciones pulsando el botón [J] (TYPE SELECT).**
- 4 Utilice los botones [1▲▼] – [3▲▼] para seleccionar el tipo de armonía o eco.**

Los tipos de armonía y eco se dividen en los grupos siguientes, en función del efecto concreto que se aplique.

2

Voces – Interpretación en el teclado –



### Tipos de armonía

Estos tipos aplican el efecto de armonía a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado, según los acordes especificados en la sección de la mano izquierda. (Tenga presente que los ajustes de "1+5" y "Octave"(octava) no se ven afectados por el acorde.)

### Tipo de asignación múltiple

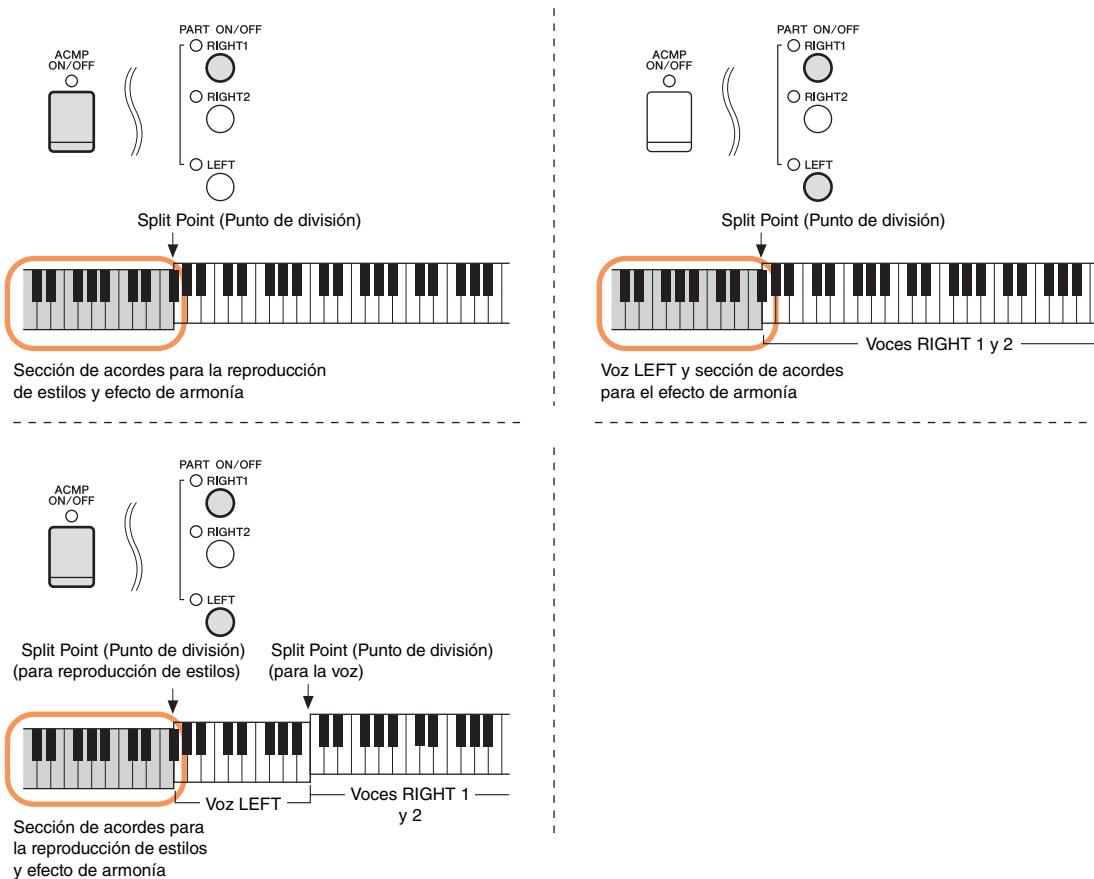
Este tipo aplica un efecto especial a los acordes que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado.

### Tipos de eco

Estos tipos aplican efectos de eco a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en ese momento.

### ■ Tipos de armonía

Cuando se selecciona alguno de los tipos de armonía, el efecto armonía se aplica a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado, según el tipo seleccionado anteriormente y el acorde especificado en la sección de acordes del teclado que se muestra a continuación.



▼ PÁGINA SIGUIENTE

## ■ Tipo de asignación múltiple

El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado a partes separadas (voz). Cuando se utiliza el efecto de asignación múltiple, las partes [RIGHT 1] y [RIGHT 2] del teclado deben estar activadas. Las voces Right 1 y Right 2 se asignan alternativamente a las notas en el orden en que se tocan.

## ■ Tipos de eco

Cuando se selecciona un tipo de eco, se aplica el efecto correspondiente (eco, trémolo, trino) a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en ese momento, con independencia del estado de activación/desactivación de [ACMP ON/OFF] y de la parte LEFT. Tenga en cuenta que el efecto trino se aplica cuando se mantienen pulsadas simultáneamente dos notas en el teclado (las dos últimas notas en caso de que se mantengan más de dos), y que se interpretan las dos notas alternativamente.

## 5 Utilice los botones [4▲▼] – [8▲▼] para seleccionar los diversos ajustes de armonía o eco.

Los ajustes disponibles varían en función del tipo de armonía o eco.

[4▲▼]	VOLUME	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de armonía o eco generado mediante el efecto correspondiente.
[5▲▼]	SPEED	Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valores de Type (tipo), arriba. Determina la velocidad de los efectos eco, trémolo y trino.
[6▲▼]	ASSIGN	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Le permite determinar en qué parte del teclado sonarán las notas de armonía o eco.
[7▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando se establece en “ON”, el efecto de armonía solo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8▲▼]	TOUCH LIMIT	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el valor de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

## Ajustes relacionados con el tono

### Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento, algo muy útil cuando toca el Clavinova con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función de afinación no tiene efecto alguno sobre los juegos de voces Drum o SFX con el nombre “\*\*\* kit” ni sobre los archivos de sonido.

#### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

#### 2 Utilice los botones [4▲▼]/[5▲▼] para establecer la afinación en pasos de 0,2 Hz, desde 414,8 a 466,8 Hz.

Pulse simultáneamente los botones [▲] y [▼] de 4 o 5 para restablecer el valor de fábrica de 440 Hz.

2

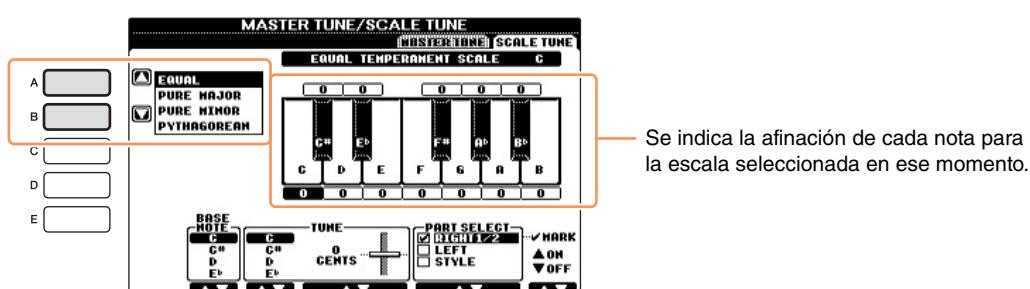
## Afinación de escala

Puede seleccionar varias escalas para interpretar géneros musicales o de períodos históricos concretos con una afinación personalizada.

#### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

#### 2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de escala que desea.



Se indica la afinación de cada nota para la escala seleccionada en ese momento.

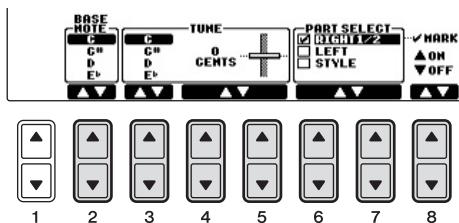
#### ■ Tipos de escala predefinidos

EQUAL	El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación que se utiliza con más frecuencia en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Puede escucharlo mejor en armonías vocales reales, como canto coral o “a cappella”.
PYTHAGOREAN	Esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras, y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se contraen en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
MEAN-TONE	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.

▼ PÁGINA SIGUIENTE

WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en la época de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
ARABIC1, ARABIC2	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

### 3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.



[2▲▼]	BASE NOTE	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia esta nota, el tono del teclado se transpone aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
[3▲▼] – [5▲▼]	TUNE	Seleccione la nota mediante el botón [3▲▼] y afínela en centésimas con los botones [4▲▼]/[5▲▼]. <b>NOTA</b> En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
[6▲▼]/ [7▲▼]	PART SELECT	Seleccione la parte a la que se aplica el ajuste de Scale Tune con los botones [6▲▼]/[7▲▼]. A continuación, pulse el botón [8▲] para poner una marca o pulse el botón [8▼] para quitarla.
[8▲▼]	MARK ON/OFF	

**NOTA** Para registrar los ajustes de Scale Tune en la memoria de registro, no olvide seleccionar el elemento SCALE (escala) en la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS.

### Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE

Puede determinar a qué parte (teclado, canción o las dos) se aplican los botones TRANSPOSE [-]/[+]. De esta forma puede transponer el tono del teclado, pero no el de la canción, o viceversa, y tocar a la vez que se reproduce una canción en una clave más cómoda, por ejemplo.

#### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

#### 2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar “2. TRANSPOSE ASSIGN.”

#### 3 Pulse los botones [4▲▼]/[5▲▼] para seleccionar el tipo de transposición que desee.

KEYBOARD	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan al tono de las voces que se tocan en el teclado y a la reproducción del estilo (controlada por la interpretación en la sección de acordes del teclado), pero no afectan a la interpretación de la canción.
SONG	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan solamente al tono de la reproducción de canciones.
MASTER	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan solamente al tono general del instrumento, excepto la reproducción de audio.

Aquí puede confirmar el ajuste desde la pantalla emergente que aparece a través de los botones TRANSPOSE [-]/[+].

## Edición de voces (Ajuste de voces)

El instrumento dispone de una función de ajuste de voces que le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada la voz, puede guardarla como voz del usuario en la unidad USER o en dispositivos externos para recuperarla posteriormente.

2

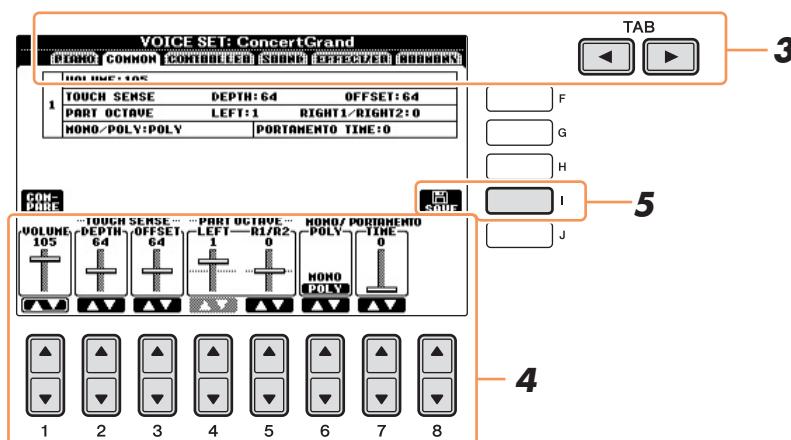
### 1 Seleccione la voz deseada, pero que no sea una voz de tubo de órgano.

Las voces de tubo de órgano tienen un método de edición diferente del que se describe aquí. Para obtener instrucciones sobre la edición de las voces de tubos de órgano, consulte la [página 16](#).

### 2 Pulse el botón [6▲] (VOICE SET) para que aparezca la pantalla VOICE SET.

### 3 Utilice los botones TAB [◀][▶] para ver la pantalla del ajuste correspondiente.

Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada pantalla, consulte “Parámetros editables de las pantallas del ajuste de voces” en la [página 11](#).



### 4 Si es necesario, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el elemento (parámetro) que desea editar y edite la voz con los botones [1▲▼] – [8▲▼].

Pulse el botón [D] (COMPARE) para comparar el sonido de la voz editada con el de la voz original (sin editar).

### 5 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar la voz editada como una voz de usuario.

#### **AVISO**

Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

## Parámetros editables de las pantallas del ajuste de voces

Los parámetros del ajuste de voces se organizan en seis pantallas diferentes. Los parámetros de cada pantalla se describen a continuación de forma separada.

**NOTA** Los parámetros disponibles varían en función de la voz de que se trate.

### ■ Página PIANO

Esta pantalla solo está disponible cuando se selecciona la voz de piano Natural! (página 3).

[1▲▼]/ [2▲▼]	TUNING CURVE	Determina la curva de afinación. Seleccione “FLAT” (bemol) si cree que la curva de afinación del sonido del piano no se ajusta a la de otros sonidos de instrumentos.  STRETCH: curva de afinación que se usa habitualmente para solos de piano.  FLAT: curva de afinación en la que la frecuencia se duplica una octava en todo el teclado.
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY OFF SAMPLE	Ajusta el volumen del sonido con desactivación de teclas (el leve sonido que se oye cuando se suelta una tecla).
[5▲▼]/ [6▲▼]	SUSTAIN SAMPLE	Ajusta la profundidad del muestreo de sostenido para el pedal apagador.
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRING RESONANCE	Ajusta la profundidad de la resonancia de cuerdas.

### ■ Página COMMON

[1▲▼]	VOLUME	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH SENSE	<p><b>PROFUNDIDAD DE SENTIDO DE PULSACIÓN</b>            Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64)            Velocidad real del generador de tonos</p> <p>Profundidad = 127 (dos veces)            Profundidad = 64 (normal)            Profundidad = 32 (mitad)            Profundidad = 0</p> <p>Depende de la compensación</p> <p><b>COMPENSACION DE SENTIDO DE PULSACIÓN</b>            Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64)            Velocidad real del generador de tonos</p> <p>Compensación = 96 (+64)            Compensación = 127 (+127)            Compensación = 64 (normal)            Compensación = 32 (-64)            Compensación = 0 (-127)</p> <p>Depende de la compensación</p> <p><b>DEPTH (Profundidad)</b>            Determina la sensibilidad de la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p><b>OFFSET (Compensación)</b>            Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>

[4▲▼]/ [5▲▼]	PART OCTAVE	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes RIGHT 1–2, se encuentra disponible el parámetro R1/R2; cuando la voz editada se utiliza como parte LEFT, el parámetro LEFT se encuentra disponible.
[6▲▼]	MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce monofónicamente o polifónicamente.
[7▲▼]	PORTEMIENTO TIME	Establece el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) cuando en el paso anterior se establece la voz editada en “MONO”. <b>NOTA</b> Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.

## ■ Página CONTROLLER

### 1 CENTER PEDAL

#### 2 LEFT PEDAL

Permiten seleccionar las funciones que se vayan a asignar al pedal izquierdo o central.

[1▲▼]	FUNCTION	Determina la función que se va a asignar al pedal izquierdo o central. Si desea más información sobre las funciones de pedal, consulte la <a href="#">página 78</a> .
[2▲▼] – [8▲▼]	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, etc.	Determina si la función asignada afecta o no a la parte del teclado correspondiente. También determina la profundidad de la función. Consulte información detallada en la <a href="#">página 78</a> .

### 3 MODULATION

Cuando se asigna una función de pedal a la modulación, se puede utilizar el pedal para modular el tono (vibrato) y los parámetros que se indican a continuación. Aquí se puede establecer el nivel con el que el pedal modula cada uno de los parámetros siguientes.

[2▲▼]	FILTER	Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte de filtro. Para obtener más datos sobre el filtro, consulte la <a href="#">página 13</a> .
[3▲▼]	AMPLITUDE	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud (volumen).
[5▲▼]	LFO PMOD	Determina el nivel con el que el pedal modula el tono o el efecto de vibrato.
[6▲▼]	LFO FMOD	Determina el nivel con el que el pedal modula la modulación del filtro o el efecto wah.
[7▲▼]	LFO AMOD	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud o el efecto de trémolo.

## ■ Página SOUND

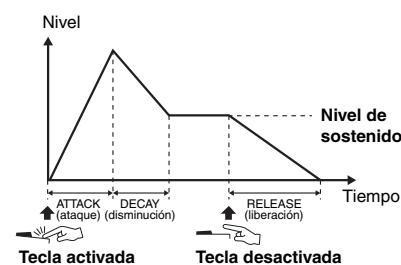
### FILTER

El filtro es un procesador que cambia el timbre o tono de un sonido bloqueando o dejando pasar un intervalo de frecuencias específico. Los parámetros siguientes determinan el timbre global del sonido mediante el refuerzo o el recorte de un intervalo de frecuencias determinado. Además de para hacer que el sonido sea más brillante o más melodioso, el filtro se puede utilizar para producir efectos electrónicos similares a los de un sintetizador.

[1▲▼]	BRIGHT (brillo)	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un sonido más brillante.	
[2▲▼]	HARMO. (contenido armónico)	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en BRIGHT (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.	

### EG (Envelope Generator, generador de envolvente)

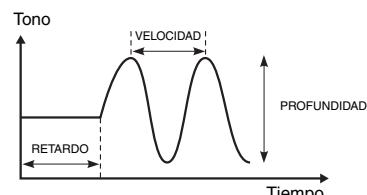
Los ajustes del EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, por ejemplo el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de un tono de piano sostenido.



[3▲▼]	ATTACK	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más bajo sea el valor, más rápido será el ataque.
[4▲▼]	DECAY	Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de sostenido (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.
[5▲▼]	RELEASE	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.

### VIBRATO

El vibrato es un efecto de sonido vibrante y tembloroso que se produce modulando periódicamente el tono de la voz.



[6▲▼]	DEPTH	Determina la intensidad del efecto de vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.
[7▲▼]	SPEED	Determina la velocidad del efecto de vibrato.
[8▲▼]	DELAY	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del vibrato.

## ■ Página EFFECT/EQ

### 1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/VIB ROTOR

[1▲▼]/ [2▲▼]	REVERB DEPTH	Ajusta la profundidad de la reverberación.
[3▲▼]/ [4▲▼]	CHORUS DEPTH	Ajusta la profundidad del coro.
[5▲▼]	DSP ON/OFF	Determina si el efecto DPS está activado o desactivado.
[6▲▼]	DSP DEPTH	Ajusta la profundidad de DSP. Si desea volver a seleccionar el tipo de DSP, puede hacerlo en el menú “2 DSP” que se explica a continuación.
[7▲▼]	VIBE ROTOR	Solo aparecerá si se selecciona VIBE VIBRATE (vibrato de vibración) para el parámetro DPS Type (tipo de DPS), como se explica a continuación. Determina si se debe activar o desactivar VIBE VIBRATE al seleccionar la voz.

### 2 DSP

[1▲▼] – [4▲▼]	DSP TYPE	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[5▲▼] – [8▲▼]	VARIATION	Se proporciona un parámetro de variación para cada tipo de DSP. Si se activa o desactiva (en ON/OFF más abajo), permite cambiar al momento y de forma considerable el sonido del efecto DSP. Aquí se puede editar el estado de activado/desactivado de VARIATION y los ajustes del valor del parámetro de variación.
[5▲▼]	ON/OFF	Determina si el efecto de variación está activado o desactivado. Si se activa la variación, se asignará a la voz una variación del efecto DSP. El valor del parámetro de variación se puede ajustar en el menú VALUE (valor) que se explica a continuación. Si se selecciona VARIATION OFF, se asigna la variación estándar de DSP.
	PARAMETER	Muestra el parámetro de variación. (Varía en función del tipo de efecto y no se puede modificar.)
[6▲▼] – [8▲▼]	VALUE	Ajusta el valor del parámetro de variación de DSP.

### 3 EQ

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas alta y baja del ecualizador. Para obtener información sobre EQ, consulte la [página 76](#).

## ■ Página HARMONY

Con la armonía se ajustan las partes Right 1 y 2 a la vez. Seleccione la parte Right 1 en la pantalla principal, antes de ajustarla. Los ajustes son los mismos que los de la pantalla descrita en “Selección del tipo de armonía o eco” [página 6](#) en el paso 3.

## Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)

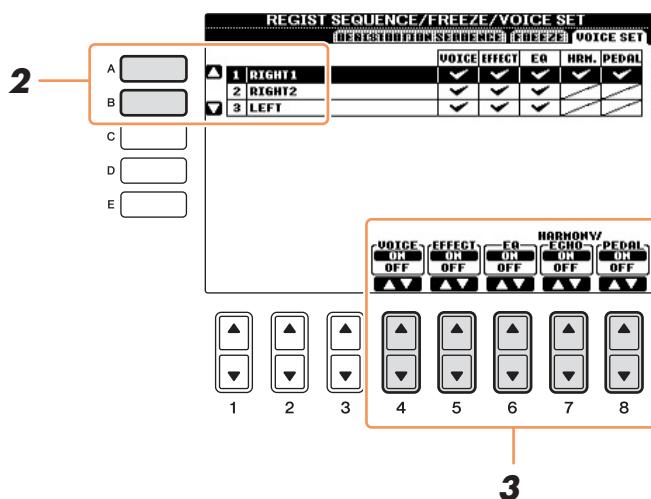
Cada voz está vinculada a sus ajustes de parámetros de ajustes de voz. Normalmente, estos ajustes se activan automáticamente cuando se selecciona una voz. No obstante, también puede desactivar esta función si realiza operaciones en la pantalla correspondiente, como se explica a continuación.

Por ejemplo, si desea cambiar la voz pero mantener el mismo efecto de armonía, establezca el parámetro HARMONY/ECHO en OFF (en la pantalla que se explica a continuación).

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

### 2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar una parte del teclado.



### 3 Utilice los botones [4▲▼] – [8▲▼] para habilitar o deshabilitar la activación automática de los ajustes (en ON u OFF) de forma independiente para cada grupo de parámetros.

## Edición de los parámetros de tubos de órgano

Las voces de tubo de órgano que se seleccionan con el botón [ORGAN FLUTES] se pueden editar ajustando las palancas de longitud, añadiendo el sonido de ataque, aplicando efectos y ecualizador, etc.

### **AVISO**

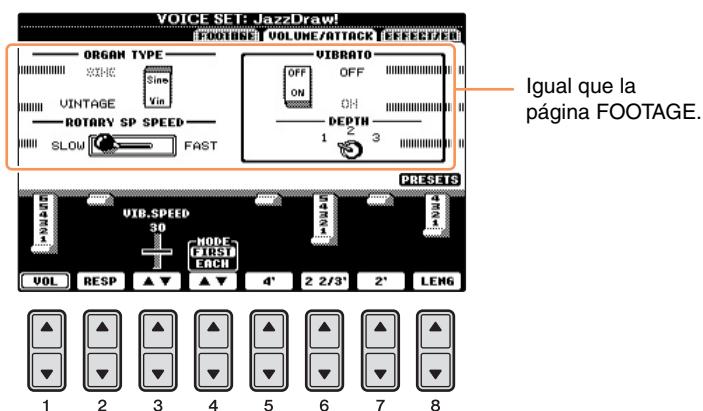
Después de la edición, pulse el botón [I] (PRESETS) para ir a la pantalla de selección de voces y guarde el ajuste. Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

# 2

### ■ Página FOOTAGE

Consulte el capítulo 2 del Manual de instrucciones.

### ■ Página VOLUME/ATTACK



[1▲▼]	VOL (volumen)	Ajusta el volumen general de los tubos de órgano. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más alto será el volumen.
[2▲▼]	RESP (respuesta)	Influye en la parte de ataque y liberación ( <a href="#">página 13</a> ) del sonido, aumentando o reduciendo el tiempo de respuesta de regulación y liberación iniciales, según los controles FOOTAGE. Cuanto más alto sea el valor, más lentos serán el crescendo y la liberación.
[3▲▼]	VIB. SPEED	Determina la velocidad del efecto de vibrato controlado por los parámetros VIBRATO ON/OFF (botones [F]/[G]) y VIBRATO DEPTH (botón [H]).
[4▲▼]	MODE	Con el control MODE se puede elegir uno de dos modos: FIRST (primero) y EACH (cada). En el modo FIRST, el ataque (sonido de percusión) se aplica solo a las primeras notas que se tocan y mantienen a la vez; mientras se mantengan pulsadas las primeras notas, no se aplicará el ataque a las notas que se toquen posteriormente. En el modo EACH, el ataque se aplica por igual a todas las notas.
[5▲▼] – [7▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Determinan el volumen del sonido de ataque del sonido ORGAN FLUTE. Los controles 4', 2 -2/3' y 2' aumentan o reducen el volumen del sonido de ataque en las longitudes correspondientes. Cuanto más larga sea la barra gráfica, mayor será el volumen del sonido de ataque.
[8▲▼]	LENG (duración)	Afecta a la parte de ataque del sonido que produce una disminución más breve o más prolongada inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más prolongada será la disminución.

### ■ Página EFFECT/EQ

Son los mismos parámetros que los de VOICE SET “EFFECT/EQ” que se explicaron en la [página 14](#).

# Estilos

## – Ritmo y acompañamiento –

### Contenido

Selección del tipo de digitado de acordes .....	17
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos .....	19
Ajustes del punto de división .....	21
Acceso a los ajustes del panel para hacer que coincidan con el estilo (Repertoire) .....	22
Memorización del ajuste de un solo toque original .....	23
Confirmación del contenido del ajuste de un solo toque .....	23
Creación y edición de estilos (Creador de estilos) .....	24
• Grabación en tiempo real .....	25
• Grabación por pasos .....	28
• Montaje de estilos .....	28
• Edición de la sensación rítmica .....	30
• Edición de datos para cada canal .....	32
• Realización de ajustes de formato de archivos de estilos .....	33

### Selección del tipo de digitado de acordes

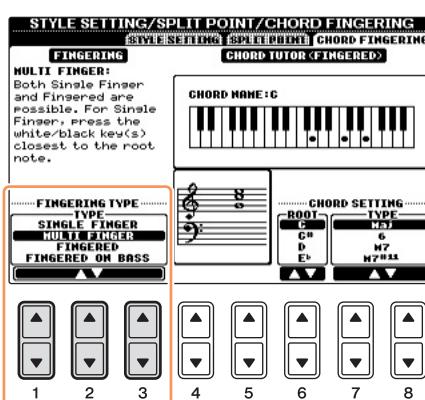
Hay siete tipos de digitado de acordes determina, con los que puede especificar la nota fundamental y el tipo para la reproducción de estilos.

#### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

#### 2 Pulse los botones [1▲▼] – [3▲▼] para seleccionar una digitación.

Para obtener más información sobre cada tipo de digitación, consulte la [página 18](#).



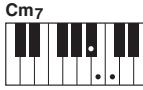
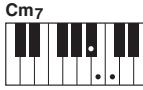
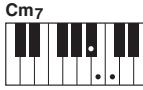
#### Tutor de acordes

Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, la función Chord Tutor (tutor de acordes) le indica de manera muy sencilla qué notas tocar.

