



# YAMAHA

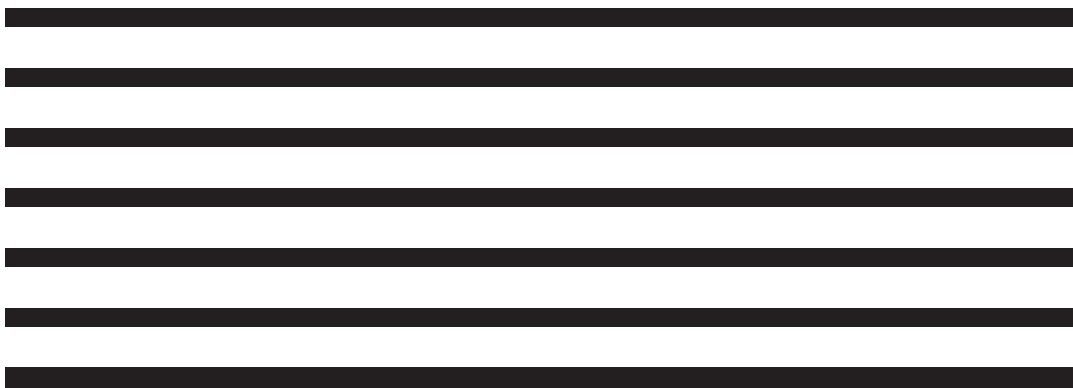
SINTETIZADOR DE CONTROL

CS6X

GENERADOR DE TONOS

CS6R

*MANUAL DEL USUARIO*

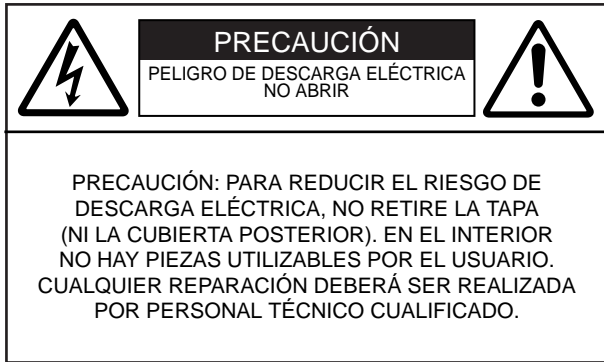


SÍNTESIS MODULAR  
SISTEMA PLUG-IN

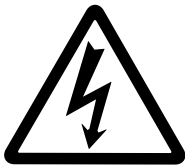
# SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

## IDENTIFICACIONES DE SEGURIDAD DE PRODUCTO:

Los productos electrónicos Yamaha pueden exhibir etiquetas similares a las abajo ilustradas o facsímiles moldeados o estampados en la carcasa. En esta página se explica el significado de estos rótulos. Observe todas las precauciones indicadas en esta página, así como las facilitadas en las instrucciones de seguridad.



El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la existencia de importantes instrucciones sobre funcionamiento y mantenimiento (asistencia) en el manual que acompaña al equipo.



El símbolo del relámpago con punta de flecha, dentro de un triángulo equilátero, alerta al usuario de la presencia de "tensión peligrosa" sin aislar en el interior del producto, la cual puede ser de la suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica.

**AVISO IMPORTANTE:** Todos los productos electrónicos Yamaha son probados y homologados por un laboratorio de seguridad independiente para garantizar al usuario que, cuando se instala debidamente y se utiliza conforme a los usos normales, todos los riesgos previsibles han sido eliminados. NO altere el equipo personalmente ni por medio de terceros, a menos que disponga de autorización expresa de Yamaha. Las prestaciones del producto o las normas de seguridad podrían resultar perjudicadas. Las reclamaciones tramitadas al amparo de la garantía expresa pueden desestimarse si la unidad ha sido objeto de alteración. También pueden resultar afectadas las garantías implícitas.

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

**CUESTIONES MEDIOAMBIENTALES:** Yamaha dedica todos sus esfuerzos a desarrollar productos que sean al mismo tiempo seguros para el usuario y respetuosos con el medio ambiente. Sinceramente creemos que nuestros productos y los métodos empleados para fabricarlos cumplen estos objetivos. De conformidad con la letra y el espíritu de la ley, es nuestro deseo dejar constancia de lo siguiente:

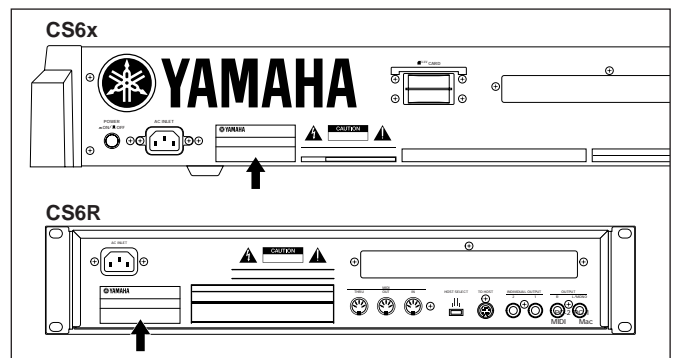
**Aviso sobre las pilas:** Este producto PUEDE contener una pequeña pila no recargable la cual (si es el caso) está soldada y fija en su sitio. El tiempo de vida medio de este tipo de pilas es de aproximadamente 5 años. Cuando sea necesaria su sustitución, contacte con un servicio técnico cualificado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

**Advertencia:** No intente recargar, desmontar ni incinerar esta clase de pila. Mantenga alejadas todas las pilas de los niños. Deshágase de inmediato de las pilas usadas, observando las leyes aplicables. Nota: en algunas zonas, la ley exige la devolución de las piezas defectuosas. No obstante, el usuario puede optar por delegar tal obligación en el proveedor.

**Nota para deshacerse de este producto:** En caso de que este producto se estropee y no sea posible su reparación o que por alguna razón usted considere que ya es inservible, por favor, observe todas las regulaciones locales, estatales y autonómicas en relación a la eliminación de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc.

**AVISO:** La garantía del fabricante no cubre las cargas de servicio en que se incurra por desconocimiento de cómo funciona una operación o efecto (cuando la unidad actúa conforme a las especificaciones de diseño), siendo tales cargas, por tanto, responsabilidad de la propiedad. Estudie detenidamente el presente manual, y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia.

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



Modelo \_\_\_\_\_  
Número de Serie \_\_\_\_\_  
Fecha de Compra \_\_\_\_\_

# PRECAUCIONES

**LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE CONTINUAR**

\* Conserve esta lista en un lugar seguro para futuras consultas.

## **ADVERTENCIA**

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar lesiones graves o incluso la muerte como consecuencia de una descarga eléctrica, cortocircuito, incendio, etc. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- El instrumento no contiene ninguna pieza utilizable por el usuario. No intente desmontar ni modificar los componentes internos de ninguna manera.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- Si el cable o el conector de alimentación se desgastan o resultan dañados, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si despiden olores extraños o humo, apague inmediatamente la unidad, desconéctela de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- Utilice exclusivamente la tensión de alimentación especificada para el producto. Dicha tensión está impresa en la placa de características del instrumento.
- Conecte siempre el enchufe de tres contactos a una toma de corriente provista de la puesta a tierra adecuada (si desea más información sobre el suministro de alimentación, consulte la página 12).
- Antes de limpiar el instrumento, desconecte siempre la toma de corriente. No conecte ni desconecte nunca una toma eléctrica con las manos húmedas.
- Revise periódicamente el conector, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haberse acumulado en él.

## **PRECAUCIÓN**

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar daños personales o materiales, tanto en el instrumento como en otros bienes. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- No sitúe el cable de corriente cerca de fuentes de calor (calentadores, radiadores...), ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos pesados encima de él, ni lo deje en un lugar en el que alguien pueda pisarlo, tropezarse o enredar algún objeto.
  - Cuando retire el conector eléctrico del instrumento o de la toma de corriente, sosténgalo siempre por el propio conector, nunca por el cable, ya que podría resultar dañado.
  - No conecte el instrumento a una toma eléctrica a través de una base múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.
  - Desconecte el cable de alimentación cuando no vaya a utilizar el instrumento durante un largo período, así como durante las tormentas eléctricas.
  - Antes de conectar el instrumento a otros componentes eléctricos, apague todos ellos. Antes de encenderlos o apagarlos, ajuste los niveles de volumen al mínimo. Así mismo, reduzca todos los niveles de volumen de los componentes al mínimo, y vaya elevándolos gradualmente hasta el nivel deseado mientras toca el instrumento.
  - No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
  - No utilice el instrumento cerca de productos eléctricos tales como televisores, radios o altavoces, ya que podrían producirse interferencias y afectar al correcto funcionamiento de los demás equipos.
  - No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
  - Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables.
  - Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos. Además, no coloque objetos de goma, plástico o vinilo encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel o el teclado.
  - No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
  - Utilice únicamente el estante o mueble especificado para el instrumento. Cuando proceda a su montaje, emplee exclusivamente los tornillos facilitados. De lo contrario, podría ocasionar daños en los componentes internos o provocar la caída del instrumento.
  - No utilice el instrumento durante largos períodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida irreversible de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o campanilleo en los oídos, consulte a su médico.
- SUSTITUCIÓN DE LA PILA DE SEGURIDAD**
- El instrumento contiene una pila de seguridad no recargable que permite conservar los datos internos incluso sin suministro eléctrico. Cuando tenga que ser sustituida, la pantalla indicará "Change internal battery". Cuando suceda, haga de inmediato una copia de seguridad de sus datos y solicite el cambio de la pila al personal de asistencia técnica de Yamaha.
  - Para evitar riesgos, no intente sustituir la pila de seguridad por su cuenta. Esta operación deberá ser realizada por personal cualificado de Yamaha.
  - No deje nunca la pila de seguridad al alcance de los niños, ya que podría ser ingerida por accidente. En tal caso, acuda al médico de inmediato.
- ALMACENAMIENTO DE LOS DATOS DE USUARIO**
- Guarde periódicamente los datos en la tarjeta de memoria (Smart-Media), y así evitará pérdidas importantes por una anomalía operativa o por un error del usuario.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna por los daños debidos a una utilización incorrecta o a modificaciones realizadas en el instrumento, ni por la pérdida o destrucción de datos.
- Apague el instrumento cuando no lo esté utilizando.

# Introducción

Gracias por adquirir el Sintetizador de Control Yamaha CS6x/CS6R.

Su nuevo sintetizador CS6x/CS6R incorpora el elogiado motor de síntesis AWM2 para la creación de sonidos de excepcional realismo. Estos sonidos se pueden reproducir en el teclado totalmente compensado de 88 notas. También admite tarjetas Plug-in opcionales para disponer de otros motores y producir sofisticados sonidos de sintetizador.

Para disfrutar de todos estos sonidos, puede usar las funciones de reproducción automática del sintetizador, como el Arpegiador y el Secuenciador. La función Phrase Clip le permite grabar sonidos reales o audio de un CD para después reproducirlos en el teclado como si se tocara un instrumento musical.

Entre otras funciones se incluyen Efectos, Escenas (para almacenar sonidos creados con los mandos de control del panel frontal), y Bloques de Control, para gestionar en tiempo real diversos parámetros de sonido a través de distintos controladores. Estas prestaciones hacen del sintetizador un equipo ideal para toda clase de actuaciones en vivo o trabajos de estudio.

Cuando edite un sonido, podrá usar el mando [PAGE] para alternar entre las pantallas, así como otros cinco mandos y el de datos [DATA] para cambiar los valores de los parámetros. El proceso de edición de sonidos resulta de esta forma mucho más sencillo y fluido. Si desea obtener el máximo rendimiento del sintetizador, lea detenidamente el presente manual de uso. Después consérvelo en un lugar seguro y accesible para futuras consultas.

## Acerca de este manual

El manual se divide en dos secciones principales:

### ■ Sección básica (página 6)

Explica cómo dar los primeros pasos con el sintetizador, su estructura global y cómo hacer uso de sus principales funciones.

### ■ Sección de referencia (página 74)

Explica los parámetros de los distintos modos operativos del sintetizador.

## Contenido del embalaje

- Manual de uso
- Lista de datos
- Cable de alimentación
- Tarjeta de memoria (SmartMedia)
- Cerradura de seguridad (página 171)
- Guía de instalación
- CD-ROM (TOOLS para S80 y CS6x/CS6R)

### El CD-ROM incluido

Incluye software de aplicaciones y ficheros de audio Phrase Clip para el sintetizador. La aplicación Voice Editor le permite editar los sonidos del sintetizador a través de una interfaz gráfica de usuario. Card Filer sirve para intercambiar datos entre el sintetizador y el ordenador. En la Guía de Instalación facilitada aparte se ofrecen más detalles, así como en los manuales en línea incluidos con el software.



No intente nunca reproducir la pista 1 en un lector de CD audio, ya que contiene el software de aplicaciones. Si lo hace, podría ocasionar daños en el oído y en los altavoces de audio o del equipo de CD.

Está terminantemente prohibida la copia de datos de secuencias musicales o de ficheros de audio digital de uso comercial, excepto para uso personal.

Las figuras y pantallas que aparecen en este manual poseen exclusivamente un carácter ilustrativo, por lo que pueden diferir de alguna manera de las visualizadas en el instrumento.

Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual de uso son marcas comerciales o registradas de sus respectivas compañías.

# Índice

---

## Sección básica

<b>Controles y conectores</b> .....	<b>6</b>
<b>Antes de comenzar</b> .....	<b>12</b>
Alimentación.....	12
Conexiones.....	13
Encendido.....	19
<b>Operaciones básicas</b> .....	<b>21</b>
Selección de modos.....	21
Selección de pantallas.....	23
Introducción de datos.....	24
<b>Demostración</b> .....	<b>26</b>
<b>Voces y Actuaciones</b> .....	<b>27</b>
Reproducción de una voz.....	27
Reproducción de una actuación.....	29
<b>Visión general del CS6x/CS6R</b> .....	<b>31</b>
Sección del controlador.....	31
Sección del secuenciador.....	31
Sección del generador de tonos.....	32
Sección de efectos.....	34
<b>Acerca de los modos</b> .....	<b>35</b>
<b>Voces</b> .....	<b>36</b>
Introducción a las voces y ondas.....	37
Ondas.....	38
<b>Actuaciones</b> .....	<b>39</b>
<b>Edición sencilla en tiempo real</b> .....	<b>40</b>
<b>Ideal para actuaciones en vivo</b> .....	<b>41</b>
1 Arpeggiador.....	42
2 Controles de escenas (CS6x).....	45
3 Uso de los controladores.....	47
4 Muestras de frases (Phrase Clips).....	53
5 Otras funciones de interés.....	59
<b>Edición de voces</b> .....	<b>60</b>
Efectos.....	65
<b>Uso como teclado maestro</b> <b>(Modo de Actuación)</b> .....	<b>67</b>
<b>Uso como generador de tonos multítimbrico</b> <b>(Modo de Actuación)</b> .....	<b>72</b>

## Sección de referencia

<b>Modo de Voces</b> .....	<b>74</b>
Reproducción de voces.....	74
Edición de voces.....	78
Modo de operaciones de voz.....	115
Almacenamiento de voces.....	116
<b>Modo de Actuación</b> .....	<b>117</b>
Reproducción de actuación.....	117
Edición de actuación.....	121
Modo de operaciones de actuación.....	140
Almacenamiento de actuación.....	141
<b>Modo de Muestras de Frases</b> .....	<b>142</b>
Reproducción de muestras de frases.....	142
Grabación de muestras de frases.....	143
Edición de actuación.....	146
Modo de operaciones de muestras de frases.....	154
Almacenamiento de muestras de frases.....	160
<b>Modo de Reproducción de Secuencias</b> .....	<b>161</b>
<b>Modo de Utilidades</b> .....	<b>163</b>
Modo de operaciones de utilidades.....	170
<b>Modo de Tarjeta</b> .....	<b>171</b>

## Apéndice

<b>Acerca de las tarjetas Plug-in (opcionales)</b> ...	<b>177</b>
<b>Mensajes de pantalla</b> .....	<b>181</b>
<b>Solución de problemas</b> .....	<b>182</b>
<b>Especificaciones</b> .....	<b>185</b>
<b>Índice alfabético</b> .....	<b>186</b>

# Sección Básica

## Controles y conectores

### Panel frontal

#### ① Mando VOLUME (página 20)

Este mando ajusta el volumen general. Gírelo a la derecha para elevar el nivel de salida de los conectores OUTPUT L/R y de la toma PHONES.

#### ② Botones OCTAVE UP y DOWN (página 28) (sólo CS6x)

Pulse uno de estos botones para cambiar el margen de notas del teclado en octavas ascendentes o descendentes. Púselos juntos para restablecer el margen normal (0).

#### ③ Rueda PITCH (página 47) (sólo CS6x)

Esta rueda controla el efecto de inflexión de tono. También es posible asignar otras funciones a este controlador.

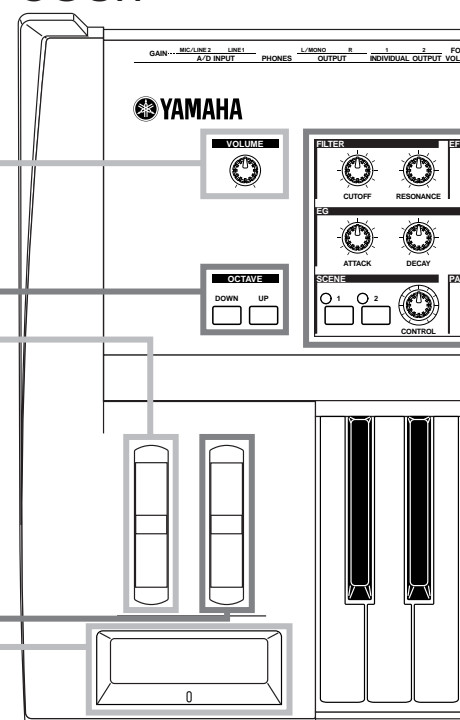
#### ④ Rueda MODULATION (página 47) (sólo CS6x)

Esta rueda controla el efecto de modulación. También es posible asignar otras funciones de parámetro a este controlador.

#### ⑤ Controlador de cinta (página 48) (sólo CS6x)

Apoye y deslice un dedo en horizontal por la superficie del controlador para cambiar el valor de un parámetro específico. También es posible asignar diversas funciones a este controlador.

CS6x



#### ⑥-1 Mandos FILTER (página 40)

Estos mandos permiten aplicar cambios dinámicos y tonales al sonido en tiempo real.

#### ⑥-2 Mandos EFFECTS (página 40)

Estos mandos controlan la profundidad (nivel de envío) de los efectos de Reverberación y Chorus.

#### ⑥-3 Mandos EG (página 40)

Estos cuatro mandos controlan las variaciones de tono, timbre y volumen.

#### ⑥-4 Controles PORTAMENTO (página 59)

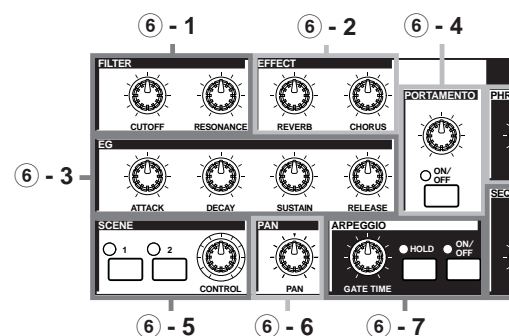
Esta sección consta del botón PORTAMENTO (ON/OFF) y de un mando de ajuste del Tiempo del Portamento. Cuando está activado, se producirá una suave transición de tono entre una nota y la siguiente. El Tiempo de Portamento es la velocidad de la transición.

#### ⑥-5 Controles SCENE (página 46)

Pulse uno de los botones SCENE (1 ó 2) para recuperar los ajustes de mando previamente guardados. Se iluminará el diodo del botón correspondiente a la escena actual. El mando CONTROL puede utilizarse para crear una suave transición entre dos escenas. También es posible ajustar la Rueda de Modulación o un Pedal Controlador para que funcione como mando SCENE [CONTROL] (página 46).

#### ⑥-6 Mando PAN (página 59)

Utilice este mando para ajustar la posición de panorámico estéreo del sonido actual (es decir, la posición del sonido dentro de la imagen estéreo).



### ⑥ Mandos de control del sonido (página 40) (sólo CS6x)

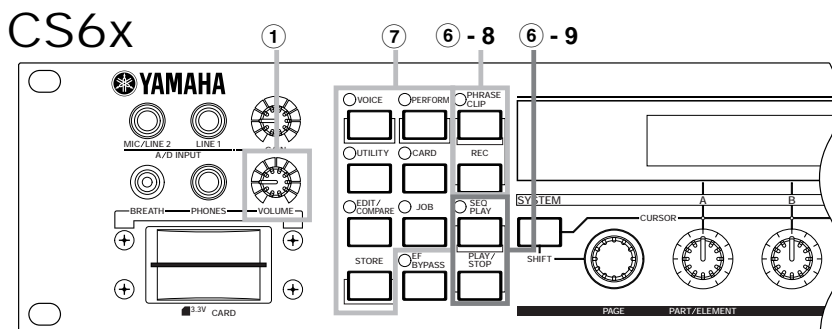
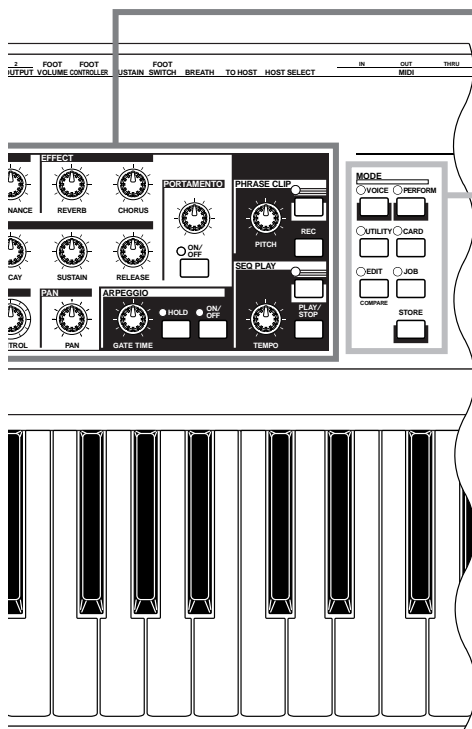
Con estos controles es posible modificar los efectos y los sonidos en tiempo real. Son mandos dedicados a la frecuencia de corte del filtro y a la resonancia, al parámetro de tiempo del generador de envolvente (EG), y a los efectos de reverberación y chorus. Hay además otros controles relacionados con el arpegiador, el portamento, las muestras de frases y el secuenciador.

### ⑦ Botones MODE (página 21)

Utilice estos botones para seleccionar los modos de Voces (Voice), Actuación (Performance), Utilidades (Utility), etc.

En el CS6R es posible reproducir (oír) la Voz en C3 (do3) con una velocidad de 127 pulsando el botón VOICE en el Modo de Reproducción de Voces (Voice Play).

De modo similar, si pulsa el botón PERFORM en el Modo de reproducción de actuación, las voces de las partes (interruptor de superposición LAYER ajustado a "on") se reproducirán en C3 (do3) con un valor de velocidad de 127.



### ⑥-7 Controles ARPEGGIO (página 42)

Pulse el botón ON/OFF para activar o desactivar el Arpegiador. El Arpegiador funciona de acuerdo con los ajustes de arpegio de cada voz o actuación. Utilice el mando GATE TIME para ajustar el tiempo de reproducción de cada nota del Arpegio (página 42). Pulse el botón HOLD (se iluminará su diodo) para que el Arpegiador funcione de forma continua incluso después de haber liberado las notas. Para detener el arpegio, pulse de nuevo HOLD (el diodo se apagará).

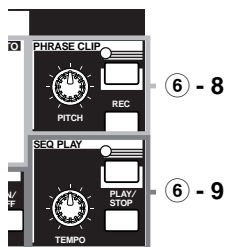
### ⑥-8 Controles PHRASE CLIP (página 53)

Pulse el botón PHRASE CLIP para acceder al modo de Reproducción de Muestras de Frases (Phrase Clip Play) (se iluminará el diodo). A continuación pulse el botón REC para acceder al Modo de Grabación de Muestras de Frases (Phrase Clip Record). En este modo, podrá grabar una muestra de frase (datos de forma de onda) desde un micrófono externo, y luego tratar el sonido como si fuera un instrumento musical. El mando PITCH cambia el tono de la muestra de frase (o el tempo si la muestra de frase es rítmica).

Con el CS6R, podrá reproducir (oír) el sonido pulsando el botón PHRASE CLIP del Modo de Muestras de Frases en la nota C3 (do3) con una velocidad de 127.

### ⑥-9 Controles SEQ (páginas 26, 161)

Utilice el botón SEQ para acceder al modo de Reproducción de Secuencias (Sequence Play). En este modo podrá reproducir un fichero MIDI de una tarjeta de memoria (Memory Card). Utilice el botón PLAY/STOP para iniciar y detener la reproducción del fichero seleccionado. La velocidad de reproducción se puede ajustar con el mando TEMPO.



**8 Pantalla de cristal líquido (LCD)**

Pantalla retroiluminada de 2 líneas.

**9 Botón SHIFT (página 23)**

Si pulsa el botón SHIFT en el modo de Reproducción de Voces o de Actuación, aparecerá una pantalla en la que podrá ver o ajustar el parámetro Octava y el canal de Transmisión MIDI (página 23). Cuando pulse este botón en cualquiera de los modos de Edición (Edit) a la vez que gira el mando PAGE, se visualizará una pantalla de menús y podrá cambiar rápidamente entre las pantallas del modo de Edición (página 23). Si mantiene pulsado este botón y gira uno de los mandos A - D, 1 - 2, DATA, o pulsa INC/YES o DEC/NO, podrá mover el cursor sin cambiar ningún valor de los parámetros (página 24).

**10 Mando PAGE (página 23)**

Este mando conmuta entre las pantallas de cada uno de los modos. Cada modo incluye varias pantallas.

**11 Mandos A, B, C, 1 y 2 (página 24)**

En cada uno de los modos de Reproducción, estos mandos controlan principalmente las funciones asignadas a cada uno de ellos. En cada modo de Edición, los mandos se utilizan para introducir un valor del parámetro asociado que aparece en la pantalla. Según sea la operación o la pantalla en la que se esté trabajando, estos mandos tendrán una función diferente.

Los mandos A a C pueden asignarse a funciones de control de sistema (página 165).

Los mandos 1 y 2 pueden asignarse a funciones de control que afectan a las Voces (página 84).

**12 Mando DATA (página 25)**

Utilice este mando para aumentar o disminuir el valor del parámetro en el que esté situado el cursor.

**13 Botón EF BYPASS (página 66)**

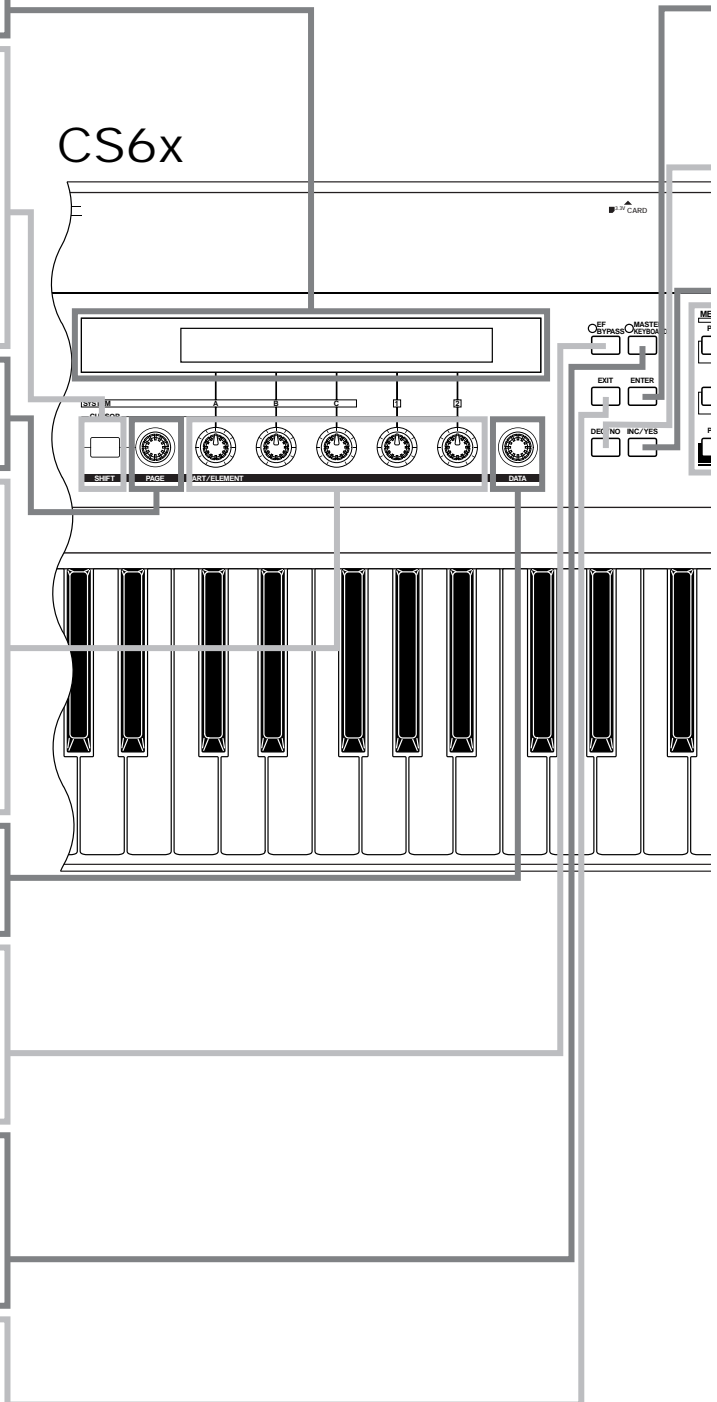
Este botón activa y desactiva el efecto Bypass. Pulse el botón (se iluminará el diodo) para pasar por alto los efectos utilizados en la Voz o Actuación actual. Los efectos bajo la acción de este control (reverberación, chorus o inserción) se especifican en el modo de Utilidades (página 164).

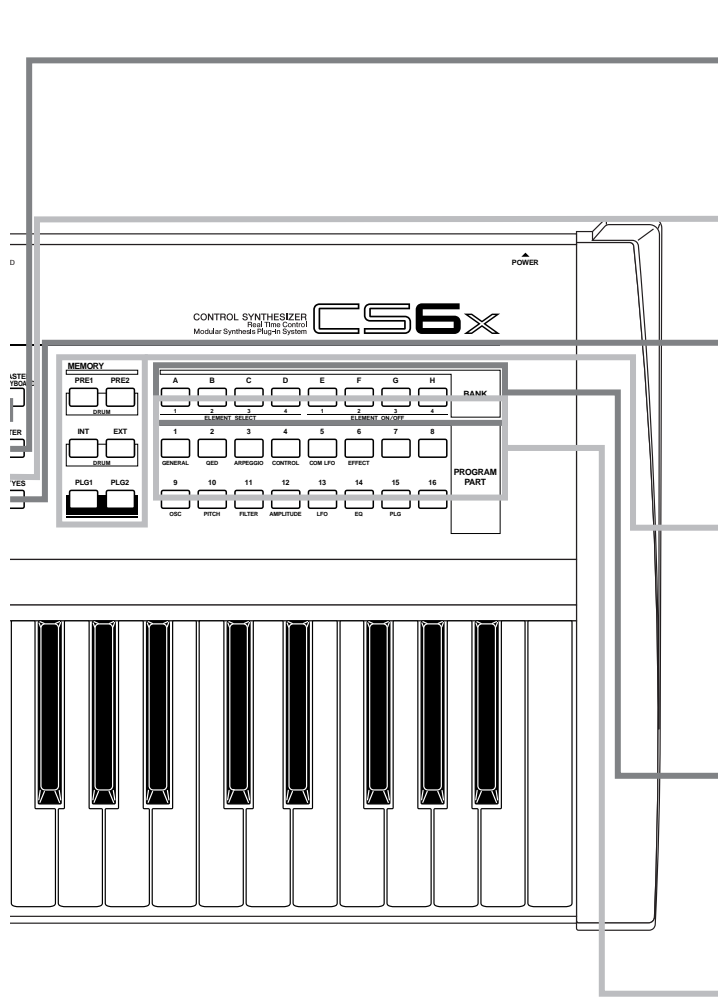
**14 Botón MASTER KEYBOARD (páginas 67, 121) (sólo CS6x)**

El teclado S80 puede funcionar como teclado maestro MIDI en el modo de Actuación. Cuando se pulsa y activa el botón (diodo iluminado), el teclado podrá reproducir y controlar múltiples módulos de sonido MIDI conectados al S80.

**15 Botón EXIT (página 23)**

Los menús y las pantallas del S80 tienen una estructura jerárquica. Pulse este botón para salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía.





**16 Botón ENTER (páginas 24, 25)**  
 Al seleccionar una Memoria o Banco de Voces o Actuaciones, pulse este botón para determinar la ubicación de dicha memoria. Además, puede utilizar este botón para ejecutar una operación (Job) o proceder al almacenamiento (Store).

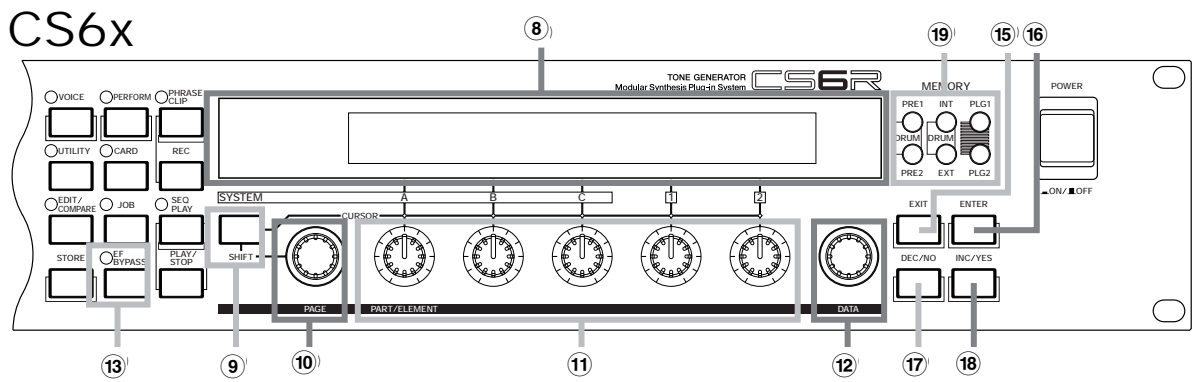
**17 Botón DEC/NO (página 24)**  
 Utilice este botón para disminuir el valor del parámetro en que se encuentre el cursor. También puede utilizarlo para cancelar una operación (Job) o almacenamiento (Store).

**18 Botón INC/YES (página 24)**  
 Utilice este botón para aumentar el valor del parámetro en que se encuentre el cursor. También puede utilizarlo para ejecutar una operación o proceder al almacenamiento.

**19 Botones MEMORY (páginas 27, 29, 75, 119)**  
 Con uno de estos botones podrá seleccionar una memoria de Voz o de Actuación. Pulse ENTER 16 para seleccionar la Memoria. En el modo de Actuación, los botones INT, EXT, PLG1 y PLG2 pueden utilizarse para seleccionar la Parte de Muestra de Frases (Phrase Clip Part), la Parte A/D, la Parte Plug-in 1 y la Parte Plug-in 2. Los botones PRE1 y PRE2 seleccionan Common (para todas las Partes).

**20 Botones BANK A a H (páginas 75, 119)**  
 Cada botón selecciona un banco de Voz o de Actuación. Cada banco contiene dieciséis Voces o Actuaciones. En el modo de Edición, los botones BANK A a D seleccionan un Elemento de Voz (ELEMENT SELECT), mientras que los botones BANK E a H activan o desactivan el Elemento de Voz asociado (ELEMENT ON/OFF). Cuando se activa el modo de Teclado Maestro (Master Keyboard) pulsando MASTER KEYBOARD 14, estos botones pueden seleccionar respectivamente las Zonas 1 a 4 si el ajuste del teclado maestro es 4zone en el modo de Edición de Actuación (Performance Edit).

**21 Botones PROGRAM/PART 1 a 16 (páginas 76, 119)**  
 Cada botón selecciona una Voz o Actuación del Banco actual. En el modo de Edición de Voces (Voice Edit), cada botón PROGRAM/PART selecciona un menú de edición asociado. En el modo de Actuación, estos botones seleccionan las Partes 1 a 16, respectivamente.



# Panel posterior

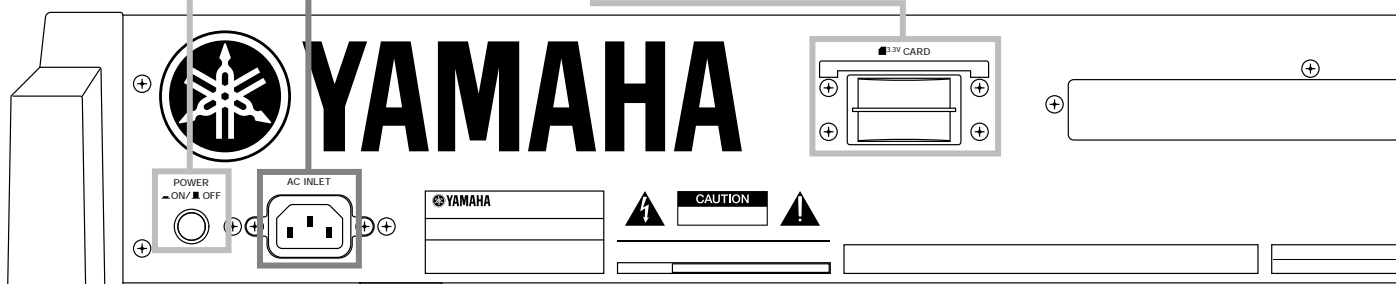
① **Interruptor de encendido POWER (página 19)**  
 Utilice este interruptor para encender o apagar el sintetizador.

② **Terminal AC INLET (página 12)**  
 Conecte aquí el extremo hembra del cable de alimentación (c.a.) suministrado, y después conecte el otro extremo a la toma mural.

③ **Ranura CARD (página 171)**  
 Aquí deberá insertar la tarjeta de memoria para transferir datos. Observe atentamente las precauciones sobre el uso de la tarjeta de memoria (página 171) antes de proceder a su utilización.

④ **Conectores MIDI IN, MIDI OUT y THRU (página 15)**  
 El terminal MIDI IN recibe mensajes MIDI provenientes de un dispositivo MIDI externo. Utilice este conector para controlar el sintetizador desde un dispositivo MIDI externo. El terminal MIDI OUT envía mensajes MIDI generados por el sintetizador, como las notas tocadas en el teclado o las variaciones de controles o mandos del panel, a un módulo de sonido o dispositivo MIDI externo. El terminal MIDI THRU retransmite los mensajes MIDI recibidos en la entrada MIDI IN. Conecte aquí otros dispositivos MIDI.

CS6x

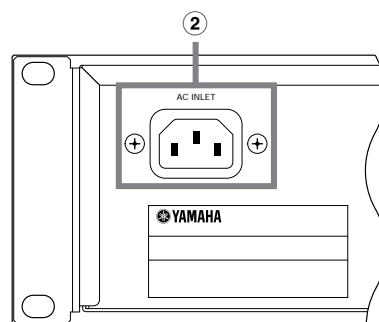
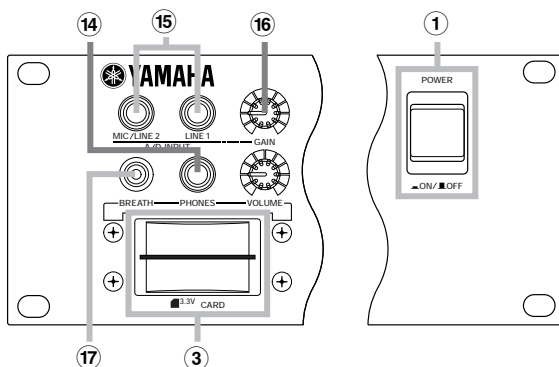


⑩ **Terminal FOOT CONTROLLER (páginas 18, 48) (sólo CS6x)**  
 Aquí puede conectar un pedal controlador opcional (FC7, etc.), con el que podrá controlar tonos, timbres, volúmenes y similares.

⑪ **Conector FOOT VOLUME (páginas 18, 48) (sólo CS6x)**  
 Aquí podrá conectar un pedal controlador opcional (FC7, etc.) para controlar el nivel de salida del instrumento con el pie. La selección de Volume o Expression para este controlador se realiza en el modo de Utilidades.

⑫ **Terminales INDIVIDUAL OUTPUT 1 y 2 (página 13)**  
 Por estos terminales se envían las señales de audio de nivel de línea del sintetizador (jack monofónico de 1/4"). La salida no es la misma que la de los conectores OUTPUT L/MONO y R. En el modo de Actuación podrá especificar las Partes que se pueden enviar desde estas salidas independientes.

CS6x



**⑤ Interruptor HOST SELECT**  
(páginas 16)

Por medio del conector TO HOST podrá seleccionar el tipo de ordenador conectado al sintetizador.

**⑥ Terminal TO HOST**

Conecte aquí el ordenador por medio de un cable serie opcional (página 16).

**⑦ Conector BREATH**  
(páginas 18, 48)

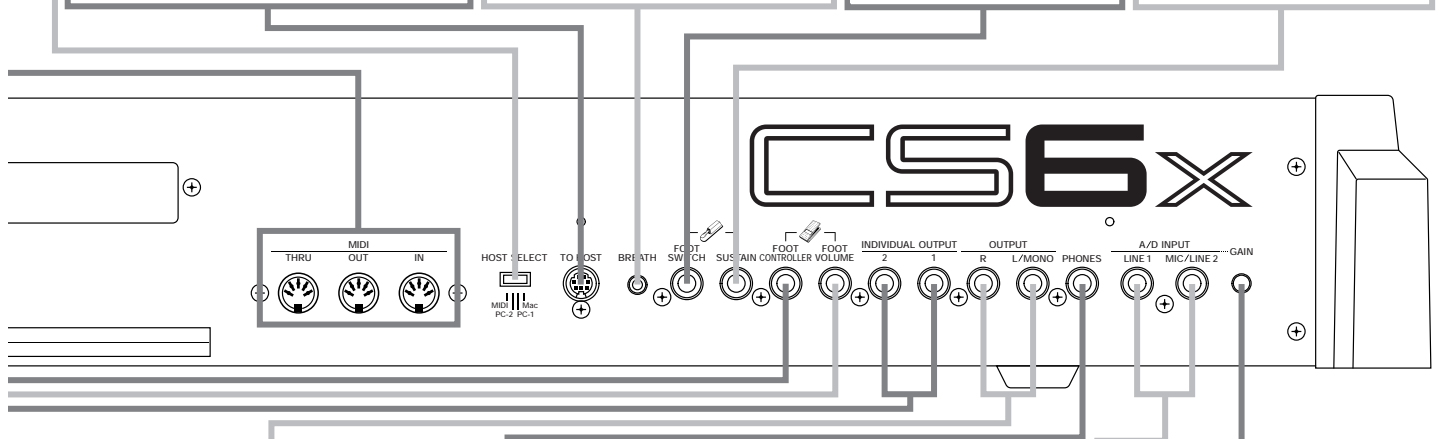
Conecte un controlador de soplido BC3 opcional. Puede utilizar el Controlador de Soplido para cambiar el nivel de salida o el tono de los sonidos de acuerdo con la intensidad del soplido.

**⑧ Conector FOOT SWITCH**  
(páginas 18, 48)

Conecte aquí un pedal conmutador opcional (FC4 o FC5). Con el pedal podrá controlar la activación o desactivación de una serie de funciones, según estén asignadas en el instrumento (páginas 53, 165)

**⑨ Conector Sustain**  
(páginas 18, 48)

Aquí puede conectar un pedal conmutador opcional (FC4 o FC5), para utilizarlo como pedal de sordina de un piano acústico o para producir un efecto de sustain.



**⑬ Conector OUTPUT L/MONO y R**  
(página 13)

Por estos terminales se envían las señales de audio de nivel de línea. Para la salida monofónica, utilice sólo el conector L/MONO.

**⑭ Toma PHONES (página 13)**

Aquí puede conectar una pareja de auriculares.

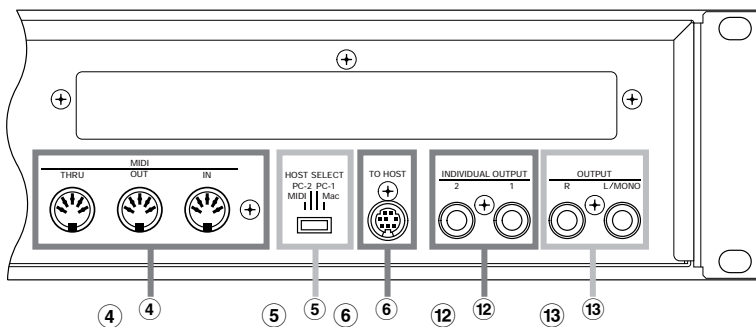
**⑮ Conectores A/D INPUT (página 14)**

Por estos conectores pueden recibirse señales de audio externas. Utilícelos para grabar Muestras de frases conectando un micrófono u otro equipo de audio. Para grabar una señal de nivel de línea monofónica, utilice LINE 1. Para grabar una señal de nivel de micrófono, utilice MIC/LINE2. Para grabar una señal de nivel de línea estéreo, deberá utilizar los dos conectores. Sin embargo, las señales estéreo se combinan internamente en una señal mono cuando se graba.

**⑯ Mando GAIN**

(páginas 73, 144)

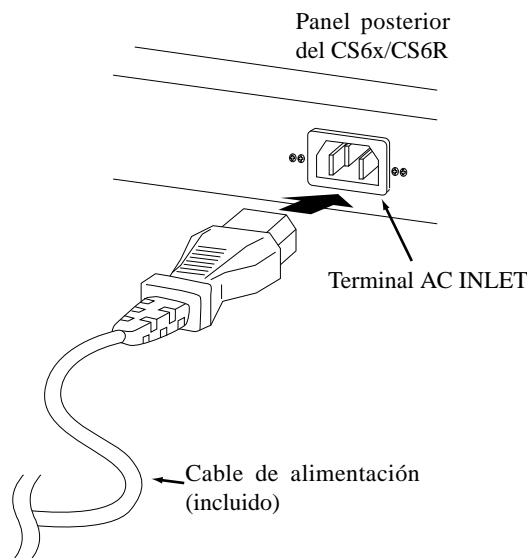
Este mando se utiliza para ajustar la ganancia de entrada de las señales de audio que se reciben en los conectores A/D INPUT. Quizá sea necesario ajustarlo según el tipo de dispositivo conectado (micrófono, salida de otro instrumento, etc.) en caso de utilizar una parte de la entrada A/D.



# Antes de comenzar

Esta sección explica la forma de conectar la alimentación de c.a., los dispositivos de audio y MIDI y el sistema informático. Sólo debe encender el sintetizador después de realizar todas las conexiones necesarias. Se recomienda leer esta sección antes de proceder a utilizar el sintetizador.

## Alimentación



- 1 Asegúrese de que el interruptor POWER del instrumento se encuentra en la posición OFF (desactivado).
- 2 Conecte el cable de alimentación suministrado al terminal AC INLET del panel posterior del instrumento.
- 3 Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de c.a. Asegúrese de que el sintetizador funciona con la tensión de la región o el país en el que se va a utilizar.



Asegúrese de que el CS6x/CS6R está preparado para la tensión de c.a. de la zona en la que se va a utilizar (tal como se indica en el panel posterior). Si se conecta la unidad a una tensión de c.a. incorrecta, pueden producirse serios daños en la circuitería interna e incluso se corre el riesgo de descargas eléctricas.



Utilice únicamente el cable de c.a. suministrado con el CS6x/CS6R. Si el cable está dañado o se ha perdido y necesita otro, póngase en contacto con el distribuidor de Yamaha. El uso de recambios inadecuados puede ser causa de incendios o de descargas eléctricas.



El tipo de cable de c.a. suministrado con el CS6x/CS6R puede diferir según el país en el que haya sido adquirido (puede incluir una tercera patilla de puesta a tierra). La conexión inadecuada de la puesta a tierra puede ser causa de descargas eléctricas. NO modifique el conector de alimentación provisto con el CS6x/CS6R. Si el conector no encaja en la base, solicite a un electricista cualificado que le instale una toma de corriente adecuada. No utilice adaptadores que anulen la puesta a tierra.

# Conexiones

## Conexión a un equipo de audio externo

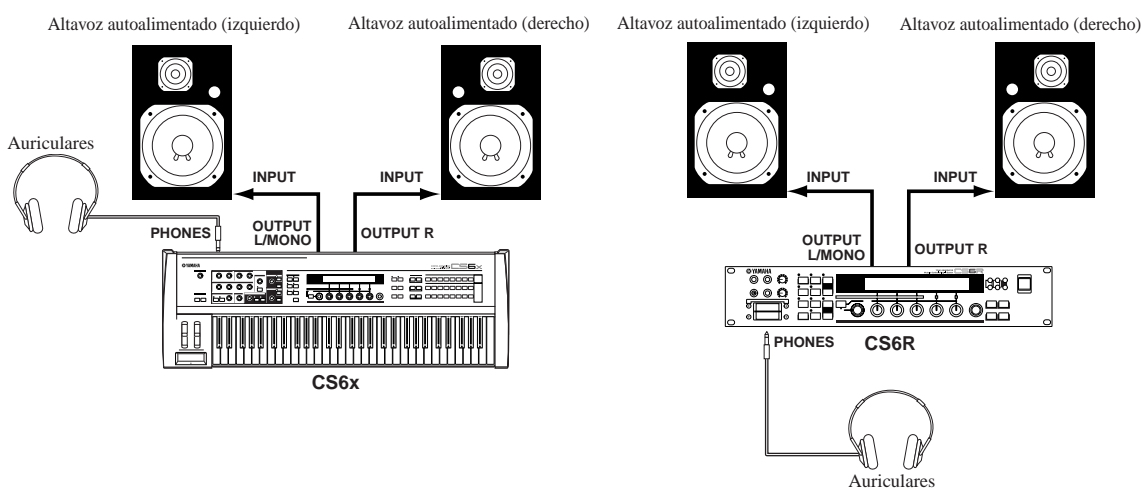
El sintetizador no tiene altavoces incorporados, por lo que la monitorización del sonido deberá realizarse mediante un equipo de audio. Como alternativa, podría usar unos auriculares.

Existen varias formas de conectar la unidad a un equipo de audio externo, tal como se indica en las siguientes ilustraciones.

**nota** El CS6R necesita además un controlador MIDI externo, por ejemplo un teclado, aunque no será necesario cuando se utilice el secuenciador interno. Para las conexiones MIDI, remítase a la sección siguiente.

### Conexión de altavoces estéreo autoalimentados

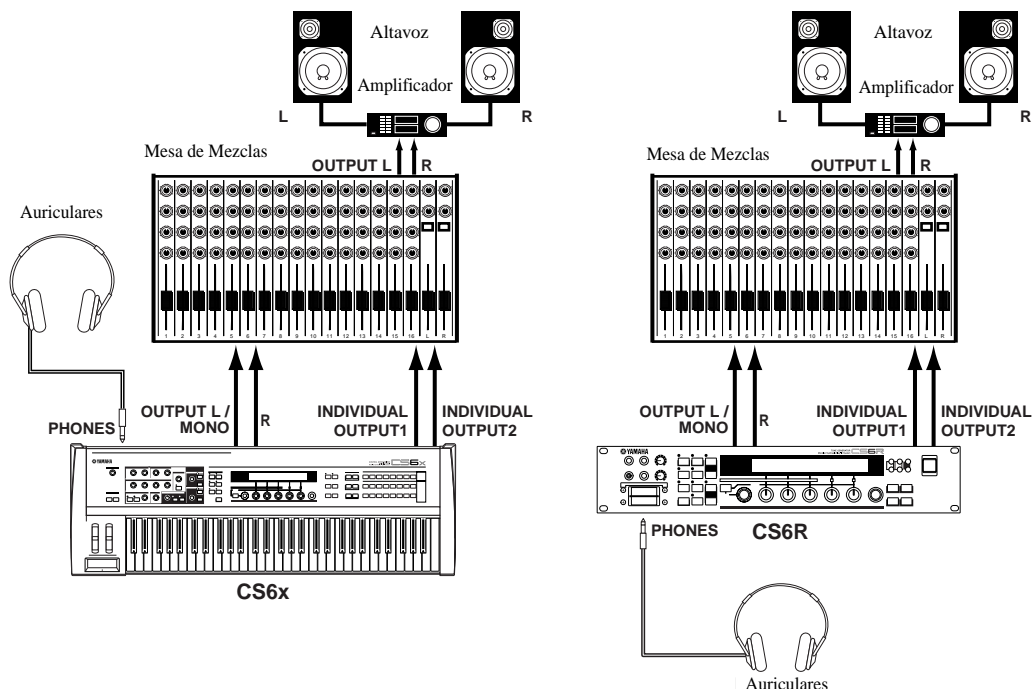
Un par de altavoces autoalimentados pueden reproducir fielmente los ricos sonidos del instrumento con sus ajustes de panorámico y efectos. Conecte los altavoces a los terminales OUTPUT L/MONO y R del panel posterior.



**nota** Cuando utilice un solo altavoz autoalimentado, conéctelo al terminal OUTPUT L/MONO del panel posterior.

### Conexión a una mesa de mezclas

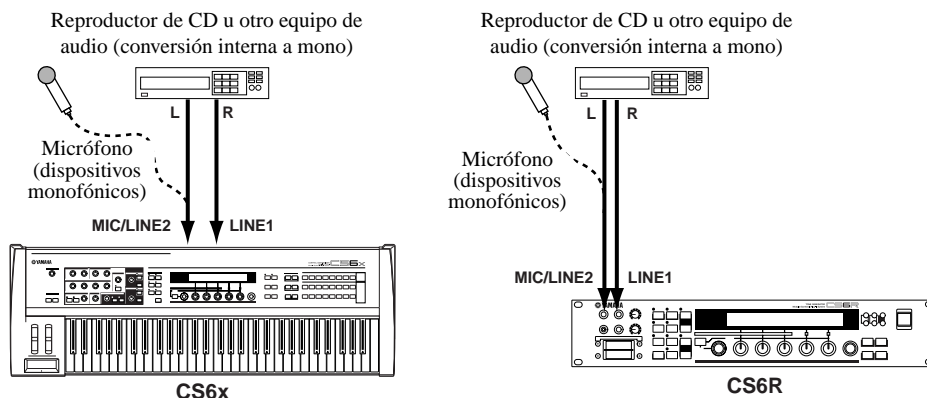
Además de los terminales OUTPUT (L/MONO y R), existen otras salidas de audio adicionales. Estas cuatro salidas pueden conectarse a una mesa de mezclas para controlar por separado las salidas de hasta cuatro Partes en el modo de Actuación (página 117). Podrá especificar la ruta de salida de cada Parte en el modo de Edición de Actuación (Performance Edit) (página 133).



**nota** La conexión de unos auriculares no afecta a la salida de audio de los terminales OUTPUT (L/MONO y R). Es posible monitorizar los mismos sonidos por la toma de auriculares y por los terminales OUTPUT. No obstante, no es posible monitorizar con los auriculares los sonidos de las salidas individuales OUTPUT 1 y 2.

## Conexión de un micrófono o de otro equipo de audio

Es posible grabar o importar sonidos externos o datos de formas de ondas y utilizarlos como sonidos de instrumentos (Muestras de Frase, página 142). Cuando grabe de una fuente de audio externa, deberá conectar el micrófono o fuente de audio a los terminales A/D INPUT (LINE 1 y MIC/LINE 2).



**nota** Los conectores LINE 1 y MIC/LINE 2 pueden recibir señales monofónicas. Para recibir una señal de nivel de línea en el instrumento, utilice los dos terminales. Sin embargo, estas señales estéreo se combinan internamente y pasan a ser una señal mono para su utilización en un proceso posterior.

**nota** Después de haber realizado las conexiones mencionadas, ya está preparado para grabar. Al comenzar una grabación, quizá necesite ajustar la ganancia de la señal de entrada de la fuente de audio con el mando GAIN. En la página 142 se ofrecen detalles sobre las Muestras de Frases, incluida la forma de ajustar la ganancia.

⚠ Si selecciona un tipo de fuente de audio erróneo (páginas 130, 144), pueden producirse daños en los oídos o en cualquier equipo de audio conectado. Procure ajustar este parámetro correctamente.

⚠ Antes de conectar un dispositivo al terminal A/D INPUT, reduzca el mando GAIN a cero.

⚠ No utilice los terminales LINE1 y MIC/LINE2 al mismo tiempo, excepto cuando desee recibir señales de nivel de línea estéreo, que se mezclarán en el instrumento y se convertirán en una señal mono. De lo contrario, el dispositivo externo conectado puede resultar dañado.

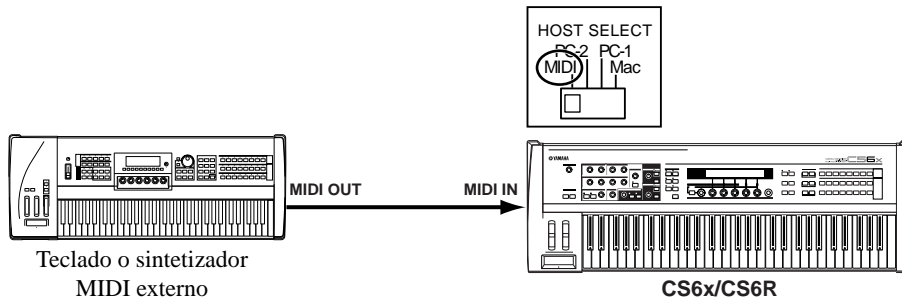
**nota** Es posible conectar una fuente de audio externa a la Parte de A/D Input y utilizarla como Parte de una Actuación. Más detalles en las páginas 73 y 130.

# Conexión de un equipo MIDI externo

Es posible conectar un dispositivo MIDI externo mediante un cable MIDI (opcional) y controlarlo desde este sintetizador. También es posible utilizar un teclado o secuenciador MIDI externo para controlar los sonidos internos del sintetizador. Esta sección presenta varias aplicaciones diferentes de MIDI.

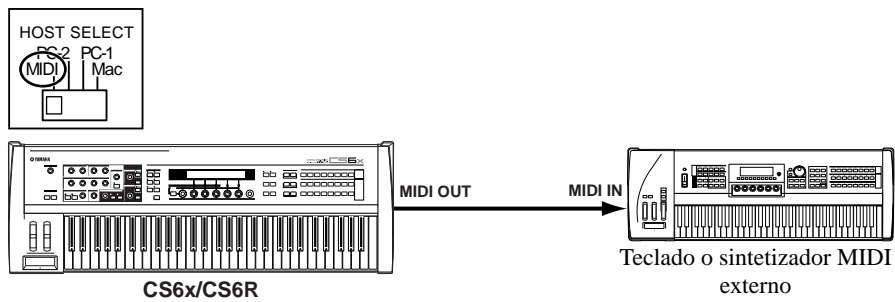
**nota** El interruptor HOST SELECT del panel posterior debe ajustarse a "MIDI". De lo contrario el conector MIDI OUT del sintetizador no transmitirá ninguna información MIDI.

## Control desde un teclado MIDI externo

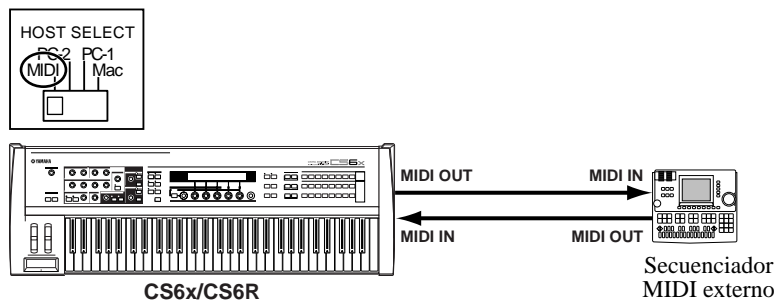


**nota** El CS6R no incorpora teclado, por lo que la conexión MIDI anterior permitirá tocar en tiempo real.

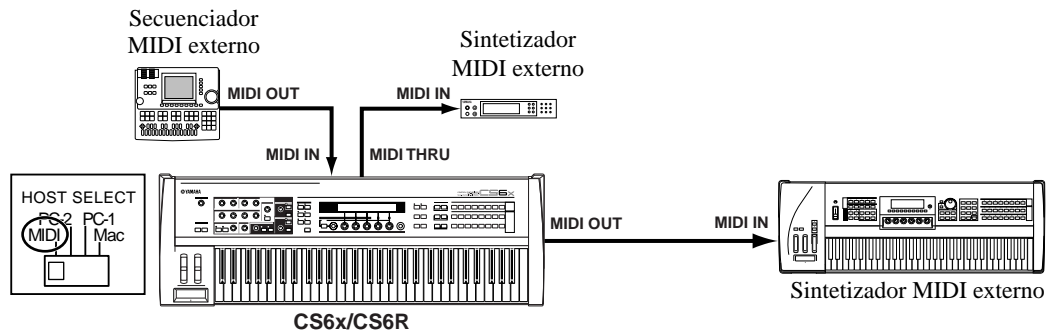
## Control de un teclado MIDI externo



## Grabación y reproducción mediante un secuenciador MIDI externo



## Control de otro dispositivo MIDI a través de MIDI THRU



Con estas conexiones podrá enviar datos MIDI por el conector MIDI OUT, mientras que los datos MIDI del secuenciador externo podrán ser enviados a un sintetizador MIDI externo a través del conector MIDI THRU.

**nota** El cable MIDI no debe medir más de 15 metros de longitud, y no deben conectarse más de tres dispositivos en una cadena MIDI (conexión en serie a través de los conectores MIDI THRU de cada unidad). Si desea conectar más unidades, deberá utilizar un módulo de retransmisión (MIDI Thru Box) para conexiones en paralelo. Pueden producirse errores si los cables MIDI son demasiado largos o si se han conectado en cadena demasiados dispositivos a través de sus conectores MIDI THRU.

## Conexión a un ordenador

Cuando se conecta un ordenador, éste puede utilizarse para controlar el sintetizador y para transferir datos de sintetizador por medio de MIDI. Con el programa Voice Editor incluido, por ejemplo, es posible editar las Voces del sintetizador. Si se utiliza otro programa -Card Filer- es posible transferir ficheros entre el ordenador y la Tarjeta de Memoria insertada en la ranura CARD del sintetizador.

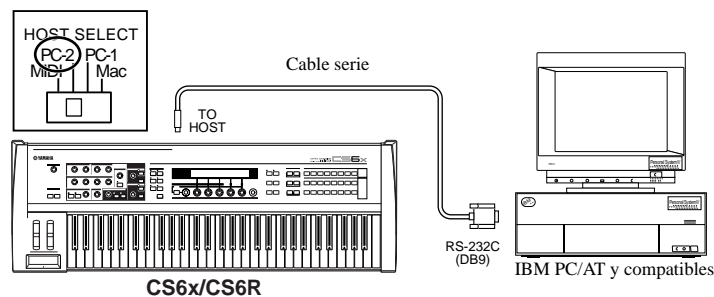
Existen dos maneras de conectar el sintetizador y un ordenador.

- 1: **Conexión en serie (el puerto serie del ordenador al terminal TO HOST del sintetizador).**
- 2: **Conexión MIDI (la interfaz MIDI del ordenador o interfaz MIDI externa a los terminales MIDI IN y MIDI OUT del sintetizador).**

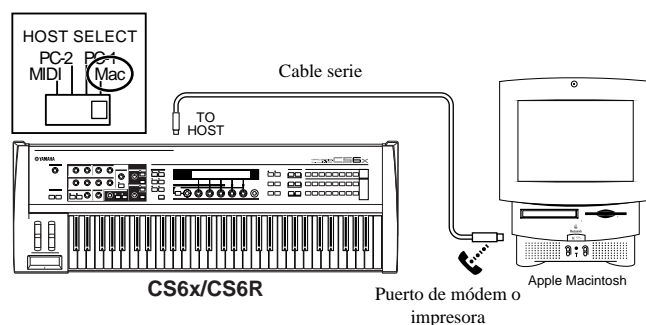
La conexión difiere según el ordenador utilizado:

### 1: Puerto serie a TO HOST

#### IBM PC/AT



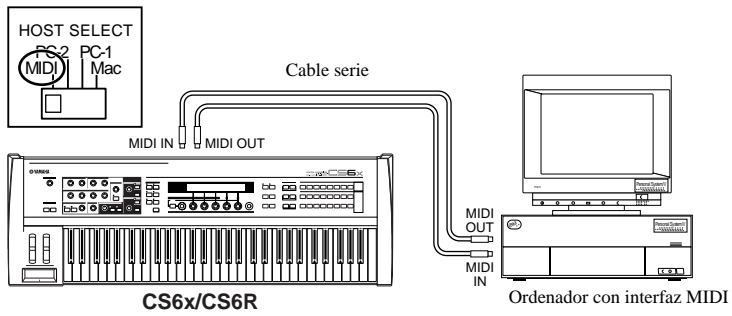
#### Macintosh



## 2: Interfaz MIDI a MIDI IN y MIDI OUT

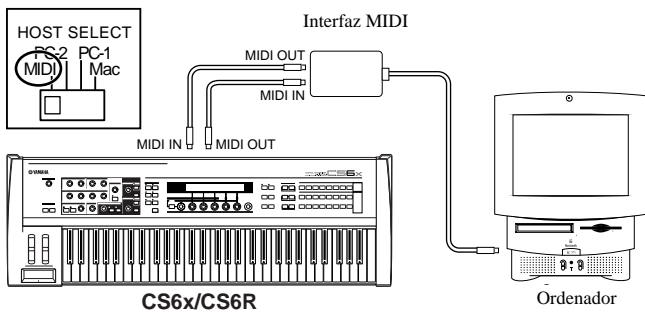
### Mediante la interfaz MIDI del ordenador

---



### Mediante una interfaz MIDI externa

---



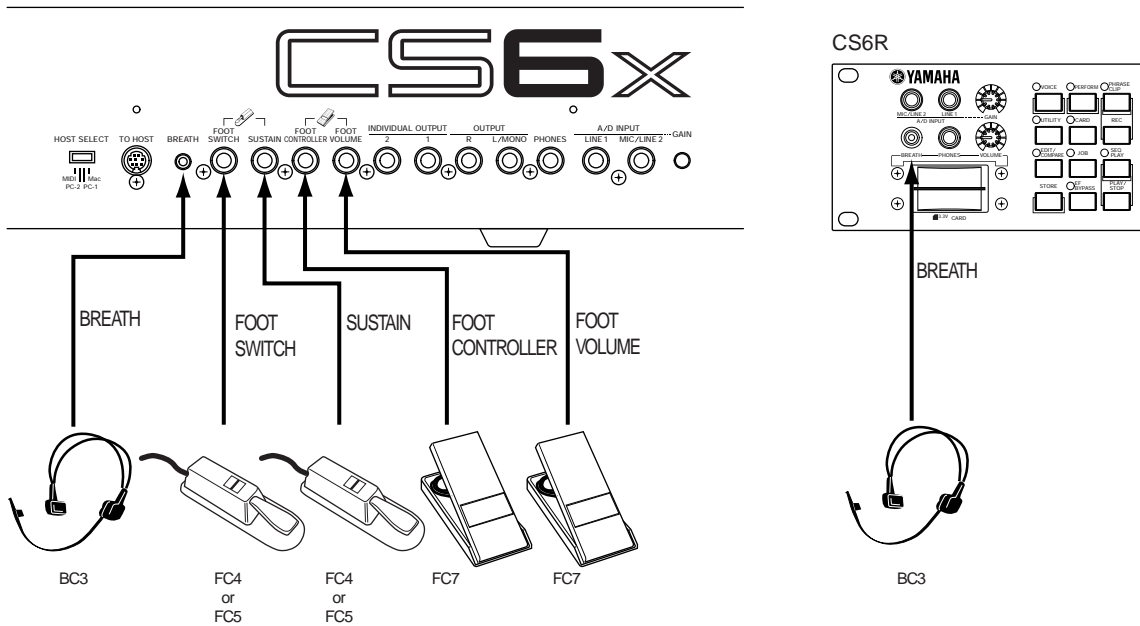
**nota** Necesitará una aplicación MIDI apropiada (secuenciador, editor, etc.) para el entorno de su ordenador.

# Conexión de diversos controladores

El CS6x dispone de varios terminales de controlador en el panel posterior: FOOT SWITCH, SUSTAIN, FOOT CONTROLLER, FOOT VOLUME y BREATH. Es posible conectar controladores opcionales como un pedal conmutador (el FC4 o FC5), un pedal controlador (FC7) o un controlador de soplo (BC3, etc.) para controlar el timbre, el volumen, el tono y otros parámetros. El CS6R sólo dispone de un conector de Controlador de Soplo en el panel frontal, pero se puede disponer de otros controles (equivalentes al CS6x) por medio de controladores MIDI externos.

**nota** Más detalles acerca de la asignación de estos controles en la página 47.

CS6x



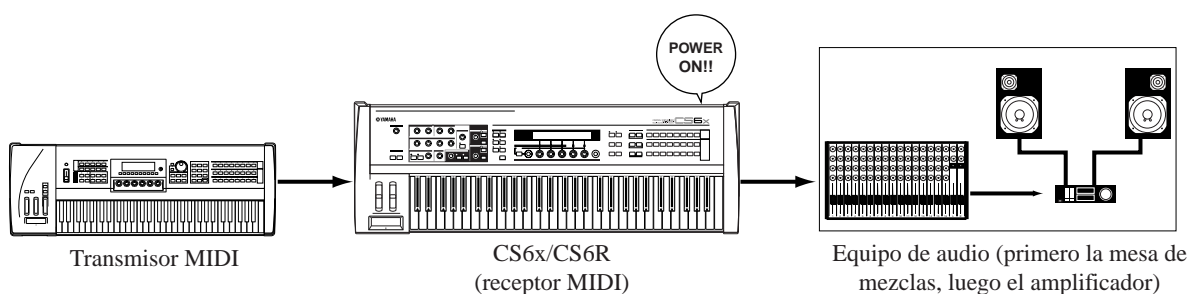
# Encendido

## Procedimiento de encendido

Cuando haya realizado todas las conexiones necesarias entre el sintetizador y los dispositivos, asegúrese de que todos los ajustes de volumen están bajados a cero. A continuación encienda cada uno de los dispositivos del equipo en el siguiente orden: maestros MIDI (transmisores), esclavos MIDI (receptores) y equipos de audio (mesas de mezclas, amplificadores, altavoces, etc.). Esto asegurará un flujo de señales uniforme desde el primer dispositivo hasta el último (primero MIDI, luego audio).

Cuando apague el sistema, primero baje el volumen de cada uno de los dispositivos de audio, y luego apague los dispositivos en el orden inverso (primero los dispositivos de audio y luego los de MIDI).

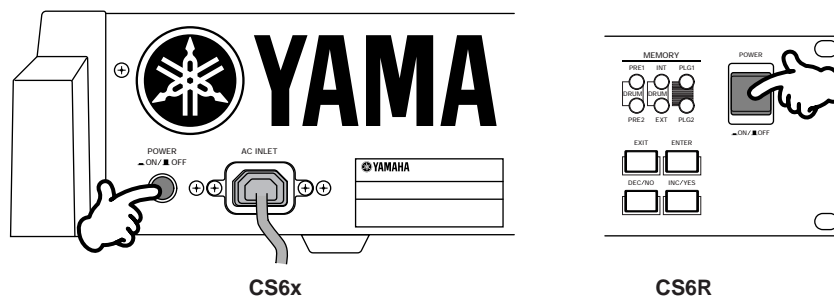
**Cuando el CS6x/CS6R actúe como receptor MIDI:**



## Encendido del CS6x/CS6R

**nota** Antes de encender o apagar el sintetizador, reduzca el volumen de todos los equipos de audio conectados.

❶ Pulse el interruptor POWER.



❷ Se visualizará brevemente una pantalla en primer plano.

❸ A continuación aparecerá la pantalla del modo de Reproducción de Voces o de Actuación.

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[S4:Generation]
EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

Si ha insertado una Tarjeta de Memoria en la ranura CARD del instrumento o ha instalado una Tarjeta Plug-in opcional, puede que aparezcan otras pantallas antes que la del modo de Reproducción de Voces o Actuación.

Si en la ranura SLOT se inserta una Tarjeta de Memoria utilizada anteriormente, se verá una pantalla mientras se cargan los ficheros en la memoria EXT.

Si en la ranura SLOT se inserta una Tarjeta de Memoria nueva (no usada nunca en el instrumento), se verá una pantalla mientras se crea un fichero básico en la memoria EXT.

Si tiene instalada una Tarjeta Plug-in, verá una pantalla que confirma la presencia de dicha tarjeta.

**nota** La pantalla final después de la secuencia de encendido puede cambiar según el ajuste del modo de Encendido (Power On), disponible en el modo de Utilidades (página 164).

④ Suba el volumen del amplificador a conveniencia.

⑤ Gire el mando VOLUME del sintetizador a la derecha para ajustar un nivel de volumen apropiado.

### **Acerca de las Tarjetas de Memoria**

Es posible almacenar varios tipos de datos -Voz, Actuación, Muestra de frase, Plug-in, Cadena de secuencias, etc.- en la Tarjeta de Memoria. La ranura CARD incorporada acepta Tarjetas de Memoria de 3,3 voltios (SmartMedia). Se facilita una Tarjeta de Memoria con el sintetizador.

**nota** Antes de utilizar una Tarjeta de Memoria, lea atentamente las precauciones sobre su manipulación (página 171).

#### **● Formateo de una Tarjeta de Memoria**

No es posible utilizar una Tarjeta de Memoria nueva para almacenar ficheros inmediatamente. La tarjeta primero debe ser formateada en el modo de Tarjeta (Card) (página 176). La Tarjeta de Memoria suministrada con el sintetizador ya está formateada y contiene ficheros de Canciones de Demostración.

#### **● Almacenamiento y carga de datos**

Es posible guardar diversos tipos de ficheros en una Tarjeta de Memoria formateada. Cada uno de los ficheros de la tarjeta puede ser cargado cuando se requiera.

Se pueden almacenar y cargar datos de Sistema, Voces, Actuación, Muestras de Frases, Plug-in, Cadena de Secuencias, etc. Puesto que los datos de Muestras de Frases y Cadena de Secuencias se conservan en la memoria intermedia (búfer) del sintetizador de manera temporal y se pierden al apagarlo, será necesario almacenar primero tales datos en la Tarjeta de Memoria.

En la página 172 encontrará detalles acerca del formateo de la Tarjeta de Memoria, del almacenamiento y carga de datos, y de los tipos de fichero reconocibles.

# Operaciones básicas

Esta sección explica, de forma básica, el funcionamiento del sintetizador.

## Selección de un modo

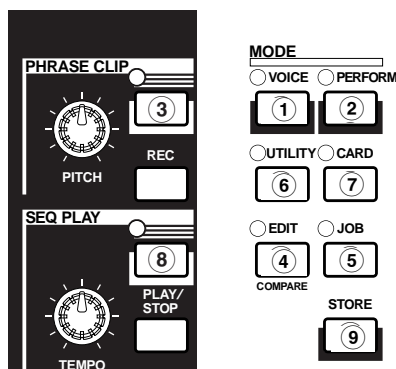
Existen varios modos operativos (Reproducción de Voces, Reproducción de Actuación, Muestras de Frases, etc.), cada uno de los cuales le permite sacar el máximo rendimiento de las diversas funciones del sintetizador.

**nota** En la página 35 se ofrece una descripción general de cada uno de los modos operativos.

Hay modos de Reproducción independientes para Voces, Actuaciones y Muestras de Frases. Para acceder a cada uno de estos modos, deberá utilizar el botón MODE correspondiente: VOICE para el modo de Reproducción de Voces, PERFORM para la Reproducción de Actuación. Para entrar o salir del modo de Muestras de Frases, pulse el botón PHRASE CLIP (observe que no se encuentra entre los botones MODE).

También existen modos de Edición (Edit) y de Operaciones (Jobs) independientes para Voces, Actuaciones y Muestras de Frases. Para acceder al modo de Edición o de Operaciones, sólo tiene que pulsar EDIT o JOB en el correspondiente modo de Reproducción.

De manera similar, si pulsa el botón STORE en el modo de Voces, Actuación o Muestras de Frases (Reproducción o Edición), accederá al modo de Almacenamiento, en el que podrá guardar Voces, Actuaciones o Muestras de Frases. Hay otros modos disponibles: el modo de Utilidades para especificar ajustes de sistema, el modo de Tarjeta para realizar operaciones relacionadas con la Tarjeta de Memoria, y el modo de Secuencias para reproducir ficheros de canciones MIDI o crear cadenas de secuencias (pulse el botón UTILITY para seleccionar el modo de Utilidades, CARD para el modo de Tarjeta, y SEQ para el modo de Secuencias).



### Modos de Reproducción

#### ① Modo de Reproducción de Voces (página 74)

Pulse el botón VOICE (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Reproducción de Voces. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente.

```
UCE Play> PRE1:001<A01>[S+:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

#### ② Modo de Reproducción de Actuación (página 117)

Pulse el botón PERFORM (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Reproducción de Actuación. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar del botón correspondiente.

```
PFM Play> INT:001<A01>[---:Init Perf_]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

#### ③ Modo de Reproducción de Muestras de Frases (página 142)

Pulse el botón PHRASE CLIP (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Reproducción de Muestras de Frases. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente. Si pulsa REC desde el modo de Reproducción de Muestras de Frases, se visualizará la pantalla de Grabación del Modo de Muestras de Frases.

```
PCLP Play> 1<A01>[---:Init Voice]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

### Modos de Edición

Desde el modo de Reproducción, podrá trasladarse de inmediato a cada uno de los modos de Edición correspondientes con sólo pulsar el botón EDIT (se iluminará el diodo).

#### ④ Modo de Edición de Voces (página 78)

Pulse el botón EDIT en el modo de Reproducción de Voces. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Voces.

```
GEN Name> Ctrgy a-Z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

#### ④ Modo de Edición de Actuación (página 121)

Pulse el botón EDIT en el modo de Reproducción de Actuación. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Actuación.

```
GEN Name> Ctrgy a-Z 0-? Cursor
Common [---:Init Perf_]
```

#### ④ Modo de Edición de Muestras de Frases (página 146)

Pulse el botón EDIT en el modo de Reproducción de Muestras de Frases. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

```
GEN Name> Ctrgy      a-Z      0-?  Cursor  
Common              [--:Init Perf ]
```

### Modos de Operaciones

Desde cada uno de los modos de Reproducción, podrá trasladarse a los modos de Operaciones correspondientes con sólo pulsar el botón JOB (se iluminará su diodo).

#### ⑤ Modo de Operaciones de Voces (página 115)

Pulse el botón JOB en el modo de Reproducción de Voces. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Voces.

```
UCE Initialize>  
Job           Current Voice
```

#### ⑤ Modo de Operaciones de Actuación (página 140)

Pulse el botón JOB en el modo de Reproducción de Actuación. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Actuación.

```
PFM Initialize>  
Job           Current Perform
```

#### ⑤ Modo de Operaciones de Muestras de Frases (página 154)

Pulse el botón JOB en el modo de Reproducción de Muestras de Frases. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

```
PCLP Status>Free  Used  CardFree  
4.0MB          0KB<  0%)-X*+---,-MB
```

#### ⑤ Modo de Operaciones de Utilidades (página 170)

Pulse el botón JOB en el modo de Utilidades. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Utilidades.

```
UTIL Factory Set>  
Job
```

### Otros modos

#### ⑥ Modo de Utilidades (página 163)

Pulse el botón UTILITY (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Utilidades. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente.

```
MSTR TG>  Vol  NoteShift  Tunc  
Sys      127          +63  +102.3c
```

#### ⑦ Modo de Tarjeta (página 171)

Pulse el botón CARD (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Tarjeta. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente.

```
Save>  Type  File  0-?  Cursor  
Card   all  ***[NEWFILE .52A]
```

#### ⑧ Modo de Reproducción de Secuencias (página 161)

Pulse el botón SEQ (se iluminará su diodo) para acceder al modo de Reproducción de Secuencias. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente.

```
SEQ>  File:[  ] Perf  
Chain00 001 J= 120 Meas=001 INT=128
```

**nota** Cuando se reciben mensajes exclusivos de sistema desde un dispositivo MIDI externo, comenzará a parpadear el diodo del modo de Reproducción seleccionado en ese momento (VOICE, PERFORM o PHRASE CLIP).

#### ⑨ Modos de Almacenamiento (páginas 116, 141, 160)

Desde uno de los modos de Reproducción o Edición, puede trasladarse rápidamente al modo de Almacenamiento correspondiente con sólo pulsar el botón STORE. Para cambiar a otro modo, sólo tiene que pulsar el botón correspondiente, o el botón EXIT para regresar al modo de Reproducción.

```
UCE [S=:Generation] >[Pf:Slamming ]  
Store INT:001(A01)
```

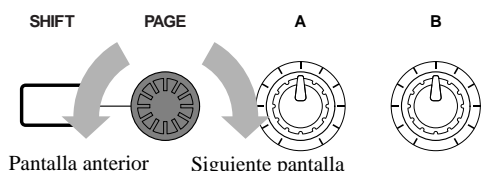
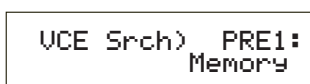
**nota** Otra forma de almacenar Voces, Actuaciones o Muestras de Frases es memorizar estos ajustes en las Escenas 1 y 2. Más información en la página 45 (sólo CS6x).

# Selección de una pantalla

Es posible cambiar de pantalla accionando el mando PAGE y pulsando los botones SHIFT, PROGRAM/PART, EXIT o ENTER.

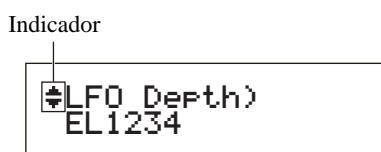
## Mando PAGE

Normalmente, en cada modo existen varias pantallas y subpantallas. Utilice el mando PAGE para cambiar de pantalla.



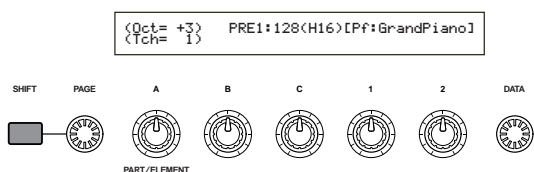
Como se ilustra a continuación, el indicador “◀” se visualiza en la parte izquierda si hay más pantallas anteriores o posteriores a la que se está visualizando en ese momento.

En la primera de una serie de pantallas, el indicador “▼” indica que hay más pantallas a continuación, pero ninguna antes que la actual. En la última pantalla, el indicador “▲” significa que no hay ninguna pantalla a continuación.

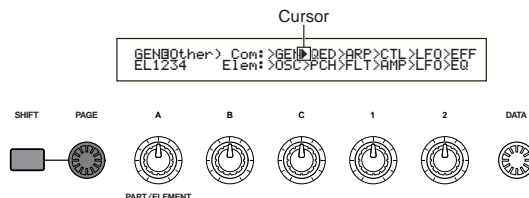


## Botón SHIFT

Si mantiene pulsado el botón SHIFT en el modo de Reproducción de Voces, podrá modificar los parámetros de la pantalla como se indica a continuación.



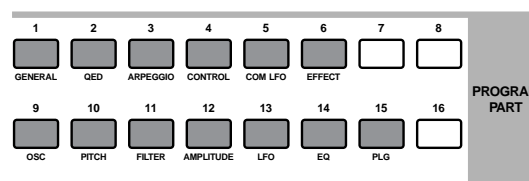
Algunos modos tienen más pantallas. En este caso, puede utilizar el mando PAGE mientras mantiene pulsado SHIFT para ir a una pantalla determinada. Por ejemplo, si utiliza el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT en el modo de Edición de Voces, aparecerá la siguiente pantalla. Seleccione una opción con el cursor (▶), y después libere el botón SHIFT para acceder a la pantalla de parámetros de dicha opción.



**nota** El botón SHIFT tiene más funciones, como se describe en otras secciones de este manual.

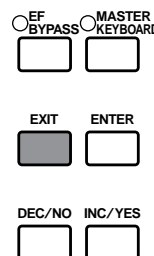
## Botones PROGRAM/PART

En el modo de Edición de Voces del CS6x, los botones PROGRAM/PART pueden utilizarse para seleccionar las opciones rotuladas debajo de los botones y para acceder a sus pantallas.



## Botón EXIT

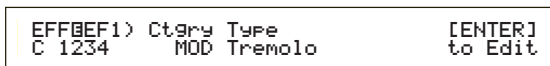
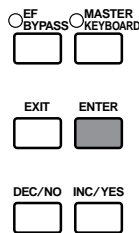
Pulse el botón EXIT para ascender (salir) en la estructura jerárquica y regresar a la pantalla anterior.



**nota** El botón EXIT tiene más funciones, como se describe en otras secciones de este manual.

## Botón ENTER

Normalmente, el botón ENTER se utiliza para aplicar los ajustes de los parámetros. En algunos casos, sin embargo, la siguiente pantalla le indicará que tiene que pulsar el botón ENTER.



**nota** El botón ENTER tiene más funciones, como se describe en otras secciones de este manual.

## Introducción de datos

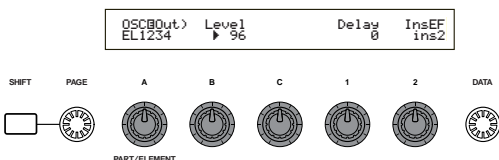
Puede usar los mandos para cambiar directamente los valores de los parámetros.

Como alternativa, también puede mover el cursor ( ) a un parámetro y ajustar su valor con los botones INC/YES y DEC/NO o el mando DATA.

## Mandos

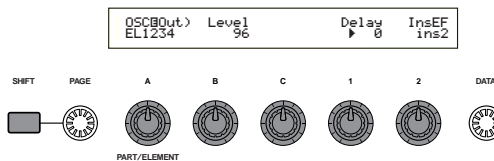
### [A], [B], [C], [1] y [2]

Cada parámetro de una pantalla normalmente está asociado a un mando A, B, C, 1 ó 2 (debajo de la pantalla). Cuando utilice uno de estos mandos, el cursor ( ) se moverá a su parámetro respectivo y podrá cambiar su valor. Por ejemplo, podrá utilizar el mando B de la siguiente pantalla para cambiar el ajuste de nivel (Level). Gire el mando a la derecha para aumentar el valor, y a la izquierda para disminuirlo.



## Movimiento del cursor

Si acciona un mando A, B, C, 1 ó 2 mientras mantiene pulsado SHIFT, podrá mover el cursor ( ) al parámetro correspondiente sin que resulte afectado a su valor.



## Botones INC/YES, DEC/NO

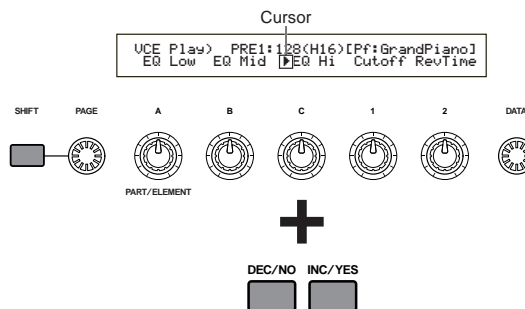
El botón INC/YES se utiliza para aumentar en un paso el valor de un parámetro, y DEC/NO para disminuirlo. Si mantiene pulsado cualquiera de los dos botones, el valor cambiará de forma continua.



También puede utilizar estos botones para responder sí ("YES") o no ("NO") a un mensaje de confirmación.

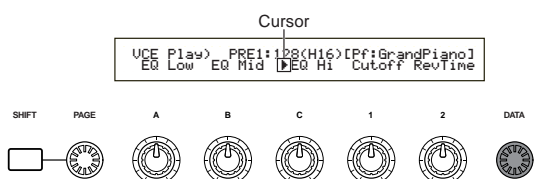
## Movimiento del cursor

Si acciona los botones INC/YES o DEC/NO mientras mantiene pulsado SHIFT, podrá mover el cursor entre los distintos parámetros de la pantalla sin que resulten afectados sus valores.



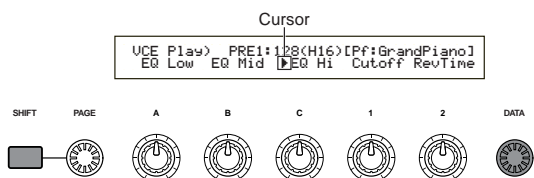
# Mando DATA

Utilice este mando para cambiar el valor del parámetro en el que se encuentre situado el cursor. Gire el mando a la derecha para aumentar el valor un clic (paso) cada vez, o hacia la izquierda para disminuirlo.



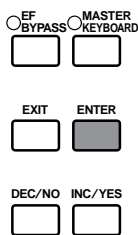
## Movimiento del cursor

Gire el mando DATA a la derecha o a la izquierda mientras mantiene pulsado SHIFT para mover el cursor a un parámetro de la pantalla sin que resulte afectado su valor.



# Botón ENTER

Utilice el botón ENTER para aplicar un ajuste (mientras parpadea, por ejemplo). Este botón también se utiliza al ejecutar una operación JOB o STORE, como se explica en otras secciones de este manual.

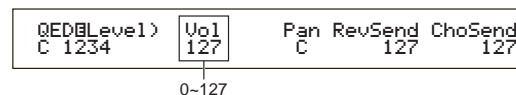
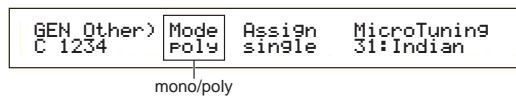


## Tipos de parámetros (absolutos y relativos)

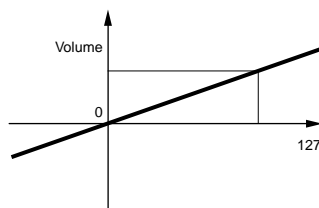
Existen varias formas de ajustar los parámetros. Algunos parámetros requieren que introduzca directamente ajustes numéricos o caracteres alfabéticos. Con otros, en cambio, puede elegir entre varios ajustes posibles. Además, algunos tipos de parámetros son “absolutos” y otros “relativos”.

Por ejemplo, el parámetro absoluto de la siguiente ilustración puede ajustarse a “mono” o “poly”. En el caso de otros parámetros absolutos como el volumen, el ajuste puede ser cualquier valor entre 0 y 127. El ajuste de Volumen tiene una relación lineal de uno a uno con el volumen real, como se muestra en el gráfico de la izquierda.

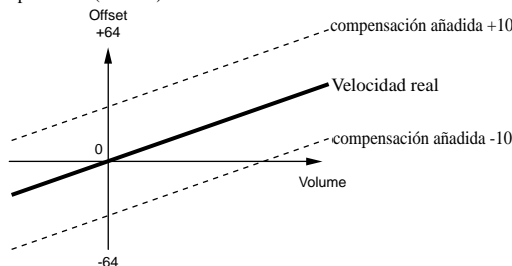
Sin embargo, los parámetros relativos no siguen la misma relación. El gráfico de la parte inferior muestra el papel del parámetro Compensación de Velocidad de Pulsación. El valor que se ajuste aquí, denominado “compensación”, se suma o se resta al valor real. Con la Compensación de Velocidad de Pulsación, el valor de compensación especificado se suma o se resta a la velocidad real de las notas que se toquen en el teclado. Algunas veces, estos tipos de parámetros relativos se ajustan en forma de porcentaje.



① Volumen (absoluto)



② Compensación de velocidad de pulsación (relativo)

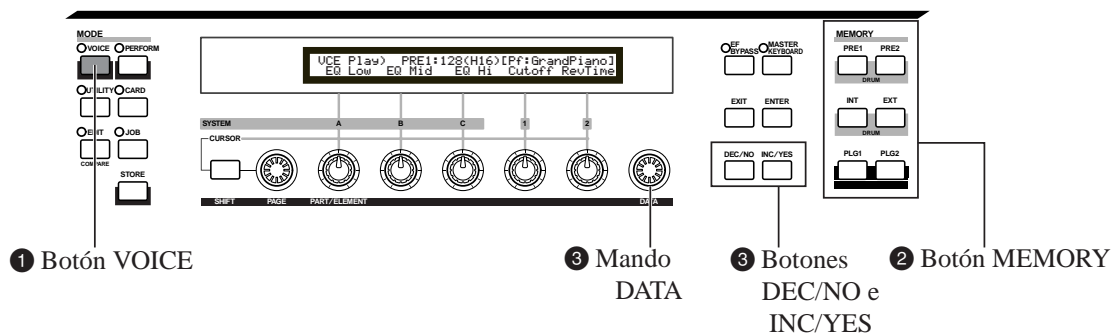




# Voces y Actuaciones

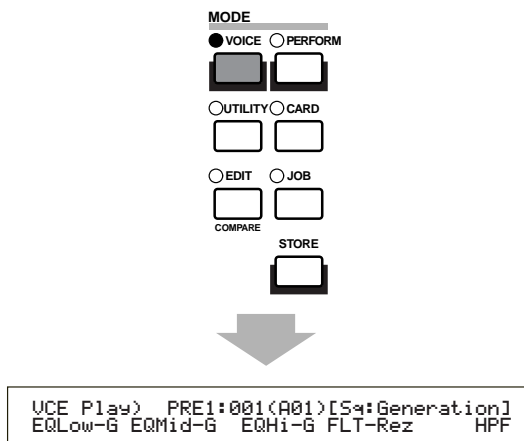
## Reproducción de una voz

El CS6x se basa en el método de síntesis AWM2 y ofrece varios tipos de Voces predefinidas (256 normales y 8 de batería). El usuario también puede crear sus voces originales y guardarlas en la memoria interna del instrumento (INT) o en una Tarjeta de Memoria externa (EXT). La memoria interna y la externa pueden contener cada una hasta 128 voces normales y 2 de batería. Las voces de los grupos de memoria pueden ser seleccionadas y reproducidas libremente, como se explica a continuación.



### 1 Pulse el botón VOICE

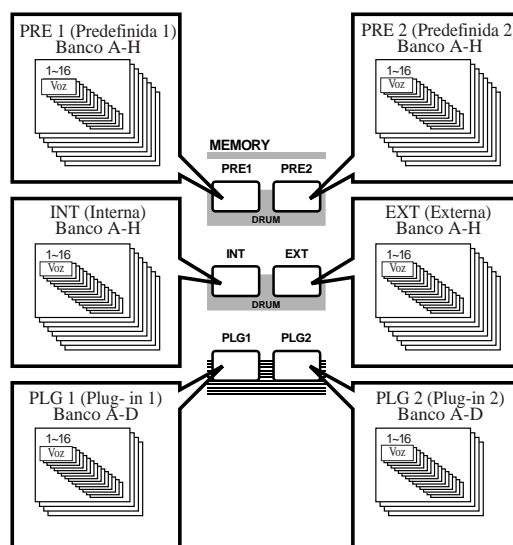
A continuación se iluminará el diodo de VOICE, indicándole que se encuentra en el modo de Reproducción de voces. En la pantalla aparecerá lo siguiente:



Ahora podrá reproducir la voz (cuyo nombre figura en la pantalla) con el teclado.

### 2 Pulse un botón MEMORY para seleccionar una Memoria de voces

Existen seis memorias de voces: PRE1 (predefinida 1), PRE2 (predefinida 2), INT (memoria interna), EXT (memoria externa) PLG1 (Plug-in 1) y PLG2 (Plug-in 2). Dentro de cada Memoria de voces hay varios bancos (hasta ocho, A - H) en los que se guardan las voces. La siguiente ilustración muestra cómo se guardan las voces en una Memoria de voces.



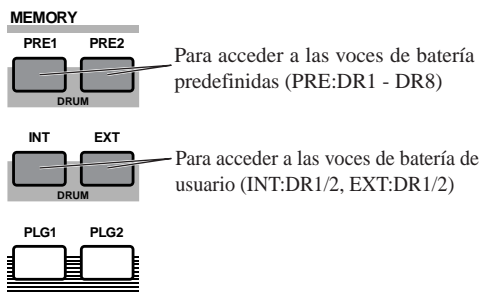
Las Voces de batería están guardadas en zonas separadas de cada de memoria, y a ellas se accede del siguiente modo.

● **Para acceder a las Memorias de batería predefinidas (PRE:DR1 - DR8):**

Pulse simultáneamente los botones MEMORY PRE1 y PRE2.

● **Para acceder a las Memorias de batería de usuario (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**

Pulse simultáneamente los botones MEMORY (INT) y (EXT).

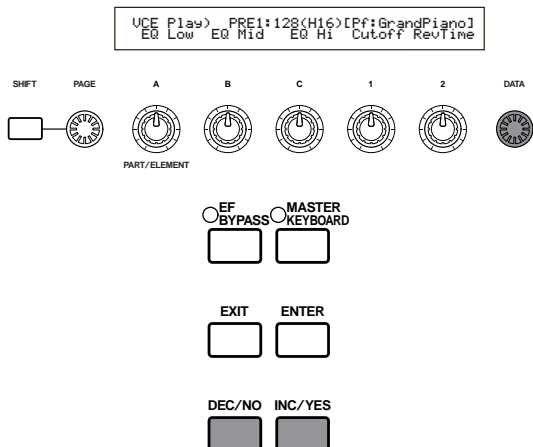


**nota** PRE1 y PRE2 (preajustes 1 y 2) se almacenan en la memoria de lectura (ROM) interna y contienen voces preconfiguradas que nunca se borran. INT (interna) se almacena en la memoria de acceso aleatorio (RAM) y contiene las voces originales de fábrica. Éstas pueden borrarse, aunque también recuperarse en cualquier momento a partir de los ajustes estándar de fábrica.

**nota** EXT (externa) se almacena en una Tarjeta de Memoria insertada en la ranura CARD. Si no hay ninguna Tarjeta de Memoria insertada en la ranura e intenta seleccionar una voz EXT, se visualizará “——” y no se producirá ningún sonido. Con una tarjeta de Memoria insertada, podrá seleccionar y reproducir cualquier voz EXT. Las voces PLG1 y PLG2 sólo se pueden seleccionar si se ha instalado una Tarjeta Plug-in.

### ③ Seleccione un número de voz con el mando DATA o con los botones INC/YES o DEC/NO

Gire el mando DATA a la derecha o pulse el botón INC/YES para aumentar el número de voz. Gírelo a la izquierda o pulse el botón DEC/NO para disminuir el número de voz.



