



Portable Grand DGX-670

Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican las características avanzadas del DGX-670.
Lea previamente el Manual de instrucciones, antes de leer este Manual de referencia.

Índice

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

1 Sala de piano	3	6 Micrófono	58
2 Voces	3	Definición y guardado de ajustes del micrófono	58
Características de las voces	4	Aplicación de los efectos deseados al sonido del micrófono	60
Ajustes del metrónomo	5	7 Memoria de registros/Lista de reproducción	61
Ajuste de la profundidad de reverberación/chorus y otros ajustes en las voces de piano.....	6	Borrado o cambio de nombre de la memoria de registros	61
Aplicación de la armonía de teclado	7	Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze (bloqueo))	62
Ajustes relacionados con el tono	10	Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence (secuencia de registros)).....	63
Edición de voces (Voice Set (ajuste de voces)).....	12	Copia de los registros de la lista de reproducción desde otra lista de reproducción (Append Playlist (añadir lista de reproducción)).....	65
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.).....	17	8 Mixer (mezclador)	66
3 Estilos	18	Edición de los parámetros Volume/Pan (volumen/efecto panorámico)	66
Reproducción de estilo con la función Smart Chord.....	19	Edición de los parámetros de Filter (filtro)	67
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor (tutor de acordes))	21	Edición de los parámetros de Effect (efecto)	68
Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered.....	22	Edición de los parámetros de EQ/Master EQ (ecualizador/ecualizador principal)	71
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo	23	Edición de los parámetros de Compressor (compresor) (Master Compressor (compresor principal))	73
Especificación de acordes con la mano derecha mientras se toca el bajo con la mano izquierda	25	Diagrama de bloques.....	74
Creación y edición de estilos (Style Creator).....	26	9 Conexiones	75
4 Canciones	44	Asignación de una función específica a cada pedal	75
Edición de ajustes de notación musical (Score (partitura)).....	44	Ajustes MIDI.....	79
Ajustes de la pantalla de edición de letra/texto.....	47	Realización de ajustes de LAN inalámbrica.....	85
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	48	10 Menú	87
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición, etc.)	49	Utility (utilidad)	87
Creación y edición de canciones (Song Creator (creador de canciones))	52	System (sistema)	90
5 Grabador/reproductor de audio USB	58	Índice alfabético	92

Uso del manual en PDF

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

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

- Las ilustraciones y las pantallas mostradas en este manual de instrucciones se presentan exclusivamente a título orientativo para el aprendizaje y es posible que no coincidan completamente con su instrumento.
- Las explicaciones de este manual corresponden a la versión 1.00 del firmware. Yamaha podría actualizar cada cierto tiempo el firmware del producto sin previo aviso para mejorarlo. Le recomendamos que consulte nuestro sitio web por si hubiera versiones posteriores y actualice el firmware. <https://download.yamaha.com/>
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

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

Índice

Características de las voces	4
Ajustes del metrónomo	5
Ajuste de la profundidad de reverberación/chorus y otros ajustes en las voces de piano ...	6
Aplicación de la armonía de teclado	7
Ajustes relacionados con el tono	10
• Afinación precisa del tono de todo el instrumento	10
• Scale Tuning (afinación de escala)	10
• Ajustes de tono para cada parte del teclado	11
Edición de voces (Voice Set (ajuste de voces))	12
• Parámetros editables de las pantallas Voice Set	13
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	17

Características de las voces

Las voces predefinidas se clasifican en los tipos que se enumeran a continuación. Consulte la “Voice List” en la Data List (Lista de datos) (un documento PDF separado) para ver el tipo de cada voz.

VRM (Virtual Resonance Modeling, modelado de resonancia virtual)	Consulte el capítulo 2 del Manual de instrucciones.
S.Art! (Super Articulation)	Consulte el capítulo 2 del Manual de instrucciones.
Natural!	Las voces Natural! son sonidos de alta calidad basados en numerosas técnicas de muestreo especializadas. Son especialmente adecuadas para recrear pianos y otros instrumentos de teclado.
Live!	Las voces Live! utilizan el muestreo estéreo, para reproducir con precisión la imagen estéreo de un instrumento acústico y también el ambiente de la sala donde se grabó.
Cool!	Las voces Cool! reproducen las características complejas de los instrumentos eléctricos mediante técnicas de programación sofisticadas tanto de sonorización como de uso de efectos DSP.
Sweet!	Las voces Sweet! son instrumentos acústicos que presentan la cualidad de vibrato muestreada del intérprete original; esto permite crear una interpretación mucho más realista y emotiva que el vibrato sintetizado.
Drums (batería y percusión)	Los instrumentos de batería y percusión están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
Live! Drums	Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos instrumentos de batería y percusión de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
SFX (efectos especiales)	Se han asignado también efectos de percusión y de sonido especiales a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
Live! SFX	Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos efectos de percusión y de sonido de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
MegaVoice	<p>MegaVoice es un formato de voz especial para su uso en estilos y canciones, no en interpretaciones en directo. Se utilizan distintos rangos de velocidad para seleccionar simultáneamente estilos de reproducción drásticamente distintos sin cambiar la voz.</p> <p>Las asignaciones de sonidos reales de las MegaVoices se indican en la Data List (Lista de datos) (un documento PDF separado).</p> <p>NOTA Las MegaVoices no son compatibles con otros modelos de instrumentos. Por ese motivo, cualquier canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante estas voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tienen esos tipos de voces.</p> <p>NOTA Las MegaVoices producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si aplica un efecto de armonía de teclado (página 7), cambia el ajuste de transposición o modifica los parámetros del ajuste de voces, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.</p>