En la pantalla CHORD FINGERING, especifique la nota fundamental del acorde y el tipo de acorde con el botón [6▲▼] – [8▲▼]. En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.

**NOTA** Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

## Tipos de digitación de acordes

SINGLE FINGER	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando un número mínimo de teclas de la sección de acordes del teclado. Este tipo está disponible solo para la reproducción de estilos.</p> <p>Se utilizan las digitaciones de acordes abreviados que se describen a continuación:</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">    <b>C</b> </td><td style="vertical-align: top;"> <p><b>Para un acorde mayor,</b> pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </td><td style="text-align: center;">    <b>C7</b> </td><td style="vertical-align: top;"> <p><b>Para un acorde de séptima,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p> </td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">    <b>Cm</b> </td><td style="vertical-align: top;"> <p><b>Para un acorde menor,</b> pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p> </td><td style="text-align: center;">    <b>Cm7</b> </td><td style="vertical-align: top;"> <p><b>Para un acorde de séptima menor,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </td></tr> </tbody> </table>	 <b>C</b>	<p><b>Para un acorde mayor,</b> pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p>	 <b>C7</b>	<p><b>Para un acorde de séptima,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p>	 <b>Cm</b>	<p><b>Para un acorde menor,</b> pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p>	 <b>Cm7</b>	<p><b>Para un acorde de séptima menor,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p>
 <b>C</b>	<p><b>Para un acorde mayor,</b> pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p>	 <b>C7</b>	<p><b>Para un acorde de séptima,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p>						
 <b>Cm</b>	<p><b>Para un acorde menor,</b> pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p>	 <b>Cm7</b>	<p><b>Para un acorde de séptima menor,</b> pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p>						
MULTI FINGER	<p>Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger o Fingered (digitación), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellas.</p>								
FINGERED	<p>Permite tocar sus propios acordes en la sección de acordes del teclado, mientras el instrumento proporciona los acompañamientos de ritmo, bajo y acordes debidamente orquestados en el estilo seleccionado. El tipo Fingered reconoce los distintos tipos de acordes que aparecen en el folleto Lista de datos y que se pueden buscar mediante la función Chord Tutor (tutor de acordes) en la <a href="#">página 17</a>.</p>								
FINGERED ON BASS	<p>Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes “de bajo”. (En el modo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo.)</p>								
FULL KEYBOARD	<p>Detecta acordes en todo el registro de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo FINGERED aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>								
AI FINGERED	<p>Es prácticamente igual que Fingered, salvo que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p>								
AI FULL KEYBOARD	<p>Cuando se utiliza este tipo de digitación avanzada, el instrumento crea automáticamente el acompañamiento adecuado mientras se toca prácticamente cualquier cosa en cualquier parte del teclado y utilizando ambas manos. No es necesario especificar los acordes de estilo. Aunque el tipo AI Full Keyboard está diseñado para aplicarlo a muchas canciones, es posible que algunos arreglos no sean los adecuados para utilizarlos con esta función. Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, salvo que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9<sup>a</sup>, 11<sup>a</sup> y 13<sup>a</sup>. Este tipo está disponible solo para la reproducción de estilos.</p>								

**NOTA** “AI” son las siglas en inglés de “Artificial Intelligence” (inteligencia artificial).

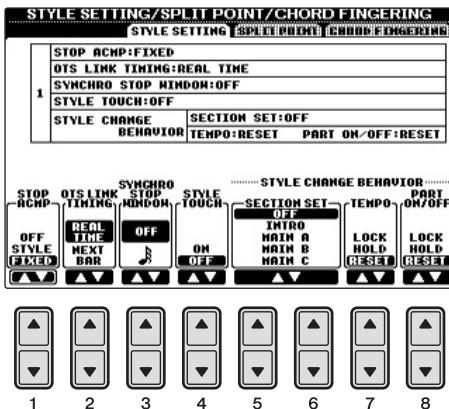
# Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

El instrumento ofrece diversas funciones de reproducción de estilos a las que se puede acceder en la pantalla que se muestra a continuación.

## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

## 2 Utilice los botones [1▲▼] – [8▲▼] para cada ajuste.

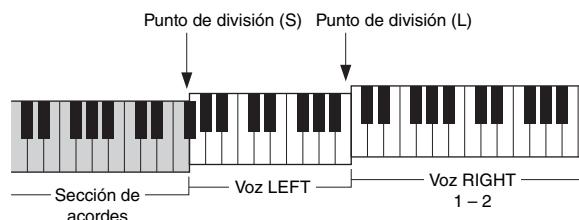


[1▲▼]	STOP ACMP	<p>Si se activa [ACMP ON/OFF] y se desactiva [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, denominada "Stop Accompaniment" (detener acompañamiento), se reconoce cualquier digitado de acordes válido y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la pantalla. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <p><b>OFF (desactivado)</b></p> <p>El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará.</p> <p><b>STYLE (estilo)</b></p> <p>El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces de la parte de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado.</p> <p><b>FIXED (fijo)</b></p> <p>El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado.</p> <p><b>NOTA</b> Cuando el estilo seleccionado contiene voces Mega, pueden producirse sonidos imprevistos si se define en "STYLE".</p> <p><b>NOTA</b> Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Stop Accompaniment puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduce y los datos de los acordes se grabarán si la opción está definida en "STYLE", y solo se grabarán los datos de acordes si está definida en "OFF" o "FIXED".</p>
[2▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Corresponde a la función OTS Link (enlace OTS). Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función One Touch Setting (ajustes de una sola pulsación) al cambiar MAIN VARIATION [A] – [D] (variación principal). El botón [OTS LINK] debe estar activado.</p> <p><b>REAL TIME</b></p> <p>Se accede automáticamente a la función One Touch Setting al pulsar un botón MAIN VARIATION.</p> <p><b>NEXT BAR</b></p> <p>Se accede a la función One Touch Setting en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.</p>

[3▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] (parada sincronizada) está activado y esta opción está definida en un valor que no sea “OFF”, la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Así, el control de reproducción de estilos se reajusta de una manera muy práctica a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. Dicho de otro modo, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función Synchro Stop.
[4▲▼]	STYLE TOUCH	Activa y desactiva la respuesta de pulsación para la reproducción de estilos. Cuando se define en “ON” (activado), el volumen del estilo cambia como respuesta a la fuerza de su interpretación en la sección de acordes del teclado.
[5▲▼]/ [6▲▼]	SECTION SET	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si se define en “OFF” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A – D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.
[7▲▼]	TEMPO	<p>Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo. Si no quiere tener que cambiar el tempo al seleccionar otro estilo, seleccione LOCK o HOLD.</p> <p><b>LOCK (bloqueo)</b> Se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior.</p> <p><b>HOLD (retención)</b> El ajuste del tempo del estilo anterior se mantiene mientras se reproduce el estilo y se selecciona otro. Cuando se detiene la reproducción del estilo y se selecciona otro, el tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p> <p><b>RESET</b> El tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p>
[8▲▼]	PART ON/OFF	<p>Determina si se cambia el estado de activado o desactivado de los canales de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos. Si no quiere tener que cambiar el estado de activado o desactivado de los canales de estilo al seleccionar otro estilo, seleccione LOCK o HOLD.</p> <p><b>LOCK (bloqueo)</b> Se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior.</p> <p><b>HOLD (retención)</b> El ajuste del estado de activado o desactivado de los canales de estilo del estilo anterior se mantiene mientras se reproduce el estilo y se selecciona otro. Cuando se detiene la reproducción del estilo y se selecciona otro, todos los canales de estilo se definen en activados.</p> <p><b>RESET</b> Todos los canales de estilo se definen en activados.</p>

# Ajustes del punto de división

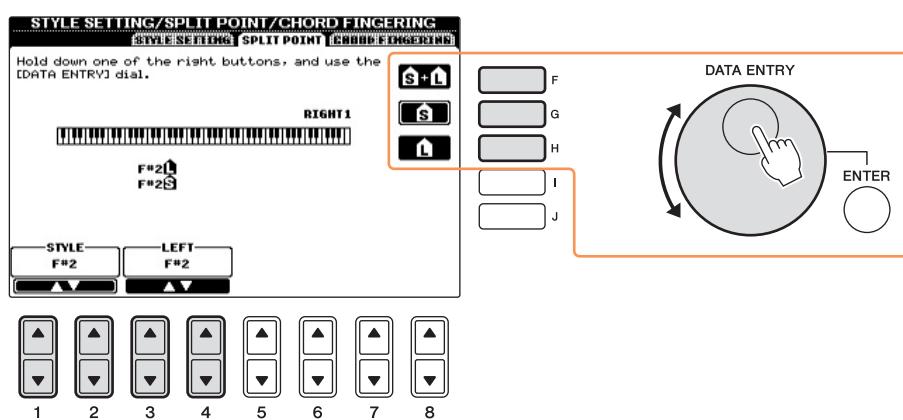
Hay dos puntos de división. Son los ajustes que separan las diferentes secciones del teclado: la sección de acordes, la sección de la parte LEFT (izquierda), y la sección RIGHT 1 y 2 (derecha 1 y 2). Los ajustes de los dos puntos de división (abajo) se especifican como nombres de notas.



## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

## 2 Ajuste el punto de división.



[F]	Punto de división (S+L)	Ajuste el punto de división (S) y el punto de división (L) con la misma nota. Pulse el botón [F] y gire el mando de introducción de datos [DATA ENTRY].  
[G]	Punto de división (S)	Establece cada punto de división. Pulse el botón que desee y gire el mando de introducción de datos [DATA ENTRY].
[H]	Punto de división (L)	<b>NOTA</b> El punto de división (L) no puede ser inferior al punto de división (S).
[1▲▼]/ [2▲▼]	STYLE	Puede especificar los puntos de división por nombre de nota. "STYLE" indica el punto de división (S) y "LEFT" indica el punto de división (L).
[3▲▼]/ [4▲▼]	LEFT	

## Acceso a los ajustes del panel para hacer que coincidan con el estilo (Repertoire)

La útil función Repertoire (repertorio) activa automáticamente los ajustes de panel adecuados (número de voz, etc.) para el estilo seleccionado actualmente.

Antes de utilizar la función Repertoire debe importar los registros de Music Finder (consulte las instrucciones descritas en el capítulo 7 del Manual de instrucciones).

**NOTA** Los ajustes que se muestran aquí son registros de Music Finder. Con la función Music Finder puede seleccionar ajustes adicionales.

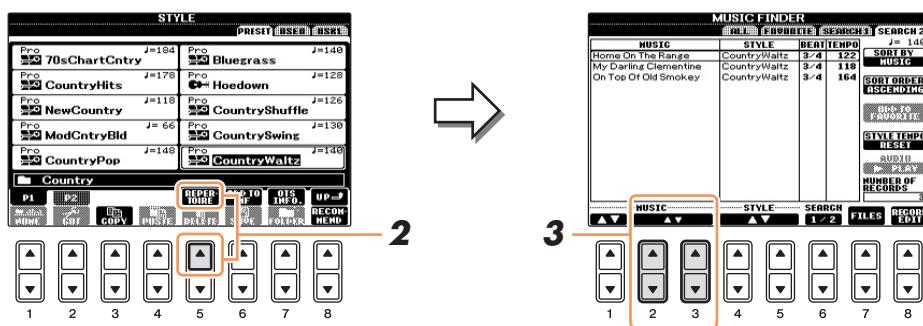
3

Estilos – Ritmo y acompañamiento –

### 1 Seleccione el estilo de su preferencia en la pantalla de selección de estilo.

### 2 Pulse el botón [5▲] (REPERTOIRE).

En la pantalla aparecerán diversos ajustes de panel adecuados para el estilo seleccionado.



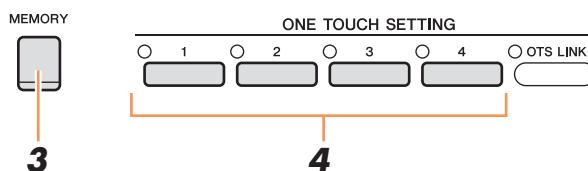
### 3 Utilice los botones [2▲▼] – [3▲▼] para seleccionar en el panel los ajustes de su preferencia.

**NOTA** Dependiendo del estilo seleccionado, es posible que la función Repertoire no disponga de ajustes del panel.

## Memorización del ajuste de un solo toque original

Si bien los ajustes del panel adecuados para cada estilo predefinido están ya programados como ajustes de un solo toque, también puede registrar sus ajustes favoritos para crear ajustes de un solo toque originales. Los datos de ajuste de un solo toque están incluidos en un estilo, por lo que la operación de guardado se realizará como un estilo en la pantalla de selección de estilos.

- 1** Seleccione el estilo que corresponda a su ajuste de un solo toque.
- 2** Configure los controles de panel (como voz, efectos, etc.) a su gusto.
- 3** Pulse el botón [MEMORY] en la sección REGISTRATION MEMORY (memoria de registro).



- 4** Pulse uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

Aparece un mensaje en la pantalla en el que se le solicita que guarde los ajustes de panel.

- 5** Pulse el botón [F] (YES) para que aparezca la pantalla de selección de estilos y, a continuación, guarde los ajustes de panel como un archivo de estilo.

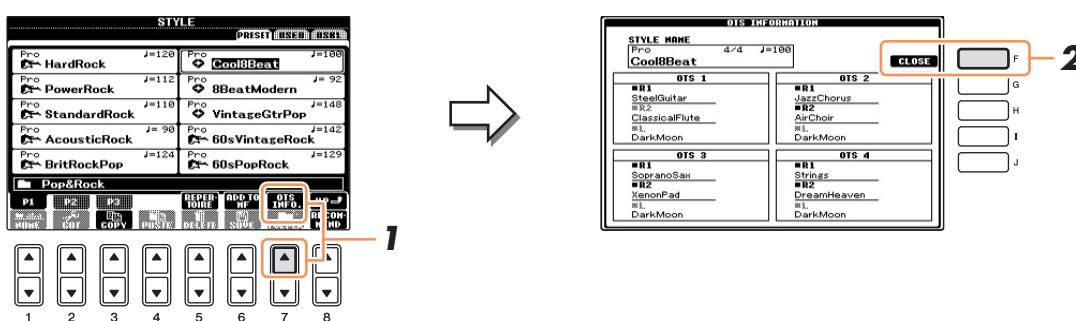
### AVISO

Los ajustes de panel memorizados en cada botón de OTS se perderán si cambia el estilo o apaga el aparato sin haber ejecutado antes una operación de guardado.

## Confirmación del contenido del ajuste de un solo toque

Puede comprobar la información del ajuste de un solo toque [1] – [4] asignada al estilo seleccionado actualmente.

- 1** En la pantalla de selección de estilos, pulse el botón [7▲] (OTS INFO.) para abrir la pantalla de información.

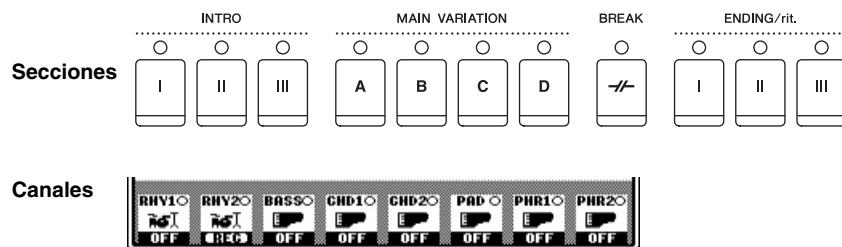


**NOTA** También puede abrir la pantalla de información pulsando el botón [DIRECT ACCESS] y, a continuación, uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

- 2** Pulse el botón [F] (CLOSE) para cerrar la pantalla de información.

# Creación y edición de estilos (Creador de estilos)

Los estilos comprenden hasta un máximo de quince secciones diferentes (Intro, Main, Ending, etc.) y cada sección incluye ocho canales independientes. Con la función de creador de estilos (Style Creator), puede crear un estilo por separado grabando los canales o importando los datos de patrones de otros estilos existentes.



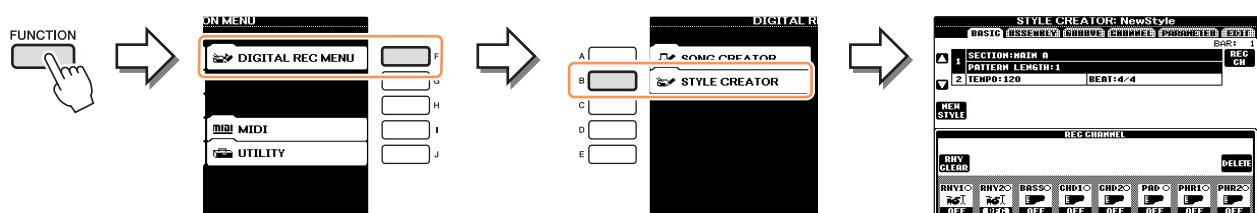
## 3

Se puede utilizar uno de los tres métodos que se describen a continuación para crear un estilo. Además, los estilos creados se pueden editar.

- **Grabación en tiempo real** Este método permite grabar el estilo simplemente tocando el instrumento. Consulte la [página 25](#).
- **Grabación por pasos** Este método permite introducir cada nota individualmente. Consulte la [página 28](#).
- **Montaje de estilos** Este método permite crear un estilo compuesto combinando varios patrones de estilos predeterminados internos o de estilos que haya creado. Consulte la [página 28](#).

### Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR



**NOTA** Los archivos de estilo creados en este instrumento solo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

Hay seis páginas (pestañas) en la pantalla del creador de estilos.

- **BASIC** Crea los ajustes básicos del estilo. También puede grabar su interpretación en tiempo real para crear un estilo nuevo (grabación en tiempo real). Consulte la [página 25](#).
- **ASSEMBLY** Mezcla las distintas partes (canales) de los estilos predeterminados o de los que haya creado para crear un estilo nuevo. Consulte la [página 28](#).
- **GROOVE** Cambia la sensación rítmica del estilo creado. Consulte la [página 30](#).
- **CHANNEL** Edita datos de cada canal (cuantización, cambio de velocidad, etc.). Consulte la [página 32](#).
- **PARAMETER** Cambia los ajustes relacionados con el formato de archivo de estilo. Consulte la [página 33](#).
- **EDIT** Permite introducir las notas de una en una para crear un estilo original (grabación por pasos). Consulte la [página 28](#).

## Grabación en tiempo real

En la página BASIC puede crear un estilo grabando los canales individuales uno por uno mediante la grabación en tiempo real.

### Características de la grabación en tiempo real: grabación en bucle y sobregrabación

- **Grabación en bucle**

La reproducción de estilos repite los patrones de ritmo de varios compases en un “bucle” y la grabación de estilos se realiza igualmente mediante bucles. Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN (Principal) de dos compases, los dos compases se graban de forma repetida. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición (bucle), por lo que se puede grabar mientras se escucha el material grabado previamente.

- **Sobregrabación**

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (eliminar ritmo) ([página 27](#)) y Delete (eliminar) ([página 26](#)).

Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente.

Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

**1 Si desea crear un estilo basándose en otro estilo preexistente, seleccione el estilo que servirá de base para la grabación o edición antes de acceder a la pantalla del creador de estilos.**

**2 Abra la pantalla de operaciones.**

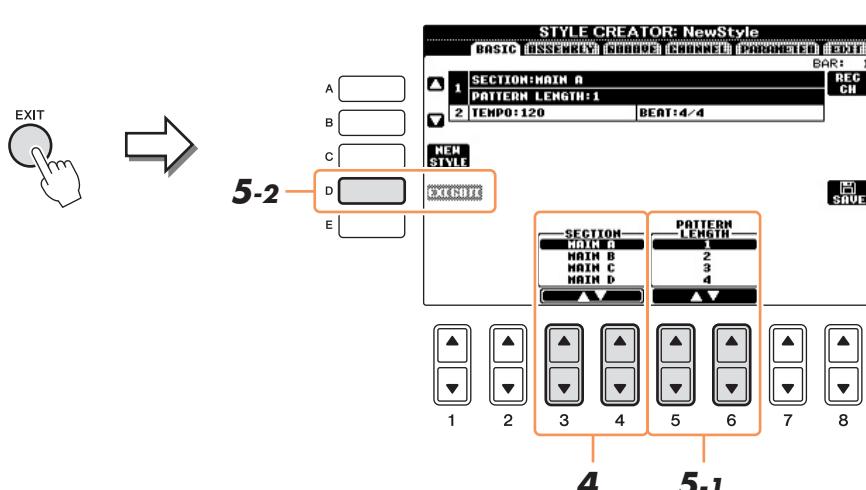
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR

Se muestra la página BASIC.

**3 Si desea crear un estilo nuevo desde cero, pulse el botón [C] (NEW STYLE) para eliminar todos los datos del canal.**

**4 Elija la sección que desee (preludio, principal, coda, etc.) para el nuevo estilo.**

En primer lugar, cierre la pantalla RECORD pulsando el botón [EXIT]. A continuación, utilice los botones [3▲▼]/[4▲▼] para elegir la sección que vaya a grabar.

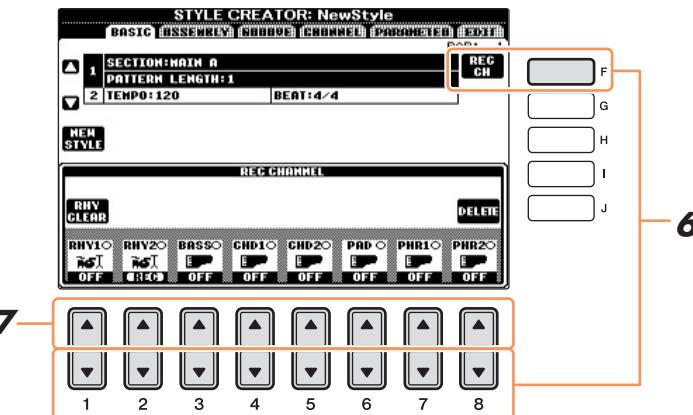


**NOTA** Para acceder de nuevo a la pantalla RECORD, pulse el botón [F] (REC CH).

**NOTA** Puede especificar las secciones que va a grabar utilizando los botones de sección del panel. Consulte el paso 3 de la [página 28](#).

**NOTA** Las secciones INTRO 4 y ENDING 4 no se pueden seleccionar directamente en el panel.

- 5** Utilice los botones [5▲▼]/[6▲▼] para determinar la duración (número de compases) de la sección elegida y, a continuación, pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir la duración especificada.
- 6** Especifique el canal que vaya a grabar manteniendo pulsados simultáneamente el botón [F] (REC CH) y el botón numérico correspondiente, [1▼] – [8▼].
- Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el botón [1▼] – [8▼] que corresponda.



- 7** Active la pantalla de selección de voces mediante los botones [1▲] – [8▲] y seleccione la voz que desee para los canales de grabación correspondientes.
- Para cerrar la pantalla de elección de voces, pulse el botón [EXIT].

#### Voces grabables

- Canal RHY1**  
Se puede grabar cualquier voz, excepto Organ Flute y Super Articulation.
- Canal RHY2**  
Solo los juegos de percusión o de SFX.
- Canales BASS–PHR2**  
Se puede grabar cualquier voz, excepto Organ Flute, Super Articulation y juegos de percusión o de SFX.

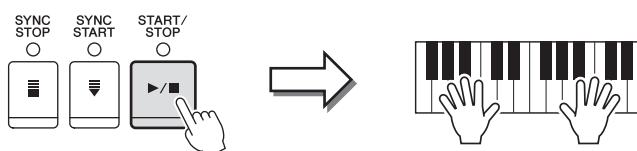
**NOTA** Las voces de flautas de órgano predeterminadas se pueden grabar en los canales RHY1 y BASS–PHR2.

- 8** Si es necesario, para eliminar un canal, mantenga pulsados simultáneamente el botón [J] (DELETE) y el botón numérico correspondiente, [1▲] – [8▲].

Se puede cancelar la eliminación volviendo a pulsar el mismo botón numérico antes de soltar el dedo del botón [J].

**NOTA** Cuando grabe canales BASS–PHR2 que se basen en un estilo existente, debe eliminar los datos originales antes de grabar.

## 9 Inicie la grabación presionando el botón STYLE [START/STOP].



Se inicia la reproducción de la sección especificada. Como el patrón de acompañamiento se reproduce varias veces en un bucle, puede grabar sonidos individuales uno a uno, escuchando los sonidos anteriores mientras se ejecutan. Para obtener más información sobre la grabación en canales que no sean los de ritmo (RHY1, 2), consulte la sección “Reglas para grabar canales no rítmicos”, a continuación.

**NOTA** Para desactivar canales, pulse los botones [1▼] – [8▼] que corresponda.

### Eliminación de las notas grabadas en el canal de ritmo

Cuando grabe en el canal de ritmo (RHY1 o RHY2), podrá eliminar un sonido de instrumento determinado pulsando al mismo tiempo el botón [E] (RHY CLEAR) y la tecla correspondiente en el teclado.

**10** Para continuar grabando con otro canal, repita los pasos 6 – 9.

**11** Detenga la grabación pulsando el botón STYLE [START/STOP].

**12** Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla RECORD.

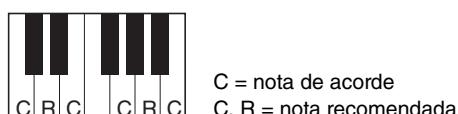
**13** Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

#### AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

### Reglas para grabar canales no rítmicos

- Utilice únicamente los tonos de la escala CM7 para grabar los canales BASS (bajo) y PHRASE (frase) (es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si)).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales CHORD (acorde) y PAD (pulsador) (es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si)).



Si utiliza los datos grabados aquí, el acompañamiento automático (reproducción de estilos) se convierte adecuadamente según los cambios de acorde que haga durante la interpretación. El acorde que forma la base de esta conversión de nota se llama acorde fuente y se define de forma predefinida en CM7 (como en la ilustración del ejemplo anterior).

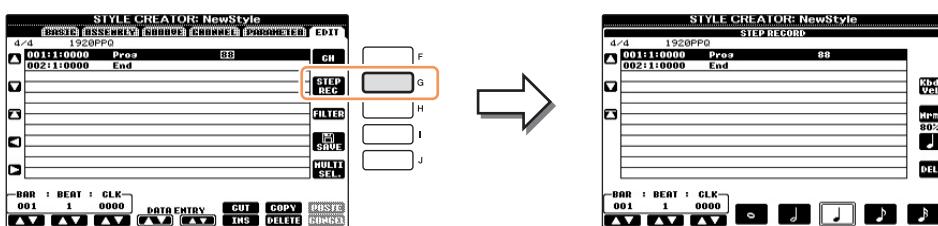
Se puede cambiar el acorde fuente (su nota fundamental y tipo) en la pantalla PARAMETER de la página 34. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Para obtener más datos sobre las notas de acordes y de escala, consulte la página 34.