Ahora ya podrá reproducir una voz seleccionada al tocar el teclado del CS6x o el teclado externo conectado al CS6R. Pruebe a oír otras voces.

**nota** Encontrará más detalles acerca de la selección de voces con el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO en la página 76.

**nota** También es posible seleccionar voces mediante una combinación de los botones BANK y PROGRAM/PART (CS6x) o con la función de búsqueda por categoría. Más detalles sobre selección de voces en la página 75.

#### Cambio de octava (sólo CS6x)

Si necesita subir o bajar el margen de notas del teclado para la voz, puede utilizar el botón OCTAVE (UP) para elevarlo una octava, y el botón OCTAVE (DOWN) para bajarlo una octava. Puede cambiar el margen de notas hasta tres octavas en cualquiera de las dos direcciones. El ajuste actual de octava se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla mientras se mantiene pulsado el botón OCTAVE (UP) o (DOWN)

Por ejemplo, si pulsa el botón OCTAVE (UP) dos veces (+2), cuando pulse la tecla C3 (do3) reproducirá la nota C5 (do5) (es decir, la nota que toque ascenderá dos octavas). Para restablecer el margen de octava normal (0), pulse los botones OCTAVE UP y DOWN simultáneamente.

**nota** Si mantiene pulsado el botón SHIFT, podrá ver el ajuste de octava actual en la pantalla. Utilice esta función para confirmar el ajuste.

**OCTAVE**

DOWN UP

↓

```
(Oct= -3) PRE1:001(A01)[5q:Generation]
EqLow-G EqMid-G EqHi-G FLT-Rez HPP
```

**nota** Si una nota se desplaza más allá de G8 (sol8) (nota MIDI 127), cambiará automáticamente a la octava inferior. Por ejemplo, la nota G#8 (sol#8) se reproducirá como G#7 (sol#7).

**nota** Los botones OCTAVE (UP) y (DOWN) se relacionan con el parámetro “Coarse/Fine” (página 90) de la pantalla PCH Tune del modo de Edición de voces, y también con el parámetro “Oct” (página 163) de la pantalla MSTR Kbd del modo de Utilidades. Los botones OCTAVE (UP) y (DOWN) puede que no funcionen si estos parámetros también han sido ajustados para cambiar el margen.

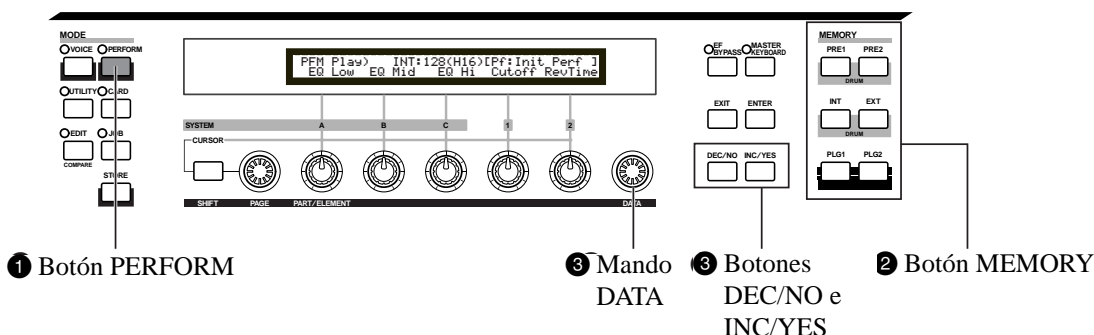
**nota** Los botones OCTAVE (UP) y (DOWN) también se pueden usar en el modo de Reproducción de Actuación.

# Reproducción de una actuación

En el modo de reproducción de actuación (Performance Play), puede seleccionar y reproducir cualquiera de las 128 actuaciones internas y 64 externas (Tarjeta de Memoria).

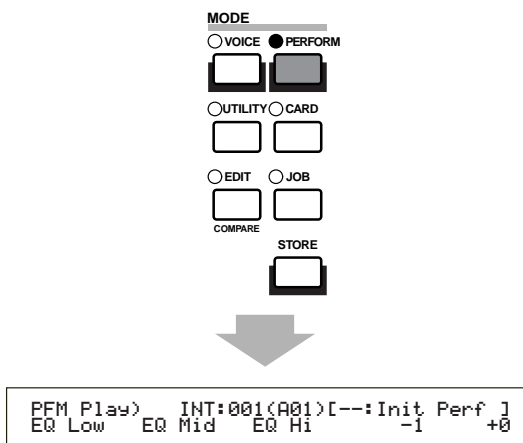
Una actuación es un juego de voces que se utiliza en el secuenciador interno (o externo). Las actuaciones también le permitirán configurar el sintetizador para que funcione en modo multitímbrico.

Cada Actuación puede contener hasta 16 Partes asignadas a Voces diferentes, además de Partes extras para Muestras de Frases, A/D INPUT y Tarjetas Plug-in. Si se activa el parámetro Layer Switch (página 133) para algunas Partes, dichas Partes podrán reproducirse al unísono. Además, puede asignar varias Partes a diferentes canales MIDI de forma que puedan ser reproducidas o controladas individualmente por el secuenciador interno (o externo). En la memoria interna se pueden guardar hasta 128 Actuaciones, y hasta 64 en la Tarjeta de Memoria. Estos ajustes de Actuación están disponibles en el modo de edición de actuación (página 121). A continuación se explica cómo iniciarse en la reproducción de actuaciones después de seleccionar una de ellas.



## 1 Pulse el botón PERFORM

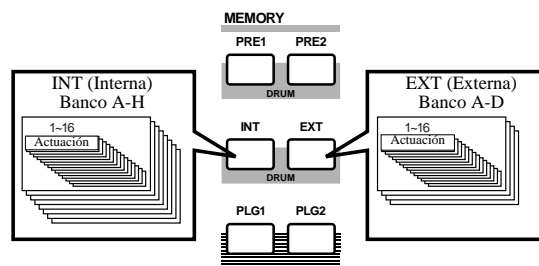
Se iluminará el diodo del botón PERFORM, indicando que está en el modo de reproducción de actuación. En la pantalla aparecerá lo siguiente:



Ahora podrá reproducir la actuación (cuyo nombre figura en la pantalla) con el teclado.

## 2 Pulse un botón MEMORY para seleccionar una memoria de actuaciones

Existen dos memorias de actuación: INT (interna) y EXT (externa). La memoria INT se divide en ocho bancos (A - H) de 8 actuaciones. La memoria EXT se divide en cuatro bancos (A - D) de 4 actuaciones.

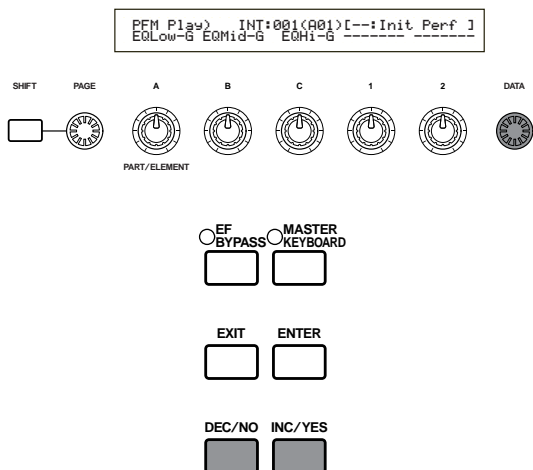


**nota** INT (interna) se almacena en la Memoria de acceso aleatorio (RAM) y contiene las actuaciones originales de fábrica. Éstas pueden borrarse, aunque también recuperarse en cualquier momento.

**nota** EXT (externa) se almacena en una Tarjeta de Memoria (RAM) insertada en la ranura CARD. Si no hay ninguna Tarjeta de Memoria insertada en la ranura e intenta seleccionar una actuación EXT, se visualizará "----" y no se producirá ningún sonido. Con una tarjeta de Memoria insertada, podrá seleccionar y reproducir actuaciones EXT.

## ③ Seleccione un número de actuación con el mando DATA o con los botones INC/YES o DEC/NO

Gire el mando DATA a la derecha o pulse el botón INC/YES para aumentar el número de actuación. Gírelo a la izquierda o pulse el botón DEC/NO para disminuir el número de actuación.



Ahora ya podrá reproducir Partes de la Actuación con el teclado. Si se activa el parámetro Layer Switch para algunas partes, dichas partes pueden reproducirse al unísono. Pruebe a seleccionar otras actuaciones.

**nota** En la página 76 encontrará más detalles acerca de la selección de actuaciones con el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO.

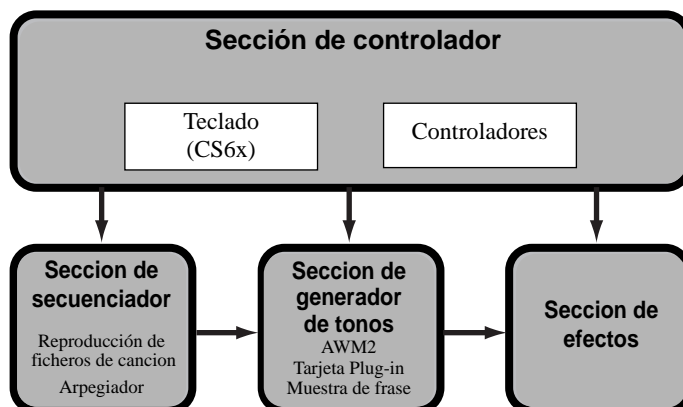
**nota** También es posible seleccionar actuaciones mediante una combinación de los botones BANK y PROGRAM/PART (CS6x) o con la función de búsqueda por categoría. Más detalles sobre selección de voces en la página 119.

**nota** Durante la selección, una Actuación puede tardar algunos segundos en prepararse, ya que se aplican los ajustes de múltiples Partes.

# Visión general del CS6x/CS6R

En este apartado se presenta una visión general de las numerosas funciones del CS6x/CS6R.

El CS6x/CS6R está constituido por una serie de secciones, tal como se ilustra en el siguiente esquema.



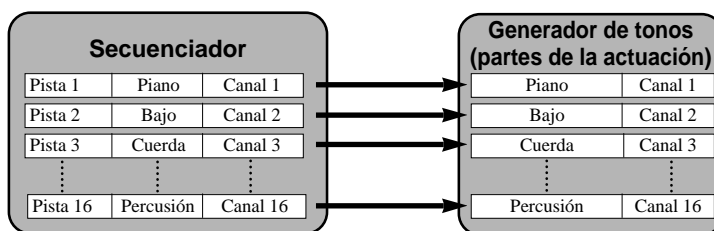
## Sección de controlador

Esta sección consta de teclado, ruedas de inflexión de tono y modulación, controlador de cinta, mandos de control del sonido, etc. El teclado por sí solo no genera ningún sonido, sino que envía información sobre notas, velocidad de pulsación, etc., a la sección de generador de tonos del sintetizador cuando se toca cualquier nota. Los controladores también envían cambios. La información proveniente del teclado y de los controladores puede ser transmitida a otros dispositivos externos a través de la salida MIDI OUT.

**nota** El CS6R no dispone de teclado, ruedas de inflexión de tono y modulación, controladores de cinta ni mandos de control del sonido.

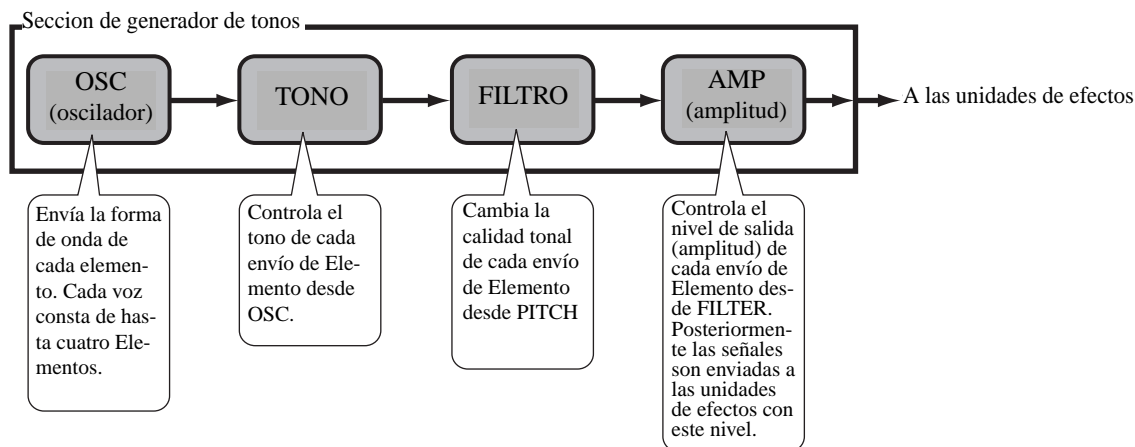
## Sección de secuenciador

Esta sección se puede utilizar para reproducir ficheros MIDI estándar (SMF) guardados en la Tarjeta de Memoria. El contenido de las pistas 1 a 16 corresponde a los canales MIDI y Partes de una Actuación, como se muestra en la siguiente ilustración. El secuenciador puede reproducir canciones con una voz diferente asignada a cada Parte.



# Sección de generador de tonos

Esta sección reproduce sonidos de acuerdo con la información recibida del teclado y los controladores. El siguiente ejemplo ilustra el recorrido que sigue la señal desde un Elemento del modo de Voces:



## Acerca del generador de tonos

La sección de generador de tonos del CS6x/CS6R está compuesta de unidades AWM2, Muestra de Frases y Plug-ins

AWM2 (Memoria de onda avanzada 2) es un sistema de síntesis basado en el uso de ondas muestreadas y que se utiliza en muchos sintetizadores Yamaha. Para conferir un mayor realismo, cada voz AWM2 utiliza múltiples muestras de la forma de onda de un instrumento real. Además, a la forma de onda básica se le puede aplicar una amplia variedad de parámetros, como generador de envolvente, filtro, modulación etc.

**nota** AWM2 no se limita sólo a instrumentos musicales generales (voces normales). También puede utilizarse para configurar instrumentos de percusión (voces de batería). Encontrará más detalles acerca de las voces normales y de batería en la página 37.

Las Muestras de Frases (“Phrase Clip”) son sonidos grabados a través de un micrófono o de un equipo de audio externo, o sonidos cargados directamente desde una Tarjeta de Memoria. Estos sonidos son almacenados en la RAM interna y pueden reproducirse como sonidos musicales. Pueden editarse y configurarse para ser utilizados como bucles rítmicos, sonidos de percusión/batería y efectos de sonido.

Las tarjetas Plug-in añaden más funciones al sistema. Una vez instaladas, son perfectamente compatibles con la sección de generador de tonos del sintetizador.

Se dispone de los siguientes tipos de Tarjetas Plug-in, de los que se pueden instalar dos en el sintetizador. Estas tarjetas no son sólo una fuente de Voces adicionales; también son generadores de tonos en sí mismas y amplían las especificaciones de nivel de sistema, como por ejemplo la polifonía máxima. Las voces Plug-in pueden reproducirse igual que cualquier voz interna normal y utilizarse como Partes de una Actuación (página 108).

Este sintetizador es compatible con el Sistema Plug-in de Síntesis Modular (véase la página siguiente). Existen tres tipos de Tarjetas Plug-in compatibles con el sistema Plug-in de Síntesis Modular: de Parte Individual, de Parte Múltiple y de Efectos. Con ellas podrá construir un sistema propio basado en los sonidos que necesite.

### Tarjetas Plug-in de Parte individual

#### ● Tarjeta PLG150-AN (modelado físico analógico)

Con la síntesis de Modelado Físico Analógico (AN), se utiliza lo último en tecnología para reproducir fielmente el sonido de los sintetizadores analógicos. Cuando instale esta tarjeta, tendrá control en tiempo real sobre la reproducción de los sonidos de sintetizador clásico, así como de los últimos sonidos que se escuchan en los locales de moda.

#### ● Tarjeta PLG150-PF (piano)

Esta tarjeta dedica una enorme memoria de formas de onda de 16 MB a la reproducción de sonidos de piano con síntesis AWM2. La tarjeta contiene 136 sonidos estéreo, incluidos pianos acústicos y eléctricos y polifonía de 64 notas. Incluso se pueden instalar dos tarjetas de piano para duplicar la polifonía a 128 notas.

● **Tarjeta Plug-in Advanced DX/TX (PLG150-DX)**

Esta tarjeta plug-in incluye los sonidos del sintetizador DX7. A diferencia de las soluciones basadas en el método PCM, ésta no utiliza formas de ondas muestreadas. En su lugar usa el sistema de generador de sonidos FM de los sintetizadores de la serie DX para conseguir una reproducción totalmente fiel. Los sonidos son compatibles con los del DX7 y la tarjeta puede incluso recibir datos del DX7 mediante un trasvase de datos en bloque.

● **Tarjeta Plug-in Virtual Acoustic (PLG150-VL)**

Con la síntesis Acústica Virtual (VA), los sonidos de instrumentos auténticos son modelados (simulados) en tiempo real, consiguiéndose un realismo que no se puede obtener con las técnicas de síntesis convencionales basadas en PCM. Cuando se reproducen estos sonidos con un controlador de soplido (BC3) o un controlador de viento MIDI (WX5), se puede captar incluso parte de la sensación física de los instrumentos de vientos de madera.

## Tarjetas Plug-in de Efectos

---

● **Tarjeta Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH)**

Con esta tarjeta instalada, puede añadir armónicos a las partes seleccionadas utilizando cuatro tipos de efectos. Las partes de chorus para las voces pueden crearse automáticamente a partir de acordes preparados y almacenados como datos MIDI. Además, puede utilizarse el sintetizador como “vocoder” conectando y utilizando un micrófono mientras se toca el teclado.

## Tarjeta Plug-in Multi-Part

---

● **Tarjeta Plug-in XG (PLG100-XG)**

Esta tarjeta Plug-in es un generador de tonos XG de 16 partes. Con ella puede reproducir ficheros de canciones XG/GM con una rica variedad de sonidos y efectos.

**nota** En el futuro irán apareciendo más tarjetas Plug-in.

### SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR

#### Acerca del SISTEMA PLUG-IN DE SÍNTESIS MODULAR

---

El Sistema Plug-in de Síntesis Modular de Yamaha ofrece unas enormes posibilidades de ampliación y actualización de los sintetizadores, generadores de tonos y tarjetas de sonido compatibles con el Plug-in de Síntesis Modular. Esto le permite aprovecharse sencilla y eficazmente de las últimas y sofisticadas técnicas de sintetizadores y de efectos, para estar al día en los rápidos y polifacéticos avances de la producción musical moderna.

## Polifonía máxima

---

La polifonía máxima es de 64 notas para AWM2 (la cifra incluye las Muestras de Frases), además de la polifonía de la Tarjeta Plug-in (si se ha instalado). La polifonía real de notas puede variar dependiendo del tipo de generador de tonos utilizado, del número de Elementos de la Voz y de la polifonía de la Tarjeta Plug-in.

En el caso de las Voces AWM2, la polifonía de 64 debe dividirse por el número de Elementos de la Voz. Por ejemplo, si una Voz consta de dos Elementos, la polifonía máxima de notas de la Voz será de 32.

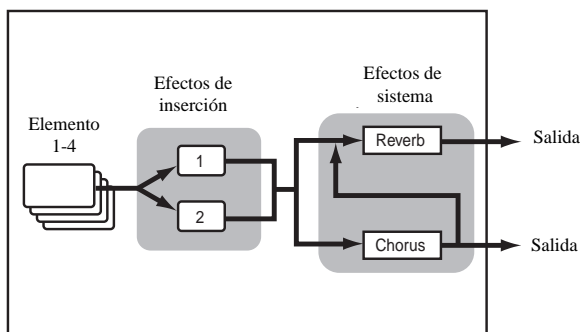
# Sección de efectos

Los efectos pueden utilizarse para cambiar el sonido de una voz o actuación. Hay dos Unidades de Efectos de Inserción, además de una Unidad de Reverberación (con 12 tipos de reverberación) y una Unidad de Chorus (con 23 tipos de chorus). Cada una de las unidades de inserción dispone de una variedad de efectos, y las propias unidades pueden conectarse en paralelo o en serie.

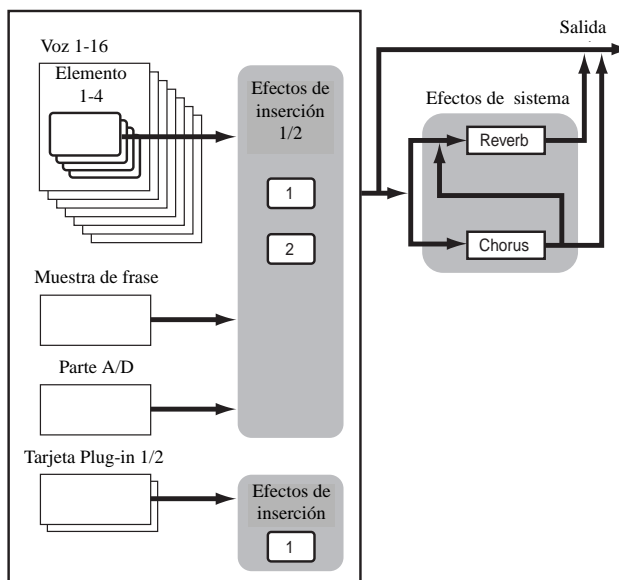
En el modo de Voces/Actuación pueden asignarse efectos diferentes a cada Voz/Actuación, si bien la conexión (serie o paralelo) varía ligeramente. Como se muestra en la siguiente ilustración, las dos unidades de efectos de inserción pueden activarse o desactivarse independientemente para cada elemento de una voz. Básicamente, pues, los efectos de inserción pueden ajustarse por elementos. Después de pasar por los efectos de inserción, las señales de todos los elementos individuales son mezcladas y enviadas a las unidades de Reverberación y Chorus. Estas unidades aplican los efectos al sonido de forma global antes de enviarlo a los conectores de salida, y por esta razón se conocen como efectos de sistema.

En el modo de Actuación, los efectos de inserción pueden ajustarse para dos Partes: una Voz, Muestra de Frases o Parte de Entrada A/D, y una Parte Plug-in. Sin embargo, los Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus) no se aplican a las Partes, sino a la Actuación en conjunto.

Modo de Voces



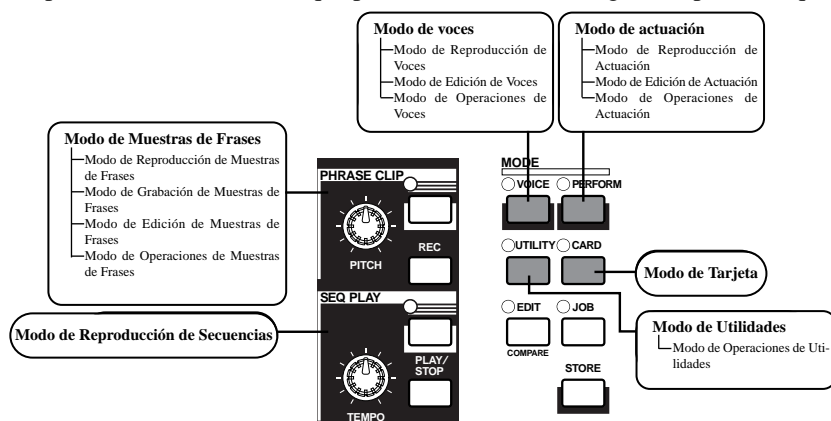
Modo de Actuación



**nota** Más detalles sobre los efectos en la página 65.

# Acerca de los modos

El CS6x/CS6R dispone de diversos modos que pueden seleccionarse según la operación que se desee realizar.



## Modo de Voces (página 74)

### Modo de Reproducción de Voces

En este modo pueden reproducirse las Voces normales y las Voces de batería. Pueden seleccionarse Voces Predefinidas (256 voces normales más 8 kits de batería), Voces Internas (Usuario) (128 voces normales más 2 kits de batería) y Voces Externas (Tarjeta de Memoria) (128 voces normales más 2 kits de batería). En total suman 512 voces normales y 12 kits de batería. Esta capacidad se amplía si se instala una Tarjeta Plug-in opcional.

Los ajustes MIDI de las voces se llevan a cabo en el modo de Utilidades.

### Modo de Edición de Voces

En este modo se pueden crear y editar las voces normales y las voces de batería. Puede guardar hasta 128 voces normales editadas y 2 kits de batería editados como Voces de Usuario en la memoria interna. También puede almacenarlas en una Tarjeta de Memoria como memoria externa.

### Modo de Operaciones de Voces

En este modo puede copiar e inicializar Voces, así como realizar otras operaciones (Jobs) con ellas.

## Modo de Actuación (página 117)

### Modo de Reproducción de Actuación

Este modo se utiliza para reproducir actuaciones. Pueden superponerse múltiples voces (Partes) para crear ricas texturas de sonido. También se pueden crear configuraciones multi-tímbricas asignando partes a distintos

canales MIDI. Pueden superponerse la Entrada A/D, las Muestras de Frases y las Partes Plug-in, así como Voces basadas en la síntesis AWM2.

### Modo de Edición de Actuación

En este modo puede crear y editar actuaciones. Puede guardar hasta 128 actuaciones en la memoria interna y hasta 64 en la memoria externa (Tarjeta de Memoria).

### Modo de Operaciones de Actuación

En este modo puede copiar e inicializar actuaciones, así como realizar otras operaciones (Jobs) con ellas.

## Modo de Muestras de Frases (página 142)

### Modo de Reproducción de Muestras de Frases

En este modo puede seleccionar y reproducir muestras de frases.

### Modo de Grabación de Muestras de Frases

En este modo es posible grabar sonidos en el sintetizador con un micrófono o desde otra fuente de audio. Estos sonidos (muestras de frases) pueden luego reproducirse en tiempo real con un teclado. Incluso las Muestras de frases ya grabadas pueden ser regrabadas y convertirse en nuevas Muestras de frases después de haberles aplicado efectos de Chorus, por ejemplo.

### Modo de Edición de Muestras de Frases

Este modo se utiliza para editar muestras de frases. Una vez grabadas las muestras de frases, deberá editarlas para ajustar los puntos de bucle y otros parámetros. Además se pueden crear Juegos de Muestras asignándolas a notas del teclado.

## Modo de Operaciones de muestras de Frases (página 161)

En esto modo, puede utilizar el secuenciador para reproducir ficheros de canción (ficheros MIDI estándar) contenidos en la Tarjeta de Memoria. Las canciones pueden reproducirse individualmente o en cadena. Cuando cambie de actuación, también podrá cambiar los sonidos asociados a cada pista de la canción.

## Modo de Utilidades (página 163)

Seleccione este modo cuando desee ajustar parámetros aplicables al sistema de sintetizador en su conjunto. Se incluyen ajustes MIDI y parámetros de configuración del sintetizador.

### Modo de Operaciones de Utilidades

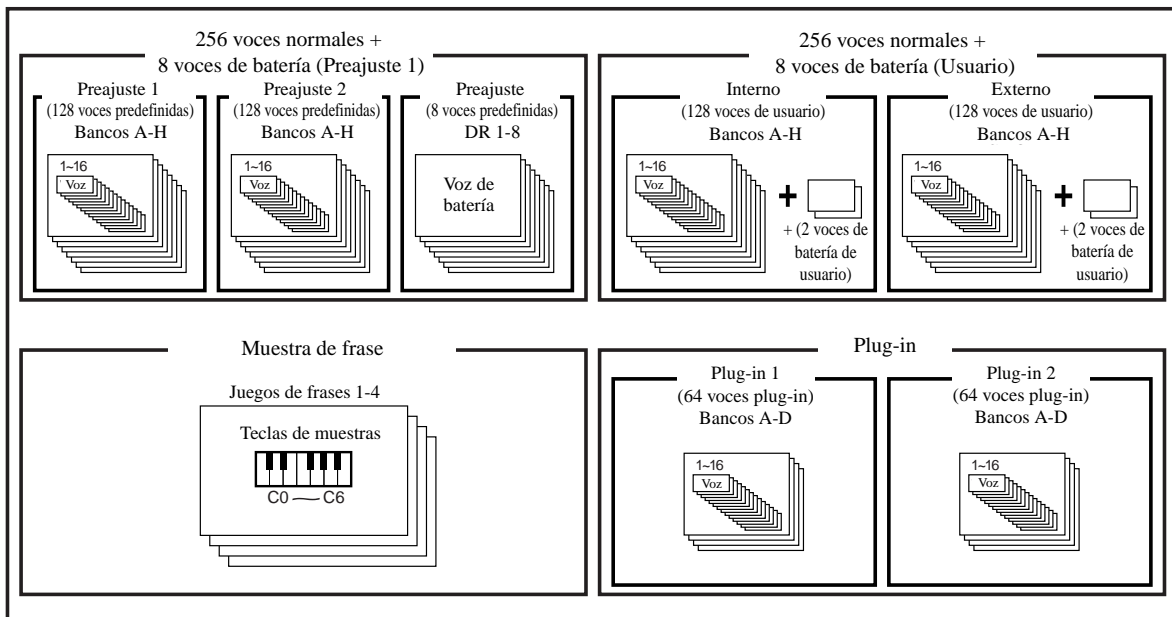
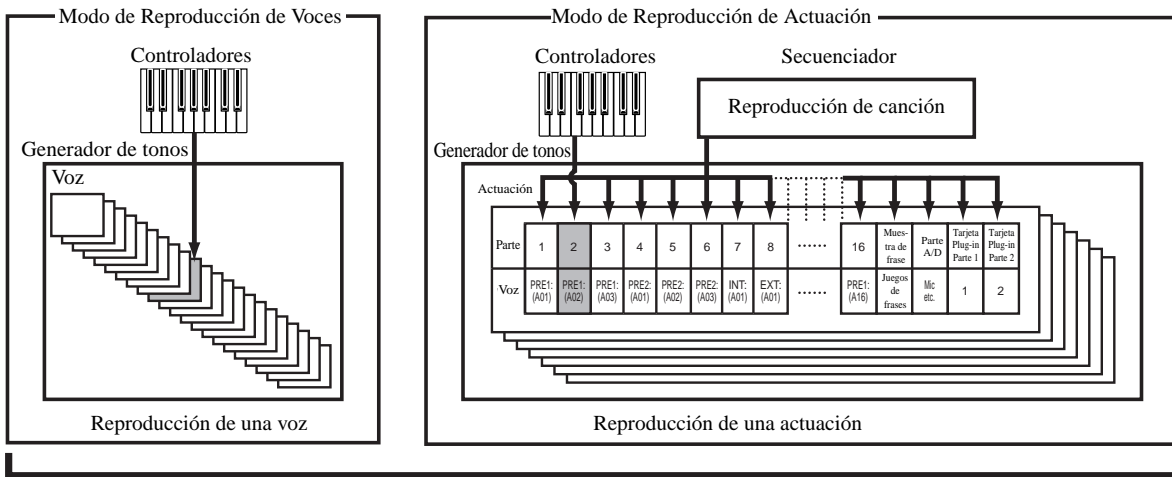
En este modo pueden restablecerse los ajustes de fábrica del sintetizador.

## Modo de Tarjeta (página 171)

Inserte una Tarjeta de Memoria en la ranura CARD y podrá almacenar ficheros en la tarjeta, cargarlos desde la misma y realizar otras operaciones con los datos de la tarjeta.

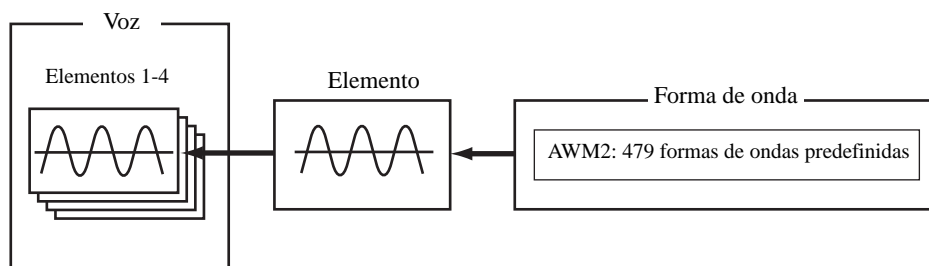
# Voces

Una voz es un sonido creado a partir de los numerosos parámetros provistos en el sintetizador. En el modo de reproducción de voces puede seleccionar y reproducir cualquiera de estas voces. En el modo de reproducción de actuación pueden superponerse varias voces diferentes (en este caso se conocen como Partes) y reproducirse simultáneamente con el teclado o un secuenciador. Hay cuatro grupos de voces (Predefinidas 1, Predefinidas 2, Internas y Externas). Si ha instalado Tarjetas Plug-in opcionales, podrá disponer de otros dos grupos más de voces.



# Visión general de Voces y Ondas

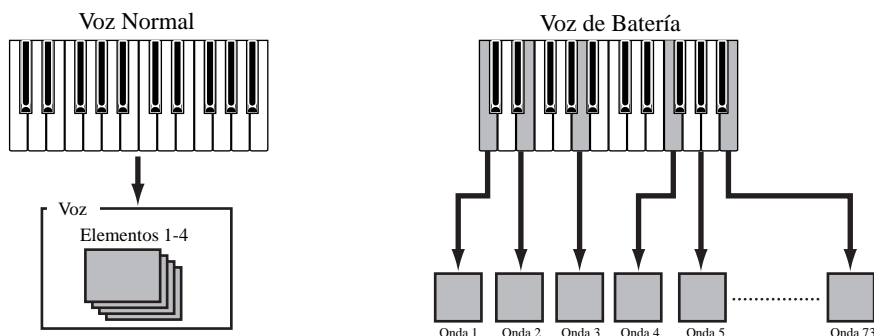
Cada voz está formada por un máximo de cuatro Elementos. Cada Elemento utiliza una forma de onda de alta calidad.



Existen dos tipos de voces internas: normales y de batería. Las voces normales son principalmente sonidos de instrumentos musicales que pueden reproducirse en un margen del teclado. Las voces de batería son principalmente sonidos de percusión/batería asignados a notas individuales del teclado. Un grupo de asignaciones de voces de batería se conoce como kit de batería.

Si ha instalado una Tarjeta Plug-in opcional, dispondrá de más voces para elegir. Estas voces se denominan Voces Plug-in, y variarán según sea la Tarjeta Plug-in instalada (página 32).

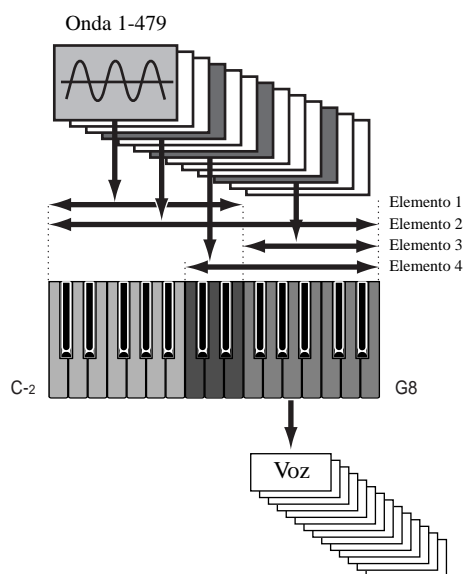
Los ajustes de Límite de Nota (página 90) también afectan a la posición de los sonidos. Básicamente, las Voces normales (de hasta cuatro elementos) pueden reproducirse en todo el margen del teclado, mientras que con las voces de batería, cualquiera de las 73 Ondas pueden asignarse a cada una de las notas de batería del teclado.



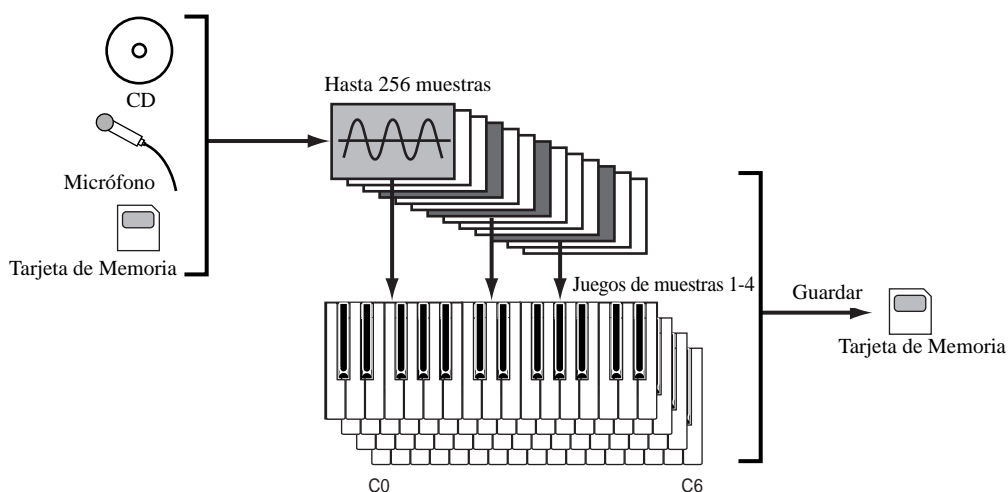
**nota** Hay un total de ocho Voces de batería (DR1 a DR8) como preajustes. También es posible crear Voces de batería propias y guardarlas en la memoria interna (usuario) o en la memoria externa (Tarjeta de Memoria), igual que con las voces normales.

# Ondas

Las ondas son formas de onda utilizadas como Elementos para constituir una Voz. Hay 479 ondas predefinidas de alta calidad. Como se indica en la ilustración siguiente, cuando se crea una voz, es posible seleccionar la Onda que se va a utilizar como Elemento y luego ajustar su nivel, tono, timbre y demás parámetros.



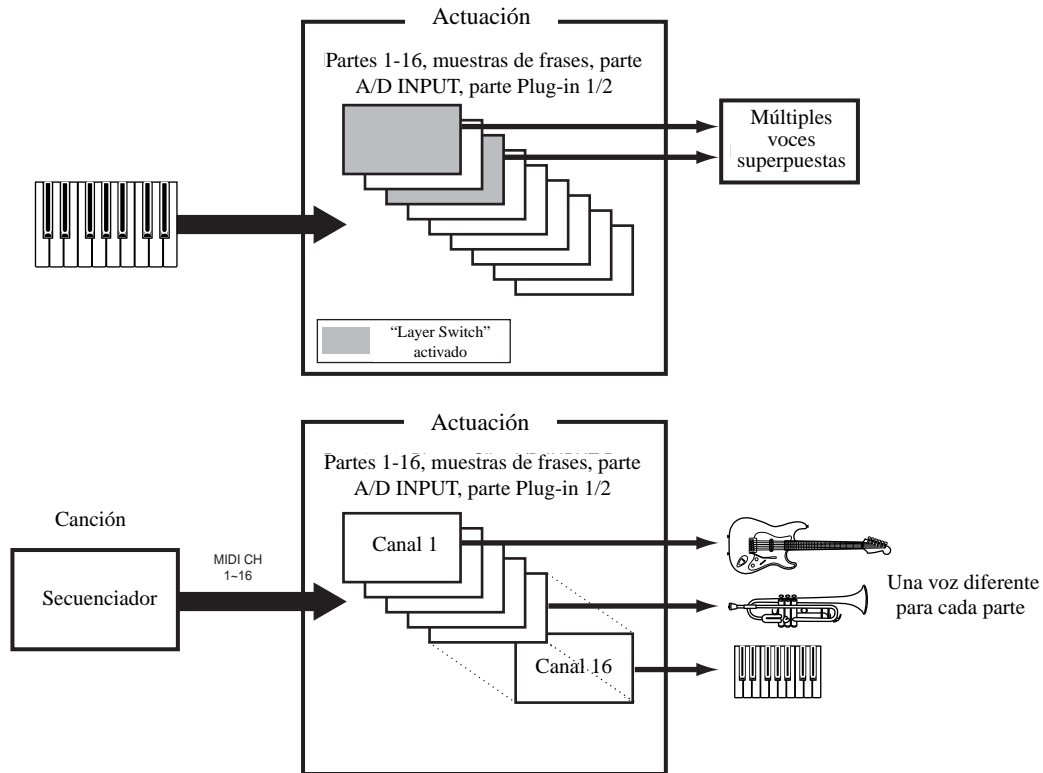
Otra característica del CS6x/CS6R es su capacidad para aceptar ficheros WAV/AIFF de ordenador y grabar instrumentos reales, que luego pueden reproducirse como sonidos de instrumentos musicales. Estos tipos de sonidos se denominan Muestras de Frases. Puede grabar ondas a través de los conectores de micrófono o de nivel de línea y cargar las ondas almacenadas en la Tarjeta de Memoria. Las ondas luego pueden ser procesadas en el Modo de Edición de Muestras de Frases y asignadas a notas (Notas de Frases) del teclado para formar un Juego de Muestras. La memoria puede contener hasta cuatro Juegos de Muestras. Estos Juegos de Muestras pueden reproducirse desde el teclado o asignarse como Partes en una Actuación.



**nota** Los ajustes de Juegos de Frases se perderán al apagar el sintetizador. Para evitarlo, deberá guardar dichos ajustes en la Tarjeta de Memoria.

# Actuaciones

Una actuación está formada por un máximo de 20 Partes, cada una de las cuales puede ser una voz normal, una voz de batería, una muestra de frase, una parte de la Entrada A/D o una parte de la tarjeta Plug-in 1/2. Si activa el parámetro Layer Switch para diferentes Partes (hasta cuatro), podrá reproducir sonidos superpuestos de gran riqueza en el modo Reproducción de Actuación. Además, es posible crear divisiones de tal forma que se asignen distintas Partes a diferentes zonas del teclado. Si asigna un número de canal MIDI diferente a cada una de las Partes, cada pista del secuenciador podrá reproducir una Parte distinta.



**nota** En el modo de Actuación, pueden superponerse varias Voces (Partes) diferentes para crear texturas de gran riqueza. Sin embargo, puede ser que la respuesta de nota sea más lenta en algunas circunstancias.

# Edición sencilla en tiempo real

## Mandos de control del sonido (sólo CS6x)

Los mandos de control del sonido le permiten cambiar sobre la marcha las características tonales y los efectos aplicados a la Voz o Parte de una Actuación seleccionada en ese momento. En este apartado se explican las funciones de cada uno de los mandos. Las voces o las actuaciones alteradas pueden almacenarse en cualquier momento como Escena 1 o Escena 2 (página 45). Al guardar cada Voz o Actuación (páginas 116, 141) también se incluirá la información de escena de la misma. Sin embargo, sólo se almacenan con cada Escena el estado de los dos mandos FILTER, de los mandos ATTACK y DECAY, y los Mandos Asignables 1 y 2.

**nota** A cada sonido se le asigna un preajuste de parámetros adecuados. Con cada mando en realidad está alterando estos ajustes en cierta medida. Si los parámetros ya están predefinidos con sus ajustes mínimos o máximos, no se podrán exceder tales valores.

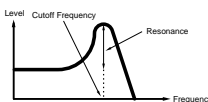
**Mandos FILTER (filtro)**

Estos dos mandos le permiten ajustar directamente los parámetros de filtro para controlar las características tonales del sonido. Generalmente, los filtros se utilizan para dejar pasar ciertas frecuencias del sonido y bloquear otras.

**Las características del filtro variarán según sea el ajuste del parámetro de Tipo de Filtro de cada Elemento de la Voz.**

**Mando CUTOFF (corte)**  
Utilice este mando para aumentar y disminuir la frecuencia de corte del filtro. Gire el mando a la derecha para disminuir la frecuencia de corte, lo que producirá un sonido más brillante. Gírelo a la izquierda para aumentar la frecuencia de corte y amortiguar el sonido.

**Mando RESONANCE (resonancia)**  
Utilice este mando para aumentar y disminuir el realce de armónicos aplicado al sonido en torno a la frecuencia de corte. Gire el mando a la derecha para aumentar el realce, y a la izquierda para disminuirlo. Con este parámetro puede dotar al sonido de unas características únicas.



**Mandos EFFECT**

Estos dos mandos le permiten ajustar

**Mando REVERB (reverberación)**  
Utilice este mando para aumentar y disminuir el nivel de envío de reverberación, que es la cantidad de reverberación aplicada al sonido. Gire el mando a la derecha para aumentar el nivel, y a la izquierda para disminuirlo.

**Mando CHORUS**  
Utilice este mando para aumentar y disminuir el nivel de envío de chorus, que es la cantidad de chorus aplicada al sonido. Gire el mando a la derecha para aumentar el nivel, y a la izquierda para disminuirlo.

**Mando ATTACK (ataque)**  
Utilice este mando para prolongar o acortar el tiempo de Ataque, que es el tiempo que tarda el sonido en alcanzar el nivel de pico desde el momento en que se toca una nota en el teclado. Gire el mando a la derecha para prolongar el tiempo de ataque, y a la izquierda para acortarlo.

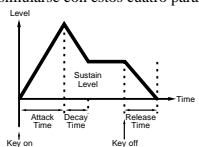
**Mando DECAY (caída)**  
Utilice este mando para prolongar o acortar el tiempo de Caída, que es el tiempo que tarda el sonido en caer desde su nivel de pico a un nivel uniforme y continuo. Gire el mando a la derecha para prolongar el tiempo de caída, y a la izquierda para acortarlo.

**Mando SUSTAIN**  
Utilice este mando para aumentar o disminuir el nivel de Sustain, que es el nivel que se mantiene el sonido mientras se toca la nota. Gire el mando a la derecha para aumentar el nivel de Sustain, y a la izquierda para disminuirlo.


**Mando RELEASE (abandono)**  
Utilice este mando para prolongar o acortar el tiempo de Abandono, que es el tiempo que tarda el nivel de sonido en atenuarse hasta cero una vez liberada la nota. Gire el mando a la derecha para prolongar el tiempo de Abandono, y a la izquierda para acortarlo.

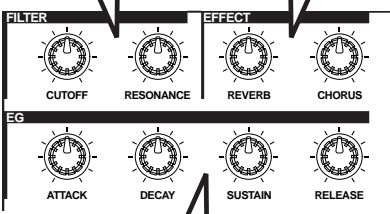
**Mandos EG (generador de**

Estos cuatro mandos le permiten controlar directamente la envolvente del sonido. Las envolventes definen las transiciones del nivel de sonido desde el momento en que se toca una nota en el teclado hasta que se desvanece después de liberar la nota. Todos los instrumentos tienen sus propias envolventes definitivas y variables, que pueden simularse con estos cuatro parámetros.



**El indicador "E" (edición)**  
Cuando mueva un mando, a la izquierda de la pantalla se visualizará el indicador "E". El indicador de la Voz o Actuación permanece en la pantalla hasta que guarde los cambios. Si necesita conservar los datos, deberá almacenarlos (consulte las páginas 116, 141).





**nota** Las funciones asignadas a cada uno de estos mandos son las mismas que las ajustadas en las pantallas de Generador de Envolvente de Edición Rápida Común de los modos de Edición de Voces (página 78) y Edición de Actuación (página 121).

# Ideal para actuaciones en vivo

Muchas de las funciones del CS6x/CS6R lo convierten en un instrumento ideal para actuaciones en vivo. A continuación se explican dichas funciones.

## ① Uso del arpegiador (página 42)

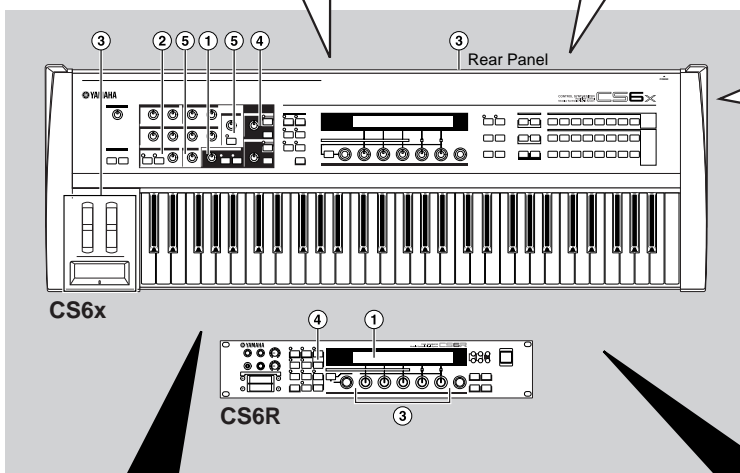
Con sólo mantener pulsado un grupo de notas del teclado se puede crear automáticamente una gran variedad de patrones de arpegio. Puede especificar el sonido y el margen de notas para los que se activará el arpegiador y luego utilizar la mano izquierda para mantener pulsadas las notas arpegiadas mientras con la mano derecha interpreta una línea melódica.

## ② Uso de los controles de Escena (CS6x) (página 45)

Con los mandos de Control de Sonido puede editar los sonidos con facilidad. Luego podrá asignar dos de estas ediciones como Escenas, para conmutar entre ellas o crear una mezcla de las dos en tiempo real con los botones SCENE 1 y 2 y con el mando CONTROL del panel frontal o, si lo prefiere, con un Pedal Controlador (página 46).

## ③ Uso de los controladores (página 47)

La rueda de inflexión de tono y la rueda de modulación pueden asignarse a voluntad para que controlen diversos parámetros en tiempo real. Conectando un Pedal Controlador o un Pedal Conmutador, también puede utilizar los pies para controlar parámetros, cambiar Números de Programa, etc. (página 52). Además, puede asignar los parámetros a los Mandos A, B, C, 1 y 2 del panel frontal, situados debajo de la pantalla.



## ④ Uso de las muestras de frases (páginas 53)

Puede leer las Muestras de frases (datos de formas de onda) existentes, o crear sus propias Muestras de frases grabando de fuentes de audio externas, por ejemplo reproductores de CD. Resulta muy sencillo crear bucles de ritmo y redobles. Asigne distintas Muestras de frases a las notas del teclado para formar un Juego de Muestras (pueden formarse hasta cuatro), y luego reproduzca este Juego de muestras en vivo o asígnelo a una Parte de una Actuación para su reproducción con un secuenciador.

## ⑤ Otras funciones (página 59)

Además de los mandos de Control de Sonido, hay disponibles un mando y un botón ON/OFF para el Portamento. Con ellos podrá activar y desactivar fácilmente el Portamento en tiempo real (CS6x).bles. Asigne distintas Muestras de frases a las notas del teclado para formar un Juego de Muestras (pueden formarse hasta cuatro), y luego reproduzca este Juego de muestras en vivo o asígnelo a una Parte de una Actuación para su reproducción con un secuenciador.

**nota** Los parámetros de estas funciones pueden almacenarse por Voz, por Actuación o por Muestra de frases.

# 1 Arpegiador

El arpegiador es especialmente indicado para los géneros musicales dance y tecno. Puede asignar cualquiera de los 128 Tipos de Arpegio a cualquier Voz, Actuación o Juego de muestras y ajustar el tempo. Además, puede ajustar el modo Arpegio (el modo de reproducción del arpegio al pulsar una nota) y los Efectos de Reproducción para crear “grooves” originales. La información sobre arpegios puede transmitirse a través del terminal de salida MIDI Out.

**nota** En el CS6R, las funciones ON/OFF, GATE TIME y HOLD del Arpegiador se ajustan en los modos de Edición correspondientes (páginas 82, 83).

## Activación y desactivación del arpegiador

El arpegiador puede utilizarse en los modos de Voces, Actuación o Muestras de frases, y también cuando se use el secuenciador. Puede activar y desactivar el arpegiador con el botón ARPEGGIO (ON/OFF) del panel frontal. Cuando está activado, el diodo del botón ARPEGGIO (ON/OFF) permanecerá iluminado.



**nota** Si el arpegiador ya está activado y listo para usar, el diodo de ARPEGGIO (ON/OFF) se iluminará cuando se seleccione la Voz, la Actuación o el Juego de muestras.

**nota** El estado de activado/desactivado del arpegiador se almacena con cada Voz, Actuación o Juego de Muestras (páginas 116, 141, 160).

**nota** En la pantalla Arp (página 82) de los modos de Edición de voces, Actuación y Muestra de frases puede comprobar o modificar el Tipo de Arpegio, el Tempo y otros parámetros.

## Uso del arpegiador

Cuando se activa el arpegiador, las notas interpretadas (y que se mantienen pulsadas) del teclado serán arpegiadas con la Voz, Actuación o Juego de muestras seleccionado en ese momento, y de acuerdo con los ajustes de Tipo de Arpegio, Tempo y Límite de nota.

En el modo de Voces, se arpegiará la Voz seleccionada en ese momento.

En el modo de Actuación, se arpegiarán las voces de las Partes para las que se hayan activado la Superposición (Layer) y el Arpegiador (página 133).

En el modo de Muestras de Frases, se arpegiará el Juego de Muestras seleccionado en ese momento (los Juegos de Muestras asignados a las notas interpretadas).

**nota** Sólo serán arpegiadas las notas situadas dentro del margen de Límite de Nota. Por tanto, si las notas interpretadas no resultan arpegiadas, probablemente se deba a que se encuentran fuera del margen. Más adelante se ofrecen detalles sobre los ajustes de Límite de Nota.

**nota** Mientras el arpegiador está funcionando, se pueden utilizar las ruedas de Inflexión de Tono y de Modulación.

## Cambio del tiempo de puerta

Se puede utilizar el mando GATE TIME del panel frontal para cambiar los tiempos de puerta (duración) de las notas reproducidas por el arpegiador. Suponiendo que el mando se encuentre en la posición central (es decir, que el ajuste de Tiempo de Puerta sea del 100%), al girarlo a la derecha aumentará el Tiempo de Puerta hasta un máximo del 200%, mientras que a la izquierda se acortará hasta un máximo del 0%. Con este mando podrá variarse la duración de las notas en tiempo real mientras se esté reproduciendo el arpegio. Sin embargo, el efecto será diferente según sean los ajustes del sonido y de la frase.



## Cambio del Tipo de Arpegio, del Tempo y del Límite de Nota

Se puede elegir entre 128 preajustes de Tipo de Arpegio diferentes. Además, puede variar el Tempo del arpegio a su gusto para adaptarlo a la canción. El parámetro Límite de Nota puede utilizarse para definir el margen de notas efectivo del arpegio.

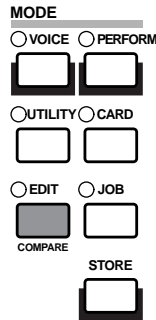
Cada parámetro es aplicable a cualquiera de las Voces, Actuaciones o Juegos de Muestras, y se almacena con ellos. Al interpretar las notas del teclado y escuchar el arpegio puede ajustar los parámetros de oído.

Los parámetros del arpegiador están disponibles en cualquiera de los modos de Edición. En el ejemplo siguiente de Modo de Voces, el Tipo de Arpegio está ajustado para una Voz de Batería en Preset Drum 1.

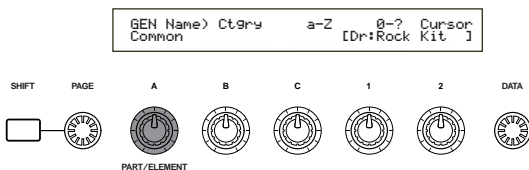
**nota** Para seleccionar Preset Drum, mantenga pulsados los botones MEMORY (PRE1) y (PRE2) y pulse el botón PROGRAM. En el ejemplo se elegirá Preset Drum 1, por lo que deberá pulsar el botón PROGRAM. En el CS6R mantenga pulsado PRE1 y PRE2, pulse el botón ENTER y seleccione la Voz de Batería con el mando PAGE.

## Selección del Tipo de Arpeggio

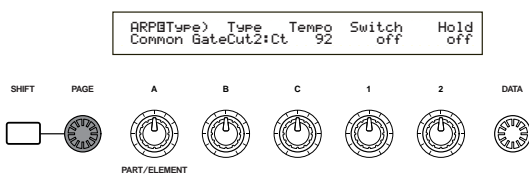
- 1 Pulse el botón EDIT del modo de Reproducción de Voces. Accederá al modo de Edición de Voces en la pantalla de la que haya salido previamente.



- 2 Gire el mando A totalmente a la izquierda hasta que se visualice Common en la línea inferior. El modo de Edición de Voces consta de dos pantallas de Edición: Edición Común (Common) (para parámetros comunes a todas las teclas/elementos de Batería) y Edición de Tecla/Elemento de Batería. Los parámetros del Arpegiador se encuentran en las pantallas de Edición Común que acaba de seleccionar.



- 3 Utilice el mando PAGE para ir a la pantalla ARP Type (tipo de arpeggio).

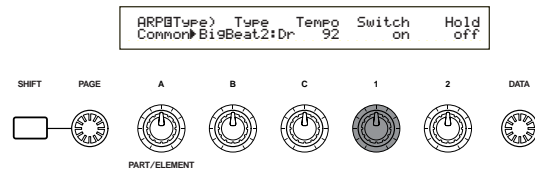


- nota** Si utiliza el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, aparecerá un menú. Si lo desea, puede ir directamente a la pantalla ARP utilizando el mando PAGE para mover el cursor al elemento ARP del menú y luego liberando el botón SHIFT (página 80).

- 4 Utilice el Mando B para ir directamente al parámetro Type. Ahora utilice el Mando B, el mando DATA o los botones INC/YES o DEC/NO para seleccionar el tipo de arpeggio deseado. En el ejemplo se elegirá "BigBeat2".

- 5 Utilice el Mando 1 o el botón ARPEGGIO del panel frontal para activar el arpegiador. Cuando toque en el teclado, se podrá oír el patrón de batería.

- nota** Es posible interpretar múltiples patrones al mismo tiempo pulsando más de una nota en el teclado.



Ahora pruebe a asignar ajustes de Tipo de Arpeggio y de Voz de Batería diferentes. El sintetizador dispone de muchos patrones de batería distintos.

Los tipos de arpeggio se dividen en cinco categorías, y las aplicaciones no se limitan a los patrones de batería. Además, es posible seleccionar Tipos de Arpeggio para acordes de acompañamiento, líneas de bajo, etc. Y ahora ¿por qué no probar los Tipos de Arpeggio con las Voces Normales y las Muestras de Frases?

- nota** Cuando se ajuste la Categoría de Arpeggio a Ct (Control), también habrá que ajustar el parámetro de modo de Tecla (dos pantallas más adelante) a "directo".

### Sq (secuencia)

Crea una frase de arpeggio general. Principalmente frases una octava superior/inferior.

### Ph (frase)

Crea frases más musicales que Sq. Comenzando con "Techno", hay frases para una amplia variedad de géneros musicales y para crear pistas de acompañamiento para guitarra, piano y otros instrumentos.

### Dr (batería)

Crea frases de tipo patrón de batería. Los géneros de frases abarcan rock y dance. Este tipo resulta ideal con los sonidos de batería y percusión.

### Ci (muestra de frases)

Seleccione este tipo para un Juego de Muestras que ha sido asignado con Muestras de Frases de bucles mezclados o bucles divididos, y componga un nuevo patrón de arpeggio.

### Ct (control)

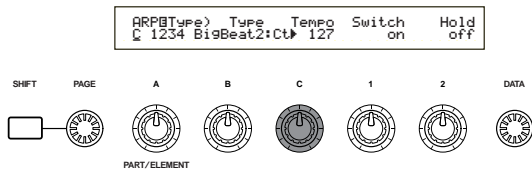
Crea cambios tonales. No genera información de nota. El parámetro Modo de Tecla del modo de Arpeggio debe ajustarse a "directo".

- nota** Los detalles sobre los Tipos de Arpeggio figuran en la Lista de Datos adjunta.

- nota** También puede utilizar un pedal conmutador (opcional) para activar o desactivar el Arpegiador (CS6x). Los detalles acerca de la asignación de parámetros al pedal podrá encontrarlos en las páginas 53, 165.

## Ajuste del tiempo

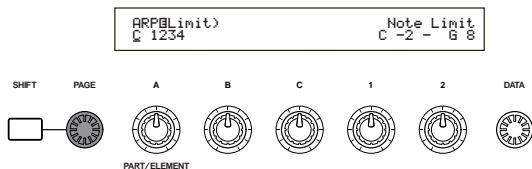
El Mando C puede utilizarse para ajustar el tiempo entre 25 y 300 BPM. Este ajuste de parámetro es utilizado por el Arpegiador. Use el Mando C para ir directamente al parámetro Tempo. Ahora utilice el Mando C, el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para ajustar el tiempo. También puede ajustar el tiempo con el mando TEMPO del panel frontal.



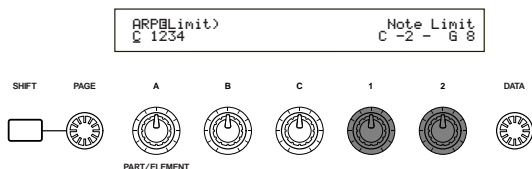
## Ajuste del Límite de Nota

Con el parámetro Límite de Nota vamos a configurar una Voz Normal (por ejemplo, el Número de Programa de Voces 2 de Internal:Champ) de forma que el Arpegiador se active en la parte inferior del teclado y la parte superior del mismo se utilice para la línea melódica. Deberá haber ajustado ya el Tipo de Arpegio (por ejemplo, MuteLine).

- Los parámetros de Límite de Nota pueden ajustarse en la pantalla ARP que se encuentra inmediatamente después de la pantalla de ARP Type mencionada en el paso 3 (anterior). Utilice el mando PAGE para ir a la pantalla.

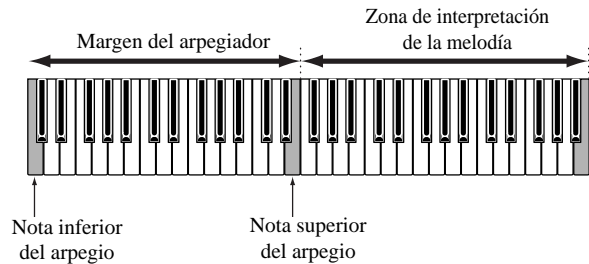


- Utilice el Mando 2 para ir directamente al parámetro de la nota más alta del margen de notas y ajuste la misma. De manera alternativa, puede ajustar este parámetro pulsando la nota (por ejemplo, E3 (mi3)) del teclado mientras mantiene pulsado el botón SHIFT. De modo similar, puede ajustarse la nota más baja del margen con el Mando 1 o pulsando la nota mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.



**nota** Los Mandos 1 y 2 se utilizan para ajustar los Límites de Nota del margen del teclado en el que actuará el Arpegiador. Cuando se utilizan los Mandos 1 y 2, el cursor (Ø) se moverá inmediatamente a cada uno de los parámetros respectivos. Una vez que el cursor se encuentre en el parámetro, también podrá usar el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para introducir los ajustes.

Fuera del margen del Límite de Nota puede tocar el teclado normalmente sin que las notas resulten arpegiadas. Por consiguiente, puede usar la mano izquierda para tocar los acordes en bloque utilizados por el Arpegiador, y la derecha para tocar las líneas melódicas en la parte superior del teclado.



**nota** Si se combina con el parámetro OSC Limit de la pantalla de Edición de Elemento, el sonido utilizado en la parte inferior del teclado puede ser diferente al de la parte superior.

**nota** Siguiendo el ejemplo de este manual, si se selecciona el Número de Programa de Voces 002 de INT, el portamento ya está ajustado para esta Voz. Utilice el mando PORTAMENTO y los botones ON/OFF para cambiar el tiempo del portamento y activarlo o desactivarlo (página 59).

## Uso de Arpeggiator Hold

Con el Sostenimiento del Arpegiador activado, el arpegiador seguirá sonando incluso después de que haya levantado los dedos de las notas del teclado. Hasta que pulse otro grupo de notas del teclado, seguirá sonando el mismo patrón de arpegio.

El Sostenimiento del Arpegiador puede activarse/desactivarse con el botón ARPEGGIO (HOLD). Cuando está activado, se ilumina el diodo del botón.

Pulse el botón ARPEGGIO (HOLD) con la Voz editada anteriormente (para la que ajustó el parámetro Límite de Nota). Con el Sostenimiento del Arpegiador activado, el Arpegiador seguirá sonando incluso después de que haya levantado la mano izquierda del teclado. Esto le permite tener dicha mano libre para realizar otras tareas, como ajustar los mandos de Control del Sonido.



**nota** Si el Sostenimiento del Arpegiador está activado y listo para ser usado, el diodo del botón HOLD se iluminará al seleccionar la Voz, Actuación o Juego de Muestras.

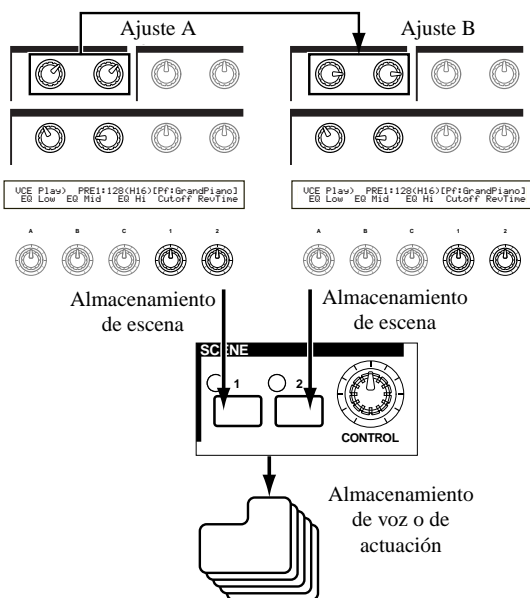
**nota** Según sea el método seguido para almacenar (páginas 116, 141, 160), el estado (activado/desactivado) del botón HOLD puede guardarse junto con la Voz, Actuación o Juego de Muestras.

**nota** El estado del botón HOLD puede ajustarse en la pantalla Arp (página 82) del modo de Edición de Voces, Actuación o Muestras de Frases.

## ② Controles de escena (CS6x)

Las escenas se utilizan para memorizar las posiciones de los mandos FILTER (CUTOFF)/RESONANCE, los mandos ATTACK/DECAY y los Mandos Asignables 1/2, y pueden ser recuperadas posteriormente con sólo pulsar un botón. Los mandos pueden utilizarse para editar los sonidos en tiempo real y luego guardar sus posiciones con cada Voz/Actuación como Escena 1 y Escena 2.

Como ejemplo, la ilustración inferior muestra dos grupos diferentes de ajustes de mandos (A y B) asignados, respectivamente, al botón SCENE 1 y al botón SCENE 2. Efectivamente, esto significa que los dos tipos de sonido pueden ser memorizados y recuperados para cada Voz/Actuación. Es más, puede utilizar el mando SCENE (CONTROL) para crear una suave transición desde una escena a la otra o incluso una mezcla de los ajustes A y B.



### Ajustes de escena

**nota** Cuando están almacenadas, las escenas son retenidas en una memoria intermedia (búfer) de edición temporal y los ajustes se pierden al cambiar de Voz, Actuación o modo. Por tanto, una vez que haya guardado la escena, deberá guardar la Voz o Actuación; de este modo los ajustes de escena se almacenarán junto con ellas.

① En el modo de Voces/Actuación, seleccione la Voz/Actuación para la que desee guardar las escenas.

**nota** Cuando conmute entre Voces y Actuaciones, siempre se seleccionará una de las escenas (se iluminará el diodo del botón SCENE 1 o del botón SCENE 2). En consecuencia, los ajustes de la escena a la que vaya a cambiar serán diferentes de los de la escena seleccionada en ese momento. Además es posible que se iluminen los diodos de los dos botones SCENE, lo cual indicará que el sonido está usando una mezcla de las dos escenas.

② Utilice los mandos de Control de Sonido y los Mandos Asignables 1/2 para obtener el sonido que desee guardar como escena.

**nota** Cada una de las Voces puede tener sus propios ajustes de Mandos Asignables 1/2 (páginas 51, 84).

③ Si lo desea, puede configurar una escena diferente para el otro botón SCENE.

④ Guarde la Voz (página 116) o la Actuación (página 141); sus escenas se almacenarán junto con ella.

Si desea guardar la Voz o la Actuación mientras están iluminados los diodos de los dos botones SCENE, es decir, después de ajustar el mando SCENE (CONTROL), este estado también se almacenará con la Voz o la Actuación.

### Almacenamiento de escenas

Si utiliza los mandos de Control del Sonido o los Mandos Asignables 1/2 para cambiar los ajustes de sonido mientras están iluminados los diodos de los dos botones SCENE (es decir, se está utilizando una mezcla de las dos escenas), estos nuevos ajustes deben guardarse en uno de los dos botones SCENE como una nueva escena. Esta operación se denomina Almacenamiento de Escena y se explica a continuación.

① Pulse el botón SCENE 1 o SCENE 2 mientras mantiene pulsado el botón STORE. Se iluminará el diodo del botón seleccionado y se almacenarán las posiciones de los mandos.

**nota** Como se ha explicado anteriormente, si edita el sonido mientras está iluminado el diodo de uno de los botones SCENE, significa que está editando la escena directamente, por lo que no necesita almacenar la escena.

② Guarde otra escena en el otro botón SCENE, si es necesario.

③ Guarde la Voz (página 116) o la Actuación (página 141) para almacenar los ajustes de escena.

### Recuperación de escenas

Una escena puede ser fácilmente recuperada con el botón SCENE 1 o el botón SCENE 2. Se iluminará el diodo del botón SCENE.

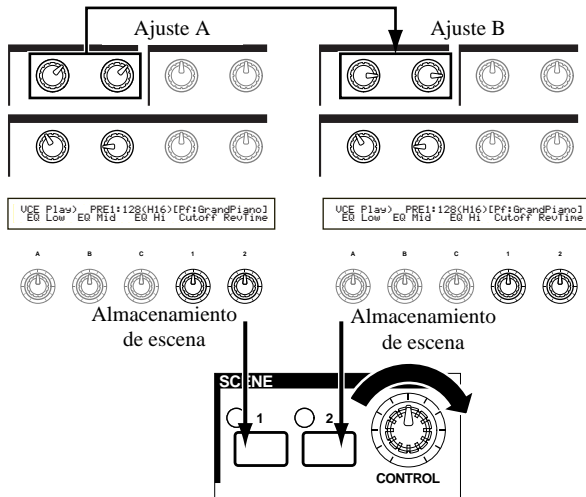
**nota** Cuando conmute entre Voces o Actuaciones, siempre se seleccionará una de las escenas (se iluminará el diodo del botón SCENE 1 o del botón SCENE 2). En consecuencia, los ajustes de la escena a la que vaya a cambiar serán diferentes de los de la escena seleccionada en ese momento. Además es posible que se iluminen los diodos de los dos botones SCENE, lo cual indicará que el sonido está usando una mezcla de las dos escenas.

**nota** Cuando recupere una escena, se recuperarán los ajustes de posición de mandos de dicha escena, independientemente de las posiciones físicas actuales de los mandos.

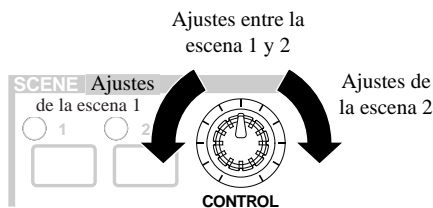
# Uso del mando SCENE (CONTROL)

El mando SCENE (CONTROL) le permite crear una suave transición entre una escena y la otra o incluso realizar una mezcla de las dos escenas. Como ejemplo, la ilustración inferior muestra dos grupos diferentes de ajustes de mandos (A y B) asignados, respectivamente, al botón SCENE 1 y al botón SCENE 2. Comenzando con el mando de SCENE (CONTROL) girado totalmente a la izquierda, vaya accionándolo a la derecha para crear una suave transición entre los ajustes de la escena 1 y la escena 2.

Por ejemplo, puede aumentar la Resonancia y acelerar la velocidad del LFO entre las escenas. Pueden aplicarse múltiples cambios al sonido con un solo mando, por lo que resulta ideal para las actuaciones en vivo.



Gire el mando SCENE (CONTROL) totalmente a la izquierda para cambiar a la escena 1, o totalmente a la derecha para cambiar a la escena 2. Si realiza el ajuste a una posición intermedia, se producirá una mezcla de las dos escenas. Girando el mando de un extremo a otro, se creará una suave transición de una escena a la otra. Mientras el mando se encuentre en una posición que no sea totalmente a la izquierda o totalmente a la derecha, se iluminarán los diodos de los botones de SCENE 1 y SCENE 2.

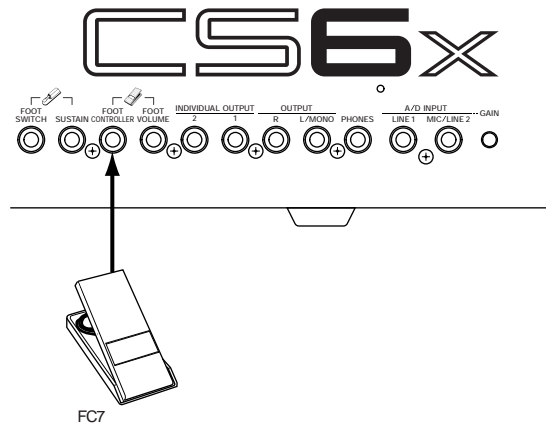


**nota** También es posible asignar Volumen, Panorámico y otros números de Cambios de Control al mando SCENE (CONTROL) (página 165).

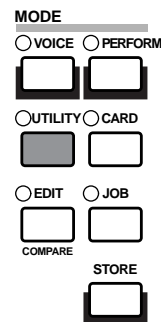
## Control de escenas con un pedal controlador (CS6x)

Si se conecta un pedal controlador (como el FC7) al terminal FOOT CONTROLLER del panel posterior del sintetizador, es posible conmutar entre las escenas con el pie sin tener que utilizar las manos. Puede configurarlo de la siguiente manera:

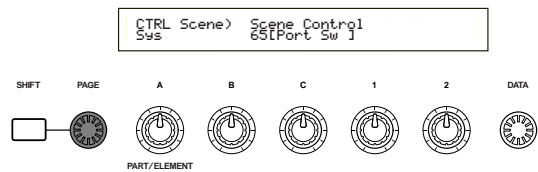
CS6x



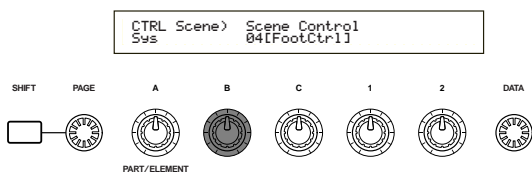
- 1 Pulse el botón UTILITY para acceder al modo de Utilidades.



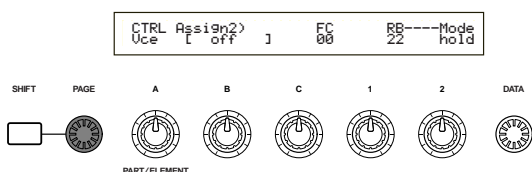
- 2 Utilice el mando PAGE para ir a la pantalla CTRL Scene (Escena de Control de Sistema).



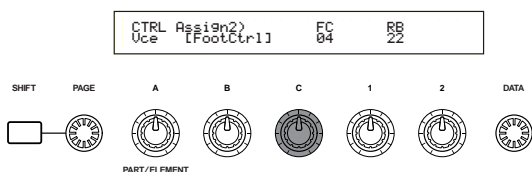
- 3 Utilice el Mando B para seleccionar “04:FootCtrl” (pedal controlador).



- 4 Utilice el mando PAGE para ir a la pantalla CTL Assign2 (Asignación de Control de Voces 2).



- 5 Utilice el Mando C para seleccionar “04:FootCtrl” (pedal controlador).



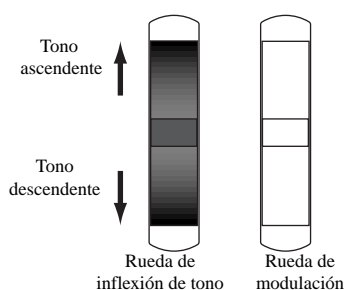
**nota** El procedimiento arriba descrito asigna un pedal para el control de escenas en el modo de Voces. Para el modo de Actuación, siga el mismo procedimiento cambiando en los pasos 4 y 5 a la pantalla CTL Assign2 del modo de Edición de Actuación.

## 3 Uso de los controladores

El CS6x está equipado con ruedas de Inflexión de Tono y de Modulación más un Controlador de Cinta. Tanto el CS6x como el CS6R están equipados con mandos A, B, C, 1 y 2 en el panel frontal que pueden controlar muchos parámetros diferentes.

### Rueda de inflexión de tono

La función principal de esta rueda es el control del tono. Mueva la rueda hacia adelante/hacia atrás para realizar la inflexión de tono de forma ascendente/descendente. El efecto también puede invertirse.

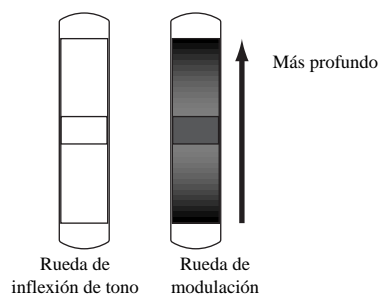


**nota** El Margen de la Inflexión de Tono puede ajustarse para cada Voz. También pueden asignarse otros parámetros a la rueda (página 84).

**nota** Aun en el caso de que se asigne otro parámetro a la rueda, se seguirán transmitiendo mensajes de Inflexión de Tono por el terminal de salida MIDI Out cuando se esté utilizando.

### Rueda de modulación

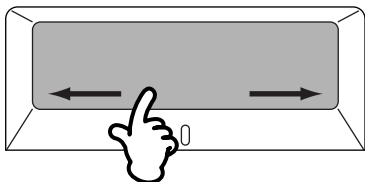
Mientras más se mueve esta rueda hacia arriba, mayor será la modulación aplicada al sonido.



**nota** La profundidad de modulación también puede ajustarse previamente. Además, se pueden asignar diferentes parámetros a la rueda, como Volumen y Panorámico (página 84).

## Controlador de Cinta (CS6x)

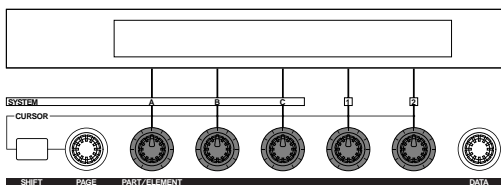
El Controlador de Cinta es un controlador sensible al tacto que le permite controlar, por ejemplo, el Corte de Filtro en tiempo real deslizando un dedo suavemente por su superficie a la izquierda o a la derecha. Normalmente, el parámetro asignado aumentará de valor al mover el dedo a la derecha, aunque puede ajustarse para que funcione al revés. Al Controlador de Cinta pueden asignarse muchos parámetros diferentes (página 84).



**nota** Los parámetros del controlador de cinta pueden ajustarse para el modo de Utilidades. (Páginas 164, 169)

## Mandos A/B/C/1/2

En el modo de Reproducción de voces/actuación, los Mandos A, B, C, 1 y 2 pueden utilizarse como controladores en tiempo real. Los Mandos A, B y C están asignados para que controlen la ganancia de ecualización de, respectivamente, EQ Low, EQ Mid, EQ Hi. Con los Mandos 1 y 2 el usuario puede asignar libremente parámetros diferentes en cada Voz.



Si gira cualquier mando a la derecha, el valor asignado aumentará. Inversamente, el valor disminuirá si lo gira en el otro sentido.

**nota** Los parámetros de sistema comunes están asignados a los Mandos A, B y C (páginas 50, 165). Los parámetros específicos de voz están asignados a los Mandos 1 y 2 (páginas 51, 84).

**nota** Cada Voz tiene asignados ajustes preconfigurados de parámetros apropiados. Al utilizar los Mandos 1 y 2 estará en realidad alterando un poco estos ajustes. Si estos parámetros ya estuvieran ajustados a sus valores mínimos o máximos, no podrán sobrepasarse los ajustes.

**nota** En cualquier modo de Edición, los Mandos A, B, C, 1 y 2 se utilizan para introducir ajustes de parámetros en pantalla (página 24).

## Pedal controlador (CS6x)

Puede asignarse una serie de parámetros de controladores a un pedal controlador opcional (como el FC7) conectado al terminal FOOT CONTROLLER (página 18). Al utilizar el pedal controlador para el control de parámetros, las dos manos quedan libres para tocar el teclado (o manipular otros controladores). Esto resulta muy útil para las actuaciones en vivo.

**nota** Los parámetros del pedal controlador pueden ajustarse para cada voz.

## Pedal conmutador (CS6x)

Un pedal conmutador opcional Yamaha FC4 o FC5 conectado al terminal FOOT SWITCH del panel posterior puede ser configurado con una serie de parámetros. Resulta adecuado para controles de tipo conmutador (activación/desactivación), como Interrupción de Portamento, incremento/decremento de un número de Voz o Actuación, comienzo/parada del Secuenciador, activación/desactivación del Sostenimiento del Arpeggiador. El pedal conmutador no resulta muy adecuado para el control continuo. También puede utilizarse para cambiar entre diferentes Voces o Actuaciones.

**nota** El parámetro asignado al pedal conmutador se ajusta en la pantalla CTRL Other del modo de Utilidades (páginas 52, 165).

## Sustain (CS6x)

Puede conectarse un pedal conmutador Yamaha FC4 o FC5 opcional al terminal SUSTAIN (página 18) del panel posterior. Resulta útil para reproducir sonidos de tipo piano.

**nota** El terminal SUSTAIN no admite otra función distinta de Sustain.

## Pedal de volumen (CS6x)

Conecte un pedal controlador (como el FC7) opcional al terminal FOOT VOLUME del panel posterior (página 18). Entonces podrá utilizar el pie para controlar el volumen general o parámetros de Expresión, quedando las manos libres para tocar el teclado. Esto resulta muy útil para las actuaciones en vivo.

**nota** El parámetro asignado al pedal controlador de volumen se ajusta en la pantalla CTRL Other del modo de Utilidades (página 165).

## Controlador de soplido

Puede conectarse un controlador de Soplido (BC3) opcional al terminal BREATH CONTROLLER (página 18) del panel posterior (o del panel frontal en el CS6R). Puede utilizarse para controlar un gran número de parámetros del sintetizador, especialmente los controlados por el soplido de los intérpretes de instrumentos de vientos: dinámica, timbre, tono, etc. El controlador de soplido es ideal para una expresión realista con Voces de tipo instrumentos de vientos.

**nota** Los parámetros del controlador de soplido pueden ajustarse para cada voz.

# Presión posterior a la pulsación (aftertouch)

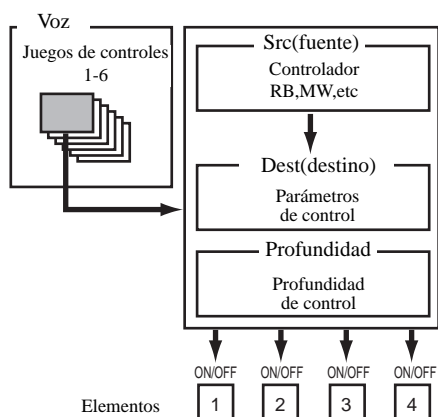
La presión posterior a la pulsación le permite, por ejemplo, añadir vibrato a un sonido aplicando más presión a una nota del teclado mientras la mantiene pulsada (en el CS6R debe conectarse un teclado con controlador sensible a la presión posterior a la pulsación). Esto permite la expresión y el control en tiempo real. La presión posterior a la pulsación puede utilizarse para controlar una amplia variedad de parámetros (página 84).

## Juegos de controles

Aparte de los parámetros estándar, al aftertouch de teclado, a los controladores y a algunos de los mandos del panel frontal se les pueden asignar diversos parámetros, como se ha explicado en la página 47. Por ejemplo, puede asignar Resonancia a la Rueda de Modulación y determinar que el aftertouch aplique vibrato. El usuario puede asignar libremente los parámetros que se adapten al tipo de sonido que esté interpretando.

Estas asignaciones de controladores se denominan Juegos de Controles. Como muestra la ilustración siguiente, puede asignar hasta 6 Juegos de Controles diferentes por Voz. Para cada Muestra de frases puede asignar hasta cuatro Juegos de Controles diferentes. Dentro de cada Juego de Controles, el controlador se conoce como Fuente (Src), y el parámetro controlado por la Fuente se denomina Destino (Dest). La unidad cuenta con diversos parámetros de Destino; algunos se aplicarán a las Voces en general, mientras que otros serán específicos de cada uno de sus Elementos. Los detalles podrá encontrarlos en la Lista de Controles de la Lista de Datos adjunta.

**nota** Los detalles acerca de los ajustes de parámetros de Destino disponibles podrá encontrarlos en la Lista de Parámetros de Destino de la Lista de Datos adjunta.

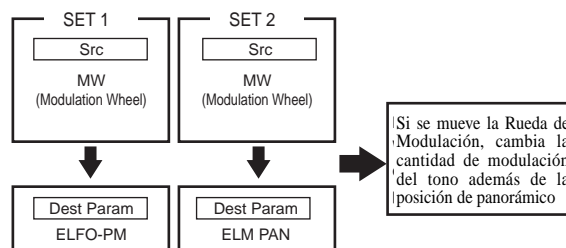


**nota** Los Interruptores de Elementos (página 85) serán desactivados si el ajuste del parámetro de Destino no es específico para los Elementos (es decir, para los ajustes de 00 a 33).

Cuando cree Juegos de Controles, puede cambiar los sonidos de diversas maneras.

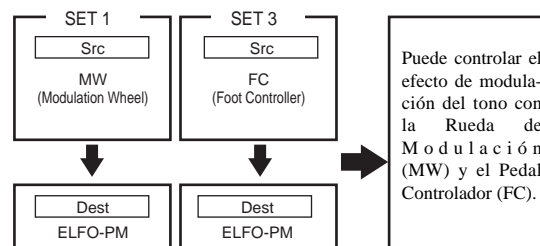
Por ejemplo, ajuste el parámetro Src (fuente) del Juego de Controles 1 a MW (rueda de modulación), y el parámetro Dest (Destino) a ELFO-PM (Profundidad de modulación de tono del LFO del elemento). A continuación, ajuste el parámetro Src del Juego de Controles 2 también a MW, pero ajuste el parámetro Dest a ELM PAN (panorámico del elemento). Además deberá especificar el elemento que ha de ser controlado y también la profundidad (cantidad) de control.

En este ejemplo, al mover la Rueda de Modulación hacia arriba, aumentará la cantidad de Modulación del Tono y el elemento será panoramizado de izquierda a derecha. Por lo que, en otras palabras, puede asignar varios parámetros Dest a cada controlador Src.



Siguiendo con el ejemplo anterior, ahora cree otro Juego de Controles en el que Src esté ajustado a FC (pedal controlador) y Dest a ELFO-PM (profundidad de modulación del tono del LFO del elemento). Nuevamente, especifique el Elemento que ha de ser controlado y también la profundidad de control.

Ahora la Modulación del tono está asignada tanto a la Rueda de Modulación como al Pedal Controlador. En otras palabras, también puede asignar varios controladores Src a cada parámetro Dest.



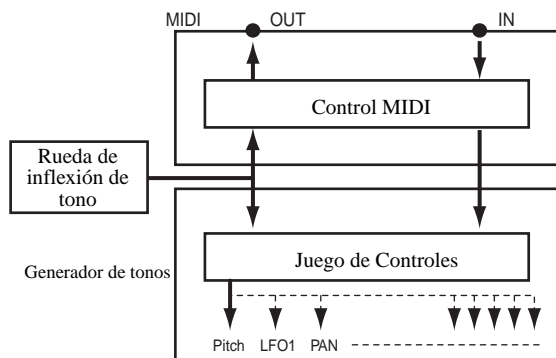
Asignando los seis Juegos de Controles dispondrá de un increíble grado de control de los sonidos del sintetizador.

## Juegos de controles y control MIDI externo

En un Juego de Controles, los controladores están asignados a los parámetros internos del sintetizador. Sin embargo, algunos controladores han sido diseñados originalmente con un propósito particular y envían mensajes de Cambio de Control MIDI predefinidos cuando son utilizados, independientemente de la distribución del Juego de Controles dentro del sintetizador.

Por ejemplo, la Rueda de Inflexión de Tono, la Rueda de Modulación y el Aftertouch fueron originalmente diseñados para controlar la inflexión de tono, la modulación y la presión posterior a la pulsación. De esta manera, cada vez que utilice estos controladores, la información de inflexión de tono, modulación y presión posterior a la pulsación siempre será enviada al terminal de salida MIDI Out.

Supongamos que el parámetro Panorámico está asignado a la Rueda de Inflexión de Tono de un Juego de Controles. Cuando mueva la Rueda de Inflexión de Tono, el generador de tonos interno del sintetizador procederá a panoramizar el sonido, pero al mismo tiempo seguirán enviándose los mensajes originales predefinidos de Inflexión de Tono al terminal de salida MIDI Out.



Los controladores también pueden enviar mensajes de Cambio de Control MIDI para controlar los parámetros de dispositivos MIDI externos. Estas asignaciones se encuentran en la pantalla VOICE (Vce) CTRL Assign 1/2 del modo de Utilidades.

**nota** Puesto que la Rueda de Inflexión de Tono, la Rueda de Modulación y el Aftertouch de teclado están predefinidos con controles MIDI específicos, no se pueden asignar Cambios de Control MIDI.

También puede configurar un controlador de manera que envíe un tipo de mensaje de Control al generador de tonos interno del sintetizador, aunque a otro tipo de terminal de salida MIDI.

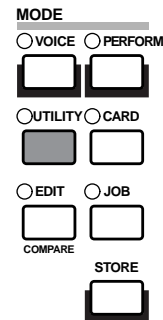
Por ejemplo, en un Juego de Controles podría asignar la resonancia al Mando Asignable 1. Después, en la pantalla VOICE CTRL Assign2 del modo de Utilidades, podría asignar el Número de Cambio de Control 1 (modulación) al mismo mando. Ahora cuando gire el mando, la resonancia se aplicará al sonido del generador de tonos interno, pero al mismo tiempo se enviará información de modulación al dispositivo MIDI externo conectado al terminal de salida MIDI Out.

Este aspecto del sintetizador lo hace ideal como controlador maestro de dispositivos MIDI externos. Añada un Pedal Controlador o un Controlador de Soplido para multiplicar aún más la capacidad de control.

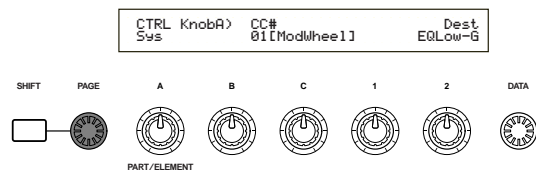
## Asignación de parámetros a los Mandos A, B y C

El siguiente procedimiento explica la manera de asignar un parámetro deseado a los Mandos A, B o C. Puede asignar cualquiera de los parámetros comunes a todo el sistema (para todos los modos de Reproducción), así como cualquier Número de Cambio de Control MIDI. En el ejemplo, el Mando A será configurado para que controle el retorno de la reverberación.

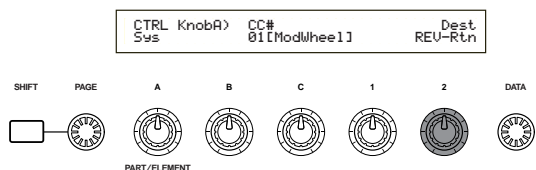
- 1 Pulse el botón UTILITY para acceder al modo de Utilidades.



- 2 Utilice el mando PAGE para cambiar a la pantalla CTRL KnobA (Mando A de control de sistema).



- 3 Utilice el Mando 2 para seleccionar REV-Rtn (retorno de reverberación)



Ahora ya puede utilizar el Mando A para controlar sobre la marcha el nivel de Retorno de Reverberación del modo de Reproducción de Voces/Actuación/Muestras de Frases. Observe que también puede enviar (girando el Mando A) o recibir mensajes de Cambio de Control con el Número de Controlador ajustado en el parámetro CC# por los terminales MIDI In y MIDI Out.

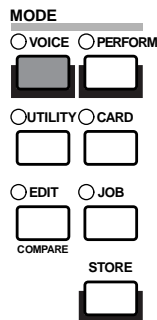
**nota** En relación con los parámetros asignables, consulte "Parámetros de Destino de Controladores de Sistema" en la Lista de Datos adjunta.

## Asignación de parámetros a los Mandos 1 y 2

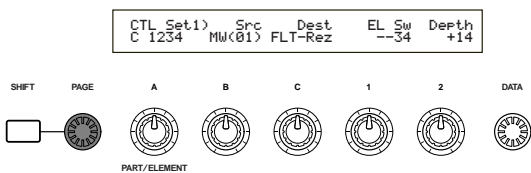
Mediante el siguiente procedimiento se explica la manera de asignar un parámetro deseado a los Mandos 1 y 2. Puede asignar controladores a cada Voz (o Parte de una Actuación) o Juego de Muestras. Los ajustes de Control pueden asignarse como Juego de Controles y cada controlador puede utilizarse para controlar múltiples parámetros (aunque varía según el tipo de Voz o Juego de Muestras). En el ejemplo se presenta la configuración del Juego de Controles 1 para la Voz Interna 001 (A01), asignando PCH-Crs (Pitch:Coarse) al Mando 1.

**nota** También puede asignar, por separado, un Número de Cambio de Control MIDI diferente al mismo mando del modo de Voces y del modo de Actuación. Más detalles en la página 168.

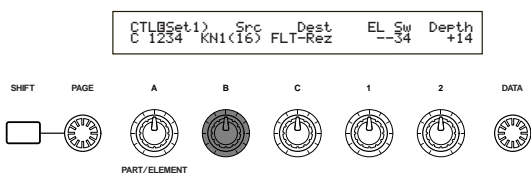
- 1 Pulse el botón VOICE para acceder al modo de Reproducción de Voces.



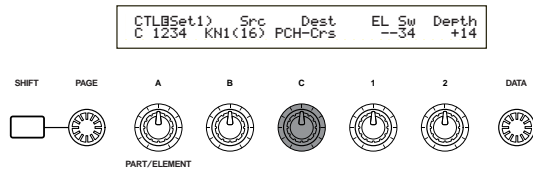
- 2 Seleccione la Voz Interna 001 (A01), y pulse el botón EDIT para acceder al modo de Edición de Voces.
- 3 Utilice el botón PAGE para cambiar a la pantalla CTL Set1 (Juego de Controles 1).



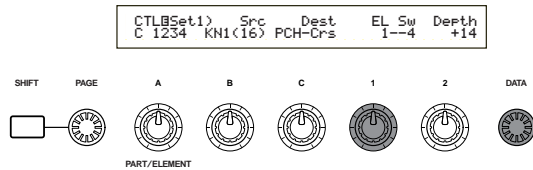
- 4 Utilice el Mando B para asignar "KN1 (16)" (Mando 1) al parámetro Src (Fuente).



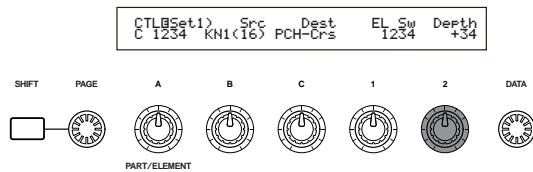
- 5 Utilice el Mando C para asignar PCH-Crs (Pitch:Coarse) al parámetro Dest (destino).



- 6 Utilice el Mando 1 y el mando DATA para especificar el Elemento que va a ser controlado. El Mando 1 mueve el cursor (intermitente), y el mando DATA muestra el Elemento que se va a controlar.



- 7 Utilice el Mando 2 para ajustar el parámetro Depth (profundidad). Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.



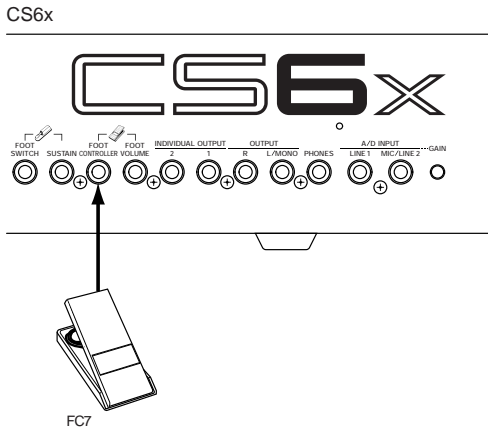
- 8 Guarde la Voz editada (página 116).

Ahora la Voz Interna 001 (A01) tendrá asignado PCH-Crs (Pitch:Coarse) al Mando 1. Cuando seleccione y reproduzca esta Voz en el modo de Reproducción de Voces, podrá controlar el tono de la Voz girando el Mando 1.

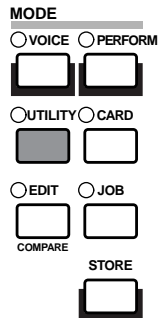
**nota** Los detalles acerca de las funciones de control asignables podrá encontrarlos en los Parámetros de Destino de los Juegos de Control, en la Lista de Datos adjunta.

## Control de parámetros con un pedal controlador (CS6x)

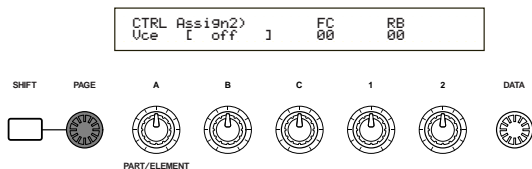
Si conecta un Pedal Controlador opcional (como el FC7) al terminal FOOT CONTROLLER del panel posterior del sintetizador, podrá controlar diversos parámetros con el pie sin tener que utilizar las manos. El ejemplo siguiente muestra la manera de configurar el Pedal Controlador para que funcione como Rueda de Modulación.



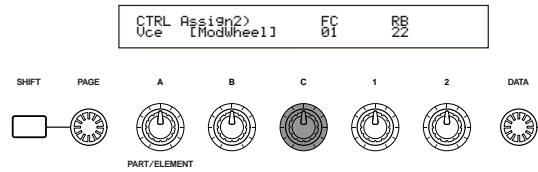
- 1 Pulse el botón UTILITY para acceder al modo de Utilidades.



- 2 Utilice el botón PAGE para cambiar a la pantalla CTRL Assign2 (Asignación de Control de Voces 2).



- 3 Utilice el Mando C para seleccionar "01:Modulation Wheel" (rueda de modulación).



En el modo de Voces, el pedal controlador ya puede usarse para controlar la modulación.