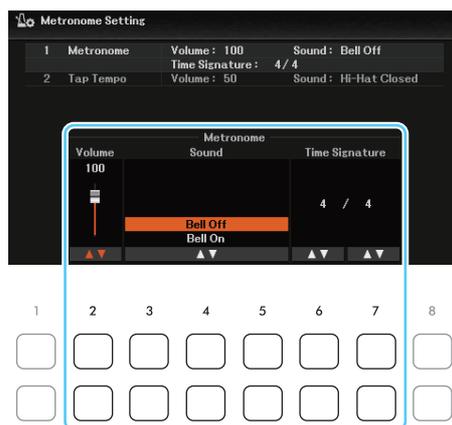
Ajustes del metrónomo

Puede configurar la signatura de compás, el volumen y el sonido del metrónomo, así como el sonido de Tap Tempo de la percusión y su volumen, que suena cuando se toca el botón [TEMPO/TAP].

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER]

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la página y, a continuación, utilice los botones [2 ▲▼] – [7 ▲▼] para realizar los ajustes necesarios.



1 Metronome (metrónomo)

[2 ▲▼]	Volume (volumen)	Determina el volumen del sonido del metrónomo.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Sound (sonido)	Determina si sonará una campana o no en el primer tiempo de cada compás.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Signature (signatura de compás)	Determina la signatura de compás del sonido del metrónomo.

2 Tap Tempo (ajuste del tempo)

[2 ▲▼]	Volume (volumen)	Determina el volumen y el sonido de pulsación que suena cuando se pulsa el botón [TEMPO/TAP].
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Sound (sonido)	Selecciona el sonido de percusión que suena cuando se toca el botón [TEMPO/TAP].

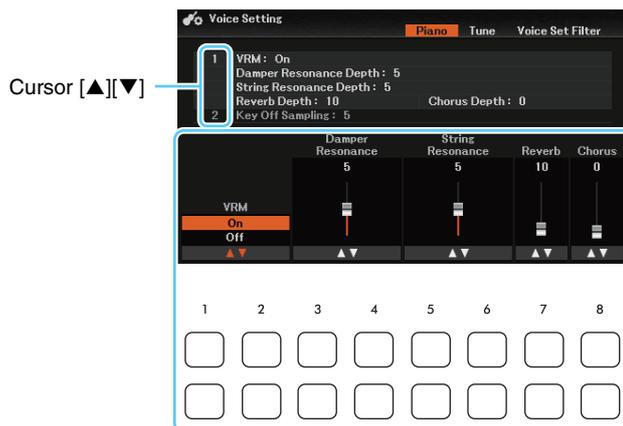
Ajuste de la profundidad de reverberación/chorus y otros ajustes en las voces de piano

En las voces de piano, puede establecer los parámetros relacionados con VRM y el volumen de muestreo key-off.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Piano*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la página y, a continuación, use los botones [1 ▲▼] – [8 ▲▼] para realizar los ajustes necesarios.



1 VRM (modelado de resonancia virtual)

Estos ajustes se suelen aplicar a todas las partes (Main/Layer/Left) para las que se han seleccionado voces VRM.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VRM (modelado de resonancia virtual)	Activa o desactiva el efecto VRM.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Damper Resonance (resonancia de apagadores)	Ajusta la profundidad del efecto de VRM que se escucha al pulsar el pedal de resonancia.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	String Resonance (resonancia de cuerdas)	Ajusta la profundidad del efecto de VRM que se escucha al interpretar al teclado.
[7 ▲▼]	Reverb (reverberación)	Ajusta la profundidad de reverberación de las voces VRM.
[8 ▲▼]	Chorus	Ajusta la profundidad de chorus de las voces VRM.