**NOTA** Para las secciones INTRO y ENDING se puede utilizar cualquier acorde o progresión de acordes.

## Grabación por pasos

En la página EDIT, se pueden grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones ([página 45](#)), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- En el creador de canciones se puede cambiar libremente la posición de la marca de fin; en el creador de estilos no es posible hacerlo. La razón es que la duración del estilo se fija automáticamente según la sección elegida. Por ejemplo, si se crea un estilo basado en una sección de cuatro compases, la posición de marca de fin se ajusta automáticamente al final del cuarto compás y no puede modificarse en la pantalla de grabación por pasos.
- Los canales de grabación se pueden cambiar en la pantalla de la pestaña Song Creator 1-16, pero no se pueden cambiar en el creador de estilos. Seleccione el canal de grabación en la pantalla de la pestaña BASIC.
- En el creador de estilos se pueden introducir los datos de los canales y se pueden editar los datos exclusivos del sistema (eliminar, copiar o mover). Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [F]. Sin embargo, los datos de acordes y exclusivos del sistema no se pueden introducir.



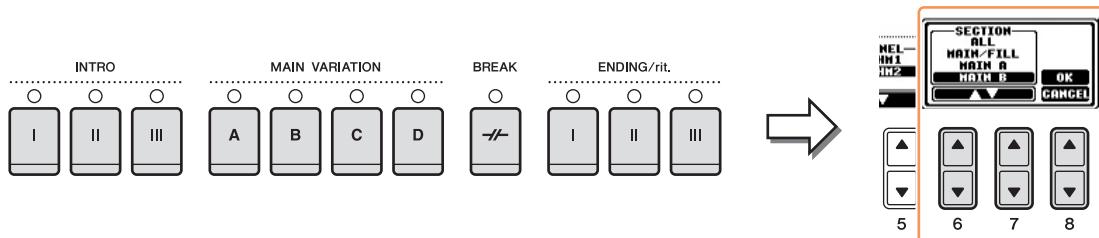
Para obtener instrucciones sobre grabación por pasos, consulte las [páginas 45 – 48](#). Para más obtener información acerca de la pantalla EDIT (pantalla Event List), consulte la [página 57](#).

## Montaje de estilos

El montaje de estilos permite crear un estilo único combinando los distintos patrones (canales) a partir de estilos internos existentes.

- 1 Seleccione el estilo que servirá de base para la grabación o edición antes de acceder a la pantalla del creador de estilos.**
- 2 Abra la pantalla de operaciones.**  
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- 3 Elija la sección que desee (preludio, principal, coda, etc.) para el nuevo estilo.**

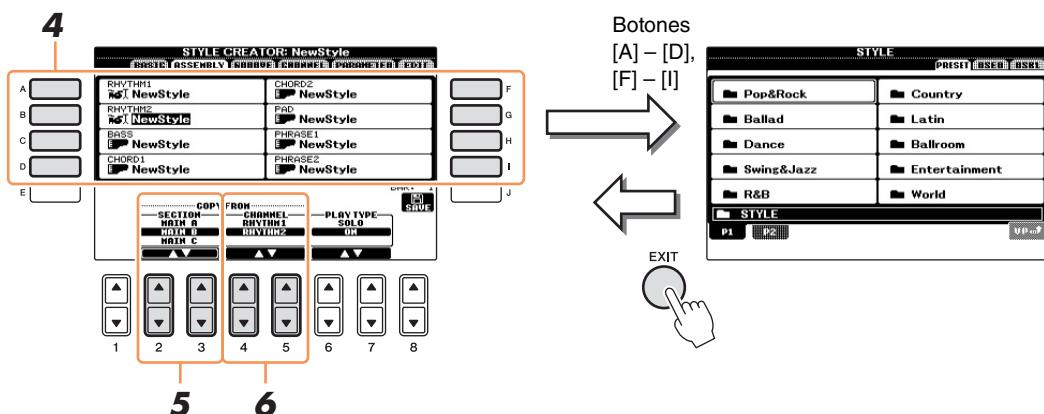
En primer lugar, active la pantalla de selección SECTION pulsando uno de los botones de sección (INTRO, MAIN, ENDING, etc.) en el panel. Cambie la sección según desee con los botones [6▲▼]/[7▲▼] e introduzca la opción seleccionada pulsando el botón [8▲] (OK).



**NOTA** Las secciones INTRO 4 y ENDING 4 no se pueden seleccionar directamente en el panel.

- 4** Seleccione el canal para el que desea sustituir el patrón mediante los botones [A] – [D] y [F] – [I]. Active la pantalla de selección de estilos pulsando el mismo botón otra vez. Seleccione el estilo que contiene el patrón que desea sustituir en la pantalla de selección de estilos.

Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [EXIT] tras seleccionar el estilo.



- 5** Seleccione la sección que desee del estilo recién importado (seleccionado en el paso 4) con los botones [2▲▼]/[3▲▼] (SECTION).
- 6** Seleccione el canal que desee para la sección (elegida en el paso 5) con los botones [4▲▼]/[5▲▼] (CHANNEL).

Repita los pasos 4 – 6 anteriores para sustituir los patrones de otros canales.

#### Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

Cuando esté montando un estilo, puede reproducirlo (para comprobar cómo suenan sus cambios) y seleccionar el método de reproducción. Utilice los botones [6▲▼]/[7▲▼] (PLAY TYPE) en la pantalla de montaje de estilos para seleccionar el método de reproducción.

- **SOLO**

Silencia todo menos el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales activados (ON) en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.

- **ON**

Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales que no estén definidos en OFF en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.

- **OFF (desactivado)**

Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

- 7** Pulse el botón [J] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

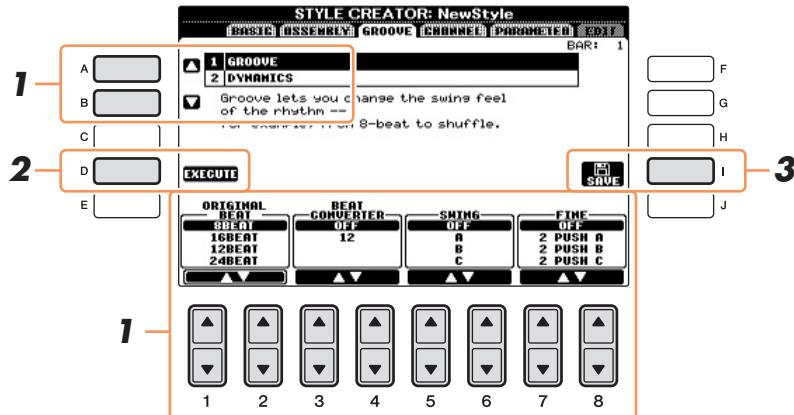
**AVISO**

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

## Edición de la sensación rítmica

3

Estilos – Ritmo y acompañamiento –



- 1** En la página GROOVE, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición y, a continuación, edite los datos con los botones [1▲▼] – [8▲▼].

### 1 GROOVE

Permite añadir “swing” a la música o cambiar la “sensación” del tiempo al hacer cambios sutiles en la sincronización (reloj) del estilo. Los ajustes de Groove se aplican a todos los canales del estilo seleccionado.

[1▲▼]/ [2▲▼]	ORIGINAL BEAT	Especifica los tiempos a los que se aplica la sincronización de Groove. Dicho de otro modo, si se selecciona “8 Beat”, la sincronización de Groove se aplica a las corcheas, si se selecciona “12 Beat”, la sincronización se aplica a tresillos de corcheas.
[3▲▼]/ [4▲▼]	BEAT CONVERTER	Cambia la sincronización de los tiempos (especificada en el parámetro ORIGINAL BEAT anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando ORIGINAL BEAT se define como “8 Beat” y BEAT CONVERTER como “12”, todas las corcheas de la sección cambian a sincronización de tresillo de corcheas. Los valores “16A” y “16B” de Beat Converter que aparecen cuando ORIGINAL BEAT se ajusta en “12 Beat” son variaciones de un ajuste de semicorcheas básico.
[5▲▼]/ [6▲▼]	SWING	Produce una sensación de “swing” al desplazar la sincronización de los tiempos de fondo en función del parámetro ORIGINAL BEAT anterior. Por ejemplo, si el valor especificado para ORIGINAL BEAT es “8 Beat”, el parámetro Swing retrasará de forma selectiva los tiempos de segunda, negra, sexta y corchea de cada compás para crear un ritmo de swing. Los ajustes de “A” a “E” producen distintos grados de swing, siendo “A” el más sutil y “E” el más pronunciado.
[7▲▼]/ [8▲▼]	FINE	Selecciona una gama de “plantillas” de Groove que se aplican a la sección elegida. Con los ajustes “PUSH”, algunos tiempos se reproducen antes, mientras que “HEAVY” retarda la sincronización de algunos tiempos. Los ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinan los tiempos que se van a ver afectados. Todos los tiempos hasta el tiempo especificado, pero sin incluir el primero, se reproducirán antes o después (por ejemplo, tiempos de segunda y tercera si se selecciona “3”). En todos los casos, los tipos “A” producen un efecto mínimo, los tipos “B” producen un efecto medio y los tipos “C” producen el máximo efecto.

▼ PÁGINA SIGUIENTE

## 2 DYNAMICS

Cambia la velocidad y el volumen (o acento) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de Dynamics se aplican a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.

[1▲▼]/ [2▲▼]	CHANNEL	Selecciona el canal (parte) al que se va a aplicar la función Dynamics.
[3▲▼]/ [4▲▼]	ACCENT TYPE	Determina el tipo de acento que se aplica, es decir, qué notas de la parte se resaltan con los ajustes Dynamics.
[6▲▼]	STRENGTH	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de acento (arriba) seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.
[7▲▼]	EXPAND/ COMP.	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores por encima del 100% amplían el margen dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
[8▲▼]	BOOST/CUT	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad del canal o sección elegido. Los valores por encima del 100% aumentan la velocidad global, mientras que los inferiores al 100% la reducen.

### 2 Pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir las ediciones de cada pantalla.

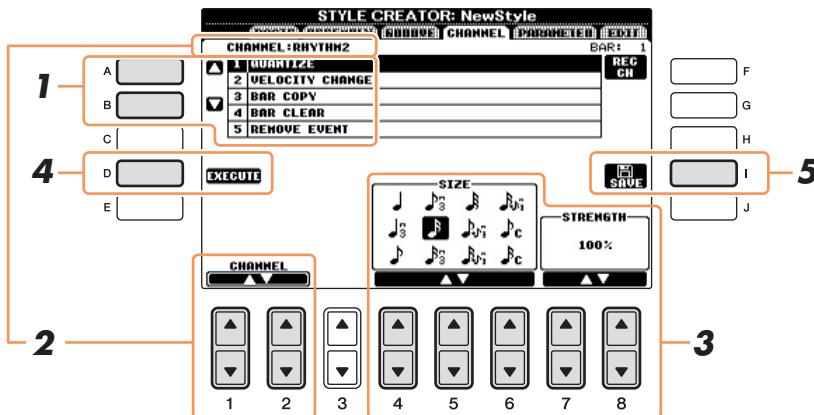
Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la función Groove o Dynamics. La función Undo solo tiene un nivel, es decir, solo puede anularse la operación previa.

### 3 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

#### AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

## Edición de datos para cada canal



3

### 1 En la página CHANNEL, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición.

#### 1 QUANTIZE

Igual que en el creador de canciones ([página 55](#)), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.

Corcheas con swing

Semicorcheas con swing

#### 2 VELOCITY CHANGE

Aumenta o reduce la velocidad de todas las notas en el canal especificado, según el porcentaje indicado aquí.

#### 3 BAR COPY

Con esta función, los datos pueden copiarse de un compás o grupo de compases a otra ubicación dentro del canal especificado.

[4▲▼]	TOP	Especifica el primer (TOP) y el último (LAST) compás del área que se va a copiar.
[5▲▼]	LAST	
[6▲▼]	DEST	Especifica el primer compás de la ubicación de destino donde se van a copiar los datos.

#### 4 BAR CLEAR

Esta función elimina todos los datos del rango de compases especificado dentro del canal seleccionado.

#### 5 REMOVE EVENT

Con esta función se pueden eliminar eventos específicos del canal seleccionado.

### 2 Utilice los botones [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) para seleccionar el canal que se vaya a editar.

El canal seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

### 3 Utilice los botones [4▲▼] – [8▲▼] para editar los datos.

### 4 Pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir las ediciones de cada pantalla.

Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la edición. La función Undo solo tiene un nivel, es decir, solo puede anularse la operación previa.

### 5 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

#### AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

## Realización de ajustes de formato de archivos de estilos

El formato de archivos de estilos (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. Mediante el uso del creador de estilos se puede aprovechar la potencia del formato SFF y crear libremente estilos propios.

El gráfico siguiente indica el proceso mediante el cual se reproduce el estilo. (Esto no es aplicable a la pista de ritmos.) Estos parámetros se pueden establecer a través de la función de creador de estilos, en la página PARAMETER.

### Ajustes de patrón de fuente : SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD ([página 34](#))

Los datos de estilo se convierten según los cambios de acorde que se hacen durante la interpretación. Puede crear el “patrón de fuente” mediante el creador de estilos, que determina cómo se convierte el acorde interpretado. Aquí se puede establecer el “acorde fuente” ([página 34](#)), para permitirle grabar canales de acompañamiento.



El acorde cambia mediante la sección de acordes del teclado.

### Ajustes de transposición de notas: NTR y NTT ([página 35](#))

Este grupo de parámetros presentan dos parámetros que determinan cómo se van a convertir las notas del patrón fuente en respuesta a los cambios de acordes.



### Otros ajustes: HIGH KEY, NOTE LIMIT and RTR ([página 37](#))

Al utilizar los parámetros de este grupo, se puede ajustar la respuesta de la reproducción de estilos a los acordes que se tocan. Por ejemplo, el parámetro Note Limit (límite de notas) permite lograr las voces y el sonido de estilo del modo más realista posible cambiando el tono a un registro auténtico, lo que asegura que no hay ninguna nota que suene fuera del registro natural del instrumento real (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).



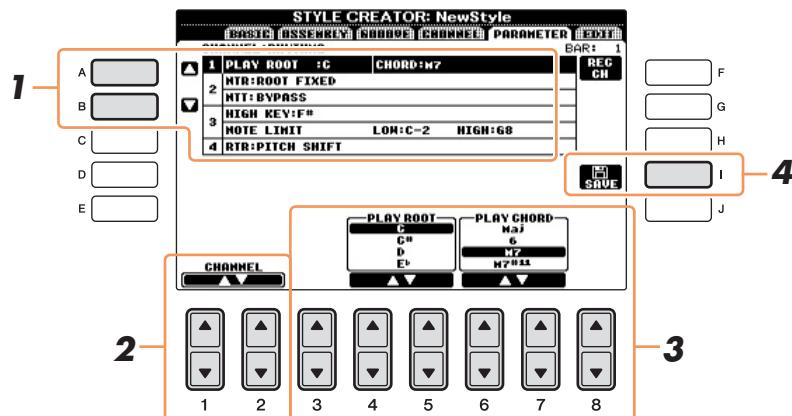
Output

Los estilos de este instrumento son compatibles con SFF GE, un formato mejorado de SFF, con una mejor transposición de notas para las pistas de guitarra.

**NOTA** Los archivos de estilo creados en este instrumento solo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

## 1 En la página PARAMETER, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición.

Para más detalles sobre el menú de edición, consulte la [página 34](#).



## 2 Utilice los botones [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) para seleccionar el canal que se vaya a editar.

El canal seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

## 3 Utilice los botones [3▲▼] – [8▲▼] para editar los datos.

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte las [páginas 34 – 37](#).

## 4 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

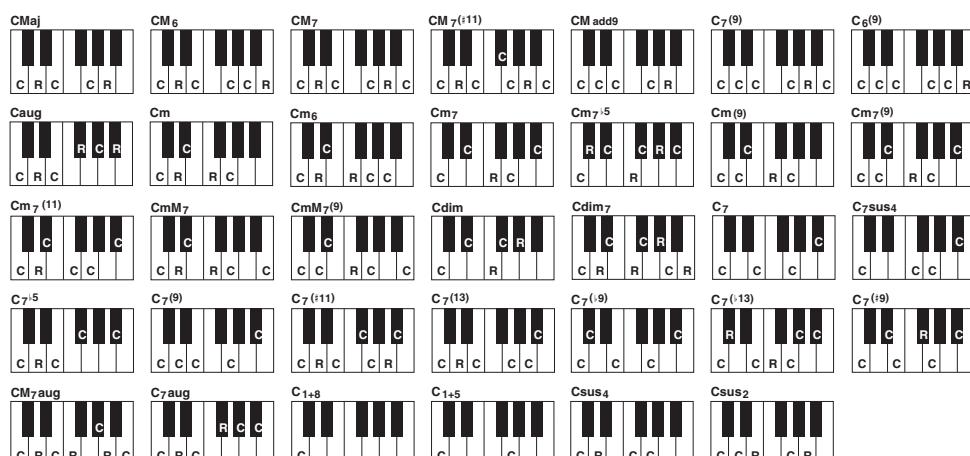
### **AVISO**

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

### 1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Estos ajustes determinan el tono original del patrón fuente (es decir, el tono que se utiliza al grabar el patrón). El ajuste predefinido de CM7 (con un valor “C” para Source Root, o nota fundamental fuente, y un valor “M7” para Source Type, o tipo fuente) se selecciona automáticamente siempre que los datos predefinidos se eliminan antes de grabar un nuevo estilo, con independencia de los valores de la nota fundamental y el acorde fuentes incluidos en los datos predefinidos. Si se cambia el valor de la nota fundamental/acorde fuente del CM7 predeterminado a otro acorde, las notas de acorde y las de escala también cambiarán, en función del nuevo tipo de acorde seleccionado.

#### Cuando la nota fundamental es C:



C = notas de acorde

C, R = notas recomendadas

**NOTA** Cuando NTR se ajusta en “Root Fixed” (nota fundamental fija), NTT en “Bypass” (ignorar) y NTT BASS en “OFF” (desactivado), los parámetros “Source Root” (nota fundamental fuente) y “Source Chord” (acorde fuente) cambian a “Play Root” (tocar nota fundamental) y “Play Chord” (tocar acorde), respectivamente. En este caso, puede modificar los acordes y escuchar el sonido resultante para todos los canales.

**NOTA** SOURCE ROOT/CHORD no se aplica si NTR se define como GUITAR.

## 2 NTR/NTT

[3▲▼]/ [4▲▼]	NTR (regla de transposición de notas)	Determina la posición relativa de la nota fundamental en el acorde, cuando se convierte desde el patrón fuente como respuesta a los cambios de acorde. Consulte la lista siguiente.
[5▲▼] – [7▲▼]	NTT (tabla de transposición de notas)	Determina la tabla de transposición de notas para el patrón fuente. Consulte la lista siguiente.
[8▲▼]	NTT BASS ON/ OFF	El canal para el que esta opción está activada (ON) se reproducirá con la nota fundamental de bajo, cuando el instrumento reconozca el acorde de bajo. Cuando NTR se establece en GUITAR y este parámetro está activado (ON), solo las notas asignadas al bajo se reproducirán con la nota fundamental de bajo.

### NTR (regla de transposición de notas)

ROOT TRANS (transposición de nota fundamental)	Cuando la nota fundamental se transpone, el intervalo entre las notas se mantiene. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.	 Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.
ROOT FIXED	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C (Do) se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F (Fa). Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.	 Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.
GUITAR	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.	

### NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando NTR se ajusta en ROOT TRANS o ROOT FIXED

BYPASS	Cuando se define NTR en ROOT FIXED, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en ROOT TRANS, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
MELODY	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilícelo para canales de melodía como Phrase 1 y Phrase 2.
CHORD	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilícelo para los canales Chord 1 y Chord 2, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
MELODIC MINOR	Cuando el acorde que se toca cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
MELODIC MINOR 5th	Además de la transposición de menor melódico anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a los quintos intervalos del patrón fuente.

HARMONIC MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y cadas.
HARMONIC MINOR 5th	Además de la transposición menor armónica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
NATURAL MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, tales como introducciones y cadas.
NATURAL MINOR 5th	Además de la transposición menor natural anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
DORIAN	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, tales como introducciones y cadas.
DORIAN 5th	Además de la transposición Dorian anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.

Cuando NTR está definido como GUITAR

ALL-PURPOSE	Esta tabla se ocupa de los sonidos de rasgueo y de arpegio.
STROKE	Adecuado para sonido de golpe de guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, una condición normal cuando el acorde se toca en la guitarra mediante golpes.
ARPEGGIO	Adecuado para sonido de arpegio de guitarra. Con esta tabla, cuatro arpegios de notas suenan extraordinariamente.

### 3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4▲▼]/ [5▲▼]	HIGH KEY	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (<a href="#">página 35</a>) se ha configurado como “Root Trans”.</p> <p><b>Ejemplo: cuando la tecla más alta es F (fa).</b></p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C♯M ... FM F♯M ...      Notas tocadas → C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3</p>
[6▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).</p>
[7▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	<p><b>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4.</b></p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C♯M ... FM ...      Notas tocadas → E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4</p>

### 4 RTR (regla de reactivación)

Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes.

STOP	Las notas dejan de sonar.
PITCH SHIFT	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse al tipo del nuevo acorde.
PITCH SHIFT TO ROOT	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse a la nota fundamental del nuevo acorde.
RETRIGGER	La nota se reactiva con un nuevo ataque a un nuevo tono que corresponde al siguiente acorde.
RETRIGGER TO ROOT	La nota se reactiva con un nuevo ataque a la nota fundamental del siguiente acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.

# Reproducción de canciones

## – Tocar y practicar con canciones –

### Contenido

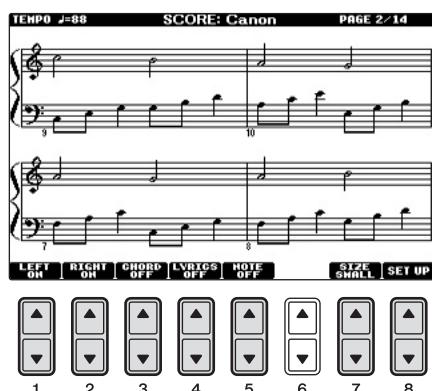
Ajustes de edición de notación musical .....	38
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones .....	40
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal, función de guía) .....	41
• Práctica con el teclado utilizando la función Guide .....	42
• Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación .....	44

## 4

### Ajustes de edición de notación musical

Para ver la notación musical de la canción seleccionada, pulse el botón [SCORE] (partitura). Puede cambiar la pantalla de notación tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales. Estos ajustes se mantienen aunque se apague el instrumento.

**NOTA** Puede guardar este ajuste como parte de una canción accediendo a [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Consulte la [página 56](#).

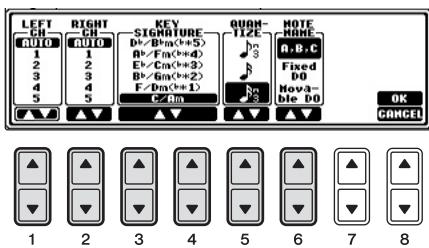


[1▲▼]	LEFT ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano izquierda. En función de otros ajustes, es posible que este parámetro no esté disponible y que aparezca difuminado en gris. Si este es el caso, vaya a la pantalla de ajustes detallados ( <a href="#">página 39</a> ) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto "AUTO", o vaya a la pantalla [FUNCTION] → [B] SONG SETTING y ajuste el parámetro TRACK 2 en cualquier canal excepto "OFF" ( <a href="#">página 41</a> ). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano derecha. RIGHT y LEFT (arriba) no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[3▲▼]	CHORD ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, no se muestran acordes.
[4▲▼]	LYRICS ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de las letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, no se muestran letras. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se muestran los eventos de pedal en lugar de las letras.

▼ PÁGINA SIGUIENTE

[5▲▼]	NOTE ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se muestra la digitación en lugar de los nombres de las notas.
[7▲▼]	SIZE	Determina la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
[8▲▼]	SET UP	Véase a continuación.

Pulse el botón [8▲▼] (SET UP) (configurar) para acceder a la pantalla de ajustes detallados. Para definir el tipo de vista, utilice los botones [1▲▼] – [6▲▼] y, a continuación, pulse el botón [8▲] (OK).



[1▲▼]	LEFT CH	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor AUTO cuando se selecciona otra canción.
[2▲▼]	RIGHT CH	<p><b>AUTO</b> Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente, ajustando las partes en el mismo canal que el canal especificado en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (página 41).</p> <p><b>1 – 16</b> Asigna el canal MIDI especificado (1 – 16) a la parte de la mano izquierda o derecha respectiva.</p> <p><b>OFF (solo LEFT CH)</b> No hay asignación de canal. Desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano izquierda.</p>
[3▲▼]/[4▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios en la firma de tono en medio de una canción, en la posición en que se ha interrumpido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de firma de tono para mostrar la notación.
[5▲▼]	QUANTIZE	Permite controlar la resolución de las notas en la notación, para poder cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas y adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6▲▼]	NOTE NAME	<p><b>A, B, C</b> Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p><b>Fixed DO</b> Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado.</p> <p><b>Movable DO</b> Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G (Sol) mayor, la nota fundamental de “Sol” se indica como “Do”. Al igual que con “Fixed Do” (Do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado.</p>

## **Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones**

Cuando se reproducen al mismo tiempo una canción y un estilo, los canales 9 a 16 de los datos de la canción se sustituyen por canales de estilo, lo que permite interpretar el acompañamiento de la canción.

Pruebe a tocar los acordes mientras se reproduce la canción, como describen las instrucciones siguientes.

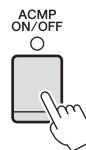
Cuando reproduzca una canción y un estilo al mismo tiempo, se recomienda utilizar las canciones predeterminadas de la carpeta “Sing-a-long”.

**1 Seleccione una canción.**

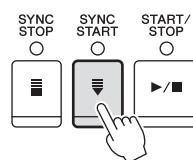
**2 Seleccione un estilo.**

**3 Pulse el botón STYLE [ACMP ON/OFF] para activar el acompañamiento automático.**

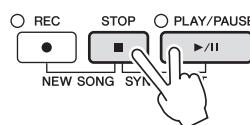
**4**



**4 Pulse el botón STYLE CONTROL [SYNC START] para activar el modo de espera, que permite iniciar el acompañamiento en el momento en que se empiece a tocar.**



**5 Mientras mantiene pulsado el botón SONG [STOP], pulse el botón [PLAY/PAUSE] para llevar a cabo un inicio sincronizado de la canción.**



**6 Pulse el botón STYLE [START/STOP] o toque acordes con la mano izquierda.**

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando se tocan acordes, pulse el botón [SCORE] y active CHORD (página 38) para ver la información sobre los acordes.