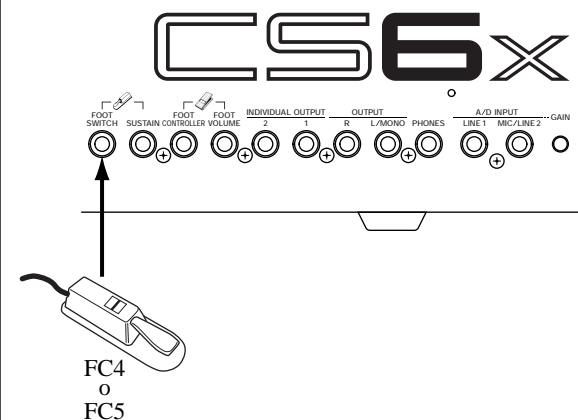
**nota** Si la Voz actual tiene un Juego de Controles con una fuente (Src) asignada a la Rueda de Modulación (MW) y recibe un mensaje de Cambio de Control de Rueda de Modulación, el parámetro de destino (Dest) asignado a la fuente (MW) resultará afectado por dicho mensaje.

**nota** El procedimiento anterior explica la manera de configurar el pedal controlador para que controle la modulación en el modo de Voces. Si desea crear una configuración así para el modo de Actuación, los ajustes correspondientes los encontrará en la pantalla CTL Assign2 del modo de Edición de Actuación.

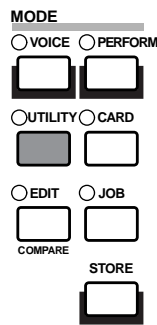
## Conmutación entre programas mediante un pedal (CS6x)

Si conecta un pedal conmutador opcional (FC4, FC5) al terminal FOOT SWITCH del panel posterior del sintetizador, podrá cambiar de un programa a otro sin tener que usar las manos. Por ejemplo, si organiza las Voces/Actuaciones de forma consecutiva en la memoria, podrá conmutar entre ellas rápidamente durante una actuación en vivo. El siguiente procedimiento muestra exactamente cómo hacerlo.

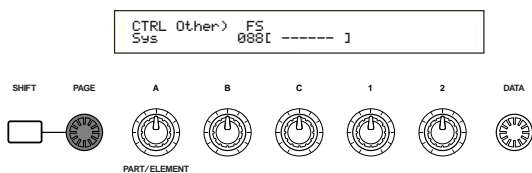
CS6x



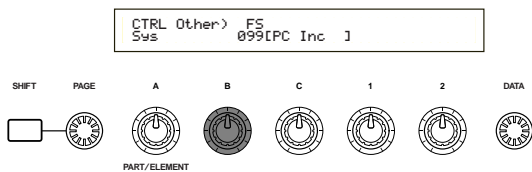
- 1 Pulse el botón UTILITY para acceder al modo de Utilidades.



- 2 Utilice el botón PAGE para cambiar a la pantalla CTRL Other (Otros Controles de Sistema).



- 3 Utilice el Mando B para seleccionar "099:PC Inc" (Incremento de Cambio de Programa).



En el modo de Voces/Actuación/Muestras de Frases, el pedal controlador ya puede utilizarse para conmutar entre los programas.

**nota** De manera alternativa, puede asignar otras funciones como Interruptor de Arpeggio (activación/desactivación), Secuenciador (Reproducción/Parada), etc. (página 165).

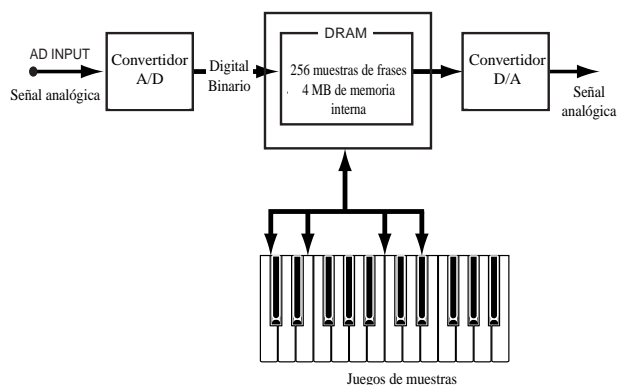
## 4 Muestras de frases

Es posible grabar o cargar sonidos del mundo real en el sintetizador y reproducirlos como sonidos de instrumentos musicales. Los datos de forma de onda contenidos en el sintetizador se denominan Muestras de Frases ("Phrase Clips"). Estas Muestras de Frases se crean y reproducen en el modo de Muestras de Frases (página 142). A continuación se ofrece una visión general de las Muestras de Frases.

### Visión general de las muestras de frases

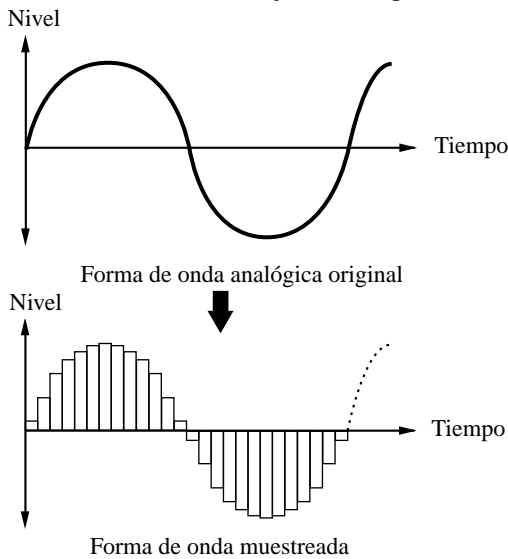
Como se indica en la siguiente ilustración, en el panel posterior (o en el panel frontal del CS6R) hay un terminal A/D INPUT para la introducción de fuentes analógicas en el convertidor A/D. Este convertidor luego convierte las señales de estas fuentes analógicas en señales digitales binarias mediante un proceso conocido como "muestreo". Dentro del sintetizador, estas señales muestreadas se denominan Muestras de Frases y la memoria interna de 4 MB puede contener hasta 256 de estas Muestras de Frases. Puede asignar las Muestras de Frases a cualquier tecla del teclado para que las reproduzca. Un grupo de asignaciones de Muestras de Frases al teclado se denomina Juego de Muestras ("Clip Kit"), de las que puede crear hasta cuatro. Después podrá asignar los Juegos de Muestras a las Actuaciones, igual que en el caso de las Voces.

Cuando se reproducen Juegos de Muestras, el proceso de la señal es inverso a la conversión A/D. Las señales digitales pasan por el convertidor A/D para devolverlas al formato analógico.



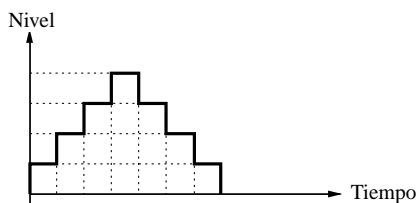
# Velocidad de muestreo y resolución de bits

El ejemplo de la ilustración muestra una onda sinusoidal. Cuando se graba (muestra) la onda sinusoidal, el convertidor A/D básicamente toma instantáneas de los niveles de la onda a intervalos fijos de tiempo.

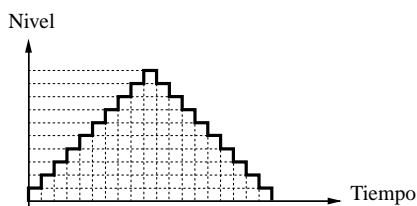


En el gráfico, el eje horizontal representa el tiempo, mientras que el eje vertical representa el nivel de la señal. El número de instantáneas de niveles tomadas en un segundo se denomina velocidad de muestreo y se mide en hertzios. El convertidor A/D de este sintetizador tiene una velocidad de 44,1 kHz, lo que indica que son necesarias 44.100 tomas de niveles de forma de onda por segundo. Cuanto más rápida sea la frecuencia de muestreo, más se parecerá la señal digital reproducida a la señal original. En el eje vertical, el número de niveles se mide en bits y se denomina resolución de bits. El convertidor A/D del CS6x tiene una resolución de 16 bits, lo que quiere decir que hay 216 (65.536) niveles en el eje vertical. Al igual que con la velocidad de muestreo, cuanto mayor sea la resolución de bits, más se parecerá la señal (digital) reproducida a la original. Los CD-Audio también están muestreados a 44,1 kHz y 16 bits.

**Figura A: baja frecuencia de muestreo y resolución de bits**



**Figura B: alta frecuencia de muestreo y resolución de bits**

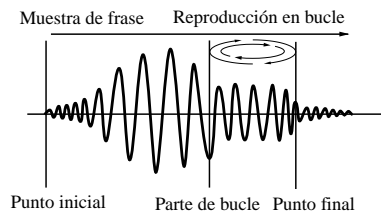


# Reproducción de Muestras de Frases

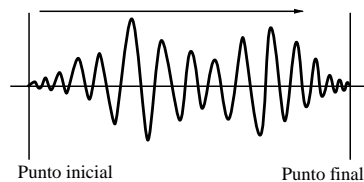
Las Muestras de Frases pueden reproducirse de tres maneras distintas.

En primer lugar está la Reproducción en “bucle”. Durante la reproducción se produce un “bucle” continuo de una sección de la Muestra de Frases. Se utiliza a menudo para crear bucles de patrones de batería a partir de redobles. Cuando toque una nota en el teclado, la Muestra de Frases se reproducirá desde el punto inicial hasta el punto final. Luego regresará al punto de bucle y se reproducirá hasta el punto final, y así hasta que la nota sea liberada.

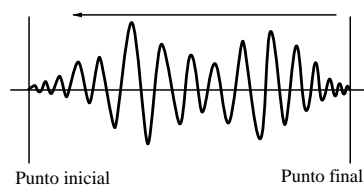
Con los instrumentos musicales, en general, la parte característica del sonido (la sección de “ataque”) normalmente se encuentra al principio, justo después del punto inicial. Después, el sonido no varía mucho mientras se mantiene la nota pulsada, y pueden ajustarse los puntos de bucle y final en cualquiera de los dos extremos de la sección. Cuando se reproduce una Muestra de Frases de un instrumento con un bucle así, la sección de ataque del sonido se reproducirá una vez y luego se reproducirá continuamente el bucle hasta que la nota sea liberada. El bucle constituye además una forma de crear sonidos de instrumentos útiles sin tener que usar demasiada memoria.



El segundo método de reproducción se conoce como “disparo” o “pase”. Cuando se pulsa una nota en el teclado, la Muestra de Frases se reproduce desde el comienzo hasta el final sólo una vez. Este tipo de reproducción se utiliza normalmente para Muestras de Frases de sonidos de batería y percusión.



En tercer lugar, se puede seleccionar la reproducción “inversa”. Cuando se pulsa una nota en el teclado, la Muestra de Frases se reproduce desde el final hasta el principio una sola vez. Resulta útil para crear sonidos de platos al revés y otros efectos especiales.

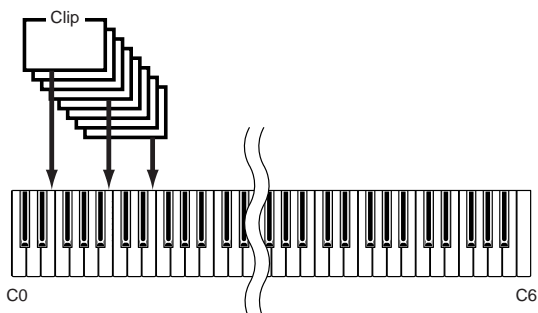


Los puntos y los modos de reproducción se ajustan en el modo de Edición de Muestras de Frases (página 146).

# Creación de un Juego de Muestras

Las Muestras de Frases pueden ser asignadas a notas del teclado (C0 a C6) y reproducidas en vivo o con un secuenciador. También es posible editar diversos parámetros para cada Muestra de Frases. La asignación de Muestras de Frases en el teclado se denomina Juego de Muestra, y el usuario puede crear hasta cuatro juegos. Puede asignarse cada Muestra de Frases a una nota del teclado. Sin embargo, cuando se asignan redobles y otros bucles rítmicos además de asignar las Muestras de Frases percusivas utilizadas en los ritmos, puede crear un Juego de Muestras sólo para los ritmos. O podría asignar Muestras de Frases de sonidos no habituales para crear un Juego de Muestras de efectos especiales. En esencia, puede crear un Juego de Muestras con los sonidos que se adapten a sus necesidades.

Los Juegos de Muestras pueden tratarse igual que las Voces y las Actuaciones. Por ejemplo, en el modo de Reproducción de Muestras de Frases, puede reproducir Juegos de Muestras directamente con el teclado (página 142). En el modo de Actuación, puede incluirse un Juego de Muestras como una Parte de una Actuación. (Página 129).



**nota** Los Juegos de Muestras y las Muestras de Frases pueden editarse en el modo de Edición (página 146), y las operaciones con ellos se realizan en el modo de Operaciones (página 154).

**!** Cuando apague el sintetizador, el Juego de Muestras se perderá. Guarde siempre los datos importantes en la Tarjeta de Memoria.

## Grabación de un Muestra de Frases

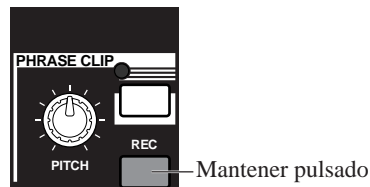
En este apartado se explica el modo de grabar una Muestra de Frases, ajustar el bucle, ejecutar operaciones y crear un Juego de Muestras.

La muestra de Frases puede crearse grabando con un micrófono, desde un reproductor de CD u otro equipo de audio o desde una Voz/Actuación/Muestra de Frases del sintetizador ya existente.

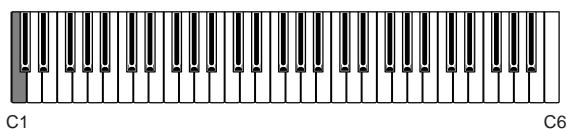
Como ejemplo sencillo, vamos a grabar el patrón de batería creado anteriormente con el Apegiador y la Voz de Batería.

**1** Antes de acceder al modo de Muestras de Frases, primero hay que acceder al modo de Reproducción de Voces y pulsar los botones MEMORY (PRE1) y (PRE2) simultáneamente. A continuación utilice el mando DATA, los botones DEC/NO e INC/YES o los botones PROGRAM (CS6x) para seleccionar las Voces de Batería Predefinidas (DR1).

- 2** Pulse el botón PHRASE CLIP (se iluminará el diodo) para acceder al modo de Muestras de Frases.
- 3** Mantenga pulsado el botón PHRASE CLIP (REC) y aparecerá la siguiente pantalla. En ella puede asignar una tecla a la Muestra de Frases que vaya a grabar. Mientras mantiene pulsado el botón, pulse la tecla correspondiente del teclado. En el ejemplo se asignará la nota C1 (do1). Ahora libere el botón REC para acceder a la pantalla de grabación.



```
PCLP Rec) >> Select Record Key <<
C 1:off
```



- 4** Utilice el mando B para ajustar el parámetro Fuente a "voz". La Voz de Batería seleccionada anteriormente ya puede reproducirse con el teclado.

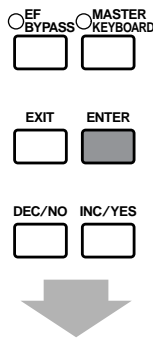
```
PCLP Rec) Source Trigger [ENTER]
(Key=C 1) voice key tostandby
```

- 5** Utilice el mando C para ajustar el parámetro Disparador (Trigger) a "key". Con este ajuste, cuando se pulse una nota en el teclado comenzará el proceso de grabación.
- 6** Pulse el botón ARPEGGIO (ON/OFF) del panel frontal (se iluminará el diodo) para activar el Arpegiador. Cuando pulse una nota en el teclado, se reproducirá un patrón de batería de acuerdo con los ajustes del Arpegiador. El tiempo puede ajustarse con el mando SEQ PLAY (TEMPO) del panel frontal. Antes de seguir adelante, asegúrese de que ha seleccionado el sonido correcto.

**nota** En el CS6R seleccione la Voz de Batería, acceda al modo de Edición de Voces de Batería (página 102), ajuste el parámetro Interruptor de Arpeggio a "on" y luego acceda al modo Muestras de Frases.

**nota** Para evitar una merma en la calidad de sonido durante la grabación, deberá ajustar un nivel de salida alto para la Voz (en el modo de Edición de Voces).

- 7 Pulse el botón ENTER y se activará el estado de espera de grabación. En la pantalla aparecerá el mensaje “Waiting for trigger...” (espera de disparo).



```
PCLP Rec) Source Trigger [EXIT]
<< Waiting for Trigger... >> toStop
```

- 8 La grabación dará comienzo cuando se pulse la nota correspondiente del teclado. Pulse la nota y deje que el patrón de batería se reproduzca un compás.
- 9 Pulse el botón EXIT. La grabación terminará y aparecerá el mensaje “Now Working...” (en proceso). La Muestra de Frases será asignada a la nota C1 (do1), tal como se haya ajustado en el paso 3. En este punto, puede oír la Muestra de Frases grabada pulsando la nota C1 (do1) mientras mantiene pulsado el botón REC.

**nota** Puede haber casos en los que un nivel de volumen grabado difiera del monitorizado durante la grabación. Esto se debe a la función de ajuste de nivel automático, que corrige el nivel de grabación para que la reproducción sea la adecuada. En estos casos puede ajustar un nivel de reproducción de la muestra en el modo de Edición de Muestras de Frases. Si desea aumentar todo el volumen general, puede usar el parámetro Tipo de EQ para ajustar un valor de “Boost12”

Si no queda satisfecho con el resultado, puede repetir la grabación pulsando el botón ENTER.

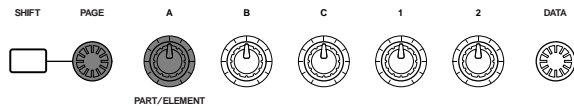
- 10 Una vez que haya salido del modo de Grabación de Muestras de Frases, la muestra se almacenará automáticamente en memoria (DRAM) con un número y nombre (Clip 001) nuevos. En este punto, no salga del modo de Grabación de Muestras de Frases. En su lugar, pulse el botón EDIT para acceder al modo de Edición de Muestras de Frases.

## Edición de Muestras de Frases

Siguiendo desde el paso 10 anterior, ahora ya está listo para editar la Muestra de Frases que acaba de grabar. En el modo de Edición de Muestras de Frases puede asignar Muestras de Frases a notas del teclado (entre C0 y C6) para formar un juego de frases, crear bucles, editar características tonales, etc. En el ejemplo, se procederá a editar de varias maneras la Muestra de Frases grabada.

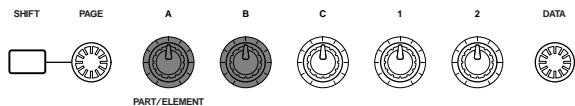
- 11 En el modo de Edición de Muestras de Frases, utilice el mando PAGE para cambiar a la pantalla OSC Asgn (asignación de osciladores). Normalmente, asignaría la Muestra de Frases a una nota del teclado (tecla de muestra). Sin embargo, puesto que ya la hemos asignado a la nota C1 (do1) en el paso 3, el número y el nombre de la Muestra de Frases (Clip 001) se visualizarán cuando pulse la nota C1 en el teclado o cuando utilice el mando A para recuperar C1 (do1). Cuando pulse C1 para asignar una tecla de muestra, oír la Muestra de Frases.

```
OSCBAsgn) Number Variation [ENTER]
Key= C 1 1[Clip 001] 1 to Edit
```



Como la asignación de la Muestra de Frases únicamente a C1 es algo inflexible, la asignaremos también a las notas blancas que van de D1 (re1) a C2 (do2). Seleccione cada una de las notas pulsándolas en el teclado o con el mando A, y utilice el mando B para asignar [Clip 001] a cada una.

```
OSCBAsgn) Number Variation [ENTER]
Key= C 2 1[Clip 001] 1 to Edit
```

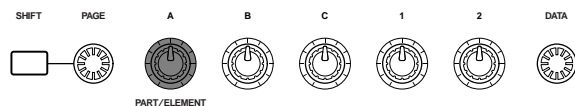


En la misma pantalla, utilice el mando 1 para seleccionar una variación.

La variación hace referencia al método de reproducción de la Muestra de Frases (incluyendo los puntos de su bucle y demás parámetros). Con una variación, cada Muestra de Frases puede tener hasta ocho puntos de bucle diferentes. Por ejemplo, cuando se aplican a la Muestra de Frases del patrón de batería grabado anteriormente, las variaciones pueden utilizarse para crear un patrón de bucle de un compás, un patrón invertido u otros estilos de reproducción diferentes.

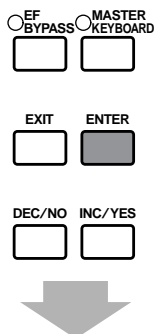
Ya ha asignado la misma Muestra de Frases (Clip 001) a las notas blancas situadas entre D1 (re1) y C2 (do2). Ahora puede asignar una variación distinta a cada una de las notas. Seleccione las notas correspondientes pulsándolas en el teclado o con el mando A, y utilice el mando 1 para asignar un número de variación diferente (1 a 8) a cada una. En este momento, las variaciones en sí no han sido ajustadas, por lo que las variaciones 1 a 8 se reproducirán de la misma forma. Sin embargo, una vez que haya ajustado todas las variaciones, la misma Muestra de Frases puede ser reproducida de manera diferente para cada una de las notas blancas que hay entre C1 (do1) y C2 (do2).

```
OSCBAsgn) Number Variation [ENTER]
Key= C 1 1[Clip 001] 1 to Edit
```



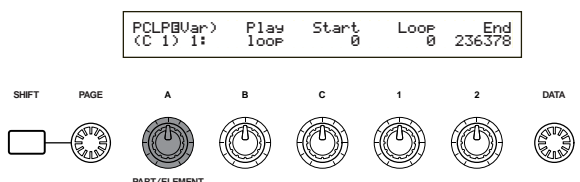
- 12 Compruebe que la nota C1 (do1) está seleccionada y luego pulse el botón ENTER. Se visualizarán los parámetros de variación para (Clip 001).

**nota** Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón EXIT.

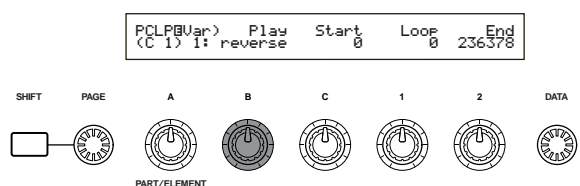


```
PCLPBVar) Play Start Loop End
(C 1) 1:  loop  0      0  236378
```

- 13 Utilice el mando A para seleccionar el número de variación. Comenzaremos con la variación 1.



- 14 Como se ha explicado antes (página 54), el parámetro Play especifica la forma en que se reproduce la Muestra de Frases. Existen tres posibles ajustes para este parámetro, aunque en este ejemplo seleccionaremos "reverse". Utilice el mando B para realizar la selección.



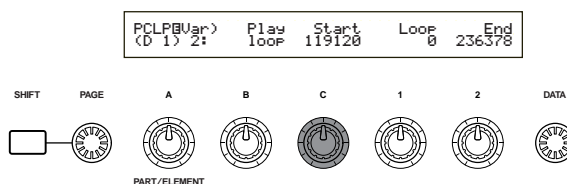
Ahora pulse la nota C1 (do1) del teclado y compruebe que la Muestra de Frases ha sido, efectivamente, invertida.

**nota** La reproducción inversa implica que el sonido se reproduce al revés desde el punto final hasta el punto inicial. Puede cambiar la extensión simplemente ajustando estos puntos. Cuando grabe una Muestra de Frases, el punto inicial se ajusta al comienzo de la grabación, y el punto final a la conclusión de la misma.

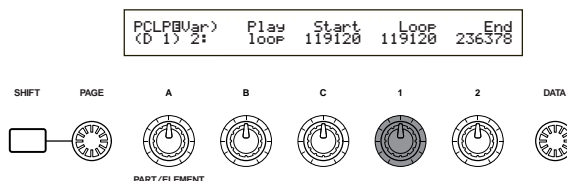
- 15 Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla OSC Asgn (asignación de osciladores). Esta vez seleccione la nota D1 (re1) y pulse el botón ENTER.

- 16 A continuación, seleccione la Variación 2, pero esta vez ajuste el parámetro Play a "loop". Cuando pulse la nota D1 (re1), la Muestra de Frases se reproducirá como un bucle entre los puntos inicial y final de la grabación. Si sólo desea que se reproduzca como bucle una Parte de la Muestra de Frases, deberá ajustar los puntos Inicial/Bucle/Final. Por ejemplo, ajustaremos un bucle de un compás de extensión exacto.

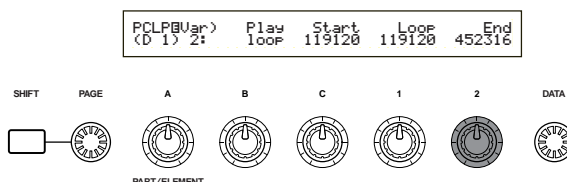
- 17 Utilice el mando C para ajustar el punto Inicial (el punto en el que comenzará la reproducción cuando se toque una nota). Para crear un patrón de batería con un bucle de un compás, deberá pulsar la nota D1 (re1) y ajustar el punto inicial para que concuerde con el primer tiempo del compás.



- 18 Utilice el mando 1 para ajustar el punto de Bucle (el comienzo de la sección a la que se hará el bucle). Puesto que va a crear un bucle de un compás exacto, el punto de Bucle puede ajustarse a la misma posición que el punto inicial.



- 19 Utilice el mando 2 para ajustar el punto final (fin de la sección a la que se hará el bucle). Para crear un patrón de batería de un compás, deberá ajustar el punto final al término del cuarto tiempo del compás (es decir, inmediatamente antes del primer tiempo del siguiente compás). Pulse la nota D1 (re1) y siga ajustando el punto final hasta que encuentre el punto ideal para la reproducción en bucle.



La muestra (Clip 001) se reproduce invertida como Variación 1, y en bucle de un compás como Variación 2, y las dos variaciones pueden reproducirse pulsando las notas C1 (do1) y D1 (re1). De la misma manera, puede cambiar los puntos de las variaciones 3 a 8 y configurar diferentes bucles para el de la Variación 1/2.

Por tanto, cada Muestra de Frases puede reproducirse de diferentes formas según las notas del teclado, y podrá asignar Muestras de Frases completamente diferentes con diversas variaciones a otras notas. Un grupo de Muestras de Frases y Variaciones de este tipo se denomina "Juego de Muestras".

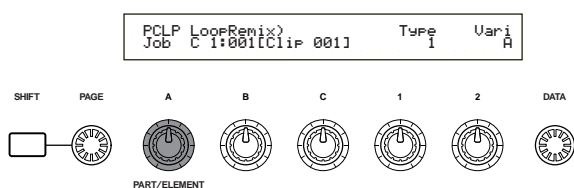
20 A continuación pulse el mando JOB para acceder al modo de Operaciones de Muestras de Frases. Vamos a explicar brevemente la forma de ejecutar una Operación.

## Ejecución de una operación ("Job")

En el modo de Operaciones ("Jobs") puede realizar distintas operaciones con las Muestras de Frases editadas. Puede copiar o suprimir elementos, crear variaciones, utilizar la remezcla de bucles (Loop Remix) y la extracción (Extract) para modificar las Muestras de Frases, etc. En este ejemplo, se explicará la función totalmente única de Remezcla de Bucle. La explicación continúa a partir del punto 20 anterior.

21 En el modo de Operaciones de Muestras de Frases, utilice el mando PAGE para cambiar a la pantalla PCLP LoopRemix. Remezcla de Bucle coge los datos de una frase existente, la cambia y crea una muestra de frases en bucle nueva e independiente (la Muestra de Frases original permanece en su estado original, y se crea una Muestra de Frases totalmente nueva con Remezcla de Bucle). Ajustando los parámetros Type y Vari, puede crear fácilmente una variedad de Muestras de Frases nuevas.

22 Pulsando la nota correspondiente del teclado, o con el mando A, puede seleccionar la Muestra de Frases fuente a la que se aplicará la Remezcla de Bucle. Vamos a seleccionar (Clip 001) como fuente y crear una nueva Muestra de Frases. Si ha seguido el procedimiento anterior y asignado variaciones a las notas blancas situadas entre C1 (do1) y C2 (do2), podrá pulsar cualquiera de estas notas. Se seleccionará (Clip 001).

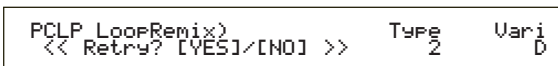


23 Utilice el mando 1 para ajustar el parámetro Type que especifica el tipo de cambio de bucle (es decir, la Parte del bucle que será modificada). Si se combina con el parámetro Vari, es posible crear una variedad de patrones de bucle con Remezcla de Bucle. Hay cinco tipos en total, y en este ejemplo se utilizará Type 2.

24 Utilice el mando 2 para ajustar el parámetro Vari que especifica en qué grado se modificará el bucle. Las cuatro variaciones disponibles (A - D) aplican cantidades crecientes de modificación. En el ejemplo seleccionaremos "D" para aplicar el mayor grado de modificación.

25 Pulse el botón ENTER y verá un mensaje de confirmación. Ahora pulse el botón INC/YES para confirmar y se ejecutará la Remezcla de Bucle en (Clip 001) con los parámetros Type y Vari ajustados anteriormente. Para cancelar la operación, pulse el botón DEC/NO.

Una vez concluida la operación de Remezcla de Bucle, aparecerá el siguiente mensaje.



En este punto, puede pulsar la nota del teclado asignada a (Clip 001) y escuchar el sonido posterior a la aplicación de la Remezcla de Bucle. Deberá oír un tipo de patrón totalmente nuevo, incluyendo secciones invertidas del sonido.

Sin embargo, si no está satisfecho con el resultado, puede repetir los pasos 23 a 25 y aplicar la Remezcla de Bucle pulsando el botón INC/YES en la pantalla actual. Cambiando los ajustes de parámetro de Type y Vari podrá crear patrones de bucle que suenen totalmente diferente.

26 Una vez satisfecho con la Muestra de Frases, pulse el botón DEC/NO para regresar a la pantalla PCLP LoopRemix.

La nueva Muestra de Frases tendrá un nuevo nombre y número, y será asignada al teclado en lugar de la Muestra de Frases original (que sigue retenida en memoria pero que ya no se asigna a ninguna nota).

**nota** Las Muestras de Frases se conservan en memoria (DRAM) incluso después de salir del modo de Muestras de Frases y hasta que apague la unidad. Sin embargo, si se ha creado una Muestra de Frases después de editar o ejecutar una operación, se perderá al salir del modo de Muestras de Frases. Por esta razón, conviene guardar siempre las Muestras de Frases antes de salir de este modo. En la memoria interna pueden almacenarse hasta cuatro Juegos de Muestras. En la página 160 encontrará más detalles acerca del almacenamiento de Muestras de Frases.

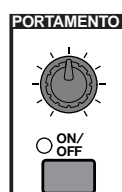
**nota** Una vez creado un Juego de Muestras, puede reproducirlo en el modo de Reproducción de Muestras de Frases o usarlo como una Parte de una Actuación, igual que con las Voces (página 129).

## ⑤ Otras funciones de interés

### Portamento

El portamento se utiliza para crear una suave transición de tono entre la primera nota ejecutada en el teclado y la siguiente, y puede utilizarse en el modo de Voces o de Actuación. El portamento puede ser activado/desactivado con el botón PORTAMENTO (ON/OFF) del panel frontal. Cuando está activado, se ilumina el diodo del botón correspondiente.

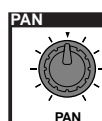
Puede utilizar el botón PORTAMENTO para variar el tiempo de transición del tono (Tiempo de Portamento). Gire el mando a la derecha para ampliar el tiempo.



- nota** Antes de activar el portamento, deberá especificar cómo funcionará con los parámetros disponibles en la pantalla de portamento (página 84).
- nota** Si el portamento está activado y listo para su uso, se iluminará el diodo del botón PORTAMENTO (ON/OFF) cuando se seleccione la Voz.
- nota** En el modo de Actuación, puede aplicar portamento a las Voces de Partes que tengan activados (“on”) el interruptor de superposición Layer Switch (página 133) y el interruptor de portamento (página 131).
- nota** Dependiendo del método de almacenamiento (páginas 116, 141) el estado (activado/desactivado) puede guardarse junto con la Voz o Actuación.
- nota** El estado del portamento puede ajustarse en la pantalla del mismo nombre (páginas 84, 131) del modo de Voces o Actuación.

### Panorámico

El mando PAN del panel frontal puede utilizarse para ajustar la posición estéreo (panorámico) de la Voz, Actuación o Juego de Muestras seleccionados. El parámetro PAN puede ajustarse en cualquiera de los modos de Edición, aunque en los modos de reproducción el mando PAN del panel frontal le permite ajustar este parámetro en tiempo real.



- nota** En el CS6R, este ajuste se realiza en la pantalla Level QED (página 81).

# Edición de Voces

El sintetizador contiene 256 voces normales y 8 voces de batería predefinidas. Estas voces pueden ser editadas para crear nuevas voces o pueden elaborarse voces completamente nuevas a partir de cero. Luego podrá almacenar hasta 128 de estas voces normales y hasta 2 voces de baterías, todas ellas nuevas o editadas, en la memoria de usuario interna o en una Tarjeta de Memoria externa.

El siguiente procedimiento da una idea básica sobre los pasos que hay que seguir para crear/editar voces. Obviamente, es sólo un ejemplo; puede considerarse libre de ajustar cualquier parámetro de la forma que desee. En la sección de referencia de este manual podrá encontrar más detalles acerca de cada parámetro.

**nota** Todos los ajustes de parámetros se almacenan junto con la Voz misma.

- 1 En el modo de Reproducción de Voces seleccione la Voz que desee editar.
- 2 Vaya al modo de Edición de Voces.
- 3 En las pantallas de edición común, ajuste los parámetros comunes a todos los elementos de la Voz (volumen, tono, timbre, etc.). También puede ajustar los parámetros relacionados con el Arpegiador, Controladores, Efectos, etc.
- 4 En las pantallas OSC (oscilador), seleccione las ondas utilizadas por los elementos de la Voz, más el volumen, panorámico, margen de nota y demás parámetros básicos.
- 5 En las pantallas PCH (tono) y PEG (generador de envolvente del tono), ajuste los parámetros de afinación y demás parámetros relacionados con el tono usados por los elementos. También ajuste los parámetros PEG según sea necesario.
- 6 En las pantallas FLT (filtro) y FEG (generador de envolvente del filtro), ajuste los parámetros de los filtros utilizados por los elementos. Además ajuste los parámetros FEG según sea necesario.
- 7 En las pantallas AMP (amplificador) y AEG (generador de envolvente de la amplitud), ajuste el volumen y demás parámetros relacionados con el nivel de salida utilizados por los elementos. Además ajuste los parámetros AEG según sea necesario.
- 8 En las pantallas LFO (oscilador de baja frecuencia), ajuste los parámetros relacionados con la modulación utilizados por los elementos.
- 9 En las pantallas EQ (ecualizador), ajuste los parámetros de ecualizador que afectan a las características tonales de los elementos.
- 10 Guarde las voces editadas.

## 1 Selección de una Voz para editarla

Acceda al modo de Reproducción de Voces pulsando el botón VOICE.



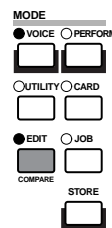
Seleccione el número de Voz que desee editar (página 75).

**nota** Antes de editar nada, primero debe acceder al modo de Operaciones de Voz y copiar la Voz que desee editar en la memoria interna de usuario. Si está creando una Voz partiendo de cero, utilice la función "Initialize" para inicializar una Voz en la memoria interna de usuario. En la página 115 encontrará los detalles.

## 2 Acceso al modo de Edición de Voces

La creación/edición de voces se lleva a cabo en el modo de Edición de voces.

Para acceder al modo de Edición de voces, pulse el botón EDIT en el modo de Reproducción de Voces.

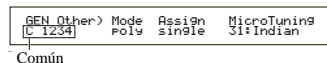


### Edición común y edición de elemento

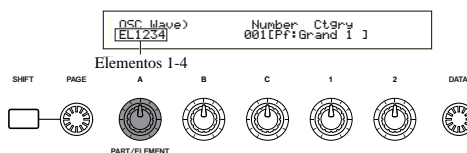
Cada Voz consta de hasta cuatro elementos (página 37). Los parámetros comunes a todos los elementos se denominan parámetros de edición comunes. El modo de Edición de Voces está integrado por las pantallas de edición común, más las pantallas de los parámetros de cada elemento individual.

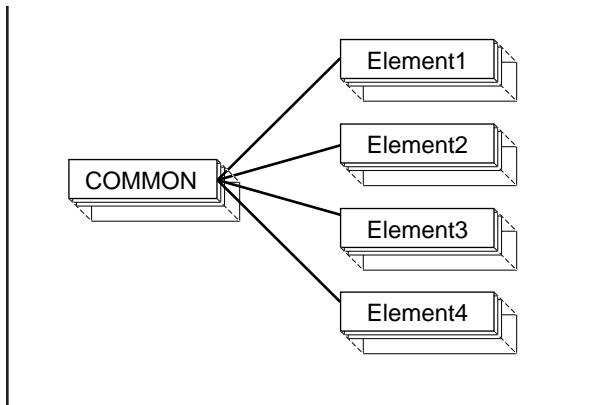
En el modo de Edición de Voces puede utilizar el mando A para conmutar entre los ajustes comunes y los ajustes de los elementos 1 a 4.

#### Ajustes comunes



#### Ajustes de los elementos 1 a 4

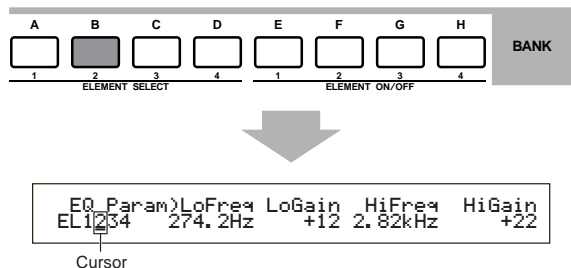




### Selección de elementos (CS6x)

En el modo de Edición de Voces puede seleccionar el elemento pulsando un botón ELEMENT SELECT 1 a 4. Cuando selecciona un elemento, el cursor se traslada al número correspondiente.

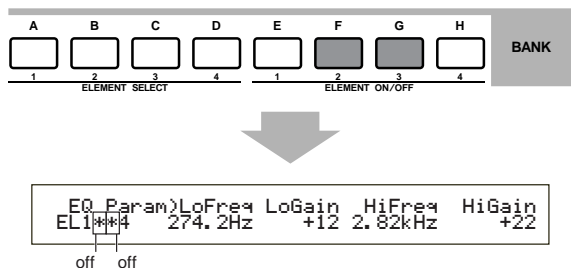
Ejemplo: Cuando se selecciona "Elemento 2"



### Activación/desactivación de elementos (CS6x)

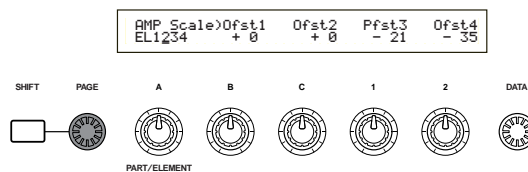
En el modo de Edición de Voces, puede desactivar un elemento pulsando el botón ELEMENT ON/OFF correspondiente. Esto le permite silenciar temporalmente otros elementos de la Voz, por lo que puede escuchar los cambios del elemento que está editando. Un elemento silenciado (off) aparecerá señalado con un asterisco (\*) en la pantalla, tal como se muestra a continuación.

Ejemplo: Cuando se desactivan los elementos 2 y 3

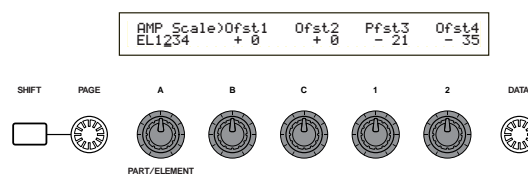


### Comutación entre pantallas e introducción de ajustes

Después de seleccionar la pantalla de edición común o una pantalla de edición de un elemento (1 a 4), utilice el mando PAGE para cambiar de pantalla.

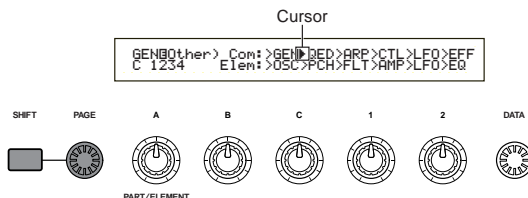


Dentro de una pantalla hay varios parámetros disponibles. Para que la edición resulte más sencilla, los mandos situados debajo de la pantalla están asignados a cada uno de los parámetros disponibles.



### Pantalla de menús

Si utiliza el mando PAGE a la vez que mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará el menú de ajustes. Utilice el mando PAGE para mover el cursor a un elemento, y libere el botón SHIFT para acceder inmediatamente a la pantalla de dicho elemento.



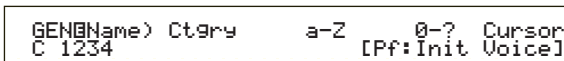
**nota** También es posible usar otros mandos y botones para realizar los ajustes. La función "Compare" le permite comparar el sonido editado con el sonido anterior a la edición. En las páginas 24 y 79 encontrará más detalles.

### 3 Pantallas de edición común

Cada una de las voces consta de cuatro elementos. En este apartado se explican los parámetros comunes a todos los elementos.

#### • GEN (común general)

En esta pantalla podrá ajustar parámetros generales de edición común, como el nombre de la Voz.



● **QED (edición común rápida)**

Estos parámetros controlan principalmente el volumen y el timbre de la Voz, y con ellos puede cambiar fácilmente el sonido general. Muchos de estos parámetros puede ajustarse directamente con los mandos de control del sonido del panel frontal.

```
QED@Level) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

● **ARP (Arpeggio común)**

Con el ajuste de estos parámetros puede controlar la manera de arpeggiar la Voz. En la página 42 encontrará más detalles sobre el uso del arpegiador.

```
ARP@Type) Type Tempo Switch Hold
C 1234 Up&Down1:Sw 120 on on
```

● **CTL (controlador común)**

Es posible asignar varias funciones a los controladores de los paneles frontal y posterior. Por ejemplo, puede asignar parámetros a la rueda de inflexión de tono y a un pedal controlador para poder cambiar el timbre de la Voz en tiempo real. En la página 47 encontrará más detalles sobre los diferentes usos de esta función.

```
CTL@Set1) Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) RevTime:EF1 1234 +63
```

● **LFO (oscilador de baja frecuencia común)**

Éstos son los parámetros del LFO. El LFO utiliza una forma de onda de baja frecuencia para modificar las características de tono, filtro y amplitud y crear efectos de vibrato, wah-wah, etc. (página 85).

```
LFO@Wave) Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234 trpzd 63 on 270
```

● **EFF (efecto común)**

Son parámetros de efectos de la Voz. Hay dos efectos de inserción y dos efectos de sistema (reverberación y chorus).

```
EFF@InsEF) InsEF Connect
C 1234 1=1T 1=2
```

④ **Pantallas de OSC (oscilador)**

En estas pantallas puede ajustar los parámetros que controlan las formas de onda en las que se basa la Voz. Puede utilizar la onda utilizada por el elemento, el volumen y el margen de notas de cada elemento, etc.

● **OSC Wave (onda del oscilador)**

Seleccione la forma de onda utilizada por cada elemento.

```
OSC@Wave) Number Ctrny
EL1234 001[Pf:Grand 1 ]
```

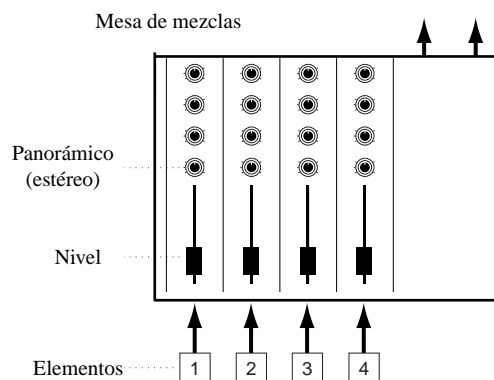
● **OSC Out (salida del oscilador)**

● **OSC Pan (panorámico del oscilador)**

Ajuste el volumen (nivel de salida) y la posición de panorámico estéreo de cada elemento. La siguiente ilustración muestra el funcionamiento.

```
OSC@Out) Level Delay InsEF
EL1234 96 0 ins2
```

```
OSC@Pan) Pan Alter Random Scale
EL1234 C L64 63 +63
```



● **OSC Limit (límite del oscilador)**

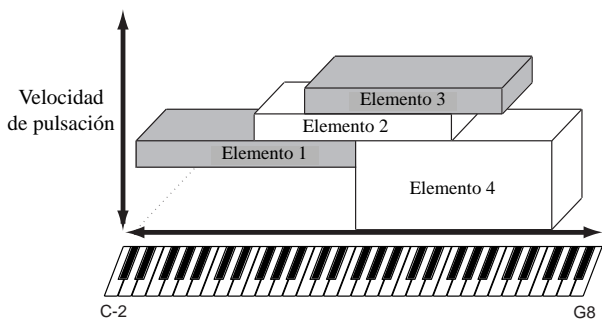
Ajuste el margen de notas de cada elemento (el margen de notas del teclado en el que sonará cada elemento) y también la respuesta a la velocidad de pulsación (el margen de velocidad de pulsación de notas en que sonará el elemento). Puede asignar diferentes ajustes a cada elemento. Con estos parámetros puede superponer los elementos (“layer”) y controlar su salida.

Por ejemplo, puede ajustar un elemento para que suene en el margen superior del teclado, y otro elemento en el margen inferior. De esta manera, incluso dentro de la misma Voz, puede tener dos sonidos diferentes en distintas zonas del teclado, o puede solapar los márgenes de los dos elementos para que el sonido de cada uno se superponga en un margen determinado.

Además, puede ajustar cada elemento para que responda a diferentes márgenes de velocidad de pulsación, de manera que un elemento suene con velocidades de pulsación bajas y el otro con velocidades de pulsación altas.

```

OSCBLimit) Note Limit Vel Limit
EL1234      C-2 - G 8     1 - 127
  
```



## 5 Pantallas de PCH (tono) y PEG (EG del tono)

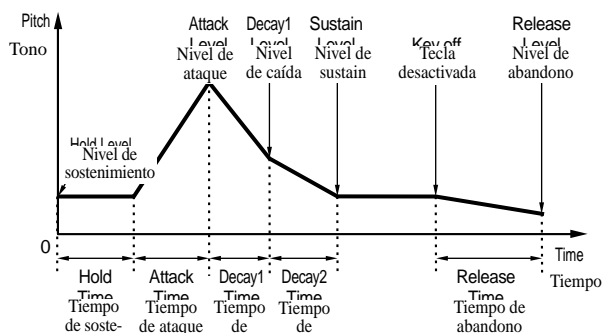
Ajuste los parámetros básicos de tono de cada elemento. Puede desafinar elementos, aplicar escalas de tono, etc. Además, con el ajuste del PEG (generador de envoltente del tono) puede controlar el cambio de tono en el tiempo.

### • PEG (generador de envoltente del tono)

Con el PEG puede controlar la transición de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el punto en que se libera. Como muestra la siguiente ilustración, la envoltente del tono consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de transición) y cinco de nivel (tono). Esto resulta útil en la creación de cambios de tono automáticos. Además, pueden ajustarse diferentes parámetros de PEG para cada elemento.

```

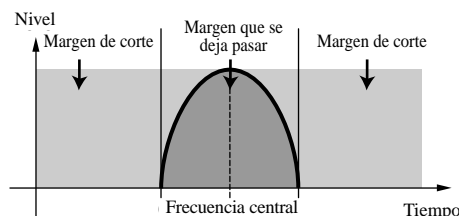
PEGTime) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234   127  127  127  127
  
```



**nota** En la página 94 encontrará más detalles sobre los parámetros del PEG.

## 6 Pantallas de FLT (filtro) y de FEG (EG del filtro)

El filtro puede utilizarse para cambiar las características tonales de cada elemento, ajustando los “sobretonos” (tonos armónicos) incluidos en la forma de onda del elemento. Existen varios tipos de filtros, aunque el concepto de funcionamiento es similar. Como muestra la siguiente ilustración, el filtro se usa para dejar pasar los sobretonos de frecuencias específicas y cortar (no dejar pasar) otros, y de esta manera alterar el factor armónico de una forma de onda original. Las frecuencias pueden determinarse especificando una frecuencia central (frecuencia de corte). Con algunos filtros, puede ajustar los niveles de señal de varias bandas de frecuencias. También puede ajustar el generador de envoltente del filtro (FEG) para variar el tiempo de funcionamiento del filtro, lo que produce un cambio dinámico de las características tonales. En este ejemplo se muestra el funcionamiento del filtro.



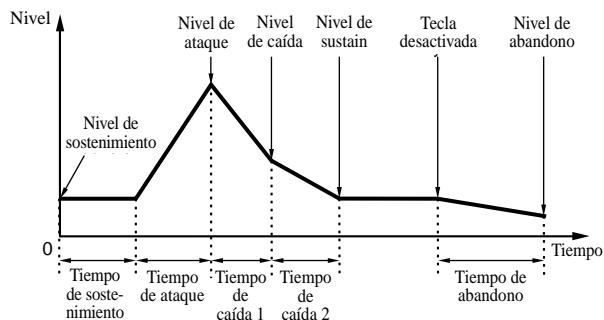
**nota** En la página 93 encontrará más detalles sobre los Tipos de Filtro.

### • FEG (generador de envoltente del filtro)

Con el FEG, puede controlar la transición de timbre desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el punto en que se libera. Como muestra la siguiente ilustración, el generador de envoltente consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de transición) y cinco de nivel (para la cantidad de filtrado). Cuando se pulsa una tecla del teclado, la frecuencia de corte cambiará de acuerdo con estos ajustes de envoltente. Esto resulta útil, por ejemplo, para la creación de efectos de wah-wah. Además, pueden ajustarse diferentes parámetros de FEG para cada elemento.

```

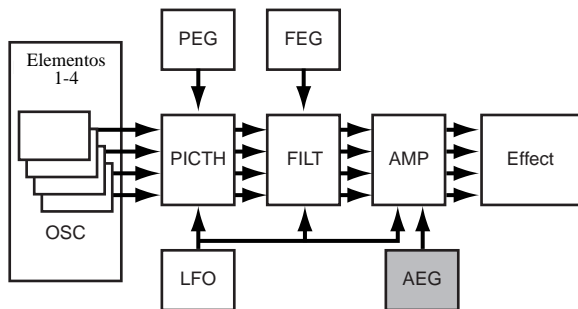
FEGTime) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234   127  127  127  127
  
```



**nota** En la página 95 encontrará más detalles sobre los parámetros del FEG.

## 7 Pantallas de AMP (amplitud) y AEG (EG de la amplitud)

Ajuste el volumen de cada elemento después de aplicar los parámetros de OSC (oscilador), PITCH (tono) y FILT (filtro), y también el volumen general final de la señal enviada a las salidas. La señal de cada elemento se envía con el volumen especificado a la siguiente unidad de efectos. Además, con el ajuste de AEG (generador de envolvente de amplitud) podrá controlar el cambio de volumen en el tiempo.

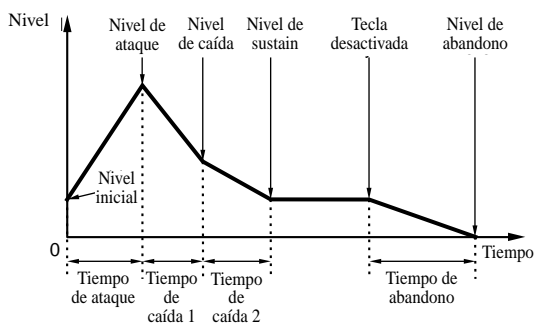


**nota** El volumen final de todos los elementos se ajusta con el parámetro Volumen (Vol) de la pantalla QED de Edición Común.

### ● EG de amplitud (generador de envolvente de amplitud)

Con el AEG puede controlar la transición de volumen desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta el punto en que se libera. Como muestra la siguiente ilustración, el generador de envolvente consta de cinco parámetros de tiempo (velocidad de transición) y cinco de nivel (para la cantidad de filtrado). Cuando se pulsa una tecla del teclado, el volumen cambiará de acuerdo con estos ajustes de envolvente. Además, pueden ajustarse diferentes parámetros de AEG para cada elemento.

```
AEGTime)      Attack  Decay1  Decay2
EL1234        127     127     127
```

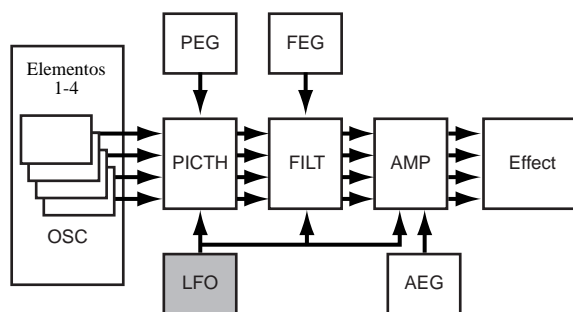


**nota** En la página 98 encontrará más detalles sobre los parámetros del AEG.

## 8 Pantallas de LFO (oscilador de baja frecuencia)

Como indica su nombre, el LFO crea formas de onda de baja frecuencia. Estas formas de ondas pueden utilizarse para alterar el tono, filtro o amplitud de cada elemento y crear efectos de vibrato, wah-wah o trémolo, aunque los parámetros de LFO disponibles variarán de acuerdo con el tipo de elemento.

```
LFOWave)      Wave^v Speed  KeySync
EL1234        tri     63      on
```

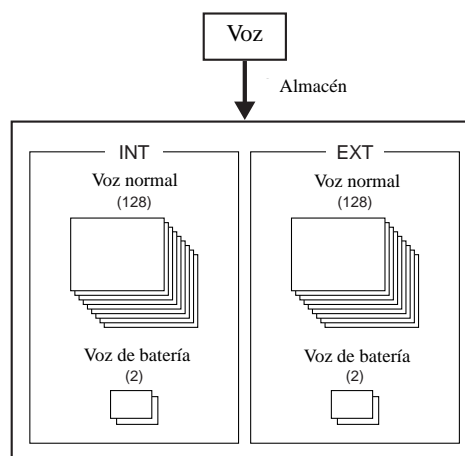


## 9 Pantallas del EQ (ecualizador)

Con el ecualizador pueden atenuarse o realzarse bandas de frecuencia específicas de cada elemento. Hay muchos tipos de ecualizadores disponibles. En la página 101 encontrará más detalles.

## 10 Almacenamiento de voces editadas

En la memoria interna de usuario o en una Tarjeta de Memoria externa pueden guardarse hasta 128 voces normales y 2 voces de batería nuevas o editadas.



**nota** El número máximo de voces Plug-in que puede almacenarse en cada memoria interna (PLG 1/2) es de 64.

**nota** Cuando se guarde una Voz, todos los datos existentes en la posición de almacenamiento se perderán. Se recomienda hacer siempre una copia de seguridad de los datos importantes en una Tarjeta de Memoria, ordenador u otro medio de almacenamiento de datos antes de proceder con la operación.

En la página 116 encontrará más detalles sobre el almacenamiento.

# Efectos

En las etapas finales de la programación puede ajustar los parámetros de efectos para cambiar aún más las características del sonido. En general, los efectos de sistema se aplican al sonido general, ya sea una voz, una actuación, una canción, etc. Los efectos de inserción, por otra parte, pueden aplicarse de manera individual a cada Voz. Este sintetizador dispone de dos unidades de efectos de sistema (reverberación y chorus), más dos unidades de efectos de inserción. Cuando se instala la tarjeta Plug-in (PLG1 o PLG2) en el instrumento, también es posible utilizar otra unidad de efectos de inserción dedicada a cada Parte Plug-in.

Pueden realizarse ajustes de efectos diferentes por Voz (en el modo de Voces) y por Actuación (en el modo Actuación), aunque la conexión entre las unidades de efectos será distinta en cada caso.

## Unidad de reverberación

La unidad de reverberación incluye una selección de 12 efectos de reverberación diferentes, incluyendo simulaciones realistas de la reverberación natural que se produce en diversas salas y locales. En el modo de Voces pueden realizarse los ajustes de reverberación de cada Voz. En el modo de Actuación los ajustes de reverberación se aplicarán a la Actuación en su conjunto.

## Unidad de chorus

La unidad de chorus incluye una selección de 23 efectos de chorus, entre ellos un flanger. La mayoría de estos efectos resultan útiles para añadir cuerpo al sonido. En el modo de Voces pueden realizarse los ajustes de chorus para cada Voz. En el modo de Actuación los ajustes de chorus se aplicarán a la Actuación en su conjunto.

## Efectos de inserción

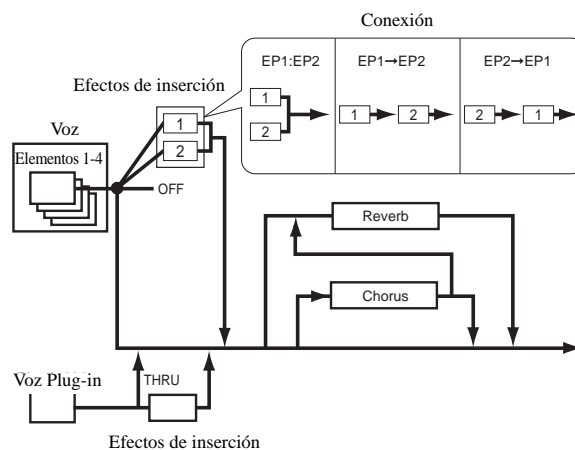
La unidad de efectos de inserción 1 contiene 24 efectos, tales como chorus, flanger o wah-wah automático. La unidad de efectos de inserción 2 incluye retardos, reverberaciones, altavoz giratorio, simulación de amplificadores y otros efectos, alcanzando un total de 92. Si se ha instalado una tarjeta Plug-in, también se dispondrá de hasta 24 efectos de inserción para las voces Plug-in.

**nota** En el apartado de tipos de efectos de la lista de datos adjunta encontrará más detalles acerca de cada tipo de efecto.

## Efectos del modo de Voces

En el modo de Voces, puede configurar el tipo de efecto y su valor para cada unidad de efectos (reverberación, chorus y efectos de inserción) y guardarlos con cada Voz. Además, puede determinar que cada elemento se conecte o no con las unidades de efectos de inserción. Cuando conecte un elemento a una unidad, también podrá especificar el modo de conexión de dos unidades (en serie o paralelo, tal como se ilustra a continuación). La señal combinada de todos los elementos de voces - después de la aplicación de los efectos de inserción- es enviada a las unidades de efectos de sistema de reverberación y chorus.

Cuando desee utilizar voces Plug-in de una tarjeta Plug-in instalada, también puede configurar una unidad de efectos de inserción para cada Voz Plug-in. En este caso, las señales de la Voz Plug-in procesadas por la unidad de efectos de inserción serán enviadas a las unidades de reverberación y chorus.

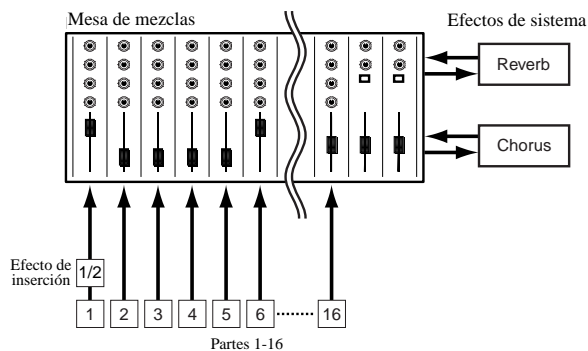


## Efectos del modo de Actuación

En el modo de Actuación puede utilizar los ajustes de efectos de inserción “prestados” de los almacenados con las voces (Partes). Para las Partes Plug-in, puede seleccionar y utilizar un ajuste de efectos de inserción “prestado” de los almacenados con las voces Plug-in.

Para la reverberación y el chorus, puede crear ajustes nuevos dedicados a toda la Actuación sin tener que “pedir prestados” ajustes de reverberación y de chorus almacenados con una Voz.

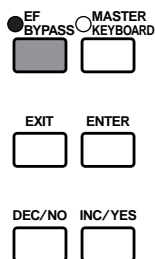
En la siguiente ilustración, la mesa de mezclas representa el fundamento en que se basa la aplicación de diferentes efectos al sonido en el Modo de Actuación. Cada una de las Partes (1 a 16) llegan a la mesa de mezclas por efectos de inserción 1 ó 2. Las señales de todas las Partes se suman en la mesa y luego se aplican los efectos de sistema (reverberación y chorus) a toda la mezcla.



### Omisión de efectos

Es posible desactivar o activar temporalmente los efectos pulsando el botón EF BYPASS. Para usar esta función, deberá especificar el efecto que desea desactivar en la pantalla MSTR EF Bypass del modo de Utilidades (página 164). Además, puede especificar más de un efecto.

Cuando pulse el botón EF BYPASS, se iluminará el diodo y se desactivarán todos los efectos asignados a la Voz/Actuación seleccionada en ese momento.



**nota** La omisión de efectos también se aplicará a los efectos de las tarjetas Plug-in que no sean de la serie PLG100.

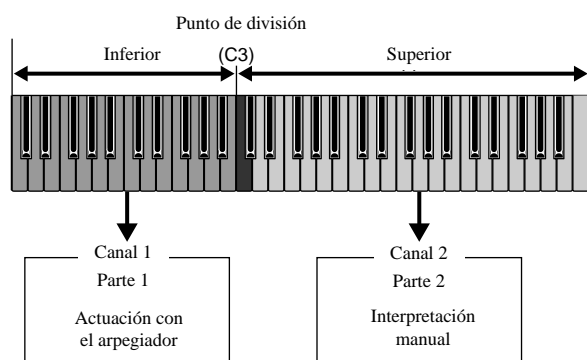
# Uso como teclado maestro (modo de Actuación)

Como se ha explicado anteriormente, su sintetizador está equipado con varias funciones convenientes que puede utilizar en una Actuación en vivo o situación similar. A continuación se presentan algunos ejemplos para combinar dichas funciones y que se adapten a sus necesidades específicas.

El CS6x dispone de ajustes especiales en el modo de Actuación para que pueda utilizar el instrumento como teclado MIDI maestro. Puede activar la función (activar los ajustes especiales) pulsando el botón MASTER KEYBOARD del panel (se iluminará el diodo). Ahora su instrumento puede enviar las notas tocadas en el teclado a un generador de tonos externo, así como al interno, de acuerdo con los ajustes del teclado maestro del modo Actuación. Si divide el teclado en varios márgenes de teclas (hasta cuatro) y asigna canales de transmisión MIDI separados, el teclado puede controlar varias Partes (canales) del generador de tonos interno y de dispositivos MIDI externos de dichos canales al mismo tiempo. Hay tres modos de Teclado Maestro (disposición de los márgenes de teclas) disponibles: Split (división), 4 zone (4 zonas) y Layer (superposición). Con los siguientes ejemplos conocerá estos modos de Teclado Maestro y sus diferencias funcionales.

## División

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de configuración de División. Se trata de un ajuste típico para dividir un teclado en dos márgenes de teclas (inferior y superior) realizando una separación en una nota de tecla determinada (punto de división). El ejemplo siguiente es el de división del teclado en C3 (d3), activando el margen inferior para Actuación automática con el arpegiador y el margen superior para Actuación manual de solista. Puede realizar esta configuración en los pasos siguientes:



**nota** Edite y prepare las voces para la reproducción con arpegiador y manual en el modo de Edición de Voces antes de configurar un ajuste de división como se indica a continuación (página 78).

**1** Pulse el botón PERFORM seguido del botón EDIT (se iluminarán los diodos) para acceder al modo de Edición de Actuación. Luego pulse el botón MASTER KEYBOARD para activar el modo de Teclado Maestro (se iluminará el diodo).

**2** Seleccione “Common” con el mando A y luego abra la pantalla GEN M. Kbd (teclado maestro general) con el mando PAGE.

```
GENM.Kbd) Mode   Lower   Upper   Point
Common      split  ch01   ch02   C 3
```

**nota** Gire el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para recorrer los parámetros de la pantalla de menús (página 121).

**3** Seleccione “split” como parámetro de modo con el mando B.

**nota** Si el modo de Teclado Maestro está desactivado (sin que se haya pulsado el botón MASTER KEYBOARD), el valor del parámetro de modo aparecerá entre paréntesis (“split”).

**4** Seleccione el valor (punto de división) para el parámetro Point con el mando 2, que determina la tecla que divide el teclado en dos secciones. En este ejemplo seleccione “C3”.

**nota** Puede especificar el punto de división pulsando directamente una tecla específica del teclado mientras mantiene pulsado el botón SHIFT. En este ejemplo, pulse C3 (do3) mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.

**5** Especifique los canales de transmisión MIDI para los márgenes inferior y superior con los mandos C (inferior) y 1 (superior). Estos ajustes pueden realizar controles separados del generador de tonos interno o de dispositivos MIDI externos desde el teclado, en función del canal MIDI, como por ejemplo, utilizar diferentes timbres de voces en los márgenes de tecla inferior y superior.

En este ejemplo, seleccione “ch01” para “Lower” y “ch02” para “Upper”.

**nota** También puede utilizar los botones PROGRAM /PART 1 a 16 y seleccionar canales MIDI para los márgenes inferior y superior (página 123).

**6** Seleccione una Parte para el margen inferior con el mando A. En este ejemplo seleccione “Part01”

**7** Gire el mando PAGE y abra la pantalla MIX Vce (Voz de mezcla) para seleccionar una Voz para la actuación con arpegiador.

```
MIXBVce) Memory Number Ctrgy Search
Part01    PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

**8** Gire el mando PAGE y abra la pantalla del modo LYR. Ajuste “on” para “Arp” (interruptor de arpegio). Seleccione “1” para “RevCh” (canal de recepción MIDI).

```
LYRMode) Mode   Arp    Layer   RcvCh
Part01    Poly  on     off     1
```

- 9 Gire el mando PAGE y abra la pantalla ARP Type (tipo de arpegio). Ajuste “on” para “Switch”.

ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	UF0ct1:54	120	on	off

En los pasos 6 a 9 ya puede terminar los ajustes del margen inferior para la Actuación con arpeggiador. Se reproducirá una Voz asignada a la Parte 1 según el canal de recepción MIDI 1.

**nota** Consulte la página 82 para disponer de más detalles sobre los ajustes del arpeggiador.

**nota** Puede copiar (reutilizar) los ajustes de arpegio que pertenezcan a la Voz asignada a la Parte 1 (página 141).

- 10 De la misma manera, utilice el mando A para seleccionar Part02. Luego seleccione la Voz del instrumento solista en la pantalla MIX Vce y ajuste el parámetro RcvCh (canal de recepción MIDI) de la pantalla del modo LYR a “2”. Ahora, cuando toque notas en y por encima del punto de división o cuando reciba por el canal MIDI 2, sonará la Voz solista de la Parte 2.

**nota** El ajuste del parámetro RevCh será desestimado si activa (“on”) el parámetro Layer de la pantalla del modo LYR.

**nota** Para las Partes que no utilice, ajuste los parámetros RevCh a un valor que no sea ni 1 ni 2.

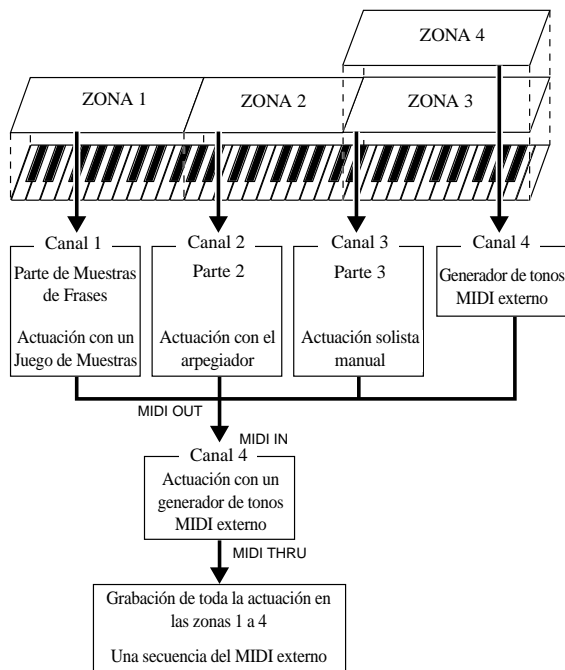
**nota** En el modo de Edición de Actuación encontrará más ajustes disponibles. Si una Parte no suena, compruebe el nivel de volumen y el resto de ajustes de dicha Parte. En la página 130 encontrará más detalles sobre esta cuestión.

- 11 Antes de salir del modo de Edición de Actuación, guarde los ajustes anteriores en una Actuación. Para almacenar una Actuación, consulte la página 141.

En el modo de Actuación, recupere la Actuación que acaba de guardar. Con sólo pulsar el botón MASTER KEYBOARD se activará o desactivará la configuración de división realizada.

## 4 Zonas

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de una configuración de 4 zonas. Una zona se refiere a un margen de teclas específico del teclado. Puede dividir un teclado en cuatro márgenes de tecla, con canales MIDI independientes y otros ajustes asociados, de forma que pueda controlar varias Partes al mismo tiempo. Un ajuste de división puede repartir todo el teclado en dos secciones (márgenes de teclas). En una configuración de 4 zonas, sin embargo, cada sección puede solaparse una sobre la otra. Puede incluso ajustar una sección que cubra o incluya otras secciones. En el siguiente ejemplo se ajusta la zona 1 para que reproduzca un bucle de ritmo creado previamente en el modo de Muestra de Frases (página 55), la zona 2 para la actuación con el arpeggiador, la zona 3 para la actuación solista manual y la zona 4 para tocar un generador de tonos MIDI externo. Además, en estos ajustes, las zonas 3 y 4 se superponen en el mismo margen y toda la actuación de las cuatro zonas es enviada por los terminales MIDI OUT para que pueda grabar la actuación en un secuenciador MIDI externo. Puede realizar esta configuración de la siguiente manera:



**nota** Antes de realizar una configuración de 4 zonas en el siguiente procedimiento, edite y prepare las voces necesarias (para reproducción con arpeggiador y manual) y Juego de Muestras de Frases en los modos de edición respectivos.

- 1 Pulse el botón PERFORM seguido del botón EDIT (se iluminarán los diodos) para acceder al modo de Edición de Actuación. Luego pulse el botón MASTER KEYBOARD para activar el modo de Teclado Maestro (se iluminará el diodo).
- 2 Seleccione “Common” con el mando A y luego abra la pantalla del teclado maestro general (GEN M. Kbd) con el mando PAGE.

GENM. Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

**nota** Gire el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para recorrer los parámetros de la pantalla de menús (página 121).

- 3 Seleccione “4zone” como parámetro de modo con el mando B.

**nota** Si el modo de Teclado Maestro está desactivado (sin que se haya pulsado el botón MASTER KEYBOARD), el valor del parámetro de modo aparecerá entre paréntesis (“4zone”).

- 4 Seleccione una de las zonas “Zone01” a “Zone04” con el mando A. De la misma manera que ha seleccionado “4zone” para el parámetro de modo, ahora puede seleccionar las pantallas de ajuste de las cuatro zonas. Seleccione “Zone01” para comenzar con los ajustes.

MKBTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

**nota** También puede utilizar los botones BANK A a D para seleccionar respectivamente “Zone01” a “Zone04”.

La selección de una zona abre la pantalla de transmisión MKB. Quizás quiera seleccionar una subpantalla para configurar una zona con el mando PAGE. Primero debe especificar los elementos básicos de la pantalla de transmisión MKB, activando o desactivando la salida MIDI que va al generador de tonos interno y al conector MIDI OUT.

- 5 Ajuste el canal de transmisión MIDI (TrnsCh) a "Ch1" con el mando C. Active la salida MIDI que va al generador de tonos interno (TG) y a MIDI OUT (MIDI).

Estos ajustes pueden diferenciar una zona de otra, para enviar interna o externamente la Actuación elaborada en cada zona por un canal MIDI independiente. Por último, podrá controlar independientemente los timbres del sonido de las cuatro zonas.

Para ello, ajuste "Ch01" a "Ch04" respectivamente a los parámetros "TrnsCh" de las pantallas de transmisión MKB de las zonas 1 a 4. Respecto a los parámetros "TG" y "MIDI", ajuste ambos a "on" para las zonas 1 a 3. Para la zona 4, ajuste "off" a "TG" y "on" a "MIDI". Puede conmutar entre varias pantallas de transmisión MIDI con el mando A. Algunos de los ajustes básicos de las cuatro zonas están ahora completados.

- 6 Seleccione "Zone01" otra vez con el mando A. Abra la pantalla de Nota MKB con el mando PAGE. En esta pantalla puede especificar un margen de teclas para la zona.

```
MKB>Note>Octave Transpose Note Limit
Zone01 +1 +11 C-2 - G 8
```

**nota** En la pantalla de Nota MKB también encontrará otros parámetros como Límite de Nota, Transposición, etc. En la página 138 se ofrece más información sobre estos parámetros.

- 7 Ajuste "Note Limit" (margen de teclas de zona) con las notas más baja y más alta mediante los mandos 1 (más baja) y 2 (más alta). Para la "Zone01" seleccione "C-2" como nota inferior, y "B1" como nota superior.
- 8 Utilice el mando A para cambiar a la pantalla Nota MKB para "Zone02". Igual que en el paso 7, seleccione "C2" como nota inferior y "B2" como superior.
- 9 Utilice de nuevo el mando A para cambiar a la pantalla Nota MKB para "Zone03". Igual que en el paso 7, seleccione "C3" como nota inferior y "G8" como superior.
- 10 Utilice el mando A una vez más para cambiar a la pantalla de Nota MKB para "Zone04". Igual que en el paso 7, seleccione "C3" como nota inferior y "G8" como superior. Observe que este ajuste de margen de teclas producirá un margen solapado con la zona 3.

**nota** Si desea más detalles sobre los ajustes de zona, consulte la página 137.

- 11 Gire el mando A y seleccione una Parte para una zona. En este ejemplo, se seleccionará la Parte de Muestras de Frases para la zona 1, y las Partes 2 y 3 para las zonas 2 y 3. No se selecciona ninguna Parte interna para la zona 4 puesto que esta zona está ajustada sólo para enviar información de Actuación a través del conector MIDI OUT. Primero seleccione la Parte de Muestras de Frases (PartCL) para la zona 1.

**nota** También puede utilizar los botones MEMORY y PROGRAM/PART para seleccionar una Parte para la zona (página 119).

- 12 Utilice el mando PAGE y abra la pantalla MIX Kit para configurar un Juego de Muestras de la Actuación con Muestras de Frases.

```
MIXKit> Number
PartCL 001(A01)[Dr=CliF Kit]
```

**nota** Debe prepararse un Juego de Muestras de Frases en el modo de Muestras de Frases antes de utilizarlo para este ajuste en el modo de Actuación.

- 13 Utilice el mando PAGE y abra la pantalla del modo de superposición (modo LYR). Ajuste Layer Switch a "off" y el canal de recepción MIDI (RcvCh) a "1".

```
LYRMode> Arp Layer RcvCh
PartCL on off 1
```

Con los ajustes realizados en los pasos 11 a 13, podrá reproducir las Muestras de Frases del Juego de Muestras asignado a "PartCL" (Parte de muestra de Frase) y al canal de recepción MIDI 1 (RcvCh) cuando toque en el margen de teclas de la zona 1.

- 14 Igual que ha hecho en los pasos 11 a 13, configure la zona 2. Gire el mando A y seleccione "Part02". Luego diríjase a la pantalla MIX Vce (Voz de mezcla) con el mando PAGE y seleccione una Voz para el arpegiador. A continuación utilice el mando PAGE para abrir la pantalla del modo LYR y ajuste RcvCh (canal de recepción MIDI) a "2". Además, en esta pantalla debe ajustar el interruptor "Arp" a "on" para la actuación con arpegiador. Finalmente, en la pantalla ART Type (tipo de arpegio), ajuste el parámetro de interruptor a "on". Con los ajustes realizados, ahora podrá reproducir con el arpegiador usando una Voz asignada a "Part02" y al canal de recepción MIDI 2 (RcvCh) cuando toque en el margen de teclas de la zona 2.

- 15 Igual que ha hecho en los pasos 11 a 13, configure la zona 3. Gire el mando A y seleccione "Part03". Luego diríjase a la pantalla MIX Vce (Voz de mezcla) con el mando PAGE y seleccione una Voz para la Actuación solista manual. A continuación utilice el mando PAGE para abrir la pantalla del modo LYR y ajuste RcvCh (canal de recepción MIDI) a "3". Con los ajustes realizados, podrá reproducir el solo con una Voz asignada a "Part03" y al canal de recepción MIDI 3 (RcvCh) cuando toque en el margen de teclas de la zona 3.

No es necesario realizar más ajustes para la zona 4, puesto que no se va a usar con una Parte interna y ya ha sido ajustada para que envíe información de Actuación a través del conector MIDI OUT, en los pasos 5 a 10. El margen de teclas de la zona 4 coincide con el de la zona 3, por lo que la Actuación solista realizada en dicho margen será enviada por los canales MIDI 3 (de la zona 3) y 4 (de la zona 4) a través del terminal MIDI OUT a un dispositivo MIDI externo.

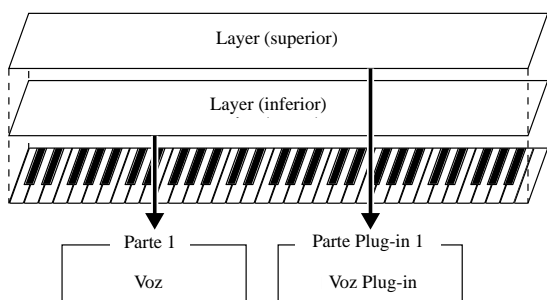
**nota** Es posible realizar ajustes de Parte adicionales en el modo de Edición de Actuación. Si tiene algún problema relacionado con estos ajustes, por ejemplo, que no haya sonido de una Parte específica, compruebe cualquier ajuste relacionado con el volumen, etc. Consulte la página 130 para disponer de más información sobre los ajustes de Parte.

- 16 Antes de salir del modo de Edición de Actuación, guarde los ajustes anteriores en una Actuación. Con respecto al almacenamiento de una Actuación, consulte la página 141.

En el modo de Reproducción de Actuación, recupere la Actuación que acaba de guardar. Sólo tiene que pulsar el botón (MASTER KEYBOARD) que activa o desactiva la configuración de la zona 4 que acaba de realizar.

## Layer (superposición)

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de configuración Layer. Este término se refiere a dos Partes independientes que tienen un margen de teclas solapado, permitiendo tocar al unísono con estas Partes. En el siguiente ejemplo se reproducen al unísono las voces seleccionadas para la Parte 1 y la Parte Plug-in 1. Para efectuar esta configuración, siga estos pasos:



**nota** Antes de realizar una configuración Layer en el siguiente procedimiento, edite y prepare las voces necesarias para las superposiciones en los modos de Edición correspondientes.

**nota** Las voces Plug-in están disponibles únicamente cuando se ha instalado una tarjeta Plug-in opcional (página 108).

- 1 Pulse el botón PERFORM seguido del botón EDIT (se iluminarán los diodos respectivos) para acceder al modo de Edición de Actuación. Luego pulse el botón MASTER KEYBOARD para activar el modo de Teclado Maestro (se iluminará el diodo).

- 2 Seleccione “Common” con el mando A y luego abra la pantalla de GEN M. Kbd (teclado maestro general) con el mando PAGE.

```
GENEM.Kbd) Mode   Lower  Upper  Point
Common      split ch01  ch02   C 3
```

**nota** Gire el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para recorrer los parámetros de las pantallas de menús (página 121).

- 3 Seleccione “Layer” como parámetro de modo con el mando B.

**nota** Si el modo de Teclado Maestro está desactivado (sin que se haya pulsado el botón MASTER KEYBOARD), el valor del parámetro de modo aparecerá entre paréntesis (“Layer”).

- 4 Utilice los mandos C y 1 para ajustar los canales de transmisión MIDI de los parámetros Lower (inferior) y Upper (superior). Observe que inferior y superior hacen referencia a la dos Partes (zonas) que se han de solapar. Estos ajustes de canal permiten crear y enviar información de Actuación al generador de tonos interno y a un dispositivo MIDI externo por dos canales independientes, a través del conector MIDI OUT. En este ejemplo se ajustará “Ch01” para “Lower” y “Ch02” para “Upper”.

**nota** También puede utilizar los botones PROGRAM /PART 1 a 16 para seleccionar los canales MIDI de las Partes inferior y superior.

- 5 Gire el mando A y seleccione una parte. Primero seleccione “Part 01” para la parte superior.

- 6 Utilice el mando PAGE y abra la pantalla MIX Vce (Voz de mezcla). Seleccione una voz para la parte superior.

```
MIXBVce) Memory Number Ctrgy Search
Part01    PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

- 7 Utilice el mando PAGE para abrir la pantalla del modo LYR (modo Layer). Ajuste Layer (Layer Switch) a “off” y RcvCh (canal de recepción MIDI) a “1”.

```
LYREMode) Mode   Arr  Layer  RcvCh
Part01    Poly  on   off    1
```

**nota** Si se ajustan los RcvCh (canales de recepción MIDI) de otras Partes a los mismos canales asignados a las dos Partes, dichas Partes también sonarán cuando toque el teclado. Esto podría resultar problemático si sólo necesita dos Partes solapadas. Para silenciar las Partes innecesarias mientras toca en el teclado, ajuste el “RcvCh” de dichas partes a “off”. Sólo podrá reproducir las voces de las Partes solapadas.

- 8 De la misma manera que en los pasos 5 a 7, realice los ajustes para la Parte superior. Seleccione “PartP1” para la parte inferior, vaya a la pantalla MIX Vce (Voz de mezcla) con el mando PAGE y seleccione otra Voz (Voz Plug-in) para la Parte inferior. Además, abra la pantalla del modo LYR para ajustar Layer Switch a “off” y RcvCH (canal de recepción MIDI) a “2”.

**nota** Es posible realizar ajustes de Parte adicionales en el modo de Edición de Actuación. Si tiene algún problema relacionado con estos ajustes, por ejemplo, que no haya sonido de una Parte específica, compruebe cualquier ajuste relacionado con el volumen, etc. Consulte la página 130 para disponer de más información sobre los ajustes de Parte.

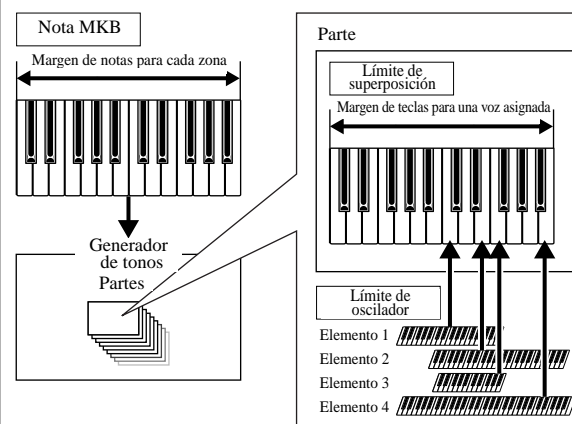
- 9 Antes de salir del modo de Edición de Actuación, guarde los ajustes anteriores en una Actuación. Con respecto al almacenamiento de una Actuación, consulte la página 141.

En el modo de Reproducción de Actuación, recupere la Actuación que acaba de guardar. Sólo tiene que pulsar el botón (MASTER KEYBOARD) que activa o desactiva la configuración de superposición que acaba de realizar.

**nota** Aparte de la configuración de Superposición/Zona de los modos de Teclado Maestro, puede utilizar el Layer Switch de cada Parte para realizar una configuración de superposición de hasta cuatro Partes (página 133).

### Acerca del límite de nota (margen de notas)

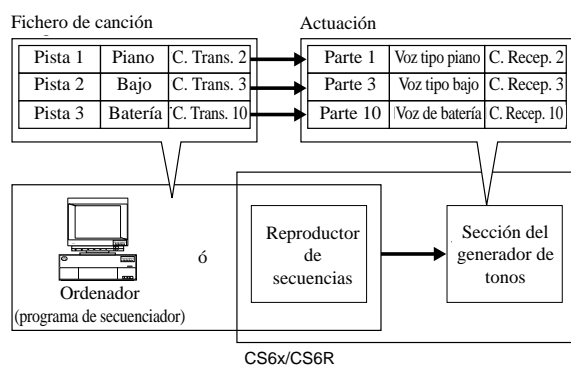
La configuración de límite de nota tiene su aplicación en los ajustes del modo de Teclado Maestro, de Parte y de Voces. Se corresponden de la siguiente manera:



Mientras realiza operaciones en el modo de Teclado Maestro, puede controlar el generador de tonos interno (o un dispositivo MIDI externo) según el ajuste “Note Limit” de la pantalla “MKB Note”. Si limita el margen de teclas de Zona a dos octavas, es como si conectara un controlador de teclado externo de dos octavas para que toque con el generador de tonos. Mientras tanto, el margen de teclas (el margen de interpretación) de toda una Voz está determinado por el ajuste “Note Limit” de la pantalla LYR Limit (página 133) para la Parte asignada a dicha Voz. El margen de interpretación mencionado de cada elemento de una Voz está determinado por el ajuste “Note Limit” de la pantalla “OSC Limit” (página 90), disponible en el modo de Edición de Voces.

# Uso como generador de tonos multitímbrico (modo de Actuación)

El modo de Actuación le permite utilizar el sintetizador como un generador de tonos multitímbrico que puede usarse con programas musicales informáticos o secuenciadores externos. Si cada pista de un fichero de canción utiliza un canal MIDI diferente, entonces cada una de las Partes de una canción podrá asignarse a dichos canales MIDI. Por tanto, podrá reproducir un fichero de canción en un secuenciador externo y conseguir que se reproduzcan simultáneamente diferentes voces en distintas pistas. En el siguiente ejemplo, se creará una Actuación adecuada para reproducir un fichero de canción compuesto por tres Partes: piano, bajo y batería. La pista de piano se asignará al canal MIDI 2, la pista de bajo al canal 3 y la batería al canal 10.



**nota** El secuenciador interno del sintetizador puede utilizarse para reproducir ficheros de canciones. El secuenciador informático XGworks (lite) incluido también puede utilizarse con el mismo fin, aunque será necesario asegurarse de conectar correctamente al ordenador al sintetizador (página 16).

**1** Después de pulsar el botón PERFORM, pulse el botón EDIT (se iluminarán los respectivos diodos). Ahora ya se encuentra en el modo de Edición de Actuación.

**nota** Antes de acceder al modo de Edición de Actuación, deberá seleccionar una Actuación para editarla. Además, asegúrese de que el diodo del botón MASTER KEYBOARD no está encendido.

**2** Utilice el mando A para seleccionar la Parte 2 para el piano, la Parte 3 para el bajo y la Parte 10 para la batería. En primer lugar seleccionaremos la Parte 2 (Part02).

**3** Utilice el mando B para cambiar a la pantalla de MIX Vce (Voz de mezcla) y luego especificar la Voz que se utilizará como Parte de piano.

```
MIXBVce) Memory Number Ctrny Search
Part02    PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

**4** A continuación, utilice el mando PAGE para cambiar a la pantalla de MIX Level (nivel de mezcla) y luego ajuste el volumen de la Parte de piano así como la posición de panorámico (si fuera necesario), los niveles de envío de chorus y reverberación. En la página 130 encontrará más detalles acerca de esto.

**5** Con el mando PAGE acceda a la pantalla LYR Mode (modo Layer). Ajuste el parámetro de modo a "poly" (polifónico), el parámetro Layer a "off" y el parámetro RcvCh (canal de recepción MIDI) a 2.

```
LYRMode) Mode  Arr  Layer  RcvCh
Part02   Poly  on   off   2
```

**nota** Para las Partes que no requieren polifonía, se puede ajustar el parámetro de modo a "mono" (monofónico).

Siguiendo los pasos previos **2** a **5**, cuando reproduzca un fichero de canción en el secuenciador, la pista de piano se transmitirá a través del canal 2. Los datos MIDI son recibidos por el sintetizador, que a su vez reproducirá la Voz de la Parte asignada al canal MIDI 2.

**6** Repita los pasos **2** a **5**, aunque esta vez ajuste la Parte 3 al bajo y para recibir por el canal MIDI 3.

**7** Repita los pasos **2** a **5** otra vez, ajustando la Parte 10 a la Batería y para recibir por el canal MIDI 10.

**nota** Para evitar situaciones en las que se reproduzcan las voces de Partes sin utilizar, debe ajustar los canales de recepción MIDI de las Partes no usadas a "off".

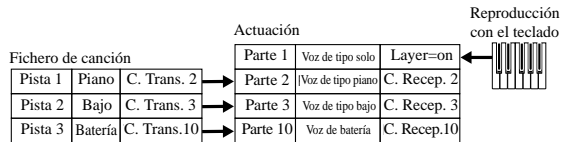
**nota** En el modo de Edición de Actuación hay muchas otros parámetros de Parte. En la página 121 encontrará más detalles.

**8** Antes de salir del modo de Edición de Actuación, guarde los ajustes anteriores en una Actuación. Con respecto al almacenamiento de una Actuación, consulte la página 141.

Ahora, cuando seleccione esta Actuación en el modo de Reproducción de Actuación, podrá reproducir el fichero de canción en el ordenador (secuenciador) o en el secuenciador interno, y las Partes de piano, bajo y batería se reproducirán de acuerdo con el canal MIDI de cada pista.

# Actuación en vivo con reproducción de un fichero de canción

Mientras se reproduce el fichero de canción con las Partes de piano, bajo y batería asignadas anteriormente, puede configurar la Actuación de forma que pueda tocar otra Parte en vivo.



La circunstancia es la misma que con la Actuación creada antes, sólo que se añade otra Parte para la reproducción en vivo. Con respecto a los ajustes, los puntos importantes son los siguientes:

- En la Actuación creada antes, se han utilizado las Partes 2, 3 y 10. Como ejemplo, se asignará otra Parte (Parte 1) a una Voz de tipo solista.
- En la pantalla del modo LYR, ajuste el parámetro Layer de la Parte 1 a “on” y asegúrese de que el parámetro está ajustado a “off” para las Partes 2, 3 y 10.

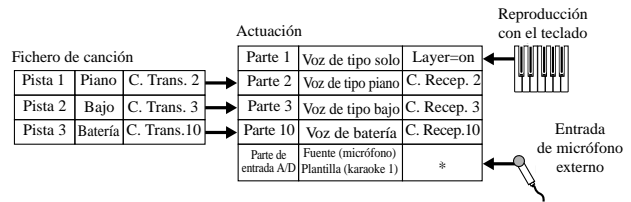
**nota** Si desea tocar manualmente varias Partes (hasta cuatro) con algunas de las Partes 4 a 9, 11 a 16 y partes Plug-in, ajuste los parámetros Layer Switch de dichas Partes a “on”.

- En la pantalla GEN MIDI ajuste el parámetro LayerCh (canal Layer) a BasicCh. La Voz de la Parte 1 ahora se podrá reproducir en vivo con el teclado.

## Uso de la Parte de Entrada A/D

Si tiene conectadas fuentes externas (como un micrófono u otro equipo de audio) al terminal A/D INPUT del sintetizador, puede utilizarlos como Partes de una Actuación.

Siguiendo con el ejemplo, puede añadir otra Parte para las voces asignando la Parte de Entrada A/D. Por tanto, mientras la canción está reproduciendo el piano, el bajo y la batería, puede tocar simultáneamente un solo en vivo y cantar a la vez por el micrófono. Pueden añadirse efectos como reverberación y chorus a la Parte de Entrada A/D (páginas 130 y 137), por lo que puede asignar un efecto adecuado a las voces de la canción. Estos ajustes de efectos también se guardarán con la Actuación.



\* Deberá ajustar el canal de recepción para controlar los parámetros de la Parte de Entrada A/D. Sin embargo, en este ejemplo no es esencial.

Con respecto a los ajustes, los puntos importantes son los siguientes.

- Cambie a los parámetros PartAD (Parte de Entrada A/D) y ajuste la fuente de entrada externa y la plantilla en la pantalla MIX Template.

```
MIXTemplate>Src Number
PartAD mic 05[Karaoke1 ]
```

Hay 13 plantillas disponibles, con una variedad de ajustes de ganancia y de efectos para ser seleccionadas según la fuente de entrada. En este ejemplo se utilizará la Parte de Entrada A/D para las voces, por lo que se ajustará el parámetro Src (fuente) a “mic” y el parámetro Number (número de plantilla) a “Karaoke1”.

**!** Si selecciona el tipo de fuente de entrada equivocado, puede dañar sus oídos o cualquier equipo de audio conectado. Procure ajustar este parámetro correctamente.

- Gire el mando GAIN (página 11) al mínimo y luego conecte un micrófono al terminal A/D INPUT (toma MIC/LINE2).
- Gire el mando GAIN suavemente mientras canta/habla por el micrófono hasta que consiga el volumen ideal.

**nota** Existen otros ajustes para controlar la Parte de Entrada A/D por MIDI. Encontrará más detalles en la página 132.

**nota** Cuando reproduzca un fichero de canción que lleve el logo XG/GM (disponibles en el mercado), quizá desee instalar una tarjeta Plug-in XG en el instrumento para disfrutar de una mejor calidad de reproducción con una amplia variedad de voces y efectos. Observe que puede instalar una tarjeta Plug-in XG adicional para duplicar la polifonía y los efectos. En casos así no sólo disfrutará de la reproducción de una canción, sino que además podrá silenciar una Parte específica del fichero de canción para un ajuste “menos uno”, que es muy útil para practicar actuaciones de solista o karaoke.

**nota** Si instala la tarjeta Plug-in opcional de efectos (PLG100-VH), podrá crear armónicos de hasta tres notas para las voces. Asignando el canal de armónicos al canal de transmisión MIDI del teclado, podrá crear efectos de tipo “vocoder”. O podría reproducir una línea de armónicos con un secuenciador para crear un coro de acompañamiento a las voces.

# Sección de referencia

## Modo de Voces

### Reproducción de voces

Este modo se utiliza para reproducir voces individuales almacenadas como 256 preajustes internos, así como las voces internas (usuario), las voces externas de una Tarjeta de Memoria y las voces de tarjetas Plug-in (opcional). Esta sección explica la manera de seleccionar y reproducir voces.

**nota** En la página 36 encontrará más detalles acerca de los tipos de voces y de las memorias de voces.

### Pantalla del modo de Reproducción de Voces

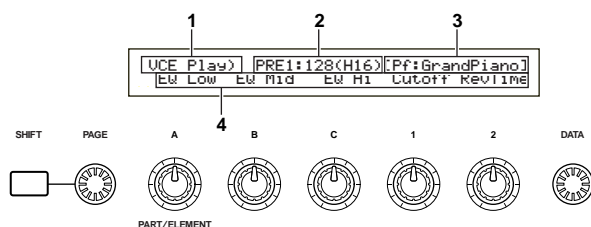
La pantalla mostrará lo siguiente en el modo de Reproducción de Voces.

El modo de Reproducción de Voces consta de 2 pantallas, y para cambiar a la pantalla de búsqueda de voces puede usarse el mando PAGE.

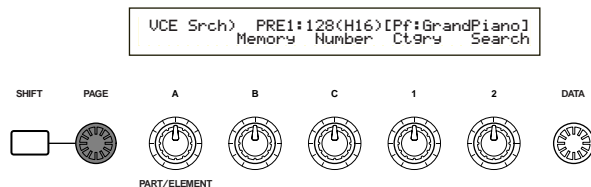
El contenido de cada una de las pantallas es el siguiente. Consulte la página 77 para obtener más información de la pantalla de búsqueda de voces.

**nota** En la página 21 encontrará más detalles sobre la forma de acceder al modo de Reproducción de Voces.

#### Modo de Reproducción de Voces



#### Segunda pantalla: búsqueda de voces



#### 1. Título de la pantalla

Indica que se encuentra actualmente en el modo de Reproducción de Voces.

#### 2. Pantalla de memoria de voces/número (banco/número)

Indica la memoria o el número de programa de voces (001 a 128) o banco A-H/Número de programa 1 a 16. Por ejemplo, en la pantalla anterior, "PRE1:128(H16)" significa que la memoria es el preajuste 1, el número de programa de voces es 128, el banco es H y el número de programa del banco es 16.

### Memoria/Número de programa de voces

PRE1 es Preajuste 1, PRE2 es preajuste 2, PRE es Batería predefinida, INT es interno, EXT es externo, PLG1 es tarjeta Plug-in 1 y PLG2 es tarjeta Plug-in 2. Todos los números de programas de voces de cada memoria se encuentran en el margen de 001 a 128. Las voces de batería van de DR1 a DR8.

**nota** En la página 36 encontrará detalles sobre las memorias de voces.

### Banco/Número de programa

Los números de programas de voces 001 a 128 corresponden a los bancos A-H y los números de programa 01 a 16. Por tanto, puede recorrer los números de programa 001 a 128 secuencialmente o puede seleccionarlos al azar con una combinación de los mandos BANK y PROGRAM. La relación entre los bancos/números de programa y los números de programas de voces es la siguiente:

Número de programa de voces	Banco	Número de programa	Número de programa de voces	Banco	Número de programa
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

### 3. Categoría/Nombre de Voz

#### Categoría de Voz

Los dos caracteres situados a la izquierda del nombre de Voz indican la categoría del instrumento o sonido al que pertenece la Voz.

**nota** En la página 80 encontrará más detalles acerca de los nombres de categorías.

#### Nombre de Voz

Consta de un máximo de 10 caracteres.

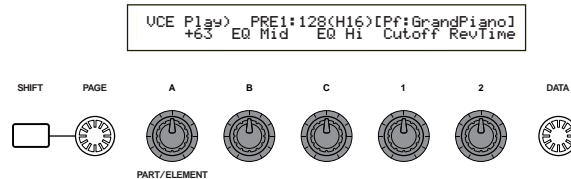
### 4. Pantalla de parámetros de mandos

Muestra la función asignada a cada mando A-C y 1/2.

**nota** A los mandos 1/2 pueden asignarse varios parámetros (destinos) de múltiples juegos de controles. En este caso, la pantalla mostrará el parámetro (destino) de un juego de controles de número más bajo.

#### Ajustes de parámetros de mandos

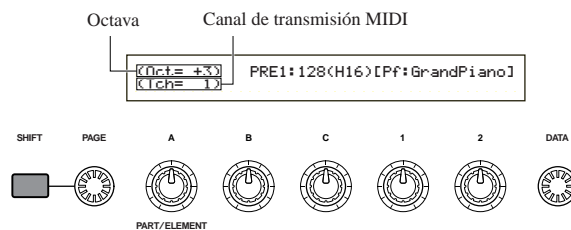
En el modo de Reproducción de Voces, pueden utilizarse los mandos A-C y 1/2 para ajustar el parámetro que tienen asignado. El valor del parámetro se visualiza brevemente cuando se mueve cualquier mando.