2 Muestras key-off

Estos ajustes se suelen aplicar a todas las partes (Main/Layer/Left) para las que se han seleccionado las siguientes voces de piano:

CFX Grand, PopGrand, StudioGrand, OctavePiano1, OctavePiano2, RockPiano, AmbientPiano, CocktailPiano.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Key Off Sampling (muestras key-off)	Ajusta el volumen del sonido de desactivación de teclas (key-off) (el leve sonido que se oye cuando se suelta una tecla).
-------------------	--	---

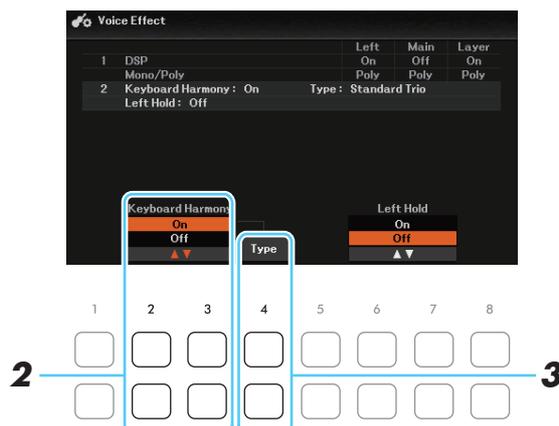
Aplicación de la armonía de teclado

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

1 Pulse el botón [VOICE EFFECT] para abrir la ventana *Voice Effect* y, a continuación, pulse el botón de cursor [▼] para seleccionar **2 Keyboard Harmony**.

2 Utilice los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para establecer *Keyboard Harmony* en *On*.

Cuando está activada (*On*), *Keyboard Harmony* se aplica automáticamente a la interpretación al teclado.



2

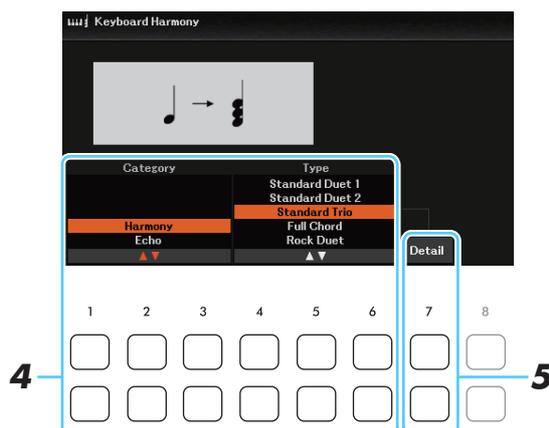
Voces

3 Para abrir la pantalla *Keyboard Harmony*, pulse el botón [4 ▲▼] (*Type*).

NOTA También se puede acceder a la pantalla a través de [MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER].

4 Utilice los botones [1 ▲▼] – [3 ▲▼] (*Category*) para seleccionar la categoría de *Keyboard Harmony* y, a continuación, utilice los botones [4 ▲▼] – [6 ▲▼] (*Type*) para seleccionar el tipo.

Las armonías de teclado se dividen en dos categorías: *Harmony* y *Echo*, según el efecto concreto que se aplique.



■ **Harmony (armonía)**

Los tipos desde *Standard Duet 1* hasta *Strum* aplican el efecto de armonía a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado, según los acordes especificados en la sección de la mano izquierda. (Tenga presente que los ajustes de “1+5” y “Octave” no se ven afectados por el acorde). Si desea usar estos tipos con el estilo detenido, defina el parámetro *Stop ACMP* en cualquier valor excepto *Disabled* en la pantalla *Style Setting* (página 25).

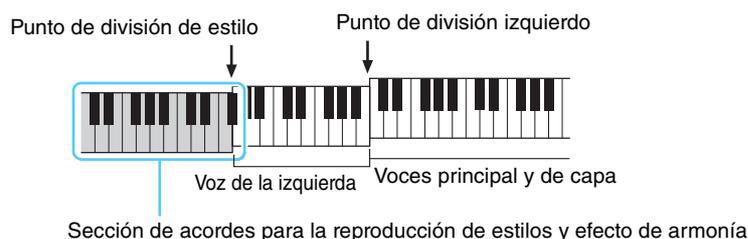
- Cuando el botón [ACMP] está activado y la parte izquierda (Left) está desactivada:



- Cuando el botón [ACMP] está desactivado y la parte izquierda (Left) está activada:



- Cuando tanto el botón [ACMP] como la parte izquierda (Left) están activados:



El efecto *Multi Assign* asigna de forma automática las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado a partes separadas (voces). Cuando se utiliza el efecto *Multi Assign*, deben estar activadas las partes [MAIN] y [LAYER]. Las voces principal y de capa se asignan alternativamente a las notas en el orden en que se tocan.