**NOTA** Cuando se reproducen a la vez una canción y un estilo, se utiliza automáticamente el tempo establecido en la canción.

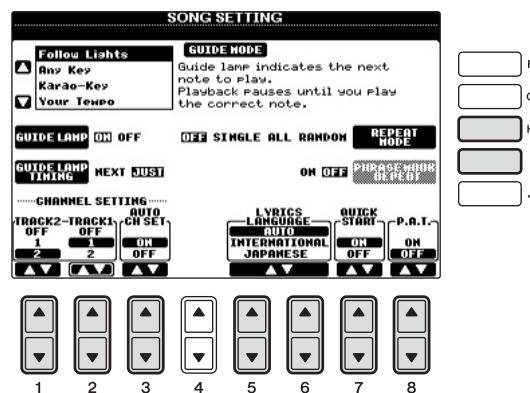
Cuando se interrumpe la reproducción de la canción, la reproducción de estilo se detiene al mismo tiempo.

# Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal, función de guía)

El instrumento ofrece diversas funciones de reproducción de canciones (reproducción de repetición, distintos ajustes de guía, etc.) a las que se puede acceder en la pantalla que se muestra a continuación.

## Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



4

[A]/[B]	GUIDE MODE	Consulte la <a href="#">página 42</a> .
[C]	GUIDE LAMP	
[D]	GUIDE LAMP TIMING	
[H]	REPEAT MODE	<p>Determina el método de repetición de la reproducción.</p> <p><b>OFF</b> Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene.</p> <p><b>SINGLE</b> Reproduce continuamente la canción seleccionada.</p> <p><b>ALL</b> Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.</p> <p><b>RANDOM</b> Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.</p> <p><b>NOTA</b> Las canciones predeterminadas de la carpeta "Follow Lights" contienen los ajustes de guía. Estas canciones no resultan adecuadas para utilizarse con la repetición ALL (todo) o RANDOM (aleatoria).</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Phrase Mark es una parte preprogramada de algunos datos de las canciones, que señala una ubicación concreta (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada, la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce continuamente.
[1▲▼]	TRACK 2	Estos parámetros determina el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de las funciones de guía y de partitura de canción.
[2▲▼]	TRACK 1	

[3▲▼]	AUTO CH SET	Cuando se establece en “ON,” se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe configurarse como “ON”.
[5▲▼]/ [6▲▼]	LYRICS LANGUAGE	<p>Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla.</p> <p><b>AUTO</b> Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como INTERNATIONAL.</p> <p><b>INTERNATIONAL</b> Trata la letra visualizada como un idioma occidental.</p> <p><b>JAPANESE</b> Trata la letra visualizada como japonés.</p>
[7▲▼]	QUICK START	En algunos datos de canciones comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start se configura en “ON”, el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después cambia el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.
[8▲▼]	P.A.T. (Ayudante de interpretación)	Consulte la <a href="#">página 44</a> .

## Práctica con el teclado utilizando la función Guide

Las luces guía del teclado indican las notas (posición y ritmo) que debe tocar.

- 1 Seleccione la canción que desea practicar en el teclado o que desea cantar.**
- 2 Active la pantalla de configuración.**  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de función de guía que desea.**



## Menú Guide para practicar en el teclado

- **Follow Lights**

Con esta función, las lámparas guía del teclado indican las notas que debe tocar. Se detiene la reproducción de la canción y el instrumento espera a que toque. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción.

- **Any Key**

Con esta función puede tocar la melodía de una canción simplemente pulsando una sola tecla (vale cualquier tecla) siguiendo el ritmo. La reproducción de la canción realiza una pausa y espera a que toque una tecla. Solo tiene que tocar una tecla del teclado en sincronización con la música para que prosiga la reproducción de la canción.

- **Your Tempo**

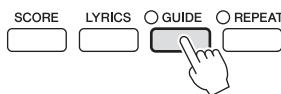
Igual que Follow Lights, salvo que la reproducción de canciones coincide con la velocidad con la que está tocando.

## Menú Guide para cantar

- **Karao-Key**

Con esta función puede controlar con un solo dedo el ritmo de la reproducción de la canción mientras canta. Resulta útil para cantar en sus propias interpretaciones. La reproducción de la canción se detiene y el instrumento espera a que cante. Solo tiene que tocar una tecla del teclado (cuálquiera es válida) para que prosiga la reproducción de la canción.

### 4 Active el botón [GUIDE].



### 5 Abra la pantalla Score con el botón [SCORE].

### 6 Pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE] para empezar la reproducción.

Practique con el teclado o cante con el tipo de función de guía seleccionado en el paso 3.

**NOTA** Las lámparas guía se encienden de acuerdo con los canales de canciones grabados en las pistas 1 y 2 y los datos de acordes de la canción, si los hay. Si las lámparas guía no se encienden correctamente, es posible que tenga que asignar los canales derecho e izquierdo adecuados a las pistas 1 y 2, respectivamente ([página 41](#)).

### 7 Pulse el botón SONG [STOP] para detener la reproducción.

#### Determinación del ritmo con el que se encienden las lámparas guía del teclado (GUIDE LAMP TIMING)

Pulse el botón [D] en la pantalla SONG SETTING, paso 3, para seleccionar el ritmo con el que se encienden las luces guía del teclado.

- **JUST**

Las luces se encienden con la música, al mismo ritmo al que debe tocar.

- **NEXT**

Las lámparas guía se encienden un poco antes de la música e indican las notas que se deben tocar a continuación. Las lámparas parpadean si no toca la tecla con el ritmo correcto.

**NOTA** Para desactivar las lámparas guía, pulse el botón [C] (GUIDE LAMP) en la pantalla SONG SETTING (como se describe en el paso 3, a la izquierda).

**NOTA** Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción ([página 56](#)). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función de guía se activará automáticamente, recuperando los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

## Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación

Esta función le permite tocar sus propias partes de acompañamiento en el teclado junto con la reproducción de la canción y conseguir que suenen perfectamente (aunque toque las notas equivocadas).

### 1 Seleccione una canción que incluya datos de acordes.

La tecnología del ayudante de interpretación solamente se aplica a canciones que contienen datos de acordes. Para confirmar si la canción seleccionada contiene datos de acordes, vuelva a la pantalla principal e inicie la reproducción. Si la canción actual contiene datos de acordes, la pantalla principal muestra el tipo de acorde actual. Tras detener la reproducción, vaya al paso siguiente.

### 2 Abra la pantalla de operaciones.

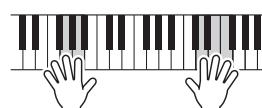
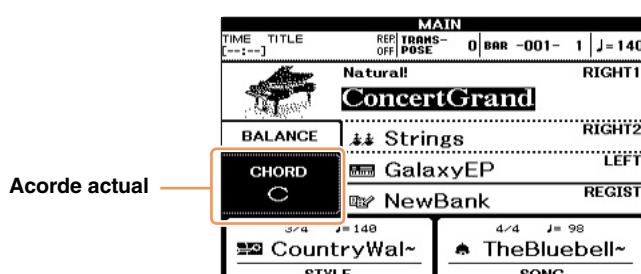
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

### 3 Pulse el botón [8▲] para activar P.A.T. (siglas de Performance Assistant Technology, tecnología del ayudante de interpretación).

### 4 Pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE] para empezar la reproducción.

### 5 Toque el teclado.

Junto con la reproducción de la canción, intente reproducir la línea de bajos con la zona de la mano izquierda mientras toca varias frases o acordes con la zona de la mano derecha. ¡Aunque no sepa qué notas se deben tocar, no se preocupe y toque las teclas que desee! Solamente sonarán las notas armónicamente “correctas” que concuerden con el acorde actual, independientemente de las notas que toque realmente.



### 6 Pulse el botón SONG [STOP] para detener la reproducción.

### 7 Pulse el botón [8▼] para desactivar P.A.T..

**NOTA** Si selecciona otra canción el P.A.T. se puede restablecer en OFF.

# Grabación de canciones a través de MIDI

– Grabación de sus interpretaciones a través de MIDI –

## Contenido

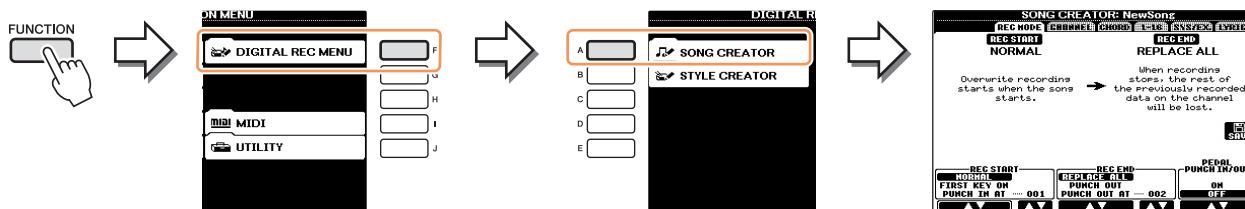
Creación y edición de canciones (Creador de canciones) .....	45
• Grabación de melodías (grabación por pasos) .....	45
• Grabación de acordes (grabación por pasos) .....	49
• Regrabación de una sección concreta — Punch In/Out .....	52
• Edición de eventos de canal .....	54
• Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras .....	57

## Creación y edición de canciones (Creador de canciones)

Puede componer su interpretación introduciendo un evento cada vez (procedimiento llamado “grabación por pasos”), así como grabar la interpretación en tiempo real (descrito en el Manual de instrucciones). En esta sección se explican las operaciones de grabación por pasos y la regrabación o edición de datos de canciones ya existentes.

### Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



En la pantalla del creador de canciones hay seis páginas (pestañas).

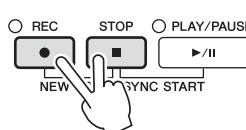
- **REC MODE** Para volver a grabar la canción. Consulte la [página 52](#).
- **CHANNEL** Se usa para editar eventos de canal. Consulte la [página 54](#).
- **CHORD** Para grabar acordes y secciones con sincronización ([página 49](#)) o editarlos ([página 58](#)).
- **1-16** Para grabar las melodías (grabación por pasos; consulte más adelante) o editar las melodías grabadas ([página 58](#)).
- **SYS/EX.** Para editar los eventos de sistema exclusivo (tempo, signatura de tiempo, etc.). Consulte la [página 58](#).
- **LYRICS** Para introducir o editar los nombres y letras de canciones. Consulte la [página 58](#).

## Grabación de melodías (grabación por pasos)

### I Pulse los botones SONG [REC] y SONG [STOP] a la vez.

Aparece una canción en blanco (“New Song”) para su grabación.

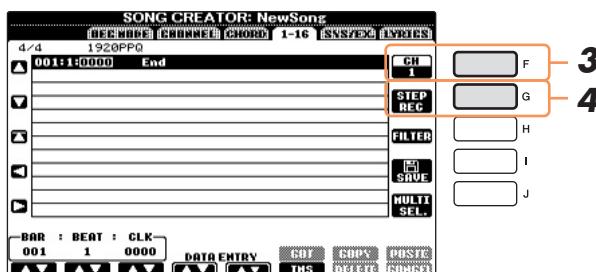
**NOTA** Al seleccionar una canción en blanco, se inicializan los ajustes del panel.



PÁGINA SIGUIENTE

## 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] 1-16



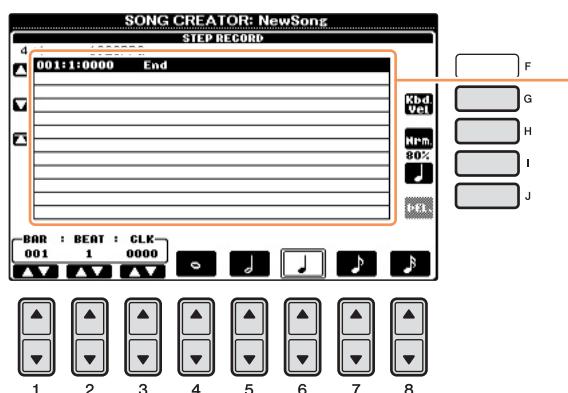
**3** Pulse el botón [F] para seleccionar el canal que se va a grabar.

**4** Pulse el botón [G] (STEP REC) para acceder a la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).

**5** Inicie la grabación por pasos con los botones [A] – [J] y [1▲▼◀] – [8▲▼].

Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 47](#).

5



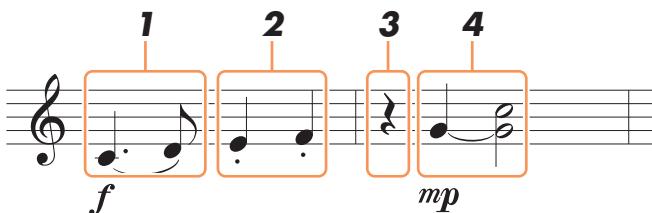
Cuando se introduce una nota, se muestran en forma de lista la ubicación (compás: tiempo: reloj), nombre de nota, velocidad y duración.

[A]/[B]/[C]	Mueven el cursor en la lista.
[G]	<p>Determina la velocidad (sonoridad) de la nota que va a introducirse. Se puede especificar el valor de velocidad dentro de un intervalo de 1 a 127. Cuanto mayor sea el valor de velocidad, más fuerte será el sonido.</p> <p><b>Kbd.Vel:</b> velocidad resultante real</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>fff: 127</li> <li>ff: 111</li> <li>f: 95</li> <li>mf: 79</li> <li>mp: 63</li> <li>p: 47</li> <li>pp: 31</li> <li>ppp: 15</li> </ul>
[H]	<p>Determina el tiempo de entrada (duración) de la nota que se va a introducir.</p> <p><b>Normal:</b> 80%    <b>Tenuto:</b> 99%    <b>Staccato:</b> 40%    <b>Staccatissimo:</b> 20% </p> <p><b>Manual:</b> el tiempo de entrada se puede configurar en el porcentaje que se desee con el mando [DATA ENTRY].</p>

▼ PÁGINA SIGUIENTE

[I]		Determina el tipo de nota que se va a introducir: normal, notas con puntillo o tresillo.
[J]	DEL.	Elimina los datos seleccionados.
[1▲▼]	BAR	Determina la posición de la nota que va a introducirse.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼] – [8▲▼]		Determina la duración de la nota que se va a introducir: redonda, blanca, negra, corchea o semicorchea.

### Ejemplo de grabación por pasos: melodías



\* Los números que se muestran en la ilustración corresponden a los números de paso de las operaciones siguientes.

En este ejemplo, tenga presente que en uno de los pasos hay que mantener pulsada una tecla del teclado mientras se ejecuta la operación.

Tras acceder a la pantalla de grabación por pasos, seleccione la voz que se va a grabar.

**NOTA** Dado que la partitura que muestra el instrumento se genera con los datos MIDI grabados, podría no coincidir exactamente con la que aparece aquí.

## 1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.

- 1-1 Pulse el botón [G] para seleccionar “f”
- 1-2 Pulse el botón [H] para seleccionar “Tenuto”
- 1-3 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “con puntillo”
- 1-4 Seleccione la negra con puntillo utilizando los botones [6▲▼].
- 1-5 Pulse la tecla C3.

Se introduce la primera nota.

- 1-6 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “normal”
- 1-7 Pulse el botón [7▲▼] para seleccionar la duración de la corchea.
- 1-8 Pulse la tecla D3.

Se introduce la segunda nota.

## 2 Introduzca las notas siguientes y aplique staccato.

- 2-1 Pulse el botón [H] para seleccionar “Staccato”
- 2-2 Pulse el botón [6▲▼] para seleccionar la duración de la negra.
- 2-3 Toque las teclas E3 y F3 por orden.

Se ha completado el primer compás.

### 3 Vuelva a pulsar el botón [6▲▼] para introducir el silencio de negra.

Para introducir el silencio, utilice los botones [4▲▼] – [8▲▼]. (Pulse el botón una vez para seleccionar el valor del silencio y otra vez para introducirlo.) Se introducirá un silencio con la duración de nota especificada.

### 4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

**4-1** Pulse el botón [G] para seleccionar “mp”.

**4-2** Pulse el botón [H] para seleccionar “Normal”.

**4-3 A la vez que mantiene pulsada la tecla G3 del teclado, pulse el botón [6▲▼].**

No suelte aún la tecla G3. Manténgala pulsada mientras ejecuta los pasos siguientes.

**4-4 Mientras mantiene pulsada la tecla G3, pulse la tecla C4.**

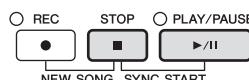
No suelte aún las teclas G3 y C4. Mantenga pulsadas las notas mientras ejecuta el paso siguiente.



**4-5 A la vez que mantiene pulsadas las teclas G3 y C4, pulse el botón [5▲▼].**

Tras pulsar el botón, suelte las teclas.

### 5 Pulse el botón SONG [STOP] (o el botón [C]) para volver al inicio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [PLAY/PAUSE].



**6 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de grabación por pasos.**

**7 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.**

#### **AVISO**

Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

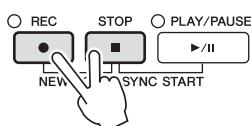
## Grabación de acordes (grabación por pasos)

Puede grabar por separado acordes y secciones (preludio, principal, coda, etc.) con una sincronización precisa. Estas instrucciones indican cómo se graban los cambios en los acordes con la función de grabación por pasos.

### 1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [STOP] a la vez.

Aparece una canción en blanco (“New Song”) para su grabación.

**NOTA** Al seleccionar una canción en blanco, se inicializan los ajustes del panel.



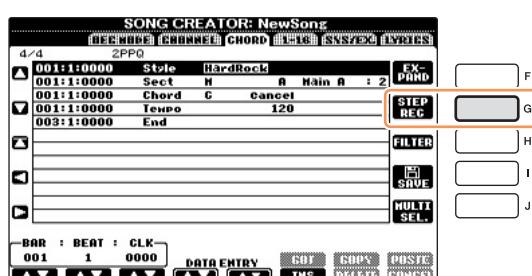
### 2 Seleccione el estilo que desea utilizar para la canción.

### 3 Abra la pantalla de operaciones.

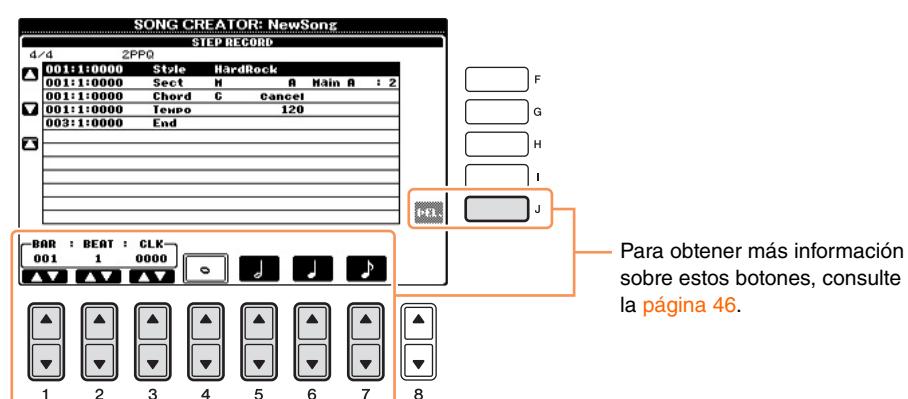
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

### 4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para acceder a la pantalla de grabación por pasos (STEP RECORD).

5

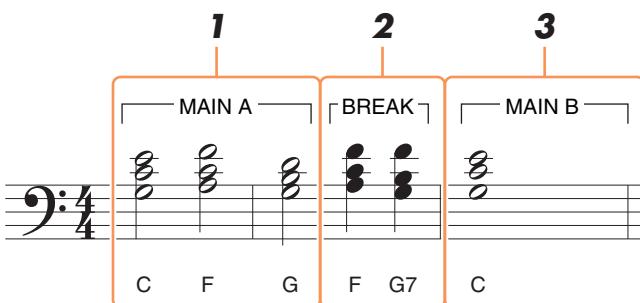


### 5 Inicie la grabación por pasos.



## Ejemplo de grabación por pasos: acordes

**NOTA** En este ejemplo se utiliza un estilo en un tiempo de 4/4.



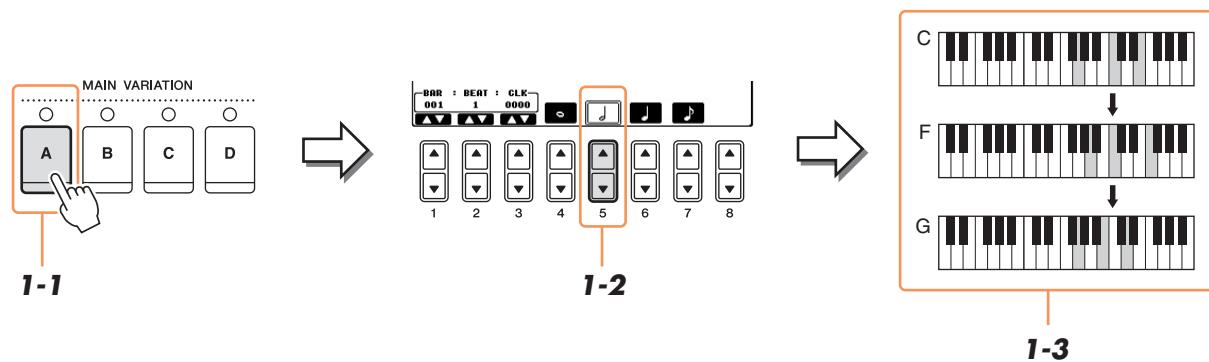
\* Los números que se muestran en la ilustración corresponden a los números de paso de las operaciones siguientes.

Antes de empezar, asegúrese de que el botón [AUTO FILL IN] está desactivado.

5

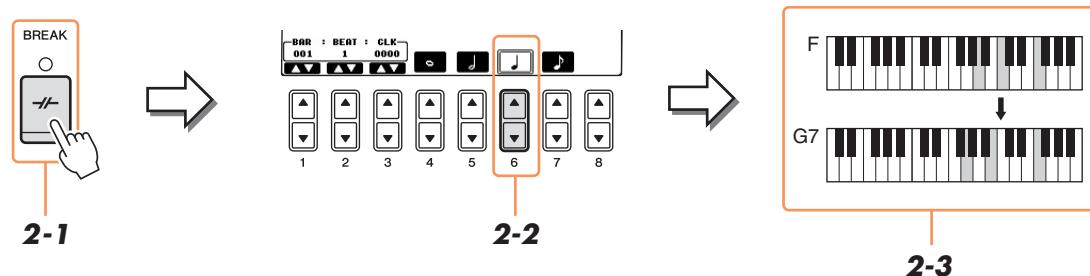
### 1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

- 1-1 Pulse el botón STYLE [MAIN A].
- 1-2 Pulse el botón [5▲▼] para seleccionar la duración de la blanca.
- 1-3 Reproduzca los acordes C, F y G en la sección de acordes del teclado.



### 2 Introduzca los acordes de la sección Break.

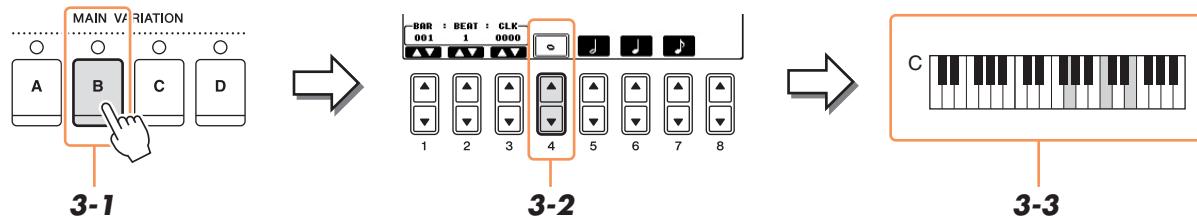
- 2-1 Pulse el botón STYLE [BREAK].
- 2-2 Pulse el botón [6▲▼] para seleccionar la duración de la negra.
- 2-3 Reproduzca los acordes F y G7 en la sección de acordes del teclado.



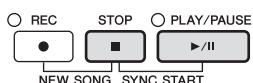
**NOTA** Para introducir un relleno, active el botón [AUTO FILL IN] (relleno automático) o simplemente pulse el botón MAIN VARIATION [A] – [D].

### 3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

- 3-1 Pulse el botón STYLE [MAIN B].
- 3-2 Pulse el botón [4▲▼] para seleccionar la duración de la redonda.
- 3-3 Reproduzca el acorde C en la sección de acordes del teclado.



- 4 Pulse el botón SONG [STOP] (o el botón [C]) para volver al inicio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [PLAY/PAUSE].



- 5 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de grabación por pasos.
- 6 Pulse el botón [F] (EXPAND) (ampliar) para convertir los datos de entrada del cambio de acordes en datos de canción.
- 7 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

#### **AVISO**

Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

## Regrabación de una sección concreta — Punch In/Out

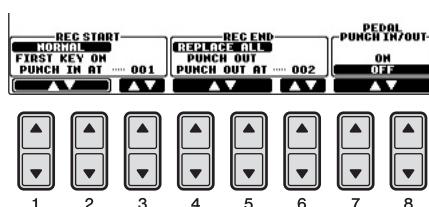
Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción que ya haya grabado, utilice la función Punch IN/OUT (entrada/salida de inserción). Con este método, solo se sustituyen los datos que se encuentran entre los puntos de entrada y salida de inserción por los datos recientemente grabados. Tenga en cuenta que no se graba encima de las notas situadas antes y después de los puntos de entrada y salida de inserción, aunque se reproducen normalmente para guiarle en la sincronización de la entrada y salida de inserción.

### 1 Seleccione la canción que desee volver a grabar.

### 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] REC MODE

### 3 Determine los ajustes de grabación.

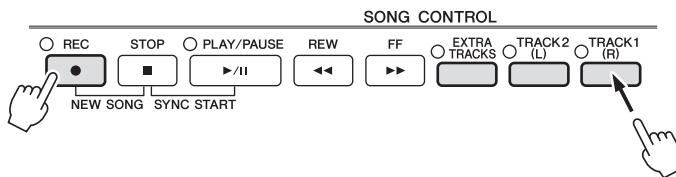


5

[1▲▼] – [3▲▼]	REC START (entrada de inserción)	Determina la sincronización de la entrada de inserción.  <b>NORMAL</b> La grabación de sobrescritura comienza al pulsar el botón SONG [PLAY/PAUSE] o cuando se toca el teclado en modo Synchro Standby (espera sincronizada).  <b>FIRST KEY ON</b> La canción se reproduce de forma normal y la grabación de sobrescritura comienza en el momento en que se toca el teclado.  <b>PUNCH IN AT</b> La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás en el que se ha indicado la entrada de inserción y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto. Puede establecer el compás de entrada de inserción pulsando el botón [3▲▼].
[4▲▼] – [6▲▼]	REC END (salida de inserción)	Determina la sincronización de la salida de inserción.  <b>REPLACE ALL</b> Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación.  <b>PUNCH OUT</b> Se considera como punto de salida de inserción la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación.  <b>PUNCH OUT AT</b> La grabación de sobrescritura real sigue hasta el principio del compás de salida de inserción especificado (establecido con el botón correspondiente de la pantalla), momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. Puede establecer el compás de salida de inserción pulsando los botones [6▲▼].