**nota** En las páginas 50, 165 encontrará más detalles sobre la asignación de parámetros a los mandos A-C. Con respecto a la asignación de parámetros a los mandos 1/2, los detalles los encontrará en las páginas 51, 84.

#### Ajustes de octava y de canal de transmisión MIDI

En el modo de Reproducción de Voces, la octava y el canal de transmisión MIDI aparecen cuando se pulsa el botón SHIFT.



Esto le permite ajustar el canal de transmisión MIDI girando el mando A mientras mantiene pulsado el botón SHIFT. Por este canal MIDI se transmiten los ajustes del modo de Reproducción de Voces.

**nota** El canal de transmisión MIDI también puede ajustarse en la pantalla MIDI Ch del modo de Utilidades (página 166).

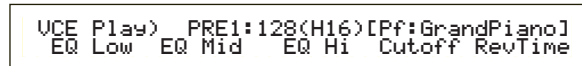
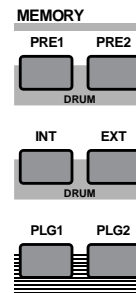
## Selección de programa de voces

Hay cuatro maneras de seleccionar una Voz.

- Con los botones BANK/PROGRAM (CS6x)
- Con los botones DEC/NO e INC/YES
- Con el mando DATA
- Con la búsqueda de categorías

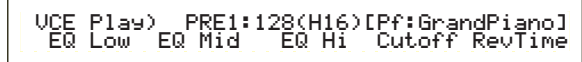
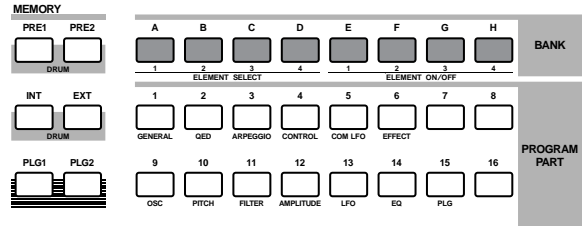
### Uso de los botones BANK/PROGRAM (CS6x)

- 1 Pulse el botón MEMORY para seleccionar una memoria de voces. En la pantalla parpadeará el diodo indicador de memoria de voces.



**nota** En las páginas 27, 36 encontrará más detalles sobre las memorias de voces.

- 2 Pulse el botón BANK A-H para seleccionar el banco. En la pantalla parpadeará el diodo indicador de banco.

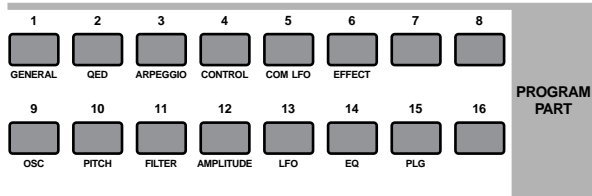


**nota** Si pulsa el botón EXIT, el proceso de selección de voces se cancelará, y reaparecerá la Voz original.

**nota** Si el banco ya ha sido seleccionado, este paso no es necesario. En las páginas 27, 36 encontrará más detalles sobre los bancos.

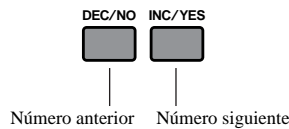
- 3 Pulse un botón PROGRAM 1 a 16 para seleccionar un número de programa.

Las voces pueden seleccionarse ajustando la memoria, banco y número de programa, tal como se ha explicado en los tres pasos precedentes. La pantalla mostrará la Voz seleccionada.



### Uso de los botones INC/YES y DEC/NO

Pulse el botón INC/YES para seleccionar la Voz siguiente, y DEC/NO para la Voz anterior.

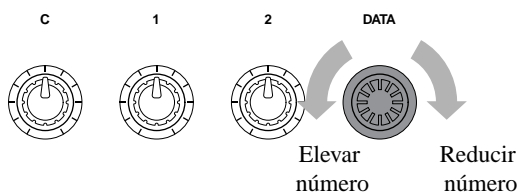


La Voz se selecciona pulsando el botón INC/YES o DEC/NO. Este método resulta útil cuando se selecciona una Voz situada cerca de la actual.

El método también puede utilizarse para cambiar al banco siguiente y anterior. Por ejemplo, si la Voz actual es A16, la Voz B01 se seleccionará pulsando el botón INC/YES. De manera similar, si la Voz es H01, la Voz G16 se seleccionará con el botón DEC/NO.

### Uso del mando de datos

Gire el mando DATA a la derecha para elevar el número de Voz seleccionado, y a la izquierda para reducirlo.



La Voz se selecciona directa y secuencialmente.

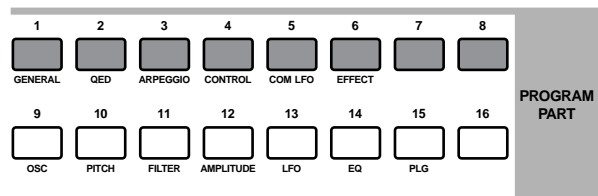
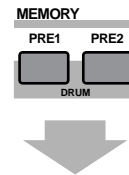
Al igual que con los botones INC/YES y DEC/NO, este método puede utilizarse para cambiar al banco siguiente o anterior.

## Selección de voces de batería

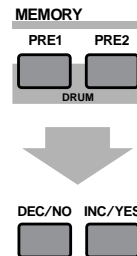
El procedimiento de selección de una Voz de batería es diferente al de selección de una Voz normal.

### Selección de baterías predefinidas (PRE:DR1-DR8)

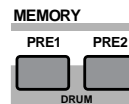
- Pulse al mismo tiempo los botones MEMORY (PRE1 y PRE2) para seleccionar la memoria PRE de la Voz de batería. Luego pulse el botón PROGRAM 1 a 8 (sólo CS6x) para seleccionar la Voz de batería PRE:DR1 (batería predefinida 1) a DR8 (batería predefinida 8).



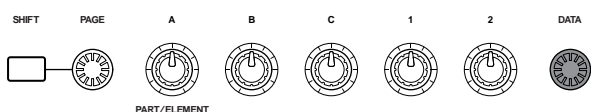
- Pulse los botones MEMORY (PRE1 y PRE2) juntos para seleccionar la memoria PRE de la Voz de batería. Luego pulse los botones INC/YES o DEC/NO para seleccionar la Voz de batería.



- Pulse al mismo tiempo los botones MEMORY (PRE1 y PRE2) para seleccionar la memoria PRE de la Voz de batería. Luego utilice el mando DATA para seleccionar la Voz de batería.



UCE Play) PRE:001(A01)[S:Generation]  
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF

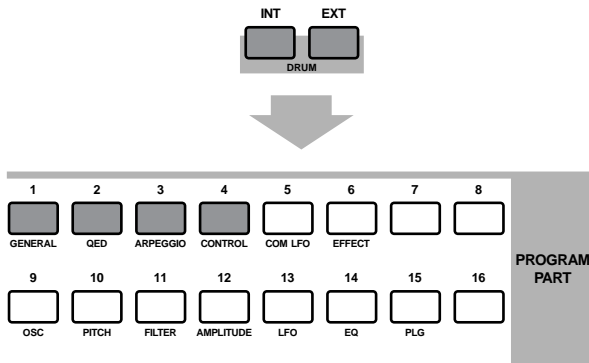


**nota** Una vez que haya seleccionado una Voz de batería, podrá fácilmente cambiar a otra con sólo pulsar los botones PROGRAM 1 a 8, los botones INC/YES o DEC/NO, o el mando DATA.

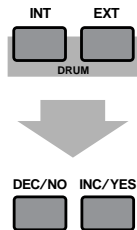
## Selección de baterías de usuario (INT:DR1/2 y EXT:DR1/2)

- Pulse al mismo tiempo los botones MEMORY (INT y EXT) para seleccionar la memoria interna o externa (INT/EXT) de la Voz de batería de usuario. Luego pulse los botones PROGRAM 1 a 4 (sólo CS6x) para seleccionar, respectivamente, Voz de batería de usuario INT:DR1 (batería interna 1), INT:DR2 (batería interna 2), EXT:DR1 (batería externa 1) y EXT:DR2 (batería externa 2).

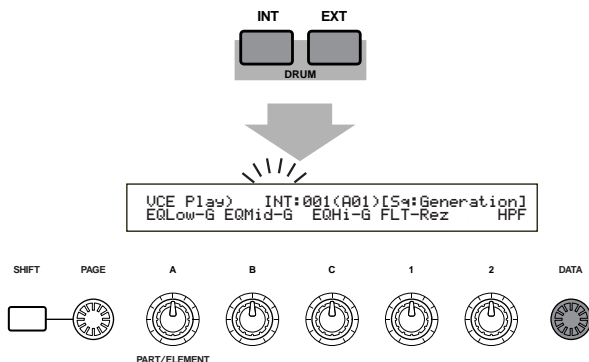
**nota** Las voces de batería de usuario de la memoria externa deben cargarse desde la Tarjeta de Memoria.



- Pulse al mismo tiempo los botones MEMORY (INT y EXT) para seleccionar la memoria interna o externa (INT/EXT) de la Voz de batería de usuario. Luego utilice los botones INC/YES o DEC/NO para seleccionar la Voz de batería.



- Pulse al mismo tiempo los botones MEMORY (INT y EXT) para seleccionar la memoria interna o externa (INT/EXT) de la Voz de batería de usuario. Luego utilice el mando DATA para seleccionar la Voz de batería de usuario.



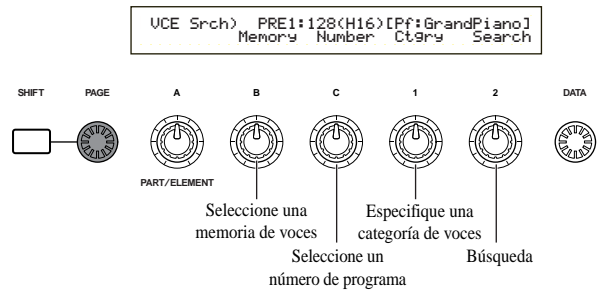
**nota** Una vez que tenga una Voz de batería de usuario, podrá fácilmente cambiar a otra con sólo pulsar los botones PROGRAM 1 a 4, los botones INC/YES y DEC/NO o el mando DATA.

## Uso de la búsqueda por categoría de voces

Con la búsqueda por categoría de voces, podrá buscar rápidamente las voces de una categoría determinada. Por ejemplo, si especifica la categoría de Voz “Pf” (piano) y utiliza la búsqueda, podrá realizar una selección de entre todas las voces de la categoría de voces “Pf”.

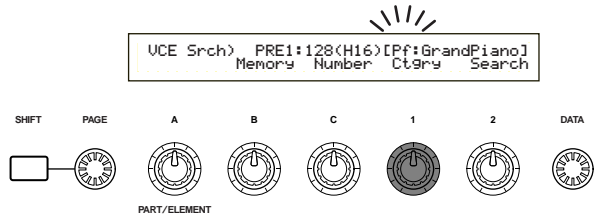
Para poner en marcha la búsqueda por categoría de voces, primero debe girar el mando PAGE para cambiar a la pantalla de búsqueda de voces.

**nota** Si se selecciona la Voz Plug-in desde un banco personalizado (Custom bank) (página 114) de una tarjeta Plug-in, la función por búsqueda de categoría no estará disponible.



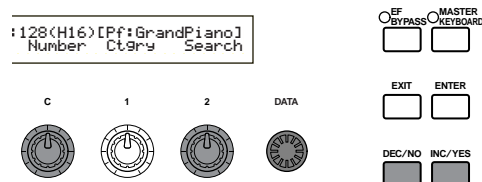
- 1 Gire el mando B para seleccionar una memoria de voces.

- 2 Gire el mando 1 para seleccionar una categoría de voces. La categoría de voces comenzará a parpadear en la pantalla.



**nota** Las distintas categorías de voces figuran en la página 80.

- 3 Utilice el mando 2, los botones INC/YES y DEC/NO, el mando DATA y el mando C para buscar una Voz. Las voces seleccionadas serán recuperadas con cada uno de los mandos y botones. Las funciones de mandos y botones se indican a continuación.



### Mando 2:

Utilice este mando para cambiar entre las voces de la categoría seleccionada. Gire el mando a la derecha para elevar el número de Voz, y a la izquierda para reducirlo.

### Mando DATA (o botón INC/YES o DEC/NO)

Es posible recorrer las voces de la categoría especificada de las memorias. Gire el mando DATA a la derecha (o pulse el botón INC/YES) para ir al número de Voz siguiente de la misma categoría en orden ascendente. De manera similar, gire el mando DATA a la izquierda (pulse el botón DEC/NO) para ir al número de Voz siguiente de la misma categoría en orden descendente. Cuando llegue a la última (primera) Voz de una memoria podrá seleccionar la primera (última) Voz de dicha categoría de la memoria siguiente (anterior) girando el mando a la derecha (izquierda) continuamente o pulsando el botón INC/YES o DEC/NO.

### Mando C:

Con este mando puede seleccionar una por una las voces de la memoria actual, como en la selección de voces normales. Gire el mando a la derecha para ir al número de Voz siguiente. Gírelo a la izquierda para ir al número de Voz anterior.

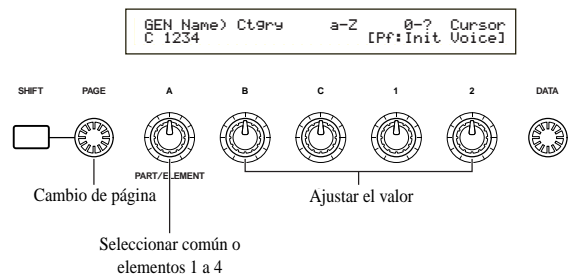
**nota** Si no puede encontrar la Voz de la categoría seleccionada en la memoria de voces actual, se visualizará (----) en la pantalla y no podrá utilizar el mando 2. Pulse el botón ENTER para comenzar la búsqueda en la memoria siguiente.

# Edición de voces

Hay tres clases de voces: voces normales, voces de batería y voces Plug-in (si se ha instalado una tarjeta Plug-in). A continuación se explican los parámetros utilizados para editar cada clase de voces.

**nota** En la página 36 encontrará más detalles sobre las voces.

Al acceder al modo de Edición se visualizará lo siguiente. Las pantallas visualizadas variarán según el tipo de Voz editada, aunque fundamentalmente se utiliza el mando PAGE para cambiar entre las pantallas y los mandos A, B, C, 1 y 2 para alterar los parámetros de cada una. El mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO pueden utilizarse para alterar los parámetros en pequeñas proporciones.



Manteniendo pulsada la tecla SHIFT, podrá utilizar los mandos A, B, C, 1 o 2 para mover el cursor al parámetro correspondiente sin cambiar su valor. También puede mover el cursor con el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.

**nota** Antes de acceder al modo de Edición de Voces, deberá seleccionar la Voz (página 75). Todos los parámetros pueden ajustarse y guardarse con la Voz.

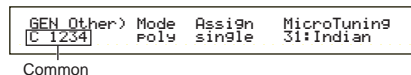
**nota** Consulte la página 21 acerca de la manera de acceder al modo de Edición de Voces.

### Edición común y edición de cada elemento

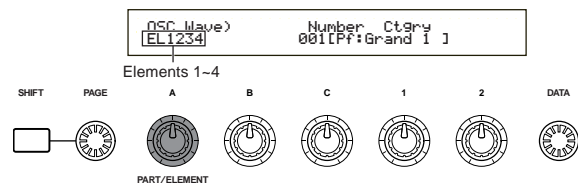
Las voces están compuestas por un máximo de cuatro elementos (página 37). Utilice la edición común para editar los ajustes comunes a los cuatro elementos. El modo de Edición de Voces puede dividirse en las pantallas de edición común y de edición de cada uno de los elementos.

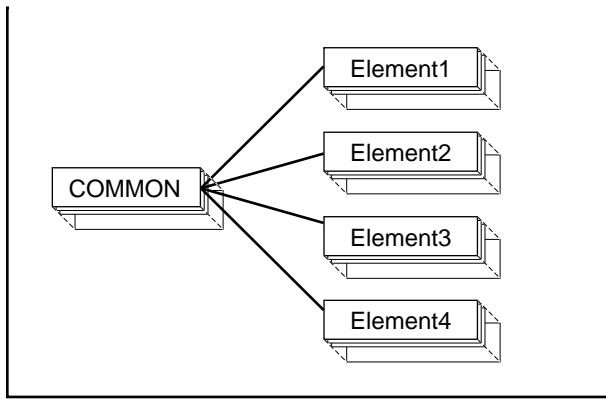
En el modo de Edición de Voces, se utiliza el mando A para cambiar entre las pantallas de edición común y las pantallas de edición de cada elemento.

#### Pantallas de edición común



#### Pantallas de edición de los elementos 1 a 4





**Almacenamiento de voces**  
 Los ajustes editados de la Voz actual se perderán si selecciona otra Voz o modo. Para evitar la pérdida de datos importantes debe utilizar siempre Almacenar Voces para guardar la Voz editada. Los detalles acerca del procedimiento de almacenamiento de voces se explican en la página 116.

**nota** Cuando se crea una Voz nueva partiendo de cero, puede resultar útil antes de la edición borrar los ajustes de la Voz actual con la función Inicializar Voz del modo de Operaciones de Voz (página 115).

**El indicador E**  
 Si altera cualquier parámetro en el modo de Edición de Voces, aparecerá el indicador E en la parte superior izquierda de la pantalla. Es una rápida indicación de que la Voz ha sido modificada, aunque no almacenada.

Indicador de edición

**nota** Incluso en el caso de que abandone el modo de Reproducción de Voces, los ajustes editados de la Voz actual no se perderán mientras no seleccione otra Voz.

**nota** El indicador E también se visualizará en el modo de Reproducción de Voces y cuando se utilice cualquier mando de control del sonido o mando asignable.

## Voz normal

Existen 12 ajustes para la edición de voces normales, divididos en seis de edición común (común a los cuatro elementos) y seis específicos de cada elemento.

Modo de Edición de Voces

- Común
  - Común general ..... 80
    - GEN Name (Nombre general) ..... 80
    - GEN Other (Otros general) ..... 81
  - Edición común rápida ..... 81
    - QED Level (Nivel de edición rápida) ..... 81
    - QED EfectCtrl (Control de efectos de edición rápida) - 81
    - QED Filter (Filtro de edición rápida) ..... 82
    - QED EG (Generador de envoltente de edición rápida) - 82
  - Común/Arpegio ..... 82
    - ARP Type (Tipo de arpegio) ..... 82
    - ARP Limit (Límite de arpegio) ..... 83
    - ARP mode (Modo de Arpegio) ..... 83
    - ARP PlayEF (Efectos de reproducción de arpegio) - 83
  - Controlador común ..... 84
    - CTL Portamento (Portamento de control) ..... 84
    - CTL Bend (Inflexión de tono) ..... 84
    - CTL Set1 (Juego de control 1) ..... 84
    - CTL Set2 (Juego de control 2) ..... 84
    - CTL Set3 (Juego de control 3) ..... 84
    - CTL Set4 (Juego de control 4) ..... 84
    - CTL Set5 (Juego de control 5) ..... 84
    - CTL Set6 (Juego de control 6) ..... 84
  - Common LFO (Oscilador de baja frecuencia común) - 85
    - LFO Wave (Onda del LFO) ..... 85
    - LFO Fade (Fundido del LFO) ..... 87
    - LFO Dest1 (Destino de LFO 1) ..... 87
    - LFO Dest2 (Destino de LFO 2) ..... 87
  - Efecto común ..... 88
    - EFF InsEF (Efecto de inserción) ..... 88
    - EFF EF1 (Efecto de inserción 1) ..... 88
    - EFF EF2 (Efecto de inserción 2) ..... 88
    - EFF Rev (Reverberación) ..... 89
    - EFF Cho (Chorus) ..... 89
  - Element OSC (Oscilador de elemento) ..... 89
    - OSC Wave (Onda del OSC) ..... 89
    - OSC Out (Salida del OSC) ..... 89
    - OSC Pan (Panorámico del OSC) ..... 90
    - OSC Limit (Límite del OSC) ..... 90
  - Tono del elemento ..... 90
    - PCH Tune (Afinación del tono) ..... 90
    - PEG VelSens (Sensibilidad a velocidad de pulsación del PEG) - 91
    - PEG Time (Tiempo del PEG) ..... 91
    - PEG Level (Nivel del PEG) ..... 91
    - PEG Release (Abandono del PEG) ..... 91
    - PCH Scale (Escala del tono) ..... 92
  - Filtro del elemento ..... 93
    - FLT Type (Tipo de filtro) ..... 93
    - FLT HPF (Filtro de paso alto) ..... 95

**La función "Comparar"**  
 Utilice esta función para escuchar la diferencia entre la Voz editada y la misma Voz antes de la edición.

1 Pulse el botón COMPARE EDIT en el modo de Edición de Voces. El indicador E de la Parte superior izquierda cambiará a C y reaparecerán los ajustes de Voz anteriores a la edición para que realice la comparación correspondiente.

Indicador de comparación

**nota** Mientras está activada la función "Comparar", la edición no será posible con los mandos A-C y el mando 1/2.

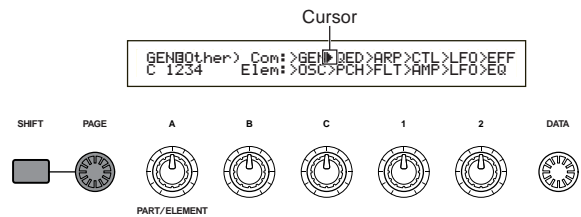
2 Pulse el botón EDIT otra vez para desactivar la función "Comparar" y restablecer los ajustes de la Voz editada.

**La función ELEMENT ON/OFF**  
 Utilice esta función para silenciar elementos individuales de una Voz. Por ejemplo, puede silenciar todos los elementos que no sean los que está editando. De esta manera, podrá oír cómo afectan los ajustes editados a dicho elemento. En la página 61 encontrará más detalles.

— FLT Sens (Sensibilidad del filtro) —	95
— FEG VelSens (Sensibilidad a velocidad de pulsación del FEG) —	95
— FEG Time (Tiempo del FEG) —	96
— FEG Level (Nivel del FEG) —	96
— FEG Release (Abandono del FEG) —	96
— FLT KeyFlw (Seguimiento de tecla del filtro) —	96
— FLT Scale (Punto de división de la escala del filtro) —	97
— FLT Scale (Desvío de la escala del filtro) —	97
— Amplitud del elemento —	98
— AEG VelSens (Sensibilidad a velocidad de pulsación del AEG) —	98
— AEG Time (Tiempo del AEG) —	98
— AEG Level (Nivel del AEG) —	98
— AEG Release (Abandono del AEG) —	98
— AEG KeyFlw (Seguimiento de tecla del AEG) —	99
— AEG Scale (Punto de división de escala del AEG) —	100
— AEG Scale (Desvío de escala del AEG) —	100
— Element LFO (Oscilador de baja frecuencia del elemento) —	100
— LFO Wave (Onda del LFO) —	100
— LFO Depth (Profundidad del LFO) —	101
— Element EQ (Ecuación del elemento) —	101
— EQ Type (Tipo de ecualizador) —	101
— EQ Param (Parámetro de ecualizador) —	101

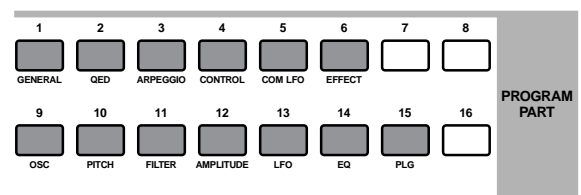
### Pantalla de menús

Cuando utilice el mando PAGE y tenga el botón SHIFT pulsado aparecerá lo siguiente. Utilice el mando PAGE para mover el cursor al parámetro que desee editar, y luego libere el botón SHIFT para regresar a la pantalla anterior.



### Selección de un menú

En el modo de Edición de Voces (CS6x) puede seleccionar directamente un menú con los botones (PROGRAM/PART) 1 a 6 y 9 a 15. Cada uno de los botones tiene un nombre de menú asociado debajo de él.



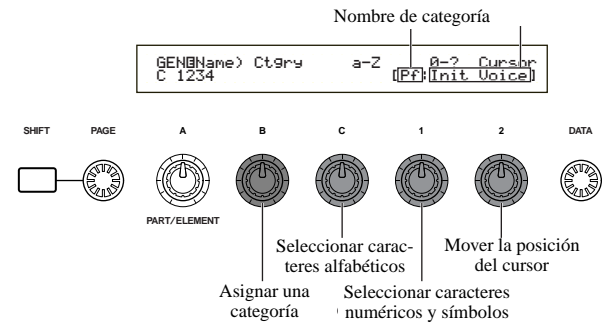
### General común

En las pantallas de edición común puede ajustar el nombre de Voz, realizar los ajustes de salida de voces y otros parámetros generales. Para los ajustes generales están disponibles las dos pantallas siguientes.

GEN Name (nombre)  
GEN Other (otros)

### GEN Name (Nombre general)

Es posible ajustar un nombre de Voz que tenga hasta 10 caracteres. También puede seleccionar el nombre de categoría a la izquierda del nombre de Voz.



### Ajuste del nombre de Voz

- 1 Utilice el mando 2 para mover el cursor a la posición del primer carácter. Parpadeará el carácter seleccionado.
- 2 Utilice el mando C para introducir un carácter alfabético, o el mando 1 para introducir un carácter numérico o un símbolo.
- 3 Utilice el mando 2 para mover el cursor a la posición del siguiente carácter.
- 4 Repita los pasos 2 y 3 hasta ajustar todos los caracteres del nombre de Voz.
- 5 Utilice el mando B para ajustar el nombre de categoría si es necesario.

También puede usar los botones INC/YES y DEC/NO o el mando DATA para introducir caracteres alfabéticos y numéricos, así como símbolos.

Con el ajuste del nombre de categoría será más sencillo identificar la Voz más adelante. También puede utilizarse la función de búsqueda de categoría (página 77) para buscarla. Si no desea ajustar un nombre de categoría, la categoría aparecerá como dos guiones.

### Ajustes de caracteres alfabéticos y numéricos y nombres de categoría

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[	¥	]	^	_	{		}			

LCD	Categoría	LCD	Categoría
--	Sin asignar	Pd	Pad de sintetizador
Pf	Piano	Fx	Efectos de sonido de sintetizador
Cp	Percusión cromática	Et	Étnico
Or	Órgano	Pc	Percusivo
Gt	Guitarra	Se	Efectos de sonido
Ba	Bajo	Dr	Batería
St	Cuerdas/orquesta	Sc	Comp. sintetizador
En	Conjunto	Vo	Voces
Br	Metales	Co	Combinación
Rd	Lengüeta	Wv	Ondas materiales
Pi	Tubos	Sq	Secuencia
Ld	Sintetizador solista		

## GEN Other (otros general)

El sintetizador dispone de diversos parámetros para la microafinación y para el control de salida del sonido generado.

```
GENOther) Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

### ■ Modo

Selecciona la reproducción monofónica o polifónica. Selecciona si la Voz se va reproducir monofónica (sólo notas individuales) o polifónicamente (varias notas simultáneas).

**Ajustes:** mono, poly

### ■ Asignación

Si ajusta la asignación de tecla a "single", se evitará una doble reproducción de la misma nota. El sintetizador cortará una nota cuando se vuelva a recibir la misma nota. Si selecciona "multi", el sintetizador asignará consecutivamente cada caso de la misma nota recibida a un canal separado, haciendo posible la generación de tonos de Partes múltiples.

**Ajustes:** single, multi

### ■ Microafinación

Ajuste la microafinación (sistema de afinación o temperamento) utilizado por la Voz. Normalmente, se utilizará "Equal Temperament", pero también hay otros 31 sistemas de afinación disponibles.

**Ajustes:** (véase la siguiente lista)

00	Temperada		Es la afinación de "compromiso" utilizada durante la mayor parte de los últimos 200 años en la música occidental y que se encuentra en la mayor parte de los teclados electrónicos. Cada semitono es exactamente una doceava parte de una octava y la música se puede tocar en cualquier clave con igual facilidad. Sin embargo, ninguno de los intervalos está perfectamente afinado.
01-12	Mayor pura	C-B	Esta afinación está diseñada de tal manera que todos los intervalos (especialmente la tercera mayor y la quinta) de una escala mayor son puros. Esto quiere decir que los otros intervalos estarán por tanto desafinados. Es necesario especificar la clave (C-B) (do-si) en la que se tocará.
13-24	Menor pura	A-G#	Igual que la mayor pura, pero diseñada para la escala menor.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que el instrumento de teclado pudiera ser tocado en cualquier clave. Cada clave tiene un carácter único.
26	Kirnberger		Johan P. Kirnberger también se preocupó en conseguir que la escala temperada permitiera la ejecución en cualquier clave.
27	Valloti y Young		Francescartenio Valloti y Thomas Young (los dos de mediados de 1700) idearon este ajuste de la afinación pitagórica en la que las primeras seis quintas son inferiores en la misma magnitud.
28	1/4 desplazada		Esta es la escala normal temperada desplazada 50 centésimas
29	1/4 de tono		Veinticuatro notas de igual distancia por octava (hay que tocar 24 notas para moverse una octava).
30	1/8 de tono		Cuarenta y ocho notas de igual distancia por octava (hay que tocar 48 notas para moverse una octava)
31	India	C-B	Normalmente usada por la música india (teclas blancas /sólo C-B).

## Edición común rápida

Hay diversos parámetros que controlan las propiedades del sonido, y muchos pueden editarse también con los mandos de control del sonido del panel frontal del CS6x. Cuatro son las pantallas de esta edición.

QED Level (Nivel de edición rápida)

QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

QED Filter (Filtro de edición rápida)

QED EG (Generador de envolvente de edición rápida)

### QED Level (Nivel de edición rápida)

Estos parámetros controlan el nivel de salida (volumen) y la posición de panorámico de la Voz.

```
QEDLevel) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

### ■ Vol (Volumen)

Ajusta el nivel de volumen de la Voz.

**Ajustes:** 0~ 127

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo de la Voz. También puede ajustarse este parámetro con el mando PAN del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** L63 (Izquierda)~ C (Centro)~ R63 (Derecha)

### ■ RevSend (Envío de reverberación)

Ajusta el nivel de envío de la señal enviada desde el efecto de inserción 1/2 (o de la señal desactivada) al efecto de reverberación. También se puede ajustar este parámetro con el mando REVERB del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** 0~ 127

### ■ ChoSend (Envío de chorus)

Ajusta el nivel de envío de la señal enviada desde el efecto de inserción 1/2 (o de la señal desactivada) al efecto de chorus. También se puede ajustar este parámetro con el mando CHORUS del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** 0~ 127

### QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

Ajusta la cantidad de chorus aplicado a toda la Voz.

```
QEDEffectCtrl) Chorus
C 1234 +63
```

### ■ Chorus

Ajusta el valor de desvío de los parámetros utilizados por cada tipo de chorus.

**Ajustes:** -64~ 0~ +63

## QED Filter (Filtro de edición rápida)

Estos parámetros controlan los filtros que afectan a la calidad tonal de la Voz. Si utiliza juntos el LPF (filtro de paso bajo) y el HPF (filtro de paso alto), los parámetros de la página QED Filter sólo afectarán al LPF.

QEDFilter>	Cutoff	Reso
C 1234	+63	+63

### ■ Corte

Ajusta la frecuencia de corte. La frecuencia de corte ajustada aquí será la frecuencia central de las señales en cuestión cuando pasen por cada filtro. En el CS6x, la frecuencia puede ajustarse con el mando CUTOFF del panel frontal.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Reso (Resonancia)

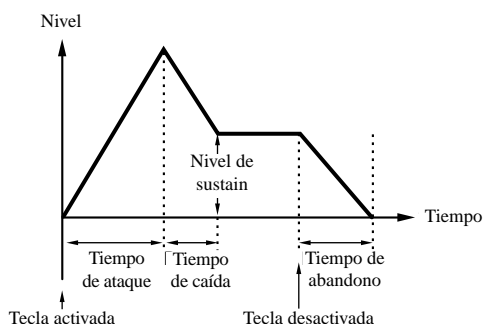
Ajusta la cantidad de resonancia (realce de armónicos) aplicada a la señal en torno a la frecuencia de corte. Este parámetro resulta útil para añadir más carácter al sonido. También puede ajustarse con el mando RESONANCE del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## QED EG (Generador de envolvente de edición rápida)

Estos cuatro parámetros controlan el cambio de nivel de salida de la Voz en el tiempo que se reproduce una nota.

QEDEG>	Attack	Decay	Sustain	Release
C 1234	+63	+63	+63	+63



### ■ Ataque

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se pulsa una nota del teclado hasta el punto en que el nivel de la Voz alcanza su pico. También puede ajustarse con el mando ATTACK del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Caída

Ajusta el tiempo de transición desde el punto en que el nivel de la Voz alcanza su pico hasta el punto en que se desactiva. También puede ajustarse con el mando DECAY del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Sustain

Ajusta el nivel de la Voz que sigue reproduciéndose mientras se mantiene pulsada la nota del teclado. También puede ajustarse con el mando SUSTAIN del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Abandono

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se libera una nota del teclado hasta el punto en que el nivel de la Voz alcanza el nivel cero. También puede ajustarse con el mando RELEA-SE del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Arpeggio común

Los cuatro parámetros siguientes controlan el funcionamiento del arpeggiador.

ARP Type (Tipo de arpeggio)

ARP Limit (Límite de arpeggio)

ARP Mode (Modo de Arpeggio)

ARP PlayEF (Efecto de reproducción de arpeggio)

## ARP Type (Tipo de arpeggio)

Éstos son los parámetros básicos del arpeggiador.

ARPTYPE>	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	U=Oct1:54	120	on	on

### ■ Tipo

Ajusta el tipo de arpeggio

□ Ajustes: (véase la Lista de Datos adjunta)

#### Sq (Secuencia)

Crea una frase de arpeggio general. Principalmente frases de octava ascendente/descendente.

#### Ph (Frase)

Crea frases más musicales que Sq. Comenzando con "Techno", hay frases para una amplia variedad de géneros musicales y para crear pistas de acompañamiento de guitarra, piano y otros instrumentos.

#### Dr (Patrón de batería)

Crea frases de tipo patrón de batería. Los géneros cubiertos por este parámetro incluyen rock y dance. Este tipo es ideal para sonidos de batería y percusión.

#### Cl (Muestra de frase)

Seleccione este tipo en un Juego de Muestras asignado con Muestras de Frases a las que se ha aplicado mezcla o división de bucle para crear un nuevo patrón de arpeggio.

#### Ct (Control)

Crea cambios tonales. No se crea ninguna información de nota. El parámetro Key Mode del modo de Arpeggio debe ajustarse a "directo".

### ■ Tempo

Ajusta el tempo del arpeggio.

□ Ajustes: 25~ 300

**nota** En la pantalla se visualiza MIDI, y el parámetro no podrá ser alterado si se desactiva la sincronía MIDI (página 167).

## ■ Interruptor

Este parámetro activa o desactiva el Arpeggiador. También puede ajustarlo con el mando ARPEGGIO ON/OFF del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** off, on

## ■ Hold (Sostenimiento)

Activa o desactiva el parámetro Hold del Arpeggiador. También puede ajustarlo con el mando ARPEGGIO HOLD del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** syncoff, off, on

**nota** En la página 44 encontrará más detalles sobre este parámetro.

## ARP Limit (Límite de Nota de Arpeggio)

```
ARPBLimit)           Note Limit
C 1234                C-2 - G 8
```

### ■ Límite de Nota

Ajusta los límites superior e inferior del margen de notas del Arpeggiador.

**Ajustes:** C2 - G8 (superior e inferior, ajustados por separado).

**nota** Si especifica la nota superior primero y la inferior en segundo lugar, por ejemplo, "C5 a C4", el margen de nota cubierto será "C-2 a C4" y "C5 a G8".

**nota** Las notas superior e inferior del margen pueden ajustarse pulsando notas del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.

## ARP Mode (Modo de arpeggio)

Estos parámetros controlan la manera en que el Arpeggiador reproducirá las notas.

```
ARPBMode)           Key Mode           Vel Mode
C 1234                sort                thru
```

### ■ Key Mode (Modo de tecla)

Ajusta la reproducción del Arpeggio cuando se pulsan teclas en el teclado. Dispone de tres modos.

**Ajustes:**

#### **sort:**

Reproduce las notas en orden ascendente desde la tecla pulsada más baja a la más alta.

#### **thru:**

Reproduce las notas en el orden en que se pulsan las teclas.

#### **direct:**

Reproduce las notas exactamente como son pulsadas. Si se incluyen cambios realizados en los parámetros de Voces (como Panorámico o frecuencia de Corte) en los datos de secuencia del Arpeggio, dichos cambios serán aplicados y reproducidos cada vez que se toque el Arpeggio.

**nota** Si se ajusta la Categoría de Arpeggio a Ct, no se oír ningún sonido a menos que se seleccione "direct".

**nota** Con los ajustes "sort" y "thru", el orden de reproducción de las notas dependerá de los datos de secuencia del Arpeggio.

## ■ Vel Mode (Modo de velocidad de pulsación)

Ajusta la velocidad de pulsación de la reproducción del Arpeggio. Dispone de dos modos.

**Ajustes:**

#### **original:**

En la secuencia del Arpeggiador se utilizan velocidades de pulsación predefinidas.

#### **thru:**

En la secuencia del Arpeggiador se utilizan las velocidades de pulsación de las notas interpretadas por el usuario.

## ARP PlayEF (Efectos de reproducción de arpeggio)

Es posible ajustar Efectos de Reproducción para el Arpeggio. Los Efectos de Reproducción pueden utilizarse para ajustar temporalmente el tiempo y la velocidad de pulsación de las notas MIDI, incidiendo así en el "groove" del patrón del Arpeggio.

```
ARPBPlayEF)         Unit           Vel           Gate
C 1234                50%           200%          200%
```

### ■ Unit (Unidad)

Ajusta el tiempo de reproducción del Arpeggio. Por ejemplo, si ajusta un valor de 200%, el tiempo de reproducción se duplicará y el tempo será la mitad. De manera alternativa, si ajusta un valor de 50%, el tiempo de reproducción será la mitad y el tempo se duplicará. El tiempo de reproducción normal es de 100%.

**Ajustes:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### ■ Vel (Velocidad de pulsación)

Ajusta el valor de desvío de la Velocidad de Pulsación (la fuerza aplicada al teclado durante la interpretación). Este ajuste determina el aumento o disminución de las Velocidades de Pulsación originales durante la reproducción del Arpeggio. Un ajuste de 100% implica que se utilizarán los valores originales. Los valores situados por debajo de 100% reducirán la Velocidad de Pulsación de las notas del Arpeggio, mientras que los ajustes superiores al 100% aumentarán dichas velocidades.

**Ajustes:** 0% ~ 200%

**nota** Si el valor de la Velocidad de Pulsación es inferior a 1, se limitará a 1. Si excede de 127, se limitará a 127.

### ■ Gate (Tiempo de puerta)

Ajusta el valor de Velocidad de Tiempo de Puerta (la duración de una nota). Este ajuste determina el aumento o disminución de los Tiempos de Puerta originales durante la reproducción del Arpeggio. Un ajuste de 100% implica que se utilizarán los valores originales. Los valores situados por debajo de 100% reducirán los Tiempos de Puerta de las notas del Arpeggio, mientras que los ajustes superiores al 100% los aumentarán. También puede ajustar el efecto con el mando GATE TIME del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** 0% ~ 200%

**nota** Si el valor del Tiempo de Puerta es inferior a 1, se limitará a 1.

## Controlador común

Hay ocho ajustes de Control. Los parámetros de Control pueden ajustarse para el Portamento, Rueda de Inflexión de Tono y para cada uno de los elementos de una Voz.

CTL Portamento (Control de Portamento)  
CTL Bend (Control de Inflexión de Tono)  
CTL Set1 (Juego de Controles 1)  
CTL Set2 (Juego de Controles 2)  
CTL Set3 (Juego de Controles 3)  
CTL Set4 (Juego de Controles 4)  
CTL Set5 (Juego de Controles 5)  
CTL Set6 (Juego de Controles 6)

## CTL Portamento (Control de Portamento)

Ajusta los parámetros del Portamento. El Portamento creará una suave transición de tono entre la primera nota reproducida y la siguiente.

```
CTL[Portamento] Switch Time Mode  
C 1234 on 127 fulltime
```

### ■ Interruptor

Activa o desactiva el Portamento. También puede ajustar este parámetro con el mando PORTAMENTO del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** off, on

### ■ Tiempo

Ajusta el tiempo de la transición de tono. Los valores altos implican tiempos de transición más prolongados.

**Ajustes:** 1~ 127

### ■ Modo

Ajusta el modo de Portamento. El comportamiento del Portamento varía según se haya ajustado el Modo en Otros GEN a “mono” o “poly”.

**Ajustes:** fingered, fulltime (digitado, tiempo completo)

#### Si se ajusta el Modo en Otros GEN a “mono”: **fingered:**

El Portamento sólo se aplicará al tocar en legato (tocar la nota siguiente antes de liberar la precedente).

#### **fulltime:**

El Portamento se aplica siempre.

#### Si el Modo en Otros GEN se ajusta a “poly”:

El resultado es el mismo que con “mono”, sólo que la aplicación del Portamento será para varias notas.

## CTL Bend (Inflexión de Tono)

Ajusta la proporción en que cambiará el tono de la Voz cuando se mueva la Rueda de Inflexión de Tono.

```
CTL[Bend] Lower Upper  
C 1234 -12 +12
```

### ■ Lower (Inferior)

Ajusta la cantidad (en semitonos) de cambio de tono de la Voz cuando se mueve la Rueda de Inflexión de Tono hacia abajo. Por ejemplo, un valor de -12 significa que el tono de la Voz bajará una octava al moverse la Rueda de Inflexión de Tono hacia abajo.

**Ajustes:** -48~ 0~ +24

### ■ Upper (Superior)

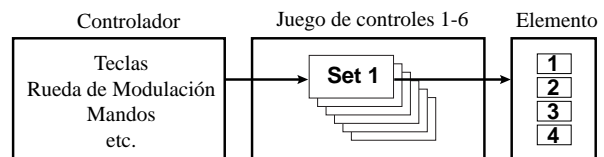
Ajusta la cantidad (en semitonos) de cambio de tono de la Voz cuando se mueve la Rueda de Inflexión de Tono hacia arriba. Por ejemplo, un valor de +12 significa que el tono de la Voz subirá una octava al moverse la Rueda de Inflexión de Tono hacia arriba.

**Ajustes:** -48~ 0~ +24

## CTL Set1 (Juego de Controles 1) a CTL Set6 (Juego de Controles 6)

Los controladores y mandos del panel frontal, el teclado, etc., pueden asignarse para una variedad de usos. Por ejemplo, la presión posterior a la pulsación del teclado puede utilizarse para controlar el vibrato, y la Rueda de Modulación puede usarse para controlar la Resonancia. Incluso pueden utilizarse para controlar parámetros de elementos individuales. Estas asignaciones de controles se denominan “Juegos de Controles”. Se pueden asignar hasta seis Juegos de Controles diferentes por Voz. Por tanto hay seis pantallas, cada una para un controlador individual: CTL Set1 a CTL Set6.

```
CTL[Set1] Src Dest EL_Sw Depth  
C 1234 FC(04) ELF05Pd 1234 +63
```



■ **Src (Fuente)**

Ajusta el controlador utilizado para la función seleccionada en Dest (destino). Dispone de los nueve controladores siguientes.

- ❑ **Ajustes:** PB (Rueda de Inflexión de Tono), MW (Rueda de Modulación), AT (Presión Posterior a la Pulsación), FC (Pedal Controlador), FS (Pedal Conmutador), RB (Controlador de Cinta), BC (Controlador de Soplido), KN1/2 (Mandos 1/2).

■ **Dest (Destino)**

Ajusta el parámetro controlado por el Juego de Controles de Src.

- ❑ **Ajustes:** (véase la Lista de Controles en la Lista de Datos adjunta).

■ **ElemSw (Interruptor de Elemento)**

Selecciona si el Controlador afectará a cada Elemento individual. Mueva el cursor (intermitente) con el mando 1, y utilice el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para activar o desactivar los elementos afectados por el Controlador. Los elementos afectados aparecen por número.

- ❑ **Ajustes:** Elementos 1 a 4 activados (se visualiza “1” a “4”) o desactivados (se visualiza “.”)

**nota** Queda desactivado si el parámetro Dest se ajusta de 00 a 33.

■ **Depth (Profundidad)**

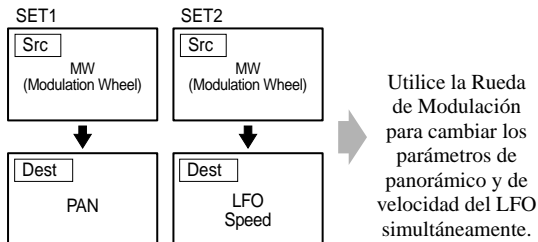
Ajusta la proporción de control ejercida sobre el parámetro seleccionado en Dest.

- ❑ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

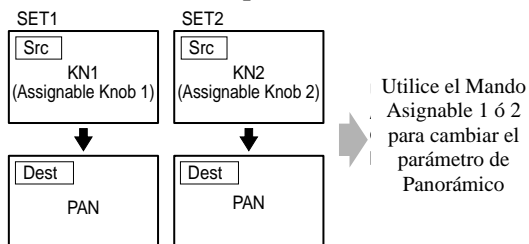
**Ejemplo de asignación de un Juego de Controles**

Con los Juegos de Control 1 a 6 puede asignar los controladores de Src (fuente) individuales a múltiples parámetros Dest (destino), o múltiples controladores Src a parámetros Dest individuales.

**Ejemplo 1: Utilice un solo controlador Src para controlar múltiples parámetros Dest.**



**Ejemplo 2: Utilice múltiples controladores Src para controlar un solo parámetro Dest.**



**nota** En la Sección Básica (página 49) encontrará más detalles acerca de las asignaciones de Juegos de Controles.

**LFO Común (Oscilador de baja frecuencia común)**

El LFO dispone de diversos ajustes. El LFO se utiliza para generar señales de baja frecuencia y puede usarse para crear efectos de vibrato, trémolo, etc., cuando se aplica a los parámetros de tono, filtro, amplitud, etc. Por ejemplo, se pueden aplicar variaciones simultáneamente a los parámetros de tono y filtro y a los parámetros específicos de elementos individuales. Dispone de los cuatro ajustes siguientes.

- LFO Wave (Onda de LFO)
- LFO Fade (Fundido de LFO)
- LFO Dest1 (Destino de LFO 1)
- LFO Dest2 (Destino de LFO 2)

**Onda de LFO**

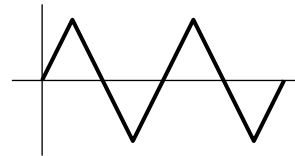
LFO(Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trpzd	63	on	270

■ **Onda**

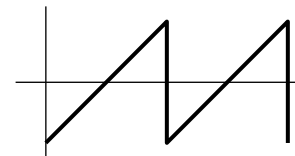
Selecciona la Onda de LFO. Según sea la onda seleccionada, puede crear diferentes clases de sonidos modulados. Dispone de las 12 formas de onda LFO siguientes.

- ❑ **Ajustes:** tri, tri+, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

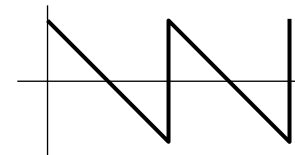
tri



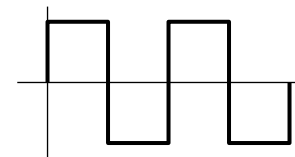
saw up



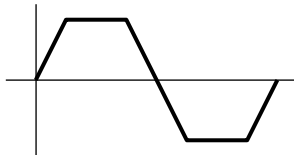
saw dw



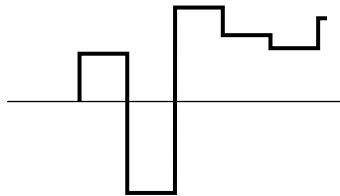
squ



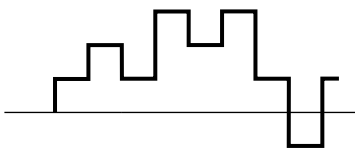
trpzd



S/H 1



S/H 2

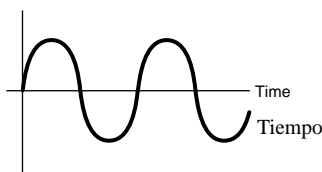


### Speed (Velocidad)

Ajusta la velocidad de la modulación de Onda del LFO. Los valores altos implican velocidades de modulación más rápidas.

- **Ajustes:** 0~ 63, 16th (semicorchea), 16th/3 (tresillo de semicorcheas), 16th. (semicorchea con puntillo), 8th (corchea), 8th/3 (tresillo de corcheas), 8th. (corchea con puntillo), 4th (negra), 4th/3 (tresillo de negras), 4th. (negra con puntillo), 2nd (blanca), 2nd/3 (tresillo de blancas), 2nd. (blanca con puntillo), 4thx4 (redonda), 4thx5 (5 negras), 4thx6 (6 negras), 4thx7 (7 negras), 4thx8 (8 negras).

**Velocidad = Lenta**



**Velocidad = Rápida**



**nota** La longitud de la nota depende del ajuste de tiempo MIDI interno o externo.

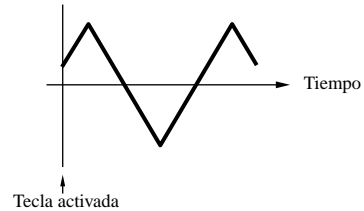
### KeyReset (Reajuste de tecla activada)

Determina si el LFO se reiniciará cada vez que se pulse una nota. Dispone de los tres ajustes siguientes.

- **Ajustes:** off, each-on, 1st on

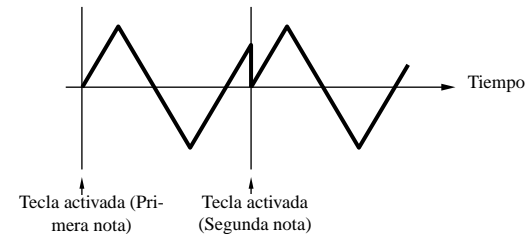
#### off

El LFO funciona por sí solo (sin sincronización) y acciona una forma de onda en cualquier fase cuando se toca el teclado.



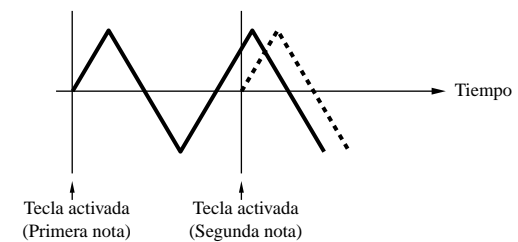
#### each-on

El LFO se reajusta con cada nota tocada en el teclado y acciona una forma de onda en la fase especificada por el parámetro de Fase (véase a continuación).



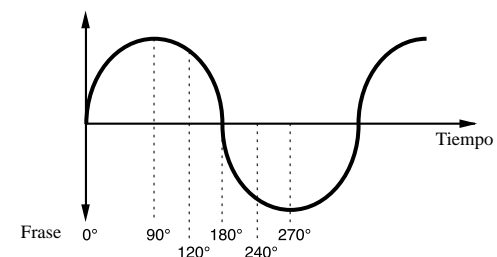
#### 1st-on

El LFO se reajusta con cada nota tocada y acciona la forma de onda en la fase especificada por el parámetro de Fase (véase a continuación). Si toca una segunda nota mientras se está oyendo la primera (no se ha recibido el mensaje de Nota Desactivada), el LFO no se reajusta a la fase especificada (sin sincronización) con la segunda nota y posteriores.



### Phase (Fase)

Ajusta la fase en la que comienza la Onda del LFO cada vez que se pulsa una nota. Dispone de fases de 0/90/120/180/240/270 grados.



- **Ajustes:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

## LFO Fade (Fundido de LFO)

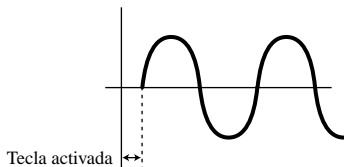
```
LFOBFade) Delay FadeIn Hold FadeOut
C 1234 127 127 127 127
```

### Retardo

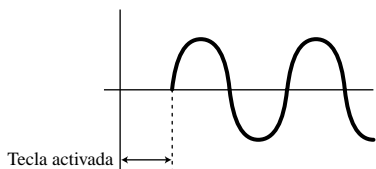
Ajusta el tiempo de retardo antes de que el LFO tenga efecto. Un valor alto implica un tiempo de retardo más prolongado.

Ajustes: 0~ 127

Retardo corto



Retardo largo



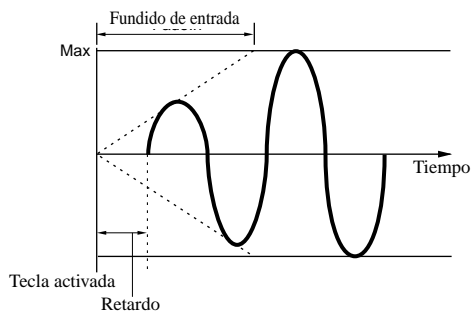
### FadeIn (Fundido de entrada)

Ajusta el tiempo que tarda el efecto del LFO en hacer el fundido de entrada (después de que haya transcurrido el tiempo del Retardo). Un valor alto implica un fundido de entrada más lento.

Ajustes: 0~ 127

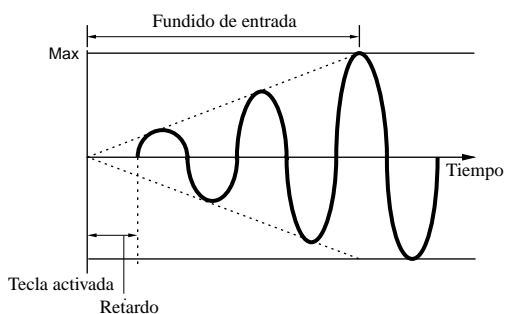
Valor de fundido de entrada bajo

Fundido de entrada más rápido



Valor de fundido de entrada alto

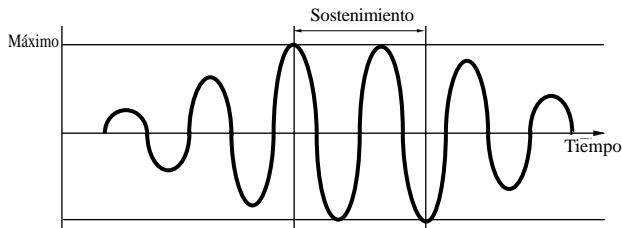
Fundido de entrada más lento



### Hold (Sostenimiento)

Ajusta la extensión de tiempo durante el cual el LFO se mantiene a su nivel máximo. Un valor alto implica un tiempo Hold más prolongado.

Ajustes: 0~ 127



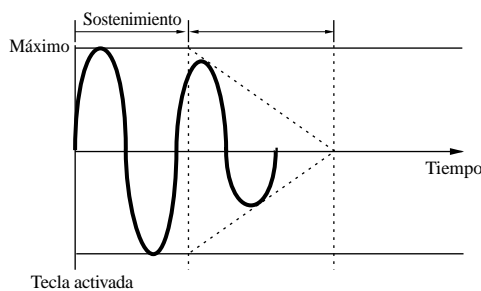
### FadeOut (Fundido de salida)

Ajusta el tiempo que tarda el efecto del LFO en hacer el fundido de salida (después de que haya transcurrido el tiempo de Hold). Un valor alto implica un fundido de salida más lento.

Ajustes: 0~ 127

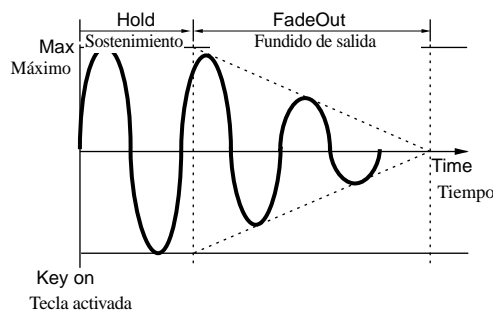
Valor de fundido de salida bajo

Fundido de salida más rápido



Valor de fundido de salida alto

Fundido de salida más lento



## LFO Dest1 (Destino de LFO 1)

## LFO Dest2 (Destino de LFO 2)

Es posible asignar parámetros para que sean controlados por la Onda del LFO, y ajustar la Profundidad de Onda del LFO (amplitud). Pueden asignarse dos Destinos y es posible seleccionar varios parámetros por Destino.

```
LFOBDest1) Dest ElemSw Depth
C 1234 AMD 1234 127
```

### ■ Dest (Destino)

Ajusta los parámetros que serán controlados (modulados) por la Onda del LFO.

- ❑ **Ajustes:** AMD, PMD, FMD, RESO (Resonancia), PAN, ELFOSpeed (Velocidad del LFO del Elemento)

### ■ ElemSw (Interruptor del elemento)

Selecciona si se permitirán variaciones de la Onda del LFO para cada Elemento. Mueva el cursor (intermitente) con el mando 1, y utilice el mando DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para activar o desactivar las variaciones de Onda del LFO de los Elementos 1 a 4. Los elementos activados aparecen por número.

- ❑ **Ajustes:** Elementos 1 a 4 activados (se visualiza "1" a "4") o desactivados (se visualiza ".").

### ■ Profundidad

Ajusta la Profundidad de la Onda del LFO (amplitud).

- ❑ **Ajustes:** 0~ 127

## Efecto común

Pueden ajustarse dos tipos de Efectos de Inserción y dos Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus). Dispone de las cinco pantallas siguientes.

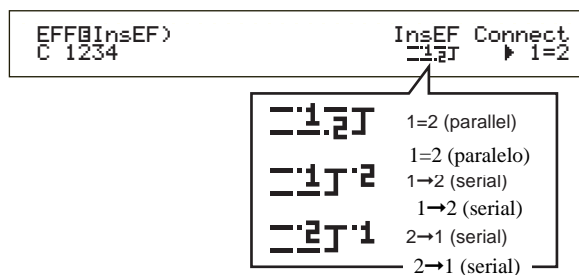
EFF InsEF (Efecto de Inserción)  
 EFF EF1 (Efecto de Inserción 1)  
 EFF EF2 (Efecto de Inserción 2)  
 EFF Rev (Reverberación)  
 EFF Ch (Chorus)

## EFF InseF (Efecto de Inserción)

### ■ InseF Connect (Conectar efecto de inserción)

Configura la conexión entre los Efectos de Inserción 1 y 2. Si cambia este ajuste, también cambiará el símbolo que indica el recorrido de la señal (a la izquierda del ajuste) para reflejar el nuevo flujo de la señal.

#### Símbolos del recorrido de la señal



- ❑ **Ajustes:** 1=2 (paralelo) 1->2 (Efecto de Inserción 1 a 2), 2->1 (Efecto de Inserción 2 a 1)

## EFF EF1/2 (Efecto de Inserción 1/2)

Es posible seleccionar la Categoría de Efectos del Efecto de Inserción 1/2 con el parámetro Ctgr, y el Tipo de Efecto con el parámetro Type. Después de seleccionar el Tipo de Efecto, puede ajustar sus parámetros pulsando el botón ENTER.

```
EFFBEF2> Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

### ■ Ctgr (Categoría de Efectos)

Ajusta la Categoría del Efecto. Seleccione una categoría deseada y pulse el botón ENTER. Resultará recuperado el primer Tipo de Efecto de la categoría.

- ❑ **Ajustes:** Más detalles en la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ Type (Tipo de Efecto)

Ajusta el tipo de efecto. Mientras parpadea el indicador de categoría en la pantalla, puede pulsar el botón ENTER para recuperar el primer Tipo de Efectos de dicha categoría.

- ❑ **Ajustes:** Más detalles en la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ Dry/Wet (sin/con efectos)

Ajusta el nivel de mezcla de la señal procesada (que ha pasado por la Unidad de Efectos) y la señal sin procesar (que no ha pasado por la Unidad de Efectos).

- ❑ **Ajustes:** D63>W~ D=W~ D<63

## Ajustes de parámetros de efectos

Estos parámetros están disponibles cuando se pulsa el botón ENTER con determinados Tipos de Efectos. Utilice el mando PAGE para cambiar entre las pantallas, y el resto de mandos y los botones INC/YES y DEC/NO para ajustar cada parámetro. Cuando pulse el botón EXIT, volverá a la pantalla de selección de Tipo de Efectos.

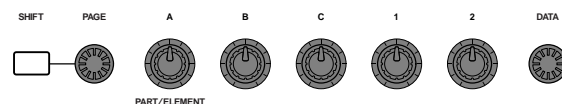
### Pantalla de selección de Tipo de Efectos

```
EFFBEF2> Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



### Pantalla de ajuste de parámetros

```
EFFBEF2> TimeL TimeR TimeC Dry/Wet
DelayLCR 333.3m 166.7m 500.0m D<W63
```



**nota** El número de Parámetros y el contenido de cada pantalla variará según el Tipo de Efecto seleccionado. Encontrará más detalles en la lista de Tipo de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

## EFF Rev (Reverberación)

Seleccione el Tipo de Efecto Reverberación y luego pulse el botón ENTER para ajustar sus parámetros.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
C 1234  Basement    127 to Edit
```

### ■ Type (Tipo de Efecto Reverberación)

Ajusta el Tipo de Efecto de Reverberación.

**Ajustes:** Encontrará más detalles en la lista de Tipo de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ Retorno

Ajusta el nivel de Retorno del Efecto Reverberación.

**Ajustes:** 0~ 127

## EFF Cho (Chorus)

Seleccione el Tipo de Efecto Chorus y luego pulse el botón ENTER para ajustar sus parámetros.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1    127    127 to Edit
```

### ■ Type (Tipo de Efecto Chorus)

Ajusta el Tipo de Efecto Chorus.

**Ajustes:** Encontrará más detalles en la lista de Tipo de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ toRev (A reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal enviada desde el Efecto Chorus al Efecto Reverberación.

**Ajustes:** 0~ 127

### ■ Return (Retorno)

Ajusta el nivel de Retorno del Efecto Chorus.

**Ajustes:** 0~ 127

## Element OSC (Oscilador de Elemento)

Es posible ajustar los parámetros de los Elementos (Ondas) que constituyen la Voz. Cada Voz consta de hasta cuatro Elementos, cada uno de los cuales dispone de las cuatro pantallas siguientes:

OSC Wave (Onda de OSC)

OSC Out (Salida de OSC)

OSC Pan (Panorámico de OSC)

OSC Limit (Límite de OSC)

### OSC Wave (Onda del oscilador)

Utilice el mando A para seleccionar cada Elemento, y el mando C para asignarle una Onda.

```
OSCBWave)      Number  Ctrgy
EL1234         001[Pf:Grand 1 ]
```

### ■ Número (Número de Onda)

Selecciona el Número de Onda. A la derecha del Número de Onda seleccionado se visualizará la Categoría y el Nombre de Onda. Puede asignar un Número de Onda diferente a cada uno de los Elementos.

**Ajustes:** 000 (off)~ 479 (más detalles sobre las Ondas en la Lista de Datos adjunta).

### ■ Ctrgy (Categoría)

Selecciona la Categoría que contiene la Onda que desea utilizar. Especifique una Categoría y pulse el botón ENTER. Se seleccionará automáticamente la primera Onda de dicha Categoría.

**Ajustes:** En la página 80 encontrará más detalles sobre las Categorías de Ondas.

### OSC Out (Salida del oscilador)

Es posible ajustar los siguientes parámetros de salida de cada Elemento de la Voz.

```
OSCBOut)  Level  Delay  InsEF
EL1234    96     0     ins2
```

### ■ Level (Nivel)

Ajusta el nivel de salida de cada Elemento.

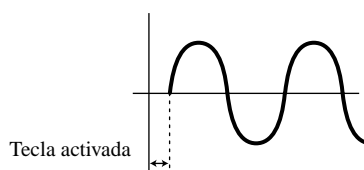
**Ajustes:** 0~ 127

### ■ Delay (Retardo de tecla activada)

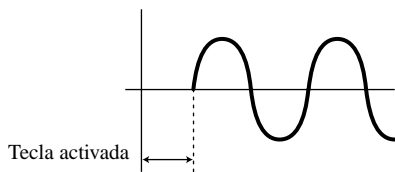
Ajuste el tiempo (retardo) que transcurre entre el momento que pulsa una nota del teclado y el punto en el que se oye el sonido. Pueden ajustarse diferentes tiempos de retardo para cada Elemento.

**Ajustes:** 0~ 127

**Retardo corto**



### Retardo largo



### ■ InsEF (Efecto de Inserción)

Ajusta el Efecto de Inserción al que se envía la señal de salida de cada Elemento. El Efecto de Inserción se anula si selecciona Thru.

- Ajustes:** thru, ins1 (Efecto de Inserción 1), ins2 (Efecto de Inserción 2)

### OSC Pan (Panorámico del oscilador)

Para cada Elemento de la Voz se pueden ajustar los siguientes parámetros de Panorámico.

OSC@Pan>	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de Panorámico estéreo de cada Elemento (Onda). También se utiliza como posición básica de Panorámico para los ajustes Alternar, Aleatorio y Escala.

- Ajustes:** L63 (Izquierda)~ C (Centro)~ R63 (Derecha)

### ■ Alter (Alternar)

Ajusta la proporción de panorámico del sonido alternativamente entre izquierda y derecha para cada nota pulsada. El ajuste de Panorámico se utiliza como posición básica de Panorámico.

- Ajustes:** L64~ 0~ R63

### ■ Random (Aleatorio)

Ajusta la proporción de panorámico del sonido de izquierda a derecha, aleatoriamente, para cada nota pulsada. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico.

- Ajustes:** 0~ 127

### ■ Scale (Escala)

Ajusta la cantidad de panorámico del sonido de izquierda a derecha según la posición de la nota del teclado. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico en C3 (do3).

- Ajustes:** -64~ 0~ +63

### OSC Limit (Límite del oscilador)

Es posible ajustar los parámetros que controlan el margen de notas de cada Elemento y la velocidad de pulsación.

OSC@Limit>	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127

### ■ Note Limit (Límite de Nota)

Ajusta las notas inferior y superior del margen del teclado para cada Elemento. Cada Elemento sonará sólo para las notas interpretadas dentro del margen especificado.

- Ajustes:** C-2~ G8 (do-2~ sol3) (para las notas inferior y superior)

**nota** Si especifica la nota superior primero y la nota inferior en segundo lugar, por ejemplo, "C5 a C4", el margen de nota cubierto será "C-2 a C4" y "C5 a G8".

**nota** Las notas inferior y superior del margen pueden ajustarse pulsando notas del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.

### ■ Vel Limit (Límite de velocidad de pulsación)

Ajusta los valores máximo y mínimo del margen de velocidad de pulsación en el que responderá cada Elemento. Cada Elemento sonará sólo para las notas interpretadas dentro del margen de velocidad de pulsación especificado.

- Ajustes:** 1~ 127 (para los valores máximo y mínimo)

**nota** Si especifica el valor máximo primero y el valor mínimo en segundo lugar, por ejemplo, "93" a "34", el margen de velocidad de pulsación cubierto será "1 a 34" y "93 a 127".

### Tono del elemento

Es posible ajustar los parámetros que controlan el tono de cada Elemento. El Generador de Envoltura del Tono (PEG) controla el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota del teclado hasta que el sonido desaparece por completo.

PCH Tune (Afinación del tono)

PCH VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación del PEG)

PCH Time (Tiempo del PEG)

PCH Level (Nivel del PEG)

PCH Release (Abandono del PEG)

PCH Scale (Escala del tono)

### PCH Tune (Afinación del tono)

Es posible ajustar los parámetros de afinación y la eficacia del Generador de Envoltura (EG) de cada Elemento.

PCH@Tune>	EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+ 0	+7

### ■ Profundidad de EG

Ajusta la proporción de cambio aplicada por el PEG. Un ajuste de cero implica que el tono no cambiará.

- Ajustes:** -64~ 0~ +63

### ■ Coarse (Afinación aproximada)

Ajusta el tono de cada Elemento en semitonos.

Ajustes: -48~ 0~ +48

### ■ Fine (Afinación exacta)

Realiza la afinación exacta de cada Elemento.

Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Random (Aleatorio)

Ajusta la proporción de variación de tono de cada Elemento aleatoriamente para cada nota pulsada. Un ajuste de cero implica que el tono original no cambiará.

Ajustes: 0~ 127

## PEG VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación del PEG)

Es posible determinar la respuesta del Generador de Envoltorio de Tono a la velocidad de pulsación de notas.

```
PEGVelSens)      Level      Time-Segment
EL1234           +63       +63  attack
```

### ■ Level (Nivel)

Ajusta la sensibilidad a la velocidad de pulsación del Nivel del PEG. Los ajustes positivos elevan el nivel cuando mayor es la fuerza aplicada al teclado y los valores negativos lo reducen.

Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Time-Segment (Tiempo-Segmento)

Ajusta la sensibilidad a la velocidad de pulsación de los parámetros de Tiempo del PEG. Utilice el mando 2 para seleccionar el Segmento, y luego use el mando 1 para ajustar su parámetro de Tiempo. Los ajustes de Tiempo positivos reproducirán el Segmento especificado más rápido, mientras que los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

Ajustes (Tiempo): -64~ 0~ +63

Ajustes (Segmento):

**attack:** Afecta a Tiempo de Hold/Tiempo de Ataque/Tiempo de Caída 1

**all:** Afecta a todos los parámetros de Tiempo de PEG

## Tiempo del PEG

Para el Generador de Envoltorio del Tono es posible ajustar diversos parámetros de Tiempo. Junto con los ajustes de Nivel del PEG y Abandono del PEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada (página 92). Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
PEGTime)  Hold  Attack  Decay1  Decay2
EL1234    127  127    127    127
```

### ■ Hold (Tiempo de sostenimiento)

Ajusta el Tiempo de Sostenimiento.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Attack (Tiempo de ataque)

Ajusta el Tiempo de Ataque.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 1 (Tiempo de caída 1)

Ajusta el Tiempo de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 2 (Tiempo de caída 2)

Ajusta el Tiempo de Caída 2.

Ajustes: 0~ 127

## Nivel del PEG

Para el Generador de Envoltorio del Tono es posible ajustar diversos parámetros de Nivel. Junto con los ajustes de Tiempo del PEG y Abandono del PEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada (página 92). Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
PEGLevel)  Hold  Attack  Decay1  Sustain
EL1234     +127 -128    +127    + 0
```

### ■ Hold (Nivel de sostenimiento)

Ajusta el Nivel de Hold.

Ajustes: -128~ 0~ +127 (-4.800 centésimas - 0 - +4.800 centésimas)

### ■ Attack (Nivel de ataque)

Ajusta el Nivel de Ataque.

Ajustes: -128~ 0~ +127 (-4.800 centésimas~ 0~ +4.800 centésimas)

### ■ Decay 1 (Nivel de caída 1)

Ajusta el Nivel de Caída 1.

Ajustes: -128~ 0~ +127 (-4.800 centésimas~ 0~ +4.800 centésimas)

### ■ Sustain (Nivel de sustain)

Ajusta el Nivel de Sustain.

Ajustes: -128~ 0~ +127 (-4.800 centésimas~ 0~ +4.800 centésimas)

## PEG Release (Abandono del PEG)

Para el Generador de Envoltorio del Tono es posible ajustar diversos parámetros de Tiempo y de Abandono. Junto con los ajustes de Tiempo y Abandono del PEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se libera una nota del teclado. Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
PEGRelease)      Time      Level
EL1234           127     +127
```

■ **Time (Tiempo de abandono)**

Ajusta el Tiempo de Abandono.

□ **Ajustes:** 0~ 127

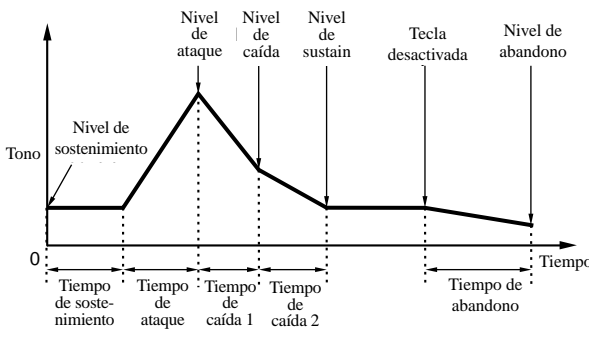
■ **Level (Nivel de abandono)**

Ajusta el Nivel de Abandono.

□ **Ajustes:** -128~ 0~ +127  
(4.800 centésimas~ 0~ +4.800 centésimas)

**Ajustes del Generador de Envolvente del Tono**

Hay cinco ajustes de Tiempo (que controlan la velocidad de cambios del sonido) y cinco ajustes de Nivel (que controlan el tono). El tono de una nota es mantenido por el Nivel Hold para la extensión de tiempo definida por Hold Time. Después de que ha transcurrido el Tiempo de Hold, el tono cambia de acuerdo con el Tiempo/Nivel de Ataque, Tiempo de Caída 1/2 y el Nivel de Caída 1, y luego se queda en el Nivel de Sustain. Cuando se libera la nota, el cambio de tono es controlado por los ajustes de Tiempo/Nivel de Abandono.



**PCH Scale (Escala del tono)**

Es posible ajustar la Escala del Tono para cada Elemento. La escala se utiliza para variar el tono, los Niveles del PEG y los Tiempos del PEG del Elemento de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado.

```
PCH#KeyFlw>Pitch-Center  EGTime--Center
EL1234 100% C 3 +7 C 3
```

■ **Tono**

Ajusta la sensibilidad de la Escala del Tono de cada Elemento de acuerdo con las posiciones de las notas en el teclado. El parámetro Centro se utiliza como tono básico de este parámetro.

Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más bajas cambie menos, y que el de las notas más altas cambien más. Los valores negativos tendrán el efecto opuesto.

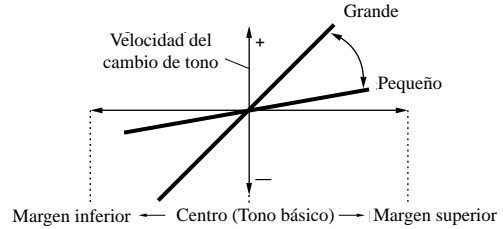
□ **Ajustes:** -200%~ 0~ +200% (en + 100%, las notas vecinas cambian en un semitono o 100 centésimas).

■ **Center (Tecla Central)**

Ajusta el tono básico utilizado por el parámetro de Tono.

□ **Ajustes:** C-2~ G8 (do-2~ sol8)

**nota** También puede ajustarse este parámetro pulsando la nota correspondiente del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.



■ **EGTime (Tiempo de EG)**

El parámetro Tiempo de EG controla los Tiempos del PEG de cada Elemento según la posición de las notas en el teclado. El parámetro centro se utiliza como tono básico de este parámetro.

Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más bajas cambie más lentamente, y que el de las notas más altas cambien más rápido. Los valores negativos tendrán el efecto opuesto.

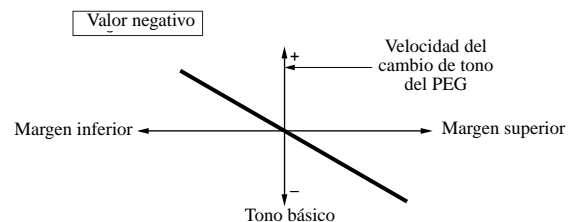
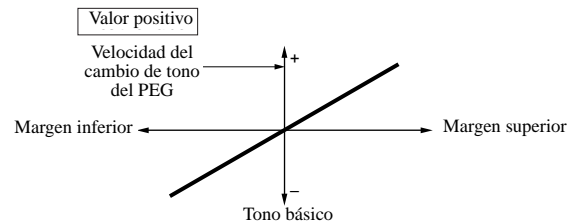
□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

■ **Center (Tecla Central)**

Ajusta el tono básico utilizado por el parámetro Tiempo de EG. Cuando se toca la nota de Tecla Central, el PEG actúa de acuerdo con los ajustes reales. Las características de cambio del tono de las demás notas variarán en proporción a los ajustes de Tiempo de EG.

□ **Ajustes:** C-2~ G8 (do-2~ sol8)

**nota** También puede ajustarse este parámetro pulsando la nota correspondiente del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.



## Filtro del Elemento

Es posible ajustar los parámetros de Filtro para cambiar las características tonales de cada Elemento. El parámetro dispone de las diez pantallas siguientes.

- FLT Type (Tipo de filtro)
- FLT HPF (Filtro de paso bajo)
- FLT Sens (Sensibilidad al filtro)
- FEG VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación del FEG)
- FEG Time (Tiempo del FEG)
- FEG Level (Nivel del FEG)
- FEG Release (Abandono del FEG)
- FLT KeyFlw (Seguimiento de tecla de filtro)
- FLT Scale (Punto de división de la escala de filtro)
- FLT Scale (Desviación de la escala de filtro)

### FLT Type (Tipo de filtro)

#### ■ Type (Tipo)

Ajusta el Tipo de Filtro. Los parámetros variarán según el Tipo.

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

#### □ Ajustes:

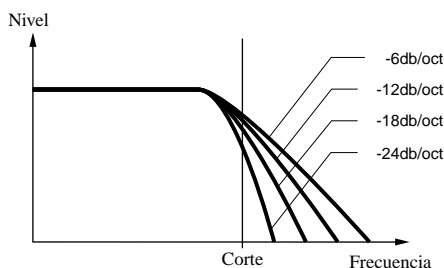
- LPF12+HPF (Filtro de Paso Bajo 12dB/oct. + Filtro de Paso Alto)
- LPF24D (Filtro de Paso Bajo 24dB/oct. Digital)
- LPF24A (Filtro de Paso Bajo 24dB/oct. Analógico)
- LPF18 (Filtro de Paso Bajo 18dB/oct.)
- LPF18S (Filtro de Paso Bajo 18dB/oct. Escalonado)
- LPF6+HPF (Filtro de Paso Bajo 6dB/oct. + Filtro de Paso Alto)
- HPF24D (Filtro de Paso Alto 24dB/oct. Digital)
- HPF12 (Filtro de Paso Alto 12dB/oct.)
- BPF6 (Filtro de Paso Banda 6dB/oct.)
- BPF12 (Filtro de Paso Banda 12dB/oct. Digital)
- BPFW (Filtro de Paso Banda Ancha)
- BEF6 (Filtro de Eliminación de Banda 6dB/oct.)
- THRU (Anulación)

### Filtros

En general existen cuatro tipos de filtros: HPF (Filtro de Paso Bajo), HPF (Filtro de Paso Alto), BPF (Filtro de Paso Banda) y BEF (Filtro de Eliminación de Banda). Cada filtro tiene una respuesta diferente. Además, hay combinaciones de LPF y HPF.

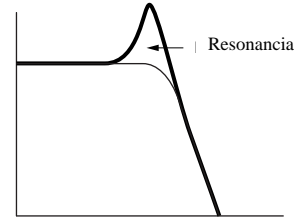
#### ● LPF (Filtro de Paso Bajo)

Sólo deja pasar las señales por debajo de la frecuencia de corte. Después podrá usar el parámetro Resonancia para añadir más carácter al sonido. Hay disponibles seis tipos de LPF.



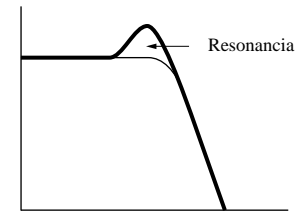
#### LPF24D (Filtro de Paso Bajo 24dB/oct. Digital)

Es un LPF dinámico de cuatro polos (de -24dB/oct.) con una fuerte Resonancia.



#### LPF24A (Filtro de Paso Bajo 24dB/oct. Analógico)

Es un LPF dinámico de cuatro polos (-24dB/oct.) con un carácter similar a los que se encuentran en los sintetizadores analógicos.

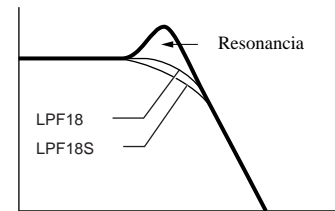


#### LPF18 (Filtro de Paso Bajo 18dB/oct.)

Es un LPF dinámico de 3 polos (-18dB/oct.).

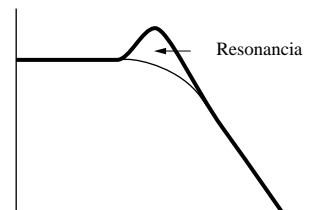
#### LPF18S (Filtro de Paso Bajo 18dB/oct. escalonado)

También es un LPF dinámico (-18dB/oct.) de tres polos, pero con una curva de frecuencia más hueca.



#### LPF12 (Filtro de Paso Bajo 12dB/oct.)

Es un LPF dinámico de dos polos (-12dB/oct.) para usarse en combinación con un HPF (Filtro de Paso Alto).



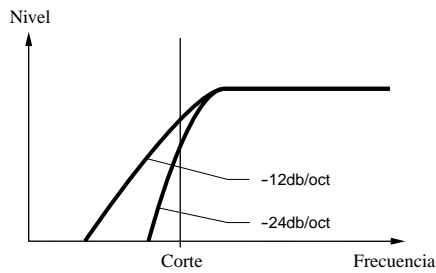
#### LPF6 (Filtro de Paso Alto 6dB/oct.)

Es un LPF dinámico de un polo (-6dB/oct.) sin ninguna resonancia, para ser usado en combinación con un HPF (Filtro de Paso Alto).



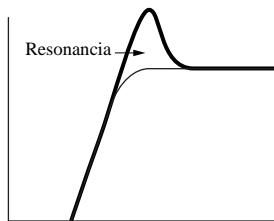
● **HPF (Filtro de Paso Alto)**

Este filtro sólo deja pasar las señales que están por encima de la frecuencia de Corte. Luego puede utilizarse el parámetro Reso para añadir más carácter al sonido. Dispone de dos tipos de HPF.



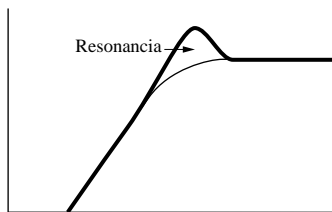
**HPF24D (Filtro de Paso Alto 24dB/oct. Digital)**

Es un filtro dinámico de cuatro polos (-24dB/oct.) con una fuerte Resonancia.



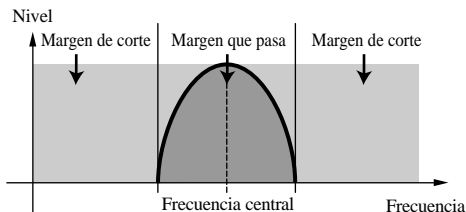
**HPF12 (Filtro de Paso Alto 12dB/oct.)**

Es un HPF dinámico de 2 polos (-12dB/oct.).



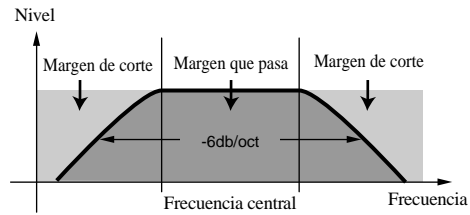
● **BPF (Filtro de Paso Banda)**

Este filtro sólo deja pasar una banda de señales próxima a la frecuencia de Corte. La amplitud de esta frecuencia puede variarse. Dispone de tres tipos de BPF.



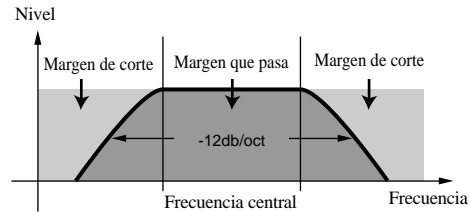
**BPF6 (Filtro de Paso Banda 6dB/oct.)**

Combinación de HPF (-6dB/oct.) y LPF.



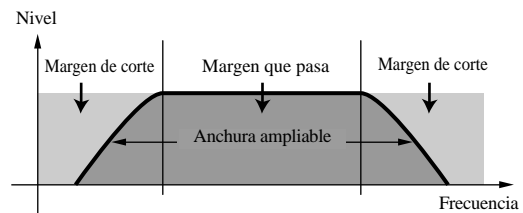
**BPF12D (Filtro de Paso Banda 12dB/oct. Digital)**

Combinación de HPF (-12dB/oct.) y LPF.



**BPFW (Filtro de Paso Banda Ancho)**

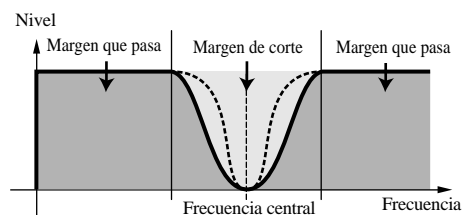
También es una combinación de un HPF de -12dB/oct. y un LPF, pero puede tener una banda de frecuencias más amplia que el filtro BPF12D.



● **BEF (Filtro de Eliminación de Banda)**

Este filtro atenúa una banda de señales próxima a la frecuencia de Corte, pero deja pasar el resto.

**BEF (Filtro de Eliminación de Banda 6db/oct.)**



● **THRU**

Los filtros son desactivados y toda la señal queda inalterada.

■ **Gain (Ganancia)**

Ajusta la ganancia (la cantidad de realce que se aplica a la señal enviada a la unidad de filtros).

□ **Ajustes:** 0~ 235

### ■ Cutoff (Corte)

Ajusta la frecuencia de Corte. Se utiliza como frecuencia básica para el Tipo de Filtro seleccionado.

□ Ajustes: 0~ 235

### ■ Reso/Band/Width (Resonancia/Banda/Ancho)

La función de este parámetro varía según el Tipo de Filtro seleccionado. Si se ha seleccionado un LPF o un HPF, el parámetro se utiliza para ajustar la Resonancia. Con el BPF (excepto el BPFW) y el BEF, se utiliza para seleccionar la Banda. Con el BPFW se utiliza para ajustar el Ancho de la banda.

Con el LPF y HPF, el parámetro Reso se utiliza para ajustar la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal en la frecuencia de Corte. Puede utilizarse junto al parámetro de frecuencia de Corte para añadir más carácter al sonido.

Con el BPF, el parámetro de Banda se utiliza para ajustar el margen (banda) de frecuencias de señal que deja pasar el filtro. Con el BPF, se utiliza para ajustar la banda de frecuencias de señal atenuadas por el filtro. En los dos casos, la frecuencia de señal es la frecuencia central de la banda.

Con el BPFW, el parámetro Width se utiliza para ajustar el ancho de la banda de frecuencias de la señal que deja pasar el filtro.

□ Ajustes: 0~ 31

## FLT HPF (Filtro de Paso Alto)

Es posible ajustar los parámetros de Seguimiento de Tecla (Key Follow) del Filtro de Paso Alto. Esta pantalla está disponible sólo cuando se tenga uno de los ajustes de "LPF+HPF" como parámetro Type en la página de Tipo de Filtro (FLT Type).

```
FLT@HPF>          Cutoff  KeyFlw
EL1234             255     +200%
```

### ■ Cutoff (Corte)

Ajusta la frecuencia central del parámetro Seguimiento de Tecla.

□ Ajustes: 0~ 255

### ■ KeyFlw (Seguimiento de Tecla)

Ajusta el Seguimiento de Tecla para el Corte de HPF. Este parámetro varía la frecuencia central según la posición de las notas tocadas en el teclado. Un ajuste positivo elevará la frecuencia central con las notas más altas, y la reducirá con las notas más bajas. Un valor negativo tendrá el efecto opuesto.

□ Ajustes: -200%~ 0~ +200%

## FLT Sens (Sensibilidad del filtro)

Es posible ajustar los parámetros de Sensibilidad de Filtro de cada Elemento.

```
FLT@Sens>EGDepth  VelCutoff  VelReso
EL1234          +63           +7       +7
```

### ■ EGDepth (profundidad del EG)

Ajusta la sensibilidad del Filtro a la velocidad de pulsación de la nota. Un ajuste positivo producirá cambios de filtro mayores para las notas tocadas con más énfasis, mientras que un ajuste de cero no producirá ningún cambio de filtro. Con un ajuste negativo, la envolvente del EG se invertirá.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ VelCutoff (Corte de velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad de la frecuencia de Corte a la velocidad de pulsación de nota. Un ajuste positivo elevará la frecuencia de Corte para las notas tocadas con más énfasis, y la reducirá para las notas tocadas con más suavidad. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ VelReso (Resonancia de la velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad del parámetro de Resonancia a la velocidad de pulsación de nota. Un ajuste positivo producirá cambios de Resonancia mayores en las notas tocadas con más énfasis, y cambios menores en las notas tocadas con más suavidad. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## FEG VelSens (Sensibilidad del FEG a la velocidad de pulsación)

Es posible ajustar los parámetros que controlan la sensibilidad del Generador de Envolvente del Filtro (FEG) a la velocidad de pulsación de la nota.

```
FEG@VelSens>      Level  Time-Segment
EL1234           +63     +63  attack
```

### ■ Level (Nivel)

Ajusta la sensibilidad del Nivel del FEG (su eficacia) a la velocidad de pulsación de nota. Un valor positivo producirá un cambio tonal mayor para las notas tocadas con más énfasis, y cambios menores para las notas tocadas con más suavidad. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Time-Segment (Tiempo-Segmento)

Ajusta la sensibilidad de la velocidad de pulsación de los parámetros de Tiempo del FEG. Utilice el mando 2 para seleccionar el Segmento, y luego use el mando 1 para ajustar su parámetro de Tiempo. Los ajustes de Tiempo positivos reproducirán el Segmento especificado más rápido, mientras que los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

□ Ajustes (Tiempo): -64~ 0~ +63

### □ Ajustes (Segmento):

**attack:**

Afecta a los Tiempos de Sostenimiento/Ataque/Caída 1

**all:**

Afecta a todos los parámetros de Tiempo de FEG

## FEG Time (Tiempo del FEG)

En el Generador de Envolvente del Filtro (FEG) es posible ajustar diversos parámetros de Tiempo. Junto con los ajustes de Nivel y Abandono del FEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada. Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
FEG@Time) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234 127 127 127 127
```

### ■ Hold (Tiempo de sostenimiento)

Ajusta el Tiempo de Sostenimiento.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Attack (Tiempo de ataque)

Ajusta el Tiempo de Ataque.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 1 (Tiempo de caída 1)

Ajusta el Tiempo de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 2 (Tiempo de caída 2)

Ajusta el Tiempo de Caída 2.

Ajustes: 0~ 127

## Nivel del FEG

En el Generador de Envolvente del Filtro es posible ajustar diversos parámetros de Nivel. Junto con los ajustes de Tiempo y Abandono del FEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada. Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
FEG@Level) Hold Attack Decay1 Sustain
EL1234 +127 -128 +127 + 0
```

### ■ Hold (Nivel de sostenimiento)

Ajusta el Nivel de Sostenimiento.

Ajustes: -128~ 0~ +127  
(-9.600 centésimas~ 0~ +9.600 centésimas)

### ■ Attack (Nivel de ataque)

Ajusta el Nivel de Ataque.

Ajustes: -128~ 0~ +127  
(-9.600 centésimas~ 0~ +9.600 centésimas)

### ■ Decay 1 (Nivel de caída 1)

Ajusta el Nivel de Caída 1.

Ajustes: -128~ 0~ +127  
(-9.600 centésimas~ 0~ +9.600 centésimas)

### ■ Sustain (Nivel de Sustain)

Ajusta el Nivel de Sustain.

Ajustes: -128~ 0~ +127  
(-9.600 centésimas~ 0~ +9.600 centésimas)

## FEG Release (Abandono del FEG)

En el Generador de Envolvente del Filtro es posible ajustar diversos parámetros de Tiempo y de Abandono. Junto con los ajustes de Tiempo y Abandono del FEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de sonido desde el momento que se libera una nota del teclado.

```
FEG@Release) Time Level
EL1234 127 +127
```

### ■ Time (Tiempo de Abandono)

Ajusta el Tiempo de Abandono.

Ajustes: 0~ 127

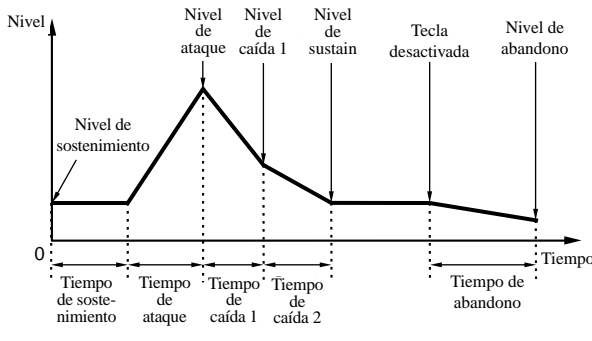
### ■ Level (Nivel de Abandono)

Ajusta el Nivel de Abandono.

Ajustes: -128~ 0~ +127  
(9.600 centésimas~ 0~ +9.600 centésimas)

## Ajustes del Generador de Envolvente de Filtro

Hay cinco ajustes de Tiempo (que controlan la velocidad de cambios del sonido) y cinco ajustes de Nivel (que controlan la proporción de filtrado aplicado). El tono de una nota es mantenido por el nivel Hold durante la extensión de tiempo definida. Después de que ha transcurrido el Tiempo de Hold, el tono cambia de acuerdo con el Tiempo/Nivel de Ataque, Tiempo de Caída 1/2 y el Nivel de Caída 1, y luego se queda en el Nivel de Sustain. Cuando se libera la nota, el cambio de tono es controlado por los ajustes de Tiempo/Nivel de Abandono.



## FLT KeyFlw (Seguimiento de tecla del filtro)

Los parámetros de Seguimiento de Tecla del Filtro pueden ajustarse para cada Elemento. Este parámetro controla el Corte del Filtro y el funcionamiento del FEG según la posición de las notas tocadas en el teclado.

**nota** La disponibilidad del parámetro de Seguimiento de Tecla del Filtro depende de los ajustes de Punto de División y Desviación de la pantalla FLT Scale.

```
FLT@KeyFlw)Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234 +200% (C 3) 63 C 3
```

## ■ Cutoff (Corte)

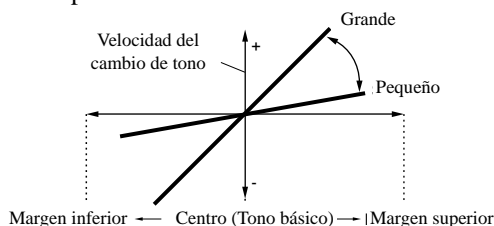
Ajusta la proporción de Seguimiento de Tecla del Filtro (la cantidad de cambio del Corte del Filtro varía según la posición de la nota) de cada Elemento. Como ajuste básico del parámetro de Corte se utiliza un ajuste de Tecla Central de C3 (do3). Un ajuste positivo reducirá la frecuencia de Corte de las notas inferiores, y lo elevará para las notas superiores. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

□ **Ajustes:** -200% ~ 0 ~ +200%

## ■ Center (Tecla central)

Indica que el Nivel básico se encuentra en la nota C3 (do3). En esta nota, el timbre permanece inalterado. Para otras notas, el timbre variará de acuerdo con los ajustes de Nivel.

El ajuste Center no puede cambiarse. Este parámetro sólo cumple funciones informativas.



## ■ EGTime (Tiempo del EG)

Ajusta la Escala de Tiempo (la velocidad de cambio del FEG en el margen del teclado) de cada Elemento. La velocidad básica de cambio del FEG se encuentra en la nota especificada en el parámetro Centro.

Un ajuste positivo hará que el tono de las notas más bajas cambien más lentamente, y que el de las notas más altas cambien más rápido. Los valores negativos tendrán el efecto opuesto.

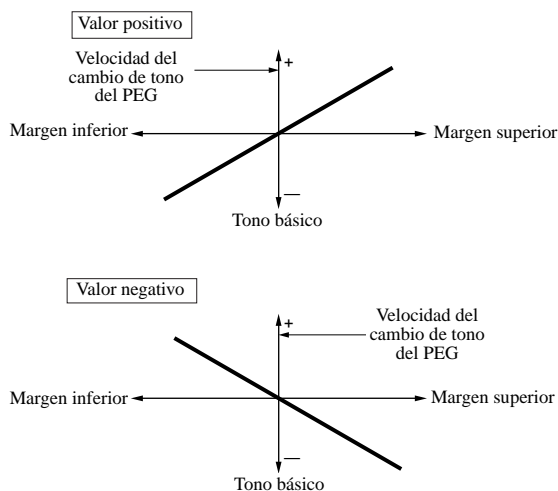
□ **Ajustes:** -64 ~ 0 ~ +63

## ■ Center (Tecla Central)

Ajusta el tono básico utilizado por el parámetro Tiempo de EG. Cuando se toca la nota de la Tecla Central, el FEG actúa de acuerdo con los ajustes reales. Las características de cambio del tono de las demás notas variarán en proporción a los ajustes de Tiempo del EG.

□ **Ajustes:** C-2 ~ G8 (do-2 ~ sol8)

**nota** También puede ajustarse este parámetro pulsando la nota correspondiente del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.



## FLT Scale (Punto de división de escala del filtro)

Es posible ajustar cuatro Puntos de División de Escala del Filtro para cada Elemento. La Escala de Filtro controla la frecuencia de corte del filtro según las posiciones de las notas del teclado. Los cuatro Puntos de División se utilizan para dividir y asignar diferentes ajustes en el teclado. Los niveles (Desviaciones) de cada Punto de División se ajustan en la pantalla FLT Scale.

**nota** Más adelante se ofrecen detalles sobre la Escala de Filtro, en la sección "Ajustes de Escala de Filtro".

FLTScale>	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

### ■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Punto de División 1/2/3/4)

Ajusta los Puntos de División de cada Elemento. BP1 a BP4 se dispondrán automáticamente en orden ascendente por el teclado.

□ **Ajustes:** BP1 a BP4: C-2 ~ G8 (do - 2 - sol8)

## FLT Scale (Desviación de Escala del Filtro)

FLTScale>	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128	+ 0

### ■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Desviación 1/2/3/4)

Ajusta los Niveles de Desviación de Escala del Filtro. Estas Desviaciones son utilizadas por los Puntos de División (BP1/BP2/BP3/BP4).

**nota** Más adelante se ofrecen detalles sobre la Escala de Filtro, en la sección "Ajustes de Escala de Filtro".

□ **Ajustes:** Ofst1 a Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

### Ajustes de Escala de Filtro

Con el siguiente ejemplo podrá ajustar los Niveles (Desviaciones) y Puntos de División (BP1 a BP4).

FLTScale>	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

FLTScale>	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

En este ejemplo, el ajuste actual de Corte es 64. Las Desviaciones son -4 en BP1 (ajustado a la nota E1), +10 en BP2 (ajustado a la nota B2), +17 en BP3 (ajustado a la nota G8) y +4 en BP4 (ajustado a la nota A5). Es decir, las frecuencias de Corte de cada Punto de División son 60, 74, 81 y 68, respectivamente. Para las demás notas, las frecuencias de Corte estarán en la línea recta que conecta los Puntos de División adyacentes.

**nota** Los Puntos de División se dispondrán automáticamente en el teclado en orden ascendente. Por ejemplo, BP2 no puede ajustarse a una nota inferior a la de BP1.

**nota** Los Niveles y Desviaciones de los Puntos de División se utilizan para aumentar o disminuir el ajuste de Corte actual en las notas especificadas. Independientemente del tamaño de la Desviaciones, no se pueden sobrepasar los límites de Corte mínimo y máximo (valores 0 y 127, respectivamente).

**nota** Una nota ajustada por debajo de BP1 se convertirá en el Nivel BP1. Una nota ajustada por encima de BP4 se convertirá en el Nivel BP4.

## Amplitud del Elemento

Es posible ajustar los parámetros de Amplitud para que afecten al nivel de salida de cada Elemento. Dispone de las siete pantallas siguientes.

AEG VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación de AEG)

AEG Time (Tiempo de AEG)

AEG Level (Nivel de AEG)

AEG Release (Abandono de AEG)

AMP KeyFlw (Seguimiento de tecla de AMP)

AMP Scale (Punto de división de escala de AMP)

AMP Scale (Desviación de escala de AMP)

### AEG VelSens (Sensibilidad de velocidad de pulsación de AEG)

Es posible ajustar la sensibilidad de pulsación del Generador de Envoltente de Amplitud (AEG) a la velocidad de pulsación de la nota.