[7▲▼]/ [8▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	Cuando se ajusta en ON, puede utilizar el pedal central para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al presionar (y mantener presionado) el pedal central se habilita de forma instantánea la grabación de entrada de inserción, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Presione y suelte el pedal central las veces que desee durante la reproducción, para realizar la entrada y salida de inserción de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal central se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está establecida en ON.  <b>NOTA</b> La operación de entrada y salida de inserción puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si es necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 79).
-----------------	-----------------------	--

#### 4 Mientras mantiene pulsado el botón SONG [REC], pulse el botón de la pista que desee.



#### 5 Para iniciar la grabación de entrada y salida de inserción, pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE].

Toque el teclado en el punto de entrada de inserción y detenga la grabación en el punto de salida de inserción.

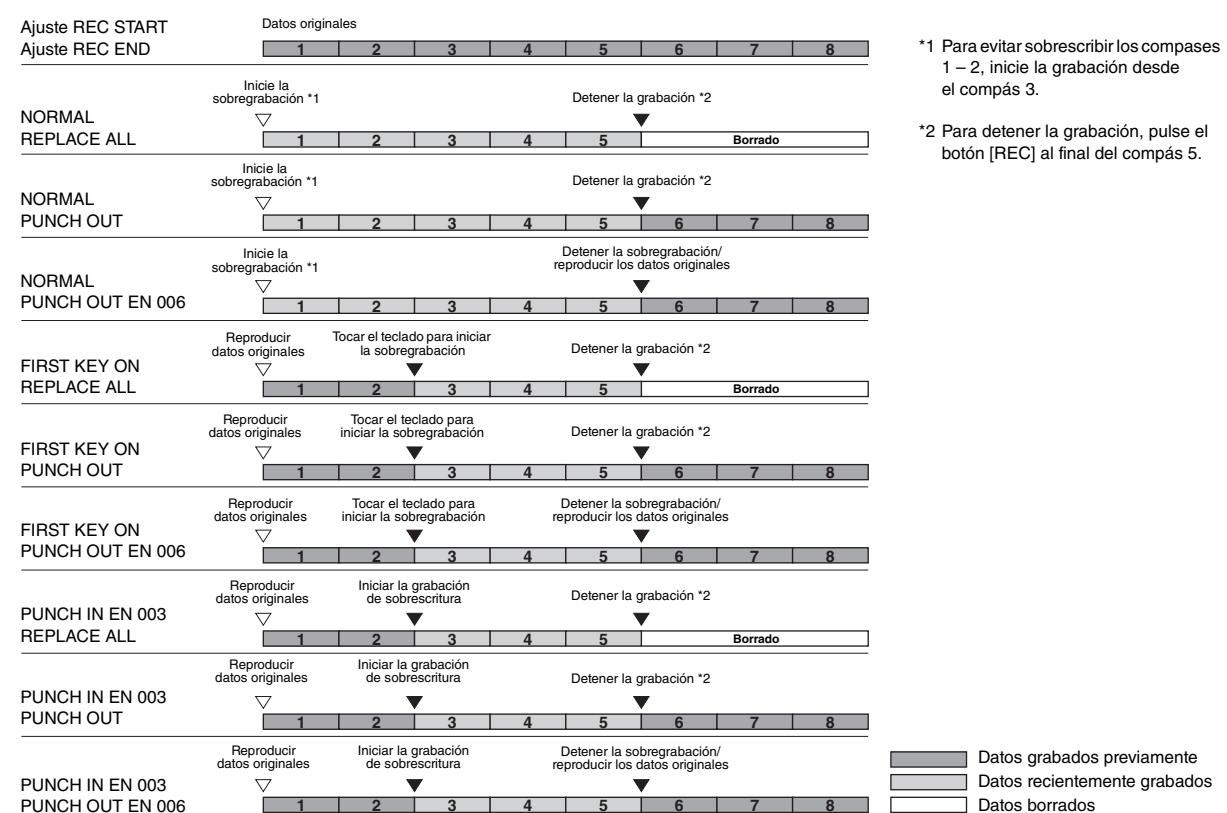
#### 6 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

##### AVISO

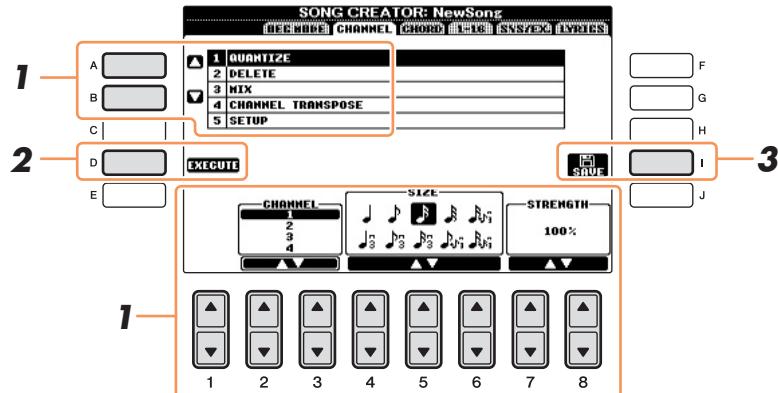
Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

##### ■ Ejemplos de regrabación con distintos ajustes de entrada y salida de inserción

Este instrumento presenta varios modos con los que se puede utilizar la función de entrada y salida de inserción. Las ilustraciones que aparecen a continuación indican una serie de situaciones en las que se vuelven a grabar los compases seleccionados de una frase de ocho compases.



## Edición de eventos de canal



- 1** En la página CHANNEL, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición y, a continuación, edite los datos con los botones [1▲▼] – [8▲▼].

Para obtener más información sobre el menú de edición y los ajustes disponibles, consulte la [página 55](#).

- 2** Pulse el botón [D] (EXECUTE) (ejecutar) para ejecutar la operación de la pantalla actual.

Una vez finalizada la operación (con la excepción del menú SETUP), este botón pasa a ser “UNDO”, lo que permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la operación. La función Undo solo tiene un nivel, es decir, solo puede anularse la operación previa.

- 3** Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

### **AVISO**

Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

## 1 QUANTIZE

La función cuantización le permite alinear la sincronización de todas las notas de un canal. Por ejemplo, si graba la frase musical que se muestra a la derecha, puede que no la toque con una precisión absoluta y que su interpretación vaya ligeramente por delante o por detrás de la sincronización exacta. La cuantización resulta muy útil para corregirlo.



[2▲▼]/ [3▲▼]	CHANNEL	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantificarse.										
[4▲▼] – [6▲▼]	SIZE	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corta del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p> <div style="text-align: center;">           Después de la cuantificación de corchea       </div> <p><b>Ajustes:</b></p> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Notas Negra</td> <td>Nota corchea</td> <td>Nota semi-corchea</td> <td>Nota fusa</td> <td>Nota semifusa+ Tresillo de corcheas*</td> </tr> <tr> <td>Notas Negra</td> <td>Nota corchea tresillo</td> <td>Nota semi-corchea tresillo</td> <td>Corchea+ Tresillo de corcheas*</td> <td>Nota semicorchea+ Tresillo de semi-corcheas*</td> </tr> </table> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantificar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantificarán correctamente.</p>	Notas Negra	Nota corchea	Nota semi-corchea	Nota fusa	Nota semifusa+ Tresillo de corcheas*	Notas Negra	Nota corchea tresillo	Nota semi-corchea tresillo	Corchea+ Tresillo de corcheas*	Nota semicorchea+ Tresillo de semi-corcheas*
Notas Negra	Nota corchea	Nota semi-corchea	Nota fusa	Nota semifusa+ Tresillo de corcheas*								
Notas Negra	Nota corchea tresillo	Nota semi-corchea tresillo	Corchea+ Tresillo de corcheas*	Nota semicorchea+ Tresillo de semi-corcheas*								
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRENGTH	<p>Determina la intensidad con la que se cuantificarán las notas. Un ajuste del 100% producirá una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p> <div style="margin-left: 20px;"> <p style="text-align: center;">Duración de negra</p> </div>										

## 2 DELETE

Puede eliminar los datos del canal especificado en la canción. Seleccione el canal cuyos datos van a eliminarse con los botones [1▲▼] – [8▲▼] y, a continuación, pulse el botón [D] (EXECUTE) para ejecutar la operación.

### 3 MIX

Con esta función puede combinar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal diferente. También puede copiar los datos de un canal a otro.

[2▲▼]/ [3▲▼]	SOURCE 1	Determina el canal (1 – 16) MIDI que se va a combinar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.
[4▲▼]/ [5▲▼]	SOURCE 2	Determina el canal (1 – 16) MIDI que se va a combinar. Solo los eventos de notas del canal especificado aquí se copian en el canal de destino. Además de los valores 1 – 16, existe un ajuste “COPY”(copia) que permite copiar los datos de Source 1 al canal de destino.
[6▲▼]/ [7▲▼]	DESTINATION	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de copia o de mezcla.

### 4 CHANNEL TRANSPOSE

Con esta función puede transponer los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono.

**NOTA** Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los juegos de batería se asignan a dichos canales. Si se transponen los canales de juegos de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Altera entre las dos pantallas de canales: canales 1–8 y canales 9–16.
[G]	ALL CH	Para configurar simultáneamente todos los canales en el mismo valor, ajuste la función de transposición de canal de uno de los canales mientras mantiene pulsado este botón.

### 5 SETUP

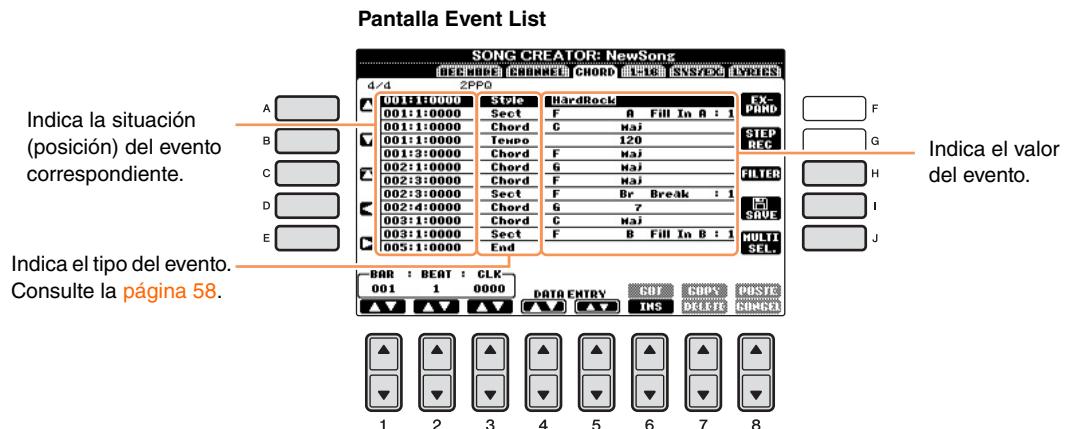
Al principio de la canción se graban como datos de configuración los ajustes actuales de la pantalla Mixing Console (consola de mezclas), así como otros ajustes del panel. Los ajustes de la consola de mezclas y del panel que se graben aquí se activarán automáticamente al inicio de la canción.

**NOTA** Antes de ejecutar la operación de configuración, mueva la posición de la canción al principio de la misma pulsando el botón SONG [STOP].

[1▲▼] – [7▲▼]	SELECT	<p>Determina las características y funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí solo se pueden grabar al principio de la canción, excepto KEYBOARD VOICE.</p> <p><b>SONG</b> Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la consola de mezclas.</p> <p><b>KEYBOARD VOICE</b> Graba los ajustes del panel, incluso la selección de voces de las partes de teclado (RIGHT 1, 2, y LEFT) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en el ajuste de una pulsación. Se puede grabar en cualquier punto de una canción.</p> <p><b>SCORE SETTING</b> Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura).</p> <p><b>GUIDE SETTING</b> Graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de guía.</p> <p><b>LYRICS SETTING</b> Graba los ajustes de letras de la pantalla Lyrics.</p>
[8▲]	MARK ON	Se utiliza para agregar o quitar marcas en el elemento seleccionado. Los elementos marcados se graban en la canción.
[8▼]	MARK OFF	

# Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras

Puede editar eventos de acordes, de notas y exclusivos del sistema con el mismo procedimiento en la pantalla que corresponda: CHORD, 1-16, SYS/EX y LYRICS. Estas pantallas se llaman “Event List” (lista de eventos) porque algunos de sus elementos se muestran en una vista de lista.



[A]/[B]		Desplace el cursor hacia arriba y hacia abajo, y seleccione el evento deseado.
[C]		Mueve el cursor al principio de la canción.
[D]/[E]		Mueve el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha, y selecciona el parámetro deseado del evento resaltado.
[H]	FILTER	Abre la pantalla Filter (filtro) (página 59), en la que puede seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en la lista de eventos.
[I]	SAVE	Se pulsa para guardar la canción editada.
[J]	MULTI SEL.	Si mantiene pulsado este botón a la vez que utiliza los botones [A]/[B] puede seleccionar varios eventos.
[1▲▼]	BAR	Determina la posición (compás/tiempo/reloj) de los datos. Un cuadrante es igual a 1/1920 de negra.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼]/ [5▲▼]	DATA ENTRY	Ajusta el valor del evento. Para un ajuste poco preciso, utilice los botones [4▲▼]. Para un ajuste preciso, utilice los botones [5▲▼] o el mando [DATA ENTRY].
[6▲]	CUT	Ejecuta operaciones de cortar/copiar/eliminar/pegar.
[7▲]	COPY	
[7▼]	DELETE	
[8▲]	PASTE	
[6▼]	INS (INSERT)	Agrega un nuevo evento.
[8▼]	CANCEL	Cancela la edición y restaura el valor original.

**NOTA** Tras editar los eventos en la pantalla de la ficha CHORD, pulse el botón [F] (EXPAND) para convertir los datos en datos de canciones.

**NOTA** Los datos de la sección de acordes en tiempo real no se pueden indicar ni editar en esta pantalla.

## ■ Eventos de acordes (página CHORD)

Style	Estilo
Tempo	Tempo
Chord	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde de bajo
Sect	Sección del estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo de acompañamiento
CH.Vol	Volumen de cada parte (canal) del estilo de acompañamiento
S.Vol	Volumen general del estilo de acompañamiento

## ■ Eventos de notas (página 1-16)

Nota	Una nota individual de una canción. Incluye el número de nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).
Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio de la consola de mezclas, como se describe en el capítulo 9), etc.
Prog (Cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.
P. Bnd (Inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.
A.T. (Pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

## ■ Eventos exclusivos del sistema (página SYS/EX. )

ScBar (Compás de inicio de partitura)	Determina el primer compás de una canción.
Tempo	Determina el valor de tempo.
Time (Signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
Key (Signatura de tonalidad)	Determina la signatura de tono, así como el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.
XGPrm (Parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Consulte la información sobre el formato de datos MIDI en la referencia sobre MIDI que se puede descargar desde Yamaha Manual Library.
SYS/EX. (Exclusivo del sistema)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
Meta (metaevento)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.

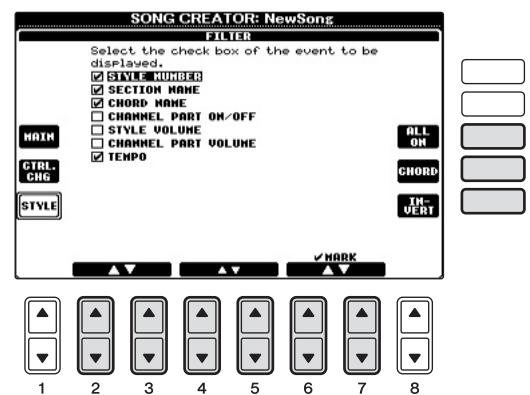
## ■ Eventos de letras (página LYRICS)

Name	Permite introducir el nombre de la canción.
Lyrics	Permite introducir letras.
Code	<b>CR:</b> introduce un salto de línea en el texto de la letra. <b>LF:</b> elimina la letra que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.

## Visualización de los tipos de eventos

En las pantallas de listas de eventos se muestran varios tipos de eventos. En algunas ocasiones puede resultar difícil localizar los que desea editar. Para esto resulta muy útil la función de filtrado. Permite determinar qué tipos de eventos se mostrarán en las pantallas de listas de eventos.

- 1** Pulse el botón [H] (FILTER) en las pantallas CHORD, 1-16, SYS/EX o LYRICS.
- 2** Marque los elementos que deseé que se muestren.



[C]	MAIN	Se muestran todos los tipos de eventos.
[D]	CTRL. CHG	Se muestran todos los eventos de mensajes de cambio de control específicos.
[E]	STYLE	Se muestran todos los tipos de eventos relacionados con la reproducción de estilos.
[H]	ALL ON	Se marcan todos los tipos de eventos.
[I]	NOTE/ALL OFF/CHORD	“NOTE” o “CHORD” selecciona solo los datos de NOTE/CHORD. “ALL OFF” elimina todas las marcas.
[J]	INVERT	Se invierten los ajustes de marcas de todos los cuadros. Dicho de otro modo, se introducen marcas en todos los cuadros que no las tenían previamente y viceversa.
[2▲▼] – [5▲▼]		Se selecciona un tipo de evento para marcarlo o desmarcarlo.
[6▲]/[7▲]	MARK ON	Se introduce o se elimina la marca del tipo de evento seleccionado. Los tipos de evento marcados pueden mostrarse en las páginas CHORD, 1-16, SYS/EX o LYRICS.
[6▼]/[7▼]	MARK OFF	

- 3** Pulse el botón [EXIT] para ejecutar los ajustes.

# USB Audio

## – Grabación y reproducción de archivos de audio –

Esta función se explica en detalle en el Manual de instrucciones. Consulte el capítulo correspondiente del Manual de instrucciones.

# Music Finder

## – Acceso a los ajustes idóneos (voz, estilo, etc.) para cada canción –

### Contenido

Registro de un archivo de canción, de audio o de estilo (SONG/AUDIO/STYLE) .....	60
• Recuperación de datos registrados desde Music Finder.....	61
Creación de un conjunto de registros favoritos .....	62
Edición de registros.....	63
Guardado del registro como un único archivo .....	64
• Activación de los registros de Music Finder guardados en USER o USB .....	64

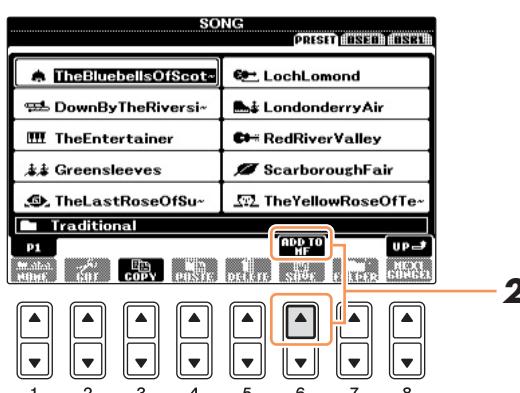
### Registro de un archivo de canción, de audio o de estilo (SONG/AUDIO/STYLE)

Mediante el registro de un archivo de canción, de audio o de estilo en varias ubicaciones (Preset, User y USB) del Music Finder, puede abrir fácilmente el archivo desde el título de la canción.

**NOTA** Si desea registrar archivos en la memoria flash USB, conecte la memoria flash USB que contenga los datos al terminal [USB TO DEVICE].

- 1 En la pantalla de selección de archivos correspondiente, seleccione un archivo de canción, audio o estilo para registrarlo en el Music Finder.
- 2 Pulse el botón [6▲] (ADD TO MF) para registrar el archivo seleccionado en Music Finder.

La pantalla cambiará automáticamente a la pantalla de edición de registros de Music Finder.

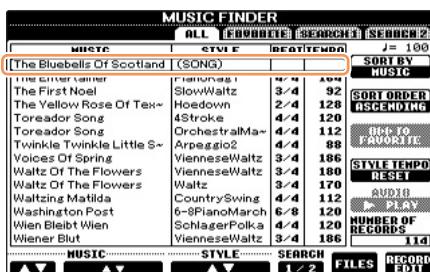


▼ PÁGINA SIGUIENTE

### 3 Pulse el botón [8▲] (OK) para iniciar el registro.

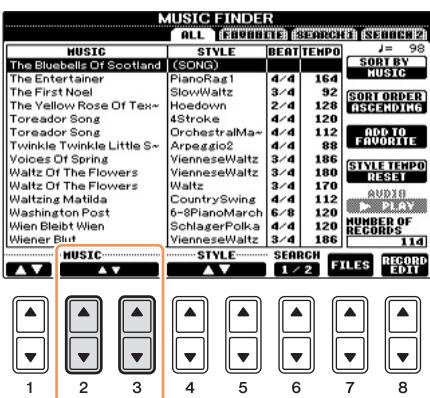
Para cancelar el registro, pulse el botón [8▼] (CANCEL).

### 4 Confirme que el nombre del archivo registrado aparezca en la columna MUSIC mientras el nombre de (SONG), (AUDIO) o del estilo aparece en la columna STYLE.



## Recuperación de datos registrados desde Music Finder

Se pueden recuperar los datos de canción, audio o estilo registrados del mismo modo que se hace en “Selección de la canción entre los ajustes de panel” y “Búsqueda de ajustes del panel” en el capítulo 7 del Manual de instrucciones.



**NOTA** Si desea reproducir archivos de la memoria flash USB, primero conecte la memoria flash USB que contenga los datos al terminal [USB TO DEVICE].

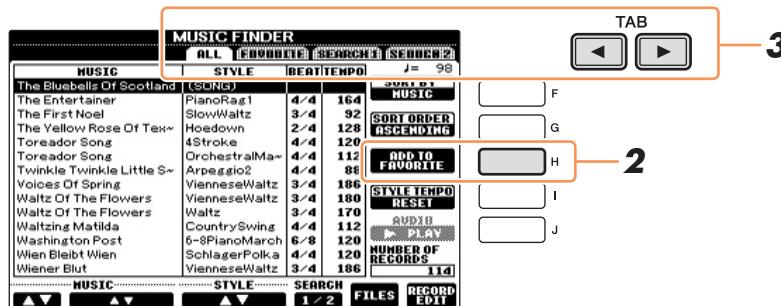
### Para reproducir los archivos registrados

- Para reproducir el archivo de canción recuperado, pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE] después de seleccionar el registro SONG.
- Para reproducir un archivo de audio recuperado, pulse el botón [J] (AUDIO) de la pantalla MUSIC FINDER después de haber seleccionado el registro de AUDIO.
- Para reproducir el archivo de estilo recuperado, seleccione el registro de estilo y utilice el procedimiento de reproducción de estilos descrito en el capítulo 3 del Manual de instrucciones.

## Creación de un conjunto de registros favoritos

Además de lo práctico que resulta la función de búsqueda para explorar las profundidades de los registros de Music Finder, puede que quiera crear una “carpeta” personalizada de registros favoritos para poder activar rápidamente los ajustes del panel y los datos de canciones que utiliza con mayor frecuencia.

- 1** Abra la pantalla MUSIC FINDER pulsando el botón [MUSIC FINDER] y seleccione un registro.
- 2** Pulse el botón [H] (ADD TO FAVORITE) para agregar el registro seleccionado a la pantalla FAVORITE y, a continuación, pulse el botón [G] (YES) para que el registro quede añadido.



- 3** Active la pantalla FAVORITE con los botones TAB [**◀**][**▶**] y compruebe que se ha añadido el registro.

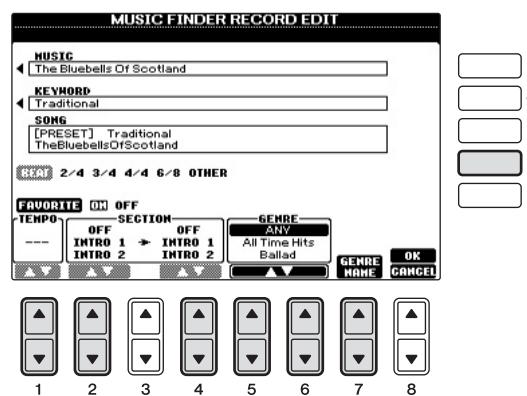
### Eliminación de registros de la pantalla FAVORITE

- 1** Seleccione el registro que desea eliminar de la pantalla FAVORITE.
- 2** Pulse el botón [H] (DELETE FROM FAVORITE) y luego pulse el botón [G] (YES) para que el registro quede eliminado.

## Edición de registros

Puede crear un registro nuevo editando el registro que está seleccionado. Los registros creados recientemente se guardan automáticamente en la memoria interna.

- 1 Abra la pantalla MUSIC FINDER pulsando el botón [MUSIC FINDER] y seleccione un registro para editarlo.
- 2 Pulse el botón [8▲▼] (RECORD EDIT) para que aparezca la pantalla EDIT.
- 3 Edite el registro como desee.



[A]	MUSIC	Edita el nombre de la canción. Si se pulsa el botón [A], se abre la ventana emergente para introducir el nombre de la canción.
[B]	KEYWORD	Edita la palabra clave. Si se pulsa el botón [B], se abre la ventana emergente para introducir la palabra clave.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Cambia el estilo en el caso del registro STYLE (ajustes de panel). Al pulsar este botón [C], se muestra la pantalla de selección de estilos. Una vez elegido el estilo, pulse el botón [EXIT] para volver a esta pantalla EDIT. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[D]	BEAT	Cambia el tiempo (signatura de tiempo) del registro con fines de búsqueda. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar. <b>NOTA</b> Tenga en cuenta que el ajuste de tiempo que se realiza aquí es solo para la función de búsqueda Music Finder y no afecta al ajuste real de tiempo del estilo en sí.
[E]	FAVORITE	Determina si el registro editado se introduce en la pantalla FAVORITE o no.
[1▲▼]	TEMPO	Cambiar el tempo. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede cambiar.
[2▲▼] [4▲▼]	SECTION	Selecciona la sección que aparecerá automáticamente cuando se seleccione el registro. Es útil, por ejemplo, cuando se desea tener configurado automáticamente un estilo seleccionado para que se inicie con la sección de preludio. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede cambiar.
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE	Selecciona el género deseado.
[7▲▼]	GENRE NAME	Crea un género nuevo.
[I]	DELETE RECORD	Elimina el registro seleccionado actualmente.

**4 Introduzca las modificaciones que haya hecho en el registro tal como se describe a continuación.**

**Creación de un registro nuevo**

Pulse el botón [J] (NEW RECORD) (nuevo registro). El registro se añade a la pantalla ALL. Si ha introducido el registro en la pantalla FAVORITE en el paso 3, se añadirá a las pantallas ALL y FAVORITE.

**Sobrescritura de un registro existente**

Pulse el botón [8▲] (OK). Si ha definido el registro como favorito en el paso 3, el registro se añade a la pantalla FAVORITE. Si edita el registro en la pantalla FAVORITE, se sobrescribirá.

Para cancelar y salir de la operación de edición, pulse el botón [8▼] (CANCEL).

## Guardado del registro como un único archivo

La función Music Finder gestiona todos los registros, incluidos los predefinidos y los creados adicionalmente, como archivos únicos. Tenga en cuenta que los registros individuales (ajustes de panel y datos de canción) no se pueden gestionar como archivos independientes.

**1 Acceda a la pantalla Save (guardar).**

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

**2 Pulse los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación de guardado (USER o USB).**

**3 Pulse el botón [6▼] (SAVE) para guardar el archivo.**

Todos los registros se guardan juntos en un único archivo.

## Activación de los registros de Music Finder guardados en USER o USB

**1 Acceda a la pantalla File Selection.**

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

**2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar USER o USB.**

**3 Pulse los botones [A] – [J] para seleccionar el archivo de Music Finder que desee.**

Cuando se selecciona el archivo, se muestra un mensaje según el contenido del archivo. Pulse el botón que desee.

[F]	REPLACE	<p>Todos los registros de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidos por los registros del archivo seleccionado.</p> <p><b>AVISO</b></p> <p>Al seleccionar “REPLACE”, se eliminan automáticamente todos los registros originales de la memoria interna. Asegúrese de que se han archivado todos los datos importantes en otro lugar.</p>
-----	---------	--

# Memoria de registros

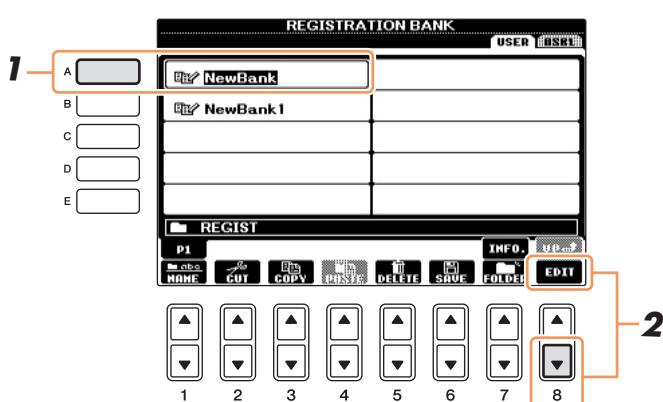
– Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –

## Contenido

Eliminación o cambio de nombre del registro .....	65
Confirmación de la información de la memoria de registros .....	66
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze) .....	67
Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Secuencia de registros)....	68
• Confirmación de los ajustes de la secuencia de registros en la pantalla principal.....	70
• Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros .....	70

## Eliminación o cambio de nombre del registro

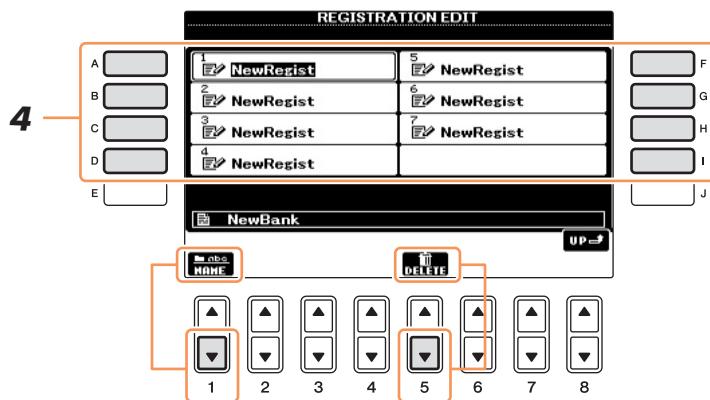
- 1** Pulse los botones REGIST BANK [+] y [-] a la vez para acceder a la pantalla de selección REGISTRATION BANK y, a continuación, seleccione el banco de memoria de registros que contenga el registro que desea eliminar o cambiar de nombre.



- 2** Pulse el botón [8▼] (EDIT) para acceder a la pantalla REGISTRATION EDIT.

Se mostrarán los registros del banco seleccionado.

- 3** Para eliminar el registro, pulse el botón [5▼] (DELETE); para cambiarle el nombre, pulse el botón [1▼] (NAME).



- 4** Seleccione el registro que deseé eliminar o cambiar de nombre pulsando uno de los botones [A] – [D] y [F] – [I].

Los procedimientos siguientes son en esencia iguales que los de eliminación o cambio de nombre de archivos descritos en el capítulo 5 del Manual de instrucciones.

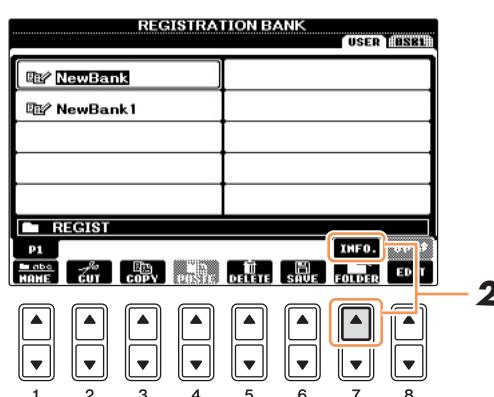
## Confirmación de la información de la memoria de registros

Puede recuperar la pantalla de información para ver qué voces y estilo están memorizados en los botones [1] – [8] de un banco de la memoria de registros.

- 1** Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para abrir la pantalla de selección de banco de registros y, a continuación, utilice los botones [A] – [J] para seleccionar un banco.

**NOTA** Puede abrir inmediatamente la pantalla de información del banco del registro de memoria seleccionado pulsando el botón [DIRECT ACCESS] seguido de uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1] – [8].

- 2** Pulse el botón [7▲] (INFO.) para acceder a la pantalla de información.



Con los botones TAB [◀][▶] puede pasar de una de las páginas de pantalla de información a la otra: información para los botones de registro de memoria [1] – [4] e información para los botones [5] – [8].

- 3** Pulse el botón [F] (CLOSE) para cerrar la pantalla de información.

**NOTA** Si hay partes de voz desactivadas, los nombres de esas partes de voz se muestran en gris.

## Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

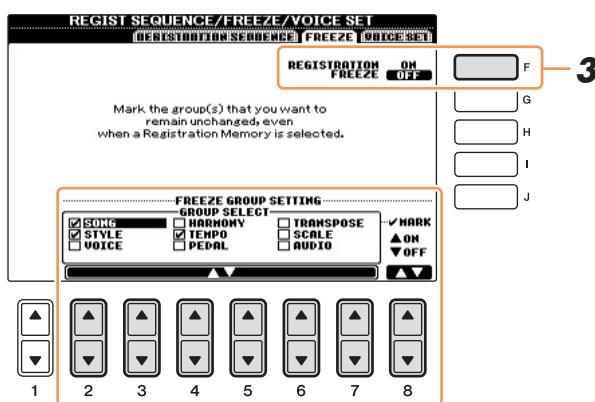
La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Por ejemplo, puede que quiera cambiar los ajustes de voces o de efectos y mantener el mismo estilo de acompañamiento. En este caso, la función de interrupción le resultará muy útil. Permite mantener invariables los ajustes de algunos elementos, incluso al seleccionar otros botones de la memoria de registros.

### 1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

### 2 Determine los elementos que se van a “congelar”.

Seleccione el elemento que desee con los botones [2▲▼] – [7▲▼] y, a continuación, introduzca o elimine la marca de verificación con los botones [8▲] (MARK ON) y [8▼] (MARK OFF).



**3** Pulse el botón [F] (REGISTRATION FREEZE) para activar la función de interrupción.

**4** Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de operaciones.

## Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Secuencia de registros)

Aunque los botones Registration Memory sean muy prácticos, habrá casos en los que desee cambiar de ajuste rápidamente durante una interpretación, sin tener que levantar las manos del teclado. La práctica función de secuencia de registros permite acceder a los ocho ajustes en cualquier orden que especifique, simplemente utilizando los botones TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] o el pedal mientras toca.

**1** Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para acceder a la pantalla de selección de banco de registros y, a continuación, seleccione un banco de la memoria de registros para programar una secuencia.

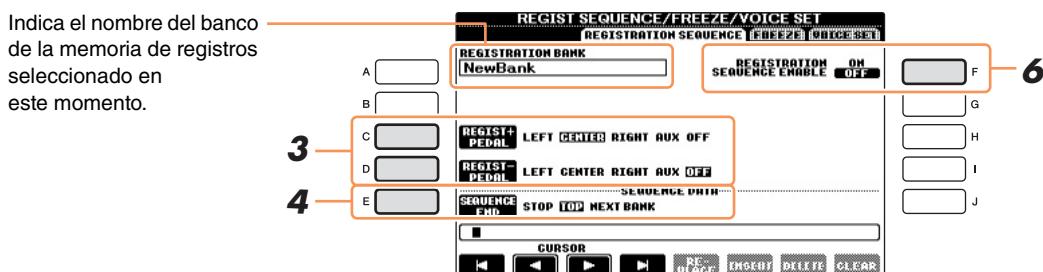
**2** Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] REGISTRATION SEQUENCE

**3** Si va a utilizar un pedal para cambiar los ajustes de la memoria de registro, especifique cómo se va a utilizar el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.

Utilice el botón [C] (REGIST+ PEDAL) para seleccionar el pedal con el que desea avanzar por la secuencia.

Utilice el botón [D] (REGIST- PEDAL) para seleccionar el pedal con el que desea retroceder por la secuencia.



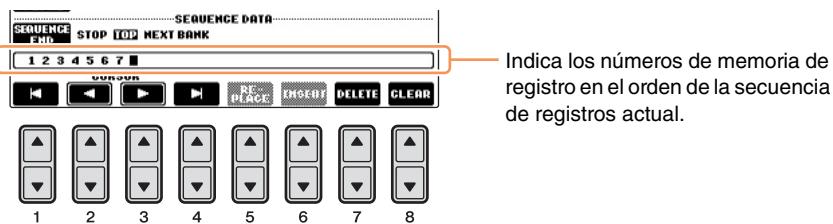
**NOTA** Si se asigna una función a este pedal, deja de ser válida la otra función establecida en la pantalla PEDAL ([página 78](#)).

**4** Utilice el botón [E] (SEQUENCE END) para determinar el comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia.

- **STOP** Pulsar el botón TAB [ $\triangleright$ ] o el pedal “avanzar” no tiene efecto. La secuencia se “detiene”.
- **TOP** La secuencia vuelve a empezar desde el principio.
- **NEXT BANK** La secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la memoria de registro de la misma carpeta.

## 5 Programe el orden de la secuencia de izquierda a derecha.

Pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1] – [8] en el panel y, a continuación, pulse el botón [6▲▼] (INSERT) para introducir el número.



[1▲▼] – [4▲▼]	CURSOR	Mueve el cursor.
[5▲▼]	REPLACE	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.
[6▲▼]	INSERT	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente antes de la posición del cursor.
[7▲▼]	DELETE	Borra el número que está en la posición del cursor.
[8▲▼]	CLEAR	Borra todos los números de la secuencia.

**6 Pulse el botón [F] para activar la función de secuencia de registros.**

**7 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de operaciones.**

## Confirmación de los ajustes de la secuencia de registros en la pantalla principal

En la pantalla principal, puede confirmar si aparecen los números de la memoria de registros según la secuencia programada en las [páginas 68 – 69](#).



La secuencia de registros se indica en la parte superior derecha de la pantalla principal, de manera que pueda comprobar el número seleccionado actualmente.

Para cambiar entre los números de la memoria de registro, utilice los botones TAB [**◀▶**] cuando se muestre la pantalla principal. Si ha ajustado el funcionamiento del pedal en el paso 3 de la [página 68](#), también podrá utilizar un pedal para seleccionar los números de la memoria de registro en orden.

Para volver a la primera secuencia, pulse los botones TAB [**◀▶**] simultáneamente cuando se muestre la pantalla principal. De esta manera, se cancela el número de secuencia seleccionado (desaparece el indicador de la casilla situada en la parte superior derecha). Se seleccionará la primera secuencia al pulsar uno de los botones TAB [**◀▶**] o al presionar el pedal.

**NOTA** El pedal se puede utilizar para la secuencia de registros independientemente de la pantalla que se active (a excepción de la pantalla del paso 3 en la [página 68](#)).

## Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros

Los ajustes del orden de secuencia y del comportamiento de la secuencia de registros al llegar al final de la secuencia (SEQUENCE END) se incluyen como parte del archivo de banco de memoria de registros.

Para almacenar la secuencia de registro que se acaba de programar, guarde el archivo de banco de memoria de registros.

### **AVISO**

Tenga en cuenta que todos los datos de la secuencia de registros se pierden al cambiar de banco, a menos que los haya guardado con el archivo de banco de memoria de registros.

- 1** Pulse los botones REGIST BANK [+] y [-] simultáneamente para acceder a la pantalla de selección de banco de registros.
- 2** Pulse el botón [6▼] (SAVE) para guardar el archivo del banco.

# Consola de mezclas

## – Edición del balance tonal y del volumen –

### Contenido

<b>Edición de los parámetros VOL/VOICE</b>	71
• Ajustar el efecto panorámico y el volumen de cada parte	71
• Cambiar la voz de cada parte	72
<b>Edición de los parámetros de FILTER</b>	73
<b>Edición de los parámetros de TUNE</b>	73
<b>Edición de los parámetros de EFFECT</b>	74
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque	74
• Creación de un efecto original	75
<b>Edición de los parámetros de EQ</b>	76
• Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado	77

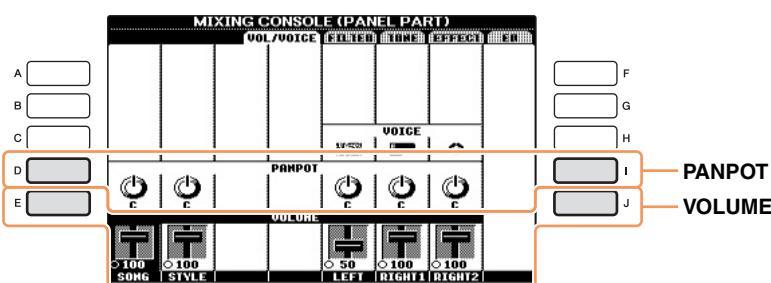
La pantalla de la consola de mezclas se abre con el botón [MIXING CONSOLE] y consta de cinco páginas de parámetros. Use los botones TAB [ $\blacktriangleleft$ ]/[ $\triangleright$ ] para acceder a la página que desee y, a continuación, definir diversos parámetros para cada parte. De esta forma puede ajustar el balance entre las partes y crear el sonido que más le guste. Tenga en cuenta que la operación de guardado de los ajustes será distinta en función de cada parte. Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones.

### Edición de los parámetros VOL/VOICE

9

#### Ajustar el efecto panorámico y el volumen de cada parte

- 1 Pulse el botón [D] (o [I]) para seleccionar el parámetro PANPOT o el botón [E] (o [J]) para seleccionar el parámetro VOLUME.



- 2 Utilice los botones [1▲▼] – [8▲▼] para ajustar el efecto panorámico y el volumen de la parte que deseé.

**NOTA** Cuando esté seleccionada la pantalla SONG CH 1-8 o SONG CH 9-16, puede pasar de una a otra pulsando el botón [A] (PART).

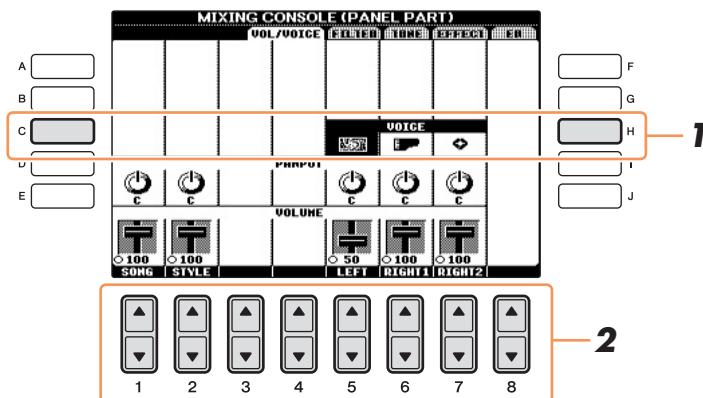
- 3 Guarde los ajustes.

Consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

## Cambiar la voz de cada parte

Puede cambiar la voz de cada parte del teclado, canal de estilo o canal de canción.

### 1 Pulse el botón [C] (o [H]) para seleccionar el parámetro VOICE.



### 2 Pulse uno de los botones [1▲▼] – [8▲▼] para seleccionar la parte que desee.

Aparece la pantalla de selección de voces.

### 3 Seleccione una voz.

Pulse uno de los botones de selección de la categoría VOICE en el panel y, a continuación, seleccione una voz con los botones [A] – [J].

**NOTA** Cuando esté seleccionada la pantalla SONG CH 1-8 o SONG CH 9-16, puede pasar de una a otra pulsando el botón [A] (PART).

**NOTA** Algunas voces (como la de flautas de órgano) no se pueden seleccionar en los canales del estilo.

**NOTA** En la pantalla STYLE PART solo se pueden asignar voces del juego de batería y del juego SFX al canal RHY2.

**NOTA** Al reproducir datos de canciones GM, el canal 10 solo puede utilizarse para una voz de juego de batería.

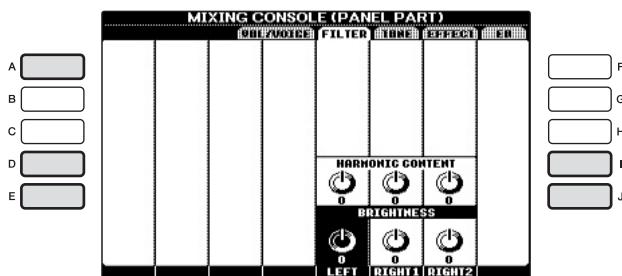
9

### 4 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla MIXING CONSOLE.

### 5 Guarde los ajustes.

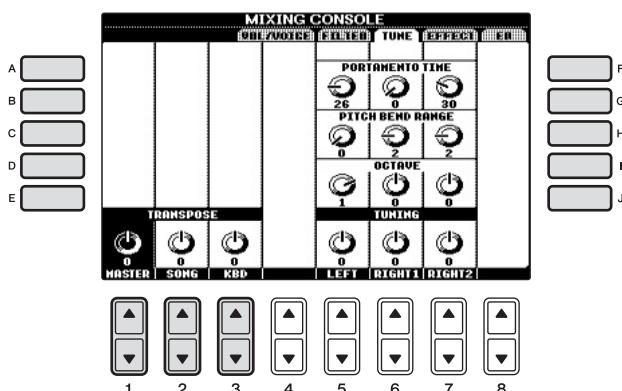
Consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

## Edición de los parámetros de FILTER



[A]	PART	Solo aparece si se ha seleccionado SONG CH 1-8 o SONG CH 9-16 para la parte. Alterna entre las dos pantallas de canales: SONG CH 1-8 y SONG CH 9-16. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.
[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Permite ajustar el efecto de resonancia ( <a href="#">página 13</a> ) para cada parte.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte ( <a href="#">página 13</a> ).

## Edición de los parámetros de TUNE



[A]/[B]/[F]/[G]	PORRAMENTO TIME	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en "0", no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está definida en Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Determina el margen de inflexión del tono para cada parte del teclado (cuando se asigna un pedal a esta función; <a href="#">página 78</a> ). El intervalo va de "0" a "12" y cada paso corresponde a un semitono.
[D]/[I]	OCTAVE	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado.
[E]/[J]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado.
[1▲▼]-[3▲▼]	TRANSPOSE	Permite establecer la transposición del sonido general del instrumento (MASTER), de la reproducción de canciones (SONG) o del tono del teclado (KBD), respectivamente.

## Edición de los parámetros de EFFECT

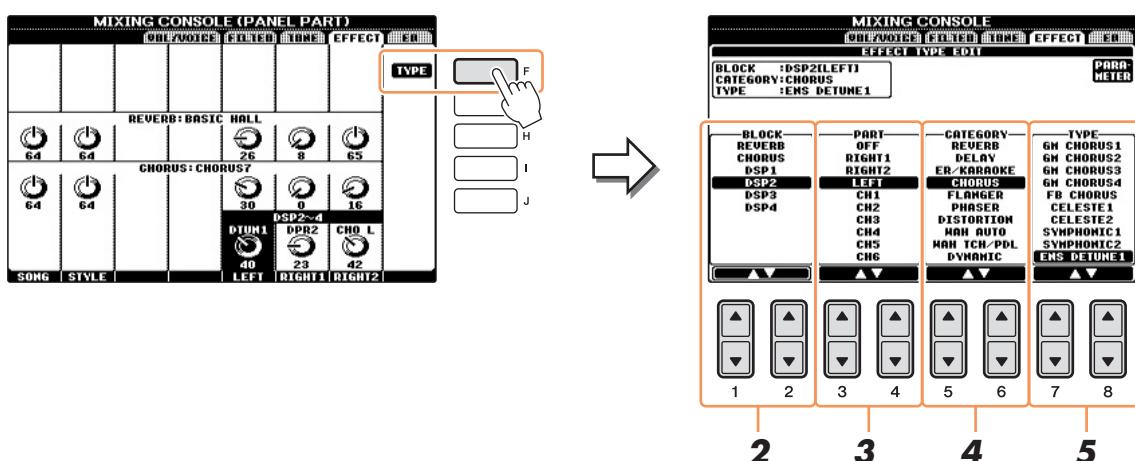
El instrumento cuenta con un sistema de efectos que tiene seis bloques independientes: reverberación, coro y DSP1-4. El tipo de efecto deseado se puede asignar a cada bloque individualmente. Los efectos se aplican de forma independiente a cada parte, o de forma global a todo el sonido en función de los bloques. Los efectos de los bloques de reverberación y coro se aplican a todas las partes que se introducen en la consola. DSP1 se aplica solo a los sonidos de estilo y canción, o a una parte concreta de estilo o canción en función del ajuste. DSP2-4 se aplican a las partes concretas del teclado y las partes de canción. Siga estas instrucciones para configurar distintos efectos en bloques y partes y mejorar el sonido a su gusto.

### Selección de un tipo de efecto para cada bloque

**NOTA** Cuando esté seleccionada la pantalla SONG CH 1-8 o SONG CH 9-16, puede pasar de una a otra pulsando el botón [A] (PART).

#### 1 Pulse el botón [F] (TYPE) en la página EFFECT de la pantalla de la consola de mezclas.

Se activa la pantalla de selección de tipo de efecto.



9

#### 2 Utilice los botones [1▲▼]/[2▲▼] para seleccionar el bloque de efectos.

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica	Características del efecto
REVERB (reverberación)	Todas las partes	Reproduce el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
CHORUS (coro)	Todas las partes	Produce un sonido rico y “grueso” como si se tocaran a la vez varios instrumentos idénticos. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1-16	Este efecto se aplica solo a las partes de estilo y canción. Si el parámetro “Connection” seleccionado en el paso 3 de la sección “Creación de un efecto original” (en la <a href="#">página 75</a> ) está definido en “System”, el efecto DSP1 se aplicará a la totalidad del estilo y la canción. Si está definido en “Insertion”, el efecto DSP1 se aplicará a una parte concreta del estilo o canción.
DSP2-4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16	Para cada DSP2-4, puede seleccionar una de las partes o canales que se enumeran a la izquierda. Si selecciona “RIGHT2” para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica solo a la parte Right 2. Tenga en cuenta que si selecciona una canción o un estilo que exige los bloques DSP2-4, la asignación de partes de esos tres bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad de acuerdo con los datos.

▼ PÁGINA SIGUIENTE

### 3 Utilice los botones [3▲▼]/[4▲▼] para seleccionar la parte a la que deseé aplicar el efecto.

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una parte si está seleccionado “REVERB” o “CHORUS”, o si el parámetro CONNECTION de “DSP1” está ajustado como “System” (en el paso 3 de “Creación de un efecto original” más abajo). La razón es que solo uno de los tipos de efecto se puede seleccionar para que su aplicación habitual a todas las partes disponibles.

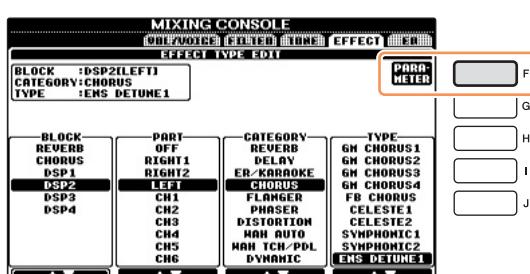
### 4 Utilice los botones [5▲▼]/[6▲▼] para seleccionar el efecto CATEGORY.

### 5 Utilice los botones [7▲▼]/[8▲▼] para seleccionar el efecto TYPE.

Si desea editar los parámetros de los efectos, pase a la operación siguiente.

## Creación de un efecto original

### 1 Cuando haya seleccionado un bloque de efectos y un tipo de efectos, pulse el botón [F] para acceder a la pantalla de edición de los parámetros del efecto.

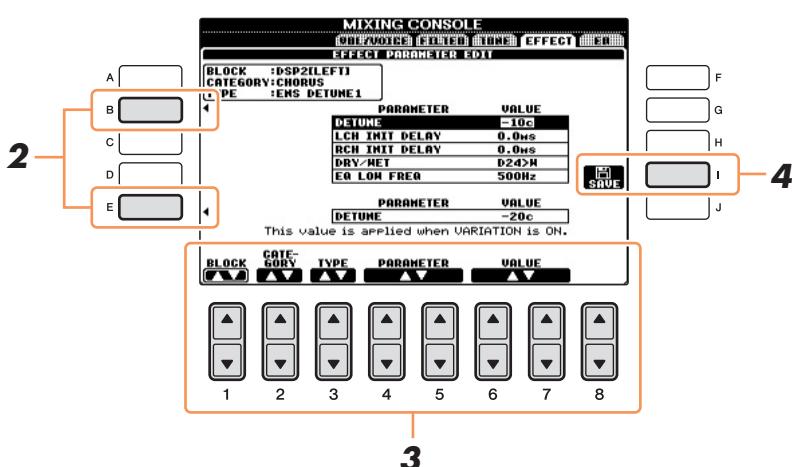


### 2 Si en el paso 2 ha seleccionado uno de los bloques de efecto DSP2-4:

Puede editar los parámetros convencionales y el útil parámetro de variación. Pulse el botón [E] para mover el cursor al parámetro de variación y después edite el valor mediante los botones [6▲▼]/[7▲▼].