```
AEGVelSens)      Level1      Time-Segment
EL1234           +7          +63  attack
```

#### ■ Level (Nivel)

Ajusta la sensibilidad del Nivel de AEG (su eficacia) a la velocidad de pulsación de la nota. Un ajuste positivo producirá cambios de nivel de salida mayores para las notas tocadas con más énfasis, y cambios menores para las notas tocadas con más suavidad. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

Ajustes: -64~ 0~ +63

#### ■ Time-Segment (Tiempo-Segmento)

Ajusta la sensibilidad de la velocidad de pulsación de los parámetros de Tiempo de AEG. Utilice el mando 2 para seleccionar el Segmento y luego use el mando 1 para ajustar su parámetro de Tiempo. Los ajustes de Tiempo positivos reproducirán el Segmento especificado más rápido, mientras que los valores negativos lo reproducirán más lentamente.

Ajustes (Tiempo): -64~ 0~ +63

Ajustes (Segmento):

**Attack:**

Afecta al Tiempo de Hold/Tiempo de Ataque/Tiempo de Caída 1

**all:**

Afecta a todos los parámetros de Tiempo de AEG

### AEG Time (Tiempo de AEG)

En el Generador de Envoltente de Amplitud (AEG) es posible ajustar diversos parámetros de Tiempo. Junto con los ajustes de Nivel y Abandono de AEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de nivel de salida desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada. Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
AEGTime)         Attack      Decay1      Decay2
EL1234           127         127         127
```

#### ■ Attack (Tiempo de ataque)

Ajusta el Tiempo de Ataque.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ Decay 1 (Tiempo de caída 1)

Ajusta el Tiempo de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ Decay 2 (Tiempo de caída 2)

Ajusta el Tiempo de Caída 2.

Ajustes: 0~ 127

### AEG Level (Nivel de AEG)

En el Generador de Envoltente de Amplitud (AEG) es posible ajustar diversos parámetros de Nivel. Junto con los ajustes de Tiempo y Abandono de AEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de nivel de salida desde el momento que se pulsa una nota del teclado hasta que es liberada. Para cada Elemento puede ajustar valores diferentes.

```
AEGLevel)  Init   Attack   Decay1  Sustain
EL1234     127   (127)   127     0
```

#### ■ Init (Nivel inicial)

Ajusta el Nivel Inicial (el Nivel en el momento de pulsar la tecla).

Ajustes: 0~ 127

#### ■ Attack (Nivel de ataque)

Indica el Nivel de Ataque (fijo a 127).

#### ■ Decay 1 (Nivel de caída 1)

Ajusta el Nivel de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ Sustain (Nivel de Sustain)

Ajusta el Nivel de Sustain.

Ajustes: 0~ 127

### AEG Release (Abandono de AEG)

En el Generador de Envoltente de Amplitud (AEG) es posible ajustar diversos parámetros de Nivel de Tiempo y de Abandono. Junto con los ajustes de Tiempo y Nivel de AEG, pueden utilizarse para controlar el cambio de nivel de salida desde el momento que se libera una nota del teclado. Pueden ajustarse valores diferentes para cada Elemento.

```
AEGRelease)      Time      Level
EL1234           127      (0)
```

#### ■ Time (Tiempo de abandono)

Ajusta el Tiempo de Abandono.

Ajustes: 0~ 127

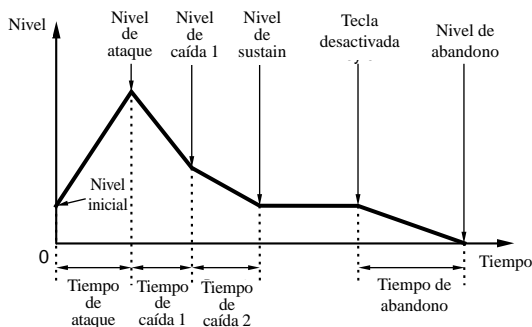
■ **Level (Nivel de Abandono)**

Ajusta el Nivel de Abandono (fijo a cero).

**Ajustes del Generador de Envoltura de Amplitud**

Hay cuatro ajustes de Tiempo (que controlan la velocidad de los cambios en el nivel de salida) y cinco ajustes de Nivel (que controlan el nivel de salida). El nivel de salida cambia desde el Nivel Inicial hasta el Nivel de Ataque (127). Después cambia de acuerdo con el Tiempo de Caída 1/2 y el Nivel de Caída 1 y se queda en el Nivel de Sustain. Cuando se libera la nota, el nivel de salida cae al Nivel de Abandono (cero) dentro del Tiempo de Abandono.

También se pueden ajustar la velocidad de pulsación y los demás parámetros, si fuera necesario.



**AMP KeyFlw (Seguimiento de tecla de AMP)**

Los parámetros de Seguimiento de Tecla de Amplitud pueden ajustarse para cada Elemento. Este parámetro controla el funcionamiento de AMP según la posición de las notas tocadas en el teclado.

**nota** La disponibilidad del parámetro de Seguimiento de Tecla de Amplitud depende de los ajustes de Punto de División y Desviación en la pantalla de AEG Scale.

```
AMP@KeyFlw>Level-Center  EGTime--Center
EL1234      +200% (C 3)    +63      C 3
```

■ **Level (Nivel)**

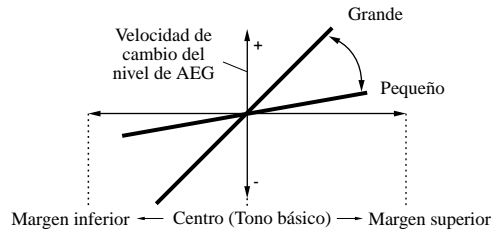
Ajusta la proporción de Seguimiento de Tecla de Amplitud (la cantidad de nivel de salida varía según la posición de la nota) de cada Elemento.

Un ajuste positivo reducirá el nivel de salida de las notas inferiores y elevará el de las notas superiores. Un ajuste negativo tendrá el efecto opuesto.

□ **Ajustes:** -200%~ 0~ +200%

■ **Center (Tecla central)**

Indica que el Nivel básico se encuentra en la nota C3 (do3). En esta nota, el nivel de salida permanece inalterado. Con otras notas, el nivel de salida variará de acuerdo con los ajustes de Nivel. El ajuste Center no puede cambiarse.



■ **EGTime (Tiempo del EG)**

El Tiempo del EG controla los Tiempos de AEG de cada Elemento de acuerdo con la posición de las notas en el teclado. El parámetro Center se utiliza como amplitud básica de este parámetro.

Un ajuste positivo hará que la amplitud de las notas inferiores cambie más lentamente y la de las notas agudas cambien más rápido. Los valores negativos tendrán el efecto opuesto.

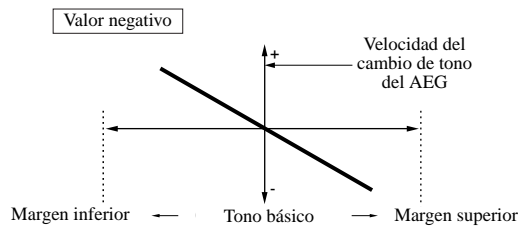
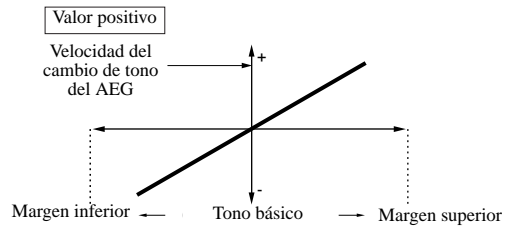
□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

■ **Center (Tecla Central)**

Ajusta el tono básico utilizado por el parámetro Tiempo de EG. Cuando se toca la nota Central, la AEG actúa de acuerdo con los ajustes reales. Las características de cambio del tono de las demás notas variarán en proporción a los ajustes de Tiempo de EG.

□ **Ajustes:** C-2~ G8 (do-2~ sol8)

**nota** También puede ajustarse este parámetro pulsando la nota correspondiente del teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.



## AMP Scale (Punto de división de escala de amplitud)

Es posible ajustar cuatro Puntos de División de Escala de Amplitud para cada Elemento. La Escala de Amplitud controla la amplitud según las posiciones de las notas del teclado. Los cuatro Puntos de División se utilizan para dividir y asignar diferentes ajustes en el teclado. Los niveles (Desviaciones) de cada Punto de División se ajustan en la pantalla AMP Scale.

**nota** Más adelante se ofrecen detalles sobre la Escala de Filtro, en la sección "Ajustes de Escala de Amplitud".

**nota** Los Niveles de los Elementos se ajustan en la pantalla OSC Out (página 89).

```
AMP@Scale> BP1  BP2  BP3  BP4
EL1234      C-2  C 3  C#5  G 8
```

### ■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Punto de División 1/2/3/4)

Ajusta los Puntos de División de cada Elemento. BP1 a BP4 se dispondrán automáticamente en orden ascendente por el teclado.

**Ajustes:** BP1 a BP4: C-2~ G8 (do -2- sol8)

**nota** You can also set each Break Point by pressing the respective note on the keyboard while holding down the [SHIFT] key.

## AMP Scale (Desviación de Escala de AMP)

```
AMP@Scale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      + 0    +127  -128  + 0
```

### ■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Desviación 1/2/3/4)

Ajusta los Niveles de Desviación de Escala de Amplitud. Estas Desviaciones son utilizadas por los Puntos de División. (BP1/BP2/BP3/BP4).

**nota** Más adelante se ofrecen detalles sobre la Escala de Filtro, en la sección "Ajustes de Escala de Amplitud".

**Ajustes:** Ofst1 a Ofst4: -128~ 0~ +127

### Ajustes de Escala de Amplitud

Con el siguiente ejemplo podrá ajustar los Niveles (Desviaciones) y Puntos de División (BP1 a BP4).

```
AMP@Scale> BP1  BP2  BP3  BP4
EL1234      E 1  B 2  G 4  A 5
```

```
AMP@Scale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      - 4  +10  +17  + 4
```

En este ejemplo, la Amplitud actual es 80. Las Desviaciones son -4 en BP1 (ajustado a la nota E1), +10 en BP2 (ajustado a la nota B2), +17 en BP3 (ajustado a la nota G4) y +4 en BP4 (ajustado a la nota A5). Es decir, las amplitudes en cada Punto de División son 76, 90, 97 y 84, respectivamente. Para las demás notas, las amplitudes estarán en la línea recta que conecta los Puntos de División adyacentes.

**nota** Los Puntos de División se dispondrán automáticamente en el teclado en orden ascendente. Por ejemplo, BP2 no puede ajustarse a una nota inferior a la de BP1.

**nota** Los Niveles y Desviaciones de los Puntos de División se utilizan para aumentar o disminuir la amplitud actual de las notas especificadas. Independientemente del tamaño de la Desviaciones, no pueden excederse los límites de amplitud mínimo y máximo (valores 0 y 127 respectivamente).

**nota** Una nota ajustada por debajo de BP1 se convertirá en el Nivel BP1. Una nota ajustada por encima de BP4 se convertirá en el nivel BP4.

## LFO de Elemento (Oscilador de baja frecuencia)

Existen diversos ajustes para el LFO. El LFO se utiliza para generar señales de baja frecuencia y puede usarse para crear efectos de vibrato, wah-wah, trémolo, etc., cuando se aplican a los parámetros de tono, filtro y amplitud. Para cada Elemento pueden ajustarse diferentes parámetros de LFO. Dispone de las dos pantallas siguientes.

LFO Wave (Onda de LFO)

LFO Depth (Profundidad de LFO)

### LFO Wave (Onda de LFO)

Pueden ajustarse diversos parámetros que controlan la forma de onda del LFO. Seleccione la forma de onda utilizada por el LFO y ajuste la velocidad del cambio.

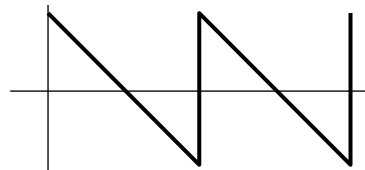
```
LFO@Wave> Wave^ Speed KeySync
EL1234    tri    63      on
```

### ■ Wave (Onda)

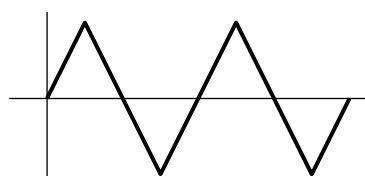
Selecciona la Onda de LFO utilizada para variar el sonido. Dispone de tres formas de ondas.

**Ajustes:** saw, tri, squ

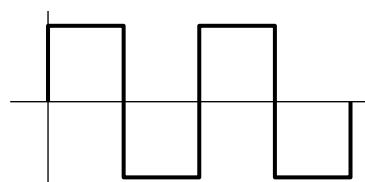
**saw (onda de diente de sierra)**



**tri (onda triangular)**



**squ (onda cuadrada)**

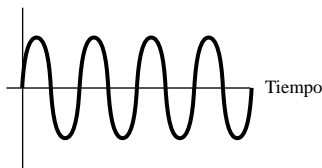


■ **Speed (Velocidad)**

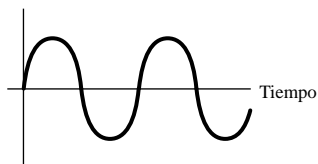
Ajusta la velocidad de la forma de onda del LFO. Cuanto mayor es el ajuste, más alta es la velocidad.

□ **Ajustes:** 0~ 63

**Velocidad = Rápida**



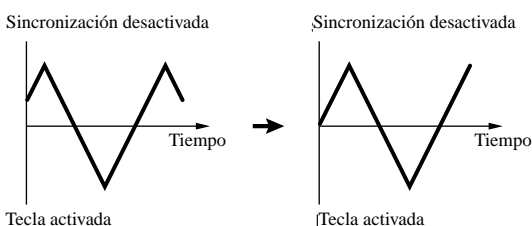
**Velocidad = Lenta**



■ **KeySync (Sincronización de tecla)**

Activa o desactiva la sincronización de tecla. Cuando está activada, la forma de onda del LFO se reajustará cada vez que se pulse una nota.

□ **Ajustes:** off, on



**LFO Depth (Profundidad del LFO)**

Ajusta el grado en que la forma de onda del LFO va a controlar los cambios en los ajustes de Tono, Filtro y Amplitud.

LFODepth)	PMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

■ **PMod (Profundidad de modulación del tono)**

Ajusta la profundidad de modulación de la onda del LFO sobre el tono del sonido. Un ajuste alto implica una mayor profundidad de modulación del tono.

□ **Ajustes:** 0~ 127

■ **FMod (Profundidad de modulación del filtro)**

Ajusta la profundidad de la modulación ejercida por la forma de onda del LFO sobre la frecuencia de Corte del Filtro. Un ajuste alto implica una mayor profundidad de modulación.

□ **Ajustes:** 0~ 127

■ **AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)**

Ajusta la profundidad de modulación aplicada por la forma de onda del LFO a la amplitud del sonido. Un ajuste alto implica una mayor profundidad de modulación.

□ **Ajustes:** 0~ 127

**Element EQ (Ecuador de elemento)**

En cada Elemento es posible ajustar los dos parámetros de Ecuación siguientes.

EQ Type (Tipo de EQ)

EQ Param (Parámetro de EQ)

**EQ Type (Tipo de EQ)**

EQType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

■ **Type (Tipo)**

Selecciona el Tipo de Ecuador. Dispone de diversos ecualizadores que pueden utilizarse no sólo para alterar los sonidos existentes sino también para generar sonidos totalmente nuevos.

Algunos elementos de la pantalla EQ Param (Parámetro de EQ) pueden estar disponibles o no, según sea el Tipo de Ecuador.

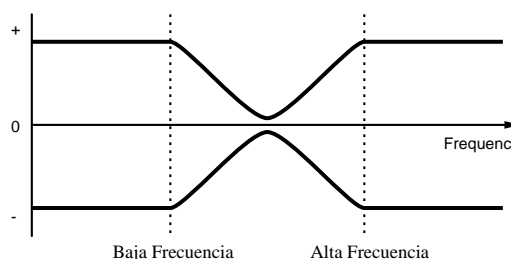
□ **Ajustes:** EQL/H (EQ grave/agudo), PEQ (EQ Paramétrico), Boost6 (Realce de 6dB), Boost12 (Realce de 12dB), Boost18 (Realce de 18dB), thru.

Los parámetros de Tipo de Filtro son los siguientes:

• **EQ L/H (EQ Low/High)**

This is a Shelving Equalizer which combines a High Frequency and Low Frequency Band to adjust the signal Level. If you select this Filter, the EQ Parameter screen will be available with the following parameters.

EQParam)	LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz	+32



■ **LoFreq (Bajas Frecuencias)**

Ajusta las bajas frecuencias del filtro Shelving. Las frecuencias inferiores a este punto serán atenuadas o realzadas por el parámetro LoGain.

□ **Ajustes:** 50,1Hz~ 2,00kHz

■ **LoGain (Ganancia de bajas frecuencias)**

Ajusta el grado de atenuación o realce de las frecuencias inferiores al ajuste LoFreq.

□ **Ajustes:** -32~ 0~ +32

■ **HiFreq (Altas frecuencias)**

Ajusta las altas frecuencias del filtro Shelving. Las frecuencias superiores a este punto serán atenuadas o realzadas por el parámetro HiGain.

□ **Ajustes:** 503,8Hz~ 10,1kHz

■ **HiGain (Ganancia de altas frecuencias)**

Ajusta el grado de atenuación o realce de las frecuencias superiores al ajuste HiFreq.

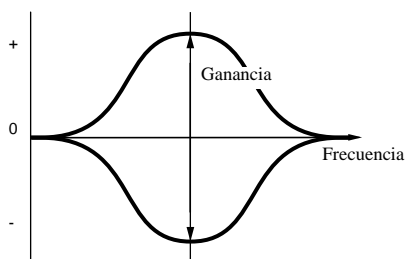
□ **Ajustes:** -32~ 0~ +32

• **PEQ (EQ Paramétrico)**

El EQ Paramétrico se utiliza para atenuar o realzar los niveles de señal próximos a los ajustes de Frecuencia en el grado especificado con el ajuste de Ganancia. Dispone de 32 Características de Frecuencia diferentes. Para este tipo de ecualizador se dispone de los siguientes parámetros.

EQBParam	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

**EQ Param (Ecualizador Paramétrico)**



■ **Freq (Frecuencia)**

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto son atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

□ **Ajustes:** 139,7Hz~ 12,9kHz

■ **Ganancia**

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias próximas al ajuste de Frecuencia.

□ **Ajustes:** -32~ 0~ +32

■ **Q (Característica de frecuencia)**

Ajusta el factor Q (Característica de Frecuencia). Dispone de 32 Características.

□ **Ajustes:** 0~ 31

• **Boost6 (Realce de 6dB)/Boost12 (Realce de 12dB)/Boost18 (Realce de 18dB)**

Estos ajustes pueden usarse para realzar el nivel de toda la señal en 6dB, 12dB y 18dB respectivamente. Los Parámetros de EQ no están disponibles.

• **thru**

Si selecciona este ajuste, los ecualizadores serán anulados y la señal entera no sufrirá ningún efecto.

## Voces de batería

Con las Voces de Batería se asignan diferentes Ondas o Voces Normales de batería o percusión a las notas del teclado (C0 a C6) para formar un kit de batería completo. Para editar las Voces de Batería, existen cinco pantallas de Edición Común (que afectan a todas las Voces de Batería al mismo tiempo) y cinco pantallas de Tecla de Batería.

Cuando seleccione una Voz de Batería y acceda al modo de Edición de Voces, verá la pantalla de Edición de Voces de Batería en la que antes estaba realizando operaciones de edición.

**nota** La página 37 contiene una visión general de las Voces de Batería.

La mayoría de los parámetros ya han sido explicado en las Voces Normales (los elementos en color gris del esquema raíz). Los parámetros no cubiertos por dicha explicación son los que se presentan aquí.

**nota** Encontrará más detalles acerca de las funciones comunes a las Voces de Batería y las Voces Normales en la sección “Voces Normales” (página 79).

Edición de voces (batería)

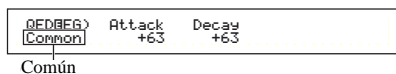
- Batería común
  - Drum Common General (General batería común) .....80
    - GEN Name (Nombre general) .....80
  - Drum Common Quick Edit (Edición común rápida batería) .....81
    - QED Level (Nivel de edición rápida) .....81
    - QED EffectCtrl (Efectos de edición rápida) .....81
    - QED Filter (Filtro de edición rápida) .....82
    - QED EG (Generador de envolvente de edición rápida) .....103
  - Drum Common Arpeggio (Arpeggio común batería) ..82
    - ARP Type (Tipo de arpeggio) .....82
    - ARP Limit (Límite de arpeggio) .....83
    - ARP Mode (Modo de arpeggio) .....83
    - ARP PlayEF (Efectos de reproducción de arpeggio) 83
  - Drum Common Controllers (Controladores comunes de batería) .....84
    - CTL Bend (Inflexión de tono) .....84
    - CTL Set1 (Juego de control 1) .....84
    - CTL Set2 .....84
    - CTL Set3 .....84
    - CTL Set4 .....84
    - CTL Set5 .....84
    - CTL Set6 .....84
  - Drum Common Effects (Efectos comunes de batería) .....88
    - EFF InsEF (Efectos de inserción) .....88
    - EFF EF1 (Efecto de inserción 1) .....88
    - EFF EF2 (Efecto de inserción 2) .....88
    - EFF Rev (Reverberación) .....89
    - EFF Cho (Chorus) .....89
- Tecla de Batería
  - Drum Key OSC (Oscilador) .....104
    - OSC Wave (Onda OSC) .....104
    - OSC Out (Salida OSC) .....105
    - OSC Pan (Panorámico OSC) .....105
    - OSC Other (Otros OSC) .....105

- Drum Key Pitch (Tono de tecla de batería) .....106
  - PCH Tune (Afinación del tono) .....106
- Drum Key Filter (Filtro de tecla de batería) .....106
  - FLT Cutoff (Corte del filtro) .....106
- Drum Key Amplitude (Amplitud de Tecla de Batería) .....106
  - AMP AEG (Generador de envolvente de amplitud) .....107
  - AMP VelSens (Sensibilidad a velocidad de pulsación de la amplitud) .....107
- Drum Key EQ (Ecuador) .....101
  - EQ Type (Tipo de EQ) .....101
  - EQ Param (Parámetro de EQ) .....101

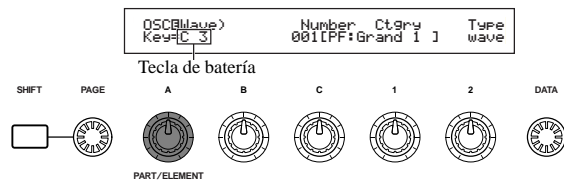
### Edición común de batería y edición de tecla de batería

Todas las voces de Batería constan de varias Ondas o Voces Normales asignadas a notas del teclado (página 37). Es posible usar la Edición Común de Batería para aquellos ajustes que afecten a todas las Teclas de Batería de la Voz. Para los ajustes de Ondas o Voces Normales individuales, la Edición de Tecla de Batería consta de pantallas de Edición para cada Onda o Voz Normal. Con la Edición de Voces de Batería puede utilizar el mando A para conmutar entre las pantallas de Edición Común de Batería y Edición de Tecla de Batería.

Ajustes comunes de batería

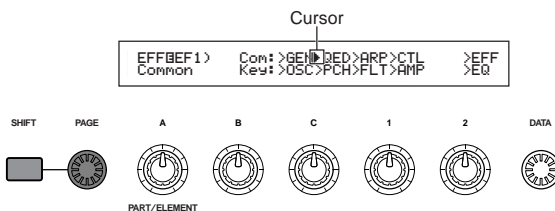


Ajustes de tecla de batería



### Pantalla de menús

Si gira el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará lo siguiente en la pantalla de menús. Los menús de ajustes se ilustran a continuación. Utilice el mando PAGE para mover el cursor al elemento deseado. Luego libere el botón SHIFT para ir a la pantalla en la que anteriormente estaba editando el elemento.



nota

Los botones PROGRAM/PART del CS6x permiten seleccionar directamente los menús asociados a los mismos (página 80).

### General común de batería

Para las Voces de Batería sólo hay un parámetro General Común. Los ajustes del parámetro son los mismos que para las Voces Normales.

Más detalles en la página 80.

GEN Name (Nombre general)

### Edición común de batería rápida

Dispone de las cuatro pantallas siguientes para los parámetros de nivel de salida y timbre de las Voces de Batería. Pueden editarse con los mandos de Control de Sonido del panel frontal del CS6x.

QED Level (Nivel de edición rápida)

QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

QED Filter (Filtro de edición rápida)

QED EG (Generador de envolvente de edición rápida)

### QED Level (Nivel de edición rápida)

La mayoría de los parámetros y ajustes ya han sido explicados en Voces Normales (página 81).

### QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

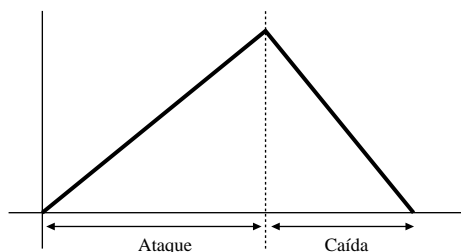
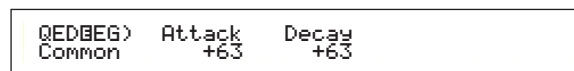
La mayoría de los parámetros y ajustes ya han sido explicados en Voces Normales (página 81).

### QED Filter (Filtro de edición rápida)

La mayoría de los parámetros y ajustes ya han sido explicados en Voces Normales (página 82).

### QED EG (Generador de envolvente de edición rápida)

El EG (generador de envolvente) puede utilizarse para ajustar la transición del nivel de salida de las Voces de Batería en el tiempo. El EG dispone de dos parámetros que determinan el cambio del nivel de salida desde el punto en que se pulsa una nota en el teclado hasta que el sonido cesa totalmente.



## ■ Attack (Ataque)

Ajusta el tiempo de Ataque (el tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa una nota hasta el punto en que se alcanza el máximo nivel de salida del sonido). También puede usarse el mando ATTACK del panel frontal del CS6x para ajustar directamente el tiempo de Ataque.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

## ■ Decay (Caída)

Ajusta el tiempo de Caída (el tiempo que transcurre entre el punto de máximo nivel de salida del sonido hasta el momento en que el sonido cesa totalmente). También puede usarse el mando DECAY del panel frontal del CS6x para ajustar directamente el tiempo de Caída.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

## Arpegio común de batería

Dispone de las cuatro pantallas siguientes para los parámetros de arpegio de las Voces de Batería. Estos pueden editarse con los mandos de Control de Sonido del panel frontal del CS6x. Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 82 encontrará más detalles.

ARP Type (Tipo de arpegio)

ARP Limit (Límite de nota de arpegio)

ARP Mode (Modo de arpegio)

ARP PlayEf (Efecto de reproducción de arpegio)

## Controladores comunes de batería

En esta pantalla debe realizar los ajustes de Controladores. A cada Voz de Batería pueden asignarse hasta seis controladores y la Rueda de Inflexión de Tono. Dispone de las siete pantallas siguientes (los nombres de todas las pantallas de Juego de Controles son las mismas).

CTL Bend (Inflexión de Tono)

CTL Set1 (Juego de Controles 1)

CTL Set2 (Juego de Controles 2)

CTL Set3 (Juego de Controles 3)

CTL Set4 (Juego de Controles 4)

CTL Set5 (Juego de Controles 5)

CTL Set6 (Juego de Controles 6)

Los parámetros son los mismos que para las Voces Normales.

En la página 84 encontrará más detalles (el parámetro Elem Sw sólo está disponible para las Voces Normales).

## Efectos comunes de batería

Para los Efectos de Voz de Batería hay dos Efectos de Inserción, además de los Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus). Dispone de las cinco pantallas siguientes. Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 88 encontrará más detalles.

EFF InsEF (Efecto de Inserción)

EFF EF1 (Efecto de Inserción 1)

EFF EF2 (Efecto de Inserción 2)

EFF Rev (Reverberación)

EFF Ch (Chorus)

## Tecla de batería del oscilador

Es posible cambiar los ajustes de forma de onda de las Voces de Batería. Cada Voz de Batería puede estar compuesta de hasta 73 Teclas de Batería (página 37) asignadas a notas por todo el teclado (C0 a C6). Pueden asignarse formas de ondas a las Teclas de Batería y ajustar sus parámetros. Dispone de las cuatro pantallas siguientes:

OSC Wave (Onda de OSC)

OSC Out (Salida de OSC)

OSC Pan (Panorámico de OSC)

OSC Other (Otros OSC)

## Onda de OSC

Asigna una Onda/Voz Normal a cada Tecla de Batería. Utilice el mando A (o pulse una nota del teclado) para seleccionar la Tecla de Batería, y use el mando C para seleccionar la Onda/Voz Normal asignada a la tecla.

OSCBWave>	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1	001	[PF:Grand 1 ]	vce

## ■ Mem (Memoria)

Se visualiza cuando se ha seleccionado “vce” (Voz Normal) como parámetro de Tipo. Seleccione la Memoria de Voces para la Voz Normal.

□ **Ajustes:** PRE1, PRE2, INT, EXT

**nota** No es posible seleccionar Voces Plug-in.

## ■ Number (Número)

Selecciona un Número de Onda/Voz Normal. A la derecha del Número de Onda/Voz Normal seleccionado se visualiza la Categoría y el Nombre. La selección de las Ondas/Voces Normales varía según el Tipo.

□ **Ajustes:** 000 (off)~ 479 para ondas, 001~ 128 para Voces Normales (encontrará más detalles sobre Ondas/Voces Normales en la Lista de Datos adjunta).

**nota** Si selecciona “off”, no se asignará ninguna Onda/Voz Normal a la Tecla de Batería.

## ■ Ctgr (Categoría)

Selecciona la Categoría de la Onda/Voz Normal. Si cambia a otra categoría, se seleccionará la primera Onda/Voz Normal de dicha categoría.

□ **Ajustes:** En la página 80 se ofrece una lista de las Categorías.

## ■ Type (Tipo)

Selecciona Onda o Voz Normal como Tipo. Con los parámetros Number y Ctgr (antes mencionados), puede especificar la forma de onda o Voz Normal utilizada por el Tipo.

□ **Ajustes:** wave, vce (Voz Normal)

## OSC Out (Salida de oscilador)

Determina los ajustes de salida de la Onda o Voz Normal de cada Tecla de Batería.

```
OSCOut) Level  InsEF RevSend ChoSend  
Key=C 3      127 thru      64      127
```

### ■ Level (Nivel)

Ajusta el nivel de salida de cada Onda o Voz Normal. Puede utilizarse para ajustar la salida de cada Tecla de Batería.

□ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ InsEF (Efecto de inserción)

Selecciona el Efecto de Inserción al que se enviará la salida de cada Tecla de Batería. Si selecciona Thru, los Efectos de Inserción serán anulados.

□ **Ajustes:** thru, ins1 (Efecto de Inserción 1), ins2 (Efecto de Inserción 2)

### ■ RevSend (Envío de reverberación)

Ajusta el nivel de envío de la señal de Tecla de Batería enviada desde el Efecto de Inserción 1/2 (o la señal sin dichos efectos) al efecto de reverberación.

□ **Ajustes:** 0~ 127

**nota** Este ajuste y el nivel de Envío de Reverberación ajustado en la pantalla de Nivel de EQ (página 81) constituyen los ajustes finales del Envío de Reverberación.

**nota** En la página 65 encontrará más detalles sobre los Efectos.

### ■ ChoSend (Envío de chorus)

Ajusta el nivel de envío de la señal de la Tecla de Batería enviada desde el Efecto de Inserción 1/2 (o la señal sin dichos efectos) al efecto de Chorus.

□ **Ajustes:** 0~ 127

**nota** Este ajuste y el nivel de Envío de Chorus ajustado en la pantalla de Nivel de EQ (página 81) constituyen los ajustes finales del Envío de Chorus.

**nota** En el caso de una Tecla de Batería con el Efecto de Inserción ajustado a un parámetro distinto de Thru, el nivel de Envío de Chorus estará determinado por el ajuste de la pantalla de Nivel de QED.

**nota** En la página 65 encontrará más detalles sobre los Efectos.

## OSC Pan (Panorámico de oscilador)

Asigna los ajustes de Panorámico de cada Tecla de Batería de la Voz de Batería. Dispone de diferentes Tipos de Panorámico.

```
OSCPan) Pan  Alter  Random  Output  
Key=C 3    C      L63    63    L&R
```

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de Panorámico de cada sonido de una Voz de Batería (Kit de Batería). También se utiliza como posición de panorámico básica para los ajustes Alternar y Aleatorio.

□ **Ajustes:** L36 (izquierda)~ C (centro)~ R63 (derecha)

### ■ Alter (Alternar)

Ajusta la proporción de panorámico aplicada alternativamente al sonido entre izquierda y derecha para cada nota pulsada. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico.

□ **Ajustes:** L64 (izquierda)~ 0 (Centro)~ R63 (derecha)

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado el parámetro de Tipo de la pantalla Onda de OSC a “wave”. Si se ha ajustado a “vce” (Voz Normal), el parámetro no estará disponible.

### ■ Random (Aleatorio)

Ajusta la proporción de panorámico aplicada aleatoriamente al sonido de izquierda a derecha para cada nota pulsada. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico.

□ **Ajustes:** 0~ 127

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado el parámetro de Tipo de la pantalla Onda de OSC a “wave”.

### ■ Output (Salida)

Asigna las Teclas de Batería a una salida.

□ **Ajustes:** L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

**nota** Los ajustes “ind3” e “ind6” son para futuras ampliaciones y actualmente no están disponibles.

**nota** Por ejemplo, si selecciona “ind1&2”, el canal izquierdo saldrá por INDIVIDUAL OUTPUT1 y el canal derecho por INDIVIDUAL OUTPUT2.

## OSC Other (Oscilador, Otros)

Es posible ajustar los parámetros que controlan el sonido de las Teclas de Batería que constituyen la Voz de Batería.

```
OSCOther) Assign RcvNtOff AltGrp  
Key=C 3    single on      off
```

### ■ Assign (Asignación)

Ajuste la Asignación de Teclas a “single” para evitar duplicaciones de reproducción de las mismas notas recibidas. Seleccione “multi” para asignar consecutivamente cada caso de la misma nota recibida a un canal aparte.

□ **Ajustes:** single, multi

**nota** Cuando se ajusta el parámetro Grupo Alternativo (AltGrp) a una opción distinta de “off”, no se podrá ajustar este parámetro (aparecerá como “----”).

### ■ RevNtOff (Recepción de nota desactivada)

Selecciona si los mensajes de Nota desactivada MIDI serán o no recibidos por cada una de las Teclas de Batería.

**Ajustes:** off, on

**nota** Este parámetro depende del Tipo de Onda de Tecla de Batería seleccionado en la pantalla OSC Wave.

### ■ AltGrp (Grupo alternativo)

Ajusta el Grupo Alternativo al que se asignará la Onda. En un kit de batería normal, algunos sonidos no se pueden tocar simultáneamente, como el charles abierto y cerrado. Se puede evitar que las Ondas se reproduzcan simultáneamente asignándolas al mismo Grupo Alternativo. Pueden definirse hasta 127 Grupos Alternativos. También es posible seleccionar “off” si desea dejar que se produzca la reproducción simultánea de los sonidos.

**Ajustes:** off, 1~ 127

## Tono de la tecla de batería

Ajusta el tono de cada Tecla de Batería. Las afinaciones y los parámetros de EG de Tono pueden ajustarse para cada Tecla de Batería.

## PCH Tune (Afinación del tono)

```
PCHBTune>      Coarse  Fine VelSens
Key=C 3        + 0     + 0     +63
```

### ■ Coarse (Afinación aproximada)

Ajusta el tono de cada Onda (o Voz Normal) de Tecla de Batería en semitonos.

**Ajustes:** -48~ +48

**nota** Con una Voz Normal, este parámetro ajusta la posición de su nota (no de su tono) relativo a la nota C3 (do3). Por ejemplo, suponga que la Voz original consta de un sonido de piano de dos elementos hasta la nota C3, y de un sonido de cuerdas de dos elementos desde la nota C#3 (do#3). Si ajusta la Afinación Aproximada a +1, no cambiará el tono del sonido de piano a C#3 (do#3), sino que se utilizará la nota C#3 de la Voz original (es decir, el sonido de cuerda).

### ■ Fine (Afinación exacta)

Realiza la afinación exacta de cada Onda (o Voz Normal) de Tecla de Batería.

**Ajustes:** -64~ +63

### ■ VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad del tono a la velocidad de pulsación. Los ajustes positivos harán que el tono se eleve cuanto más fuerte se toque el teclado, y los valores negativos harán que se reduzca.

**Ajustes:** -64~ 0~ +63

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado a “wave” el parámetro Tipo de la pantalla OSC Wave.

## Filtro de tecla de batería

Es posible aplicar ajustes de Filtro a la Voz de Batería. Se puede aplicar un Filtro de Paso Alto y un Filtro de Paso Bajo por Onda para cambiar sus características tonales.

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado a “wave” el parámetro Tipo de la pantalla OSC Wave.

## FLT Cutoff (Corte del filtro)

```
FLTBCutoff> LPF VelSens  Reso  HPF
Key=C 3      255     +63   31   0
```

### ■ LPF (Low Pass Filter)

Ajusta la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo. Sólo se dejarán pasar las frecuencias situadas por debajo de este punto. Después podrá utilizarse el parámetro Reso (Resonancia) para añadir más carácter al sonido.

**Ajustes:** 0 - 255

**nota** En la página 93 encontrará más detalles sobre el Filtro de Paso Bajo.

### ■ VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad a la velocidad de pulsación de la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo. Los valores positivos harán que la frecuencia de corte se eleve cuanto más fuerte se pulse el teclado, y los valores negativos harán que se reduzca.

**Ajustes:** -64 - 0 - +63

### ■ Reso (Resonancia)

Ajusta la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de Corte. Puede utilizarse junto con el parámetro de frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo para añadir más carácter al sonido.

**Ajustes:** 0 - 31

**nota** En la página 34 encontrará más detalles sobre la Resonancia.

### ■ HPF (Filtro de paso alto)

Ajusta la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Alto. Sólo se dejarán pasar las frecuencias situadas por encima de este punto.

**Ajustes:** 0 - 255

**nota** En la página 94 encontrará más detalles sobre el Filtro de Paso Alto.

## Amplitud de tecla de batería

Es posible ajustar los parámetros de amplitud (nivel de salida) para cada Tecla de Batería. Dispone de los dos parámetros siguientes.

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado a “wave” el parámetro Tipo de la pantalla OSC Wave.

AMP AEG (Generador de envolvente de la amplitud)

AMP VelSens (Sensibilidad de la amplitud a la velocidad de pulsación).

## ■ AMP AEG (Generador de envolvente de la amplitud)

El Generador de Envolvente de la Amplitud controla el cambio de amplitud desde el momento que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada. Ajustando el Tiempo de Ataque, el Tiempo de Caída 1 y el Nivel de Caída 1/2 se puede determinar la rapidez con que el sonido alcanzará su amplitud de pico y hará comenzará el fundido de salida. Los parámetros se pueden ajustar para cada Tecla de Batería.

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado a "wave" el parámetro Tipo de la pantalla OSC Wave.

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level1  Decay2
Key=C 3      127      127      127      126
```

### ■ Attack (Tiempo de ataque)

Ajusta el tiempo de ataque.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 1 (Tiempo de caída 1)

Ajusta el Tiempo de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Level (Nivel de caída 1)

Ajusta el Nivel de Caída 1.

Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 2 (Tiempo de caída 2)

Ajusta el Tiempo de Caída 2.

Si se selecciona "hold", la amplitud de nivel se mantendrá hasta que se libere la nota.

Ajustes: 0~ 126, hold

## AMP VelSens (Sensibilidad de la amplitud a la velocidad de pulsación)

Es posible definir la variación de la amplitud (nivel de salida) según sea la velocidad de pulsación de las notas recibidas.

```
AMPBVelSens) Level1
Key=C 3      +63
```

### ■ Level (Nivel)

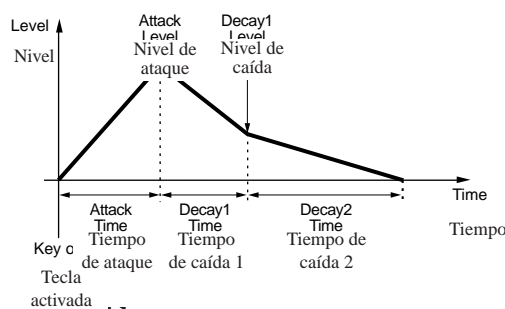
Ajusta la sensibilidad a la velocidad de pulsación del nivel de salida del generador de envolvente de amplitud. Los valores positivos harán que el nivel de salida se eleve cuanto más fuerte se pulse el teclado y, a la inversa, los valores negativos harán que se reduzca.

Ajustes: -64~ 0~ +63

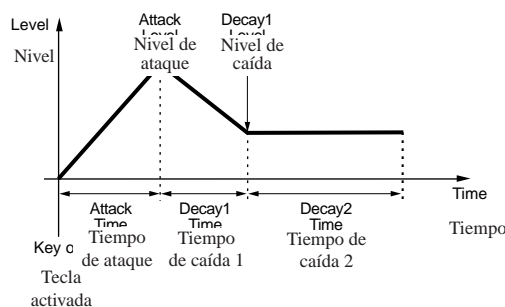
## Ajustes del generador de envolvente de amplitud

El Generador de Envolvente de Amplitud dispone de tres parámetros de Tiempo y un parámetro de Nivel. Estos parámetros controlan las transiciones entre los niveles de salida en la duración de la nota. El Tiempo de Ataque es el tiempo que tarda el sonido en alcanzar su nivel de salida de pico desde el momento en que se toca una nota en el teclado. Los parámetros de Tiempo de Caída 1/2 y de Nivel de Caída 1 se utilizan para ajustar el funcionamiento de los restantes parámetros (entre el nivel de salida de pico del sonido y el punto en que se desvanece a cero). Además, es posible ajustar estos parámetros para que sean sensibles a la velocidad de pulsación.

**nota** El nivel de Ataque está fijado a su valor máximo.



### Decay2=hold



## EQ de tecla de batería (Ecuador)

Es posible ajustar los parámetros de Ecuador para cada Tecla de Batería. Dispone de las dos pantallas siguientes. Estos parámetros son los mismos que para las Voces Normales. Más detalles en la página 101.

EQ Type (Tipo de EQ)

EQ Param (Parámetro de EQ)

**nota** Este parámetro sólo está disponible si se ha ajustado a "wave" el parámetro Tipo de la pantalla OSC Wave.

# Voces Plug-in

Las Voces contenidas en las Tarjetas Plug-in (Parte simple) se conocen como Voces de Tarjeta. Una Voz Plug-in es una Voz de Tarjeta que ha sido procesada en el modo de Edición de Voces del sintetizador. Hay seis pantallas de Edición Común y cuatro para editar el Elemento de la Voz Plug-in. Es posible almacenar hasta 64 Voces Plug-in en los Bancos A-D de la memoria PLG 1/2.

Después de seleccionar la Voz Plug-in que desea editar (en los Bancos A-D de la memoria PLG 1/2), cuando acceda al modo de Edición de Voces verá la pantalla del modo de Edición de Voces en la que haya estado anteriormente.

## Monitorización de las Voces de Tarjeta

Es posible monitorizar las Voces de Tarjeta sin tener que acceder al modo de Edición. Además, si pulsa el botón EDIT mientras monitoriza, accederá al modo de Edición con los osciladores de la Voz de Tarjeta ya asignados.

- Mientras mantiene pulsado el botón PLG1 o PLG2, utilice el mando C para seleccionar el Banco de la Voz de Tarjeta. "PLG INT" es el Banco de la Voz Plug-in (Plug-in interna) almacenada en la Memoria PLG1/2.
- Libere el botón PLG1 o PLG2. Seleccione la Voz de Tarjeta con los botones BANK/PROGRAM o el mando DATA, igual que para seleccionar una Voz de otra memoria.

- nota** Si no hay ninguna Voz en el Número de Programa correspondiente al Banco seleccionado, no se oirá ningún sonido.
- nota** Para editar las Voces de la Tarjeta Plug-in, deberá utilizar un ordenador y el software de edición incluido.
- nota** En las páginas 32 y 141 encontrará más detalles acerca de las Voces Plug-in y las Voces de Tarjeta.

Muchos parámetros son los mismos que para las Voces Normales (los elementos de color gris del esquema raíz). En este apartado sólo se explicarán los elementos que sean diferentes.

- nota** En la explicación de las Voces Normales de la página 79 encontrará más detalles sobre otros parámetros.

## Voces Plug-in

### Plug-in Común

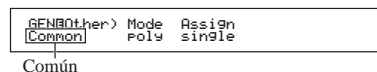
- Plug-in Común General .....80
  - GEN Name (Nombre general) .....80
  - GEN Other (General, otros) .....109
- Edición común Plug-in rápida .....81
  - QED Level (Nivel de edición rápida) .....81
  - QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida).....81
  - QED Filter (Filtro de edición rápida) .....82
  - QED EG (Generador de envolvente de edición rápida) .....109
- Arpegio común Plug-in .....82
  - ARP Type (Tipo de arpegio) .....82
  - ARP Limit (Límite de arpegio).....83
  - ARP Mode (Modo de arpegio) .....83
  - ARP PlayEF (Efecto de reproducción de arpegio) ..83
- Controlador común Plug-in .....110
  - CTL Pitch (Inflexión de tono).....110
  - CTL Set1 (Juego de controles 1).....110
  - CTL Set2 (Juego de controles 2).....110
  - CTL MW (Profundidad de control de MW).....110

- CTL MW (Profundidad de modulación de MW) ..110
- CTL AT Control (Profundidad de control de AT)..110
- CTL AT Control (Profundidad modulación de AT) .....111
- CTL AC Control (Profundidad de control de AT) .....111
- CTL AC Modulation (Profundidad de modulación AT) .....111
- LFO Común Plug-in (Oscilador de baja frecuencia) .....111
  - LFO Param (Parámetro del LFO) .....111
- Efecto común Plug-in .....88
  - EFF InsEF1 (Efecto de inserción).....88
  - EFF Rev (Reverberación) .....89
  - EFF Cho (Chorus).....89
- Elemento Plug-in
  - Elemento Plug-in de OSC (Oscilador) .....112
    - OSC Assign (Asignación de OSC) .....112
    - OSC Velocity (Velocidad de pulsación de OSC) ..112
  - Tono de Elemento Plug-in.....112
    - PCH PEG (Generador de envolvente del tono).....113
  - EQ de Elemento Plug-in (Ecuador).....113
    - EQ Param (Parámetro de EQ).....113
  - Elemento Plug-in nativo .....113
    - PLG-NATIVE (Plug-in nativo) .....113

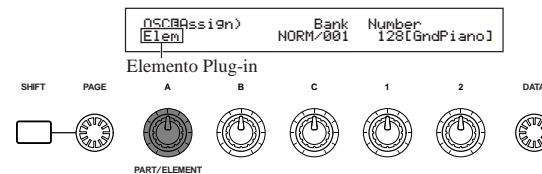
## Edición Común y Edición de cada Elemento Plug-in

Para las Voces Plug-in hay dos pantallas de edición. Una es para los ajustes de Voz generales (Plug-in Common), y la otra es para los ajustes de elementos (Plug-in Element). Para las Voces Plug-in sólo hay disponible un elemento, pero se puede acceder a los parámetros en las pantallas Plug-in Common y Plug-in Element, similares a las de una voz normal. En la Edición de Voces Plug-in, puede conmutar entre las pantallas Común y Elementos con el mando A.

Pantallas de edición común Plug-in

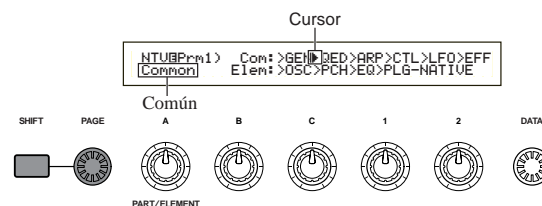


Pantallas de edición de elementos Plug-in



## Pantalla de menú

Cuando utilice el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará la siguiente pantalla de menú. Utilice el mando PAGE para mover el cursor al elemento deseado, y libere el botón SHIFT para ir a la pantalla de Edición del elemento seleccionado.



- nota** Los botones PROGRAM/PART del CS6x permiten seleccionar directamente menús asociados con los mismos (página 80).

## General Plug-in Común

Los parámetros generales aparecen en las dos pantallas siguientes:

GEN Name (Nombre general)

GEN Other (General, otros)

### GEN Name (Nombre general)

Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. Véase la página 80 para más detalles.

### GEN Other (General, otros)

Incluye parámetros para las Tarjetas Plug-in.

```
GENOther> Mode Assign
Common Poly single
```

#### ■ Mode (Modo)

Selecciona la reproducción monofónica o polifónica. Seleccione si la Voz se va a reproducir en modo monofónico (una sola voz) o polifónico (varias notas simultáneas).

Ajustes: mono, poly

#### ■ Assign (Asignación)

Si ajusta la Asignación de Tecla a "single", evitará la reproducción duplicada de la misma nota. El sintetizador cancelará una nota cuando la vuelva a recibir. Si selecciona "multi", el sintetizador asignará consecutivamente cada caso de la misma nota recibida a un canal independiente, haciendo posible la generación de tonos de múltiples partes.

Ajustes: single, multi

## Edición rápida Plug-in Común

Estos parámetros son principalmente para el tono y el volumen de la Voz Plug-in. Muchos de ellos pueden ajustarse con los mandos de Control de Sonido del panel frontal del CS6x. Dispone de las cuatro pantallas siguientes:

QED Level (Nivel de edición rápida)

QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

QED Filter (Filtro de edición rápida)

QED EG (Generador de Envolvente de edición rápida)

### QED Level (Nivel de edición rápida)

Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 81 encontrará más detalles.

### QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 81 encontrará más detalles.

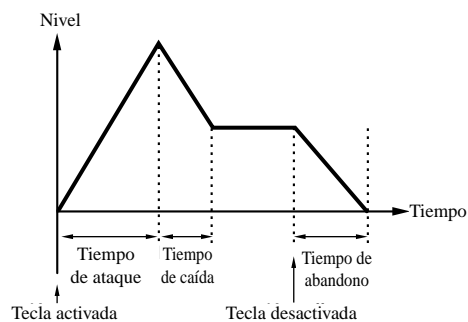
## QED Filter (Filtro de edición rápida)

Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 82 encontrará más detalles.

### QED EG (Generador de envolvente edición rápida)

El EG (Generador de envolvente) se puede utilizar para controlar el cambio de volumen de la Voz Plug-in en el tiempo. Para este EG se cuenta con tres parámetros, que controlan el cambio de volumen desde el momento que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada o hasta el punto en que llegue a cero.

```
QED(EG) Attack Decay Release
Common +63 +63 +63
```



#### ■ Attack (Ataque)

Ajusta el Tiempo de Ataque (el tiempo que tarda el volumen en alcanzar su nivel de pico después de pulsar una nota en el teclado). También se puede ajustar este parámetro con el mando ATTACK del panel frontal del CS6x.

Ajustes: -64~ 0~ +63

#### ■ Decay (Caída)

Ajusta el tiempo de Caída (el tiempo que tarda el volumen en pasar de su nivel de pico a un nivel estable). También puede ajustar este parámetro con el mando DECAY del panel frontal del CS6x.

Ajustes: -64~ 0~ +63

#### ■ Release (Abandono)

Ajusta el tiempo de Abandono (el tiempo que tarda el volumen en atenuarse a cero después de liberar una nota). También puede ajustar este parámetro con el mando RELEASE del panel frontal del CS6x.

Ajustes: -64~ 0~ +63

## Arpeggio Plug-in Común

En las cuatro pantallas siguientes puede ajustar los parámetros del Arpegiador utilizado por la Voz Plug-in. Los parámetros y ajustes son los mismos que para las Voces Normales. En la página 82 encontrará más detalles.

ARP Type (Tipo de arpeggio)

ARP Limit (Límite de nota arpeggio)

ARP Mode (Modo de arpeggio)

ARP PlayEf (Efecto de reproducción de arpeggio)

## Controladores Plug-in Común

En las nueve pantallas siguientes puede ajustar la Rueda de Inflexión de Tono, la Rueda de Modulación y los demás parámetros de las Voces Plug-in.

CTL Pitch (Inflexión de tono)  
CTL Set1 (Juego de Controles 1)  
CTL Set2 (Juego de Controles 2)  
CTL MW Control (Profundidad de Control de MW)  
CTL MW Modulation (Profundidad de modulación de MW)  
CTL AT Control (Profundidad de Control de AT)  
CTL AT Modulation (Profundidad de modulación de AT)  
CTL AC Control (Profundidad de control de AC)  
CTL AC Modulación (Profundidad de modulación de AC)

### CTL Pitch (Inflexión de tono)

Aquí puede ajustar el Margen de Inflexión de Tono y el Portamento de la Voz Plug-in.

```
CTLPitch) Pitch Bend Portamento Time  
Common      -24      on      127
```

#### ■ Pitch Bend (Inflexión de tono)

Ajusta la cantidad (en semitonos) de variación de tono de la nota cuando se mueve la Rueda de Inflexión de Tono hacia arriba/abajo. Por ejemplo, si ajusta un valor de +12, el tono se elevará una octava al mover la rueda hacia arriba. Y al contrario, si ajusta un valor negativo, el tono bajará al mover la rueda hacia abajo.

Ajustes: -24~ 0~ +24

#### ■ Portamento

Activa o desactiva el Portamento. También se puede ajustar este parámetro con el botón PORTAMENTO (ON/OFF) del panel frontal del CS6x.

Ajustes: off, on

#### ■ Time (Tiempo)

Ajusta el Tiempo de Portamento, que es la velocidad de transición de tono desde la primera nota a la siguiente. También se puede ajustar este parámetro con el mando PORTAMENTO del panel frontal del CS6x.

Ajustes: 0~ 127

### CTL Set1 (Juego de controles 1)

### CTL Set2 (Juego de controles 2)

Estos parámetros son los mismos que para las Voces Normales. En la página 84 encontrará más detalles (el parámetro Elem SW sólo está disponible para las Voces Normales).

### CTL MW Control (Profundidad de control de MW)

Aquí puede ajustar la profundidad de control ejercida por la Rueda de Modulación sobre el filtro.

```
CTLMW Control) Filter  
Common          -64
```

#### ■ Filter (Filtro)

Ajusta la profundidad de control ejercida por la Rueda de Modulación sobre la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: -64~ 0~ +63

### CTL MW Modulation (Profundidad de modulación de MW)

Aquí puede ajustar la profundidad de control de la Rueda de Modulación sobre el tono, el filtro y la amplitud de la Voz Plug-in.

```
CTLMW Modulation) PMod FMod AMod  
Common           127  127  127
```

#### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la profundidad de control ejercida por la Rueda de Modulación sobre la modulación del tono. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta la profundidad de control ejercida por la Rueda de Modulación sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta la profundidad de control ejercida por la Rueda de Modulación sobre la modulación de la amplitud. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

### CTL AT Control (Profundidad de control de AT)

Aquí puede ajustar la profundidad de control ejercida por el aftertouch (presión posterior a la pulsación) de teclado sobre el tono y el filtro de la Voz Plug-in.

```
CTLAT Control) Pitch Filter  
Common        +24  -64
```

#### ■ Pitch (Tono)

Ajusta la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre el tono. Puede ajustar un valor (en semitonos) de hasta dos octavas.

Ajustes: -24~ 0~ +24

#### ■ Filter (Filtro)

Ajusta la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre la frecuencia de corte del filtro.

Ajustes: -64~ 0~ +63

## CTL AT Modulation

### (Profundidad de modulación de AT)

Aquí se puede ajustar la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre la modulación del tono, el filtro y la amplitud de la Voz Plug-in.

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

#### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta la profundidad de control ejercida por el aftertouch de teclado sobre la modulación de la amplitud del filtro. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

## CTL AC Control (Profundidad de control de AC)

Aquí se puede ajustar la profundidad de control ejercida por los mensajes de Cambio de Control (Control Asignable o AC) sobre el filtro de la Voz Plug-in.

CTLBAC Control)	Source	Filter
Common	04[FootCtrl]	-64

#### ■ Source (Fuente)

Ajusta el número de Cambio de Control MIDI utilizado para controlar el filtro.

Ajustes: 0~ 95

#### ■ Filter (Filtro)

Ajusta la profundidad de la frecuencia de corte del filtro controlada por el Cambio de Control especificado en el parámetro anterior.

Ajustes: -64~ 0~ +63

## CTL AC Modulation (Profundidad de modulación de AC)

Aquí se puede ajustar la profundidad de control ejercida por los mensajes de Cambio de Control (Control Asignable) sobre el tono, el filtro y la amplitud de la Voz Plug-in.

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

#### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la profundidad de control ejercida por los mensajes de Cambio de Control (seleccionados con el parámetro Fuente) sobre la modulación del tono. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta la profundidad de control ejercida por los mensajes de Cambio de Control (seleccionados con el parámetro Fuente) sobre la modulación del corte del filtro. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

#### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta la profundidad de control ejercida por los mensajes de Cambio de Control (seleccionados con el parámetro Fuente) sobre la modulación de la amplitud. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la profundidad de control.

Ajustes: 0~ 127

## LFO Plug-in Común (Oscilador de baja frecuencia)

Aquí es posible ajustar los parámetros del LFO. El LFO utiliza una forma de onda de baja frecuencia para variar (modular) el tono del sonido. El efecto de vibrato, por ejemplo, utiliza el LFO.

### LFO Param (Parámetro del LFO)

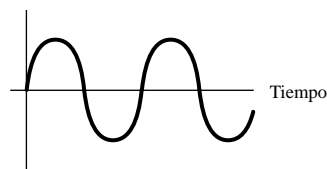
LFO Param)	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

#### ■ Speed (Velocidad)

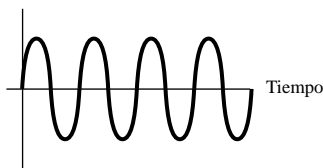
Ajusta la velocidad de la forma de onda del LFO. Un ajuste positivo aumentará la velocidad, y uno negativo la disminuirá.

Ajustes: -64~ 0~ +63

Velocidad = Lenta



Velocidad = Rápida

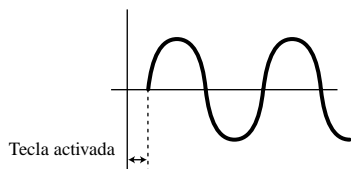


### ■ Delay (Retardo)

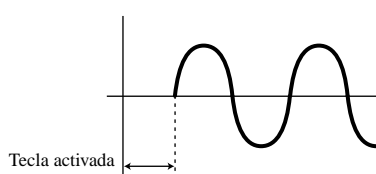
Ajusta el tiempo de retardo entre el momento en que se pulsa una nota en el teclado y el momento en que el LFO aplica su efecto. Tal como muestra la ilustración, un ajuste alto prolongará el retardo, y uno negativo lo acortará.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

#### Retardo corto



#### Retardo largo



### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta el grado de control ejercido por la forma de onda del LFO sobre el tono. Un ajuste positivo aumentará la cantidad, y uno negativo la disminuirá

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

## Efecto Plug-in Común

En las tres pantallas siguientes se pueden ajustar los parámetros de los Efectos de Inserción y de Sistema utilizados por la Voz Plug-in. Los parámetros son los mismos que los de las Voces Normales. El parámetro EFF EF1 (Efecto de Inserción) es el mismo que el parámetro EFF EF1 (Efecto de Inserción 1) de las Voces Normales. En la página 88 encontrará más detalles sobre este tema.

EFF EF1 (Efecto de inserción)

EFF Rev (Reverberación)

EFF Cho (Chorus)

## OSC de elemento Plug-in+ (Oscilador)

Aquí puede ajustar los parámetros relacionados con los Elementos de la Voz Plug-In. En las dos pantallas siguientes puede seleccionar la forma de onda del Elemento y sus parámetros de velocidad de pulsación.

OSC Assign (Asignación de oscilador)

OSC Velocity (Velocidad de pulsación del oscilador)

## OSC Assign (Asignación del oscilador)

Es posible seleccionar la Voz de Tarjeta que constituye el Elemento de la Voz Plug-in. Utilice el mando C para seleccionar el Banco, y el mando 1 para seleccionar la Voz de Tarjeta.

OSCAssign)	Bank	Number
Elem	NORM/001	128IGndPiano1

### ■ Bank (Banco)

Selecciona el Banco de Voces de Tarjeta de la Voz Plug-in.

□ **Ajustes:** (depende de la Tarjeta Plug-in. Consulte el manual de uso de la Tarjeta Plug-in).

### ■ Number (Número)

Selecciona el Número de la Voz de Tarjeta. El Nombre de la Voz de Tarjeta se visualizará a la derecha de este número.

□ **Ajustes:** (depende de la Tarjeta Plug-in. Consulte el manual de uso de la Tarjeta Plug-in).

## OSC Velocity (Velocidad de pulsación del oscilador)

Aquí puede ajustar la velocidad de pulsación y el desplazamiento de nota para la Voz de Tarjeta.

OSCVelocity)	Depth	Offset	NoteSft.
Elem	127	0	-24

### ■ Depth (Profundidad)

Ajusta la sensibilidad de la Voz de Tarjeta a la velocidad de pulsación. Si ajusta un valor alto, el aumento de volumen será mayor cuanto más fuerte toque al teclado.

□ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ Offset (Desviación)

Ajusta un valor de desviación para la sensibilidad de la Voz de Tarjeta a la velocidad de pulsación. Cuando pulse una nota en el teclado, este valor de desviación se sumará al de velocidad de pulsación de la nota.

□ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ NoteSft (Desplazamiento de nota)

Ajusta el grado de desplazamiento del tono (en semitonos) de la Voz de Tarjeta. Puede ajustar un valor de hasta 2 octavas.

□ **Ajustes:** -24~ 0~ +24

## Tono del Elemento Plug-in

Es posible ajustar los parámetros del Generador de Envoltura del Tono para la Voz de Tarjeta. El Generador de Envoltura del Tono controla el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada.

## PCH PEG (Generador de envolvente del tono)

```
PCHBPEG>InitLvl  Attack  Release---Level
Elem      +63      +63      +63      -64
```

### ■ IniLvl (Nivel inicial)

Ajusta el Nivel Inicial,

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Attack (Ataque)

Ajusta el Tiempo de Ataque.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Release (Abandono)

Ajusta el Tiempo de Abandono.

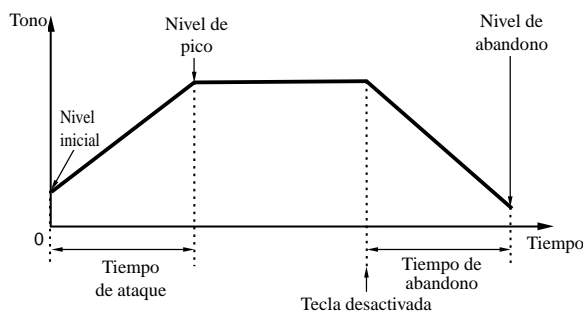
□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Level (Nivel)

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Ajustes del Generador de Envolvente del Tono

Es posible ajustar dos parámetros de tiempo (velocidad) y dos parámetros de nivel (tono) que controlan el cambio de tono desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada. Cuando se pulsa una nota en el teclado, el tono inicial está definido por el ajuste del parámetro InitLvl. El tono luego cambia desde el valor de InitLvl hasta el tono de pico en el tiempo definido por el parámetro de Ataque. Por tanto, el cambio de tono estará determinado por los ajustes de Tiempo/Nivel de Abandono.

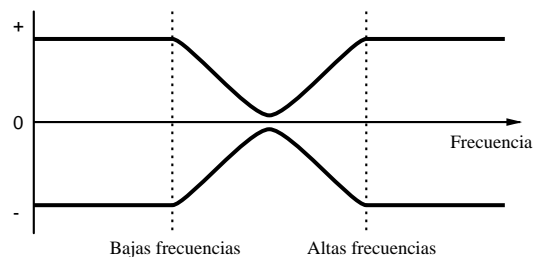


## EQ de Elemento Plug-in (Ecuador)

Es posible realizar ajustes de ecualizador para la Onda. Se trata de un ecualizador “shelving” con dos bandas; una para las frecuencias altas y otra para las frecuencias bajas.

## EQ Param (Parámetro de EQ)

```
EQBParam>LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain
Elem           2.0k   +12dB   16.0k   -12dB
```



### ■ LoFreq (Bajas frecuencias)

Ajusta el punto de “shelving” de las bajas frecuencias. Los niveles de las señales por debajo de esta frecuencia serán atenuados o realzados en la cantidad especificada por el parámetro LoGain.

□ Ajustes: 32Hz~ 2,0kHz

### ■ LoGain (Ganancia de bajas frecuencias)

Ajusta el grado de atenuación/realce de las señales por debajo de la frecuencia LoFreq.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ HiFreq (Altas frecuencias)

Ajusta el punto de “shelving” de las altas frecuencias. Los niveles de las señales situadas por encima de esta frecuencia serán atenuados o realzados en la cantidad especificada por el parámetro HiGain.

□ Ajustes: 500Hz~ 16,0kHz

### ■ HiGain (Ganancia de altas frecuencias)

Ajusta el grado de atenuación/realce de las señales por encima de la frecuencia HiFreq.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Nativo de Elemento Plug-in

Con una Tarjeta Plug-in instalada dispondrá de parámetros nativos y únicos para configurar la Voz de Tarjeta Plug-in.

## PLG-NATIVE (Nativo de Plug-in)

En la pantalla se visualizarán los Parámetros de las Partes Nativas. Utilice el mando PAGE para cambiar a la pantalla del parámetro deseado, y luego use los mandos C y 2 para introducir los ajustes.

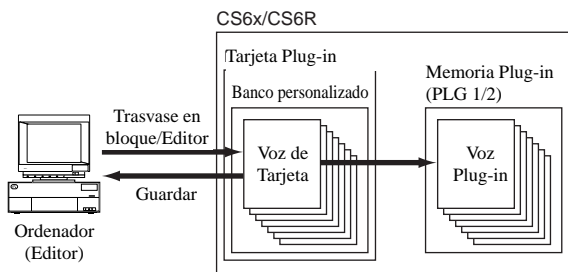
Los parámetros y números de las pantallas variarán según la Tarjeta Plug-in. Si desea más detalles, consulte el manual de uso o la ayuda en línea facilitada con la Tarjeta Plug-in.

## Edición de Voces de Tarjeta Plug-in

Las Voces Plug-in se basan en las Voces de Tarjeta. Sin embargo, las propias Voces de Tarjeta pueden editarse a través de un ordenador, con el programa de edición incluido. Existen diferentes editores para diferentes Tarjetas Plug-in.

**nota** Cuando utilice el editor con el sintetizador en el modo de Voces, asigne el ajuste "Part No." (número de parte) del editor a "1". Además, asegúrese de que el canal de recepción básico del sintetizador es el mismo que el ajustado en el canal MIDI del editor.

Las ediciones que realice en la Voz de Tarjeta serán retenidas en el Banco Personalizado (Custom Bank) hasta que apague el instrumento. Tenga en cuenta que el Banco Personalizado es una memoria temporal, por lo que las ediciones se borrarán cuando apague el sintetizador. En consecuencia, puede que sea necesario guardar los datos de Voces de Tarjeta con un ordenador.



**nota** En la ayuda en línea encontrará más detalles acerca de la utilización del editor.

Cuando realice un Trasvase en Bloque de los datos de una Voz de Tarjeta, las Voces de Tarjeta se recibirán en el Banco Personalizado de acuerdo con el Mensaje de Selección de Banco (MSB/LSB), exclusivo de cada Tarjeta Plug-in. Por tanto, para reproducir estas Voces de Tarjeta deberá seleccionar los Bancos apropiados del sintetizador.

- 1 En el modo de Reproducción de Voces, seleccione cualquier voz de una Memora Plug-in (PLG1 o PLG2).
- 2 La Voz de Tarjeta que ha editado podrá ahora ser reproducida si en la pantalla se ha seleccionado un Banco Personalizado.

**nota** Encontrará más detalles sobre los Bancos Personalizados, los Números de Selección de Banco (MSB/LSB) y las Voces de Tarjeta en el manual de uso o en la ayuda en línea facilitada con la Tarjeta Plug-in.

**nota** Una vez transmitidos los datos de Voz de Tarjeta al sintetizador y guardados en la Tarjeta de Memoria como fichero "plugin", podrá cargar el

fichero sin tener que conectar el ordenador.

Si se ha editado una Voz de Tarjeta del Banco Personalizado en el modo de Edición de Voces, puede guardarla como Voz Plug-in en el Banco de Memoria A-D de PLG1 o PLG2. En cada Banco pueden guardarse hasta 64 voces.

Sin embargo, sólo se pueden guardar los parámetros de Edición de Voces. No se pueden guardar los parámetros de la Voz de Tarjeta. Por tanto, las ediciones de Voz de Tarjeta se perderán al apagar el sintetizador.

Para evitar esta situación, deberá guardar las ediciones de Voz de Tarjeta en la Tarjeta de Memoria y luego cargar los datos como Voz Plug-in.

Después de cargar los datos de Voz de Tarjeta, si selecciona las Memorias de Voces Plug-in (PLG1/PLG2) A-D, se cargará el sonido almacenado (la Voz Plug-in editada, basada en la Voz de Tarjeta).

**nota** El ajuste "all" no está disponible cuando se guardan datos de Voz de Tarjeta; se almacena como fichero "plugin". Si se ajusta el nombre de fichero para que se cargue automáticamente (página 172), los datos de Voz de Tarjeta también podrán cargarse al encender el sintetizador.

**nota** El almacenamiento y la carga de datos de la Voz de Tarjeta puede tardar unos instantes si se usa la Tarjeta de Memoria.

**nota** En la página 173 encontrará más detalles sobre el almacenamiento y carga de datos con una Tarjeta de Memoria.

**nota** El editor de la Tarjeta Plug-in PLG150-AN/PF es un programa para XGworks(lite). Necesitará Windows y XGworks(lite) para poder usarlo. EL programa "XGworks lite" está contenido en el CD-ROM que se facilita con el sintetizador.

# Modo de Operaciones de Voz (Voice Job)

En el modo "Voice Job" pueden realizarse diversas operaciones. Por ejemplo, puede "inicializar" Voces (incluidas las que se estén editando) o "recuperar" ediciones ya realizadas.

**nota** Antes de acceder al modo de Operaciones de Voz y utilizar la función Inicializar o Recuperar, deberá seleccionar la Voz en la que desee realizar las operaciones (página 74).

- 1ª pantalla: VCE Initialize (inicializar voz)
- 2ª pantalla: VCE Edit Recall (recuperar edición de voz)
- 3ª pantalla: VCE Copy (copiar voz)
- 4ª pantalla: VCE Bulk Dump (trasvase de datos en bloque de la voz)

**nota** En la página 22 encontrará más detalles sobre el acceso al modo de Operaciones de Voz.

## Realización de una operación

- 1 En el modo de Reproducción de Voces, seleccione el Número de Voz en el que desee realizar la operación.
- 2 Pulse el botón JOB para acceder al modo de Operaciones de Voz.
- 3 Con el mando PAGE, cambie a la pantalla en la que aparezca la operación que desea realizar.

```
VCE Initialize>
Job          Current Voice
```

- 4 Utilice los mandos B/C y 1/2 para seleccionar el parámetro en el que desee realizar la operación. También puede utilizar el mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO.

**nota** Este paso no es aplicable para las Operaciones de Recuperación y de Trasvase de Datos en Bloque.

- 5 Cuando pulse el botón ENTER, la pantalla solicitará confirmación.

```
VCE Initialize>
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Pulse el botón INC/YES para confirmar. Cuando la operación haya terminado, se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original.

Pulse el botón DEC/NO para cancelar la operación.

**nota** Durante las operaciones que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing..." (en proceso). Si desactiva la alimentación del sintetizador mientras se visualiza este mensaje, corre el riesgo de corromper los datos.

- 7 Pulse el botón VOICE para salir del modo de Operaciones de Voz y volver al modo de Reproducción de Voces.

## Inicializar VCE

Es posible reajustar (inicializar) todos los parámetros de una Voz a sus ajustes de fábrica. También es posible inicializar selectivamente ciertos parámetros, como los ajustes Común, los ajustes de Elementos/Tecla de Batería, etc. Advierta que esta operación no devuelve la Voz a su estado original anterior a la edición. En cambio, resultará muy útil para crear una Voz totalmente nueva partiendo de cero.

```
VCE Initialize>
Job          Current Voice
```

### ■ Selección del tipo de parámetro para Inicializar

Utilice los mandos C o DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para seleccionar el parámetro que desea inicializar. Los parámetros de inicialización disponibles varían según el tipo de Voz seleccionado (Normal, Batería, Plug-in).

#### □ Ajustes:

##### Voz Normal:

Voz actual, Común actual, Elemento 1~ 4 actual

##### Voz de Batería:

Voz actual, Común actual (datos comunes a todas las Teclas de Batería), Tecla C0~ C6 (Tecla de Batería C0~ C6 actual).

##### Voz Plug-in:

Voz actual, Común actual, Elemento actual

## Recuperación de edición VCE

Si está editando una voz pero no la guarda antes de cambiar a otra, las ediciones realizadas se borrarán. En tal caso, puede utilizar la función Recuperar para restablecer las ediciones de la Voz.

```
VCE Edit Recall>
Job
```

## Copiar VCE

Con esta función es posible copiar los ajustes de los parámetros Común y Elemento/Tecla de Batería de cualquier voz en otra que esté editando. Resulta útil si está creando una voz y desea utilizar algún ajuste de parámetro de otra distinta.

**nota** Esta función no se utiliza para copiar Voces enteras de un sitio a otro. Se usa para copiar ajustes de parámetro de una voz existente en la voz que se está editando.

```
VCE Copy> [PfiGrandPiano] > Current.
Job [PRE1]128[H16] [EL1] > [EL1]
      ①      ②      ③      ④
```

## ■ ① Memoria de Voces Fuente

Selecciona la Memoria de Voces que contiene la Voz (fuente) desde la que va a copiar los parámetros.

- **Ajustes:** PRE1/2 (Predefinida 1/2), INT (Memoria interna normal), EXT (Memoria externa normal), PLG1/2 (Plug-in 1/2), PRE (Batería predefinida), INT (Batería interna), EXT (Batería externa).

## ■ ② Número de Voz Fuente

Selecciona el Número de Voz de la voz utilizada como fuente. El Nombre de Voz aparece en la línea superior de la pantalla.

- **Ajustes:** 001~ 128 (para Predefinida Interna, Externa Normal), 1~ 64 (para Plug-in 1/2), DR1~ DR8 (para Batería predefinida), DR1~ DR2 (para Batería interna/externa).

## ■ ③ Parámetro de Voz Fuente

Selecciona el parámetro de la voz fuente. Puede copiar ajustes de parámetros comunes a todos los Elementos o los utilizados por los Elementos individuales.

- **Ajustes:**

### Voz Normal:

Común (todos los Elementos), EL1~ EL4

### Voz de Batería:

Común (todas las Teclas de Batería, C0~ C6)

### Voz Plug-in:

Común, EL (Elemento)

- nota** Si los parámetros de la voz fuente (Normal/Batería/Plug-in) difieren de los de la voz que está editando (destino), sólo podrá copiar los parámetros Comunes.

## ■ ④ Elemento/Tecla de Batería de destino

Ajusta el Elemento/Tecla de Batería de la voz de destino. Si la fuente es una voz Normal o de Batería, sólo podrá seleccionar un destino si se ha ajustado el Elemento/Tecla de Batería.

- **Ajustes:**

### Voz Normal:

EL1~ EL4

### Voz de Batería:

C0~ C6

- nota** Si decide copiar parámetros Comunes de la fuente, la pantalla cambiará a “Common”.

## Trasvase de datos en bloque de la voz

Con esta función es posible enviar todos los ajustes de parámetro de la Voz actual al ordenador u otro dispositivo MIDI externo.

```
UCE Bulk Dump>
Job          Current Voice
```

- nota** Debe ajustar el Número de Dispositivo MIDI correcto para poder realizar un Trasvase de Datos en Bloque. En la página 166 encontrará más detalles.

# Almacenamiento de voces

Se pueden almacenar (guardar) los ajustes de parámetro de hasta 128 Voces en cada una de las memorias del sintetizador (INT: interna) o en su Tarjeta de Memoria (EXT: externa).

- nota** En los bancos A-D de PLG 1/2 se pueden guardar hasta 64 voces Plug-in.

- nota** Cuando realice esta operación, los ajustes de la voz de destino serán reemplazados por los nuevos. Realice siempre una copia de seguridad de los datos importantes en su ordenador, en una Tarjeta de Memoria aparte o en algún otro dispositivo de almacenamiento.

- 1 Pulse el botón STORE después de editar una voz. A continuación aparecerá la pantalla de Almacenamiento de Voces

```
UCE [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store EXT:128(H16)
```

- 2 Utilice el mando 1 para seleccionar la Memoria de Voces de destino (INT o EXT).

- nota** Permanece fijo en PLG 1/2 cuando se almacena una voz Plug-in.

- 3 Utilice el mando 2 para seleccionar el Número de Voz de destino. Determinará la Memoria de Voces/Número en el que se almacenará la voz.

- nota** También puede utilizar los botones INC/YES o DEC/NO para realizar esta operación.

- 4 Cuando pulse el botón ENTER, aparecerá un mensaje de solicitud de confirmación.

```
UCE [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 5 Pulse el botón INC/YES para confirmar. Mientras se esté procesando la operación, se visualizará el mensaje “Executing...”. Cuando haya terminado, aparecerá el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla de Reproducción de Voces.

- nota** Puede pulsar el botón DEC/NO para cancelar la operación. Esta acción le devolverá a la pantalla original.

- nota** Hay dos Escenas disponibles para cada Voz. También pueden almacenarse los estados de activado/desactivado de ambas escenas. En la página 45 encontrará más detalles acerca de las Escenas.

# Modo de Actuación

## Modo de Reproducción de Actuación

En el modo de Reproducción de Actuación pueden solaparse varias voces (hasta cuatro Partes) para crear sonidos de gran consistencia que podrá reproducir en tiempo real o con un secuenciador.

En el modo de Actuación pueden combinarse hasta 20 Partes en una sola Actuación, tales como las Voces para las 16 Partes, o Partes de Muestras de Frases, Entrada A/D y Plug-in 1/2. Dependiendo de los ajustes de Edición de Actuación (página 121), es posible asignar una Voz Normal o de Batería (Kit de Batería) a cada Parte. Se pueden asignar varias Partes al mismo canal MIDI para la reproducción en tiempo real. Y también puede asignar cada Parte a un canal MIDI diferente para su reproducción desde un secuenciador externo o con el secuenciador interno del sintetizador (modo de Reproducción de Secuencias). El sintetizador puede contener hasta 256 Actuaciones compuestas por 128 Actuaciones Internas y otras 64 Actuaciones Externas de Tarjeta de Memoria.

En este apartado se explican las pantallas visualizadas, los métodos de selección de Actuaciones y el proceso de Edición de Partes Multi en el modo de Reproducción de Actuación.

**nota** Los botones de Banco y Programa no están disponibles en el CS6R. Utilice los mandos A-C, 1/2 y DATA para seleccionar los Números de Programa.

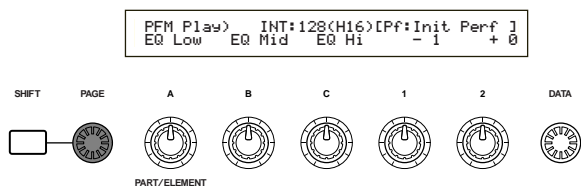
**nota** Si hay instalada una tarjeta Plug-in, pueden combinarse hasta 35 Partes en una sola Actuación. Sin embargo, los ajustes de las Partes Plug-in no pueden ser almacenados en memoria.

**nota** En la página 39 encontrará una visión general de las Actuaciones.

## Pantalla del modo de Reproducción de Actuación

Al acceder al modo de Reproducción de Actuación verá la siguiente pantalla. Hay siete pantallas de Reproducción de Actuación. Utilice el mando PAGE para cambiar entre ellas.

**nota** En la página 21 encontrará más detalles sobre el acceso al modo de Reproducción de Actuación.



**1ª pantalla:** PFM Play (Reproducción de Actuación)

Pantalla de Actuación Principal

**2ª pantalla:** PFM Srch (Búsqueda de Actuación)

Puede buscar rápidamente una Actuación especificando la memoria y la categoría.

En las pantallas tercera y séptima puede ajustar los niveles de salida, la posición de panorámico estéreo y otros parámetros generales de cada Parte (Edición de Parte Multi). Resulta útil cuando se utiliza el sintetizador con un secuenciador. En la página 119 encontrará más detalles.

**3ª pantalla:** PFM Mlt) Volume (Actuación Multi: Volumen)

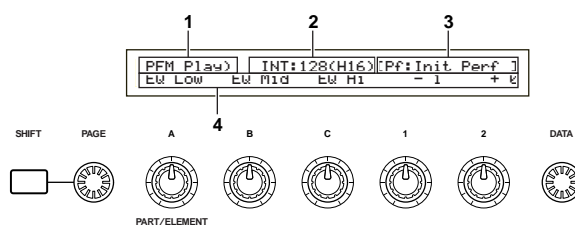
**4ª pantalla:** PFM Mlt) Pan (Actuación Multi: Panorámico)

**5ª pantalla:** PFM Mlt) RevSend (Actuación Multi: Envío de Reverberación)

**6ª pantalla:** PFM Mlt) ChoSend (Actuación Multi: Envío de Chorus)

**7ª pantalla:** PFM Mlt) NoteSft (Actuación Multi: Desplazamiento de Nota)

## 1ª Pantalla: PFM Play (Reproducción de actuación)



### 1. Título de la pantalla

Indica que se encuentra en el modo de Reproducción de Actuación

### 2. Memoria de Actuación/Número (Banco/Número)

Aquí se visualizan la Memoria/Número de Programa de la Actuación (001 a 128) y el Banco A-H/Número de Programa 1 a 16 para la Actuación seleccionada. Por ejemplo, "INT: 128 (H16)" indica que la Memoria es "Interna", el Número de Actuación/Programa es el "128", el Banco es el "H" y el Número de Programa del Banco es el "16".

### La Memoria/Número de Programa de la Actuación

Las Memorias Internas aparecen como "INT", y las Memorias Externas como "EXT". A cada voz de la memoria se le asigna un Número de Programa del 001 al 128.

**nota** En la página 29 encontrará más detalles sobre las Memorias de Actuación.

### Banco/Número de Programa

Los Números de Programa de Actuación 001 al 128 están relacionados con los Bancos A-H y con los Números de Programa 1 a 16 (del banco), como se explica a continuación. Por ejemplo, puede seleccionar una Actuación directamente por su Número de Programa de Actuación o mediante una combinación de los botones de Banco y de Programa.

Número de Actuación	Banco	Número de Programa	Número de Actuación	Banco	Número de Programa
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

### 3. Categoría/Nombre de Actuación

#### Categoría de Actuación

A la izquierda del Nombre de Actuación puede verse una abreviatura de dos letras de la Categoría de Actuación. Esta abreviatura le dará una idea aproximada del sonido de la Actuación.

#### Nombre de Actuación

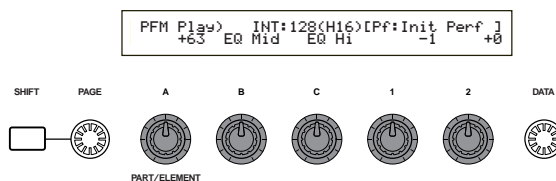
El nombre de la Actuación consta de hasta 10 caracteres.

## 4. Pantalla de parámetros de mandos

Esta pantalla muestra el valor de la función/parámetro asignado a cada mando A-C y 1/2.

### Ajuste y visualización de parámetros

En el modo de Reproducción de Actuación puede utilizar los mandos A-C y 1/2 para ajustar parámetros asignados a ellos. Cuando utilice un mando, se visualizará brevemente el valor de su parámetro asignado (mandos A - C).



**nota** En la página 165 encontrará más detalles sobre la asignación de parámetros a los mandos A-C, y en las páginas 51 y 84 sobre la asignación de parámetros a los mandos 1/2.

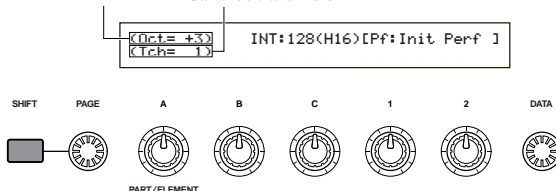
### Ajuste/Visualización de los parámetros de octava y de canal de transmisión MIDI

En el modo de Reproducción de Actuación, los ajustes de octava y de canal de transmisión actuales se visualizan mientras se pulsa el botón SHIFT. La pantalla varía si el modo de Teclado Maestro está activado o desactivado.

**nota** En la página 123 encontrará más detalles sobre el modo de Teclado Maestro.

#### Modo de Teclado Maestro desactivado

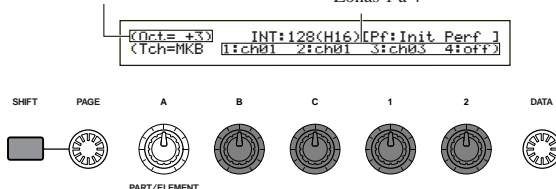
Octava Canal de transmisión MIDI



Utilice el mando A mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para seleccionar el canal de transmisión MIDI (1 a 16).

#### Modo de Teclado Maestro activado

Octava Zonas 1 a 4



Utilice el mando B/C/1/2 mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para seleccionar el canal de transmisión MIDI 1 A 16.

Las notas interpretadas en el modo de Reproducción de Actuación serán transmitidas por este canal MIDI.

**nota** Cuando esté desactivado el modo de teclado maestro, podrá utilizar la página MIDI Ch del modo de Utilidades para ajustar los canales de transmisión MIDI (página 166).

# Selección de Programa de Actuación

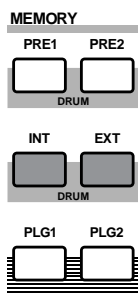
La selección de Actuación puede hacerse de cuatro maneras.

- Con los botones BANK/PROGRAM (CS6x)
- Con los botones DEC/NO e INC/YES
- Con el mando DATA
- Con la Búsqueda por Categoría

EL uso de los botones INC/YES y DEC/NO, el mando DATA o la función de Búsqueda por Categoría es igual que seleccionar directamente la Voz en el modo de Reproducción de Voces. Consulte la página 75 y sólo tendrá que reemplazar la palabra "Voz" por "Actuación"

## Con los botones BANK/PROGRAM (CS6x)

- 1 Pulse el botón MEMORY (INT o EXT) y seleccione la Memoria de Actuación. En la pantalla comenzará a parpadear el indicador de la Memoria de Actuación seleccionada.

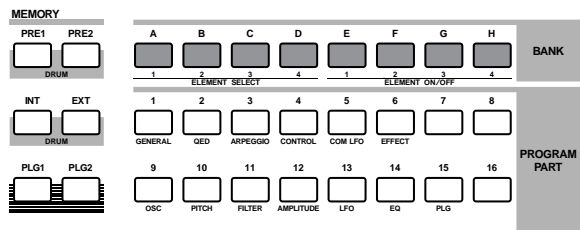


```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

**nota** En la página 29 encontrará más detalles acerca de las Memorias de Actuación.

- 2 Pulse un botón BANK A-H para seleccionar un Banco. En la pantalla parpadeará el indicador del Banco.