Este parámetro solo surte efecto si está activado DSP VARIATION. Para mover el cursor a los parámetros normales, pulse el botón [B].

**NOTA** El parámetro de variación se puede activar o desactivar pulsando el botón [VOICE EFFECT] → [5▲▼] (DSP VARIATION). Así se puede modificar el sonido del efecto de forma considerable y en un instante.



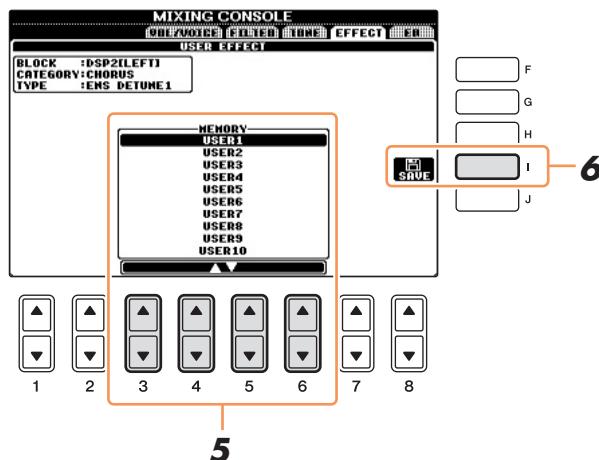
### 3 Seleccione el parámetro que deseé editar con los botones [4▲▼]/[5▲▼] y luego ajuste el valor utilizando los botones [6▲▼]/[7▲▼].

Si ha seleccionado el bloque de efectos REVERB, CHORUS o DSP1, puede ajustar el nivel de retorno del efecto pulsando el botón [8▲▼].

Para volver a seleccionar el bloque de efectos, la categoría y el tipo, utilice los botones [1▲▼]/[3▲▼]. La configuración de los efectos seleccionados nuevamente aparecerá en el cuadro superior izquierdo de la pantalla.

**NOTA** Tenga en cuenta que si ajusta los parámetros de efectos mientras toca el instrumento es posible que en algunos casos se produzca ruido.

- 4** Pulse el botón [I] (SAVE) para que aparezca la pantalla en la que puede guardar sus propios efectos.



- 5** Utilice los botones [3▲▼] – [6▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardará el efecto.

El número máximo de efectos que pueden guardarse varía en función del bloque de efectos.

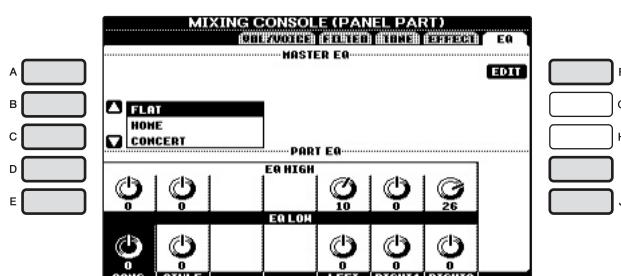
- 6** Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el efecto.

Cuando desee recuperar el efecto guardado, siga el mismo procedimiento de los pasos 4 – 5 de “Selección de un tipo de efecto para cada bloque”.

## Edición de los parámetros de EQ

9

Consola de mezclas – Edición del balance tonal y del volumen –

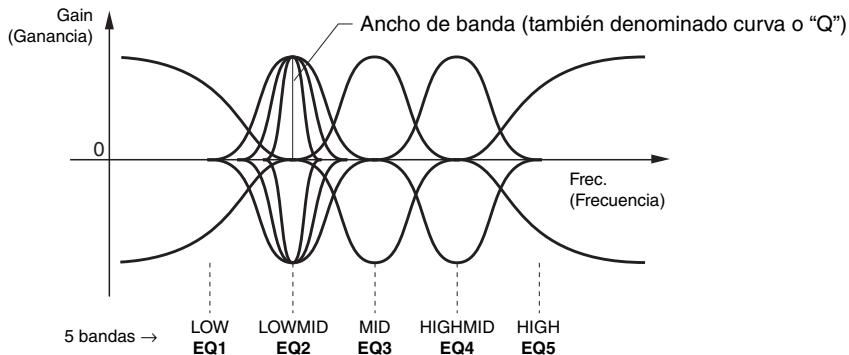


[A]	PART	Solo aparece si se ha seleccionado SONG CH 1-8 o SONG CH 9-16 para la parte. Alterna entre las dos pantallas de canales: SONG CH 1-8 y SONG CH 9-16. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.
[B]/[C]	TYPE	Selecciona el tipo de Master EQ. Afecta al sonido global del instrumento.
[F]	EDIT	Para editar Master EQ, consulte la <a href="#">página 77</a> .
[D]/[I]	EQ HIGH	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
[E]/[J]	EQ LOW	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. Normalmente se emplea para corregir el sonido de los altavoces para que se ajuste a las características especiales del lugar. Por ejemplo, puede reducir algunas de las frecuencias de rango bajo cuando toque en espacios amplios donde el sonido “retumba” demasiado, o bien incrementar las frecuencias altas en habitaciones y espacios cerrados en los que el sonido resulta relativamente “inocuo” y sin ecos.

▼ PÁGINA SIGUIENTE

El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de cinco bandas de primera línea. Esta función permite añadir un efecto final, control del tono, a la salida del instrumento. En la pantalla EQ se puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos de ecualizador. Incluso puede crear sus ajustes de ecualizador personalizados por medio del ajuste de bandas de frecuencia y guardar estos ajustes en uno de los dos tipos de User Master EQ (ecualizador principal de usuario).

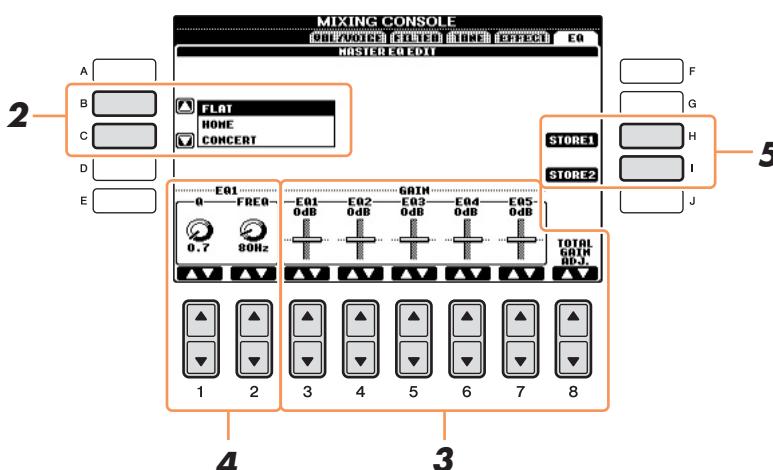


## Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado

El ecualizador principal es el procesamiento del ecualizador que se aplica al sonido global, excepto audio, que el bloque de efectos envía a los altavoces o auriculares.

### 1 Pulse el botón [F] (EDIT) en la página EQ de la pantalla de la consola de mezclas.

Se activa la pantalla MASTER EQ EDIT.



### 2 Utilice los botones [B]/[C] para seleccionar un tipo de EQ predefinido.

Los parámetros del tipo de ecualizador seleccionado se muestran automáticamente en la parte inferior de la pantalla.

### 3 Utilice los botones [3▲▼] – [7▲▼] para aumentar o cortar cada una de las cinco bandas.

Utilice los botones [8▲▼] para aumentar o reducir al mismo tiempo el nivel de las cinco bandas.

### 4 Ajuste Q (ancho de banda) y FREQ (frecuencia central) de la banda que haya seleccionado en el paso 3.

Para ajustar el ancho de banda (también denominado “curva” o “Q”), utilice los botones [1▲▼]. Cuanto mayor sea el valor de Q, menor será el valor del ancho de banda.

Para ajustar FREQ (frecuencia central), utilice los botones [2▲▼]. El rango FREQ disponible es distinto para cada banda.

### 5 Pulse los botones [H] o [I] (STORE 1 o 2) para guardar el tipo de EQ editado.

Se pueden crear y guardar hasta dos tipos de ecualizador. El tipo de EQ guardado se puede recuperar en la pantalla de la pestaña EQ utilizando los botones [B]/[C].

# Conexiones

## – Utilización del instrumento con otros dispositivos –

### Contenido

Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal .....	78
• Asignación de funciones específicas a cada pedal .....	78
Ajustes MIDI .....	82
• Ajustes MIDI .....	84
• Ajustes de transmisión MIDI .....	85
• Ajustes de recepción MIDI .....	86
• Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI .....	87
• Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI .....	87

### Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal

#### Asignación de funciones específicas a cada pedal

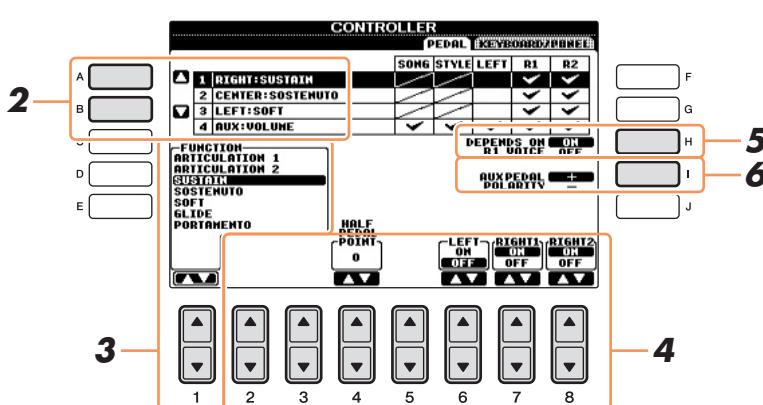
Además del interruptor o el controlador de pedal, también se puede asignar varias funciones a los tres pedales de piano montados en el instrumento (pedales derecho, central e izquierdo). A continuación se explican las operaciones relacionadas y las funciones asignables (parámetros).

**NOTA** Para obtener información acerca de cómo conectar un interruptor o un controlador de pedal, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

#### 1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL

#### 2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar uno de los tres pedales o el pedal conectado al auxiliar, al que desea asignar la función.



#### 3 Utilice los botones [1▲▼] para seleccionar la función que desea asignar al pedal especificado en el paso 2.

Para obtener más información sobre los parámetros disponibles, consulte las páginas 79 – 81.

**NOTA** También puede asignar otras funciones al pedal, como entrada y salida de inserción de canción (página 52) y secuencia de registros (página 68). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: entrada y salida de inserción de canción → registro de secuencias → funciones asignadas aquí.

**4 Utilice los botones [2▲▼] – [8▲▼] para definir los detalles de las funciones seleccionadas (la parte a la que se aplica esta función, etc.).**

Los parámetros disponibles varían según la función seleccionada en el paso 3.

**5 Una vez seleccionado el pedal izquierdo o central en el paso 2, pulse el botón [H] (DEPEND ON R1 VOICE) para desactivar este parámetro.**

Este ajuste bloquea la función de pedal para que no cambie automáticamente al modificar la voz Right 1.

**6 Si es necesario, establezca la polaridad del pedal con el botón [I].**

La operación de activación y desactivación del pedal puede variar en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Por ejemplo, al pisar un pedal se puede activar la función seleccionada mientras que si se utiliza una marca o tipo de pedal distinto, se puede desactivar. Si es preciso, utilice este ajuste para invertir la operación.

■ Funciones de pedal asignables

Para las funciones señaladas con “\*”, utilice únicamente el controlador de pedal, ya que no se puede controlar adecuadamente la operación con un interruptor de pedal.

ARTICULATION	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/interruptor de pedal, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
VOLUME*	Permite utilizar un controlador de pedal para ajustar el volumen. La función está disponible únicamente para el pedal conectado a la toma AUX PEDAL del instrumento.
SUSTAIN	Permite utilizar un pedal para controlar el sostenido. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. Si utiliza el pedal derecho o el controlador de pedal conectado, el parámetro “HALF PEDAL POINT” le permite especificar cuánto debe pisar el pedal hasta que el efecto de amortiguación empiece a funcionar.
SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenido. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, estas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato.  <b>NOTA</b> Esta función no afecta a ninguna de las voces de flautas de órgano y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
SOFT	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. Si utiliza el pedal derecho o el controlador de pedal conectado, el parámetro “HALF PEDAL POINT” le permite especificar cuánto debe pisar el pedal hasta que el efecto de sordina empiece a funcionar.

GLIDE	<p>Cuando se pisa el pedal, el tono cambia y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Los siguientes parámetros se pueden ajustar para esta función en esta pantalla.</p> <p><b>UP/DOWN</b> Determina si el cambio de tono sube o baja.</p> <p><b>RANGE</b> Determina el margen del cambio de tono, en semitonos.</p> <p><b>ON SPEED</b> Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal.</p> <p><b>OFF SPEED</b> Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal.</p> <p><b>LEFT, RIGHT 1, 2</b> Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.</p>
PORRAMENTO	<p>El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla de la consola de mezclas (<a href="#">página 73</a>). Esta función no afecta a algunas voces naturales que no sonarían bien con esta función.</p> <p><b>NOTA</b> Esta función no afecta a ninguna de las voces de flautas de órgano o Super Articulation, y solo a algunas de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.</p>
PITCHBEND*	<p>Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Esta función puede asignarse al pedal derecho o al controlador de pedal conectado. Los siguientes parámetros se pueden ajustar para esta función en esta pantalla.</p> <p><b>UP/DOWN</b> Determina si el cambio de tono sube o baja.</p> <p><b>RANGE</b> Determina el margen del cambio de tono, en semitonos.</p> <p><b>LEFT, RIGHT 1, 2</b> Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.</p>
MODULATION*	Aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado. Además, se pueden añadir varios efectos a la voz de S. Articulation. El efecto se hace más acusado si se presiona el controlador de pedal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
DSP VARIATION	Enciende o apaga el efecto de voz DSP VARIATION.
VIBE ROTOR ON/OFF	Activa o desactiva el parámetro VIBRATE SW (interruptor de vibración) cuando se selecciona el tipo de efecto VIBE VIBRATE (vibración del vibráfono).
HARMONY/ECHO	Activa o desactiva el efecto armonía o eco.
SCORE PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
LYRICS PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letras siguiente o anterior (de una en una).
SONG PLAY/PAUSE	Igual que el botón SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE [START/STOP].

TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Igual que los botones [INTRO I–III].
MAIN A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.
FILL SELF	Reproduce un relleno.
FILL BREAK	Reproduce una pausa.
FILL UP	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.
ENDING1–3	Igual que los botones ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	Activa y desactiva la función aparición y desaparición gradual.
FINGERD/FING ON BASS	El pedal cambia alternativamente entre los modos digitación y de bajo ( <a href="#">página 18</a> ).
BASS HOLD	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en “AI FULL KEYBOARD”, la función no es operativa.
PERCUSSION	<p>El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4▲▼] – [8▲▼].</p> <p>Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee.</p> <p><b>NOTA</b> Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.</p>
RIGHT 1 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Accede al ajuste de un solo toque siguiente o anterior.

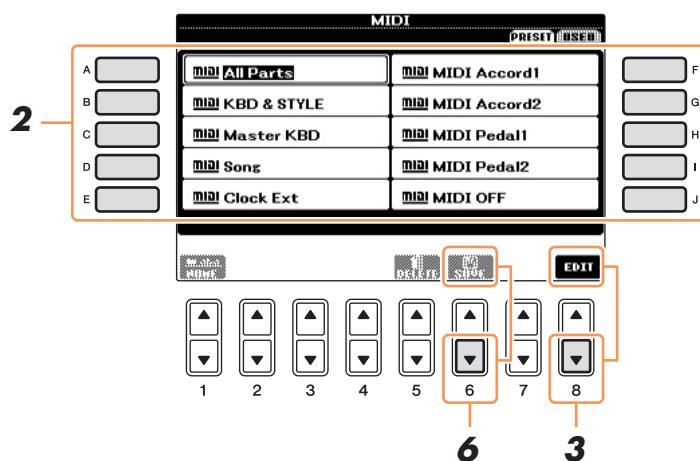
## Ajustes MIDI

En esta sección se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El CVP-601 ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la pantalla USER.

**NOTA** Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en una memoria flash USB: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Consulte la [página 95](#).

### 1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [I] MIDI



### 2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página PRESET ([página 83](#)).

Si ya ha creado la plantilla original y la ha guardado en la página USER, puede también seleccionar la plantilla desde dicha página USER.

### 3 Pulse el botón [8▼] (EDIT) y aparecerá la pantalla MIDI para editar la plantilla seleccionada.

### 4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para ver la pantalla del ajuste correspondiente.

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI ([página 84](#))
- **TRANSMIT** Ajustes de la transmisión MIDI ([página 85](#))
- **RECEIVE** Ajustes de recepción MIDI ([página 86](#))
- **BASS** Ajustes para la nota de bajo de un acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 87](#))
- **CHORD DETECT** Ajustes para el tipo de acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 87](#))

### 5 Cuando haya terminado de editar, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de selección de plantillas MIDI.

### 6 Seleccione la pantalla de la pestaña USER con los botones TAB [◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [6▼] (SAVE) para guardar la plantilla editada.

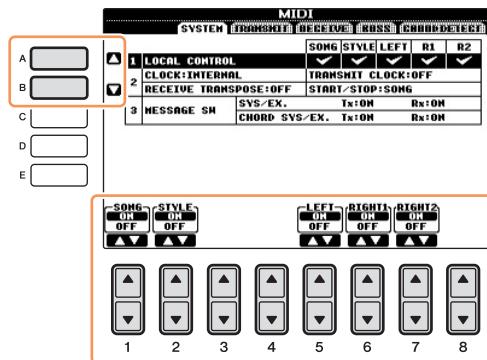
## ■ Plantillas MIDI preprogramadas

ALL PARTS	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (RIGHT 1, 2 y LEFT), con la excepción de las partes de las canciones.
KBD & STYLE	Básicamente igual que “ALL PARTS” con la excepción del modo en que se gestionan las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como “UPPER” (superior) en lugar de RIGHT 1 y 2 y la parte de la mano izquierda se considera como “LOWER” (inferior).
Master KBD	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tono u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Canción	Todos los canales de transmisión están establecidos para que correspondan con los canales de canción 1–16. Se utiliza para reproducir datos de canciones con un generador de tonos externo y para grabar los datos de canciones en un secuenciador externo.
Clock Ext.	La reproducción o grabación (canción, estilo, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla se debe usar para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord 1	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Esta plantilla permite reproducir melodías con el teclado y controlar la reproducción de estilos en el instrumento con los botones izquierdos.
MIDI Accord 2	Prácticamente igual que la función “MIDI Accord1” anterior, pero en este caso las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda del acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal 1	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal 2	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI OFF	No se envían ni reciben señales MIDI.

## Ajustes MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4 en la [página 82](#).

Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar los siguientes parámetros y luego ajuste el estado ON/OFF con los botones [1▲▼] – [8▲▼].



### 1 Control local

Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el control local está configurado en “ON”, el teclado del instrumento controla su propio generador de tonos interno (local), lo que permite tocar las voces internas directamente desde el teclado. Si se configura en “OFF”, el teclado y los controladores se desconectan de forma interna de la sección del generador de tonos del instrumento, por lo que no se emite sonido alguno al tocar el teclado o utilizar los controladores. Por ejemplo, esto le permite utilizar un secuenciador MIDI externo para tocar las voces internas del instrumento y utilizar el teclado para grabar notas en el secuenciador externo, tocar un generador de tonos externo o ambas cosas.

### 2 Ajuste del reloj, etc.

#### ■ CLOCK

Determina si el instrumento se controla mediante su propio reloj interno o mediante una señal de reloj MIDI recibida desde un dispositivo externo. INTERNAL (interno) es el ajuste normal del reloj cuando se utiliza el instrumento solo o como teclado principal para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con el dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: MIDI, USB 1 o USB 2. En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal MIDI IN del instrumento), y de que transmite adecuadamente la señal del reloj MIDI.

Cuando está configurado para ser controlado mediante un dispositivo externo (MIDI, USB 1 o USB 2), se indica el Tempo como “Ext.” en la pantalla principal.

**NOTA** Si el ajuste del reloj no es INTERNAL, el estilo o canción no se pueden reproducir desde los botones del panel.

#### ■ TRANSMIT CLOCK

Activa y desactiva la transmisión de reloj MIDI (F8). Cuando está desactivado (OFF), no se transmite ningún dato de inicio/parada ni de reloj MIDI aunque se esté reproduciendo una canción o estilo.

#### ■ RECEIVE TRANSPOSE

Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota que recibe el instrumento mediante MIDI.

#### ■ START/STOP

Determina si los mensajes de entrada FA (inicio) y FC (parada) afectan a la reproducción de la canción o del estilo.

### 3 MESSAGE SW (activación de mensajes)

#### ■ SYS/EX.

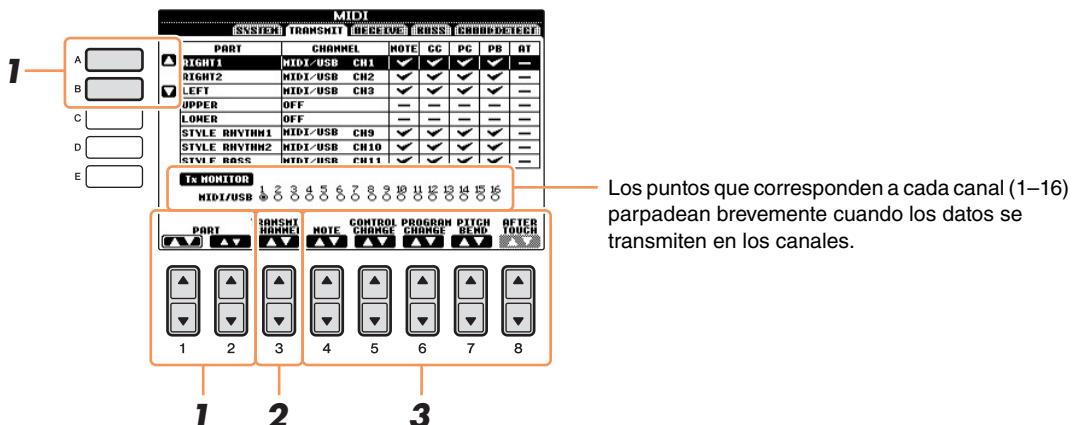
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.

#### ■ CHORD SYS/EX.

El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de datos exclusivos del sistema de acordes MIDI (detección de acordes, nota fundamental y tipo). El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de datos exclusivos de acordes MIDI generados por el equipo externo.

## Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones son para la página TRANSMIT del paso 4 de la [página 82](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



### 1 Utilice los botones [A]/[B] o [1▲▼]/[2▲▼] para seleccionar la parte para cambiar los ajustes de transmisión.

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

#### UPPER

La parte del teclado que se toca en el lado derecho desde el punto de división para las voces (RIGHT 1 y/o 2).

#### LOWER

La parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división para las voces. El estado activado/desactivado del botón [ACMP ON/OFF] (acompañamiento activado/desactivado) no influye.

### 2 Utilice los botones [3▲▼] para seleccionar un canal a través del cual se transmitirá la parte seleccionada.

**NOTA** Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes, los mensajes MIDI transmitidos se unen en un único canal, lo que resulta en sonidos inesperados y posibles problemas técnicos en el dispositivo MIDI conectado.

**NOTA** No se pueden transmitir las canciones protegidas aunque estén establecidos los canales de canción 1 a 16 correctos para su transmisión.

### 3 Utilice el botón [4▲▼] – [8▲▼] para determinar los tipos de datos que se van a enviar.

Los siguientes mensajes MIDI se pueden establecer en la pantalla TRANSMIT/RECEIVE.

**NOTE (eventos de nota)**..... [página 58](#)

**CC (cambio de control)**..... [página 58](#)

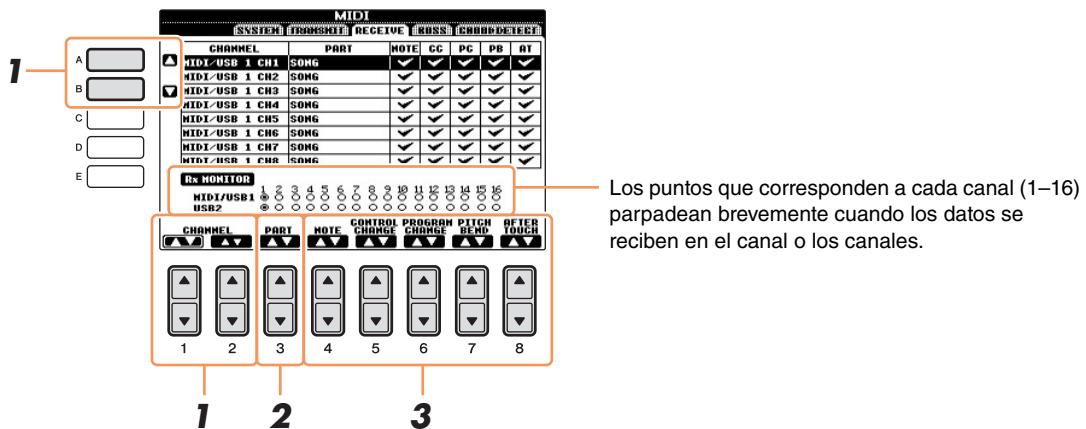
**PC (cambio de programa)** ..... [página 58](#)

**Pitch Bend (PB) (inflexión de tono)** ..... [página 58](#)

**AT (Aftertouch) (tras la pulsación)** ..... [página 58](#)

## Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones son para la página RECEIVE del paso 4 de la [página 82](#). Determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



### 1 Utilice los botones [A]/[B] o [1▲▼]/[2▲▼] para seleccionar el canal que se va a recibir.

El instrumento puede recibir mensajes MIDI en 32 canales (16 canales x 2 puertos) con una conexión USB.

### 2 Utilice los botones [3▲▼] para seleccionar la parte por la que se recibirá el canal seleccionado.

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

#### KEYBOARD

Los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del instrumento.

#### EXTRA PART 1–5

Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. Se puede utilizar el instrumento como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando las cinco partes además de las generales.

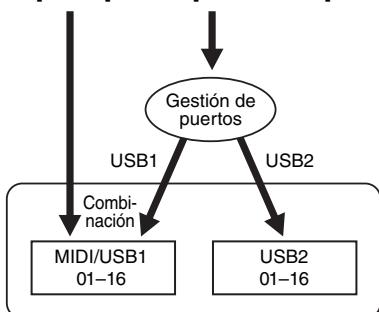
### 3 Utilice el botón [4▲▼] – [8▲▼] para determinar los tipos de datos que se van a recibir.