**nota** Utilice los botones A-D cuando seleccione una actuación EXT.



```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

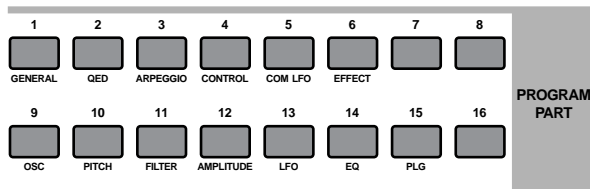
**nota** Si pulsa el botón EXIT en este paso, se cancelará el proceso de selección de Actuación y se restablecerá la original.

**nota** Si el banco ya ha sido seleccionado, este paso no será necesario.

**nota** En la página 29 encontrará más detalles acerca de los Bancos.

- 3 Pulse un botón PROGRAM 1 a 16 para seleccionar un Número de Programa.

Las Actuaciones pueden seleccionarse indicando la Memoria, el Banco y el Número de Programa, como se acaba de explicar en los tres pasos anteriores. La pantalla también mostrará la Actuación seleccionada.

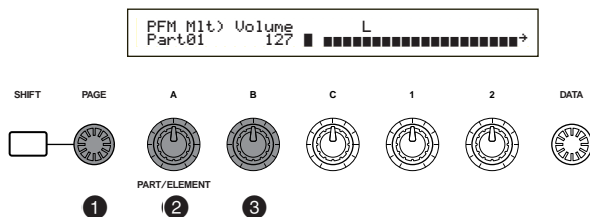


# Edición Multi (Volumen, Panorámico, Reverberación/Chorus, Desplazamiento de Nota)

Es posible ajustar el nivel de salida (volumen), el panorámico estéreo y otros parámetros de cada Parte con los editores gráficos de las pantallas 3 a 7. Puede, por ejemplo, ajustar los parámetros de Volumen y Panorámico de cada Parte en tiempo real mientras utiliza el sintetizador como generador de tonos multitímbrico con un secuenciador.

## Método de configuración

El mismo procedimiento es aplicable a las pantallas 3 a 7.



- 1 Utilice el mando PAGE para seleccionar la pantalla.

- 2 Utilice el mando A para seleccionar la Parte. Puede seleccionar PartCL (Parte de Muestras de Frases), PartAD (Parte de Entrada A/D), PartP1 (Parte Plug-in 1), PartP2 (Parte Plug-in 2), Part01 a Part16 (Parte de Voz 1 a 16). A excepción de la séptima pantalla (Desplazamiento de nota), los parámetros comunes (Layer Common) son los mismos para todas las Partes de la Superposición.

Los ajustes de parámetro de cada Parte aparecen en forma de barra gráfica, dándole una idea del balance global del sonido.

También es posible utilizar los botones MEMORY y PART del panel frontal para seleccionar las Partes. Los botones se corresponden con las Partes del siguiente modo

- PRE 1/2 . . . . . Common (Común Superposición)
- Botón INT . . . . . PartCL (Parte de Muestra de Frases)
- Botón EXT . . . . . PartAD (Parte de Entrada A/D)
- Botón PLG1 . . . . . PartP1 (Parte Plug-in 1)
- Botón PLG2 . . . . . PartP2 (Parte Plug-in 2)
- Botones PART 1 a 16 (CS6x) . Part01 a Part16 (Partes de Voz 1 a 16)

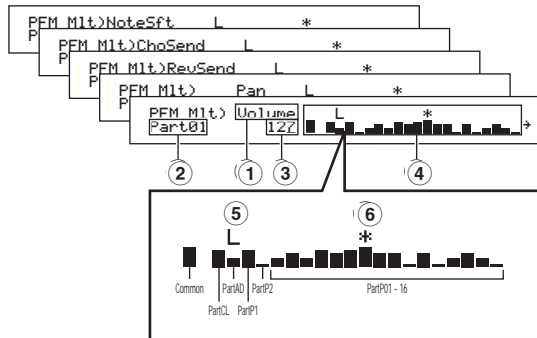
3 Utilice los mandos B o DATA, o los botones INC/YES y DEC/NO, para ajustar los parámetros de cada Parte.

4 Repita los pasos 2 y 3 con las demás Partes.

**nota** Para no perder los ajustes, procure almacenar la Actuación antes de salir a otro modo o seleccionar otra Actuación. Encontrará más detalles acerca del almacenamiento de Actuaciones en la página 141.

### Lectura de los ajustes visualizados

Las pantallas 3 a 7 tienen las siguientes funciones.



- 1 **Parámetro:** indica los ajustes de los parámetros
- 2 **Parte:** indica la Parte seleccionada
- 3 **Valor:** indica el ajuste de la Parte seleccionada
- 4 **Barra gráfica:** indica los ajustes de cada Parte en forma de barra gráfica  
 Common (Común Superposición)  
 PartCL (Parte de Muestra de Frases)  
 PartAD (Parte de Entrada A/D)  
 PartP1 (Parte Plug-in 1)  
 PartP2 (Parte Plug-in 2)  
 Part01~ Part16 (Partes de Voz 1 a 16)
- 5 **Interruptor Layer activado/desactivado:** muestra una marca "L" encima de la barra gráfica de las Partes cuyo interruptor Layer está activado.
- 6 **Activación/desactivación de silenciamiento:** muestra una marca "\*" encima de la barra gráfica de las Partes que están silenciadas. Pulse el botón ENTER para activar/desactivar el silenciamiento de la Parte seleccionada.

**nota** Si se instala una tarjeta Plug-in multitímbrica en la ranura Plug-in 2, la parte Plug-in 2 (PartP2) ya no estará disponible, aunque ahora podrá seleccionar las Partes de Voz 17 a 32 (Part17 a Part32). A la derecha de la barra gráfica se visualizará una marca "→" indicando que hay más Partes disponibles. Si selecciona Part17 a Part32, la barra gráfica mostrará los ajustes de dichas partes.



### 3ª pantalla: PFM Mlt) Volume (Actuación multi: Volumen)

Ajusta el nivel de salida (volumen) de cada Parte.



Ajustes: 0~ 127

### 4ª pantalla: PFM Mlt) Pan (Actuación Multi: Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo de cada Parte.



Ajustes: L63~ C~ R63

### 5ª pantalla: PFM Mlt) RevSend (Actuación Multi: Envío de Reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal transmitida desde el Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Reverberación.



Ajustes: 0~ 127

### 6ª pantalla: PFM Mlt) ChoSend (Actuación Multi: Envío de Chorus)

Ajusta el nivel de Envío de la señal transmitida desde el Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto Chorus.



Ajustes: 0~ 127

### 7ª pantalla: PFM Mlt) NoteSft (Actuación Multi: Desplazamiento de Nota)

Ajusta la cantidad (en semitonos) de desviación del tono de cada Parte. Es posible ajustar la desviación hasta dos octavas, en sentido descendente o ascendente.

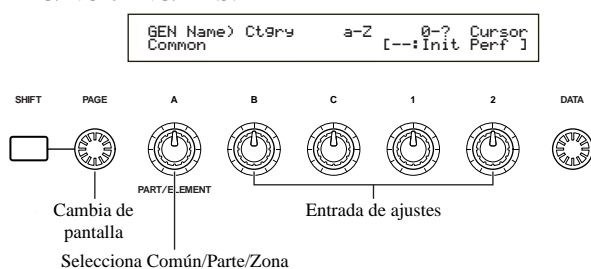


Ajustes: -24~ 0~ +24

# Edición de actuación

Con esta función es posible ajustar los parámetros de Edición de Actuación. En líneas generales, se pueden dividir en parámetros comunes, que se aplican a todas las partes, y parámetros específicos de las partes. Además, existen diversos ajustes de zona para el modo de Teclado Maestro (página 123).

Cuando acceda al modo de Edición de Actuación, aparecerá la siguiente pantalla. La pantalla propiamente dicha (formada por varias) diferirá en función del parámetro seleccionado. Básicamente, el mando A se utiliza para seleccionar el tipo de parámetro que se desea editar (Común/Parte/Zona), el mando PAGE para cambiar entre las pantallas de parámetros, y los mandos B, C, 1 y 2 para introducir los ajustes de parámetro. Como alternativa, pueden utilizarse el mando DATA y los botones DEC/NO e INC/YES.



Puede utilizar los mandos A-C y 1/2 mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para mover el cursor a cada parámetro. El cursor también puede moverse con el mando DATA o los botones DEC/NO e INC/YES mientras se mantiene pulsado SHIFT.

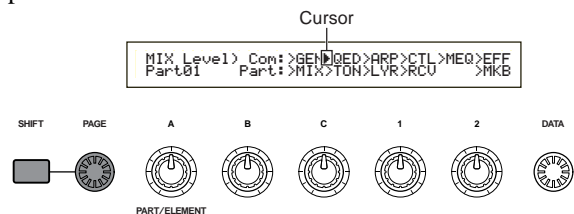
**nota** Debe seleccionar la Actuación que desea editar antes de acceder al modo de Edición de Actuación (página 119). Todos los ajustes de parámetro de cada Actuación pueden ser almacenados.

**nota** Si hay instalada una Tarjeta Plug-in, los parámetros de las Partes correspondientes no se almacenarán.

**nota** En la página 21 encontrará más detalles acerca del acceso al modo de Edición de Actuación.

## Visualización de menús

Cuando utilice el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará el siguiente menú. Utilice el mando PAGE para mover el cursor entre los elementos, y luego libere el botón SHIFT para ir al elemento seleccionado.



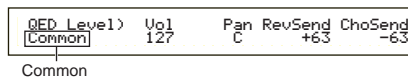
## Edición de Común/Parte/Zona

Una Actuación puede estar compuesta de 16 Partes de Voz, una Parte de Muestra de Frases, una Parte de Entrada A/D o una Parte Plug-in 1/2 (página 39). La edición de parámetros comunes a todas las Partes se

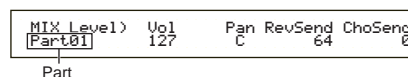
conoce como Edición Común. Las pantallas del modo de Edición de Actuación pueden dividirse en la pantalla de Edición Común y las pantallas de edición de cada Parte individual. Cuando edite las partes individuales, las pantallas visualizadas variarán según la Parte seleccionada. Si el sintetizador está en el modo de Teclado Maestro (páginas 8, 67), podrá ajustar los parámetros de cada Zona.

En el modo de Edición de Actuación, utilice el mando A para cambiar entre las pantallas de ajustes Común, Parte y Zona.

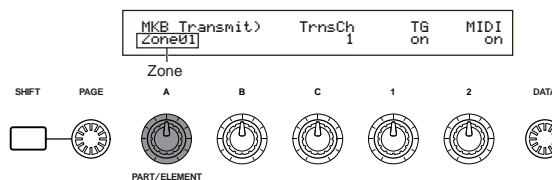
### Ajustes Comunes



### Ajustes de Parte



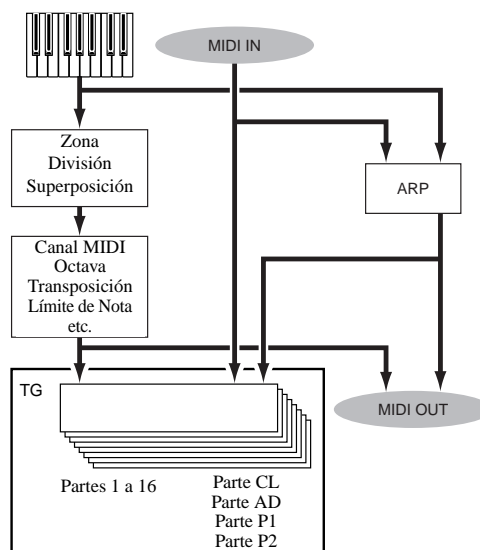
### Ajustes de Zona



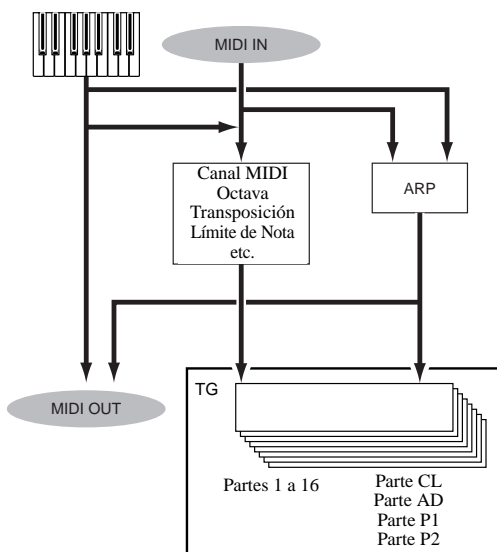
## Modo de Teclado Maestro/Generador de Tonos (sólo CS6x)

En el modo de Actuación, la conexión con el generador de tonos interno del CS6x (el flujo de señal) puede cambiarse pulsando el botón MASTER KEYBOARD del panel frontal. Si está iluminado el diodo del botón MASTER KEYBOARD, el CS6x entrará en el modo de Teclado Maestro y ejercerá el control de los generadores de tonos externos. Si el diodo está apagado, el CS6x saldrá del modo de Teclado Maestro y controlará las Partes internas del mismo desde el generador de tonos interno. El flujo de la señal de cada modo es el siguiente.


### Modo de Teclado Maestro: diodo del botón MASTER KEYBOARD iluminado

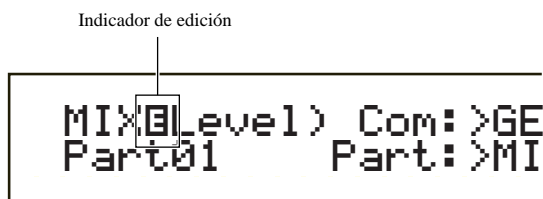


## Modo de Generador de Tonos: MASTER KEY-BOARD, diodo apagado





## El indicador (Edición)

Si altera cualquier parámetro en el modo de Edición de Actuación, se visualizará el indicador  en la parte superior izquierda de la pantalla. Indicará que la Actuación actual ha sido modificada aunque todavía no almacenada.





**nota** Aunque salga del modo de Reproducción de Actuación, los ajustes editados de la Actuación actual no se perderán siempre y cuando no seleccione otra Actuación.

**nota** El indicador  también se visualizará en el modo de Reproducción de Actuación.

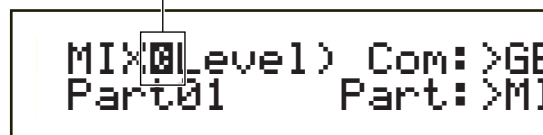
**nota** El indicador  también se visualizará en el modo de Reproducción de Voces si se utiliza cualquier mando de Control de Sonido o Asignable.

## La función "Compare"

Utilice esta función para escuchar la diferencia entre la Actuación con los ajustes editados y la misma Actuación antes de ser editada.

- 1 Pulse el botón EDIT/COMPARE mientras se encuentra en el modo de Edición de Actuación. El indicador  de la esquina superior izquierda cambiará al indicador , y comenzará a parpadear el diodo del botón EDIT/COMPARE. Aparecerán los ajustes de Actuación anteriores a la edición para que pueda realizar comparación.

Indicador de comparación



**nota** La edición no será posible mientras esté activada la función "Compare".

- 2 Pulse el botón EDIT de nuevo para desactivar la función "Compare" y restablecer los ajustes de la Actuación editada.

## Almacenamiento de Actuación

Los ajustes editados de la Actuación actual se perderán si sale al modo de Reproducción de Actuación y luego selecciona otra Actuación u otro modo. Para evitar la pérdida de datos importantes, deberá utilizar siempre la función "Performance Store" para guardar las Actuaciones editadas después de salir del modo de Edición de Actuación. En la página 141 encontrará más detalles sobre el proceso de Almacenamiento de Actuaciones.

**nota** Cuando cree una nueva Actuación partiendo de cero, antes de editar conviene borrar los ajustes de la Actuación actual, por medio de la función Inicializar Actuación en el modo de Operaciones de Actuación (página 140).

## Común (ajustes de todas las Partes)

Este apartado explica la edición de ajustes comunes a todas las Partes de una Actuación. Dispone de seis menús, cada uno de los cuales consta de varias pantallas.

- Common General (General Común)
- Common Quick Edit (Edición Rápida Común)
- Common Arpeggio (Arpeggio Común)
- Common Controller (Controlador Común)
- Common Master EQ (Ecuilizador Maestro Común)
- Common Effect (Efecto Común)

## General Común

En las pantallas de Edición Común puede ajustar los parámetros de Nombre de Actuación, Canal MIDI, etc. Para los ajustes generales dispone de las tres pantallas siguientes.

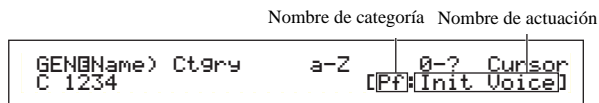
GEN Name (Nombre General)

GEN MIDI (General MIDI)

GEN M.Kbd (Teclado Maestro General)

### GEN Name (Nombre General)

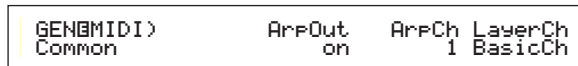
Es posible ajustar un Nombre de Actuación compuesto de hasta 10 caracteres (alfabéticos o numéricos) y símbolos. También puede seleccionar el Nombre de Categoría situado a la izquierda del Nombre de Actuación.



**nota** El método para ajustar el Nombre de Actuación es el mismo que para el Nombre de Voz. En la página 80 encontrará más detalles.

### GEN MIDI (General MIDI)

En esta pantalla es posible ajustar los parámetros de Canal de entrada/salida MIDI.



#### ■ ArpOut (Salida de Arpegio)

Activa o desactiva la salida MIDI para las frases de Arpegiador.

**Ajustes:** off, on

#### ■ ArpCh (Canal de Arpegio)

Ajusta el canal MIDI del Arpegiador. El arpegio se reproducirá con las partes y voces ajustadas en este Canal MIDI. Si selecciona KbdCh (Canal de Teclado), el arpegiador utilizará el Canal de Transmisión MIDI ajustado en el Modo de Utilidades (página 166).

**Ajustes:** 1~ 16, KbdCh (Canal de Teclado).

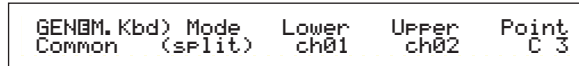
#### ■ LayerCh (Canal de Superposición)

Ajusta el canal MIDI de la Parte "Layer". Todas las Partes de Superposición (hasta cuatro) utilizarán el mismo canal MIDI ajustado en esta pantalla. Si selecciona BasicCh (Canal de Recepción Básico), todas las Partes de Superposición utilizarán el Canal de Recepción Básico ajustado en el modo de Utilidades (página 166).

**Ajustes:** 1~ 16, BasicCh (Canal de Recepción Básico)

## GEN M.Kbd (Teclado Maestro General)

En esta pantalla es posible ajustar las divisiones y superposiciones del teclado cuando se utiliza una Actuación en el modo de Teclado Maestro.



#### ■ Mode (Modo)

Ajusta el modo de teclado. Dispone de los tres modos siguientes. Si está desactivado el diodo del botón MASTER KEYBOARD del panel frontal, estos modos no estarán disponibles y en la pantalla aparecerán paréntesis.

**Ajustes:** split, 4zone, layer

##### split (división):

Divide el teclado en una sección de mano izquierda (inferior) y una sección de mano derecha (superior), asignando un canal MIDI y una Parte diferentes a cada sección.

##### 4zone (cuatro zonas):

Divide el teclado en una máximo de cuatro zonas, asignando un canal MIDI y una Parte a cada zona. Los parámetros pueden ajustarse por separado para cada zona (página 137) cuando se pulsa el botón ENTER.

##### layer (solapado):

Superpone hasta dos zonas (Parte) en el teclado. Este modo resulta útil para crear sonidos de gran riqueza y consistencia.

#### ■ Lower (Inferior)

Cuando se selecciona el modo "split", este parámetro determina el canal MIDI asignado a las notas situadas en el punto de división y por debajo de él. La Parte o Voz ajustada en este canal MIDI se reproducirá cuando pulse las notas situadas en el punto de división y por debajo de él. Si selecciona el modo "layer", este parámetro determina el canal MIDI de una zona (Parte) solapada.

**Ajustes:** ch01~ ch16

#### ■ Upper (Superior)

Cuando se selecciona el modo "split", este parámetro determina el canal MIDI asignado a las notas situadas por encima del punto de división. La Parte o Voz ajustada en este canal MIDI se reproducirá cuando pulse las notas situadas por encima del punto de división. Si selecciona el modo "layer", este parámetro determina el canal MIDI de la otra zona (Parte) solapada.

**Ajustes:** ch01~ ch16

**nota** También es posible ajustar rápidamente los canales MIDI superior e inferior con los botones PART 1 a 16. Mantenga pulsado un botón PART y luego pulse otro. El número del primer botón se ajustará como canal MIDI Superior, y el del segundo botón se ajustará como canal MIDI Inferior.

## ■ Point (Punto)

Cuando el modo se ha ajustado a “split”, este parámetro determina el punto de división. La nota real del punto de división será asignada a la sección superior.

**nota** También es posible seleccionar el punto de división pulsando la nota mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.

**Ajustes:** C-2 (do-2)~ G8 (sol8)

## Ajustes del Teclado Maestro (para división/superposición)

Nombre del parámetro	División				Superposición			
	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	p	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8
Transmit Switch PB	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch MW	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch KnobA-C	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Knob1/2	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch RB	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FC	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch BC	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch AT	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FS	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Sus	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Vol/FV	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Pan	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Bank Select	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Switch Program Change	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	40	40	40	40	40	40	40	40
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: canal de transmisión MIDI

p: punto de división

on: activado

off: desactivado

En la página 137 encontrará más detalles sobre cada uno de los parámetros.

**nota** Si desea más información acerca del modo de Teclado Maestro, consulte la página 67.

## Edición Rápida Común

Es posible ajustar diversos parámetros que controlan las propiedades acústicas de la Parte de Superposición, y muchos pueden ser editados con los mandos de Control de Sonido del panel frontal del CS6x. Las cuatro pantallas siguientes están disponibles sólo cuando se ajusta el interruptor Layer (página 133) de cada Parte a “on”.

QED Level (Nivel de Edición Rápida)

QED EF (Efecto de Edición Rápida)

QED Filter (Filtro de Edición Rápida)

QED EG (Generador de Envolvente de Edición Rápida)

## QED Level (Nivel de Edición Rápida)

Puede ajustar el nivel de salida y los parámetros de panorámico de cada Parte de Superposición. Los ajustes también están disponibles en las pantallas de Edición de Parte.

QEDLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Common	127	C	63	63

## ■ Vol (Volumen)

Ajusta el nivel de salida de la Parte de Superposición.

**Ajustes:** 0~ 127

## ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo de la Parte de Superposición. También se puede ajustar este parámetro con el mando PAN del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** L63 (izquierda)~ C (centro)~ R63 (derecha)

## ■ RevSend (Envío de Reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal del Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Reverberación. También se puede ajustar este parámetro con el mando REVERB del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** 0~ 127

## ■ ChoSend (Envío de Chorus)

Ajusta el nivel de Envío de la señal del Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Chorus. También se puede ajustar este parámetro con el mando CHORUS del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** 0~ 127

## QED EF (Efecto de Edición Rápida)

Puede ajustar la cantidad de Chorus aplicado a la Parte de Superposición, así como realizar los ajustes de Portamento.

QEDBEF)	Chorus	Portamento-Time
Common	-63	off 127

## ■ Chorus

Ajusta el nivel de Retorno del efecto de Chorus como valor de desviación.

**Ajustes:** -64~ 0~ +63

## ■ Portamento

Activa o desactiva el Portamento. También puede ajustar este parámetro con el mando PORTAMENTO (ON/OFF) del panel frontal del CS6x.

**Ajustes:** off, on

### ■ Time (Tiempo)

Ajusta el tiempo de transición del tono. Los valores altos implican tiempos de transición más prolongados. También puede ajustar este parámetro con el mando PORTAMENTO del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### QED Filter (Filtro de Edición Rápida)

Estos parámetros controlan los filtros que afectan a la calidad tonal de la Voz. Si utiliza el LPF (Filtro de Paso Bajo) y el HPF (Filtro de Paso Alto) juntos, los parámetros de la página QED Filter sólo afectarán al LPF.

QEDFilter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

### ■ Cutoff (Corte)

Eleva o reduce la frecuencia de corte de cada Voz de la Parte de Superposición. También puede ajustar este parámetro con el mando CUTOFF del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Reso (Resonancia)

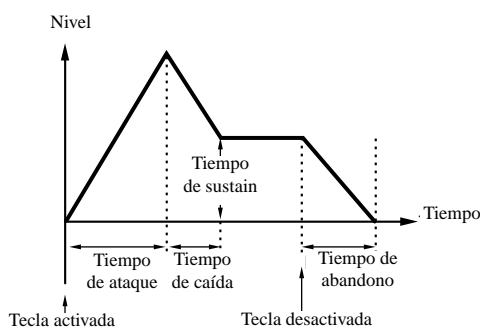
Ajusta la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal en la frecuencia de corte. También puede ajustar este parámetro con el mando RESONANCE del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### QED EG (Generador de Envolvente de Edición Rápida)

El EG (Generador de Tonos) controla la transición del nivel de salida en el tiempo para cada Voz de la Parte de Superposición. Hay cuatro parámetros que controlan la transición del nivel de salida desde el momento en que se pulsa una nota hasta que es liberada o hasta el punto en el que el nivel de salida llega a cero. Estos ajustes de Parte de Superposición utilizan cada uno de los ajustes de Edición de Parte.

QEDBEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Common	+63	+63	+63	+63



### ■ Attack (Ataque)

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se pulsa una tecla en el teclado hasta el punto en que el nivel de salida de la Parte de Superposición alcanza su nivel de pico. También puede ajustar este parámetro con el mando ATTACK del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Decay (Caída)

Ajusta el tiempo de transición desde el punto en que el nivel de salida de la Parte de Superposición alcanza su pico hasta que desaparece. También puede ajustar este parámetro con el mando DECAY del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Sustain

Ajusta el nivel de salida de la Parte de Superposición que se mantiene mientras se pulsa una tecla del teclado. También se puede ajustar este parámetro con el mando SUSTAIN del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Release (Abandono)

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se libera una tecla del teclado hasta el punto en que el nivel de salida de la Parte de Superposición llega a cero. También puede ajustar este parámetro con el mando RELEASE del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Arpeggio Común

Las cuatro pantallas siguientes controlan el funcionamiento del Arpegiador. Los parámetros son los mismos que los utilizados en el modo de Edición de Voces. En la página 82 encontrará más detalles.

**nota** Para utilizar el Arpegiador en el Modo de Actuación, los Interruptores de Arpeggio y Superposición (página 133) deben estar activados ("on").

ARP Type (Tipo de Arpeggio)

ARP Limit (Límite de Arpeggio)

ARP Mode (Modo de Arpeggio)

ARP PlayEF (Efecto de Reproducción de Arpeggio)

## Controlador Común

Con esta función es posible asignar Números de Cambio de Control MIDI a los controles y mandos del panel frontal. Por ejemplo, puede ajustar el mando 1/2 para controlar la cantidad de efecto aplicado a un sonido, y el Pedal Controlador para la modulación. Se pueden seleccionar diferentes asignaciones de Juegos de Controles para cada Actuación.

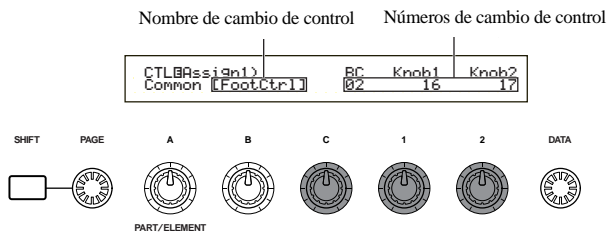
Dispone de las dos pantallas siguientes de Juegos de Controles.

CTL Assign1 (Asignación de Controlador 1)

CTL Assign2 (Asignación de Controlador 2)

## CTL Assign1 (Asignación de controlador 1)

Utilice los mandos C, 1 y 2 para asignar Números de Control al Controlador de Soplido y a los mandos 1 y 2, respectivamente. La función seleccionada aparece a la izquierda de la pantalla.



### ■ BC (Controlador de soplido)

Ajusta el Número de Cambio de Control asignado al Controlador de Soplido. Este controlador se conecta al terminal BREATH (página 18).

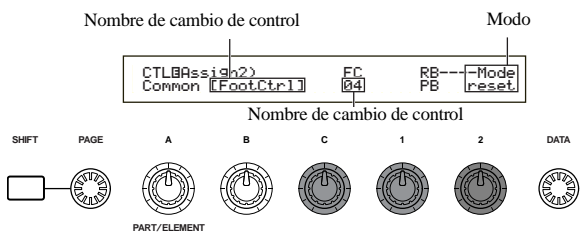
**Ajustes:** En la Lista de Control adjunta encontrará más detalles.

### ■ Knob 1/2 (Mando 1/2)

Ajusta los Números de Cambio de Control asignados a los mandos 1/2 del panel frontal.

## CTL Assign2 (Asignación de controlador 2)

Utilice los mandos C y 1 para asignar Números de Cambio de Control al Pedal Controlador y al Controlador de Cinta, respectivamente. La función seleccionada aparece a la izquierda de la pantalla. Utilice el mando 2 para seleccionar el modo de Controlador de Cinta



### ■ FC (Pedal Controlador)

Asigna un Número de Cambio de Control al Pedal Controlador. El pedal se conecta al terminal FOOT CONTROLLER del panel posterior (página 18).

**Ajustes:** En la Lista de Control adjunta encontrará más detalles.

### ■ RB (Controlador de Cinta)

Asigna un Número de Cambio de Control al Controlador de Cinta del panel frontal. El funcionamiento del Controlador de cinta depende del ajuste del parámetro de modo.

**Ajustes:** En la Lista de Control adjunta encontrará más detalles.

### ■ Mode (Modo)

Ajusta el funcionamiento del Controlador de Cinta. Si selecciona “hold”, el parámetro gestionado por el Controlador de Cinta mantendrá su valor incluso después de que lo libere. Si selecciona “reset”, el valor restablecerá su ajuste de fábrica en el centro de la cinta del Controlador.

**Ajustes:** hold, reset

## EQ Común (Ecuualizador)

Puede asignar cualquiera de las cinco bandas del Ecuualizador a toda la Actuación en conjunto. Dispone de las siguientes cinco pantallas.

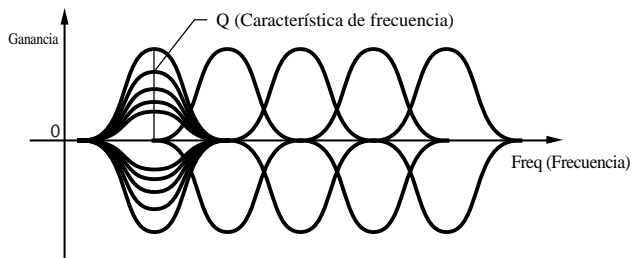
EQ Low (ecualizador de bajas frecuencias)

EQ LowMid (ecualizador de graves-medios)

EQ Mid (ecualizador de medios)

EQ HighMid (ecualizador de agudos-medios)

EQ High (ecualizador de altas frecuencias)



## EQ Low (ecualizador de bajas frecuencias)

Este ecualizador cubre las frecuencias graves. Puede ajustar el nivel de la señal en la frecuencia especificada. También puede seleccionar diferentes tipos de ecualizador (Formas).

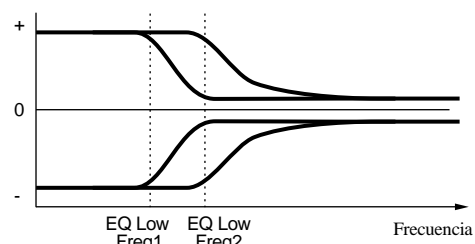
MEQLow	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

### ■ Shape (Forma)

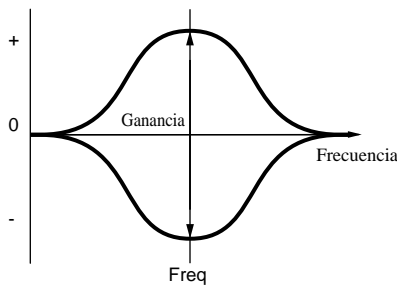
Selecciona un ecualizador de tipo “shelving” o de picos (“peaking”). El de picos atenúa/realza las señales en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el de tipo “shelving” atenúa/realza la señal en las frecuencias por encima o por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

**Ajustes:** shelv, peak

#### shelv (Shelving)



peak (picos)



■ **Gain (Ganancia)**

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias en torno al ajuste "Freq".

□ **Ajustes:** 12dB~ 0dB~ +12dB

■ **Freq (Frecuencia)**

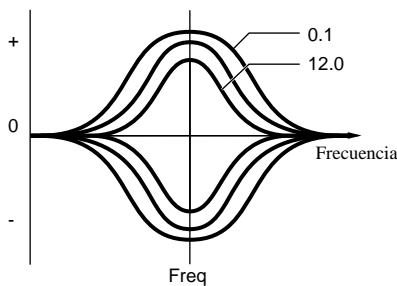
Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

□ **Ajustes:** 32Hz~ 2,0kHz

■ **Q (Característica de frecuencia)**

Varía el nivel de señal en la frecuencia central para crear diversas características de curva de frecuencia.

□ **Ajustes:** 0,1~ 12,0



**EQ LowMid (Ecuador de graves-medios)**

**EQ Mid (Ecuador de medios)**

**EQ HighMid (Ecuador de agudos-medios)**

Estos ecualizadores cubren los márgenes de frecuencias graves a medias, medias y agudas a medias. Pueden utilizarse para ajustar el nivel de la señal próxima a la frecuencia especificada.

LowMid

MEQBLowMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

Mid

MEQBMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

HighMid

MEQBHighMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ **Gain (Ganancia)**

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias en torno al ajuste "Freq".

□ **Ajustes:** 12dB~ 0dB~ +12dB

■ **Freq (Frecuencia)**

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

□ **Ajustes:** 100Hz~ 10,0kHz

■ **Q (Característica de frecuencia)**

Varía el nivel de señal en la frecuencia central para crear diversas características de curva de frecuencia.

□ **Ajustes:** 0,1~ 12,0

**EQ High (Ecuador de altas frecuencias)**

Este ecualizador cubre las frecuencias altas. También es posible ajustar el nivel de señal en la frecuencia especificada. También puede seleccionar diferentes tipos de Ecuador (Formas).

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ **Shape (Forma)**

Selecciona un ecualizador de tipo "shelving" o "peaking" (de picos). El de picos atenúa/realza las señales en el ajuste de la frecuencia especificada, mientras que el de tipo "shelving" atenúa/realza la señal en las frecuencias por encima o por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

□ **Ajustes:** shelv, peak

■ **Gain (Ganancia)**

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias en torno al ajuste "Freq".

□ **Ajustes:** 12dB~ 0dB~ +12dB

■ **Freq (Frecuencia)**

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

□ **Ajustes:** 500Hz~ 16,0kHz

■ **Q (Característica de frecuencia)**

Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

□ **Ajustes:** 0,1~ 12,0

**Efecto Común**

Puede ajustar dos tipos de Efectos de Inserción y dos Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus). Dispone de las tres pantallas siguientes.

- EFF Part (Parte)
- EFF Rev (Reverberación)
- EFF Cho (Chorus)

**EFF de Parte**

EFFBPart)	----	InsEF	----	PLG-EF
Common	Part16	PartP1	Part10	

### ■ InsEF (Efecto de Inserción)

Asigna una Parte a un Efecto de Inserción. Seleccione “off” si no desea asignar la Parte a un Efecto de Inserción. Además, si se han instalado Tarjetas Plug-in, también podrán ser seleccionadas como Partes Plug-in 1 y 2.

#### □ Ajustes:

##### Parte Normal:

Part01~ Part16, PartAD (Parte de Entrada A/D), PartCL (Parte de Muestra de Frase), off

##### Parte Plug-in (si se ha instalado):

PartP1 (Parte Plug-in 1), PartP2 (Parte Plug-in 2), off

### ■ PLG-EF (Efecto Plug-in)

Asigna una Parte a un Efecto Plug-in. Seleccione “off” si no desea asignar la Parte a un Efecto Plug-in. Estos parámetros sólo están disponibles si se ha instalado una tarjeta de Efectos Plug-in.

#### □ Ajustes:

##### Parte Normal:

Part01~ Part16, PartAD (Parte de Entrada A/D), PartCL (Parte de Muestra de Frase), off

## EFF Rev (Reverberación)

Puede seleccionar el Tipo de Efecto Reverberación y ajustar sus parámetros con el botón ENTER.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement   127 to Edit
```

### ■ Type (Tipo de Efecto de Reverberación)

Ajusta el Tipo de Efecto de Reverberación.

□ Ajustes: Más detalles en la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ Return (Retorno)

Ajusta el nivel de retorno del Efecto de Reverberación.

□ Ajustes: 0~ 127

## EFF Cho (Chorus)

Puede seleccionar el Tipo de Efecto Chorus y ajustar sus parámetros con el botón ENTER.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127   127 to Edit
```

### ■ Type (Tipo de Efecto de Chorus)

Ajusta el Tipo de Efecto de Chorus.

□ Ajustes: Más detalles en la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

### ■ toRev (A Reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal transmitida desde el efecto de Chorus al Efecto de Reverberación.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ Return (Retorno)

Ajusta el nivel de retorno del Efecto de Chorus.

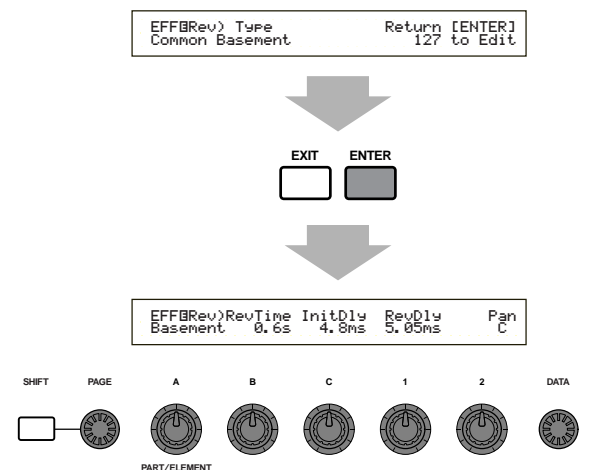
□ Ajustes: 0~ 127

**nota** Si se ha instalado una Tarjeta de Efectos de Inserción Plug-in, se visualizará la pantalla EFF Plg (Plug-in) después de la pantalla EFF Cho (Chorus).

### Ajustes de parámetros de efectos

Las pantallas de parámetros EFF Rev y EFF Cho estarán disponibles cuando seleccione el Efecto y pulse el botón ENTER. Si ha instalado una tarjeta de Efectos de Inserción Plug-in, puede introducir los parámetros del Efecto Plug-in en la pantalla EFF Plg (Plug-in). Utilice el mando PAGE para cambiar de pantalla, y los otros mandos y los botones INC/YES y DEC/NO para ajustar cada parámetro.

Cuando pulse el botón EXIT, volverá a la pantalla de selección de Tipo de Efecto.



**nota** El número de Parámetros y el contenido de cada pantalla varían según el Tipo de Efecto seleccionado. Encontrará más detalles en la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta.

# Parte (Ajuste de cada Parte)

Puede editar cada una de las Partes de una Actuación. Utilice el mando A para seleccionar la Parte, y luego ajuste sus parámetros. Dispone de las seis pantallas siguientes, aunque el contenido de las mismas variará en función de la Parte seleccionada.

- Part Mixer (Mesa de mezclas de Parte)
- Part Tone (Tonalidad de Parte)
- Part Layer (Superposición de Parte)
- Part Receive switch (Interruptor de recepción de Parte)
- Part Controller (Controlador de Parte)
- Part Insertion Effect (Efecto de Inserción de Parte)

## Mesa de mezclas de Parte

Es posible ajustar diversos parámetros de salida de Voz para cada Parte. Dispone de las dos pantallas siguientes.

MIX Vce (Voz de mezcla)  
MIX Level (Nivel de mezcla)

**nota** La pantalla MIX Vce (Voz de mezcla) cambiará a la pantalla de Kit de Mezcla o de Plantilla de Mezcla, respectivamente, si se ha seleccionado PartCL (Parte de Muestra de Frases) o PartAD (Parte de Entrada A/D).

## MIX Vce/Kit/Template (Voz/Kit/Plantilla de Mezcla)

Es posible asignar una Voz/Kit/Plantilla a cada Parte. Utilice el mando A para seleccionar la Parte, y luego ajuste sus parámetros de Voz/Kit/Plantilla. La pantalla variará según la Parte seleccionada.

### ● Si se ha seleccionado Part01 a Part16

Para ajustar la Voz puede utilizar el mismo método que en la Búsqueda por Categoría (página 77).

```
MIXBVce> Memory Number Ctry Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

#### ■ Memory (Memoria de Voz)

- Ajustes:**  
PRE1 (Predefinida 1), PRE2 (Predefinida 2), INT (Normal Interna), EXT (Normal Externa), PRE (Batería Predefinida), INT (Batería Interna), EXT (Batería Externa)

#### ■ Number (Número de Programa)

- Ajustes:**  
1~ 128 (para Voces Normales), DR1~ DR8 (para Batería Predefinida), DR1~ DR2 (para Batería Interna/Externa)

**nota** En la Lista de Categorías (página 80) encontrará más detalles sobre las Categorías.

### ● Si se ha seleccionado PartP1/PartP2 (Plug-in 1/2)

Ajusta la Voz de la Parte Plug-in 1/2. Esta pantalla sólo se visualiza si se ha instalado una Tarjeta Plug-in.

Utilice el mando B para seleccionar PLG1/2INT (memoria interna) y MSB/LSB (Banco de Tarjeta Plug-in), y el mando C para seleccionar el Número de Programa.

```
MIXBVce> Bank Number Ctry Search  
PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

#### ■ Bank (Banco)

- Ajustes:**  
PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 interno), MSB/LSB (Banco Plug-in)

**nota** Si desea conocer más detalles acerca de los Bancos Plug-in (MSB/LSB de selección de banco) consulte el manual de uso de la Tarjeta Plug-in.

#### ■ Number (Número de Programa)

- Ajustes:**  
PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 interno): 1 - 64  
MSB/LSB (Banco Plug-in): 1 - 128

**nota** Puede que haya un retardo al cambiar de programa con las Partes Plug-in (ya que es necesario enviar los datos de Voz y los ajustes estándar). Para cambiar las Voces de las Partes Plug-in de una canción, debe insertar los Cambios de Programa en las zonas menos intensas, en cuanto a datos, de la canción. Cuando seleccione una Voz de Tarjeta Plug-in, deberá utilizar el Número de Programa del Cambio de Parámetro (Parte multi). Encontrará más detalles en el manual de uso que acompaña a la Tarjeta Plug-in.

**nota** En el modo de Actuación, las asignaciones de Parte de las Tarjetas Plug-in están fijas a "16" para PLG1 y a "15" para PLG2.

**nota** Si desea conocer más detalles sobre las Voces Plug-in, consulte el manual de uso de la Tarjeta Plug-in.

### ● Si se ha seleccionado Part17 a Part32

Si tiene instalada una tarjeta Plug-in multitímbrica, puede ajustar las Voces de las Partes 17 a 32. Utilice el mando B para seleccionar el Banco de Voces, y el mando C para seleccionar el Número de Programa.

```
MIXBVce> Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

#### ■ Bank/Number (Banco/Número de Programa)

- Ajustes:** Consulte el manual de uso que acompaña a la Tarjeta Plug-in.

**nota** Este ajuste sólo se mantiene temporalmente en la memoria, y no puede almacenarse con la Actuación.

### ● Si se ha seleccionado PartCL (Parte de Muestra de Frases)

Selecciona el Juego de Muestras de Frases utilizado por la Parte de Muestra de Frases.

```
MIXBKit> Number  
PartCL 001(A01)[Dr:Clif Kit]
```

#### ■ Number (Número de juego de muestras)

- Ajustes:** 1~ 4

## ● Si se ha seleccionado PartAD (Parte de Entrada A/D)

Puede utilizarse una fuente de audio conectada al terminal A/D INPUT como Parte. Hay 13 plantillas diferentes para los ajustes de Tipo de Efectos y Ganancia. Selecciona la fuente de la Parte de Entrada A/D y la plantilla.

```
MIXBTemplate>Src Number
PartAD keyboard --[InsEF off ]
```

### ■ Src (Fuente)

Selecciona la fuente conectada al terminal A/D INPUT.

**Ajustes:** mic (micrófono), guitar (guitarra), keyboard (teclado), audio

### ■ Number (Número de Plantilla)

Selecciona el Número de Plantilla. Puede seleccionar entre 13 plantillas para cada fuente.

**Ajustes:** 0~ 12.

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2
GUITAR	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Tube mic AmpSim.	Stack mic AmpSim.
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	PhaserEP line Phaser1	PanEP line AutoPan
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	Audio line -	Audio line -

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName InputGain VariType	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	OctUp mic PllChange1	OctDown mic PllChange1
GUITAR	PresetName InputGain VariType	FlangGtr mic Flanger1	CleanGtr mic Celeste3	FuncGtr mic TouchWah2	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser1	5thGuitar mic PllChange1
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	WahClavi line TouchWah1	RotaryOrg line RotarySp.	SynthStr line Symphonic	SynthPad line Flanger2	SynthLead line DelayLCR	SFX line PllChange1
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -

**nota** Si se ha ajustado el parámetro InsEF de la pantalla EFF Part a una opción distinta de PartAD, se visualizará “InsEF Off” y el parámetro no estará disponible.

## Mix Level (Nivel de Mezcla)

Puede ajustar el nivel de salida, el panorámico, el envío de efectos y otros parámetros de cada Parte. Resulta útil para configurar los niveles de cada una de las Partes que componen una mezcla.

```
MIXBLevel> Vol Pan RevSend ChoSend
Part01 127 C 64 0
```

### ■ Vol (Volume)

Ajusta el nivel de volumen de la Parte.

**Ajustes:** 0~ 127

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo de la Parte.

**Ajustes:** L63 (izquierda)~ C (Centro)~ R63 (derecha)

### ■ RevSend (Envío de Reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal del Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Reverberación.

**Ajustes:** 0~ 127

### ■ ChoSend (Envío de Chorus)

Ajusta el nivel de Envío de la señal del Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Chorus.

**Ajustes:** 0~ 127

## Tonalidad de Parte

Es posible ajustar el Filtro, el Generador de Envoltorio y otros parámetros que controlan las características tonales de cada Parte. Dispone de las cuatro pantallas siguientes.

TON Filter (Filtro de la tonalidad)

TON EG (Generador de Envoltorio de la tonalidad)

TON Portamento (Portamento de la tonalidad)

TON Other (Tonalidad, Otros)

## TON Filter (Filtro de la Tonalidad)

Es posible utilizar filtros para ajustar la tonalidad de cada Parte. Si el filtro es una combinación de LPF y HPF, el parámetro de corte se aplicará al LPF.

```
TONFilter> Cutoff Reso
Part01 +63 +63
```

**nota** Esta pantalla no está disponible para la Parte de Entrada A/D.

**nota** En la página 93 encontrará más detalles acerca del Filtro.

### ■ Cutoff (Corte)

Eleva o reduce la frecuencia de corte de cada Elemento o Parte.

**nota** Si se utiliza una combinación de Filtro de Paso Alto y Filtro de Paso Bajo con cada Elemento, este parámetro ajustará la frecuencia de corte del Filtro de Paso Bajo

**Ajustes:** -64~ 0~ +63

### ■ Reso (Resonancia)

Ajusta la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal en la frecuencia de corte. Así se puede añadir más carácter al sonido.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

## TON EG (Generador de Envoltente de la Tonalidad)

Es posible ajustar los parámetros del EG (Generador de Envoltente) de cada Parte. Hay cuatro parámetros que controlan la transición del nivel de salida desde el momento en que se pulsa una nota hasta que es liberada, o hasta el punto en que el nivel de salida llega a cero.

**nota** Esta pantalla no está disponible para la Parte de Entrada A/D.

**nota** Si desea más información, consulte el esquema que ilustra el concepto del Generador de Envoltente, en las secciones de los modos de Edición de Voces o de Muestras de Frases.

### Parte 1 a 16

```
TON#EG> Attack Decay Sustain Release
Part01  + 0      + 0      + 0      + 0
```

### Parte Plug-in 1/2

#### Parte Multi Plug-in

```
TON#EG> Attack Decay Release
PartP1  + 0      + 0      + 0
```

### Parte de Muestra de Frases

#### Parte de Voz de Batería

```
TON#EG> Attack Decay
PartCL  + 0      + 0
```

### ■ Attack (Ataque)

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se pulsa una tecla en el teclado hasta el punto en que el nivel de salida de la Parte alcanza su valor de pico. Un valor positivo prolongará el tiempo de transición, y uno negativo lo disminuirá.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

### ■ Decay (Caída)

Ajusta el tiempo de transición desde el punto en que el nivel de salida de la Parte alcanza su nivel de pico hasta que desaparece. Un valor positivo prolongará el tiempo de transición, y uno negativo lo disminuirá.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

### ■ Sustain

Ajusta el nivel de salida de la Parte que se mantiene mientras se pulsa una tecla del teclado.

**nota** Este parámetro no está disponible para las Partes Plug-in, Muestras de Frases o Voz de Batería.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

### ■ Release (Abandono)

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se libera una tecla en el teclado hasta el punto en que el nivel de salida de la Parte llega a cero. Un valor positivo prolongará el tiempo de transición, y uno negativo lo disminuirá.

**nota** Esta pantalla no está disponible para las Partes de Muestras de Frases o de Voz de Batería.

□ **Ajustes:** -64~ 0~ +63

## TON Portamento (Portamento de la Tonalidad)

Es posible ajustar los tres parámetros siguientes del Portamento para cada Parte.

**nota** Esta pantalla no está disponible para las Partes de Entrada A/D, Muestras de Frases o Voz de Batería.

### Partes 1 a 16

```
TON#Portamento> Switch Time Mode
Part01           on    127 fulltime
```

### Parte Plug-in 1/2

#### Parte Multi Plug-in

```
TON#Portamento> Switch Time
Part17           on    127
```

### ■ Switch (Interruptor de Portamento)

Activa y desactiva el Portamento. Con el Portamento activado, se producirá una suave transición de tono desde la primera nota pulsada a la siguiente.

□ **Ajustes:** off, on

### ■ Time (Tiempo del Portamento)

Ajusta el tiempo de transición del tono. Los valores altos implican tiempos de transición más prolongados.

□ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ Mode (Modo)

Selecciona el modo de Portamento. El funcionamiento del modo de Portamento varía según sea el ajuste del Modo de Parte (mono/poly) en la pantalla de modo LYR (página 133).

**nota** Este parámetro no está disponible para las Partes Plug-in 1/2 y Multi Plug-in.

□ **Ajustes:** fingered (digitado), fulltime (completo)

**Si el modo de Parte está ajustado a “mono”:**

#### fingered:

El Portamento se aplica cuando se toca el teclado en legato (se pulsa una nota antes de que se haya liberado la precedente).

#### full:

El Portamento se aplica a todos los estilos de interpretación.

**Si se ha seleccionado “poly” en el modo de Parte:**

El Portamento se aplica a múltiples notas.

## TON Other (Tonalidad, otro)

Es posible ajustar en cada Parte el Margen de Inflexión de Tono y la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación.

**nota** Estas pantallas no están disponibles para la Parte de Entrada A/D.

### Partes 1 a 16

```
TONOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
Part01    -12 - +12    127      64
```

### Parte Plug-in 1/2

### Parte Multi Plug-in

### Parte de Muestras de Frases

### Parte de Voz de Batería

```
TONOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
PartP1    +12      127      64
```

### ■ Pitch Bend (Inflexión de Tono)

Ajusta el grado de cambio de tono (en semitonos) de la Voz cuando se mueve la rueda de Inflexión de Tono. Por ejemplo, con un ajuste Lower de -12, el tono de la Voz bajará una octava cuando se mueva la Rueda de Inflexión de Tono hacia abajo. Con un ajuste Upper de +12, el tono de la Voz subirá una octava cuando se mueva la Rueda de Inflexión de Tono hacia arriba. El parámetro Lower sólo está disponible para las Partes de Voz Normal (Partes 1 a 16).

#### □ Ajustes:

**Lower (Inferior/Izquierda):**

-48~ 0~ +24

**Upper (Superior/Derecha):**

-48~ 0~ +24 (o -24~ 0~ +24 para las Partes Plug-in 1/2 y las Partes Multi Plug-in)

### ■ VelDepth-Offset (Profundidad/Desviación de la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación)

Ajusta en cada Parte la Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación y la Desviación a la Velocidad de Pulsación.

#### □ Ajustes:

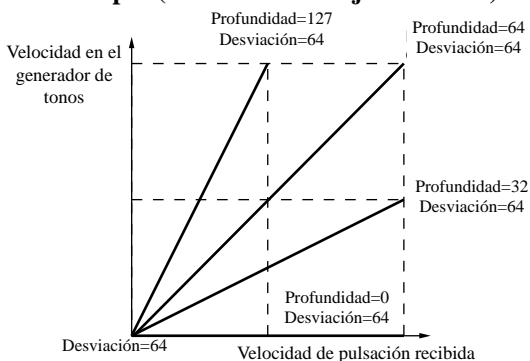
**VelDepth (Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación):** 0~ 127

**Offset (Desviación de la Velocidad de Pulsación):** 0~ 127

**VelDepth (Profundidad de Sensibilidad de Velocidad de Pulsación):**

Como se muestra en la ilustración inferior, un ajuste alto producirá mayores cambios en la velocidad de pulsación cuando toque el teclado

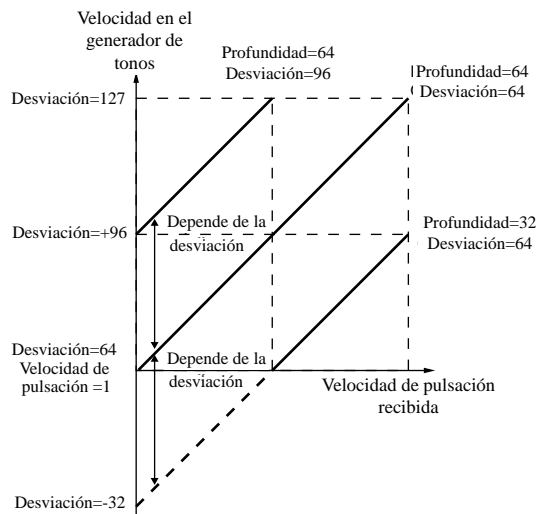
### Cambios en la curva de velocidad de pulsación según el ajuste VelDepth (con Desviación ajustada a 64)



### Offset: (Desviación de velocidad de pulsación):

Como se muestra en la ilustración inferior, la velocidad de pulsación aumentará en la cantidad especificada.

### Cambios en la curva de velocidad de pulsación según el ajuste VelDepth (con Desviación ajustada a 64)



## Superposición de Parte

Con esta función puede ajustar diversos parámetros MIDI para cada Parte, tales como el canal de Recepción MIDI, el interruptor del Arpegiador, los límites de nota y la velocidad de pulsación. Estos parámetros se utilizan mucho cuando se solapan varias Partes. Dispone de las cuatro pantallas siguientes.

LYR Mode (Modo de Superposición)

LYR Limit (Límite de Superposición)

LYR Tune (Afinación de Superposición)

LYR Out (Salida de Superposición)

### LYR Mode (Modo de Superposición)

Es posible ajustar el método de salida de cada Parte. Los parámetros variarán según la Parte seleccionada.

### Partes 1 a 16

### Parte Plug-in 1/2

```
LYRMode) Mode Arpeg Layer RcvCh
Part01    Poly on   off   1
```

### Parte de Muestras de Frases

### Parte de Voz de Batería

```
LYRMode) Arpeg Layer RcvCh
Part01    on   off   1
```

### Parte de Entrada A/D

### Parte Multi Plug-in

```
LYRMode) RcvCh
PartAD    1
```

### ■ Mode (Modo)

Selecciona si cada Parte será reproducida en modo monofónico (sólo notas individuales) o polifónico (varias notas simultáneas).

**nota** Este parámetro sólo está disponible para las Partes de Voz Normal 1 a 16 y Plug-in 1/2.

**Ajustes:** mono, poly

### ■ Arp (Interrupor de Arpeggio)

Activa o desactiva el Arpegiador para la Parte seleccionada en ese momento.

**nota** Este parámetro no está disponible para las Partes de Entrada A/D ni las Partes Multi Plug-in.

**Ajustes:** off, on

### ■ Layer (Interrupor de Superposición)

Cuando se activa, puede solapar hasta cuatro partes.

**nota** Este parámetro no está disponible para las Partes de Entrada A/D ni las Partes Plug-in.

**Ajustes:** off, on

**nota** Cuando está activado, también puede ajustar el nivel de salida general y la posición de panorámico estéreo (página 119).

**nota** Es posible que las Superposiciones tarden en sonar, dependiendo de las partes de que estén compuestas.

**nota** Si activa cinco o más interruptores Layer, sólo se activarán cuatro Partes para la superposición. Estas cuatro Partes se determinan en este orden de prioridad: Part01 a Part16, PartCL, PartAD, PartP1 y luego PartP2. Para las Partes desactivadas, los valores del interruptor Layer aparecerán entre paréntesis, por ejemplo “(on)”.

### ■ RevCh (Canal de recepción MIDI)

Ajusta el canal de recepción MIDI de cada Parte. Seleccione “off” para las partes que no desea que respondan a mensajes MIDI.

**Ajustes:** 1~ 16, off

### LYR Limit (Límite de Superposición)

Pueden ajustarse márgenes de nota y límites de velocidad de pulsación para cada Parte.

**nota** Estos parámetros no están disponibles para la Parte de Entrada A/D.

LYRBLimit)	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G8	1 - 127

### ■ Note Limit (Límite de Nota)

Ajusta las notas más baja y más alta del margen del teclado para cada Parte. Cada Parte sólo sonará para las notas interpretadas en el margen especificado.

**Ajustes:** C-2(do-2)~ G8(sol8) (para las notas más grave y más aguda)

**nota** Si especifica primero la nota más aguda y después la más grave, por ejemplo, “C5 a C4” (do5 a do4), el margen de notas cubierto será “C-2 a C4” (do-2 a do4) y “C5 a G8” (do5 a sol8).

**nota** Es posible ajustar las notas más grave y más aguda del margen pulsando las notas en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón SHIFT.

### ■ Vel Limit (Límite de velocidad de pulsación)

Ajusta los valores mínimo y máximo del margen de velocidad de pulsación en el que responderá cada Parte. Cada Parte sólo sonará para las notas tocadas dentro del margen de velocidad de pulsación especificado.

**Ajustes:** 1~ 127 (para los valores mínimo y máximo)

**nota** Si especifica primero el valor máximo y después el valor mínimo, por ejemplo, “93 a 34”, el margen de velocidad de pulsación cubierto será “1 a 34” y “93 a 127”.

### LYR Tune (Afinación de Superposición)

Es posible ajustar los parámetros de desplazamiento de nota y afinación de cada Parte.

**nota** Estos parámetros no están disponibles para la Parte de Entrada A/D.

LYRBtune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

### ■ Coarse (Afinación aproximada)

Ajusta el tono de cada Parte en semitonos.

**Ajustes:** -24~ +24

### ■ Detune (Desafinación)

Desvía (desafina) el tono de cada Parte en una ligera cantidad.

**Ajustes:** -12,8Hz~ +12,7Hz

### LYR Out (Salida de Superposición)

Selecciona la salida de cada Parte.

LYRBOut)	Output	InseF
Part01	L&R	(off)

### ■ Output (Salida)

Asigna cada Parte a una salida.

**Ajustes:** L&R (derecha e izquierda), ind 1&2 (individual 1&2), ind1 (individual 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum (batería)

**nota** Por ejemplo, si selecciona “L&R”, el canal izquierdo se emitirá por la salida OUTPUT L y el canal derecho por OUTPUT R. Por otra parte, si selecciona “ind1”, las señales izquierda y derecha se combinarán y se emitirán en monoaural por la salida INDIVIDUAL OUTPUT 1.

**nota** Los ajustes “ind3” a “ind6” son para futuras ampliaciones y actualmente no están disponibles.

**nota** Puede seleccionar “drum” para la Parte de Voz de Batería y las Partes de Muestras de Frases. Si selecciona “drum” para una Parte de Voz de Batería, se utilizarán los ajustes de salida de cada Tecla de Batería (página 105). Si selecciona “drum” para la Parte de Muestras de Frases, se utilizarán los ajustes de salida de cada Tecla de Muestra (página 151).

## ■ InsEF (Efecto de Inserción)

Muestra el estado activado/desactivado de los Efectos de Inserción. Si se visualiza “on” significa que la señal de la Parte es enviada a la Unidad de Efectos.

**nota** Los interruptores de Efectos de Inserción de cada Parte se ajustan en la pantalla EFF Part (página 127).

## Interruptor de Recepción de Parte

Es posible ajustar cada Parte para que reciba mensajes de Cambio de Control y de Cambio de Programa. Dispone de las siguientes pantallas.

RCV Sw1 (Interruptor de Recepción 1)

RCV Sw2 (Interruptor de Recepción 2)

RCV Sw3 (Interruptor de Recepción 3)

RCV Sw4 (Interruptor de Recepción 4)

### RCV Sw1 (Interruptor de Recepción 1)

Cuando se ajusta a “on”, cada Voz de cada Parte recibirá mensajes de Ajuste de Control (PB, MW, RB, AT) y de Cambio de Control. Los parámetros de controlador variarán según la Parte seleccionada.

**nota** Esta pantalla no está disponible para la Parte de Entrada A/D.

#### Partes 1 a 16

##### Parte de Voz de Batería

##### Parte de Muestras de Frases

RCVSw1 > Part01	PB on	MW off	RB on	AT off
--------------------	----------	-----------	----------	-----------

#### Parte Plug-in 1/2

##### Parte Multi Plug-in

RCVSw1 > PartP1	PB on	MW off	AT off
--------------------	----------	-----------	-----------

#### □ Ajustes:

PB (Rueda de Inflexión de Tono): off, on

MW (Rueda de Modulación): off, on

RB (Controlador de Cinta): off, on

AT (Aftertouch): off, on

### RCV Sw2 (Interruptor de Recepción 2)

Cuando se ajusta a “on”, cada Voz de cada Parte recibirá mensajes del mando 1/2, además de mensajes del Controlador de Soplido, del Pedal Controlador y de Cambio de Control.

**nota** Esta pantalla sólo está disponible para las Partes 1 a 16 (incluyendo las Partes de Voz de Batería) y la Parte de Muestra de Frases.

#### Partes 1 a 16

##### Parte de Voz de Batería

##### Parte de Muestras de Frases

RCVSw2 > Part01	Knob1 on	Knob2 off	BC on	FC off
--------------------	-------------	--------------	----------	-----------

#### □ Ajustes:

Knob1 (mando 1): off, on

Knob2 (mando 2): off, on

BC (Controlador de Soplido): off, on

FC (Pedal controlador): off, on

### RCV Sw3 (Interruptor de Recepción 3)

Cuando se ajusta a “on”, cada Voz de cada Parte recibirá mensajes de volumen, panorámico, pedal de sustain, pedal conmutador y cambio de control.

#### Partes 1 a 16

RCVSw3 > Part01	Vol on	Pan off	Sus on	FS off
--------------------	-----------	------------	-----------	-----------

#### Parte Plug-in 1/2

##### Parte Multi Plug-in

RCVSw3 > Part01	Vol on	Pan off	Sus on
--------------------	-----------	------------	-----------

#### Parte de Voz de Batería

##### Parte de Muestras de Frases

##### Parte de Entrada A/D

RCVSw3 > PartAD	Vol on	Pan off	FS off
--------------------	-----------	------------	-----------

#### □ Ajustes:

Vol (volumen): off, on

Pan (panorámico): off, on

Sus (sustain): off, on

FS (pedal conmutador): off, on

### RCV Sw4 (Interruptor de Recepción 4)

Cuando se ajusta a “on”, cada Voz de cada Parte recibirá mensajes de Cambio de Programa y de Cambio de Control cuando se cambie de Banco/Programa de Actuación.

RCVSw4 > Part01	BankSel off	PgmChng on	CtrlChng off
--------------------	----------------	---------------	-----------------

#### □ Ajustes:

BankSel (Selección de Banco): off, on

PgmChng (Cambio de Programa): off, on

CtrlChng (Cambio de Control): off, on

## Controlador de Parte

Con esta función es posible ajustar diversos parámetros de controlador para la Parte de Entrada A/D y las Partes Multi Plug-in 17 a 32. Dispone de las dos pantallas siguientes para los parámetros de la Parte de Entrada A/D, y de seis pantallas para los parámetros de la Parte Multi Plug-in.

CTL Set1 (Juego de Controladores 1) (sólo Parte de Entrada A/D)

CTL Set2 (Juego de Controladores 2) (sólo Parte de Entrada A/D)

CTL MW Control (Profundidad de Control de MW) (sólo Partes Multi Plug-in)

CTL MW Modulation (Profundidad de Modulación de MW) (sólo Partes Multi Plug-in)

CTL AT Control (Profundidad de Control de AT) (sólo Partes Multi Plug-in)

CTL AT Modulation (Profundidad de Modulación de AT) (sólo Partes Multi Plug-in)

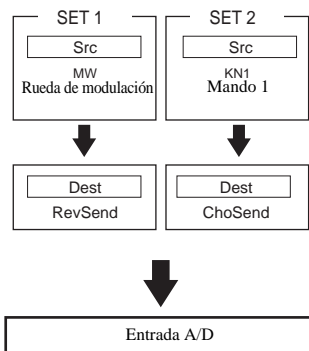
CTL AC Control (Profundidad de Control de AC) (sólo Partes Multi Plug-in)

CTL AC Modulation (Profundidad de Modulación de AC) (sólo Partes Multi Plug-in)

### CTL Set1/CTL Set2 (Juego de Control 1/2) (sólo Parte de Entrada A/D)

Es posible asignar diversos usos a los controladores y mandos del panel frontal, al teclado, etc. Por ejemplo, el aftertouch puede utilizarse para controlar el vibrato, y la Rueda de Modulación para controlar la Resonancia. Estas asignaciones de control se conocen como conjuntos o "Juegos de Control". Puede asignar hasta dos Juegos de Control diferentes a la Parte de Entrada A/D. Por tanto, habrá dos pantallas, cada una para un controlador distinto: CTL Set1 y CTL Set2.

```
CTLSet1)  Src      Dest      Depth
PartAD    FC(04)   off      +63
```



#### ■ Src (Fuente)

Ajusta el Controlador utilizado para gestionar el parámetro especificado en Dest. Dispone de los siguientes controladores.

- **Ajustes:** PB (Rueda de Inflexión de Tono), MW (Rueda de Modulación), AT (Aftertouch), FC (Pedal Controlador), FS (Pedal Conmutador), RB (Controlador de Cinta), BC (Controlador de Soplido), KN1/2 (mandos 1/2)

#### ■ Dest (Destino)

Ajusta el parámetro que ha de ser controlado por el Controlador especificado en Src.

- **Ajustes:** véase la Lista de Control adjunta.

#### ■ Depth (Profundidad)

Ajusta el grado de control que se ejerce sobre el parámetro seleccionado en Dest.

- **Ajustes:** -64~ 0~ +63

**nota** Con los Juegos de Control de Voces 1 y 2 puede asignar Controladores (Src) individuales a múltiples parámetros de destino (Dest), o múltiples Controladores de Src a cada uno de los parámetros Dest. En la página 85 encontrará más detalles.

### CTL MW Control (Profundidad de control de MW) (sólo Partes Multi Plug-in)

La Rueda de Modulación puede utilizarse para controlar los parámetros de filtro y de amplitud para cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

```
CTLMW Control)  Filter  Amp
Part17          +63    +63
```

#### ■ Filter (Filtro)

Ajusta el grado de ajuste ejercido por la Rueda de Modulación sobre la frecuencia de corte del filtro.

- **Ajustes:** -64~ +63

#### ■ Amp (Amplitud)

Ajusta el grado de ajuste ejercido por la Rueda de Modulación sobre el nivel de salida (amplitud).

- **Ajustes:** -64~ +63

### CTL MW Modulation (Profundidad de modulación de MW) (sólo Partes Multi Plug-in)

La Rueda de Modulación puede utilizarse para controlar el grado modulación de tono/filtro/amplitud aplicado a cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

```
CTLMW Modulation) PMod  FMod  AMod
Part17           127  127  127
```

#### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la cantidad de cambio de la modulación del tono cuando se utiliza la Rueda de Modulación.

- **Ajustes:** 0~ 127

### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta el grado de alteración de la frecuencia de Corte del Filtro cuando se utiliza la Rueda de Modulación.

Ajustes: 0~ 127

### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta el grado de alteración de la modulación de la amplitud cuando se utiliza la Rueda de Modulación.

Ajustes: 0~ 127

## CTL AT Control (Profundidad de control de AT) (Sólo Partes Multi Plug-in)

El aftertouch de teclado puede utilizarse para controlar los parámetros de tono/filtro/amplitud de cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

CTLBAT Control)	Pitch	Filter	Amp
Part17	+24	+63	+63

### ■ Pitch (Tono)

Ajusta el grado de cambio del tono (en semitonos) cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: -24~ +24

### ■ Filter (Filtro)

Ajusta el grado de cambio de la frecuencia de corte del filtro cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: -64~ +63

### ■ Amp (Amplitud)

Ajusta el grado de cambio del nivel de salida (amplitud) cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: -64~ +63

## CTL AT Modulation (Profundidad de modulación de AT) (sólo Partes Multi Plug-in)

El aftertouch de teclado puede utilizarse para controlar la modulación de tono/filtro/amplitud de cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la cantidad de cambio en la modulación del tono cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: 0~ 127

### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta el grado de alteración de la frecuencia de Corte del Filtro cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: 0~ 127

### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta el grado de alteración de la amplitud de la modulación cuando se aplica aftertouch.

Ajustes: 0~ 127

## CTL AC Control (Profundidad de control de AC) (Sólo Partes Multi Plug-in)

Los Cambios de Control (Controladores Asignables) pueden utilizarse para controlar los parámetros de filtro/amplitud de cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

CTLBAC Control)	Source	Filter	Amp
Part17	04[FootCtrl]	+63	+63

### ■ Source (Fuente)

Ajusta el número de Cambio de Control MIDI utilizado para controlar los parámetros de Filtro/Amplitud.

Ajustes: off, 1~ 95

### ■ Filter (Filtro)

Ajusta el grado cambio de la frecuencia de corte del filtro cuando se utiliza el controlador (Fuente).

Ajustes: -64~ +63

### ■ Amp (Amplitud)

Ajusta el grado de cambio del nivel de salida (amplitud) cuando se utiliza el controlador (Fuente).

Ajustes: -64~ +63

## CTL AC Modulation (Profundidad de modulación de AC) (sólo Partes Multi Plug-in)

Los Cambios de Control (Controladores Asignables) pueden utilizarse para controlar el grado de tono/filtro/amplitud aplicado a cada Parte Multi Plug-in (17 a 32).

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

### ■ PMod (Profundidad de modulación del tono)

Ajusta la cantidad de cambio en la modulación del tono cuando se utiliza el controlador (Fuente).

Ajustes: 0~ 127

### ■ FMod (Profundidad de modulación del filtro)

Ajusta el grado de alteración de la frecuencia de Corte del Filtro cuando se utiliza el controlador (Fuente).

□ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ AMod (Profundidad de modulación de la amplitud)

Ajusta el grado de alteración de la amplitud de la modulación cuando se utiliza el controlador (Fuente).

□ **Ajustes:** 0~ 127

## Efecto de Inserción de Parte (sólo Parte de Entrada A/D)

Es posible ajustar los parámetros de los Efectos de Inserción utilizados por la Parte de Entrada A/D. Si ha seleccionado la Parte de Entrada A/D como InsEF (Efecto de Inserción) en la pantalla EFF Part, dispondrá de las siguientes pantallas.

### EFF EF 1/2 (Efectos de Inserción 1/2)

Elija el tipo de efecto utilizado por la Parte de Entrada A/D. Puede seleccionar la Categoría de Efectos para el Efecto de Inserción 1/2 con el parámetro Ctgry, y el Tipo de Efecto con el parámetro Tipo. Después de seleccionar el Tipo de Efecto, puede comenzar a ajustar los parámetros pulsando el botón ENTER.

```
EFFBEF1) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

**nota** La conexión entre los Efectos de Inserción 1 y 2 está fijada en 1→2 (serie).

### ■ Ctgry (Categoría de Efectos)

Determina la Categoría de Efectos. En la pantalla parpadeará el primer Tipo de Efecto de la Categoría seleccionada.

□ **Ajustes:** En la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos encontrará más detalles.

### ■ Type (Tipo de Efecto)

Ajusta el Tipo del Efecto. El ajuste depende de la Categoría seleccionada. Para ciertas categorías, parpadeará en la pantalla el Tipo de Efecto. En este caso, puede pulsar el botón ENTER para ajustar el Tipo de Efecto.

□ **Ajustes:** En la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos encontrará más detalles.

### ■ Dry/Wet (sin/con efecto)

Establece el nivel de mezcla de la señal procesada (que ha pasado por la Unidad de Efectos) y la señal sin procesar (que no ha pasado por la Unidad de Efectos). Puede que esta función no esté disponible con algunos Tipos de Efecto.

□ **Ajustes:** D63>W~ D=W~ D<W63

## Ajustes de los Parámetros de Efectos

Estos parámetros están disponibles cuando se pulsa el botón ENTER de ciertos Tipos de Efectos. Utilice el mando PAGE para cambiar de pantalla, y los demás mandos y los botones INC/YES y DEC/NO para ajustar cada parámetro. Cuando pulse el botón EXIT, volverá a la pantalla de selección de Tipo de Efectos.

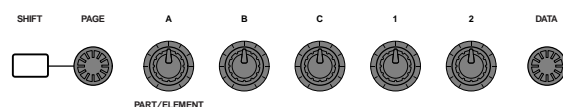
Selección de tipo de efectos

```
EFFBEF1) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Parámetros

```
EFFBEF1) Delay Lch Cch Rch
PartAD 333.3 500.0 500.0 166.7
```



**nota** El número de parámetros y el contenido de cada pantalla varía según el Tipo de Efecto seleccionado. En la lista de Tipos de Efectos de la Lista de Datos adjunta encontrará más detalles.

## Zonas (CS6x)

Es posible editar las zonas utilizadas por las Actuaciones en el modo de Teclado Maestro. Utilice el mando A (o los botones BANK A-D) para seleccionar la zona (1 a 4), y luego ajuste sus parámetros. Para los parámetros de Teclado Maestro dispone de las ocho pantallas siguientes. Puede proceder a seleccionar las zonas si previamente ha seleccionado "4zone" como Modo en la pantalla GEN M.Kbd (página 123) y si está iluminado el diodo del botón MASTER KEYBOARD.

### • Teclado Maestro

- MKB Transmit (Transmisión de teclado maestro)
- MKB Note (Nota de teclado maestro)
- MKB TxSw1 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 1)
- MKB TxSw2 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 2)
- MKB TxSw3 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 3)
- MKB TxSw4 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 4)
- MKB TxPreset1 (Predefinido de transmisión de teclado maestro 1)
- MKB TxPreset2 (Predefinido de transmisión de teclado maestro 2)

## Teclado maestro

### MKB Transmit (Transmisión de teclado maestro)

Con esta función puede ajustar parámetros para la transmisión de datos del teclado en el modo Teclado Maestro.

MKBTransmit> Zone01	TrnsCh 1	TG on	MIDI on
------------------------	-------------	----------	------------

#### ■ TrnsCh (Canal de transmisión)

Ajusta el canal de transmisión MIDI de cada zona.

□ Ajustes: 1 ~ 16

#### ■ TG (Generador de tonos)

Selecciona si se transmiten o no mensajes MIDI de cada zona a cada Parte del generador de tonos.

□ Ajustes: off, on

#### ■ MIDI (Transmisión MIDI)

Selecciona si se transmiten o no mensajes MIDI al puerto MIDI Out de cada zona.

□ Ajustes: off, on

### MKB Note (Nota de teclado maestro)

Con esta función puede ajustar Octava, Transposición, Límite de Nota (margen de teclas) para cada zona en el Modo de Teclado Maestro.

MKBNote> Zone01	Octave +1	Transpose +11	Note Limit C-2 - G 8
--------------------	--------------	------------------	-------------------------

#### ■ Octave (Octava)

Desplaza el margen de notas de cada zona hacia arriba o hacia abajo (en octavas).

□ Ajustes: -3 ~ 0 (ajuste de fábrica) ~ +3

#### ■ Transpose (Transposición)

Transporta el margen de nota de cada zona hacia arriba o hacia abajo (en semitonos).

□ Ajustes: -11 ~ 0 (ajuste de fábrica) ~ +11

#### ■ Note Limit (Límite de Nota)

Ajuste las notas superior e inferior del margen de notas de cada zona.

□ Ajustes: C-2 (do-2) ~ G8 (sol8) (tanto para las notas superior como inferior).

**nota** También es posible seleccionar este parámetro pulsando las notas mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.

### MKB TxSw1 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 1)

Es posible activar/desactivar en cada zona la transmisión de mensajes de la Rueda de Inflexión de Tono, la Rueda de Modulación y los mandos A-C y 1/2.

MKBTxSw1> Zone01	PB off	MW on	KnobA-C on	Knob1-2 on
---------------------	-----------	----------	---------------	---------------

#### □ Ajustes:

**PB (Rueda de Inflexión de Tono):** off, on

**MW (Rueda de Modulación):** off, on

**KnobA-C (Mando A-C):** off, on

**Knob1/2 (Mando 1/2):** off, on

### MKB TxSw2 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 2)

Es posible activar/desactivar en cada zona la transmisión de mensajes del Controlador de Cinta, el Pedal Controlador, el Controlador de Soplido y la Presión posterior a la pulsación (Aftertouch).

MKBTxSw2> Zone01	RB on	FC on	BC on	AT on
---------------------	----------	----------	----------	----------

#### □ Ajustes:

**RB (Controlador de Cinta):** off, on

**BC (Controlador de Soplido):** off, on

**FC (Pedal controlador):** off, on

**AT (Aftertouch):** off, on

### MKB TxSw3 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 3)

Es posible activar/desactivar en cada zona la transmisión de mensajes del Pedal de Sustain, Pedal Conmutador, Volumen/Pedal de Volumen y el mando de Panorámico.

MKBTxSw3> Zone01	Sus on	FS on	Vol/FV on	Pan on
---------------------	-----------	----------	--------------	-----------

#### □ Ajustes:

**Sus (Sustain):** off, on

**FS (Pedal conmutador):** off, on

**Vol/FV (Volumen/Pedal de volumen):** off, on

**Pan (Panorámico):** off, on

### MKB TxSw4 (Interruptor de transmisión de teclado maestro 4)

Es posible activar/desactivar en cada zona la transmisión de mensajes de Selección de Banco y Cambio de Programa cuando cambie de Banco o Programa de Actuación.

MKBTxSw4> Zone01	Bank on	PC on
---------------------	------------	----------

#### □ Ajustes:

**Bank (Selección de Banco):** off, on

**PC (Cambio de Programa):** off, on

## MKB TXPreset1 (Preajuste 1 de transmisión de teclado maestro)

Es posible realizar los ajustes de volumen inicial y panorámico estéreo de cada zona cuando cambie de Banco/Programa de Actuación.

MKB TXPreset1 Zone01	Volume 127	Pan C
-------------------------	---------------	----------

### ■ Vol (volumen)

Ajusta el nivel de salida de la zona.

□ **Ajustes:** 0 ~ 127

**nota** Este ajuste no se transmite si el parámetro Vol/FV (Volumen/Pedal de volumen) de la pantalla MKB TxSw3 se ha ajustado a "off".

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo de la zona.

□ **Ajustes:** L64 (Izquierda) ~ C (Centro) ~ R63 (Derecha)

**nota** Este ajuste no se transmite si el parámetro de Panorámico de la pantalla MKB TxSw3 se ha ajustado a "off".

## MKB TXPreset2 (Preajuste 2 de transmisión de teclado maestro)

Es posible ajustar para cada zona los parámetros de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos cuando se cambia de Banco/Programa en una Actuación.

MKB TXPreset2 Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
-------------------------	----------------	----------------	---------

### ■ BankMSB (MSB de selección de banco MIDI)

Ajusta el MSB de Selección de Banco transmitido cuando se cambia de Banco/Programa.

□ **Ajustes:** 0 ~ 127

### ■ BankLSB (LSB de selección de banco MIDI)

Ajusta el LSB de Selección de Banco transmitido cuando se cambia de Banco/Programa.

□ **Ajustes:** 0 ~ 127

**nota** "Bank Select" es un tipo de mensaje MIDI transmitido cuando se cambia de Banco de Voces. Los mensajes de MSB y LSB de Cambio de Control se combinan para formar mensajes de Selección de Banco, que se utilizan para especificar el Banco de Voces. Estos valores de mensajes varían en función del sintetizador. Si desea conocer más detalles, consulte la documentación que acompaña al sintetizador.

**nota** Este ajuste no se transmite si el parámetro Bank (Selección de Banco) de la pantalla MKB TxSw4 se ha ajustado a "off".

### ■ PC (Cambio de programa MIDI)

Ajusta el número de Programa transmitido cuando se cambia de Banco/Programa.

□ **Ajustes:** 1 ~ 128

**nota** Los Números de Programa 001 al 128 se corresponden directamente con los Números de Cambio de Programa MIDI 000 a 127. Es decir, los Números de Programa y los Números de Cambio de Programa difieren en un valor de 1. No olvide tener cuenta esta circunstancia.

**nota** Este ajuste no se transmite si el parámetro PC (Cambio de Programa) de la pantalla MKB TxSw4 se ha ajustado a "off".

# Modo de Operaciones de Actuación

En el modo de Operaciones de Actuación puede realizar diversas Operaciones (Jobs). Por ejemplo, puede "inicializar" las Actuaciones (incluidas las que esté editando) o "recuperar" ediciones anteriores.

Cuando acceda al modo de Operaciones de Actuación, primero aparecerá la pantalla de Inicialización. En este modo dispone de cuatro pantallas para cada Operación de Actuación.

**nota** Antes de acceder al modo de Operaciones de Actuación y utilizar la función Inicializar o Recuperar, deberá seleccionar la Actuación en la que desee realizar las operaciones (página 119).

1ª pantalla: PFM Initialize (Inicializar actuación)

2ª pantalla: PFM Edit Recall (Recuperar edición de actuación)

3ª pantalla: PFM Copy (Copiar actuación)

4ª pantalla: PFM Bulk Dump (Trasvase de datos en bloque de actuación)

**nota** En la página 22 encontrará más detalles sobre el acceso al modo de Operaciones de Actuación.

## Realización de una operación

- 1 En el modo de Reproducción de Actuación, seleccione el Número de Actuación en el que desee ejecutar la operación.
- 2 Pulse el botón JOB para acceder al modo de Operaciones de Actuación.
- 3 Con el mando PAGE, cambie a la pantalla en la que aparece la operación que desea ejecutar.

```
PFM Initialize>
Job          Current Perform
```

- 4 Utilice los mandos B/C y 1/2 para seleccionar el parámetro en el que desee ejecutar la operación. También puede utilizar el mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO.

**nota** Este paso no es aplicable para las Operaciones de Recuperación y de Trasvase de Datos en Bloque.

- 5 Cuando pulse el botón ENTER, la pantalla solicitará confirmación.

```
*PFM Bulk Dump>
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Pulse el botón INC/YES para confirmar. Cuando la operación haya terminado, se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla original. Pulse el botón DEC/NO para cancelar la operación.

**nota** Durante las operaciones que tardan más en procesarse, aparecerá el mensaje "Executing..." (en proceso) durante el transcurso de las mismas. Si apaga el sintetizador mientras se visualiza este mensaje, corre el riesgo de corromper los datos.

- 7 Pulse el botón PERFORM para salir del modo de Operaciones de Actuación y volver al modo de Reproducción de Actuación.

### PFM Initialize (Inicializar actuación)

Es posible reajustar (inicializar) todos los parámetros de una Actuación a sus valores de fábrica. También es posible inicializar selectivamente ciertos parámetros, como los ajustes comunes, los de cada Parte, etc. Observe que no es lo mismo que editar una Actuación existente. En cambio, resultará muy útil para crear una Actuación totalmente nueva partiendo de cero.

```
PFM Initialize>
Job          Current Perform
```

#### ■ Selección de tipo de parámetro para Inicializar

Utilice los mandos B o DATA, o los botones INC/YES y DEC/NO, para seleccionar el parámetro que desea inicializar.

- **Ajustes:** Current Perform (Actuación actual), Current Common (Común actual: datos comunes a todas las Partes de superposición), Current Part01 to Part16 (Partes 1 a 16 actuales), Current PartCL (Parte de Muestras de Frases actual), Current PartAD (Parte de Entrada A/D actual), Current PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2 actual), Zone1 to Zone4 (Zona 1 a Zona 4).

### PFM Edit Recall (Recuperación de edición de actuación)

Si está editando una Actuación y no la guarda antes de cambiar a otra, las ediciones realizadas se borrarán. En tal caso, puede utilizar la función "Recall" para restablecer las ediciones efectuadas en la Actuación.

```
PFM Edit Recall>
Job
```

### PFM Copy (Copiar actuación)

Con esta función es posible copiar los parámetros de cada Parte y los de Efectos de cualquier Actuación en la que esté editando. Resulta útil si está creando una Actuación y desea utilizar algún ajuste de parámetro de otra.

**nota** Esta función no se utiliza para copiar Actuaciones enteras de un sitio a otro. Se usa para copiar ajustes de parámetros de una actuación existente en la actuación que se está editando.

```
PFM Copy> [Pf:GrandPiano] Current
Job      [INT:[L28(H16)] Part10] > Part16
```

①            ②            ③            ④

#### ① Memoria de Actuación Fuente

Selecciona la Memoria de Actuaciones que contiene la Actuación (fuente) de la que va a copiar los ajustes de parámetro.

- **Ajustes:** INT (interna), EXT (externa).

## ② Número de Actuación Fuente

Selecciona el Número de la Actuación fuente. El Nombre de Actuación aparece en la línea superior de la pantalla.

❑ **Ajustes:** 001~ 128 (INT), 001~ 064 (EXT)

**nota** Cuando realice una operación de copia, puede ajustar el número de Actuación actual (destino) como número de Actuación fuente. En este caso, si ha editado varios ajustes de la Actuación actual, copiará dichos ajustes recientes, no los almacenados (antes de editar). Por tanto, puede editar una Parte y copiar todas las ediciones en otra Parte.

## ③ Parte de Actuación fuente

Selecciona la Parte de la Actuación fuente.

❑ **Ajustes:** Part01 a Part16, Arp (Arpegio), PartCL (Parte de Muestra de Frases), PartAD (Parte de Entrada A/D) y PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2)

## ④ Parte de destino

Ajusta la Parte de destino de la Actuación. Sólo puede seleccionar un destino si se ha elegido Part01 a Part16 como fuente.

❑ **Ajustes:** Se seleccionarán automáticamente Part01 a Part16, Arp (Arpegio), Effect (Efecto), PartCL (Parte de Muestra de Frases), PartAD (Parte de Entrada A/D) y PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2), según la fuente elegida.

**nota** Si selecciona Arp (Arpegio) o Effect, se copiarán los ajustes de Arpegio y Efecto de la voz asignada a la Parte fuente.

## PFM Bulk Dump (Trasvase de datos en bloque de actuación)

Con esta función es posible enviar todos los ajustes de parámetro de la Actuación actual al ordenador u otro dispositivo MIDI externo.

```
PRF Bulk Dump>
Job          Current Perform
```

**nota** Deberá ajustar el Número de Dispositivo MIDI correcto para poder realizar un Trasvase de Datos en Bloque. En la página 166 encontrará más detalles.

# Almacenamiento de actuación

Se pueden almacenar los ajustes de parámetro de hasta 128 Actuaciones en cada una de las memorias del sintetizador (INT: interna), o de 64 Actuaciones en la Tarjeta de Memoria (EXT: externa). El procedimiento de almacenamiento es el siguiente.

**nota** Cuando realice esta operación, los ajustes de la Actuación de destino serán reemplazados por los nuevos. Realice siempre una copia de seguridad de los datos importantes en su ordenador, en una Tarjeta de Memoria o en otro dispositivo de almacenamiento.

① Pulse el botón STORE después de editar una Actuación. A continuación aparecerá la pantalla de Almacenamiento de Actuación.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store INT:128(H16)
```

② Utilice el mando 1 para seleccionar la Memoria de Actuaciones de destino (INT o EXT).

③ Utilice el mando 2 para seleccionar el Número de Actuación de destino.

Así determinará la Memoria de Actuaciones/Número en que se almacenará la Actuación.

**nota** También puede utilizar el mando DATA o los botones INC/YES o DEC/NO para realizar esta operación.

④ Cuando pulse el botón ENTER, aparecerá un mensaje de solicitud de confirmación.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Pulse el botón INC/YES para confirmar. Mientras se esté procesando la operación, se visualizará el mensaje "Executing...". Cuando haya terminado, aparecerá el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla de Reproducción de Actuación.

**nota** Puede pulsar el botón DEC/NO para cancelar la operación. En tal caso, regresará a la pantalla original.

# Modo de Muestras de Frases

## Reproducción de Muestras de Frases

En el modo de Reproducción de Muestras de Frases ("Phrase Clip Play"), puede seleccionar uno de los cuatro Juegos de Muestras ("Clip Kits"). Un Juego de Muestras es un grupo de Muestras de Frases (sonidos externos grabados con un micrófono, un equipo de audio u otras fuentes) asignado a notas del teclado para su reproducción. Un Juego de Muestras puede estar formado por bucles o frases de batería y puede asignarse a una Parte de una Actuación (página 39). En este apartado se explican las pantallas visualizadas en el modo de Reproducción de Muestras de Frases.

Las Muestras de Frases pueden ser grabadas en el modo de Grabación de Muestras de Frases, y pueden almacenarse hasta 256 en la memoria interna. También es posible guardar estas Muestras de Frases en una Tarjeta de Memoria.

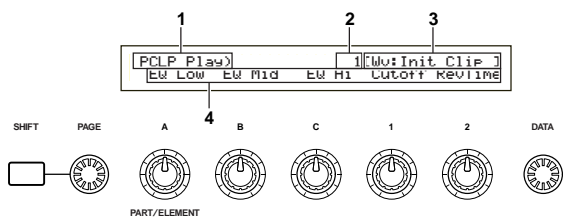
**nota** En la página 53 encontrará más detalles sobre las Muestras de Frases.

## Pantalla del modo de reproducción de muestras de frases

Cuando acceda al modo de Reproducción de Muestras de Frases, aparecerá la siguiente pantalla. En ella puede seleccionar y reproducir el Juego de Muestras.

**nota** En la página 21 encontrará más detalles sobre el acceso al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

### PCLP Play (Reproducción de muestras de frases)



### 1. Título de la pantalla

Indica que se encuentra en el modo de Reproducción de Muestras de Frases.

### 2. Número del Juego de Muestras

Aquí se visualiza el Número de Programa (001 a 004) del Juego de Muestras seleccionado.

### 3. Categoría de Juego de Muestras/ Nombre

#### Categoría de Juego de Muestras

Las dos letras a la izquierda del nombre del Juego de Muestras son una abreviación de la Categoría de Juegos

de Muestras. La Categoría le dará una idea aproximada del tipo de sonidos del Juego de Muestras.

#### Nombre del Juego de Muestras

Ofrece el nombre del Juego de Muestras (hasta 10 caracteres).

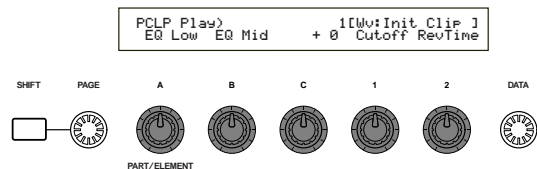
## 4. Parámetro de mandos

Esta pantalla muestra el nombre de las funciones asignadas a los mandos A-C y 1/2.

**nota** Según el ajuste de Juego de Controles ("Control Set"), pueden asignarse varios parámetros a los mandos 1/2. En este caso, aparece el parámetro de destino del Juego de Controles de número más bajo.

### Parámetro de mandos

En el modo de Reproducción de Muestras de Frases, pueden utilizarse los mandos A-C y 1/2 para realizar los ajustes de los parámetros que tienen asignados. Los valores de parámetro se visualizarán brevemente cuando mueva el mando correspondiente.



**nota** En la página 165 encontrará más detalles sobre la asignación de parámetros a los mandos A-C, y en la página 84 acerca del mando 1/2.

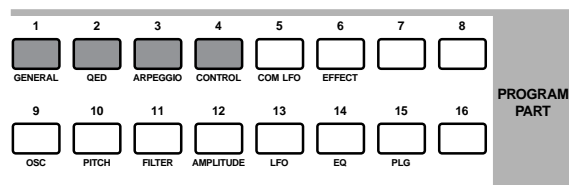
## Selección de un Programa de Juego de Muestras

La selección de un Programa de Juego de Muestras puede hacerse de tres maneras.

- Con los botones PROGRAM (CS6x)
- Con los botones DEC/NO e INC/YES
- Con el mando DATA

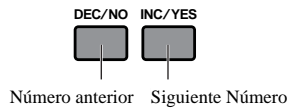
### Con los botones PROGRAM (CS6x)

Si pulsa un botón PROGRAM (1 a 4), se seleccionará y visualizará el Juego de Muestras correspondiente al Número de Programa.



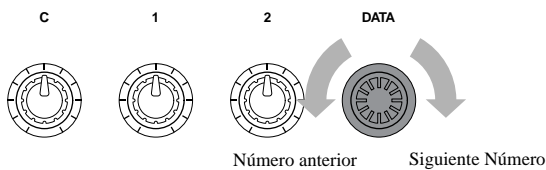
## Con los botones DEC/NO e INC/YES

Si pulsa el botón INC/YES, se seleccionará y visualizará el Juego de Muestras siguiente. Si pulsa el botón DEC/NO se seleccionará el Juego de Muestras precedente.



## Con el mando DATA

Gire el mando DATA a la derecha para aumentar el Número de Juego de Muestras, y la izquierda para disminuirlo.



**nota** El CS6x/CS6R está equipado de fábrica con 4 MB de memoria interna DRAM. Puesto que la memoria DRAM es volátil, su contenido se borrará cuando apague el sintetizador. Por tanto, cuando encienda el sintetizador no habrá ninguna Muestra de Frases en la memoria interna.

**nota** Si eleva el tono de un bucle corto de Muestra de Frase, puede oír un ruido durante la reproducción. En tal caso, deberá prolongar el tiempo del bucle (página 150).

**nota** Es posible que oiga un ruido en el punto final del bucle de la Muestra de Frases. En tal caso, deberá ajustar el punto final del bucle hasta encontrar la posición óptima (página 151).

# Grabación de Muestras de Frases

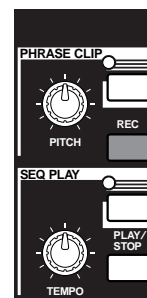
Desde el modo de Grabación de Muestras de Frases puede grabar sonidos en el sintetizador a través de un micrófono o equipo de audio como Muestras de Frases. Después podrá crear un Juego de Muestras compuesto por diferentes Muestras de Frases repartidas por el teclado, e interpretar los sonidos tal como lo haría con un sonido de instrumento normal. Además, puede volver a muestrear los sonidos de Voz/Actuación reproducidos por el teclado o con el Secuenciador de Reproducción. Se pueden guardar un máximo de 256 Muestras (en total 4 megabytes) en la memoria interna del instrumento. También puede guardarlos en una Tarjeta de Memoria externa.

**nota** Las Muestras de Frases se guardan en una Tarjeta de Memoria en un formato de fichero propio. En la página 173 encontrará más detalles sobre el almacenamiento de ficheros. Con el software Card Filer incluido, las Muestras de Frases guardadas en la Tarjeta de Memoria también pueden guardarse y manipularse en un ordenador conectado al sintetizador.

**nota** Consulte la página 53 para obtener una idea básica de las Muestras de Frases.

## Acceso al modo de Grabación de Muestras de Frases

1 Pulse el botón REC en el modo de Reproducción de Muestras de Frases. Aparecerá una pantalla en la que puede especificar la nota (Tecla de Muestra) del teclado utilizada para reproducir la Muestra de Frase.



```
PCLP Rec) >> Select Record Key <<
C 3:001[CrntSmp1]
```

2 Utilice el mando C mientras mantiene pulsado el botón REC (o pulse una nota en el teclado) para asignar la Tecla de Muestra. Cuando la haya asignado, libere el botón REC y aparecerá la pantalla de Grabación. Pulse el botón PHRASE CLIP o EXIT para volver al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

```
PCLP Rec) Source Trigger [ENTER]
(Key=C 3)perform Key toStandby
```

## ■ Source (Fuente)

Seleccione la fuente de la que vaya a grabar.

Seleccione "mic" si graba desde un dispositivo con nivel de micrófono a través del terminal A/D INPUT. Seleccione "line" si graba desde un dispositivo de nivel de línea, como un reproductor de CD u otro equipo de audio.

Seleccione "voice", "perform" o "pclip" cuando grabe una Voz, Actuación o Muestra de Frase existente utilizadas por el sintetizador. Por ejemplo, si ha seleccionado una Voz en el modo de Reproducción de Voces antes de acceder al modo de Grabación de Muestras de Frases, puede reproducir dicha Voz en el teclado para grabarla como Muestra de Frase.

❑ **Ajustes:** mic, line, pclip (muestra de frase), voice, perform (Actuación).

## ■ Trigger (Disparo)

Ajusta el modo por el que se accionará el proceso de grabación. El modo Trigger varía según la Fuente seleccionada en ese momento.

Si ha seleccionado "mic" o "line" como Fuente, seleccione "level" o "manual".

Si selecciona "level", el proceso de grabación comenzará automáticamente cuando el nivel de entrada llegue al umbral especificado (Trigger Level). Verá un parámetro a la derecha, en el que puede especificar el Nivel de Disparo. De manera alternativa, si selecciona "manual", la grabación comenzará en cuanto pulse el botón ENTER.


Si ajusta el parámetro Fuente a un valor distinto de "mic" o "line", deberá seleccionar "key" o "manual". Con "key", la grabación comenzará en el momento en que pulse una tecla en el teclado.

❑ **Ajustes:**


**Si Fuente se ajusta a "mic" o "line":** level, manual

**Si Fuente se ajusta a "pclip", "voice" o "perform":** key, manual

## ■ Level (Nivel de Disparo)

Este parámetro sólo está disponible si ha seleccionado "level" en el parámetro Trigger. La grabación comenzará automáticamente cuando la señal del terminal A/D INPUT alcance el Nivel de Disparo. A la izquierda del ajuste de Nivel de Disparo se visualizará el indicador . Utilice el puntero de Nivel de Disparo y el puntero de Nivel de Entrada para comparar visualmente el nivel de la señal de entrada con el ajuste de Nivel de Disparo.

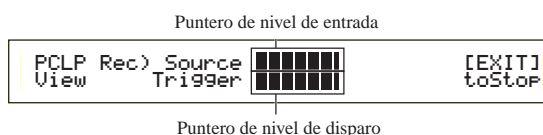
❑ **Ajustes:** 0~ 127

**nota** Si el nivel de la señal de entrada es demasiado alto, aparecerá el indicador  a la izquierda del indicador T.

## Pantalla de nivel

.....  
Cuando grabe desde una fuente de nivel "mic" o "line" en el modo de Grabación de Muestras de Frases, utilice el mando PAGE para ir a la siguiente pantalla. Verá el puntero de Nivel de Entrada y el puntero de Nivel de disparo. En esta pantalla, puede utilizar estos punteros para comprobar el nivel de disparo y el nivel de la señal presente en el conector A/D INPUT. Si ha seleccionado "level" en el modo Trigger, utilice el mando I para ajustar el nivel de disparo. El proceso de grabación comenzará en el momento en que el puntero de Nivel de Entrada alcance o sobrepase al puntero de Nivel de Disparo. Con los dos punteros podrá determinar el punto de comienzo de grabación en función del nivel de la señal de entrada.

**nota** Si gira el mando PAGE a la izquierda cuando aparece la pantalla de Nivel, regresará a la pantalla anterior.



## Ejemplo 1: Grabación de una muestra de frase con un micrófono o equipo de audio

.....  
Conecte un micrófono o el equipo de audio al terminal A/D INPUT (página 14).

- 1 En el modo de Reproducción de Muestras de Frases, pulse el botón REC y aparecerá la pantalla de selección de Tecla de Muestra (que se utiliza para reproducir la Muestra de Frase).
- 2 Mientras mantiene pulsado el botón REC, utilice el mando C o pulse una nota del teclado para ajustar la Tecla de Muestra. Cuando libere el botón REC, verá la pantalla de Grabación.
- 3 Seleccione "mic" si graba desde una fuente de nivel de micrófono, o "line" se graba desde otra fuente de nivel de línea, como un reproductor de CD u otro equipo de audio.  
Puede ajustar el parámetro Trigger a "level" o "manual". Si lo ajusta a "level", también deberá ajustar el parámetro de Nivel de Disparo.
- 4 Gire el mando PAGE a la derecha para ver la pantalla de nivel. En esta pantalla puede comprobar el puntero de Nivel de Entrada para monitorizar el nivel de la señal de entrada. Si fuera necesario, puede utilizar el mando GAIN del panel posterior para ajustar la ganancia de la señal de entrada.

**nota** A la muestra grabada se le asignará automáticamente un Número de Muestra libre de la memoria (DRAM). Por tanto, no tendrá que seleccionar un Número de Muestra antes de grabar.

- Ahora siga el procedimiento de acuerdo con el ajuste realizado en el paso 3.

#### Si se ajusta "manual"

La grabación comenzará cuando pulse el botón ENTER.

```
PCLP Rec> Source Trigger      [EXIT]
<<      Now recording...    >> toSTOP
```

#### Si se ajusta a "level"

Pulse el botón ENTER para activar el estado de Grabación en Espera. En la pantalla se visualizará el mensaje "Waiting for trigger". Cuando el nivel de la señal de entrada alcance o sobrepase el Nivel de Disparo, la grabación comenzará automáticamente.

```
PCLP Rec> Source Trigger-level [EXIT]
<<      Waiting for trigger... >> toSTOP
```

Mientras está grabando, aparecerá el mensaje "Now recording..."

- Pulse el botón EXIT para detener la grabación. El mensaje "Now recording..." desaparecerá de la pantalla.

**nota** Si la memoria se llena, la grabación se detendrá automáticamente, incluso antes de pulsar la tecla EXIT.

- Ahora puede oír la Muestra que acaba de grabar. Para ello deberá pulsar la Tecla de Muestra seleccionada en el paso 2 mientras mantiene pulsado el botón REC.
- Si no está satisfecho con el resultado, puede regrabar la Muestra de Frase pulsando de nuevo el botón ENTER.
- Cuando salga del modo de Grabación de Muestras de Frases, se le asignará automáticamente a la Muestra de Frases que acaba de grabar un Número de Muestra y Nombre de Muestra nuevos, y se guardará en memoria (DRAM) junto con el ajuste de Tecla de Muestra asignado en el paso 2.
- Repita los pasos 1 a 3 para grabar nuevas Muestras de Frases.

**nota** Los datos de Muestra de Frases guardados en memoria (DRAM) se perderán si apaga el sintetizador. Siempre debe guardar los datos de Muestras de Frases importantes en la Tarjeta de Memoria (página 173).

**nota** En el modo de Edición de Muestras de Frases se puede tomar una muestra grabada y editar sus timbres, aplicar efectos, asignarla a una Tecla de Muestra de un Juego de Muestras. En el modo de Operaciones de Muestras de Frase puede ser copiada o incluso borrada. Se seleccionará el Juego de Muestras (de los cuatro existentes) que incluye la muestra grabada, y será asignado a la Parte de Muestras de Frases del modo de Edición de Actuación (página 121).

## Ejemplo 2: Grabación de una muestra de frases desde el generador de tonos interno

.....  
Puede grabar una Voz, Actuación, Muestra de Frases existente o Canción como nueva Muestra de Frase.

- Selecione una Voz, Actuación o Juego de Muestras en el modo de Reproducción de Voces, Reproducción de Actuación o Reproducción de Muestras de Frases. Si

desea grabar una frase de una Canción, deberá preparar el fichero de Canción para la reproducción y seleccionar la Actuación correspondiente.

**nota** Para conseguir la máxima calidad de sonido, deberá aumentar el volumen de la Voz, Actuación o Muestra de Frases que esté grabando.

- Mientras mantiene pulsado el botón REC, utilice el mando C o pulse una nota del teclado para ajustar la Tecla de Muestra. Cuando libere el botón REC verá la pantalla de Grabación.
- Selecione una fuente de grabación especificando el valor (pclip, voice o perform) como parámetro de Fuente en la pantalla de Grabación. Además seleccione un método de comienzo de la grabación en el parámetro Trigger: "key" para grabar una Voz o Actuación reproducida por el teclado, o "manual" para una frase o melodía concreta durante la reproducción de una canción.

**nota** La muestra grabada recibirá automáticamente un Número de Muestra libre de la memoria (DRAM). Por tanto, no tendrá que seleccionar ningún Nombre de Muestra antes de grabar.

- Pulse el botón ENTER para acceder al modo de grabación en espera. En la pantalla se visualizará el mensaje "Waiting for trigger".
- Ahora siga el procedimiento de acuerdo con el ajuste realizado en el paso 3.

#### Si se ajusta "key"

Inicie la reproducción de la canción pulsando el botón SEQ PLAY (START/STOP).

#### Si se ajusta a "manual"

Inicie la reproducción de la canción pulsando el botón SEQ PLAY (START/STOP). Comience a grabar una Muestra de Frase en cualquier momento deseado pulsando el botón ENTER.

Mientras está grabando, se visualizará el mensaje "Now recording..."

- Pulse el botón EXIT para detener la grabación. El mensaje "Now recording..." desaparecerá de la pantalla.

**nota** Si la memoria se llena, la grabación se detendrá automáticamente, incluso antes de pulsar la tecla EXIT.

- Ahora puede oír la Muestra que acaba de grabar. Para ello deberá pulsar la Tecla de Muestra seleccionada en el paso 2 mientras mantiene pulsado el botón REC.
- Si no está satisfecho con el resultado, puede regrabar la Muestra de Frases pulsando de nuevo el botón ENTER.
- Cuando salga del modo de Grabación de Muestras de Frases, se le asignará automáticamente a la Muestra de Frases que acaba de grabar un Número y un Nombre de Muestra nuevos, y se guardará en memoria (DRAM) junto con el ajuste de Tecla de Muestra asignado en el paso 2.
- Repita los pasos 1 a 3 para grabar nuevas Muestras de Frases.

**nota** Los datos de Muestras de Frases guardados en memoria (DRAM) se perderán si apaga el sintetizador. Siempre debe guardar los datos de Muestras de Frases importantes en la Tarjeta de Memoria (pág. 173).

**nota** Después de grabar del generador de tonos interno, la Muestra de Frase grabada se normalizará automáticamente (índice = 100%). Si desea más información sobre la normalización, consulte la página 157.

**nota** En el modo de Edición de Muestras de Frases se puede tomar una muestra grabada y editar sus timbres, aplicar efectos, asignarla a una Tecla de Muestra de un Juego de Muestras. En el modo de Operaciones de Muestras de Frases puede ser copiada o incluso borrada. Se seleccionará el Juego de Muestras (de los cuatro existentes) que incluye la muestra grabada, y será asignado a la Parte de Muestras de Frases del modo de Edición de Actuación (pág. 121).

# Edición de Muestras de Frases

En este apartado se explican los parámetros disponibles cuando se edita un Juego de Muestras.

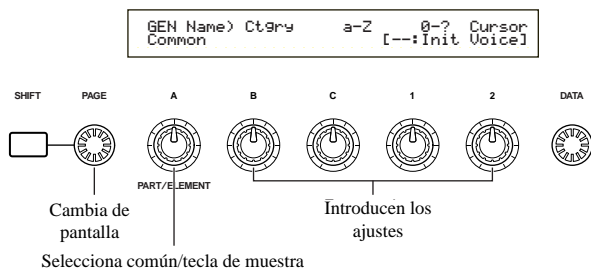
Un Juego de Muestras es un grupo de Muestras de Frases asignado al teclado (notas C0 a C6) para su reproducción. Para editar un Juego de Muestras hay cinco pantallas de Edición Común (para los parámetros que se aplican al juego de muestras actual). Además, hay cinco pantallas para los parámetros de Tecla de Muestra (utilizadas para asignar las Muestras de Frases a las notas del teclado).

**nota** En la páginas 55, 143 encontrará más detalles sobre la grabación de Muestras de Frases.

Cuando acceda al modo de Edición de Muestras de Frases, verá la siguiente pantalla.

Básicamente, se utiliza el mando A para seleccionar el tipo de parámetros que desea editar (Común/Tecla de Muestra). La Tecla de Muestra se selecciona pulsando la nota correspondiente del teclado.

El mando PAGE se utiliza para cambiar de pantalla de parámetros, y los mandos B, C, 1 y 2 para introducir los ajustes de los parámetros. También puede usar el mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO para introducir los ajustes.



Puede utilizar los mandos A-C y 1/2 mientras mantiene pulsado el botón SHIFT para mover el cursor a cada uno de los parámetros. El cursor también puede moverse con el mando DATA o con los botones INC/YES y DEC/NO mientras mantiene pulsado el botón SHIFT.

**nota** Debe seleccionar el juego de Muestras que desee editar antes de acceder al modo de Edición de Muestras de Frase (página 142). Se realizarán todos los ajustes de parámetro para cada Juego de Muestras, que pueden ser almacenados.

**nota** Si apaga el sintetizador, los datos de Muestras de Frases de la memoria interna se perderán. Siempre debe guardar los datos de Muestras de Frases en una Tarjeta de Memoria (página 173).

**nota** En la página 22 encontrará más detalles sobre el acceso al modo de Edición de Muestras de Frases.

**nota** En la página 53 encontrará una visión general de las Muestras de Frases.

La mayoría de los parámetros son los mismos que para las Voces de Batería (los elementos grises del esquema). Por tanto, aquí se explicarán los parámetros que sean diferentes.

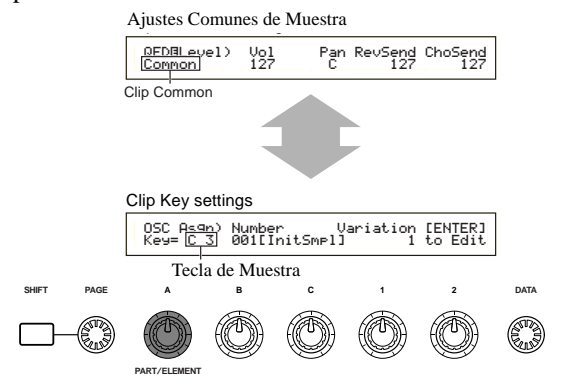
**nota** Los parámetros que no difieren están explicados en la sección del modo de Edición de Voces (página 78).

## Modo de edición de muestras de frases

Común	
Clip Común General	80
GEN Name (Nombre General)	80
Edición Rápida Común de Muestras	147
QED Level (Nivel de edición rápida)	147
QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)	148
QED Filter (Filtro de edición rápida)	148
QED EG (Generador de envolvente edición rápida)	148
Arpegio Común de Muestras	82
ARP Type (Tipo de arpegio)	82
ARP Limit (Límite de nota de arpegio)	83
ARP Mode (Modo de arpegio)	83
ARP PlayEF (Efecto de reproducción de arpegio)	83
Controlador Común de Muestras	148
CTL Set1 (Juego de controles 1)	149
CTL Set2 (Juego de controles 2)	149
CTL Set3 (Juego de controles 3)	149
CTL Set4 (Juego de controles 4)	149
CTL Set5 (Juego de controles 5)	149
Efecto Común de Muestras	88
EFF InsEF (Efecto de inserción)	88
EFF EF1 (Efecto 1)	88
EFF EF2 (Efecto 2)	88
EFF Rev (Reverberación)	89
EFF Cho (Chorus)	89
Tecla de muestra	
OSC de tecla de muestra (oscilador)	149
OSC Asgn (Asignación de oscilador)	149
OSC Out (Salida de oscilador)	151
OSC Pan (Panorámico de oscilador)	151
OSC Other (Otros, oscilador)	151
Tono de tecla de muestra	152
PCH Tune (Afinación de tono)	152
Filtro de tecla de muestra	152
FLT Cutoff (Corte del filtro)	152
Amplitud de tecla de muestra	152
AMP AEG (Generador de envolvente de amplitud)	153
AMP VelSens (Sensibilidad de la amplitud a la velocidad de pulsación)	153
EQ de tecla de muestra	101
EQ Type (Tipo de ecualizador)	101
EQ Param (Parámetro de ecualizador)	101

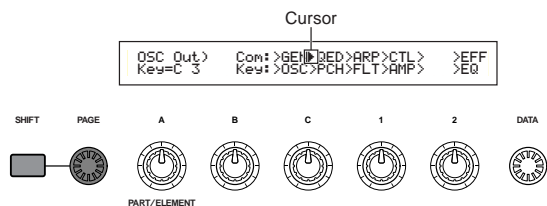
## Edición Común de Muestras y Edición de Tecla de Muestra

Un Juego de Muestras consta de Muestras de Frases (ondas) asignadas a las notas C0 (do0) a C6 (do6) del teclado (página 55). Los parámetros comunes a todas las Muestras de Frases se denominan parámetros de "Edición Común de Muestras". El modo de Edición de Muestras de Frases dispone de pantallas para la Edición de Muestras de Frases y para la edición de cada Tecla de Muestra. Utilice el mando A para cambiar de pantalla.




## Pantalla de menús

Si gira el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará lo siguiente en la pantalla de menús. Utilice el mando PAGE para mover el cursor al parámetro que desea editar, y luego libere el botón SHIFT para ir a la pantalla en la que estaba anteriormente.

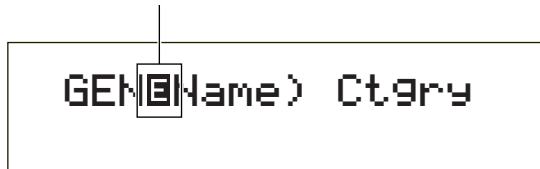


**nota** Los botones PROGRAM/PART del CS6x permiten seleccionar directamente los menús asociados a los mismos (página 80).


## El indicador (Edición)

Si altera cualquier parámetro en el modo de Edición de Muestras de Frases, se visualizará el indicador  en la parte superior izquierda de la pantalla. Le servirá de indicación instantánea de que la Muestra de Frases actual ha sido modificada, aunque todavía no almacenada.

Indicador de edición





**nota** Aunque salga del modo de Reproducción de Muestras de Frases, los ajustes editados del Juego de Muestras actual no se perderán siempre y cuando no seleccione otro Juego de Muestras.

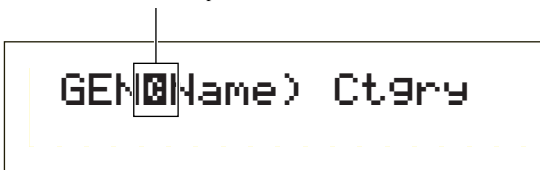
**nota** El indicador  también se visualizará en el modo de Reproducción de Muestras de Frases.

## La función "Comparar"

Utilice esta función para escuchar la diferencia entre la Muestra de Frases con ajustes editados y la misma Muestra de Frases antes de ser editada.

1 Pulse el botón COMPARE (EDIT) mientras se encuentra en el modo de Edición de Muestras de Frases. El indicador  de la esquina superior izquierda cambiará al indicador , y aparecerán los ajustes de Muestras de Frases anteriores a la edición para que pueda realizar la comparación.

Indicador de comparación



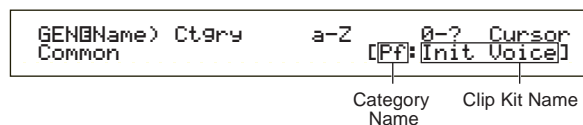
**nota** La edición no será posible con los mandos A-C y 1/2 mientras esté activada la función "Comparar"

2 Pulse el botón EDIT de nuevo para desactivar la función "Comparar" y restablecer los ajustes de la Muestra de Frases editada.

## General Común de Muestras

### GEN Name (Nombre general)

Es posible asignar un Nombre de Juego de Muestras de hasta 10 caracteres. También puede seleccionar el Nombre de Categoría situado a la izquierda del Nombre del Juego de Muestras.



**nota** El Nombre del Juego de Muestras se ajusta de la misma manera que el Nombre de Voz. En la página 80 encontrará más detalles.

### Edición Común Rápida de Muestras

Las propiedades de sonido del Juego de Muestras están controladas por diversos parámetros, muchos de los cuales pueden ser editados con los mandos de Control de Sonido del panel frontal del CS6x. Dispone de cuatro pantallas.

QED Level (Nivel de edición rápida)

QED EffectCtrl (Efecto de edición rápida)

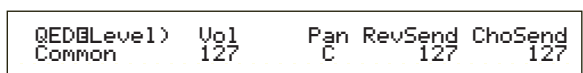
QED Filter (Filtro de edición rápida)

QED EG (Generador de envoltente de edición rápida)

**nota** En el modo de Actuación se utilizan los ajustes de Parte de Muestras de Frases.

### QED Level (Nivel de edición rápida)

Estos parámetros controlan el nivel de salida y la posición de panorámico del Juego de Frases.



#### ■ Vol (Volumen)

Ajusta el nivel de salida del Juego de Muestras.

□ Ajustes: 0 ~ 127

#### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de panorámico estéreo del Juego de Muestras. También se puede ajustar este parámetro con el mando PAN del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: L63 (izquierda)~ C (centro)~ R63 (derecha)

#### ■ RevSend (Envío de reverberación)

Ajusta el nivel de Envío de la señal de Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Reverberación. También se puede ajustar este parámetro con el mando REVERB del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ ChoSend (Envío de Chorus)

Ajusta el nivel de Envío de la señal del Efecto de Inserción 1/2 (o de la señal omitida) al efecto de Chorus. También se puede ajustar este parámetro con el mando CHORUS del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: 0~ 127

### QED EFCtrl (Efecto de Edición Rápida)

Puede ajustar la cantidad de Chorus aplicado a todo el Juego de Muestras.

QEDBEffectControl1 Common	Chorus +63
------------------------------	---------------

### ■ Chorus

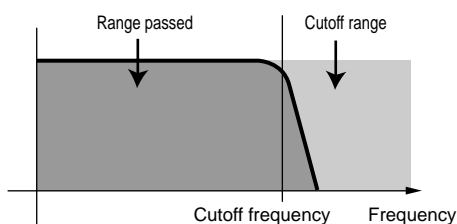
Ajusta el nivel de Retorno del efecto de Chorus como valor de desviación.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### QED Filter (Filtro de Edición Rápida)

Estos parámetros controlan los filtros que afectan a la calidad tonal del Juego de Muestras. Con el Filtro de Paso Bajo, se dejan pasar las frecuencias situadas por debajo de la frecuencia de corte, mientras que las frecuencias por encima de ella son bloqueadas.

QEDBFilter Common	Cutoff +63	Reso +63
----------------------	---------------	-------------



### ■ Cutoff (Corte)

Determina la frecuencia de corte. Sólo se permite el paso de las frecuencias por debajo de este punto. También puede ajustar este parámetro con el mando CUTOFF del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Reso (Resonancia)

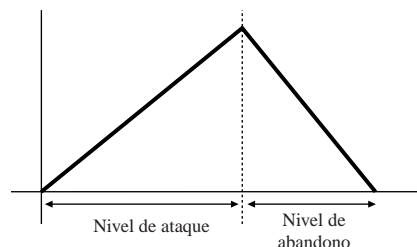
Ajusta la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicado a la señal próxima a la frecuencia de corte. Resulta útil para añadir más carácter al sonido. También puede ajustar este parámetro con el mando RESONANCE del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### QED EG (Generador de Envolvente de Edición Rápida)

Estos dos parámetros controlan el cambio en el nivel de salida de un Juego de Muestras durante el tiempo que se reproduce una nota.

QEDBEG Common	Attack +63	Decay +63
------------------	---------------	--------------



### ■ Attack (Ataque)

Ajusta el tiempo de transición desde el momento en que se pulsa una tecla en el teclado hasta el punto en que el Juego de Muestras alcanza su nivel de pico. También puede ajustar este parámetro con el mando ATTACK del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Decay (Caída)

Ajusta el tiempo de transición desde el punto en que el Juego de Muestras alcanza su nivel de pico hasta que desaparece. También puede ajustar este parámetro con el mando DECAY del panel frontal del CS6x.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Arpeggio Común de Muestras

Los parámetros siguientes controlan el funcionamiento del Arpegiador. Los parámetros son los mismos que los utilizados en el modo de Edición de Voces. En la página 82 encontrará más detalles.

ARP Type (Tipo de Arpeggio)

ARP Limit (Límite de Arpeggio)

ARP Mode (Modo de Arpeggio)

ARP PlayEF (Efecto de Reproducción de Arpeggio)

## Controlador Común de Muestras

Con esta función es posible ajustar hasta cinco controladores para cada Juego de Muestras. Dispone de las cinco pantallas siguientes.

CTL Bend (Inflexión de tono)

CTL Set1 (Juego de Control 1)

CTL Set2 (Juego de Control 2)

CTL Set3 (Juego de Control 3)

CTL Set4 (Juego de Control 4)

## CTL Bend (Inflexión de tono)

Con este parámetro puede ajustar el margen de inflexión de tono controlado por la Rueda de Inflexión de Tono (PB).

CTLBPitchBend C 1234	Lower -12	Upper +12
-------------------------	--------------	--------------

### ■ Lower (Inferior)

Ajusta el margen de cambio de tono en semitonos cuando se mueve la Rueda de Inflexión de Tono hacia abajo. Con un valor de “-12” se puede bajar el tono un máximo de una octava al mover la rueda hacia abajo.

Ajustes: -48~ 0~ +24

### ■ Upper (Superior)

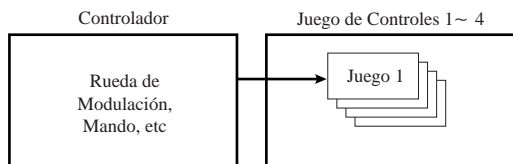
Ajusta el margen de cambio de tono en semitonos cuando se mueve la Rueda de Inflexión de Tono hacia arriba. Con un valor de “+12” se puede subir el tono un máximo de una octava al mover la rueda hacia arriba.

Ajustes: -48~ 0~ +24

## CTL Set1 (Juego de Controles 1) a CTL Set4 (Juego de Controles 4)

Los controladores y mandos del panel frontal, el teclado, etc., admiten diversos usos. Por ejemplo, la presión posterior a la pulsación del teclado (el aftertouch) puede utilizarse para controlar el nivel de envío de la reverberación, y el pedal conmutador (si se ha conectado) puede usarse para controlar otros parámetros de Efectos. Estas asignaciones de controles se denominan “Juegos de Controles”. Se pueden asignar hasta cuatro Juegos de Controles diferentes a cada Juego de Muestras. Por tanto, cuenta con cuatro pantallas, cada una para un controlador individual: CTL Set1 a CTL Set4.

CTLBSet1)	Src	Dest	Depth
Common	FC(04)	AMP	+63



Estos parámetros son los mismos que para las Voces Normales (excepto el parámetro ElemSw, que es sólo para las Voces Normales). Si desea más información sobre los parámetros de las Voces Normales, consulte la página 84.

**nota** Consulte la Sección Básica (página 49) para disponer de más información acerca de la asignación de un Juego de Controles.

## Efecto Común de Muestras

Pueden ajustarse dos tipos de Efectos de Inserción y dos Efectos de Sistema (Reverberación y Chorus). Dispone de las cinco pantallas siguientes. Los parámetros son los mismos que los del modo de Edición de Voces. En la página 88 encontrará más detalles.

EFF InsEF (Efecto de Inserción)

EFF EF1 (Efecto 1)

EFF EF2 (Efecto 2)

EFF Rev (Reverberación)

EFF Ch (Chorus)

## OSC de Tecla de Muestra (Oscilador)

Es posible ajustar los parámetros de las Muestras de Frases que constituyen el Juego de Muestras. Un Juego de Muestras puede contener hasta 73 Muestras, cada una de las cuales se asigna a una nota específica (Tecla de Muestra) en un margen de C0 (do6) a C6 (do6). En este menú puede asignar una Muestra a cada Tecla de Muestra y realizar ajustes precisos con las cuatro pantallas siguientes.

OSC Asgn (Asignación de oscilador)

OSC Out (Salida de OSC)

OSC Pan (Panorámico de OSC)

OSC Other (Otros OSC)

## OSC Asgn (Asignación de oscilador)

Puede seleccionar las Muestras de Frases asignadas a las Teclas de Muestra del Juego de Muestras. Utilice el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar la Muestra de Frases. Con el mando 1 seleccione la Variación. La Variación controla la reproducción de la Muestra de Frases, y a cada una de éstas pueden asignarse hasta ocho Variaciones. Pulse el botón ENTER en esta pantalla para introducir ajustes en las Variaciones.

OSC Asgn)	Number	Variation	[ENTER]
Key=C 3	001InitSmpl	1	to Edit

### ■ Number (Número de muestra)

Selecciona el Número de Muestra de Frases. El nombre se visualizará a la derecha del Número de Muestra de Frases. La muestra de Frases puede reproducirse de diferentes maneras según el ajuste del parámetro actual de la Variación.

Ajustes: 000 (desactivado)~ 256

**nota** Si selecciona “off”, la Tecla de Muestra no tendrá ninguna Muestra de Frases asignada.

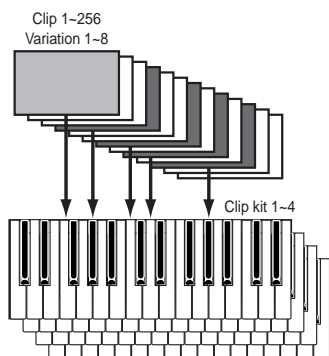
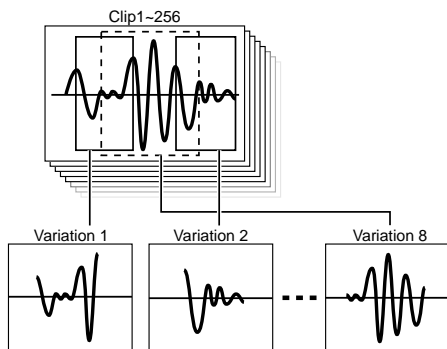
### ■ Variation (Variación)

Selecciona el Número de Variación, que controla el modo en que se efectuará la reproducción de la Muestra de Frases.

Ajustes: 1~ 8

## Ajustes de Variación

Es posible reproducir una Muestra de Frases de ocho maneras distintas (variaciones). La relación con las Muestras de Frases es la indicada en la siguiente ilustración.



Seleccione la Muestra de Frases en la pantalla OSC Asgn (Asignación de oscilador), y luego pulse el botón ENTER. Aparecerá la pantalla de Edición de Variación.

### • PCLP Var (Variación de Muestra de Frases)

Con este parámetro es posible editar los ajustes de cada Variación de la Muestra de Frases seleccionada.

Seleccione la Variación (1 a 8), ajuste sus parámetros y luego pulse el botón EXIT. Se aplicarán los ajustes y regresará a la pantalla OSC Asgn (Asignación de oscilador).

```
PCLP Var) Play Start Loop End
(C 3)=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

### ■ Var (Número de variación)

Selecciona la Variación. Sus ajustes afectarán a cada parámetro.

Ajustes: 1~ 8

**nota** Si cambia el Número de Variación con este parámetro, cambiará automáticamente el que esté ajustado en la página OSC Asgn (Asignación de oscilador).

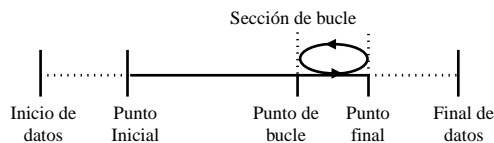
### ■ Play (Modo de reproducción)

Selecciona el método de reproducción de la Muestra de Frases. Hay cuatro modos.

Ajustes:

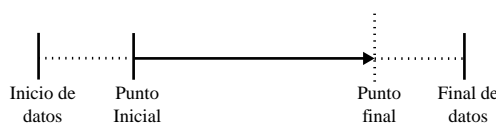
**loop (bucle):**

Cuando pulse una nota del teclado, la Muestra de Frases se reproducirá desde su Punto Inicial. Luego se reproducirá repetidamente su sección de bucle hasta que libere la nota.



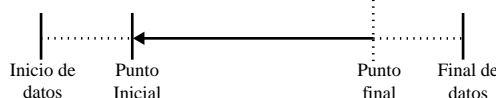
**oneshot (una vez):**

Cuando pulse una nota del teclado, la Muestra de Frases se reproducirá una sola vez, desde el punto inicial hasta el punto final (sin bucle).



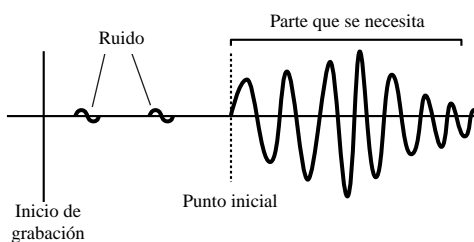
**reverse (inverso):**

Cuando pulse una nota del teclado, la Muestra de Frases se reproducirá al revés, sólo una vez, desde el punto final hasta el punto inicial (sin bucle).



### ■ Start (punto inicial)

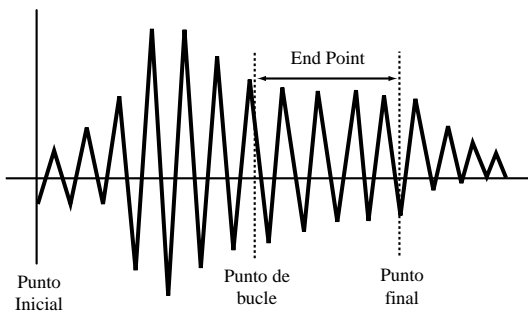
Ajusta el Punto Inicial desde el que se reproducirá la Muestra de Frases (tal como se indica en la ilustración siguiente). En este caso, puede evitar la reproducción del ruido existente antes del Punto Inicial. Observe que este ajuste no elimina el ruido de la Muestra original.



Ajustes: Depende de la longitud de la Muestra de Frases

### ■ Loop (Punto de bucle)

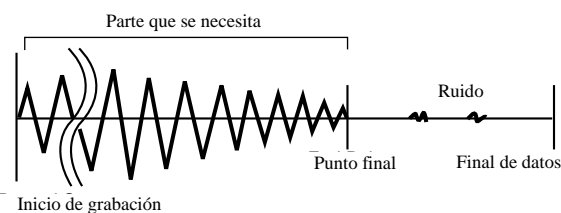
Ajusta el punto inicial de la sección de bucle. Con el sonido de un violín, por ejemplo, el Punto de Bucle debe ajustarse después de la peculiar porción de ataque y al inicio de la sección sostenida del sonido. Cuando se reproduzca este bucle, sonará la parte de ataque característica del sonido del violín, seguida de la sección en bucle correspondiente a la sección sostenida (entre el Punto de Bucle y el Punto Final). Sin embargo, si el sonido no tiene una porción de ataque distintiva, el Punto de Bucle puede ajustarse en la misma posición que el Punto Inicial.



❑ **Ajustes:** Depende de la longitud de la Muestra de Frases

### ■ End (Punto final)

Ajusta el Punto Final de la sección de bucle de la Muestra de Frases. Este parámetro también resulta útil para eliminar ruidos indeseables al final de la Muestra de Frases.



❑ **Ajustes:** Depende de la longitud de la Muestra de Frases

## OSC Out (Salida de oscilador)

Con esta función puede ajustar los parámetros de salida de cada Tecla de Frases de un Juego de Muestras.

```
OSC Out> Level  InsEF  RevSend  ChoSend
Key=C 3      127   thru    64      127
```

### ■ Level (Nivel)

Ajusta el nivel de salida de cada Muestra de Frases.

❑ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ InsEF (Efecto de inserción)

Selecciona el Efecto de Inserción al que se enviará la señal de salida de cada Tecla de Muestra. Si selecciona "thru", los Efectos de Inserción serán omitidos.

❑ **Ajustes:** thru, ins1 (Efecto de Inserción 1), ins2 (Efecto de Inserción 2)

### ■ RevSend (Envío de reverberación)

Ajusta el nivel de envío de la señal de la Tecla de Muestra transmitida desde el Efecto de Inserción 1/2 (o la señal omitida) al efecto de Reverberación.

❑ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ ChoSend (Envío de chorus)

Ajusta el nivel de envío de la señal de la Tecla de Muestra transmitida desde el Efecto de Inserción 1/2 (o la señal omitida) al efecto de Chorus.

❑ **Ajustes:** 0~ 127

**nota** En la página 65 encontrará más detalles sobre los Efectos.

## OSC Pan (Panorámico de oscilador)

Con esta función puede ajustar los parámetros de Panorámico de cada Tecla de Muestra del Juego de Muestras.

```
OSCPan> Pan  Altar  Random  Output
Key=C 3    C     L63     63     L&R
```

### ■ Pan (Panorámico)

Ajusta la posición de Panorámico de cada Tecla de Muestra. También se utiliza como posición de panorámico básica para los ajustes Alternar, Aleatorio y Salida.

❑ **Ajustes:** L63 (izquierda)~ C (centro)~ R63 (derecha)

### ■ Alter (Alternar)

Ajusta la proporción de panoramización alterna del sonido entre izquierda y derecha con cada nota pulsada. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico.

❑ **Ajustes:** L64 (izquierda)~ 0~ R63 (derecha)

### ■ Random (Aleatorio)

Ajusta el grado de panoramización aleatoria del sonido de izquierda a derecha con cada nota pulsada. El ajuste Pan se utiliza como posición básica de Panorámico.

❑ **Ajustes:** 0~ 127

### ■ Output (Salida)

Asigna cada Tecla de Muestra a una salida.

❑ **Ajustes:** L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

**nota** Los ajustes "ind3" a "ind6" son para futuras ampliaciones y actualmente no están disponibles.

**nota** Por ejemplo, si selecciona "ind1&2", el canal izquierdo utilizará la salida INDIVIDUAL OUTPUT1 y el derecho INDIVIDUAL OUTPUT2.

## OSC Other (Oscilador, Otros)

Es posible ajustar los parámetros que controlan el sonido de cada Tecla de Muestra de un Juego de Muestras.

```
OSCOther> KeyOn  Assign  AltGrp
Key=C 3    normal single  off
```

### ■ KeyOn (Tecla activada)

Selecciona el método de Tecla Activada. Dispone de dos métodos: normal y hold.

#### □ Ajustes:

##### normal:

Cuando pulse una Tecla de Muestra, se iniciará la reproducción de una Muestra. La reproducción continuará hasta que se libere la tecla.

##### hold:

Cuando pulse una Tecla de Muestra, se activará la reproducción de una Muestra. La reproducción continuará después de que se libere la tecla, hasta que se pulse otra Tecla de Muestra.

### ■ Assign (Asignación)

Ajusta la Asignación de Teclas a “single” para evitar duplicaciones de las mismas notas recibidas durante la reproducción. Seleccione “multi” para asignar consecutivamente cada caso de la misma nota recibida a un canal distinto.

□ Ajustes: single, multi

### ■ AltGrp (Grupo alternativo)

Con esta función se puede evitar la reproducción simultánea de diferentes Muestras de Frases asignándolas al mismo Grupo Alternativo. Resulta útil, por ejemplo, cuando se desea evitar la superposición de bucles de batería durante la reproducción. También puede seleccionar “off” si desea permitir la reproducción simultánea de todas las Muestras de Frases.

□ Ajustes: off, 1~ 127

## Tono de la Tecla de Muestra

Ajusta el tono de cada Tecla de Muestra. Las afinaciones y los parámetros de EG del Tono pueden ajustarse para cada Tecla de Muestra.

## PCH Tune (Afinación del tono)

```
PCHBTune)      Coarse  Fine  VelSens
Key=C 3        + 0    + 0    +63
```

### ■ Coarse (Afinación aproximada)

Ajusta el tono de la Muestra de Frases en semitonos.

□ Ajustes: -48~ 0~ +48

### ■ Fine (Afinación exacta)

Realiza la afinación exacta de cada Muestra de Frases.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad del tono a la velocidad de pulsación. Los ajustes positivos harán que el tono se eleve cuanto más fuerte se toque el teclado, y los valores negativos harán que se reduzca.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

## Filtro de Tecla de Muestra

Es posible aplicar ajustes de Filtro a las Teclas de Muestra. Se puede aplicar un Filtro de Paso Alto y un Filtro de Paso Bajo a cada Muestra de Frases para cambiar sus características tonales.

## FLT Cutoff (Corte del filtro)

```
FLTBCutoff) LPF VelSens  Reso  HPF
Key=C 3      255    +63    31    0
```

### ■ LPF (Filtro de Paso Bajo)

Ajusta la frecuencia de Corte del Filtro de Paso Bajo. Sólo se permite el paso de las frecuencias situadas por debajo de este punto. Luego puede utilizarse el parámetro Reso (Resonancia) para añadir más carácter al sonido.

□ Ajustes: 0~ 255

**nota** En la página 93 encontrará más detalles sobre el Filtro de Paso Bajo.

### ■ VelSens (Sensibilidad a la velocidad de pulsación)

Ajusta la sensibilidad de la frecuencia de corte del LPF (Filtro de Paso Bajo) a la velocidad de pulsación. Los valores positivos harán que la frecuencia de corte se eleve cuanto más fuerte se pulse el teclado (aumentando el valor de velocidad de pulsación) produciendo un cambio de tono drástico. Los ajustes negativos harán que se reduzca.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

### ■ Reso (Resonancia)

Ajusta la cantidad de Resonancia (énfasis armónico) aplicada a la señal en la frecuencia de corte. Puede utilizarse junto con el parámetro de frecuencia de corte del Filtro de Paso Bajo para añadir más carácter al sonido.

□ Ajustes: 0~ 31

**nota** En la página 40 encontrará más detalles sobre la Resonancia.

### ■ HPF (Filtro de Paso Alto)

Ajusta la frecuencia de corte del Filtro de Paso Alto. Sólo se permitirá el paso de las frecuencias situadas por encima de este punto.

□ Ajustes: 0~ 255

**nota** En la página 94 encontrará más detalles sobre el Filtro de Paso Alto.

## Amplitud de Tecla de Muestra

Es posible ajustar los parámetros de amplitud (nivel de salida) de cada Muestra de Frases. Dispone de los dos parámetros siguientes.

AMP AEG (Generador de envolvente de la amplitud)

AMP VelSens (Sensibilidad de la amplitud a la velocidad de pulsación)

## AMP AEG (Generador de envolvente de la amplitud)

El Generador de Envolvente de la Amplitud controla el cambio de amplitud desde el momento que se pulsa una nota en el teclado hasta que es liberada. Ajustando el Tiempo de Ataque, el Tiempo de Caída 1/2 y el Nivel de Caída 1 se puede determinar la rapidez con la que el sonido alcanzará su amplitud de pico y comenzará el fundido de salida. Los parámetros se pueden ajustar en cada Tecla de Muestra.

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level1  Decay2
Key=C 3      127      127      127      127
```

### ■ Attack (Tiempo de ataque)

Ajusta el tiempo de ataque.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 1 (Tiempo de caída 1)

Ajusta el tiempo de caída 1.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ Level (Nivel de caída 1)

Ajusta el nivel de caída 1.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ Decay 2 (Tiempo de caída 2)

Ajusta el tiempo de caída 2.

Con este parámetro ajustado a “hold”, el nivel de volumen se mantendrá en el Nivel de Caída 1 (que aparece en la siguiente ilustración) hasta que se libere la nota.

□ Ajustes: 0~ 126, hold

## AMP VelSens (Sensibilidad de la amplitud a la velocidad de pulsación)

Es posible definir la variación de la amplitud (nivel de salida) conforme a la velocidad de pulsación de las notas recibidas.

```
AMPBVelSens) Level1
Key=C 3      +63
```

### ■ Level (Nivel)

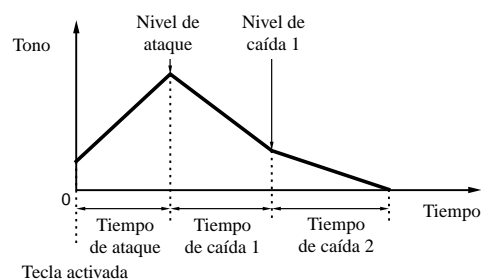
Ajusta la sensibilidad del nivel de salida de la amplitud a la velocidad de pulsación. Los valores positivos harán que el nivel de salida se eleve cuanto más fuerte se pulse el teclado y, a la inversa, los valores negativos harán que se reduzca.

□ Ajustes: -64~ 0~ +63

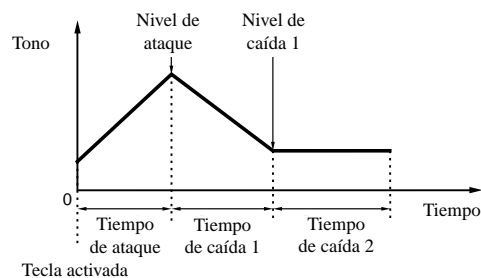
## Ajustes del generador de envolvente de la amplitud

El Generador de Envolvente de la Amplitud dispone de tres parámetros de Tiempo y un parámetro de Nivel. Estos parámetros controlan las transiciones entre los niveles de salida durante la ejecución de la nota. El Tiempo de Ataque es el tiempo que tarda el sonido en alcanzar su nivel de salida de pico desde el momento en que se pulsa una nota en el teclado. Los parámetros de Tiempo de Caída 1/2 y de Nivel de Caída 1 se utilizan para ajustar el funcionamiento de los restantes parámetros (entre el nivel de salida de pico del sonido y el punto en que llega a cero). Además, es posible ajustar estos parámetros para que sean sensibles a la velocidad de pulsación.

**nota** El nivel de Ataque está fijado a su valor máximo.



### Decay2 = hold



## EQ de Tecla de Muestra (Ecuador)

Es posible ajustar los parámetros de Ecuador para cada Tecla de Muestra. Dispone de las dos pantallas siguientes. Estos parámetros son los mismos que los del modo de Edición de Voces. Encontrará más detalles en la página 101.

EQ Type (Tipo de EQ)

EQ Param (Parámetro de EQ)

# Modo de Operaciones de Muestras de Frases

Desde este modo pueden realizarse diversas operaciones (Jobs) en las Muestras de Frases (“Phrase Clip” o PCLP) que haya creado o editado en el modo de Edición de Muestras de Frases, tales como borrar, copiar y normalizar. Cuando acceda al modo de Operaciones de Muestras de Frases, lo primero que verá será la 1ª pantalla (PCLP Status). Dispone de catorce pantallas para las Operaciones de Muestras de Frases.

**nota** Para poder ejecutar una Operación de Muestras de Frases en el modo de Operaciones de Muestras de Frases, antes deberá seleccionar el Juego de Muestras (página 142).

- 1ª pantalla: PCLP Status (Estado de PCLP)
  - 2ª pantalla: PCLP Rename (Renombrar PCLP)
  - 3ª pantalla: PCLP VariationSet (Juego de variaciones de PCLP)
  - 4ª pantalla: PCLP LoopRemix (Remezcla de bucle de PCLP)
  - 5ª pantalla: PCLP Normalize (Normalizar PCLP)
  - 6ª pantalla: PCLP FreqConvert (Conversión de frecuencia PCLP)
  - 7ª pantalla: PCLP Extract (Extracción de PCLP)
  - 8ª pantalla: PCLP Delete (Suprimir PCLP)
  - 9ª pantalla: PCLP Copy (Copiar PCLP)
  - 10ª pantalla: PCLP SampleRcv (Recepción de muestra de PCLP)
  - 11ª pantalla: PCLP AutoKeyMap (Asignación de tecla automática de PCLP)
  - 12ª pantalla: PCLP Kit Key Copy (Copiar tecla de juegos de muestras)
  - 13ª pantalla: PCLP Kit Key Initialize (Inicializar tecla de juegos de muestras)
  - 14ª pantalla: PCLP Kit Initialize (Inicializar juego de muestras)
- nota** Encontrará los detalles acerca de cómo entrar en el Modo de Operaciones de Muestras de Frases en la página 22.

## Ejecución de una operación

- 1 En el modo de Reproducción de Muestras de Frases, seleccione el Juego de Muestras en el que desee realizar la operación.
- 2 Pulse el botón JOB para acceder al modo de Operaciones de Muestras de Frases.
- 3 Con el mando PAGE, cambie a la pantalla en la que aparece la Operación de Muestra de Frases que desea ejecutar.

```
PCLP LoopRemix)      Type      Vari
JOB C 2:001[Smf1Name] 1      A
```

- 4 Utilice los mandos A, B, C, 1 y 2 para introducir cada uno de los ajustes de parámetros. También puede utilizar el mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO.

**nota** La mayoría de las operaciones se aplican a una Tecla de Muestra o Muestra asignada a una Tecla de Muestra. Es posible seleccionar como objetivo un Número de Tecla de Muestra con el mando A o un Numero de Muestra con el mando B.

**nota** Cuando especifique una Muestra de Frases por su número, puede seleccionar una Muestra no asignada a una nota del teclado. Puede asignar dicha Muestra a una nota en el modo de Muestras de Frases para poder reproducirla en el modo de Edición de Muestras de Frases (página 146).

**nota** No es necesario seguir los dos pasos siguientes en la primera pantalla (Estado de PCLP).

- 5 Cuando pulse el botón ENTER aparecerá un mensaje de confirmación.

```
PCLP LoopRemix)      Type      Vari
<< Are You Sure [YES]/[NO] >>
```

- 6 Pulse el botón INC/YES para ejecutar cada operación. Después de que la operación haya terminado, se visualizará el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla precedente.

Si pulsa el botón DEC/NO, la operación quedará cancelada.

**nota** Si la Operación de Muestra de Frases tarda en ejecutarse, aparecerá el mensaje “Executing...”. Si apaga el sintetizador mientras se visualiza este mensaje, los datos pueden resultar dañados.

- 7 Si pulsa el botón EXIT, saldrá del modo de Operaciones de Muestras de Frases y volverá al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

**nota** Los pasos de cada procedimiento pueden variar ligeramente según sea la Operación realizada. Consulte más detalles en la explicación de cada Operación.

**nota** Las siguientes operaciones sólo están disponibles cuando la Muestra de Frases se ha grabado en formato de 16 bits.

- 3ª pantalla: PCLP VariationSet (Juego de variaciones de PCLP)
- 4ª pantalla: PCLP LoopRemix (Remezcla de bucle de PCLP)
- 5ª pantalla: PCLP Normalize PCLP (Normalizar PCLP)
- 6ª pantalla: PCLP FreqConvert de PCLP (Conversión de frecuencia de PCLP)
- 7ª pantalla: PCLP Extract (Extracción de PCLP)

## PCLP Status (Estado de PCLP)

En esta pantalla puede comprobar la cantidad de memoria libre (DRAM) para las Muestras de Frases y la cantidad de memoria libre de la Tarjeta de Memoria. Estos factores controlan el tamaño/número de las Muestras de Frases que pueden abrirse o grabarse, y si se puede guardar o no el Juego de Muestras seleccionado en la Tarjeta de Memoria. Esta pantalla no dispone de parámetros ajustables.

```
PCLP Status) Free Used      CardFree
1.1MB 2.9MB(70%) -x→ 1.8MB
```

### ■ Free (Libre)

Muestra la cantidad de memoria libre (DRAM) para las Muestras de Frases.

### ■ Used (Usada)

Muestra la cantidad de memoria utilizada por las Muestras de Frases y los Juegos de Muestras si se han guardado en la Tarjeta de Memoria.

### ■ CardFree (Memoria Libre en Tarjeta)

Muestra la cantidad de memoria libre de la Tarjeta de Memoria.

**nota** Si a la derecha del parámetro Used aparece el indicador (-x→), significa que la cantidad de memoria utilizada excede el espacio libre disponible en la Tarjeta de Memoria.

## PCLP Rename (Renombrar PCLP)

Con esta función es posible cambiar el nombre de cada muestra de frases. Un Nombre de Muestra de Frases puede estar compuesto por ocho caracteres. Para seleccionar cada Muestra de Frases, utilice primero el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases.

**nota** También puede seleccionar la Tecla de Muestras directamente pulsando una nota del teclado.

El nombre se ajusta igual que el Nombre de Voz. En la página 80 encontrará más detalles.

Después de haber introducido el Nombre, pulse el botón ENTER para aplicarlo.

```
PCLP Rename) a-z 0-? Cursor
Job C 2:001[ClipName]
```

Clip Key      Phrase Clip Number

**nota** Después de grabar una Muestra de Frase, se le asignará nombre automáticamente.

## PCLP VariationSet (Juego de variaciones)

Es posible ajustar un Juego de Variaciones para cada Muestra de Frases. Un Juego de Variaciones es un grupo de ocho métodos posibles de reproducción de Muestras de Frases. Estos juegos amplían la capacidad de variación en los puntos inicial, de bucle y final (páginas 149) ajustados en el modo de Edición de Muestras de Frases. Seleccione una Muestra de Frases y ajuste el modo de Variación.

A la hora de seleccionar cada Muestra de Frases, utilice el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, y el B para seleccionar el Número de Muestra de Frases.

Después de seleccionar la Muestra de Frase, ajuste el modo y pulse el botón ENTER para acceder a la pantalla de ajustes de modo.

**nota** También puede seleccionar la Tecla de Muestras directamente pulsando una nota del teclado.

```
PCLP VariationSet) Mode
Job C 2:001[SmfName] loop divide
```

Clip Key      Phrase Clip Number

### ■ Clip Key (Tecla de muestra)

Ajusta la Tecla de Muestra de la Muestra de Frases en la que desea realizar la operación.

Ajustes: C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Phrase Clip Number (Número de Muestra de Frases)

Ajusta la Muestra de Frases en la que desea realizar la operación.

Ajustes: 1~ 256

### ■ Mode (Modo)

Selecciona el modo de Variación. Hay cuatro modos disponibles (se explicarán más adelante).

Ajustes: loop divide (división de bucle), auto, realtime (tiempo real), manual

**nota** Las siguientes operaciones sólo están disponibles cuando la Muestra de Frases se ha grabado en formato de 16 bits.

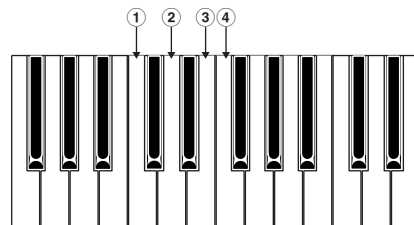
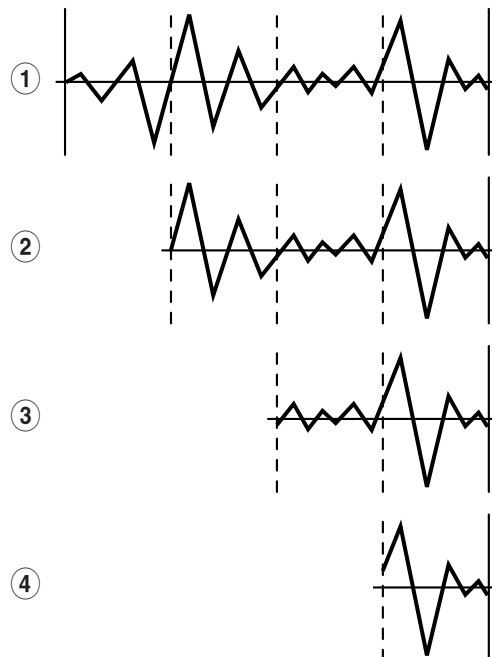
## PCLP LoopDivide (división de bucle)

En cada Muestra de Frases se puede ajustar la longitud de la Variación en forma de porcentaje. La Muestra de Frases se puede dividir en varias secciones del mismo tamaño que constituyen un Juego de Variaciones. Estas secciones pueden asignarse luego a notas consecutivas del teclado. Resulta particularmente útil, por ejemplo, cuando se divide un patrón de redoble de cuatro compases en cuatro secciones de un compás cada una, que luego pueden reproducirse en el orden que se quiera.

En esta pantalla, puede pulsar las notas blancas del teclado entre C3 (do3) y C4 (do4) para seleccionar los Juegos de Variaciones 1 a 8, y luego ajustar los parámetros. Pulse el botón ENTER para ejecutar la operación.

```
PCLP LoopDivide) Division Length
Job C 2:001[ClipName] 1/8 toEnd
```

**Ejemplo:** Bucle dividido en 4 (división: 1/4) cuando cada división se reproduce hasta el final del bucle (Longitud: toEnd).



### ■ Division (División)

Ajusta el número de secciones de la Muestra de Frases. La zona comprendida entre los Puntos de Bucle y Final de la Muestra de Frases se dividirá en secciones iguales del tamaño ajustado con este parámetro. Los puntos de cada una de estas secciones se utilizarán como Puntos inicial, de bucle y final de cada Variación.

Ajustes: 1/2~ 1/8

## ■ Length (Longitud)

Ajusta la proporción de longitud de la Variación. Es posible cambiar la longitud de todas las secciones de igual tamaño en la cantidad ajustada con este parámetro. Si se selecciona "toEnd", se utilizará el Punto Final de la Muestra de Frases fuente como Punto Final de la Variación (después de dividida).

□ **Ajustes:** toEnd, 10~ 800%

**nota** Si este ajuste sobrepasa el punto final de la Muestra de Frases, automáticamente se limitará a dicho punto.

## PCLP VarAuto (Ajuste automático de variación)

El Punto Inicial de la Variación se asignará automáticamente. Los Puntos de Bucle y Final son los mismos que los ajustados en la Muestra de Frases original.

**nota** Puede haber casos en los que el ajuste automático no esté disponible cuando la Muestra tenga un margen dinámico estrecho (sin mucha diferencia entre los niveles de volumen más alto y más bajo), porque todo el nivel grabado sea demasiado bajo, etc.

En esta pantalla, los Juegos de Variación 1 a 8 se asignan a cada nota blanca del teclado en el margen de C3 (do3) a C4 (do4). Pulse las notas para cambiar al Juego de Variación correspondiente, y luego ajuste los parámetros de cada grupo. Por último, pulse el botón ENTER para ejecutar la operación.

**nota** Si no queda satisfecho con el resultado, pruebe a repetir el procedimiento, ya que podrá obtener resultados diferentes.

```
PCLP VarAuto)      Threshold  Adjust
Job C 2:001[Smf1Name] 255      -255
```

## ■ Threshold (Umbral)

Ajusta el nivel de umbral en el que comenzará el procedimiento de ajuste automático.

El Punto Inicial se ajusta automáticamente cuando el nivel promediado de la Muestra de Frase alcanza o supera este valor.

□ **Ajustes:** 0~ 255

## ■ Adjust (Ajuste)

Ajusta la cantidad en que el Punto Inicial es ajustado automáticamente (se mueve hacia adelante).

□ **Ajustes:** -255~ 0

**nota** Si el ajuste automático es incorrecto, el Juego de Variación 1 se ajustará de forma que se reproduzca toda la longitud de la Muestra de Frases. En este caso, los Puntos Inicial, de Bucle y Final de los Juegos de Variaciones 2 a 8 se ajustarán a cero.

## PCLP VarRealTime (Ajuste en tiempo real de la variación)

Con este parámetro es posible ajustar el Punto Inicial de la Variación en tiempo real mientras se escucha el bucle. Los Puntos de Bucle y Final permanecen en las mismas posiciones ajustadas para la Muestra de Frases. El procedimiento es el siguiente.

```
PCLP VarRealTime) Hit[C3-C4] [EXIT]
Job C 2:001[Smf1Name] toVar1-8 toStop
```

① En esta pantalla puede reproducir en bucle la Muestra de Frases seleccionada.

② Ajuste los Puntos Iniciales de las Variaciones 1 a 8 pulsando las notas C3 (do3) a C4 (do4) del teclado. Si pulsa las notas blancas (C3 a C4) del teclado correspondientes a los Juegos de Variaciones 1 a 8, podrá ajustar el Punto Inicial mientras escucha los sonidos.

③ De la misma manera, pulse las notas cuando ajuste los Puntos Iniciales de los demás Juegos de Variaciones.

④ Cuando pulse el botón EXIT, verá un mensaje de confirmación. En esta pantalla puede comprobar la reproducción de los Juegos de Variaciones 1 a 8 pulsando las notas blancas del teclado entre C3 (do3) y C4 (do4).

⑤ Pulse el botón INC/YES para ajustar cada Variación, o el botón DEC/NO para cancelar la operación y devolver la Variación a su estado original.

## PCLP Var (Ajuste manual de la variación)

Con esta función puede cambiar los ajustes de la Variación de la Muestra de Frases seleccionada. Utilice el mando A para seleccionar el Juego de Variación (1 a 8), y los mandos B, C, 1, y 2 para ajustar sus parámetros. Después pulse el botón ENTER para ejecutar la operación.

En esta pantalla se pueden utilizar las notas blancas del teclado (entre C3 y C4) para reproducir los Juegos de Variaciones 1 a 8.

```
PCLP Var) Play Start Loop End
Var=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

## ■ Var (Número de variación)

Selecciona la Variación que se desea ajustar. Los ajustes de la Variación seleccionada afectarán a todos los parámetros.

□ **Ajustes:** 1~ 8

## ■ Play (Modo de reproducción)

Selecciona el modo de reproducción de la Muestra de Frases. Hay tres modos.

□ **Ajustes:**

**loop (bucle):**

Cuando pulse una nota en el teclado, la Muestra de Frases se reproducirá totalmente desde su Punto Inicial. Después se reproducirá repetidamente su sección de bucle hasta que libere la nota.

**oneshot (una vez):**

Cuando pulse una nota del teclado, la Muestra de Frases se reproducirá una sola vez, desde el punto inicial hasta el punto final (sin bucle).

**reverse (inverso):**

Cuando pulse una nota del teclado, la Muestra de Frases se reproducirá al revés, una sola vez, desde el punto final hasta el punto inicial (sin bucle).

**nota** En la página 54 se ofrecen las explicaciones básicas de cada modo.

### ■ Start (Punto inicial)

Ajusta el Punto Inicial desde el que se reproducirá la Muestra de Frases. Con un ajuste exacto del Punto Inicial se puede evitar la reproducción del ruido anterior al Punto Inicial. El ajuste, sin embargo, no elimina el ruido de la Muestra original.

□ **Ajustes:** Depende de la longitud de la Muestra de Frases.

### ■ Loop (Punto de bucle)

Ajusta el punto inicial de la sección de bucle. Con el sonido de un violín, por ejemplo, el Punto de Bucle debe ajustarse después de la parte característica de ataque y al inicio de la sección sostenida del sonido. Cuando se reproduzca este bucle, se reproducirá la parte de ataque distintiva del sonido del violín, seguida de la sección en bucle correspondiente a la sección sostenida del sonido (entre el Punto de Bucle y el Punto Final). Sin embargo, si el sonido no tiene una parte de ataque distintiva, el Punto de Bucle puede ajustarse a la misma posición que el Punto Inicial.

□ **Ajustes:** Depende de la longitud de la Muestra de Frases.

### ■ End (Punto final)

Ajusta el Punto Final de la sección de bucle de la Muestra de Frases. Este parámetro también puede resultar útil para eliminar ruidos indeseables al final de la Muestra de Frases.

□ **Ajustes:** Depende de la longitud de la Muestra de Frases.

**nota** En la página 150 encontrará más detalles acerca de los Puntos Inicial, de Bucle y Final.

## PCLP LoopRemix (Remezcla de bucle de PCLP)

Los datos de la Muestra de Frases pueden editarse para crear automáticamente una nueva Muestra de Frases con un nuevo bucle. El procedimiento es el siguiente.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
JOB C 2:001[SmF1Name] 1      A
```

**nota** Las siguientes operaciones sólo están disponibles cuando la Muestra de Frases se ha grabado en formato de 16 bits.

- 1 Seleccione la Muestra de Frases con el mando A para especificar la Tecla de Muestras, o con el mando B para ajustar el Número de Muestra de Frases.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

- 2 Seleccione el parámetro de Tipo que especifica la sección del bucle que se va a cambiar. Dispone de cinco Tipos.
- 3 Seleccione el parámetro Vari (Variación), que es el grado de cambio que se ha de aplicar al bucle. Dispone de cuatro Variaciones (A-D), cada una con un mayor grado de cambio.
- 4 Cuando pulse el botón ENTER, verá un mensaje de confirmación. Pulse el botón INC/YES para ejecutar la Operación de Remezcla de Bucle. Si pulsa el botón DEC/NO, la operación quedará cancelada.

- 5 Después de ejecutar la Operación de Remezcla de Bucle, aparecerá el siguiente mensaje de Reintento.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
<< Retry? [YES]/[NO] >> 1      A
```

En esta pantalla puede utilizar el teclado para oír la Remezcla de Bucle. Si no está satisfecho con el resultado, pruebe a crear otra Remezcla de Bucle repitiendo los pasos 2 a 4, pero con distintos ajustes de Variación.

- 6 Cuando esté satisfecho con el resultado, pulse la tecla DEC/NO. Se creará una nueva Muestra de Frases y volverá a la primera pantalla.

## PCLP Normalize (Normalizar PCLP)

Cada Muestra de Frases puede normalizarse para mejorar el nivel de salida de la muestra grabada sin ocasionar distorsión.

Para seleccionar la Muestra de Frases, utilice el mando A para especificar la Tecla de Muestra, o el mando B para ajustar el Número. Después de seleccionar la Muestra de Frases, ajuste el parámetro “Rate” y pulse el botón ENTER para realizar la normalización.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP Normalize)      Ratio
Job C 2:001[SmF1Name] 100%
```

### ■ Clip Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra de la Muestra de Frases.

□ **Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases.

□ **Ajustes:** 1~ 256

### ■ Rate (Índice)

Ajusta un factor de amplitud en la normalización de un nivel de volumen. Con un valor de “100%”, un nivel de pico se normalizará en 16 bits completos, lo que significa que en los niveles resultantes no habrá prácticamente distorsión. Si el nivel de volumen de una Muestra original es extremadamente bajo, ajuste un valor inferior a “100%” para obtener una forma de onda más suave en cuanto a cambios de nivel. Puede ajustar un valor superior a “100%” para obtener un sonido intencionadamente distorsionado.

□ **Ajustes:** 0~ 200%

**nota** Cuando haya realizado esta operación en una Muestra de Frases, los datos originales serán reemplazados y no podrá deshacer los cambios. No olvide nunca realizar una copia de seguridad o copiar los datos importantes en un Número de Muestra de Frases distinto antes de realizar esta operación.

## PCLP FreqConvert (Conversión de frecuencia)

Con esta función es posible realizar una operación de Conversión de Frecuencia en cada Muestra de Frases. Así se divide por dos la velocidad de muestreo y por tanto su tamaño.

Para seleccionar cada Muestra de Frases, use el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases. Después de seleccionar la Muestra de Frases, pulse el botón ENTER para ejecutar la operación de Conversión de Frecuencia.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP FreqConvert)
Job C 2:001[SMF1Name]
```

### Clip Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra de la Muestra de Frases.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases.

**Ajustes:** 1~ 256

**nota** Cuando haya realizado esta operación en una Muestra de Frases, los datos originales serán reemplazados y no podrá deshacer los cambios. No olvide nunca realizar una copia de seguridad o copiar los datos importantes en un Número de Muestra de Frases distinto antes de realizar esta operación.

## PCLP Extract (Extracción)

Con esta función puede realizar una operación de Extracción en cada Muestra de Frases. De esta forma, eliminará las secciones no usadas de la Muestra de Frases (secciones que no se utilizan en las Variaciones).

Para seleccionar cada Muestra de Frases, use el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases. Después de seleccionar la Muestra de Frases, pulse el botón ENTER para ejecutar la operación de Extracción.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP Extract)
Job C 2:001[SMF1Name] TargetVari all
```

### Clip Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra de la Muestra de Frases.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases.

**Ajustes:** 1~ 256

**nota** Cuando haya realizado esta operación en una Muestra de Frases, los datos originales serán reemplazados y no podrá deshacer los cambios. No olvide nunca realizar una copia de seguridad o copiar los datos importantes en un Número de Muestra de Frases distinto antes de realizar esta operación.

## TargetVari (Variación de objetivo)

Determina las zonas que van a ser eliminadas mediante la Extracción.

### Ajustes:

**all:**

Se eliminarán las zonas no utilizadas de las ocho Variaciones.

**1~ 8:**

Se eliminarán las zonas no utilizadas de las Variaciones especificadas.



**nota** Si se selecciona "all", los Puntos Iniciales de todas las Variaciones se someten a una comparación. A continuación, las zonas anteriores al punto Inicial y posteriores al Punto Final serán eliminadas.

## PCLP Delete (Suprimir)

Es posible borrar por separado los datos de cada Muestra de Frase o de todas las Muestras de Frases al mismo tiempo. Para seleccionar cada Muestra de Frases, use el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases. Después de seleccionar la Muestra de Frases, pulse el botón ENTER para borrarla.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP Delete)
Job C 2:001[SMF1Name]
```

### Clip Key (Tecla de muestra)

Ajusta la Tecla de Muestra asignada a una Muestra para esta operación. También dispone de otras opciones de mantenimiento. Si desea borrar todas las Muestras (hasta 256) que se han grabado, independientemente de su asignación en los Juegos de Muestras, seleccione "all". Para borrar todas las Muestras que NO estén asignadas a ninguna Tecla de Muestra, seleccione "unused".

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6), unused (sin usar), all (todas)

**nota** Si selecciona "unused" o "all", en la pantalla se visualizará "..." como parámetro de Tecla de Muestra.

**nota** Si borra una Muestra de Frases utilizada en otro Juego de Muestras o por otra Tecla de Muestra, no podrá utilizar nunca dichos Juegos o Teclas de Muestras.

### Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases que se desea borrar.

**Ajustes:** 1~ 256

## PCLP Copy (Copiar)

Con esta función puede copiar los datos de cada Muestra de Frases en otra Muestra de Frases.

Para seleccionar cada Muestra de Frases, use el mando A para seleccionar la Tecla de Muestra, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases. Después de seleccionar la Muestra de Frases, pulse el botón ENTER para copiarla en un Número de Muestra de Frases asignado automáticamente (libre).

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP Copy)
Job C 2:001[SmplName] > 050[NewSmpl]
```

### ■ Clip Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra de la Muestra de Frases que se va a copiar.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases que se va a copiar.

**Ajustes:** 1~ 256

## PCLP SampleRcv (Recepción de muestra)

Con esta función puede recibir datos de Muestras de Frases procedentes de dispositivos MIDI externos, tales como samplers u ordenadores que utilicen el Estándar de Traspase de Muestras MIDI.

**nota** El número de dispositivo debe ajustarse correctamente para poder realizar esta operación. En la página 166 encontrará más detalles.

Seleccione la muestra que desea recibir, especifique la Tecla de Muestra a la que se asignará, y luego pulse el botón ENTER para que dé comienzo el proceso de Recepción de Muestras. La muestra recibida será asignada a la Tecla de Muestra especificada del Juego de Muestras actual.

```
PCLP SampleRcv) ReqSmpl > Key[InitSmpl]
Job 16383 C 3:001
```

### ■ ReqSmpl (Solicitud de muestra)

Ajusta los datos de muestra que van ser recibidos desde un dispositivo MIDI externo.

**Ajustes:** 1~ 16384

**nota** Este ajuste no es necesario cuando envíe directamente datos de muestra desde un dispositivo MIDI externo al instrumento (sin solicitarlos con este parámetro).

**nota** Sólo puede recibir muestras monofónicas grabadas a 44.1 kHz en formato de 16 bits (lineal).

### ■ Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra a la que se asignará la muestra.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

## PCLP AutoKeyMap (Asignación de tecla automática)

Esta función se utiliza para asignar automáticamente Variaciones de una Muestra de Frases a notas del teclado, comenzando en la nota de la Tecla de Muestra.

Para seleccionar la Muestra de Frase de las Variaciones, use el mando A para seleccionar la Tecla de Frases, o el mando B para seleccionar el Número de Muestra de Frases.

Después de seleccionar la Muestra de Frases, ajuste los parámetros de Tecla de Muestra y Tipo, y luego pulse el botón ENTER para ejecutar la operación de Asignación de Tecla Automática.

**nota** También es posible seleccionar la Muestra de Frases directamente pulsando su nota en el teclado.

```
PCLP AutoKeyMap)           Key   Type
Job C 2:001[SmplName]     C 3   white
```

### ■ Clip Key (Tecla de muestra)

Ajusta la Tecla de Muestra asignada a la Muestra de Frases de la Variación fuente.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Clip Number (Número de Muestra)

Selecciona la Muestra de Frases de la Variación fuente.

**Ajustes:** 1~ 256

### ■ Key (Tecla)

Determina la primera Tecla de Muestra que se va a asignar. Las asignaciones se realizarán desde esta nota de forma ascendente cuando realice la operación de Asignación de Tecla Automática.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Type (Tipo)

Ajusta el tipo. Si selecciona “white”, las asignaciones se aplicarán sólo a las notas blancas de forma ascendente, desde la nota ajustada en el parámetro “Key”. Si selecciona “all”, las asignaciones se aplicarán tanto a las notas negras como a las blancas, de forma ascendente desde ese punto.

**Ajustes:** white, all

## PCLP Kit Key Copy (Copiar Tecla de Muestra)

Con esta función es posible copiar los datos de tecla de muestra de una Tecla de Muestra a otra.

Después de seleccionar las teclas de muestra fuente y destino, pulse el botón ENTER.

```
PCLP Kit Key Copy)
Job C 3 > B 3
```

### ■ Source Clip Key (Tecla de muestra fuente)

Selecciona la tecla de Muestra que se va a copiar.

**Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

### ■ Destination Clip Key (Tecla de muestra de destino)

Selecciona la Tecla de Muestra en la que se copiará la Tecla de Muestra fuente.

□ **Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

## PCLP Kit Key Initialize (Inicializar Tecla de Muestra)

Con esta función, puede inicializar cada Tecla de Muestra para restablecer su estado de fábrica. Resulta útil cuando se crea una Muestra de Frases nueva partiendo desde cero antes de editar.

Después de seleccionar la Tecla de Muestra que desea inicializar, pulse el botón ENTER.

```
PCLP Kit Key Initialize)
Job          C 3
```

### ■ Clip Key (Tecla de muestra)

Selecciona la Tecla de Muestra que desea inicializar.

□ **Ajustes:** C0 (do0)~ C6 (do6)

## PCLP Kit Initialize (Inicializar Juego de Muestras)

Con esta función puede inicializar cada Juego de Muestras para restablecer su estado de fábrica. Resulta útil cuando se crea una Muestra de Frases nueva partiendo desde cero antes de editar. Puede inicializar el Juego de Muestras actual o todos los Juegos de Muestras simultáneamente.

Después de seleccionar el Juego de Muestras que desea inicializar, pulse el botón ENTER.

```
PCLP Kit Initialize)
Job          Current Kit
```

### ■ Clip Kit (Juego de muestras)

Selecciona el Juego de Muestras que desea inicializar.

□ **Ajustes:** Current Kit (actual), All kit (todos)

# Almacenamiento de Juegos de Muestras

Puede almacenar en la memoria interna hasta cuatro Juegos de Muestras editados.

**nota** Los datos de Juegos de Muestras serán reemplazados por los datos nuevos al guardarlos. No olvide guardar antes los datos importantes en una Tarjeta de Memoria.

**nota** Los datos de Juegos de Muestras guardados en la memoria interna se perderán al apagar el sintetizador. No olvide copiar los datos importantes de Juegos de Muestras y de Muestras de Frases en una Tarjeta de Memoria antes de apagarlo. Esta operación se realiza en el Modo de Tarjeta. Encontrará detalles en la página 173.

1 Pulse el botón STORE después de editar un Juego de Muestras. A continuación aparecerá la pantalla de Almacenamiento de Juegos de Muestras.

```
PCLP) [Ww:Init Clip ] >[Ww:Init Clip ]
Store 1(A01)
```

2 Utilice el mando 2 para seleccionar la ubicación del Número de Juego de Muestras (1 a 4) en la que desea guardar el Juego de Muestras.

A continuación se visualizará el Número de Juego de Muestras.

**nota** También puede usar el mando DATA y los botones INC/YES y DEC/NO para seleccionar el lugar de almacenamiento.

3 Pulse el botón ENTER. Aparecerá un mensaje de confirmación.

```
PCLP) [Ww:Init Clip ] >[Ww:Init Clip ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

4 Pulse el botón INC/YES para proceder al almacenamiento. En la pantalla se visualizará el mensaje "Executing...", seguido de "Completed" al terminar. Luego regresará al modo de Reproducción de Muestras de Frases.

**nota** Pulse el botón DEC/NO para cancelar la operación de Almacenamiento y volver a la pantalla anterior.

# Modo de Reproducción de Secuencias

En este modo puede reproducir las canciones de demostración internas y los ficheros de Canción almacenados en una Tarjeta de Memoria. Con la función "Chain Step" se pueden reproducir hasta 100 ficheros de Canción encadenadas. Estos datos de Paso de Cadena también se pueden guardar en la Tarjeta de Memoria.

**nota** Es necesario que haya insertada en la Ranura de Tarjetas una Tarjeta de Memoria que contenga ficheros de Canción.

**nota** En la página 31 se ofrecen los detalles básicos acerca del secuenciador.

Cuando acceda al modo de Reproducción de Secuencias, aparecerá la primera pantalla (Canción de Demostración). Dispone de las dos pantallas siguientes.

1ª pantalla: SEQ DEMO (Demostración de secuencia)

2ª pantalla: SEQ (Cadena de secuencias)

**nota** Si carga datos de Cadena de Secuencias en el modo de Tarjeta (página 174) o con la función de Carga Automática (página 172), la segunda pantalla se visualizará en primer lugar.

**nota** En la página 22 encontrará más detalles acerca del acceso al modo de Reproducción de Secuencias.

## SEQ Demo (Demostración de secuencia)

Los datos de Canción de Demostración están guardados en la memoria interna.

Cuando intente acceder a la pantalla SEQ Demo (Demostración de Secuencias), aparecerá la pantalla de alerta que se muestra a continuación, ya que perderá los datos de Sistema, de Voces internas y de Muestras de Frases al cargar la canción de demostración.

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

Pulse el botón INC/YES para aceptar la advertencia y proceder con la pantalla de SEQ Demo. En la pantalla podrá reproducir la canción de demostración.

Nombre de la canción de demostración

```
SEQ Demo) Song:[DEMOSONG]
           [001] [J= 120]
```

Número de la canción de demostración      Tiempo de reproducción

### ■ Playback Tempo (Tempo de reproducción)

Ajustes: \*\*\* (tempo estándar), 25~ 300

- 1 Utilice el mando B y el botón ENTER para seleccionar el Número de Canción de Demostración.
- 2 Ajuste el tempo (si fuera necesario).

**nota** Las Canciones de Demostración contienen tempos predefinidos. Cuando cambie a otra Canción de Demostración, se utilizará su tempo predefinido. Es posible cambiar el tempo de reproducción. Para restablecer el tempo estándar, seleccione "\*\*\*" como ajuste de tempo.

3 Pulse el botón PLAY/STOP para reproducir la Canción de Demostración desde el principio.

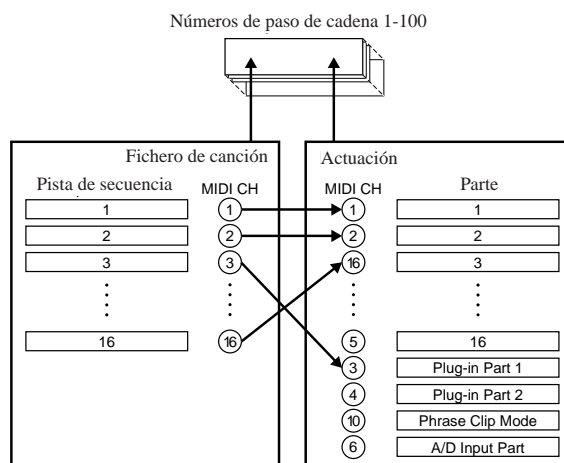
4 Pulse de nuevo el botón PLAY/STOP para detener la reproducción de la Canción de Demostración.

**nota** Si vuelve a pulsar el botón PLAY/STOP una vez más, la reproducción se reanudará desde la posición actual.

**nota** Las Canciones de Demostración se reproducirán de forma continua hasta que el usuario detenga la reproducción.

## SEQ (Cadena de secuencias)

En esta pantalla puede ajustar hasta 100 Pasos de una Cadena. A cada Paso de Cadena se asigna un fichero de Canción y una Actuación (Voces de cada una de las Partes utilizadas en la Canción). Es posible reproducir un Paso de Cadena individual o varios encadenados.



**nota** Los ajustes de Cadena pueden guardarse en una Tarjeta de Memoria.

Nombre de fichero de canción

```
SEQ) File:[ ] Perf
[Chain00] 001 [J= 120] [Meas=001] [INT:120]
```

Número de paso de cadena      Tempo de reproducción      Compás      Banco/Número de Actuación

### ■ Chain Step Number (Número de paso de cadena)

Cambia cada Paso de Cadena. Si selecciona un Número de Paso en esta pantalla, se visualizará la pantalla correspondiente al Paso de Cadena seleccionado.

Ajustes: 00~ 99

**nota** Es posible pasar al siguiente Paso de Cadena y cambiar los ajustes de Cadena por adelantado, incluso mientras se está reproduciendo una canción.

**nota** A la derecha del Número de Paso de Cadena se visualizará el indicador "■", en la pantalla de Paso de Cadena del fichero de Canción que se está reproduciendo.

### ■ Song File Number (Número de fichero de canción)

Asigna un fichero de Canción al Paso de Cadena. Puede seleccionarse cualquier fichero de Canción con la extensión “.MID”. Cuando seleccione un Número de fichero aquí, en la línea superior de la pantalla aparecerá el nombre del fichero.

Para la reproducción continua (en cadena) de varios Pasos de Cadena, puede especificar la manera de reproducir este Paso de Cadena después de la reproducción de uno anterior, seleccionando entre “skip”, “end” o “stop”. Si selecciona “skip”, el Paso de Cadena será omitido y la reproducción saltará al siguiente Paso de Cadena. Si decide omitir el Paso de Cadena 99, la reproducción saltará al primer Paso de Cadena después del Paso de Cadena 98.

Si selecciona “end” cuando la Canción llegue a este Paso de Cadena, la reproducción en cadena se detendrá y volverá al primer Paso de Cadena.

Si selecciona “stop”, la canción se detendrá cuando llegue a este Paso de Cadena. Cuando se reanude la reproducción de la Canción, comenzará en el Paso de Cadena siguiente.

□ **Ajustes:** skip, end, stop, 001~ 997

### ■ Playback Tempo (Tempo de reproducción)

Ajusta el tempo de reproducción del Paso de Cadena. Cuando comience la reproducción, es normal que el valor de tempo contenido en el fichero de canción se ajuste automáticamente a este parámetro. Si es necesario, puede cambiar el tempo de reproducción. Para restablecer el tempo de reproducción propio de la canción, seleccione “\*\*\*”.

□ **Ajustes:** \*\*\* (tempo estándar), 25~ 300

**nota** Cuando se reproduzca un fichero de canción con sus propios datos de tempo, el ajuste de tempo aparecerá entre paréntesis. Estos paréntesis desaparecerán cuando cambie el tempo.

### ■ Meas (Compás)

Durante la reproducción, aparecerá el compás de canción del Paso de Cadena actual. Si detiene la reproducción, podrá utilizar el mando 1 para introducir un número de compás, y ENTER para reanudar la reproducción en dicho compás.

□ **Ajustes:** 001~ 999

### ■ Performance Bank/Number (Banco/Número de actuación)

Ajusta la Actuación (Banco/Número de Programa) que se utilizará en el Paso de Cadena. Las Voces de cada Parte de la Actuación seleccionada se utilizarán cuando reproduzca el fichero de canción.

Utilice el mando 2, los botones MEMORY (INT/EXT), BANK (A-H) y PROGRAM 1-16 para seleccionar el Banco de Memoria y el Número de Programa de la Actuación.

□ **Ajustes:** \*\*\* (sin ajustar), INT/EXT (Banco), 1~ 128 (Número de Programa).

**nota** Si un Fichero de Canción no contiene ningún cambio de Actuación, al seleccionar el Fichero de Canción se visualizará “\*\*\*” como Banco/Número. En este caso, el fichero de Canción utilizará el Programa ajustado en el modo actual (Voces/Actuación/ Muestras de Frases).

**nota** Mientras las Canciones se están reproduciendo o han sido detenidas, pueden cambiarse las Actuaciones. Sin embargo, no cambiarán en tiempo real durante la reproducción si especifica otro Paso de Cadena que no sea el actual. En cambio, cambiará cuando la reproducción alcance la canción en el Paso de Cadena especificado.

## Reproducción de ficheros de canción

① Utilice el mando B para seleccionar el fichero de Canción que desea reproducir.

**nota** Cuando reproduzca una sola canción, no será necesario seleccionar un Número de Paso de Cadena (puede tener abierta cualquier pantalla de Paso de Cadena).

② Ajuste el tempo (si es necesario)

③ Ajuste el punto de comienzo (compás) de la Canción (si es necesario).

④ Seleccione el Banco/Número de Actuación (si es necesario).

⑤ Pulse el botón PLAY/STOP para reproducir la Canción desde la posición ajustada (o desde el principio).

⑥ Pulse el botón PLAY/STOP nuevamente para detener la reproducción de la Canción.

## Reproducción en cadena

① Utilice el mando A para seleccionar el Número de Paso de Cadena de la primera Canción que desea reproducir.

② Ajuste el tempo (si es necesario).

③ Ajuste el punto de comienzo (compás) de la Canción (si es necesario).

④ Seleccione el Banco/Número de Actuación (si es necesario).

⑤ Pulse el botón PLAY/STOP para reproducir la Canción desde la posición ajustada (o desde el principio). Cuando la reproducción del Paso de Cadena haya terminado, comenzará automáticamente la Canción del siguiente Número de Paso de Cadena. Las canciones pueden reproducirse continuamente de esta manera.

⑥ Pulse el botón PLAY/STOP nuevamente para detener la reproducción de la Canción.

Además, si se llega a un Paso de Cadena “end” o “stop”, la reproducción se detendrá.

# Modo de Utilidades

En este apartado se explican los parámetros del modo de Utilidades. El modo de Utilidades puede dividirse a grandes rasgos en una pantalla para ajustes comunes a todo el sistema, una pantalla para el ajuste del modo de Voces y una pantalla para los ajustes de Tarjeta Plug-in.

Al acceder al modo de Utilidades verá la siguiente pantalla. Cada una de las tres pantallas del modo de Utilidades se subdividen en otras pantallas. Básicamente, el mando PAGE se utiliza para cambiar de pantalla de parámetros, y los mandos B, C, 1 y 2 para ajustar los valores de cada parámetro. También puede utilizar el mando DATA o los botones DEC/NO e INC/YES para introducir los valores.

## Sys (Sistema) : Ajustes de sistema

MSTR TG>	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+63	+102.3c

- Maestro
- Control
- MIDI

## Vce (Voz): ajustes del modo de Voces

M.EQ Low>	Shape	Gain	Freq	
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

- Ecualizador maestro
- Control

## Plg (Plug-in): Ajustes de Plug-in

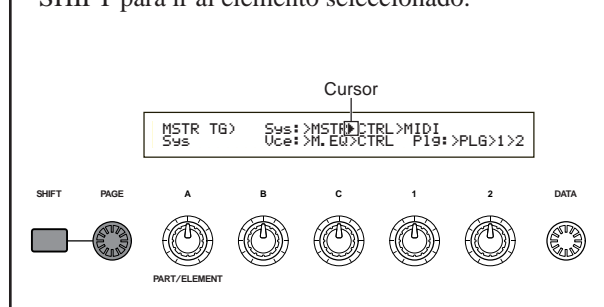
PLG Status>	PLG1:PLG100-UH	Expand
PlugIn	PLG2:PLG150-AN	Part

- Estado de tarjeta Plug-in
- Sistema de tarjeta Plug-in 1
- Sistema de tarjeta Plug-in 2

**nota** En la página 22 encontrará más detalles acerca del acceso al modo de Utilidades.

## Pantalla de menús

Cuando utilice el mando PAGE mientras mantiene pulsado el botón SHIFT, se visualizará el siguiente menú. Utilice el mando PAGE para mover el cursor (►) entre los elementos, y libere el botón SHIFT para ir al elemento seleccionado.



## MSTR (Maestro de sistema)

Con esta función puede ajustar parámetros generales como el volumen y el tono, que están relacionados principalmente con la sección del generador de tonos del secuenciador. Dispone de las cuatro pantallas siguientes.

- MSTR TG (Generador de tonos maestro)
- MSTR Kbd (Teclado maestro)
- MSTR EF Bypass (Anulación de efectos generales)
- MSTR Other (Maestro, otros)

## MSTR TG (Generador de tonos maestro)

Ajusta los parámetros que controlan la sección del generador de tonos del sintetizador.

MSTR TG>	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

### ■ Vol (Volumen general)

Ajusta el volumen general del sintetizador.

□ Ajustes: 0~ 127

### ■ NoteShift (Desplazamiento de nota general)

Ajusta el grado de desplazamiento de tono de las notas (en semitonos). Este parámetro sólo afecta al generador de tonos interno del sintetizador. No afecta a la información transmitida por MIDI.

□ Ajustes: -24~ 0~ +24

### ■ Tune (Afinación general)

Ajusta la afinación del teclado (en pasos de 0,1 centésimas)

□ Ajustes: -102,4~ +102,3

## MSTR Kbd (Teclado maestro)

Desplaza el margen de octava del teclado en sentido ascendente o descendente.

MSTR Kbd>	Oct	Transpose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

### ■ Oct (Cambio de Octava Maestra)

Cambia hacia arriba o hacia abajo el rango de octava del teclado.

□ Ajustes: -3~ 0~ +3

### ■ Transpose (Transposición general)

Transporta el tono del teclado de manera ascendente o descendente (en semitonos). Este ajuste afecta a la información transmitida por MIDI.

□ Ajustes: -11~ +11

**nota** Si realiza una transposición que supere los límites del margen de notas (C-2 y G8), las notas se superpondrán.

**nota** Este parámetro no está disponible en el CS6R.

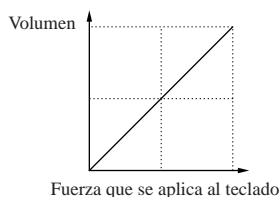
■ **Vel (Curva de velocidad de pulsación del teclado)**

Ajusta la Curva de Velocidad de pulsación que determina la forma en que la fuerza aplicada a las notas interpretadas afectará a la salida de sonido.

- **Ajustes:** norm, soft, hard, wide, fixed

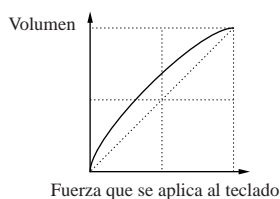
**norm (normal)**

La velocidad de pulsación es proporcional a la fuerza ejercida.



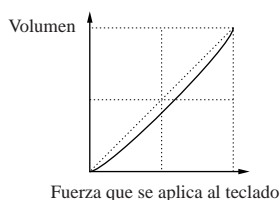
**soft (suave)**

Cuanto más suave es el estilo de interpretación, más aumenta el nivel de volumen.



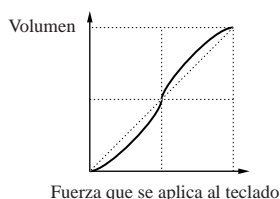
**hard (fuerte)**

Cuanto más fuerte es el estilo de interpretación, más aumenta el nivel de volumen.



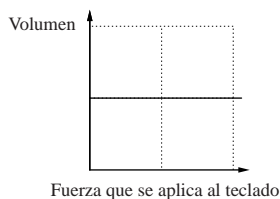
**wide (amplio)**

Un estilo de interpretación suave disminuye el nivel de volumen, y un estilo de interpretación fuerte lo aumenta. Como resultado se advierte un margen dinámico más amplio.



**fixed (fijo)**

Seleccione esta curva cuando desee que el generador de tonos responda (suene) a un volumen, timbre, etc., específicos. Con este ajuste, cualquier valor de velocidad de pulsación cambiará a uno fijo especificado con el parámetro Fixed (Velocidad de Pulsación Fija del Teclado), descrito a continuación.



■ **Fixed (Velocidad de pulsación fija del teclado)**

La velocidad de pulsación se fija al ajuste Vel. La

salida de sonido es siempre la misma, independientemente de lo fuerte o suave que se toque el teclado. El parámetro Vel sólo está disponible si selecciona la Curva de Velocidad de Pulsación "fija".

- **Ajustes:** 1~ 127 (sólo disponible si Vel está ajustada a "fixed")

■ **MSTR EF Bypass (Omisión de efectos maestros)**

Ajusta los parámetros relacionados con el botón EF BYPASS del panel frontal.

```
MSTR EF Bypass) Insert  Reverb  Chorus
Sys             off     on     on
```

■ **Insert (Inserción), Reverb, Chorus**

Cuando se pulsa el botón EF BYPASS (se iluminará su diodo), pueden omitirse diversos efectos.

- **Ajustes:** off, on, (para los efectos Insert, Reverb y Chorus)

**nota** Las Variaciones de una Tarjeta Plug-in (efectos de variación) serán omitidas conforme al ajuste de Insert.

■ **MSTR Other (Maestro, otros)**

Ajusta otros parámetros comunes a todo el sistema.

```
MSTR Other) PowerOnMode  Ctrl BCCurve
Sys         Voice(INT)   hold thru
```

■ **PowerOnMode (Modo de encendido)**

Selecciona el modo al que se accederá al encender el sintetizador.

- **Ajustes:**
  - Performance (Actuación):** Se accede al modo de Reproducción de Actuación y se selecciona automáticamente el primer Número de Programa (INT:001).
  - Voice (Voces) (INT):** Se accede al modo de Reproducción de Voces y se selecciona automáticamente el primer Número de Programa de la memoria interna (INT:001).
  - Voice (Voces) (PRE1):** Se accede al modo de Reproducción de Voces y se selecciona automáticamente el primer Número de Programa de la memoria predefinida (PRE:001).
  - Last (último):** Se selecciona el Programa de Voces/Actuación seleccionado antes de apagar el aparato. Sin embargo, si antes de apagar estaba en el modo de Reproducción de Muestras de Frases, se seleccionará automáticamente la Voz previamente especificada en el modo de Voces.

■ **Ctrl (Controlador)**

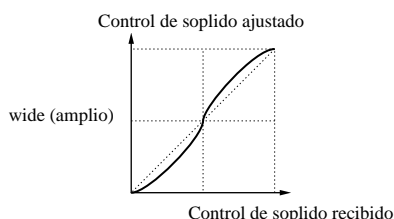
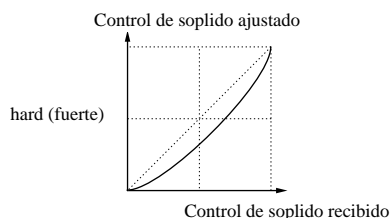
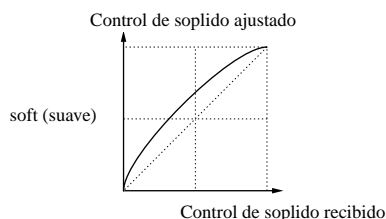
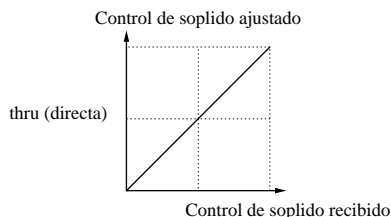
Selecciona si se mantendrá (hold) o no el estado/posición del controlador (Rueda de Modulación, Aftertouch, Pedal Controlador, Controlador de Soplido, Controlador de Cinta [CS6x], Mandos) o se reajustará (reset) cuando cambie de Voces.

- **Ajustes:** hold, reset
- Si selecciona "reset", los controladores se reajustarán a los siguientes estados/posiciones:
  - Inflexión de tono .....Centro
  - Rueda de modulación .....Mínimo
  - Aftertouch .....Mínimo
  - Pedal controlador .....Máximo
  - Controlador de soplido ....Máximo
  - Controlador de cinta .....Centro
  - Pedal conmutadorOff (desactivado)
  - Expresión .....Máximo

## ■ BCCurve (Curva de soplido del generador de tonos)

Ajusta la Curva de Soplido que determina la forma en que la fuerza de soplido aplicada al Controlador de Soplido afectará a la salida de sonido.

□ **Ajustes:** thru, soft, hard, wide



## CTRL (Controlador de sistema)

Los parámetros de los Controladores pueden ajustarse en el modo de Voces.

Dispone de las cinco pantallas siguientes:

CTRL Knob A (Mando de control A)  
 CTRL Knob B (Mando de control B)  
 CTRL Knob C (Mando de control C)  
 CTRL Scene (Escenas de controladores)  
 CTRL Other (Controladores, Otros)

## Mandos CTRL A-C

Los Mandos Asignables A-C del panel frontal admiten diversas funciones de control.

```
CTRL KnobA) CC#          Dest
Sys         67[-----] EQLow-G
```

## ■ CC# (Número de control)

Asigna Números de Cambio de Control MIDI a los Mandos Asignables A-C.

□ **Ajustes:** 000~ 095 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

## ■ Dest (Destino de control)

Ajusta la función que va a ser controlada por los Mandos Asignables A-C.

□ **Ajustes:** más detalles en la Lista de Datos adjunta

**nota** Las posiciones de los mandos A, B, C pueden ser memorizadas en cada Voz, Actuación y Muestra de Frases.

**nota** Si se selecciona un parámetro de Ecuador Maestro como destino, los ajustes M.EQ de "vce" (en el modo de Utilidades) aumentan/disminuyen con los mandos A, B, C.

## CTRL Scene (Escena de controlador) (CS6x)

Ajusta los parámetros de los mandos SCENE (CONTROL).

```
CTRL Scene) Scene Control
Sys         65[Porta Sw]
```

## ■ Scene Control (Número de control de escena)

Asigna un Número de Cambio de Control MIDI al mando SCENE (CONTROL).

□ **Ajustes:** 000~ 095 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

## CTRL Other (Controladores, otros)

Ajusta los parámetros del pedal conmutador y el pedal de volumen.

```
CTRL Other) FS          FV
Sys         65[Porta Sw] volume
```

## ■ FS (Pedal conmutador)

Asigna un mensaje de Cambio de Control al Pedal Controlador.

□ **Ajustes:** 000~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)

**nota** Los ajustes disponibles del CS6R son del 000 al 095

**nota** En la Lista de Datos adjunta encontrará más detalles acerca de los Números de Control y de los Cambios de Control.

## ■ FV (Pedal de volumen) (sólo CS6x)

Selecciona si el Pedal de Volumen va a controlar el parámetro de Volumen Principal o el de Expresión.

□ **Ajustes:** volume (volumen principal), expression (expresión)

**nota** En la Lista de Datos adjunta encontrará más detalles acerca de los parámetros de Volumen General y de Expresión.

## MIDI (MIDI de sistema)

Es posible ajustar los parámetros MIDI generales del sistema.

Dispone de las cinco pantallas siguientes:

MIDI Ch (Canal MIDI)  
MIDI Arp (Arpegio MIDI)  
MIDI RxSW (Interruptor de recepción MIDI)  
MIDI Other (MIDI, Otros)  
MIDI GM/XG Receive (Recepción de MIDI GM/XG)

### MIDI Ch (Canal MIDI)

Ajusta los parámetros de canal MIDI.

```
MIDI Ch>  Recv  Trans  Local  DevNo
Sys      omni   1      on     all
```

#### ■ Rcv (Canal de recepción básico)

Ajusta el canal de recepción MIDI para usar el sintetizador con un secuenciador externo, ordenador, etc., y para utilizarlo como generador de tonos MIDI.

**Ajustes:** 1~ 16, omni (todos los canales), off

#### ■ Trans (Canal de transmisión de teclado)

Ajusta el canal de transmisión MIDI para transmitir datos MIDI desde el teclado, controladores, etc.

**Ajustes:** Ch1~ Ch16, off

#### ■ Local (Local activado/desactivado)

Si ajusta Local a "off", el teclado y los controladores serán desconectados internamente de la sección de generador de tonos del sintetizador para que no se emita ningún sonido al tocar el teclado o utilizar los controladores. No obstante, los datos se transmitirán por el terminal MIDI OUT. Además, la sección de generador de tonos responderá a los mensajes recibidos en el terminal MIDI IN.

**Ajustes:** off, on

#### ■ DevNo (Número de dispositivo)

Ajusta el Numero de Dispositivo MIDI. Este número debe coincidir con el del dispositivo MIDI externo cuando se transmitan o reciban datos en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema.

**Ajustes:** 1~ 16, all, off

### MIDI Arp (Arpegio MIDI)

Ajusta los parámetros MIDI del arpegiador.

```
MIDI Arp>  Switch  Hold  Out(Vce)Ch(Vce)
Sys[      ]  67    68    off      16
```

#### ■ Switch (Interruptor)

Selecciona el Número de Cambio de Control utilizado para controlar el botón ARPEGGIO (ON/OFF).

**Ajustes:** 000~ 095 (000, 032 = off)

#### ■ Hold (Sostenimiento)

Selecciona el Número de Cambio de Control utilizado para controlar el botón ARPEGGIO (HOLD).

**Ajustes:** 000~ 095 (000, 032 = off)

#### ■ Out (Vce) (Salida, voz)

Activa/desactiva la salida de los datos del Arpegiador hacia dispositivos MIDI externos por el puerto MIDI OUT.

**Ajustes:** off (desactivado), on (activado)

#### ■ Ch (Vce) (Canal de Transmisión de Arpegio)

Selecciona el canal MIDI por el que se enviarán los datos de Arpegio.

**Ajustes:** 1~ 16

### MIDI Sw (Interruptor de recepción MIDI)

Ajusta los parámetros de Recepción MIDI.

```
MIDI Sw>RcvBulk  BankSel  PrgChng  Control
Sys      on      Perform  off     model
```

#### ■ Bulk (Bloque)

Selecciona si se pueden recibir o no datos de trasvase en bloque.

**Ajustes:** protect (desactivado), on (activado)

#### ■ BankSel (Selección de banco)

Activa o desactiva la transmisión y recepción de mensajes de Selección de Banco entre el instrumento y un dispositivo MIDI externo. Con un ajuste distinto de "off", el instrumento podrá recibir un mensaje entrante de Selección de Banco, así como enviar un mensaje de Selección de Banco a un dispositivo MIDI externo cuando se selecciona un Banco con un botón MEMORY o similar del panel frontal.

**Ajustes:** off, all, part, perform

**off:**

Desestima (no recibe) un mensaje de selección de banco. El instrumento tampoco envía este mensaje.

**all:**

Recibe todos los mensajes de Selección de Banco. Cuando el instrumento sólo recibe un mensaje de Cambio de Programa en el modo de Actuación, el mensaje selecciona una Voz de Parte.

**part:**

Recibe sólo mensajes de Selección de Banco para seleccionar un Banco de Voces, cualquiera que sea el modo en el que se esté trabajando.

**perform:**

Recibe sólo mensajes de Selección de Banco para seleccionar un Banco de Actuación cuando se está trabajando en el modo de Actuación. Cuando se trabaja en el modo de Voces, el instrumento sólo recibe mensajes de Selección de Banco para seleccionar un Banco de Voces.

### ■ PgmChng (Cambio de programa)

Activa o desactiva la recepción de un mensaje de Cambio de Programa entrante. Con este parámetro ajustado a “on”, el instrumento puede recibir un mensaje de Cambio de Programa entrante, así como enviar un Cambio de Programa a un dispositivo MIDI externo cuando se selecciona una Voz o Actuación (con un botón PROGRAM/PART, etc.) del panel frontal.

**Ajustes:** off, desactivado), on (activado)

### ■ Control

Ajusta los parámetros de transmisión/recepción MIDI de los 14 mandos de Control de Sonido del CS6x.

**Ajustes:** mode1, mode2

#### mode1:

Si el mensaje de Cambio de Control del mando no es un mensaje MIDI estándar, se transmitirá como mensaje de Cambio de Parámetro.

#### mode2:

El mando SUSTAIN transmite un mensaje de Cambio de Control.

## MIDI Other (MIDI, otros)

Ajusta otros parámetros MIDI.

```
MIDI Other) In ThruPort   Sync SeqCtrl  
Sys         MIDI         1   int      on
```

### ■ In (Entrada MIDI)

Selecciona si se utilizarán los conectores MIDI IN/OUT/THRU u otros conectores (futuros). Por el momento sólo se puede seleccionar “MIDI”.

**Ajustes:** MIDI

### ■ ThruPort (Puerto de retransmisión)

Es posible conectar el sintetizador a un ordenador a través de un cable serie especial conectado al terminal TO HOST. En tal caso, los mensajes MIDI recibidos en TO HOST pueden ser retransmitidos por la salida MIDI OUT del sintetizador. Aquí debe ajustar el número de puerto.

**Ajustes:** 1~ 8

### ■ Sync (Sincronización)

Para sincronizar la reproducción con un dispositivo MIDI externo, puede utilizar el reloj interno del sintetizador (int) o las señales de reloj MIDI del dispositivo externo (MIDI). Seleccione “int” si va a utilizar el sintetizador como maestro o si no tiene ningún otro dispositivo MIDI conectado. Seleccione “MIDI” cuando el sintetizador sea el dispositivo esclavo de otra fuente de reloj MIDI conectada al terminal MIDI IN.

**Ajustes:** MIDI, int (interno)

### ■ SeqCtrl (Control de secuenciador)

Selecciona si se transmiten/reciben o no mensajes de Inicio, Parada y Continuación de Canción a través de MIDI. Este parámetro también activa y desactiva la transmisión de mensajes de reloj MIDI.

**Ajustes:** off, on

## Recepción de MIDI GM/XG (si se ha instalado una tarjeta Plug-in de Partes Multi)

Ajusta parámetros de Recepción GM On y XG Reset. Esta pantalla sólo está disponible si se ha instalado una Tarjeta Plug-in XG de Partes Multi.