#### Transmisión/recepción MIDI mediante el terminal USB y los terminales MIDI.

A continuación se detalla la relación entre los terminales [MIDI] y el terminal [USB] que se pueden utilizar para transmitir/recibir 32 canales (16 canales x 2 puertos) de los mensajes MIDI:

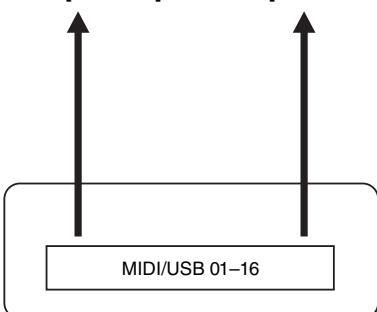
##### ● Recepción MIDI

Toma [MIDI IN]      Toma [USB TO HOST]



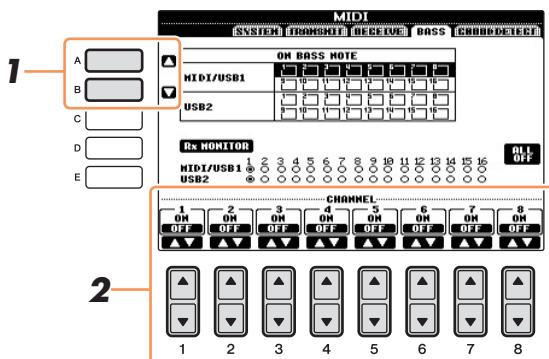
##### ● Transmisión MIDI

Toma [MIDI OUT]      Toma [USB TO HOST]



## Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4 en la [página 82](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP ON/OFF] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, la nota de bajo se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



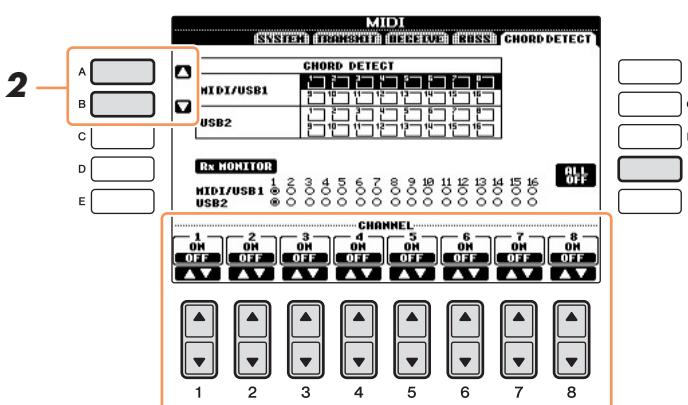
**1 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el canal.**

**2 Utilice los botones [1▲▼] – [8▲▼] para activar o desactivar el canal deseado.**

Puede desactivar todos los canales pulsando el botón [I] (ALL OFF).

## Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4 en la [página 82](#). Estos ajustes permiten determinar el tipo de acorde para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitado. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP ON/OFF] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



El procedimiento es prácticamente el mismo que el de la pantalla BASS anterior.

# Utility

## – Realización de ajustes globales –

### Contenido

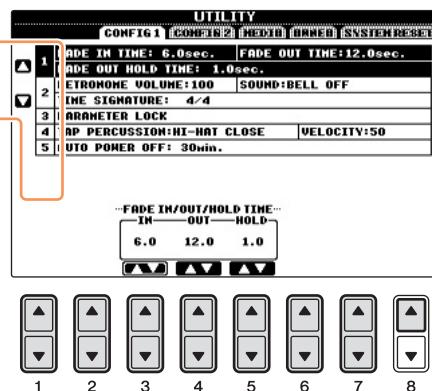
CONFIG1 .....	88
CONFIG2 .....	90
MEDIA .....	92
OWNER .....	93
SYSTEM RESET .....	94
• Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica .....	94
• Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único .....	95

## CONFIG1

Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] CONFIG 1

- Seleccione el parámetro que desee:
- 1 Fade In/Out
  - 2 Metronome
  - 3 Parameter Lock
  - 4 Tap
  - 5 Auto Power Off



### 1 Fade In/Out

Estos parámetros determinan si la reproducción de estilo o canción aparece y desaparece gradualmente.

[3▲▼]	FADE IN TIME	Determina el tiempo que tarda el volumen en aumentar progresivamente o en pasar del mínimo al máximo (intervalo de 0 a 20 segundos).
[4▲▼]	FADE OUT TIME	Determina el tiempo que tarda el volumen en disminuir progresivamente o en pasar del máximo al mínimo (intervalo de 0 a 20 segundos).
[5▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	Determina el tiempo que el volumen permanece en 0 después de la reducción progresiva (intervalo de 0 a 5 segundos).

## 2 Metronome

[2▲▼]	VOLUME	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
[3▲▼] – [5▲▼]	SOUND	<p>Determina qué sonido se utiliza para el metrónomo.</p> <p>BELL OFF ..... Sonido de metrónomo convencional, sin campana.</p> <p>BELL ON ..... Sonido de metrónomo convencional, con campana.</p> <p>ENGLISH VOICE ..... Cuenta en inglés</p> <p>GERMAN VOICE ..... Cuenta en alemán</p> <p>JAPANESE VOICE .... Cuenta en japonés</p> <p>FRENCH VOICE ..... Cuenta en francés</p> <p>SPANISH VOICE ..... Cuenta en español</p>
[6▲▼]/ [7▲▼]	TIME SIGNATURE	Determina la signatura de tiempo del sonido del metrónomo.

## 3 Parameter Lock

Esta función se utiliza para “bloquear” parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) para que solo puedan seleccionarse mediante los controles del panel, en lugar de modificarse a través de la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, Music Finder, o de datos de canciones y secuencias.

Utilice los botones [1▲▼] – [7▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, bloquéelo con el botón [8▲] (MARK ON).

## 4 Tap

Permite ajustar el sonido de batería y la velocidad a la que sonará cuando se utilice la función Tap.

[2▲▼] – [4▲▼]	PERCUSSION	Selecciona el instrumento.
[5▲▼]/ [6▲▼]	VELOCITY	Establece la velocidad.

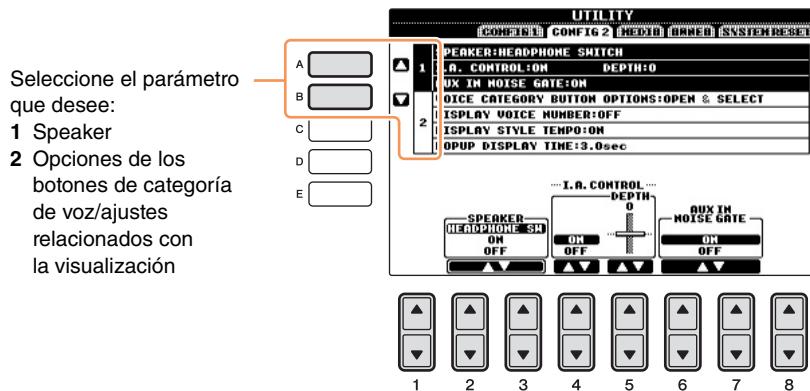
## 5 AUTO POWER OFF

Consulte el Manual de instrucciones.

# CONFIG2

Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] CONFIG 2



## 1 Ajustes relacionados con el altavoz

[2▲▼]/ [3▲▼]	SPEAKER	Determina si el altavoz sonará o no.  <b>HEADPHONE SW</b> El altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se insertan en la toma PHONES.  <b>ON:</b> El sonido del altavoz siempre está activado.  <b>OFF:</b> El sonido del altavoz está desactivado. Solo podrá escuchar el sonido del instrumento por los auriculares.
[4▲▼]	I.A. CONTROL ON/OFF	I.A. Control (control acústico inteligente) es una función que ajusta automáticamente la calidad del sonido y la controla en función del volumen global del instrumento. Incluso cuando el volumen es bajo, los sonidos bajos y altos se escuchan con claridad. I.A. Control solo afecta al sonido de los altavoces del instrumento.
[5▲▼]	I.A. CONTROL DEPTH	Ajusta la profundidad del efecto I.A. Control. Cuanto más alto es el valor, más claramente se escuchan los sonidos bajos y altos en niveles de volumen bajos.
[6▲▼]/ [7▲▼]	AUX IN NOISE GATE	Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada AUX IN está por debajo de un nivel especificado.

## 2 Ajustes relacionados con Voice Category Button Options/Display

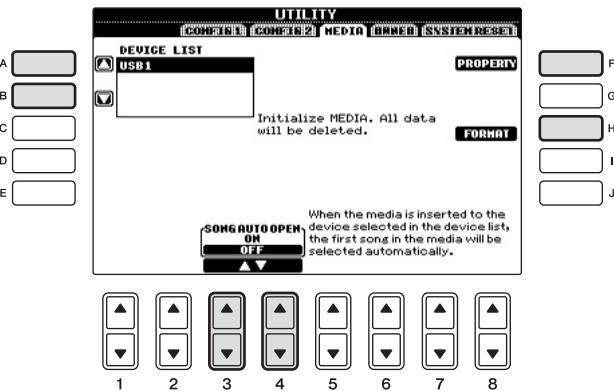
[1▲▼]/ [2▲▼]	VOICE CATEGORY UTTON OPTIONS	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría VOICE.  <b>OPEN &amp; SELECT</b> Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voces seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones de selección de la categoría VOICE).  <b>OPEN ONLY</b> Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones de la categoría VOICE).
[3▲▼]/ [4▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	Determina si se muestran el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Resulta práctico si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo.  <b>NOTA</b> La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0". <b>NOTA</b> Display Voice Number no está disponible para las voces GS (los números de cambio de programa no aparecen).
[5▲▼]/ [6▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Selecciona si se muestra o no el tempo predeterminado de cada estilo sobre el nombre de estilo en la pantalla de selección de estilos.
[7▲▼]/ [8▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Determina el tiempo que transcurre hasta que se cierran las ventanas emergentes. (Las ventanas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO, TRANSPOSE, etc.).

# MEDIA

Puede ajustar o realizar operaciones relacionadas con el soporte importantes para el instrumento. La palabra “soporte” hace referencia a la memoria flash USB.

## Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] MEDIA

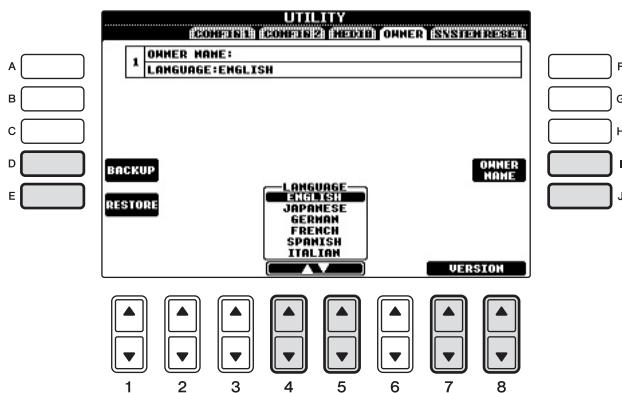


[A]/[B]	DEVICE LIST	Selecciona la memoria flash USB para comprobar la memoria que queda (consulte “PROPERTY”, a continuación) o para darle formato (consulte el Manual de instrucciones).
[F]	PROPERTY	Abre la pantalla de propiedades de la memoria flash USB seleccionada mediante los botones [A]/[B], para poder la cantidad de memoria que queda. <b>NOTA</b> El valor de la memoria que queda que se muestra es aproximado.
[H]	FORMAT	Formatea la memoria flash USB mediante los botones [A]/[B]. Consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.
[3▲▼]/ [4▲▼]	SONG AUTO OPEN	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando este parámetro está ajustado en “ON” y se conecta la memoria flash USB de la lista de dispositivos anterior, el instrumento recupera automáticamente la primera canción MIDI que contenga.

# OWNER

Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] OWNER



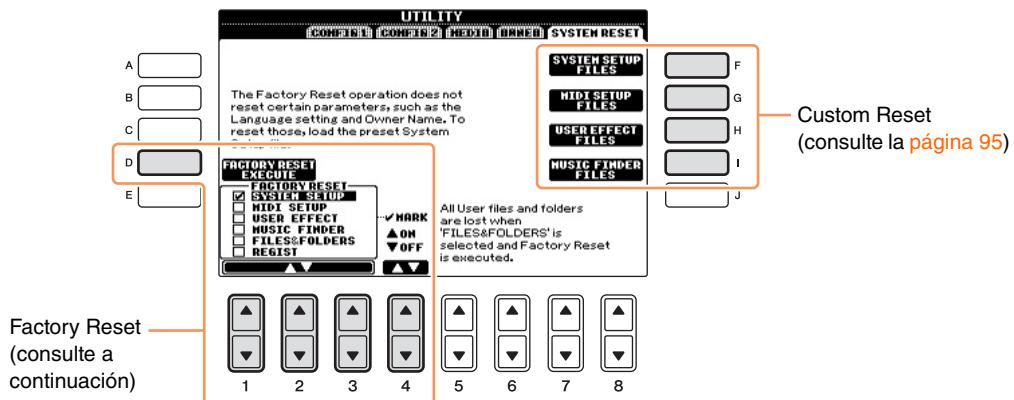
[D]	BACKUP	Le permite hacer copia de seguridad de todos los datos del instrumento en una memoria flash USB. Consulte el Manual de instrucciones.
[E]	RESTORE	Carga el archivo de copia de seguridad desde la memoria flash USB.
[I]	OWNER NAME	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Consulte el Manual de instrucciones.
[4▲▼]/ [5▲▼]	LANGUAGE	Determina el idioma que se utiliza para los mensajes que aparecen en la pantalla. Una vez modificado este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VERSION	Muestra el número de versión de este instrumento.

# SYSTEM RESET

Hay dos métodos de restablecimiento en la pantalla SYSTEM RESET: Factory Reset (restablecer los ajustes de fábrica) y Custom Reset (restablecer los ajustes personalizados).

## Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] – [UTILITY] → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] SYSTEM RESET



## Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica

Esta función le permite restablecer el estado del instrumento en los ajustes de fábrica originales.

- 1 Seleccione el elemento que deseé restablecer con los botones [1▲▼] – [3 ▲▼] y añada una marca de verificación pulsando el botón [4▲] (MARK ON).**

Para eliminar la marca de verificación, pulse el botón [4▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de pantalla de la pestaña USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT	Restablece los ajustes de efectos de usuario, incluidos los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizadores maestro de usuario creados en la pantalla de consola de mezclas a los valores originales de fábrica.
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todos los registros).
FILES & FOLDERS	Elimina todos los archivos y carpetas guardados en la pantalla de la pestaña USER.
REGIST	Borra temporalmente los ajustes de la memoria de registro del banco seleccionado. Se puede hacer lo mismo activando el botón de alimentación [POWER] mientras se mantiene pulsada la tecla B6 (tecla B del extremo derecho del teclado).

- 2 Pulse el botón [D] (FACTORY RESET) para ejecutar la operación de restablecimiento de los valores de fábrica para todos los elementos marcados.**

## **Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único**

Para los siguientes elementos, puede guardar los ajustes originales como un archivo único para recuperarlos más adelante.

**1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.**

**2 Acceda a la pantalla de operaciones.**

[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] SYSTEM RESET

**3 Pulse uno de los botones [F] – [I] para recuperar la pantalla correspondiente para guardar los datos.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Los parámetros establecidos en varias pantallas como [FUNCTION] → [J] UTILITY se tratan como un único archivo System Setup. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[G]	MIDI SETUP FILES	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la pantalla de la pestaña USER, se tratan como un único archivo.
[H]	USER EFFECT FILES	Los ajustes de efectos de usuario, incluidos los tipos de efectos de usuario y los tipos de ecualizadores maestro de usuario creados en la pantalla Mixing Console se tratan como un único archivo.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Todos los registros predefinidos y creados del Music Finder se tratan como un único archivo.

**4 Utilice los botones TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] para seleccionar una de las pestañas (que no sea PRESET) en la que se guardarán los ajustes.**

**5 Pulse el botón [6▼] (SAVE) para guardar el archivo.**

**6 Para recuperar el archivo, pulse los botones [F] – [I] que desee en la pantalla SYSTEM RESET y, a continuación, seleccione el archivo.**

# Índice

<b>Números</b>	
1-16 .....	58
<b>A</b>	
ACCENT TYPE .....	31
Acompañamiento .....	17
ADD TO FAVORITE .....	62
ADD TO MF .....	60
Afinación .....	8
Afinación (consola de mezclas) .....	73
AI FINGERED .....	18
AI FULL KEYBOARD .....	18
AJUSTE DE ESTILO .....	19
Ajuste de repetición .....	41
Ajuste de un solo toque .....	23
Ajuste de voces .....	10
Ajuste del reloj .....	84
Ajustes del panel personalizados .....	65
Ajustes MIDI .....	82
ALL-PURPOSE .....	36
AMPLITUDE .....	12
Any Key .....	43
APPEND .....	64
ARABIC1, ARABIC2 .....	9
Armonía/eco .....	6
ARPEGGIO .....	36
ARTICULATION .....	79
ASSIGN .....	7
ATTACK .....	13
Audio USB .....	60
AUTO CH SET .....	42
AUTO POWER OFF .....	89
AUX IN NOISE GATE .....	90
<b>B</b>	
BACKUP .....	93
Balance tonal .....	71
BANK .....	65
BAR CLEAR .....	32
BAR COPY .....	32
BASE NOTE .....	9
BASIC .....	25
<b>C</b>	
BEAT CONVERTER .....	30
BLOCK .....	74
Bloqueo de parámetros .....	89
BOOST/CUT .....	31
BRIGHT (brillo) .....	13
BRIGHTNESS .....	73
BYPASS .....	35
<b>D</b>	
DEVICE LIST .....	92
Digitado de acordes .....	17
DORIAN .....	36
DORIAN 5th .....	36
Drums .....	4
DSP .....	74
DSP (Voice Set) .....	14
DYNAMICS .....	31
<b>E</b>	
Ecualizador .....	76
EDIT (Memoria de registros) .....	65
Efecto (consola de mezclas) .....	74
Efecto panorámico .....	71
EFFECT .....	74
EFFECT/EQ .....	14, 16
EG (Envelope Generator, generador de envolvente) .....	13
Eliminar (Memoria de registros) .....	65
Eliminar (ritmo) .....	27
EQUAL .....	8
Escala .....	8
Estilo .....	17
Eventos de acordes .....	58
Eventos de canal .....	54
Eventos de letras .....	58
Eventos de notas .....	58
Eventos de sistema exclusivo .....	57, 58
EXPAND/COMP. .....	31
<b>F</b>	
Fade In/Out .....	88
FILES (Music Finder) .....	64
FILTER (Voice Set) .....	13
FILTRO .....	73
Filtro (consola de mezcla) .....	73
FINE .....	30
FINGERED .....	18
FINGERED ON BASS .....	18
Follow Lights .....	43
Foot Controller (Controlador de pedal) .....	78
<b>D</b>	
DECAY .....	13
DELETE (creador de canciones) .....	55

FOOTAGE .....	16	KEYBOARD/PANEL .....	9
Footswitch (interruptor del pedal) .....	78	NOTE LIMIT LOW .....	37
FORMAT .....	92	NOTE NAME .....	39
FREEZE .....	67	NTR .....	35
FULL KEYBOARD .....	18	NTT .....	35
Función Guide .....	42		
<b>G</b>			
GLIDE .....	80	<b>L</b>	
GM y XG .....	5	LANGUAGE .....	93
Grabación .....	45	LEFT PEDAL (Voice Set) .....	12
Grabación de acordes .....	49	LENG (duración) .....	16
Grabación de canciones a través de MIDI .....	45	Letra .....	57
Grabación en bucle .....	25	LFO AMOD (Voice Set) .....	12
Grabación en tiempo real (estilo) .....	25	LFO FMOD .....	12
Grabación por pasos (creador de canciones) .....	45	LFO PMOD .....	12
Grabación por pasos (creador de estilos) .....	28	Live! .....	3
Grabar melodías .....	45	Local Control .....	84
GROOVE .....	30	LYRICS .....	38
Guía .....	41	LYRICS (creador de canciones) .....	58
GUIDE .....	41	LYRICS LANGUAGE .....	42
GUIDE LAMP TIMING .....	43		
GUITAR .....	35	<b>M</b>	
<b>H</b>		MASTER (Transpose) .....	9
HARMO. (contenido armónico) .....	13	Master EQ (Ecualizador principal) .....	77
HARMONIC CONTENT .....	73	MASTER TUNE .....	8
HARMONIC MINOR .....	36	MEAN-TONE .....	8
HARMONIC MINOR 5th .....	36	MEDIA .....	92
HARMONY .....	14	MEGAEnhancer .....	4
HEADPHONE SW .....	90	MegaVoice .....	4
HIGH KEY .....	37	MELODIC MINOR .....	35
<b>I</b>		MELODIC MINOR 5th .....	35
I.A. CONTROL .....	90	MELODY .....	35
IAC .....	90	Memoria de registros .....	65
Información (Memoria de registros) .....	66	MESSAGE SW (activación de mensajes) .....	84
Interpretación al teclado .....	3	Metronome .....	89
<b>K</b>		MIX .....	56
Karao-Key .....	43	MODE (Organ Flutes) .....	16
KEY OFF SAMPLE .....	11	MODULATION (Pedal) .....	80
KEY SIGNATURE .....	39	MODULATION (Voice Set) .....	12
KEYBOARD (Transpose) .....	9	MONO/POLY .....	12
		MONTAJE .....	28
		Montaje de estilos .....	28
		MULTI FINGER .....	18
		Music Finder .....	60
<b>N</b>			
		NATURAL MINOR .....	36
		NATURAL MINOR 5th .....	36
		Natural! .....	3
		Notación musical .....	38
		NOTE LIMIT .....	37
		NOTE LIMIT HIGH .....	37
<b>O</b>			
		OCTAVE .....	73
		Organ Flutes! .....	4
		ORIGINAL BEAT .....	30
		OTS INFO .....	23
		OTS LINK TIMING .....	19
		OWNER .....	93
		OWNER NAME .....	93
<b>P</b>			
		P.A.T. (Ayudante de interpretación) .....	42
		PART OCTAVE .....	12
		PART ON/OFF .....	20
		Patrón de fuente .....	33
		PEDAL .....	78
		Pedal .....	78
		PEDAL PUNCH IN/OUT .....	53
		PHRASE MARK REPEAT .....	41
		PIANO (Voice Set) .....	11
		Pitch (Tono) .....	8
		PITCH BEND RANGE .....	73
		PITCHBEND (Pedal) .....	80
		Plantillas MIDI .....	83
		PORTAMENTO (Pedal) .....	80
		PORTAMENTO TIME .....	12, 73
		Práctica .....	38
		PROPERTY .....	92
		Punch In/Out (pinchado de entrada o de salida) .....	52
		PUNTO DE DIVISIÓN .....	21
		PURE MAJOR, PURE MINOR .....	8
		PYTHAGOREAN .....	8
<b>Q</b>			
		QUANTIZE .....	32
		QUANTIZE (creador de canciones) .....	55
		QUANTIZE (Score) .....	39
		QUICK START .....	42

<b>R</b>	
Realización de ajustes de formato de archivos de estilos .....	33
REC END .....	52
REC START .....	52
RECEIVE TRANSPOSE .....	84
REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET .....	68
REGISTRATION FREEZE .....	67
REGISTRATION SEQUENCE .....	68
Regrabar .....	52
RELES. (liberación) .....	13
REMOVE EVENT .....	32
REPEAT MODE .....	41
REPERTOIRE .....	22
REPLACE .....	64
Reproducción durante el montaje de estilos .....	29
RESP (respuesta) .....	16
Restablecer .....	94
RESTORE .....	93
REVERB (reverberación) .....	74
REVERB DEPTH (Voice Set) .....	14
Ritmo .....	17
ROOT FIXED .....	35
ROOT TRANS .....	35
RTR (regla de reactivación) .....	37
<b>S</b>	
S.Articulation! .....	3
SCALE TUNE .....	8
SCORE .....	38
SECTION SET .....	20
Secuencia de registros .....	68
Sensación rítmica .....	30
Sensibilidad de la pulsación .....	11
Sensibilidad de la velocidad .....	11
SETUP (creador de canciones) .....	56
SFX .....	4
SINGLE FINGER .....	18
Sobregrabación .....	25
SOFT .....	79
SONG (Transpose) .....	9
SONG AUTO OPEN .....	92
SONG SETTING .....	41
SOSTENUTO .....	79
SOUND .....	13
SPEAKER .....	90
Speaker .....	90
SPEED .....	7
Split Point (punto de división) .....	21
START/STOP (MIDI) .....	84
STOP ACMP .....	19
STRENGTH .....	31, 55
STRING RESONANCE .....	11
STROKE .....	36
STYLE CREATOR .....	24
STYLE TOUCH .....	20
SUSTAIN .....	79
SUSTAIN SAMPLE .....	11
Sweet! .....	4
SWING .....	30
SYNCHRO STOP WINDOW .....	20
SYS/EX. (creador de canciones) .....	58
SYS/EX. (MIDI) .....	84
SYSTEM RESET .....	94
Voces grabables (creador de estilos) .....	26
VOICE EFFECT .....	6
VOICE SET .....	10
VOL (tubos de órgano) .....	16
VOL/VOICE .....	71
VOLUME (Harmony/Echo) .....	7
VOLUME (Pedal) .....	79
VOLUME (Voice Set) .....	11
VOLUME/ATTACK .....	16
Volumen (consola de mezclas) .....	71
Voz .....	3
Voz (consola de mezclas) .....	72
Voz Mega .....	5
<b>W</b>	
WERCKMEISTER, KIRNBERGER ....	9
<b>T</b>	
Tap .....	89
Tecnología del ayudante de interpretación .....	44
TEMPO (Style Setting) .....	20
Tipo de asignación múltiple .....	7
Tipos de armonía .....	6
Tipos de eco .....	7
TOUCH LIMIT .....	7
TOUCH SENSE (Voice Set) .....	11
TRANSMIT CLOCK .....	84
TRANSPOSE .....	9
TRANSPOSE (Mixing Console) .....	73
Transpose (Transposición) .....	9
TRANSPOSE ASSIGN .....	9
Transposición de notas .....	33, 35
Tubos de órgano .....	16
TUNE .....	73
TUNING CURVE .....	11
Tutor de acordes .....	17
<b>U</b>	
Utilidad .....	88
<b>V</b>	
VARIATION (DSP) .....	14
VELOCITY CHANGE .....	32
VERSION .....	93
VIB. SPEED .....	16
VIBE ROTOR .....	14
VIBRATO .....	13

U.R.G., Digital Musical Instruments Division  
 © 2012 Yamaha Corporation  
 211LB-A0