```
MIDI GM/XG Receive) Sw   InternalPart  
Sys                 on   layer-Part
```

### ■ Sw (Interruptor de recepción)

Selecciona si se reciben o no mensajes GM On y XG Reset. La Tarjeta Plug-in XG recibirá mensajes GM On y XG Reset si este parámetro se ajusta a “on”.

**Ajustes:** off, on

### ■ InternalPart (Parte interna)

El sonido de cada Parte del Sintetizador puede emitirse de tres formas cuando se recibe un mensaje GM On/XG Reset. Cualquiera que sea el ajuste seleccionado, siempre se enviarán las Partes de la Tarjeta Plug-in XG.

**Ajustes:**

#### all part:

Se transmitirán todas las Partes del sintetizador y de la Tarjeta Plug-in cuando se reciban mensajes MIDI.

#### layer part:

Se transmitirán las Partes que tengan activados (“on”) sus parámetros “Layer Switch” y todas las Partes de Tarjeta Plug-in XG cuando se reciban mensajes MIDI.

#### all off:

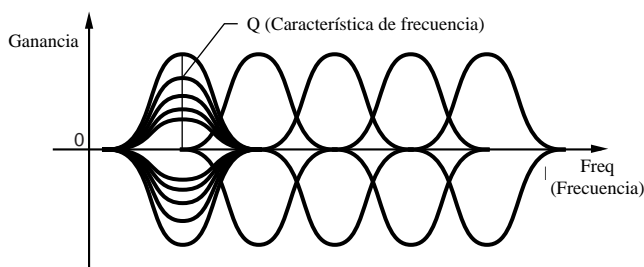
No se transmitirá ninguna Parte del sintetizador a excepción de las Partes de Tarjeta Plug-in cuando se reciban mensajes MIDI.

**nota** Como configuración estándar, el parámetro Sw está ajustado a “on” y el parámetro de Parte Interna está ajustado a “all off”. Si reproduce un fichero de Canción que contenga un mensaje GM On, se utilizará la Tarjeta Plug-in XG para reproducir la canción.

## M. EQ (Ecuador General de Voces)

En el modo de Edición de Voces es posible asignar cualquiera de las cinco bandas de Ecuador. Dispone de las cinco pantallas siguientes:

- M.EQ Low (bajas frecuencias)
- M.EQ LowMid (graves-medios)
- M.EQ Mid (medios)
- M.EQ HighMid (agudos-medios)
- M.EQ High (altas frecuencias)



## M.EQ Low (Ecuador general de graves)

Este ecualizador cubre las bajas frecuencias. Puede ajustar el nivel de la señal en la frecuencia especificada. También puede seleccionar diferentes tipos de ecualizador (Formas).

M. EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

### ■ Shape (Forma)

Selecciona un ecualizador de tipo “Shelving” o “Peaking”. El tipo de picos atenúa/realza la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el de tipo Shelving atenúa/realza la señal en las frecuencias por encima o por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

**Ajustes:** shelv (Shelving), peak (de picos)

**nota** En la página 126 podrá encontrar más detalles sobre las formas de los tipos Shelving y Peaking.

### ■ Gain (Ganancia)

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias próximas al ajuste de frecuencia.

**Ajustes:** -12dB~ 0dB~ +12dB

### ■ Freq (Frecuencia)

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

**Ajustes:** 32Hz~ 2,0kHz

### ■ Q (Característica de frecuencia)

Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

**Ajustes:** 0.1~ 12.0

## M.EQ LowMid (Ecuador general del margen de graves-medios)

## M.EQ Mid (Ecuador general del margen de medios)

## M.EQ HighMid (Ecuador general del margen de agudos-medios)

Estos ecualizadores cubren los márgenes de frecuencia de bajas a medias, medias y de altas a medias. Pueden utilizarse para ajustar el nivel de la señal próxima a la frecuencia especificada.

M. EQ LowMid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ Mid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ HighMid)	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

### ■ Gain (Ganancia)

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias próximas al ajuste de frecuencia.

**Ajustes:** -12dB~ 0dB~ +12dB

### ■ Freq (Frecuencia)

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

**Ajustes:** 100Hz~ 10,0kHz

### ■ Q (Característica de frecuencia)

Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

**Ajustes:** 0.1~ 12.0

## M. EQ High (Ecuador general de altas frecuencias)

Este ecualizador cubre las altas frecuencias. También es posible ajustar el nivel de señal en la frecuencia especificada, así como seleccionar diferentes tipos de Ecualizador (Formas).

M. EQ High)	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

### ■ Shape (Forma)

Selecciona un ecualizador de tipo “Shelving” o “Peaking”. El tipo de picos atenúa/realza las señales en el ajuste de la frecuencia especificada, mientras que el del tipo Shelving atenúa/realza la señal en las frecuencias por encima o por debajo del ajuste de frecuencia especificado.

**Ajustes:** shelv (Shelving), peak (de picos)

### ■ Gain (Ganancia)

Ajusta la Ganancia. Atenúa o realza las frecuencias próximas al ajuste de frecuencia.

**Ajustes:** -12dB~ 0dB~ +12dB

### ■ Freq (Frecuencia)

Ajusta la frecuencia central. Las frecuencias próximas a este punto serán atenuadas o realzadas por el ajuste de Ganancia.

**Ajustes:** 500Hz~ 16kHz

### ■ Q (Característica de frecuencia)

Varía el nivel de señal en el ajuste de frecuencia para crear diversas características de curva de frecuencia.

**Ajustes:** 0.1~ 12.0

## CTRL (Controlador de voces)

Es posible asignar Números de Cambio de Control MIDI a los controladores y mandos del panel frontal. Por ejemplo, el mando 1/2 puede ajustarse para controlar la cantidad de efecto aplicado a un sonido, y el Pedal Controlador puede ajustarse para controlar la modulación. Estas asignaciones de Número de Cambio de Control se denominan “Asignación de Controladores”. Dispone de las dos pantallas siguientes:

CTRL Assign1 (Asignación de controlador 1)

CTRL Assign2 (Asignación de controlador 2)

## CTRL Assign1 (Asignación de controlador 1)

Utilice los mandos C, 1 y 2 para asignar Números de Cambio de Control al Controlador de Soplido y a los mandos 1 y 2, respectivamente. El Nombre del Cambio de Control aparecerá en la parte izquierda de la pantalla.

CTRL Assign1)	BC	Knob1	Knob2
Uce [FootCtrl1]	02	16	17

Nombre de Cambio de Control
Número de Cambio de Control

### ■ BC (Controlador de soplido)

Asigna un Número de Cambio de Control al Controlador de Soplido. El Controlador de Soplido se conecta al terminal BREATH del panel posterior (página 18). Cuando se utiliza el Controlador de Soplido, se transmitirá este Número de Cambio de Control. Además, si se recibe este número, se controlará el parámetro de destino del controlador de Soplido.

**Ajustes:** 00~ 95 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

### ■ Knob 1/2 (Mandos 1/2)

Asigna Números de Cambio de Control a los mandos 1 y 2 del panel frontal

**Ajustes:** 00~ 95 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

## CTRL Assign2 (Asignación de controlador 2)

Utilice los mandos C y 1 para asignar Números de Cambio de Control al Pedal Controlador y al Controlador de Cinta, respectivamente. La función seleccionada aparecerá en la parte izquierda de la pantalla. Utilice el mando 2 para seleccionar el modo de Controlador de Cinta.

CTRL Assign2)	FC	RB	Mode
Uce [-----]	04	22	reset

Nombre de Cambio de Control
Número de Cambio de Control
Modo

### ■ FC (Pedal controlador)

Asigna un Número de Cambio de Control al Pedal Controlador. El Pedal Controlador se conecta al terminal FOOT CONTROLLER del panel posterior (página 18).

**Ajustes:** 00 ~ 95 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

### ■ RB (Controlador de cinta)

Asigna un Número de Cambio de Control al Controlador de Cinta del panel frontal. El funcionamiento del Pedal Controlador depende del ajuste del parámetro de Modo.

**Ajustes:** 00~ 95 (más detalles en la Lista de Datos adjunta)

**nota** En la página 48 encontrará más detalles acerca del Controlador de Cinta.

### ■ Mode (Modo) (sólo CS6x)

Ajusta el funcionamiento del Controlador de Cinta. Si selecciona “hold”, el parámetro gestionado por el Controlador de Cinta mantendrá su valor después de liberarlo. Si selecciona “reset”, el valor restablecerá su ajuste de fábrica, establecido en el centro de la cinta.

**Ajustes:** hold, reset

## PLG (Plug-in) (si se ha instalado una Tarjeta Plug-in)

Si tiene instalada una Tarjeta Plug-in, dispondrá de las tres pantallas siguientes para el ajuste de parámetros.

Sin embargo, el número de subpantallas y parámetros variará según el tipo de Tarjeta Plug-in instalada.

PLG Status (Estado del Plug-in)

PLG1/2 MIDI (MIDI de Plug-in 1/2)

PLG1/2 System (Sistema de Plug-in 1/2)

### PLG Status (Estado del Plug-in)

Se visualizará el nombre de la Tarjeta Plug-in.

PLG Status)	PLG1:PLG100-UH	Expand
Plug-in	PLG2:PLG150-AN	----

### ■ PLG1 (Plug-in 1)

Se visualizará el nombre de la Tarjeta Plug-in de la ranura Plug-in 1.

### ■ PLG2 (Plug-in 2)

Se visualizará el nombre de la Tarjeta Plug-in de la ranura Plug-in 2.

**nota** No se visualiza nada referente a las ranuras Plug-in desocupadas.

### ■ Expand (Expansión)

A este parámetro sólo se puede acceder si tiene instaladas dos Tarjetas Plug-in idénticas en el instrumento. El ajuste “part” permite el funcionamiento independiente de dos tarjetas (puede seleccionarlas en dos Partes diferentes). El ajuste “poly” permite el funcionamiento conjunto de dos tarjetas para duplicar la polifonía de notas (sólo puede utilizarlas en una parte simple con polifonía doble).

**Ajustes:** part, poly

### PLG1 MIDI (MIDI de Plug-in 1)

### PLG2 MIDI (MIDI de Plug-in 2)

Ajusta los parámetros MIDI de la Tarjeta Plug-in.

PLG2 MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

## ■ Reloj

Selecciona si se transmitirán o no mensajes de Reloj MIDI a la Tarjeta Plug-in.

□ **Ajustes:** off, on

## ■ DevNo (Número de dispositivo)

Ajusta el Número de Dispositivo MIDI de la Tarjeta Plug-in. Este número debe coincidir con el del dispositivo MIDI externo cuando se transmiten o reciben trasvases en bloque, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema.

□ **Ajustes:** 1~ 16, all, off

## PLG1/2 System (Sistema de Plug-in 1/2)

Ajusta los parámetros de sistema de cada Tarjeta Plug-in. Utilice los mandos C/2 para cambiar el parámetro. El número de pantallas y parámetros depende del tipo de Tarjeta Plug-in instalada. En el ejemplo siguiente, se ha instalado una Tarjeta Plug-in PLG150-AN en la ranura Plug-in 2.

```
PLG2 System)          Vel Curve 000  
PLG150-AN
```

**nota** Los ajustes de sistema de la Tarjeta Plug-in PLG100-VH (canal de armónicos y canal de melodía) se ajustan en el modo de Actuación. Seleccione un tipo de efecto con el mando 1 de la pantalla EFF plg de Efectos Comunes. A continuación pulse el botón ENTER para entrar en la pantalla de ajustes.

**nota** La Asignación de Partes (Part Assign) de una Tarjeta Plug-in de Parte Simple está establecida de la siguiente manera:

- Modo de Voces: 1
- Modo de Actuación: PLG1:16  
PLG2:15

### Sincronización de los ajustes de tempo del CS6x/CS6R y la Tarjeta Plug-in

Si utiliza una tarjeta Plug-in con capacidad para generar patrones de arpeggio, puede sincronizar su tempo con el del CS6x/CS6R.

- 1 Entre en el modo de Utilidades y seleccione la pantalla PLG1 MIDI o PLG2 MIDI de la correspondiente Tarjeta Plug-in. Después utilice el mando apropiado para ajustar el parámetro de Reloj a "on".
- 2 Entre en el modo de Voces, seleccione la Voz Plug-in de la Memoria Plug-in correspondiente y luego acceda al modo de Edición de Voces.
- 3 Utilice el mando A para seleccionar "Elem", como se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- 4 Utilice el mando PAGE para seleccionar el nombre de la Tarjeta Plug-in, como se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla. A continuación acceda a la pantalla de parámetros de partes nativas de Plug-in.
- 5 Utilice el mando PAGE para seleccionar el parámetro de parte nativa del Plug-in correspondien-

te al tempo. A continuación utilice el mando correspondiente para seleccionar MIDI (midi). Ahora, el tempo de la Tarjeta Plug-in ya está sincronizado con la señal de reloj MIDI recibida del CS6x/CS6R.

**nota** Para sincronizar con una fuente externa de reloj MIDI, acceda al modo de Utilidades y ajuste el parámetro Sync de la pantalla MIDI Other a "MIDI".

## Modo de Operaciones de Utilidades (Utility Job)

En el modo de Operaciones de Utilidades es posible restablecer los ajustes de fábrica del sintetizador. Este modo sólo dispone de una pantalla.

### Ajustes de fábrica (Restablecer ajustes estándar)

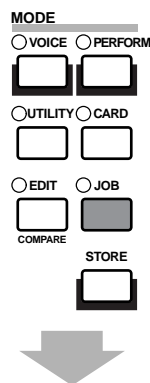
Con esta función es posible restablecer las Voces y Actuaciones internas originales del sintetizador, así como los ajustes de Sistema y otros.

Cada vez que edite cualquier ajuste, los ajustes de fábrica serán reemplazados y se perderán.

Los ajustes de fábrica pueden restablecerse de la siguiente manera.

⚠ Cuando restablezca los ajustes de fábrica, todos los ajustes actuales de todas las Voces y Actuaciones internas serán reemplazados por los ajustes estándar. Asegúrese de que no borra datos importantes. Realice copias de seguridad de cualquier dato importante en la Tarjeta de Memoria u otro dispositivo externo antes de realizar esta operación.

- 1 Pulse el botón JOB del modo de Utilidades. Aparecerá la pantalla de Ajustes de Fábrica (Factory Set).



```
UTIL Factory Set)  
Job
```

- 2 Cuando pulse el botón ENTER, en la pantalla aparecerá un mensaje de confirmación.
- 3 Pulse el botón INC/YES para ejecutar la operación de Ajustes de Fábrica. Cuando termine la operación, se visualizará el mensaje "Completed". Puede cancelar la operación mientras se ejecuta pulsando el botón DEC/NO.
- 4 Pulse el botón EXIT para regresar al modo de Utilidades.

# Modo de Tarjeta (Card Mode)

En el modo de Tarjeta puede utilizar la Tarjeta de Memoria, una tarjeta SmartMedia disponible en comercios de electrónica, etc., para guardar o cargar datos en el instrumento o realizar otras operaciones de intercambio de datos entre las memorias del instrumento y de la tarjeta. Con el programa Card Filer incluido, puede utilizar un ordenador para controlar los datos de la Tarjeta de Memoria. También es posible utilizarlo para intercambiar datos entre el ordenador y la Tarjeta de Memoria.

## Uso de la Tarjeta de Memoria (SmartMedia(r)\*)

Procure manipular las Tarjetas de Memoria con cuidado. Observe las precauciones importantes que se indican a continuación.

\* SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.

### ■ Tipo de tarjeta de memoria compatible

Pueden utilizarse tarjetas de 3,3 V. Las tarjetas de memoria de 5 V no son compatibles con este instrumento. En el instrumento se ha incluido una Tarjeta de Memoria de 4 MB en blanco.

### ■ Capacidad de memoria

Existen cinco tipos de tarjetas de memoria:

De 2, 4, 8, 16 y 32 MB. También puede utilizarse una tarjeta de memoria de más de 32 MB si cumple con las normas del Foro SSFDC (otro nombre de la SmartMedia).

### ■ Inserción/Extracción de las tarjetas de memoria

#### • Inserción de una tarjeta de memoria:

Sostenga la Tarjeta de Memoria de forma que la parte de conexión (dorada) de la tarjeta esté orientada hacia abajo y hacia delante, mirando a la ranura de Tarjetas de Memoria. Con mucho cuidado inserte la Tarjeta de Memoria en la ranura, deslizándola suavemente hasta el fondo para que quede perfectamente encajada.

- No inserte la Tarjeta de Memoria mal orientada.
- No inserte en la ranura ningún objeto distinto de la Tarjeta de Memoria.

#### • Extracción de una tarjeta de memoria

Asegúrese de apagar el instrumento y tire de la tarjeta hacia afuera de la ranura.

⚠ El instrumento siempre debe estar apagado antes de extraer la Tarjeta de Memoria.

Sin embargo, si la memoria de la Tarjeta de Memoria está llena y desea cambiarla por una nueva para guardar los datos editados en ese momento, siga este procedimiento:

Antes de extraer la Tarjeta de Memoria, compruebe que la tarjeta no está en uso y que el instrumento no tiene acceso a ella. A continuación, extraiga la Tarjeta de Memoria lentamente con la mano. Si se está usando\* la Tarjeta de Memoria, aparecerá en la pantalla del instrumento un mensaje indicando esta circunstancia.

\* Incluye operaciones de guardar, cargar, borrar y crear directorios. Además, tenga en cuenta que el instrumento accede automáticamente a la Tarjeta de Memoria para comprobar el tipo de soporte cuando se inserta mientras el instrumento está encendido.

⚠ No intente nunca extraer una Tarjeta de Memoria o apagar la corriente durante el acceso. De lo contrario podría dañar los datos del instrumento o de la tarjeta y, posiblemente, la propia Tarjeta de Memoria.

### ■ Formateo de las tarjetas de memoria

Antes de utilizar una Tarjeta de Memoria con el instrumento, deberá formatearla. Una vez formateada, se borra-

rán todos sus datos. Compruebe antes si los datos son importantes o no.

**nota** Las Tarjetas de Memoria formateadas con el instrumento pueden quedar inutilizables para otros instrumentos.

### ■ Acerca de las tarjetas de memoria

#### • Para manipular con cuidado las tarjetas de memoria:

Hay momentos en los que la electricidad estática afecta a las Tarjetas de Memoria. Antes de manipular las tarjetas, y para disminuir la posibilidad de electricidad estática, toque alguna parte metálica como el pomo de una puerta o una ventana de aluminio.

Procure extraer la Tarjeta de Memoria de la ranura cuando no la vaya a utilizar durante un período de tiempo prolongado.

No la esponja a la luz solar directa, temperaturas extremas, exceso de humedad, polvo o líquidos.

No coloque objetos pesados encima de la Tarjeta de Memoria, ni la doble ni aplique ningún tipo de presión.

No toque la parte metálica (dorada) de la Tarjeta de Memoria, ni coloque ninguna placa sobre su parte metálica.

No esponja la Tarjeta de Memoria a campos magnéticos como los producidos por televisores, altavoces, motores, etc., puesto que estos campos magnéticos pueden borrar parcial o totalmente los datos de la Tarjeta de Memoria, dejándola ilegible.

No adhiera nada a la Tarjeta de Memoria salvo las etiquetas suministradas. Además, debe asegurarse de que las etiquetas se pegan en el sitio indicado.

#### • Protección de los datos (protección contra escritura)

Para evitar borrados inadvertidos de datos importantes, pegue el sello de protección contra escritura (suministrado con la Tarjeta de Memoria) en la parte indicada (dentro de un círculo) de la Tarjeta de Memoria.

Y a la inversa, para guardar datos en la Tarjeta de Memoria, asegúrese de retirar el sello de protección contra escritura. No vuelva a usar un sello que se haya despegado.

### ■ Copia de seguridad de datos

Para que los datos gocen de la máxima seguridad, Yamaha recomienda guardar dos copias de los datos importantes en Tarjetas de Memoria distintas. Así dispondrá de una copia de seguridad en caso de que una de las Tarjetas de Memoria se pierda o resulte dañada.

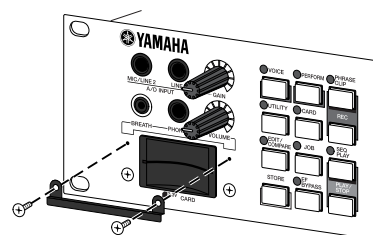
### ■ Bloqueo antirrobo

El instrumento está equipado con un bloqueo antirrobo de la Tarjeta de Memoria. Si es necesario, instale el bloqueo antirrobo en el instrumento.

Montaje del dispositivo de bloqueo antirrobo:

- 1 Extraiga la parte metálica con un destornillador de estrella (Phillips).
- 2 Ponga la parte metálica al revés y móntela de nuevo.

**nota** El dispositivo no va unido al CS6R en principio. Colóquelo tal como se indica en la ilustración.



Cuando acceda al modo de Tarjeta verá la primera pantalla (“Status”). Dispone de las siete pantallas siguientes, cada una para una operación diferente.

- 1ª pantalla: Status (Estado)
- 2ª pantalla: Save (Guardar)
- 3ª pantalla: Load (Cargar)
- 4ª pantalla: Rename (Cambiar de nombre)
- 5ª pantalla: Delete (Suprimir)
- 6ª pantalla: Mkdir (Crear directorio)
- 7ª pantalla: Format (Formatear)

**nota** En la página 22 encontrará más detalles acerca del acceso al modo de Tarjeta.

## Tipos de ficheros

En el sintetizador puede utilizar los siguientes ocho tipos de ficheros.

### ■ all (Todos los datos)

Todos los datos del sintetizador y de la Tarjeta de Memoria son tratados como un solo fichero y pueden guardarse/cargarse como tal.

□ **Extensión:** “.S2A”

**nota** No pueden guardarse datos de Tarjeta Plug-in.

**nota** Los datos de Sistema, Actuación y voces Plug-in sólo pueden guardarse en este formato.

### ■ all-voice (Todos los datos de voces)

Todos los datos de Voces del sintetizador (128 Voces Normales + 2 Voces de Batería) y de la Memoria Externa (128 Voces Normales + 2 Voces de Batería) son tratados como un solo fichero y pueden guardarse/cargarse como tal. Los datos de Muestras de Frases y de Voces Plug-in no están incluidos.

□ **Extensión:** “.S2V”

### ■ all-pclip (Todos los datos de muestras de frases)

Todos los datos de Muestras de Frases (4 Juegos de Muestras + hasta 256 Muestras de Frases) son tratados como un solo fichero y pueden guardarse/cargarse como tal.

□ **Extensión:** “.S2W”

### ■ plugin

Todos los datos de Tarjeta Plug-in son tratados como un solo fichero y pueden guardarse/cargarse como tal. Los datos de Voces Plug-in no están incluidos.

□ **Extensión:** “.S2B”

### ■ chain (Cadena de secuencias)

Los datos de cadena para los ficheros MIDI estándar (SMF) son tratados como un solo fichero y pueden guardarse/cargarse como tal. Estos datos se utilizan para la reproducción de varias canciones de forma consecutiva.

□ **Extensión:** “.S2C”

### ■ SMF (Ficheros MIDI estándar)

En el modo de Canción pueden reproducirse ficheros MIDI estándar (SMF) de formato 0. Sin embargo, no pueden guardarse.

□ **Extensión:** “.MID”

**nota** SMF es un formato normalizado de ficheros de secuencias que utilizan los fabricantes de instrumentos musicales, las empresas de programas informáticos, etc. Un fichero de este tipo puede fácilmente intercambiarse entre secuenciadores compatibles con la norma SMF, independientemente del fabricante. Existen dos tipos de SMF, aunque este sintetizador sólo reproducirá ficheros SMF de formato 0.

#### • Formato 0:

Los datos de varios canales MIDI están contenidos en una sola pista.

#### • Formato 1:

Los datos de varios canales MIDI están contenidos en varias pistas.

Si el SMF que desea reproducir se encuentra en Formato 1, utilice el programa Card Filer para convertirlo al Formato 0 con el ordenador. Encontrará detalles acerca de la conversión de SMF en la documentación de Card Filer (en formato PDF), y sobre la instalación del programa Card Filer en la Guía de instalación adjunta.

### ■ WAV (Ficheros WAV)

WAV es un formato de fichero de audio comúnmente utilizado por los ordenadores. Los ficheros WAV pueden cargarse en el sintetizador y utilizarse como Muestras de Frases.

□ **Extensión:** “.WAV”

### ■ AIFF (Ficheros AIFF)

AIFF es un formato de ficheros de audio comúnmente utilizado por los ordenadores. Los ficheros AIFF pueden cargarse en el sintetizador y utilizarse como Muestras de Frases.

□ **Extensión:** “.AIF”

### Ficheros de carga automática

El sintetizador puede cargar automáticamente ciertos ficheros (datos All/Plug-in) cuando se enciende. Asigne un nombre al fichero que desea cargar automáticamente, como se indica a continuación, y luego guárdelo en el directorio más alto de la Tarjeta de Memoria. Inserte la tarjeta en la ranura CARD antes de encender el sintetizador.

**nota** Para evitar la carga automática de ficheros, mantenga pulsado el botón EXIT cuando encienda el sintetizador. Libere el botón cuando aparezca el mensaje “Now checking plug-in board”.

#### ■ All (todos los datos):

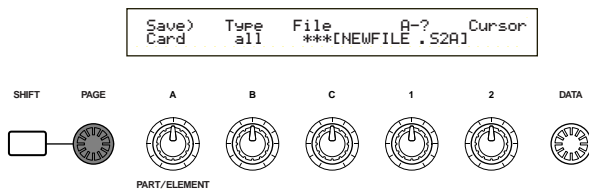
Denomine al fichero “AUTOLOAD.S2A” para cargar automáticamente todos los datos.

#### ■ Plugin (datos Plug-in)

Denomine al fichero “AUTOLD1.S2B” para cargar automáticamente los datos de Tarjeta Plug-in 1, o “AUTOLD2.S2B” para los datos de Tarjeta Plug-in 2.

# Operaciones del Modo de Tarjeta

- 1 Inserte la Tarjeta de Memoria en la ranura CARD.
- 2 Pulse el botón CARD para acceder al modo de Tarjeta.
- 3 Utilice el botón PAGE para cambiar a la pantalla de la operación que desea realizar.



**nota** En la primera pantalla "Status", no es necesario ninguna operación de las descritas en el paso 2 y posteriores.

- 4 Utilice los mandos B, C, 1 y 2 para ajustar cada parámetro. También puede utilizar el mando DATA y los botones DEC/NO e INC/YES.

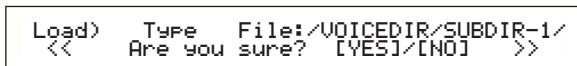
**nota** Para guardar, cargar, cambiar de nombre o borrar un fichero, utilice el mando B para seleccionar el Tipo de Fichero, y el mando C para seleccionar el Número de Fichero.

## Directorios de ficheros

Los directorios se reconocen por la indicación "DIR" junto al nombre. Cuando desee abrir un directorio, utilice el mando C para mover el cursor hasta él y pulse el botón ENTER. Se visualizarán todos los ficheros del directorio. Si selecciona el Número de Fichero 000, se visualizará "up dir". Si pulsa el botón ENTER, volverá al directorio raíz (es decir, subirá un nivel).

**nota** Cuando realice una operación de guardar o cambiar nombre, si pulsa el botón SHIFT se visualizará el directorio del fichero seleccionado en ese momento.

- 5 Cuando pulse el botón ENTER aparecerá un mensaje de confirmación.



- 6 Pulse el botón INC/YES para ejecutar la operación. Cuando termine la operación se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla anterior.

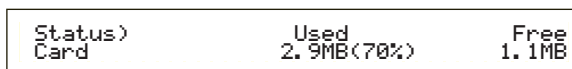
La operación puede cancelarse pulsando el botón DEC/NO.

**nota** Si la operación tarda en ejecutarse, aparecerá el mensaje "Executing...". Si apaga el sintetizador mientras se visualiza este mensaje, los datos pueden resultar dañados.

**nota** Los pasos del procedimiento pueden variar ligeramente, según el tipo de operación. Consulte la explicación de cada operación.

## Status (Estado)

Con esta función puede ver la cantidad de espacio libre y usado de la Tarjeta de Memoria. No hay ningún ajuste.



### Used (Usado)

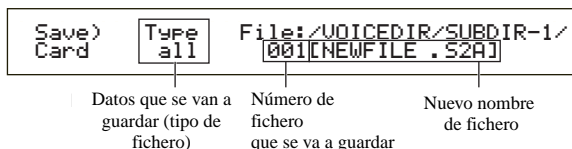
Muestra entre paréntesis la cantidad de memoria utilizada de la Tarjeta, en forma de porcentaje.

### Free (Libre)

Muestra entre paréntesis la cantidad de memoria libre la Tarjeta, en forma de porcentaje.

## Save (Guardar)

Puede guardar los ficheros en la Tarjeta de Memoria de la siguiente manera:



### Type (Tipo de fichero)

- Ajustes:** all (todos los datos), all-voice, chain (cadena de secuencias), plugin1, plugin2, all-pclip (todas las muestras de frases)

**nota** En la página 172 encontrará más detalles sobre cada Tipo de Fichero.

**nota** La Tarjeta de Memoria debe formatearse antes de guardar datos en ella (página 176).

- 1 Utilice el mando B para seleccionar el Tipo de Fichero en el que va a guardar los datos.
- 2 Para reemplazar un fichero existente, utilice el mando C y seleccione el Número de Fichero. Para guardar un fichero con un nuevo nombre, utilice el mando 2 para mover el cursor, y posteriormente los mandos 1 o DATA o los botones DEC/NO e INC/YES para introducir el nuevo nombre de fichero (véase la página siguiente).

**nota** Si pulsa el botón SHIFT, se visualizará el directorio del fichero actual. Encontrará más detalles en la sección "Operaciones del Modo de Tarjeta".

- 3 Pulse el botón ENTER para ejecutar una operación de almacenamiento. Si intenta reemplazar un fichero existente pulsando el botón ENTER, aparecerá un mensaje de confirmación. En tal caso, vaya al siguiente paso.

- Pulse el botón INC/YES para guardar el fichero. Cuando está almacenado, se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla anterior. La operación puede cancelarse pulsando el botón DEC/NO durante la ejecución.

**nota** guarde un fichero, se visualizará el mensaje "Card full" si el espacio libre en la memoria de la tarjeta es insuficiente. Libere espacio borrando los datos no deseados, etc., y luego intente guardar el fichero otra vez.

**nota** Si introduce un nombre de fichero que ya existe, aparecerá el mensaje de confirmación "Overwrite? Are you sure?" antes de guardarlo.

**nota** Tenga cuidado para no eliminar datos importantes de la Tarjeta de Memoria.

### Ajustes de nombre de fichero

El procedimiento de asignación de nombres a los ficheros es básicamente el mismo que para cambiar los nombres de las voces. Sin embargo, no es posible utilizar símbolos ni caracteres en minúsculas y el nombre sólo puede ocupar ocho caracteres. En la página 80 encontrará más detalles sobre el cambio de nombre de las voces.

**nota** A los ficheros se les asignan nombres de acuerdo con las convenciones de MS-DOS. Si el nombre del fichero contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MS-DOS, dichos caracteres serán reemplazados automáticamente por guiones de subrayado "\_" al realizar la operación de guardar.

## Load (Carga)

Puede cargar ficheros de la Tarjeta de Memoria de la siguiente manera.

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card [all-voice] [001][NEWFILE .S2V]
```

Datos a cargar (Tipo de Fichero)      Número de Fichero del fichero a cargar

### ■ Type (Tipo de fichero)

- Ajustes:** all (todos los datos), perf (actuación) all-voice, voice, chain (cadena de secuencias), plugin1, plugin2, all-pclip (todas las muestras de frases), pclip (muestra de frases simple), WAV (ficheros WAV), AIFF (ficheros AIFF)

**nota** Los formatos de ficheros WAV/AIFF admitidos son los siguientes:

Formato	Observaciones
8 bits, lineal, mono	
16 bits, lineal, mono	
12 bits, lineal, mono	Convertido a 16 bits
8 bits, lineal, estéreo	Crea 2 muestras de frases
16 bits, lineal, estéreo	Crea 2 muestras de frases
12 bits, lineal, estéreo	Convertido a 16 bits, crea 2 muestras de frases

- Utilice el mando B para seleccionar el Tipo de Fichero de los datos que va a cargar.
- Utilice el mando C para seleccionar el Número de Fichero.
- Cuando pulse el botón ENTER, se visualizará lo siguiente, dependiendo del Tipo de Fichero seleccionado.

### • Si ha seleccionado un Tipo de Fichero distinto de "perf", "voice" o "pclip"

Antes de la carga se visualizará un mensaje de confirmación.

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

**nota** El sintetizador seleccionará automáticamente un sitio adecuado en su memoria interna, según el tipo de fichero que se cargue.

### • Si ha seleccionado "perf", "voice" o "pclip" como tipo de fichero.

Tendrá que especificar además el tipo de datos y la ubicación en la que se va a cargar el fichero.

Utilice los mandos B, C, 1 y 2 para seleccionar el fichero y la ubicación en la que se cargará.

También puede usar el mando DATA o los botones INC/YES o DEC/NO.

Cuando pulse el botón ENTER, aparecerá un mensaje de confirmación.

Los tipos de datos que se pueden seleccionar con cada Tipo de Fichero y las ubicaciones en que se cargarán son las siguientes.

#### perf (Actuación)

```
Load) [Pf:Init Perf 1] [Pf:Init Perf 1]
Card [EXT:064(D16)] > [INT:128(H16)]
```

Memoria de actuación del fichero que se va a cargar (fuente)      Memoria de actuación en la que se guardará el fichero (destino)

Número de actuación del fichero que se va a cargar

Número de actuación en el que se guardará el fichero (destino)

### □ Ajustes:

#### Memoria de actuación fuente:

INT (interna), EXT (externa)

#### Número de actuación fuente:

all (todas las actuaciones), 1 - 128 (INT), 1 - 64 (EXT)

#### Memoria de actuación de destino:

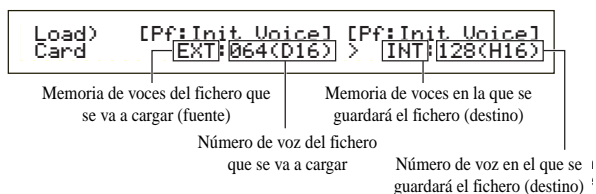
INT (interna), EXT (externa)

#### Número de actuación de destino:

all (todas las actuaciones), 1 - 128 (INT), 1 - 64 (EXT)

**nota** Si ajusta el Número de Actuación fuente a "all", el Número de Actuación de destino también se ajustará a "all".

## voice



### Ajustes:

#### Memoria de voz fuente:

INT (interna), EXT (externa), PLG 1 (Plug-in 1), PLG 2 (Plug-in 2)

#### Número de voz fuente:

all (todas las voces), 1 - 128 - DR1/2 (INT/EXT), 1 - 64 (PLG1/PLG2)

#### Memoria de voz de destino:

INT (interna), EXT (externa), PLG 1 (Plug-in 1), PLG 2 (Plug-in 2)

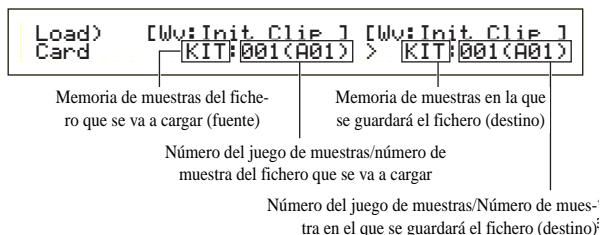
#### Número de voz de destino:

all (todas las voces), 1 - 128 - DR1/2 (INT/EXT), 1 - 64 (PLG1/PLG2)

**nota** Si selecciona PLG1/PLG2 como Memoria de Voces fuente (o de destino), la Memoria de Voces de destino (o fuente) también se ajustará a PLG1/PLG2.

**nota** Si ajusta el Número de Voz fuente a "all", el Número de Voz de destino también se ajustará a "all"

### pclip (Muestra de frases)



### Ajustes:

#### Memoria de muestras fuente:

KIT (juego de muestras), CLIP (Muestra de frases simple)

#### Número de juego de muestras/número de muestra fuente:

1~ 4 (KIT)/all (todos los juegos de muestras), 1~ 256 (Muestra de frases simple)/all (todos los juegos de muestras)

#### Memoria de muestra de destino:

KIT (juego de muestras), CLIP (Muestra de frases simple)

#### Número de juego de muestras/número de muestra de destino:

1~ 4 (KIT)/all (todos los juegos de muestras), 1~ 256 (Muestra de frases simple)

**nota** Los ajustes de las Memorias de Muestras fuente y destino siempre serán los mismos.

**nota** Si ajusta el Número de Muestra fuente a "all", el Número de Muestra de destino también se ajustará a "all". Si selecciona otra opción, el número de la Muestra de destino se asignará automáticamente al siguiente número libre.

**nota** Cuando seleccione una opción distinta de "all" como Número de Muestra fuente, el Número de Muestra de destino se asignará automáticamente a un Número vacío (en el que no haya nada almacenado).

4 Pulse el botón INC/YES para cargar el fichero. Una vez cargado, se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla anterior.

La operación puede cancelarse pulsando el botón DEC/NO durante la ejecución.

**nota** El sintetizador puede cargar automáticamente ficheros cuando se enciende (deberá insertar la tarjeta en la ranura CARD antes de encender el sintetizador). En la sección "Ficheros de carga automática" (página 172) encontrará más detalles.

⚠ Si ya hay datos en el sintetizador, se perderán en su totalidad al cargar un fichero.

⚠ Tenga cuidado para no eliminar datos importantes al realizar las operaciones.

**nota** Cuando guarde un fichero, se visualizará el mensaje "Card full" si el espacio libre en la memoria de la tarjeta es insuficiente. Libere espacio borrando los datos no deseados, etc., y luego intente guardar el fichero otra vez.

**nota** Cuando cargue un fichero, se visualizará el mensaje "File not found!" si el tipo de fichero seleccionado no existe en la Tarjeta de Memoria.

## Rename (Cambio de nombre)

Puede cambiar de nombre a los ficheros usando hasta ocho caracteres alfabéticos o numéricos.



### ■ Tipo (Tipo de fichero)

□ **Ajustes:** all (todos los datos), all-voice, voice, chain (cadena de secuencias), plugin, other, all-pclip (todas las muestras de frases)

**nota** En la página 172 encontrará más detalles sobre los Tipos de Ficheros.

1 Utilice el mando B para seleccionar el Tipo de Fichero, y el mando C para seleccionar el Número de Fichero.

**nota** Si pulsa el botón SHIFT, se visualizará el directorio del fichero seleccionado en ese momento. Encontrará más detalles en la sección "Operaciones del modo de Tarjeta" (página 173).

2 Cuando desee cambiar de nombre un fichero, utilice el mando 2 para mover el cursor, y luego los mandos 1 o DATA o los botones DEC/NO e INC/YES para introducir el nuevo nombre de fichero.

El procedimiento para cambiar el nombre de los ficheros es básicamente el mismo que con las Voces. Sin embargo, no es posible utilizar símbolos o caracteres en minúsculas, y el nombre sólo puede ocupar ocho caracteres. En la página 80 encontrará más detalles sobre la manera de cambiar los nombres de las voces.

3 Pulse el botón ENTER para cambiar el nombre del fichero. Una vez cambiado, se visualizará el mensaje "Completed" y volverá a la pantalla anterior.

**nota** A los ficheros se les asigna un nombre de acuerdo con la convención de MS-DOS. Si el nombre del fichero contiene espacios y otros caracteres no reconocidos por MS-DOS, dichos caracteres serán reemplazados automáticamente por guiones de subrayado "\_" al realizar la operación de almacenamiento.

## Delete (Suprimir)

Puede borrar los ficheros guardados en la Tarjeta de Memoria.

```
Delete) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card      all 001[NEWFILE .S2A]
```

Tipo de fichero    Número de fichero    Nombre de fichero

### ■ Type (Tipo de fichero)

- ❑ **Ajustes:** all (todos los datos), all-voice, chain (cadena de secuencias), plugin, other, all-pclip (todas las muestras de frases)

**nota** En la página 172 encontrará más detalles sobre los Tipos de Ficheros.

- 1 Utilice el mando B para seleccionar el Tipo de Fichero, y el mando C para seleccionar el Número de Fichero.
- 2 Cuando pulse el botón ENTER, aparecerá un mensaje de confirmación.
- 3 Pulse el botón INC/YES para borrar el fichero. Una vez borrado, se visualizará el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla anterior.  
La operación puede cancelarse pulsando el botón DEC/NO durante la ejecución.

## MkDir (Crear directorio)

Es posible crear nuevos directores y subdirectorios (nuevos directorios dentro de los antiguos). Esto le permitirá guardar ficheros en directorios independientes según el Tipo de Fichero.

```
MkDir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor
Card      Dir:***[NEWDIR-3]
```

Nombre del Directorio

**nota** La jerarquía de directorios dispone de hasta 27 niveles.

**nota** No es posible crear un directorio con el mismo nombre que otro ya existente.

**nota** La pantalla de jerarquías (ruta de directorios) no se visualizará si la Tarjeta de Memoria no contiene ningún otro directorio aparte del “raíz”

- 1 Utilice el mando C para seleccionar un directorio existente, y repita hasta llegar al nivel de la jerarquía en el que desea crear un nuevo directorio.
- 2 Cuando desee crear un nuevo directorio, utilice el mando 2 para mover el cursor. A continuación utilice los mandos 1 o DATA o los botones INC/YES y DEC/NO para introducir el nombre del nuevo directorio.

El procedimiento para cambiar de nombre a los ficheros es básicamente el mismo que para las Voces. Sin embargo, no es posible utilizar símbolos o caracteres en minúsculas. En la página 80 encontrará más detalles sobre el cambio de nombre de las voces. Los nombres de directorio sólo pueden ocupar ocho caracteres.

- 3 Pulse el botón ENTER para crear el directorio. Una vez creado, se visualizará el mensaje “Completed” y volverá a la pantalla anterior.

**nota** Los directorios se identifican por la indicación “DIR” junto al nombre. Si desea abrir un subdirectorio, utilice el mando C para mover el cursor hasta él y pulse el botón ENTER. Se visualizarán todos los ficheros del subdirectorio. Si selecciona el Número de Fichero 000, se visualizará “up dir”. Si pulsa el botón ENTER, subirá un nivel (es decir, al directorio de nivel superior).

## Format (Formateo)

Para poder utilizar una Tarjeta de Memoria con el sintetizador, antes deberá formatearla.

```
Format) Press
Card      [ENTER]
```

Inserte una Tarjeta de Memoria nueva en la ranura CARD. Cuando pulse el botón ENTER, aparecerá un mensaje de confirmación. Pulse el botón INC/YES para comenzar el formateo de la tarjeta. Mientras la tarjeta se formatea, aparecerá el mensaje “Executing...”

⚠ **Si ya hay datos en la Tarjeta de Memoria, se perderán en su totalidad al formatearla.**

⚠ **No extraiga la Tarjeta de Memoria mientras se formatea, ya que podrían resultar dañados el sintetizador y la tarjeta.**

Después de realizar el formateo, se creará automáticamente un fichero de memoria EXT. Durante este proceso, se visualizará el mensaje “Now saving...”

# Acerca de las Tarjetas Plug-in (opcionales)

Existen diversas tarjetas Plug-in opcionales (a la venta por separado) que le permitirán ampliar la librería de voces del instrumento. Con el sintetizador pueden utilizarse los siguientes tipos de tarjetas Plug-in.

- 1 PLG150-AN
- 1 PLG150-PF
- 1 PLG100-XG
- 1 PLG150-VL
- 1 PLG150-DX
- 1 PLG100-VH

**NOTA** En la página 32 encontrará explicaciones detalladas sobre cada una de las tarjetas.

La ranura disponible (PLG1, PLG2) difiere según el tipo de tarjeta Plug-in. Téngalo en cuenta antes de la instalación.

<b>PLG1/PLG2</b>	Tarjetas Plug-in de Parte simple (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-VL, PLG150-DX)
<b>sólo PLG1</b>	Tarjeta Plug-in de efectos (PLG100-VH)
<b>sólo PLG2</b>	Tarjetas Plug-in de Parte Multi (PLG100-XG)

**NOTA** Aunque también se pueden instalar las tarjetas PLG100-VL y PLG100-DX, algunas de las funciones no están disponibles.

## Precauciones durante la instalación de las tarjetas opcionales

**⚠ Recuerde las siguientes precauciones e instale las tarjetas Plug-in correctamente, observando los pasos tal como se indican.**

- Manipule las tarjetas Plug-in con cuidado. Si la tarjeta Plug-in se cae o recibe algún impacto, puede dañarse o no funcionar correctamente.
- Tenga cuidado con la electricidad estática. Hay momentos en que la electricidad estática afecta a los chips de los circuitos integrados de la tarjeta Plug-in. Antes de levantar la tarjeta Plug-in opcional, y para reducir la posibilidad de electricidad estática, toque alguna parte metálica que no sea la zona pintada, o un cable de masa de los dispositivos con toma de tierra.
- No toque las partes metálicas expuestas de la placa de circuitos. Puede ocasionar un contacto defectuoso.
- Cuando mueva un cable, tenga cuidado de que no se quede enganchado con la tarjeta Plug-in de circuitos. Si fuerza el cable de alguna forma, podría cortarlo, ocasionar daños o producir un funcionamiento incorrecto.
- Tenga cuidado de no perder ningún tornillo, ya que se utilizan todos ellos.
- No utilice ningún tornillo distinto de los instalados en el instrumento.
- Cuando inserte tarjetas Plug-in y conecte cables, asegúrese de que la inserción y conexión son correctas. Las tarjetas Plug-in mal insertadas y los cables mal conectados pueden producir falsos contactos y cortocircuitos, que a su vez pueden ocasionar daños o un funcionamiento incorrecto.

- Después de montar la tarjeta Plug-in, procure apretar bien los tornillos como se indica para que queden perfectamente asegurados y no se muevan en absoluto.

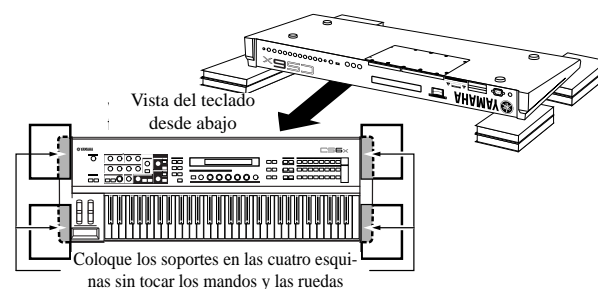
## Instalación de la Tarjeta Plug-in Opcional

El método de instalación variará según el tipo de instrumento, el teclado (CS6x) y el módulo de tamaño EIA (CS6R). Los dos métodos se explican por separado en las siguientes páginas. Lea atentamente la explicación correspondiente al instrumento que vaya a utilizar.

### Instalación del CS6x

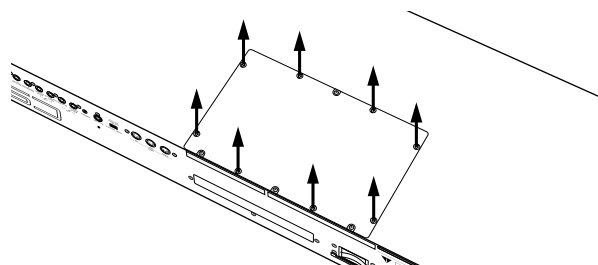
**NOTA** En la página 179 encontrará más información sobre el manejo del tipo de módulo de tamaño EIA.

- 1 Apague el teclado y desconecte el cable de alimentación. Además, si el teclado está conectado a otros dispositivos externos, desconéctelos.
- 2 Dé la vuelta al teclado para disponer de acceso directo a la parte inferior. Para proteger los mandos y las ruedas, coloque el teclado de forma que las cuatro esquinas estén apoyadas en algo que proporcione suficiente apoyo, como revistas o cojines.



**IMPORTANTE** Tenga cuidado para que el teclado no se caiga ni reciba impactos, y asegúrese de que está bien equilibrado antes de comenzar.

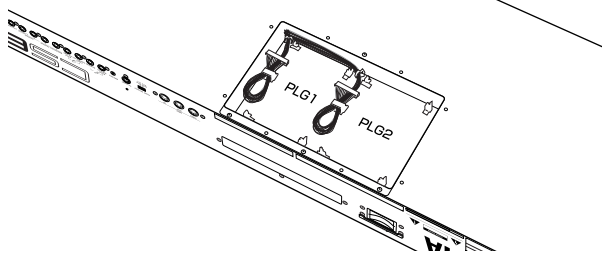
- 3 Póngase frente al panel posterior del teclado y extraiga los tornillos de la tapa de la tarjeta Plug-in (parte central inferior) con una moneda o un destornillador de estrella (sólo los ocho tornillos de cabeza plana). No retire los otros tornillos.



**NOTA** Guarde los tornillos retirados (8) en un sitio seguro. Los volverá a utilizar para volver a unir la tapa de la tarjeta Plug-in al teclado.

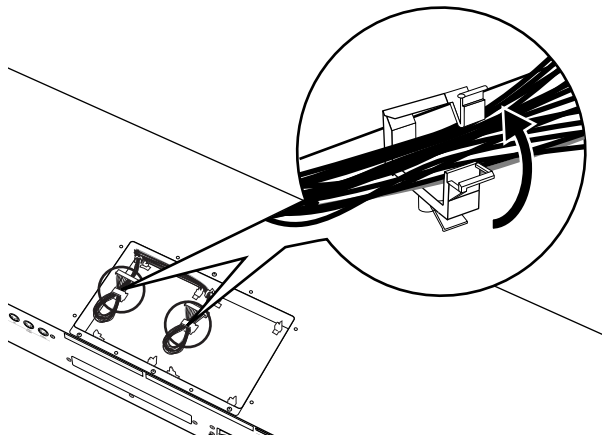
- 4 Extraiga la tapa de la tarjeta Plug-in. Aparecerá la placa de la tarjeta Plug-in. Pueden colocarse dos tarjetas Plug-in: PLG1 a la izquierda y PLG2 a la derecha.

**IMPORTANT** La ranura disponible (PLG1, PLG2) difiere según el tipo de las tarjetas Plug-in. Si desea más detalles, consulte la columna izquierda de la tabla anterior.



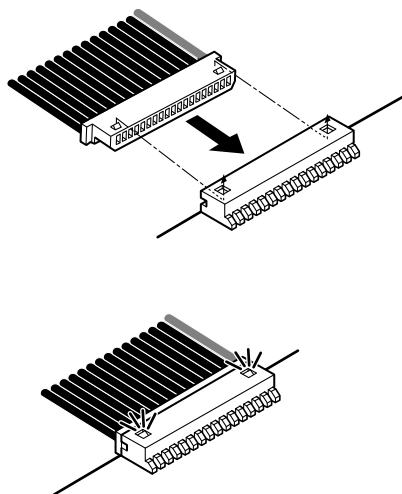
⚠ Cuando instale la tarjeta Plug-in opcional (desde que se retira la tapa hasta que se vuelve a asegurar), todas las operaciones deben realizarse con el cable de alimentación desconectado.

5 Retire el cable del pasador en forma de gancho de la placa.



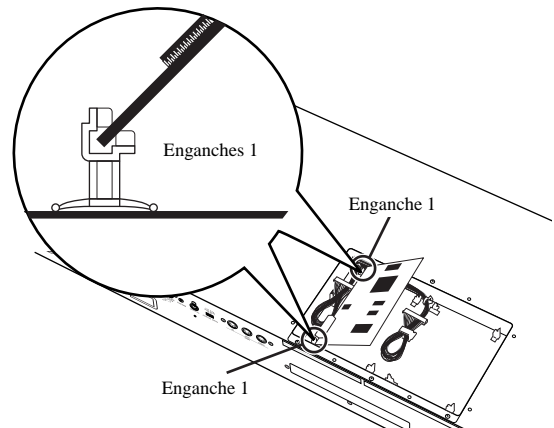
6 Extraiga la tarjeta Plug-in de la bolsa antiestática. Cuando instale la tarjeta, el lado del conector y los circuitos deben quedar hacia arriba.

7 Inserte con cuidado el conector del cable en el de la tarjeta Plug-in, hasta que las dos muescas del conector del cable queden ajustadas en los huecos de la tarjeta, como se indica en la ilustración.

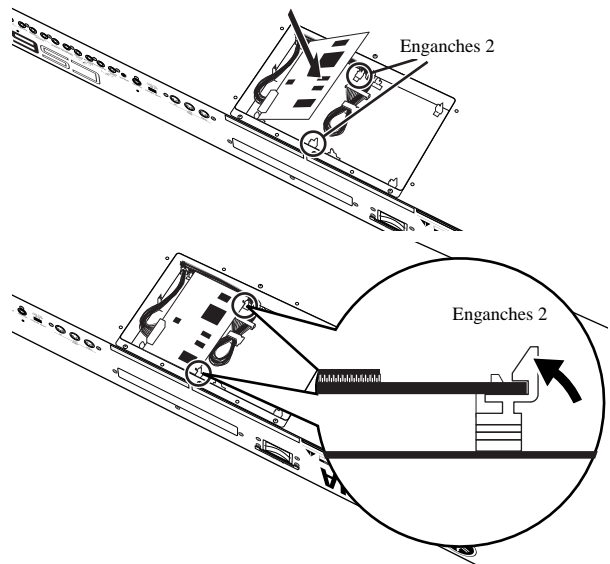


8 Monte la tarjeta Plug-in en la placa como se detalla en los siguientes pasos.

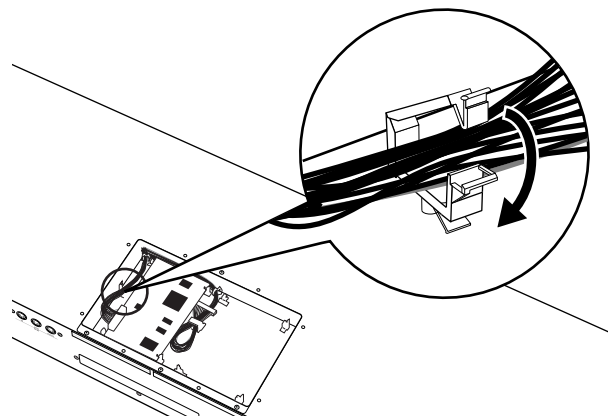
8.1 Inserte un lado de la tarjeta Plug-in (el lado del conector) en los enganches 1, como se indica en la ilustración.



8.2 Presione hacia abajo el otro lado hasta que asiente firmemente en los enganches 2.



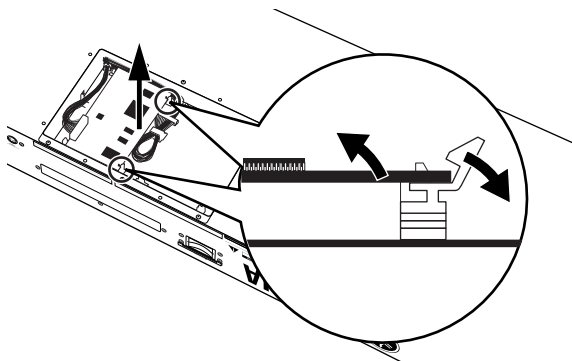
9 Fije el cable del conector al pasador en forma de gancho de la placa.



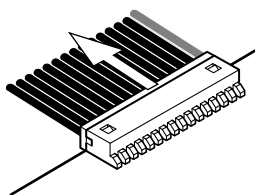
10 Vuelva a colocar la tapa de la tarjeta Plug-in apretando los ocho tornillos de cabeza plana retirados en el paso 3 anterior. Utilice una moneda o un destornillador de estrella para asegurar la tapa.

## Extracción de la tarjeta Plug-in del teclado

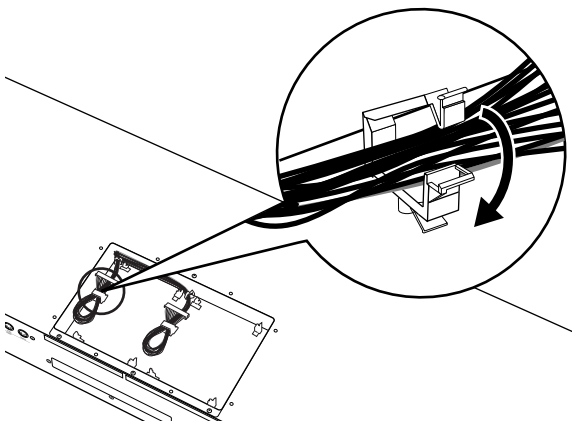
- 1 Extraiga el cable del pasador en forma de gancho.
- 2 Presione hacia abajo los enganches 2 en la dirección que indica la ilustración, y retire la tarjeta de los enganches 2 levantando de un lado.



- 3 Tire del otro lado de la tarjeta para liberarla de los enganches 1.
- 4 Tire del conector de los cables para separarlo del conector de la tarjeta Plug-in.



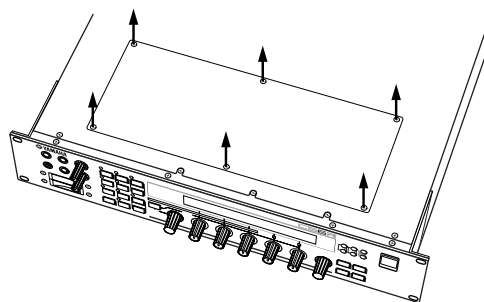
- 5 Fije el cable del conector al pasador en forma de gancho.



## Instalación en el CS6R

**NOTA** En la página 177 encontrará información sobre el manejo del CS6x.

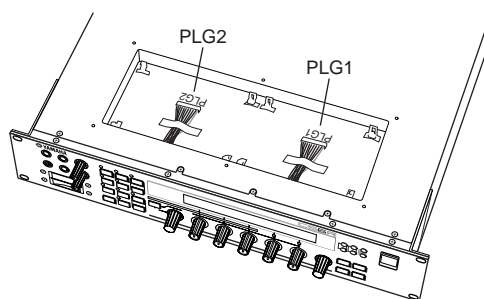
- 1 Apague el teclado y desconecte el cable de alimentación. Además, si el teclado está conectado a otros dispositivos externos, desconéctelos.
- 2 Póngase frente al panel posterior del dispositivo y extraiga los tornillos (seis tornillos de cabeza plana) de la tapa de la tarjeta Plug-in (en el panel superior) con una moneda o un destornillador de estrella.



**NOTA** Guarde los tornillos retirados (6) en un sitio seguro. Los volverá a utilizar para unir la tapa de la tarjeta Plug-in al dispositivo.

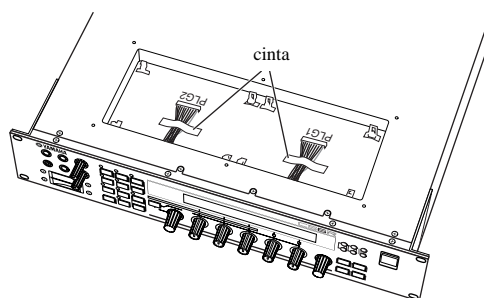
- 3 Extraiga la tapa de la tarjeta Plug-in. Aparecerá la placa de la tarjeta Plug-in. Pueden instalarse dos tarjetas Plug-in: PLG1 a la derecha y PLG2 a la izquierda.

**IMPORTANTE** La ranura disponible (PLG1, PLG2) difiere según el tipo de tarjeta Plug-in. Más información en la página 177.

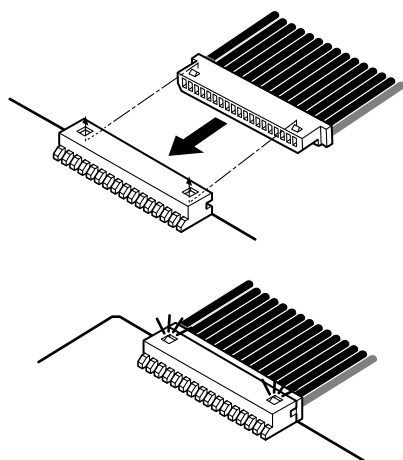


**!** Cuando instale la tarjeta Plug-in opcional (desde que se retira la tapa hasta que se vuelve a asegurar), todas las operaciones deben realizarse con el cable de alimentación desconectado.

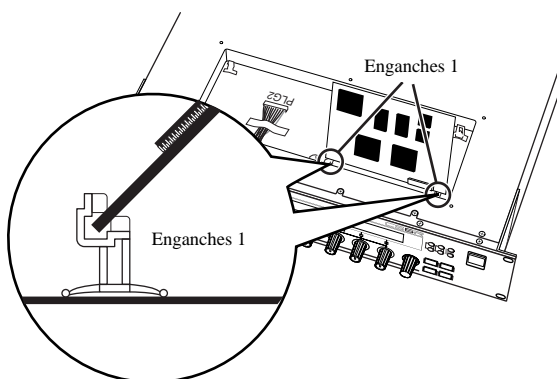
- 4 Extraiga la cinta que sujeta el cable a la placa.



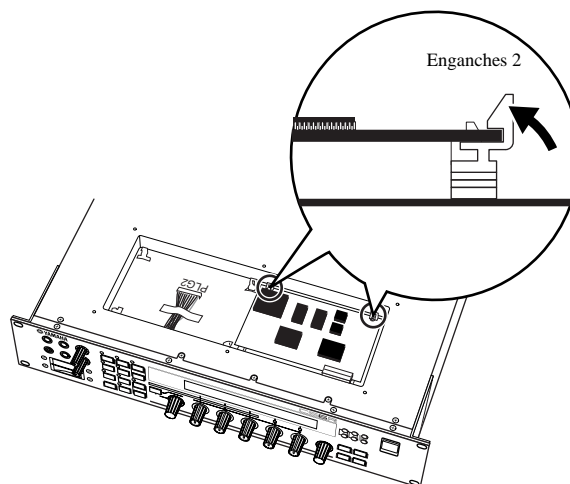
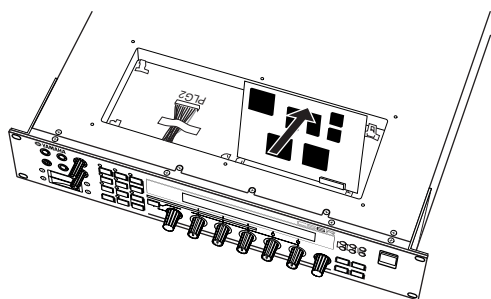
- 5 Extraiga la tarjeta Plug-in de la bolsa antiestática. Cuando instale la tarjeta, el lado del conector y los circuitos deben quedar hacia arriba.
- 6 Inserte con cuidado el conector del cable en el de la tarjeta Plug-in, hasta que las dos muescas del conector del cable queden ajustadas en los huecos de la tarjeta como se indica en la ilustración.



- 7 Monte la tarjeta Plug-in en la placa como se detalla en los siguientes pasos.
  - 7.1 Inserte un lado de la tarjeta Plug-in (el lado del conector) en los enganches 1, como se indica en la ilustración.



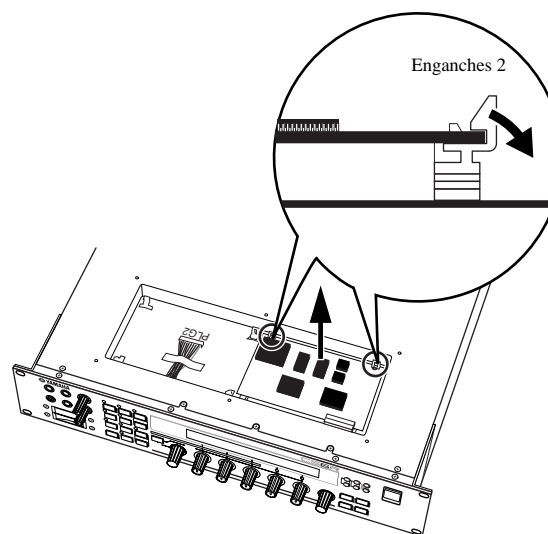
- 7.2 Presione hacia abajo el otro lado hasta que asiente firmemente en los enganches 2.



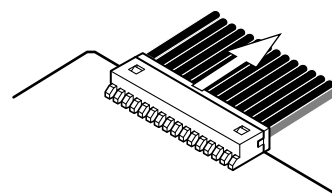
- 8 Vuelva a colocar la tapa de la tarjeta Plug-in apretando los seis tornillos de cabeza plana retirados en el paso 2 anterior.

### Extracción de la tarjeta Plug-in del teclado

- 1 Presione hacia abajo los enganches 2 en la dirección que indica la ilustración, y retire la tarjeta de los enganches 2 levantando de un lado.



- 2 Tire del otro lado de la tarjeta para liberarla de los enganches 1.



- 3 Tire del conector del cable para separarlo del conector de la tarjeta Plug-in.

# Mensajes de Pantalla

Mensaje	Significado
<< ! MIDI buffer full. >>	No se han podido procesar los datos MIDI por haberse recibido demasiados datos al mismo tiempo.
<< ! MIDI data error. >>	Error producido en la recepción de datos MIDI.
<< ! MIDI checksum error. >>	Error producido en la recepción de datos en bloque
<< ! Change internal battery. >>	La pila interna de seguridad debe sustituirse.
<< ! Card full. >>	No hay más memoria disponible en la Tarjeta de Memoria.
<< ! File not found. >>	No se puede encontrar el tipo de fichero especificado.
<< ! Bad card. >>	La tarjeta de Memoria está defectuosa.
<< ! Card not ready. >>	No se ha insertado la Tarjeta de Memoria o se ha insertado una tarjeta incompatible (tipo 5V).
<< ! Card unformatted. >>	La Tarjeta de Memoria no ha sido formateada.
<< ! Card write protected. >>	La Tarjeta de Memoria está protegida contra escritura.
<< ! Illegal card. >>	La Tarjeta de Memoria está mal formateada.
<< ! File already exists. >>	Ya existe un fichero con el mismo nombre.
<< ! Data not exist. >>	No hay ningún fichero que contenga datos de Muestras de Frases.
<< ! Illegal file. >>	Los datos del fichero están dañados y no se pueden usar.
<< ! Illegal file name. >>	El nombre de fichero especificado no está en formato MS-DOS.
<< ! Read only file. >>	El fichero es de sólo lectura y no se puede borrar, cambiar de nombre ni guardar.
<< ! Can't make "EXT" file. >>	No se ha podido crear un fichero en la Tarjeta de Memoria.
<< ! Can't make directory. >>	No se pueden crear más directorios.
<< ! Too deep directory. >>	No se puede acceder al directorio porque es muy profundo.
<< ! Unknown file format. >>	No se reconoce el formato de fichero.
<< ! Bulk protected. >>	No se pueden recibir datos en bloque porque la protección está activada.
<< ! Device number is off. >>	No se pueden transmitir/recibir datos en bloque porque el número de dispositivo está ajustado a "off".
<< ! Device number mismatch. >>	No se pueden transmitir/recibir datos en bloque porque los números de dispositivo no concuerdan.
<< ! Memory full. >>	Se ha utilizado toda la memoria restante.
<< ! Too many clips. >>	Se ha llegado al número máximo de muestras de frases y no se pueden crear más.
<< ! Too short clip. >>	La muestra es demasiado corta para realizar una operación FreqConvert.
<< ! Too low Fs clip. >>	La frecuencia de muestreo es demasiado baja para realizar una operación FreqConvert.
<< ! Multi Plugin in slot 1. >>	No se puede usar porque la Ranura 1 contiene una Tarjeta Plug-in de Parte Multi.
<< ! Effect plugin in slot 2. >>	No se puede usar porque la Ranura 2 contiene una Tarjeta Plug-in de Efectos.
<< ! Plugin1 communication error. >>	La tarjeta Plug-in de la Ranura 1 no funciona correctamente.
<< ! Plugin2 communication error. >>	La tarjeta Plug-in de la Ranura 2 no funciona correctamente.
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	El sonido requiere una Tarjeta Plug-in diferente a la insertada en la Ranura 1.
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	El sonido requiere una Tarjeta Plug-in diferente a la insertada en la Ranura 2.
<< ! PLG100 not supported. >>	Cuando se utiliza una tarjeta Plug-in de la serie PLG100, no se puede almacenar en una Tarjeta de Memoria un fichero de datos cuyo Tipo de Fichero sea Plug-in.
<< ! Illegal data. >>	El formato del fichero de muestras o los datos del trasvase de muestra no son compatibles.
<< Executing...	Se está ejecutando la operación.
<< Now working...	Se está ejecutando la operación de la tarjeta de memoria.
<< Now loading...	El fichero se está cargando desde la tarjeta de memoria
<< Now saving...	El fichero se está guardando en la tarjeta de memoria.
<< Now checking Plug-in board. >>	Las tarjetas de memoria están siendo comprobadas (después de encender el sintetizador).
<< Now recording...	La muestra de frases se está grabando.
<< Waiting for trigger...	A la espera de que la señal de entrada alcance el nivel de disparo para comenzar la grabación de una Muestra de Frases.
<< Recording stopped. (No free mem.) >>	La grabación se ha detenido automáticamente porque no hay más memoria disponible.
<< Sample dump receiving...	El instrumento está recibiendo un trasvase de datos de muestra por la entrada MIDI In.
<< MIDI bulk receiving...	Se están recibiendo datos en bloque MIDI.
<< MIDI bulk transmitting...	Se están transmitiendo datos en bloque MIDI.
<< Scene stored. >>	La escena se ha almacenado (no el sonido en sí).
<< C 3:128[ ] Stored. >>	El sonido ha sido almacenado.
<< Completed. >>	La operación ha terminado.
<< Retry? [YES]/[NO] >>	¿Repetir la operación?
<< Make file ? [YES]/[NO] >>	¿Crear un fichero?
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Última confirmación.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Ya hay un fichero almacenado con el mismo nombre. ¿Desea reemplazarlo por uno nuevo con ese nombre?

# Solución de Problemas

La siguiente tabla ofrece recomendaciones y páginas de referencia para resolver algunos problemas comunes. La mayoría de los problemas pueden ser simplemente el resultado de unos ajustes incorrectos. Antes de solicitar asistencia técnica profesional, consulte los consejos de la guía de solución de problemas para ver si puede encontrar y corregir la causa del problema.

## No hay sonido.

- ¿Se ha ajustado el volumen correctamente? (páginas 6 y 20)
- Con el CS6x, si se ha conectado un Pedal Controlador al terminal FOOT VOLUME ¿se ha pisado a fondo? (página 18)
- ¿Está el parámetro Vol de la pantalla QED Level de Edición Común de Voces lo suficientemente alto? (página 81)
- ¿Está ajustado a 000 (off) el parámetro WaveNumber de la pantalla OSC Wave de Elemento de Edición de Voces? (página 89).
- ¿Está el parámetro de Level de la pantalla OSC Out de Elemento de Edición de Voces lo suficientemente alto? (página 89)
- ¿Se han ajustado correctamente los márgenes de nota y velocidad de pulsación (nota) de ZONE, en la pantalla OSC de Edición de Voces? (página 90)
- ¿Está alguno de los Elementos silenciado? (página 61)
- ¿Se han ajustado los filtros de Elemento para cortar casi todo el sonido? (página 93)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de efectos? (páginas 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- ¿Se han ajustado correctamente los canales MIDI de recepción? (páginas 133 y 166)
- ¿Se ha conectado correctamente el equipo de audio? (página 13)
- ¿Se ha ajustado el interruptor Local a OFF? (página 166)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros de Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación, Límite de Nota y Límite de Velocidad de Pulsación? (páginas 90, 112, 133 y 138)
- Cuando se reproduce una canción con el secuenciador interno o un dispositivo MIDI externo, ¿se han ajustado correctamente los parámetros de volumen y expresión?
- Cuando se reproducen actuaciones con el secuenciador interno o un dispositivo MIDI externo, ¿se han ajustado correctamente los canales de transmisión de cada pista del secuenciador y los canales de recepción de cada Parte de la Actuación? (página 133)
- En el caso de las Actuaciones, ¿está el volumen de cada Parte lo suficientemente alto? (página 130)
- En el caso de las Actuaciones, ¿se ha ajustado correctamente la salida de cada Parte? (página 133)
- ¿Está vacía la Muestra de Frases actual? (página 142)
- ¿Ha seleccionado Memoria EXT sin haber insertado una Tarjeta de Memoria? (página 28)
- ¿Se ha girado el mando ATTACK completamente a la derecha (con un ataque muy lento)?
- ¿Se ha ajustado el mando CUTOFF completamente a la izquierda (con una frecuencia de corte muy baja)?
- Con el arpegiador activado, ¿se ha ajustado el parámetro de Categoría de Arpeggio a "Ct" y el de Modo de Tecla a una opción distinta de "direct" (página 82).

## No hay sonido de arpegiador

- ¿Se ha ajustado correctamente el margen de nota del Arpegiador? (página 83)
- En el modo de Actuación, ¿se han activado correctamente (ON) los parámetros Layer Switch y Arpeggio Switch de las Partes? (página 133)
- ¿Se ha ajustado el parámetro Tempo de la pantalla ARP Type a "MIDI", a pesar de que no se están recibiendo señales de reloj MIDI?

## Los ajustes del arpegiador (On/Off, Hold, Tempo) no pueden cambiarse.

- Las tarjetas Plug-in tienen sus propios generadores de patrones de arpegio internos. En la página 170 encontrará más detalles y también en el Manual de Uso que acompaña a cada Tarjeta Plug-in (los ajustes de la Tarjeta Plug-in PLG150-AN los encontrará en la pantalla Arp/SEQ Sw. En la página 29 del manual de uso de la tarjeta PLG150AN encontrará más detalles).

## Los sonidos se emiten distorsionados.

- ¿Se han ajustado correctamente los efectos? (páginas 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- ¿Se ha ajustado el volumen demasiado alto? (páginas 6 y 20)
- ¿Se ha girado el mando GAIN de A/D INPUT a una posición demasiado elevada? (página 11)

## El sonido es muy tenue.

- ¿Se han ajustado el volumen MIDI o la expresión MIDI a un nivel muy reducido?
- ¿Se ha ajustado la frecuencia de corte del filtro demasiado alta o baja? (páginas 40, 82, 106, 125, 130, 148, 152)

## El tono es incorrecto.

- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros NoteShift y Tune de la pantalla MSTR TG del modo de Utilidades? (página 163)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros Oct y Trnspose de la pantalla MSTR Kbd del modo de Utilidades? (página 163)
- ¿Se han ajustado correctamente los parámetros relacionados con el tono del menú PITCH (Edición de Voces)? (página 90)
- ¿Se ha ajustado el parámetro Micro Tuning del modo de Edición de Voces a una escala no convencional? (página 81)
- ¿Se ha ajustado demasiado alta la Profundidad de Modulación del Tono de la pantalla LFO (modo de Edición de Voces)? (página 101)
- En el caso de las Actuaciones, ¿se ha ajustado el parámetro de Cambio de Nota de la pantalla LYR (Layer) a un valor distinto de 0? (página 133)
- En el caso de las Actuaciones, ¿se ha ajustado el parámetro de Desafinación de cada Parte a un valor distinto de 0? (página 133)

## El sonido es entrecortado e intermitente.

- ¿Se ha sobrepasado la polifonía máxima? (página 33)

## Sólo se oye una nota cada vez.

- ¿Se ha seleccionado “mono” en el parámetro Mode de la pantalla GEN Other de Edición Común de Voces? (página 81)
- En el modo de Actuación, ¿se ha ajustado el parámetro de Modo de la pantalla LYR Mode a “mono” para cada parte? (página 132)

## No se aplica ningún efecto.

- ¿Se ha ajustado el botón EF BYPASS a OFF? (página 66)
- ¿Se ha ajustado a ON el parámetro de Interruptor de Elemento de Efecto de la pantalla EFF de Edición de Voces? También en este modo, ¿se ha ajustado el tipo de efecto a otro estado que no sea “thru” u “off”? (página 88)
- En el caso de las Actuaciones, ¿se han especificado las Partes del Efecto de Inserción? (página 127)
- En el caso de la reverberación y el chorus, ¿se han ajustado los tipos de efecto de las pantallas de Edición Común a ON? (páginas 89, 128)
- Si hay instalada una Tarjeta Plug-in, ¿se ha ajustado el parámetro PLG-EF de la pantalla de EFF Part de la Actuación a un valor distinto de OFF? (página 127)
- Si hay instalada una Tarjeta Plug-in, ¿se ha configurado la pantalla EFF Plg de la Actuación con un ajuste distinto de THRU?
- ¿Se han girado los mandos REVERB y CHORUS completamente a la izquierda? (página 128)

## Los interruptores de elementos no funcionan con el juego de control.

- ¿Se han seleccionado parámetros específicos de Elementos como Dest (destino)? (página 85)

## La tarjeta Plug-in no funciona.

- ¿Se ha instalado la Tarjeta Plug-in de Efectos en PLG2? (página 177)
- ¿Se ha instalado la Tarjeta Plug-in de Parte Multi en PLG1? (página 177)
- Si hay instalada una Tarjeta Plug-in, ¿se ha seleccionado una opción distinta de “off” en el parámetro PLG-EF de la pantalla EFF Part de Efectos Comunes de la Actuación? (página 128)
- Si hay instalada una Tarjeta Plug-in, ¿se ha seleccionado una opción distinta de “THRU” en la pantalla EFF Plg de Efectos Comunes de la Actuación? (página 128)

## **No se puede encontrar la voz de batería.**

---

- Las Voces de Batería se seleccionan de manera diferente a la Voces Normales (página 76)

## **No se pueden introducir valores pequeños.**

---

- ¿Ha intentado sólo introducir valores con los mandos asignables A-C o con los mandos 1/2? (página 24)

## **No se puede mover el cursor sin que resulten afectados los ajustes.**

---

- Mantenga pulsado el botón SHIFT mientras utiliza los mandos A-C, 1/2, DATA o los botones INC/YES y DEC/NO (página 24)

## **No se puede recibir un trasvase de datos en bloque**

---

- Cuando se utiliza el Editor de Voces del CS6x/CS6R, ¿ha ajustado un intervalo de trasvase suficiente? El Intervalo de Traslase, en la Configuración (Setup) del Editor de Voces, debe ajustarse a 10 ms o superior.

## **Usuarios de Macintosh: el programa Card Filer para Macintosh no funciona correctamente.**

---

- ¿Está utilizando MIDI Time Piece?
- Card Filer no es compatible con MIDI Time Piece. Deberá desactivar el uso de MIDI Time Piece en el ordenador Macintosh.

# Especificaciones

		CS6x	CS6R
TECLADO	Número de teclas	61	—
	Pulsación	Inicial y aftertouch	—
SISTEMA DE GENERACIÓN DE TONOS	Generadores de tonos	AWM2, Phrase Clip, Plug-in de Síntesis Modular	
	Polifonía	64	
VOCES	Número de voces	Voces Normales (256 predefinidas, 128 internas [usuario], 128 externas [tarjetas de memoria]), Voces de Batería (8 predefinidas, 2 internas [usuario], 2 externas [tarjetas de memoria]), Voces Plug-in (64 x 2 tarjetas Plug-in [si están instaladas])	
	ROM de ondas	16 MB	
ACTUACIÓN	Multitimbres	20 (16 Partes de Voz, Parte de Muestra de Frases, Parte de Entrada A/D, Partes Plug-in 1/2)	
	Número de actuaciones	128 internas, 64 externas	
	Modo de teclado maestro	4 zonas	
MUESTRA DE FRASES	Número de muestras	256 (máx.)	
	Número de juegos de muestras	4 (73 teclas [C0-C6] x 4 juegos)	
	Muestreo	Lineal de 16 bits, 44,1 kHz	
	Memoria	4 MB (DRAM)	
EFECTOS	Reverberación	12	
	Chorus	23	
	Inserción	24 (Inserción 1), 92 (Inserción 2), 24 (Inserción para voces Plug-in)	
ESCENAS	Escenas 1/2, Control de escenas y Almacenamiento de escenas		—
REPRODUCCIÓN DE SECUENCIAS	Formato	Formato SMF 0 (sólo reproducción directa), Cadena de secuencias (cargar/guardar)	
	Número de cadenas de secuencias	100 pasos (100 canciones)	
ARPEGIADOR	Número de arpegios	128	
Tarjeta	Tipo de fichero	Todos los datos, todos los datos de voces, todos los datos de muestras de frases, P cadena de secuencias, SMF, WAV, AIFF	
	Funciones	Guardar, cargar, cambiar nombre, suprimir, crear directorio, formatear	
CONTROLES	Mando de volumen, Octava arriba/abajo (CS6x), Tono (CS6x), Modulación (CS6x), Controlador de cinta (CS6x), Escena 1/2 (CS6x), Control de escena (CS6x), 2 mandos de filtro (CS6x), 2 mandos de efectos (CS6x), 4 mandos de EG (CS6x), Mando de panorámico (CS6x), Portamento (CS6x), Tiempo de puerta de arpegio (CS6x), Sostenimiento de arpegio (CS6x), Arpegio (CS6x), Tono de muestra de frases (CS6x), Muestra de frases, Grabación de muestra de frases, Tempo (CS6x), Reproducción de secuencia, Reproducción/parada de secuencia, SHIFT (cambio), Página, Mandos A/B/C/1/2, Mando de datos, Omisión de efectos, Teclado maestro (CS6x), Salir, Intro, Dec/No, Inc/Yes, 7 botones de modo, 6 botones de memorias, 8 botones de banco (CS6x), 16 botones de programa/parte (CS6x), Encendido, Ranura de tarjeta, Ganancia, Selección de ordenador (HOST)		
CONECTORES Y TERMINALES	Entrada, salida y retransmisión MIDI, Ordenador (To Host), Soplido, Pedal conmutador (CS6x), Sustain (CS6x), Pedal controlador (CS6x), Pedal de volumen (CS6x), Salidas individuales 1 y 2, Salida L/Mono R, Auriculares, Entrada A/D (línea 1, micro/línea 2), entrada de alimentación, 2 conectores para tarjetas Plug-in		
Pantalla	40 x 2 (retroiluminada)		
ACCESORIOS INCLUIDOS	Manual de uso, Lista de datos, Tarjeta de memoria, CD-ROM, Cable de alimentación		
ACCESORIOS OPCIONALES	Tarjetas de las series PLG150 y PLG100, Pedal conmutador FC4/5, Pedal controlador FC7, Controlador de soplido BC3		
CONSUMO	16 W		
IMPEDANCIA DE SALIDA	Salida: +18,1 -2 dBm (10 kohmios), Auriculares: +17,2 -2 dBm (33 ohmios)		
DIMENSIONES	1019 (anch.) x 357 (prof.) x 109 (alt.) mm	480 (anch.) x 366 (prof.) x 88 (alt.) mm	
PESO	11,6 kg	6,0 kg	

\* Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter ilustrativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar o modificar los productos y las especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Compruebe con su distribuidor las especificaciones, el equipamiento y las opciones, ya que pueden diferir de un lugar a otro.

# Índice Alfabético

## O - 9

4 Zonas.....	68
--------------	----

## A

A/D INPUT, terminales.....	11
AC Control Depth.....	111, 136
AC INLET, terminal.....	10
Acerca de las tarjetas de memoria.....	20, 171
Acerca de las Tarjetas Plug-in (opcionales).....	32, 177
Acerca de los Modos.....	35
Acerca del generador de tonos.....	32
Acerca del Límite de Nota (margen de teclas).....	71
Acerca del Sistema Plug-in de Síntesis Modular.....	33
Actuación, almacenamiento.....	122, 141
Actuación, categoría.....	118
Actuación, edición.....	21, 121
Actuaciones.....	29, 39
AEG Level.....	98
AEG Release.....	98
AEG Time.....	98
AEG VelSens.....	98
Aftertouch.....	49
Ajustes de fábrica, restablecimiento.....	170
Ajustes de nombres de fichero.....	174
Alimentación.....	12
Almacenamiento de escenas.....	45
Almacenamiento de Juegos de Muestras.....	160
Almacenamiento de Voces.....	116
AMP AEG.....	107, 153
AMP KeyFlw.....	99
AMP Scale (desviación).....	100
AMP Scale (punto de corte).....	99
AMP VelSens.....	107, 153
Amplitud de Elemento.....	97
Amplitud de Tecla de Batería.....	106
Amplitud de Tecla de Muestras.....	152
ARP Limit.....	83
ARP Mode.....	83
ARP PlayEF.....	83
ARP Type.....	82
ARPEGGIO, controles.....	7
Arpegiador.....	42
Arpegiador, activación y desactivación.....	42
Arpegiador, sostenimiento (HOLD).....	44
Arpegio Común de Batería.....	104
Arpegio Común de Muestras.....	148
Asignación de Ajustes de Control, ejemplo.....	85
Asignación de parámetros a los mandos 1 y 2.....	51
Asignación de parámetros a los mandos A, B y C.....	50

## B

BANK A-H, botones (sólo CS6x).....	9
BANK/PROGRAM, uso de los botones (CS6x).....	75, 119
BREATH, terminal.....	11
Bucle.....	54, 150
Búsqueda por categoría de voz.....	77

## C

Cambio de nombre.....	175
Cambio de programa con el pedal conmutador (CS6x).....	52
Carga automática de ficheros.....	172
Cargar.....	174
Categoría de Juegos de Muestras.....	142
Comparar, función.....	79, 122, 147
Común (ajustes de todas las partes).....	122

Común General.....	80, 123
Común, arpegio.....	82, 125
Común, controlador.....	84, 125
Común, edición rápida.....	81, 124
Común, efectos.....	88, 127
Común, EQ (ecualizador).....	126
Común, LFO (oscilador de baja frecuencia).....	85
Conexión a equipos de audio externos.....	13
Conexión a un ordenador personal.....	16
Conexión a una mesa de mezclas.....	13
Conexión de altavoces estéreo autoamplificados.....	13
Conexión de equipos MIDI externos.....	15
Conexión de un micrófono u otros equipos de audio.....	14
Conexión de varios controladores.....	18
Conexiones.....	13
Control de escenas con el pedal controlador (CS6x).....	46
Control de parámetros con el pedal controlador (CS6x).....	52
Control de sonido, mandos (sólo CS6x).....	7, 40
Controlador Común de Muestras.....	148
Controlador de cinta (sólo CS6x).....	6, 48
Controlador de soplo.....	48
Controladores Comunes de Batería.....	104
Creación de un juego de muestras.....	55
CTL AC Control (profundidad control AC).....	111
CTL AC Control (profundidad control AC) (sólo Partes Plug-in Multi).....	136
CTL AC Modulation.....	111
CTL AC Modulation (profundidad modulación AC) (sólo Partes Plug-in Multi).....	136
CTL Assign1 (asignación de controladores 1).....	126
CTL Assign2 (asignación de controladores 2).....	126
CTL AT Control (profundidad control AT).....	110
CTL AT Control (profundidad control AT) (sólo Partes Plug-in Multi).....	136
CTL AT Modulation.....	111
CTL AT Modulation (profundidad modulación AT) (sólo Partes Plug-in Multi).....	136
CTL Bend (inflexión de tono).....	84, 149
CTL MW Control (profundidad control MW).....	110
CTL MW Control (profundidad control MW) (sólo Partes Plug-in Multi).....	135
CTL MW Modulation.....	110, 135
CTL Pitch (inflexión de tono).....	110
CTL Portamento.....	84
CTL Set1 (juego de controles 1) a CTL Set4 (juego de controles 4).....	149
CTL Set1 (juego de controles 1) a CTL Set6 (juego de controles 6).....	84
CTL Set1 (juego de controles 1)/ CTL Set2 (juego de controles 2).....	110
CTL Set1/ CTL Set2 (juego de controles 1/2) (sólo Parte de Entrada A/D).....	135
CTRL (controlador de sistema).....	165
CTRL (controlador de voces).....	168
CTRL Assign1 (asignación de controlador 1).....	169
CTRL Assign2 (asignación de controlador 2).....	169
CTRL Other (Controlador, Otros).....	165
CTRL Scene (Escena de controladores) (CS6x).....	165
CTRL, mandos A - C.....	165

## D

DATA, mando.....	8, 25, 76, 143
DEC/NO, botón.....	9, 24, 76, 143
Delete (suprimir).....	176
Demostración.....	26
Desplazamiento de octava (sólo CS6x).....	28
Directorios de ficheros.....	173
División.....	67

## E

Edición Común de Batería y Edición de Tecla de Batería.....	103
Edición Común de Muestras y Edición de Tecla de Muestras.....	146
Edición Común y edición de cada elemento .....	78
Edición Común y Edición de Elemento.....	60
Edición Común/Parte/Zona .....	121
Edición de Multi.....	119
Edición de Voces de Tarjeta Plug-in.....	114
Edición Rápida Común de Batería.....	103
Edición Rápida Común de Muestras .....	147
EF BYPASS, botón .....	8
Efectos.....	6, 34, 40, 65
Efectos Comunes de Batería.....	104
Efectos Comunes de Muestras .....	149
Efectos del Modo de Actuación.....	65
Efectos del Modo de Voces .....	65
EFF Cho (Chorus) .....	89, 128
EFF EF1/2 (Efecto de Inserción 1/2).....	88, 137
EFF InsEF (Efecto de Inserción) .....	88
EFF Part.....	127
EFF Rev (Reverberación) .....	89, 128
EFFECT, mandos .....	6
EG, mandos .....	6
Ejecución de una operación .....	58, 115
Elementos, activación y desactivación (CS6x).....	61
Encendido.....	19
End (final).....	54, 151
ENTER, botón .....	9, 24, 25
EQ de Elemento (ecualizador) .....	101
EQ de Tecla de Batería (ecualizador) .....	107
EQ de Tecla de Muestras (ecualizador).....	153
EQ High.....	127
EQ HighMid .....	127
EQ Low.....	126
EQ LowMid .....	127
EQ Mid .....	127
EQ Param.....	113
EQ Type.....	101
Escala del filtro, ajustes .....	97
Escenas, ajustes.....	45
Estado .....	173
EXIT, botón .....	8, 23

## F

FEG Level .....	96
FEG Release.....	96
FEG Time .....	95
FEG VelSens .....	95
Fichero de canción, reproducción.....	162
FILTER, mandos .....	6
Filtro de Elemento.....	92
Filtro de Tecla de Batería.....	106
Filtro de Tecla de Muestras .....	152
FLT Cutoff.....	106, 152
FLT HPF .....	95
FLT KeyFlw .....	96
FLT Scale (desviación).....	97
FLT Scale (punto de corte) .....	97
FLT Sens .....	95
FLT Type .....	93
FOOT CONTROLLER, terminal (sólo CS6x) .....	10
FOOT SWITCH, terminal (sólo CS6x).....	11
FOOT VOLUME, terminal (sólo CS6x) .....	10
Formato .....	20, 176

## G

GAIN, mando.....	11
GEN M.Kbd.....	123
GEN MIDI.....	123
GEN Name.....	80, 123, 147, 109
GEN Other .....	80, 109
Generador de Envolvente del Filtro, ajustes .....	96
Generador de Envolvente del Tono, ajustes.....	92, 113
Generador de tonos, sección.....	32
General Común de Batería .....	103
General Común de Muestras.....	147
Grabación de una Muestra de Frases.....	55
Guardar.....	173

## H

HOST SELECT.....	11
------------------	----

## I

INC/YES, botón.....	9, 24, 76, 143
Indicador "E" .....	79, 122, 147
INDIVIDUAL OUTPUT 1/2, terminales.....	10
Inicio.....	54, 150
Inserción, efectos.....	65, 88, 127
Interfaz MIDI a MIDI IN/OUT .....	17
Introducción de datos .....	24

## J

Juegos de control .....	49
Juegos de control y control MIDI externo.....	50

## L

Layer (Modo de Actuación).....	132
Layer (Modo de Teclado Maestro) .....	70
Lectura de los ajustes de pantalla .....	120
LFO de Elemento (oscilador de baja frecuencia).....	100
LFO Depth .....	101
LFO Dest1 .....	87
LFO Dest2 .....	87
LFO Fade .....	86
LFO Param .....	111
LFO Wave.....	85, 100
Límite de Nota, ajuste.....	44
LYR Limit .....	133
LYR Mode.....	132
LYR Out.....	133
LYR Tune .....	133

## M

M.EQ (Ecualizador General de Voces) .....	167
M.EQ High .....	168
M.EQ HighMid.....	168
M.EQ Low .....	168
M.EQ LowMid.....	168
M.EQ Mid.....	168
Mandos A, B, C, 1 y 2 .....	8, 24, 48
Mandos, parámetros.....	118, 142
MASTER KEYBOARD, botón (sólo CS6x) .....	8
Memoria/Número de Actuación (Banco/Número).....	117
Memoria/Número de Voz (banco/número), pantalla.....	74
MEMORY, botones.....	9
Mensajes de pantalla.....	181
MIDI Arp.....	166
MIDI Ch.....	166
MIDI GM/XG, recepción (si hay instalada una tarjeta Plug-in de Parte Multi) .....	167

MIDI IN, OUT y THRU, conectores.....	10
MIDI Other.....	167
MIDI Sw (interruptor de recepción MIDI).....	166
MIDI, sistema.....	166
MIX Level.....	130
MIX Vce/Kit/Template.....	129
MKB Note.....	138
MKB Transmit.....	138
MKB TxPreset1.....	139
MKB TxPreset2.....	139
MKB TxSw1.....	138
MKB TxSw2.....	138
MKB TxSw3.....	138
MKB TxSw4.....	138
MkDir.....	176
MODE, botones.....	7
Modo de Actuación.....	35, 117
Modo de Operaciones de Actuación.....	22, 140
Modo de Operaciones de Muestras de frases.....	22, 154
Modo de Operaciones de Utilidades.....	22, 170
Modo de Operaciones de Voz.....	22, 115
Modo de Reproducción de Actuación, pantalla.....	117
Modo de Reproducción de Secuencias.....	22, 35, 161
Modo de Reproducción de Voces, pantalla.....	21, 74
Modo de Tarjeta.....	22, 35, 171
Modo de Teclado Maestro/Generador de Tonos (sólo CS6x).....	121
Modo de Utilidades.....	22, 35, 163
Modo de Voz.....	35, 75
Modos de Edición.....	21
Modos de Operaciones.....	22
MODULATION, rueda (sólo CS6x).....	6
Monitorización de voces de tarjeta.....	108
Movimiento del cursor.....	24, 25
MSTR (general de sistema).....	163
MSTR EF Bypass.....	164
MSTR Kbd.....	163
MSTR Other.....	164
MSTR TG.....	163
Muestras de frases.....	53
Muestras de frases, edición.....	22, 146
Muestras de frases, grabación.....	143
Muestras de frases, modo.....	35, 142
Muestras de frases, reproducción.....	21, 142
Muestras de frases, visión general.....	53
MW Control Depth.....	110, 135
MW Modulation Depth.....	110, 135
<b>N</b>	
Nombre de Actuación.....	118
Nombre de Juegos de Muestras.....	142
Nombre de Voz.....	75
Nombre de Voz, ajuste.....	80
Número de banco/programa.....	74, 117
Número de Juegos de Muestras.....	142
Número de programa de memoria/actuación.....	117
Número de programa de memoria/voz.....	74
<b>O</b>	
Octava y Canal de Transmisión MIDI, ajustes.....	75, 118
OCTAVE UP y DOWN (sólo CS6x).....	6
Omisión de efecto (Bypass).....	66
Ondas.....	38
Operaciones básicas.....	21
OSC (oscilador), pantallas.....	62
OSC Asgn.....	149
OSC Assign.....	112
OSC de Elemento (oscilador).....	89
OSC de Tecla de Batería (oscilador).....	104
OSC de Tecla de Muestras (oscilador).....	149
OSC Limit.....	90
OSC Other.....	105, 151
OSC Out.....	89, 104, 151
OSC Pan.....	90, 105, 151
OSC Velocity.....	112
OSC Wave.....	89, 104
OUTPUT L/MONO y R, conector.....	11
<b>P</b>	
PAGE, mando.....	8, 23
PAN, mando.....	6
Panel posterior.....	10
Panorámico.....	59
Pantalla de cristal líquido.....	8
Pantalla de menús.....	61, 80, 103, 108, 121, 147, 163
Pantalla de nivel.....	144
Pantalla de parámetros de mandos.....	75, 118, 142
Parámetros de efectos, ajustes.....	88, 128, 137
Parámetros de mandos, ajuste y visualización.....	75, 118, 142
Parámetros de octava y canal de transmisión MIDI, ajuste y visualización.....	118
Part Layer.....	132
Part Mixer.....	129
Part Receive Switch.....	134
Part Tone.....	130
Parte, ajustes individuales.....	129
Parte, controlador.....	135
Parte, efecto de inserción (sólo Parte de Entrada A/D).....	137
Partes de la Entrada A/D, uso.....	73
PCH PEG.....	112
PCH Scale.....	92
PCH Tune.....	90, 106, 152
PCLP AutoKeyMap.....	159
PCLP Copy.....	159
PCLP Delete.....	158
PCLP Extract.....	158
PCLP FreqConvert.....	158
PCLP Kit Initialize.....	160
PCLP Kit Key Copy.....	159
PCLP Kit Key Initialize.....	160
PCLP LoopDivide.....	155
PCLP LoopRemix.....	157
PCLP Normalize.....	157
PCLP Rename.....	155
PCLP SampleRcv.....	159
PCLP Status.....	154
PCLP Var.....	156
PCLP VarAuto.....	156
PCLP VariationSet.....	155
PCLP VarRealTime.....	156
Pedal conmutador (CS6x).....	48
Pedal controlador (CS6x).....	48
Pedal de volumen (CS6x).....	48
PEG Level.....	91
PEG Release.....	91
PEG Time.....	91
PEG VelSens.....	91
PFM Bulk Dump.....	141
PFM Copy.....	140
PFM Edit Recall.....	140
PFM Initialize.....	140
PFM Play (Reproducción de Actuación).....	117
PHONES, toma de auriculares.....	11
PHRASE CLIP, controles.....	7
PITCH, rueda de inflexión de tono (sólo CS6x).....	6, 47
PLG (Plug-in) (si hay instalada una tarjeta Plug-in).....	169
PLG Status.....	169
PLG1 MIDI.....	169
PLG1/2 System.....	170
PLG2 MIDI.....	169
PLG-NATIVE.....	113
Plug-in, Arpeggio Común.....	109
Plug-in, Controlador Común.....	109

Plug-in, Edición Rápida Común.....	109
Plug-in, Efecto Común.....	112
Plug-in, EQ de Elemento.....	113
Plug-in, General Común.....	108
Plug-in, LFO Común.....	111
Plug-in, Nativo de Elemento.....	113
Plug-in, OSC de Elemento.....	112
Plug-in, Tono de Elemento.....	112
Plug-in, Voces.....	107
Polifonía máxima.....	33
Portamento.....	59
PORTAMENTO, controles.....	6
POWER, interruptor.....	10
Profundidad de control del AT.....	110, 136
Profundidad de modulación del AC.....	111, 136
Profundidad de modulación del AT.....	111, 136
PROGRAM/PART 1 a 16, botones (sólo CS6x).....	9
PROGRAM/PART, botones.....	23
<b>Q</b>	
QED EF.....	124
QED EffectCtrl.....	81, 103, 109, 148
QED EG.....	82, 103, 109, 125, 148
QED Filter.....	81, 103, 109, 125, 148
QED Level.....	81, 103, 109, 124, 147
<b>R</b>	
RCV Sw1.....	134
RCV Sw2.....	134
RCV Sw3.....	134
RCV Sw4.....	134
Reproducción de muestras de frases.....	54
Reproducción encadenada.....	162
Reproducción, modos.....	21
<b>S</b>	
SCENE, controles.....	6, 46
Sección de controlador.....	31, 47
Selección de Baterías de Usuario (INT:DR1/2 y EXT:DR1/2).....	76
Selección de Baterías Predefinidas (PRE:DR1-DR8).....	76
Selección de elementos (CS6x).....	61, 79
Selección de programa de actuación.....	119
Selección de programa de voces.....	75
Selección de Tipo de Arpegio.....	43, 82
Selección de un menú.....	80
Selección de un modo.....	21
Selección de una pantalla.....	23
Selección de Voces de Batería.....	76, 102
SEQ (cadena de secuencias).....	161
SEQ, controles.....	7
SEQ, demostración.....	161
SHIFT, botón.....	8, 23
Sistema Plug-in de Síntesis Modular.....	33
SLOT, ranura.....	10
Solución de problemas.....	182
Sustain (CS6x).....	48
SUSTAIN, conector (sólo CS6x).....	11
<b>T</b>	
Tarjeta Plug-in de Parte Multi.....	33
Tarjetas Plug-in de Efectos.....	33
Tarjetas Plug-in de Parte Simple.....	32
Teclado maestro.....	67, 138, 163
Tempo, ajuste.....	44
Tipos de fichero.....	172
Tipos de parámetros (absolutos y relativos).....	25
Título de pantalla.....	74, 117, 142
TO HOST, conector.....	11, 16
TON EG.....	131
TON Filter.....	130
TON Other.....	132
TON Portamento.....	131
Tono de Elemento.....	90
Tono de Tecla de Batería.....	106
Tono de Tecla de Muestras.....	152
<b>U</b>	
Unidad de chorus.....	65, 84, 128
Unidad de reverberación.....	65, 89, 128
Uso como generador de tonos multitimbrico (Modo de Actuación).....	72
<b>V</b>	
Variación, ajustes.....	150
VCE Bulk Dump.....	116
VCE Copy.....	115
VCE Edit Recall.....	115
VCE Initialize.....	115
Velocidad de muestreo y resolución de bits.....	54
Visión general de voces y ondas.....	37
Visión general del CS6x/CS6R.....	31
Voces.....	27, 36
Voces de Batería.....	76, 102
Voces y Actuaciones.....	27
VOLUME, mando.....	6
Voz, categoría.....	75
Voz, edición.....	21, 60, 78
Voz Normal.....	79
<b>Z</b>	
Zonas (CS6x).....	137

# ANOTACIONES



Si desea información más detallada sobre los productos, póngase en contacto con su tienda Yamaha más cercana o con el distribuidor autorizado de la siguiente lista.