■ **Echo (eco)**

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

5 Utilice los botones [7 ▲▼] (*Detail*) para abrir la ventana de ajuste de detalles y, a continuación, utilice los botones [3 ▲▼] – [8 ▲▼] para realizar los ajustes necesarios.

Los ajustes disponibles varían según el tipo de armonía seleccionado en el paso 4.

[3 ▲▼]	Volume (volumen)	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto Multi Assign . Determina el nivel de volumen de las notas de armonía/eco generadas mediante el efecto armonía/eco.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign (asignación)	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto Multi Assign . Permite determinar a través de qué parte del teclado sonarán las notas de armonía/eco. <ul style="list-style-type: none"> • Auto (automático): aplica el efecto a la parte que está activada. Cuando ambas partes están activadas, la parte principal tiene prioridad sobre la parte de capa. • Multi (múltiple): cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte principal y las armonías (efectos) se dividen entre las partes principal y de capa. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. • Main, Layer (principal, capa): aplica el efecto a la parte seleccionada (principal o de capa).
[6 ▲▼]	Speed (velocidad)	Este parámetro solo está disponible si en el paso anterior ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valores de Type . Determina la velocidad de los efectos de Echo, Tremolo y Trill .
[7 ▲▼]	Chord Note Only (solo notas de acorde)	Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando está activado (On), el efecto de armonía solo se aplica a las notas (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezcan a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity (velocidad mínima)	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto Multi Assign . Determina el nivel de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear énfasis de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

6 Toque el teclado.

El efecto seleccionado en el paso 4 se aplica a la melodía de la mano derecha.

Ajustes relacionados con el tono

Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede realizar una afinación precisa del tono de todo el instrumento como las partes de teclado, estilo y canciones (excepto la parte de teclado reproducida por el kit de batería o las voces del juego SFX y reproducción de audio); una función útil cuando se toca este instrumento junto con otros instrumentos o una reproducción de audio.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/ Scale Tune*, [ENTER] → TAB [◀] *Master Tune*

2 Utilice los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Master Tune*) para ajustar la afinación en pasos de 0,2 Hz.

Pulse los botones [▲] y [▼] (de 4 o 5) simultáneamente para restablecer el valor en el ajuste de fábrica de 440,0 Hz.

Scale Tuning (afinación de escala)

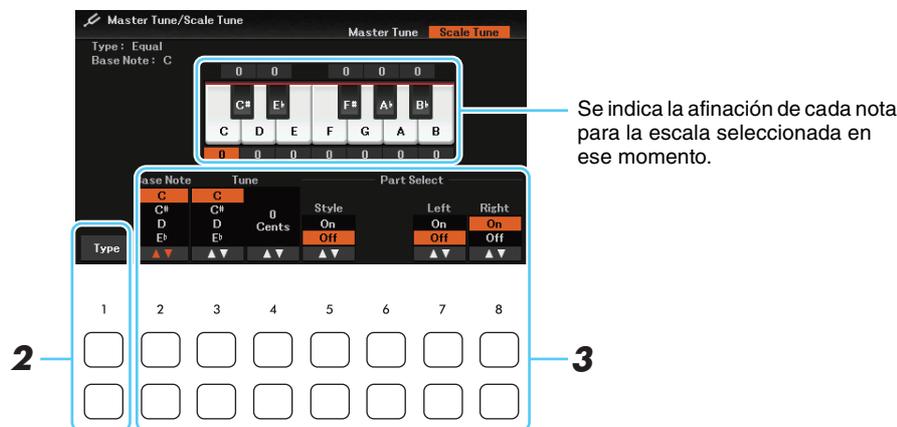
Puede seleccionar varias escalas para interpretar géneros musicales o de periodos históricos concretos con una afinación personalizada.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/ Scale Tune*, [ENTER] → TAB [▶] *Scale Tune*

2 Utilice los botones [1 ▲▼] (*Type*) para abrir la ventana *Scale Tune Type* y, a continuación, utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar la escala deseada.

Una vez seleccionada, pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana.



■ Tipos de escala predefinidos

Equal (escala temperada)	El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación utilizada con más frecuencia en la música actual.
Pure Major (mayor pura), Pure Minor (menor pura)	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto coral o “a capella”.
Pythagorean (pitagórica)	Esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se contraen en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
Mean-Tone (medio tono)	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.

Werckmeister, Kirnberger	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en la época de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
Arabic1 (árabe 1), Arabic2 (árabe 2)	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.

[2 ▲▼]	Base Note (nota base)	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia esta nota, el tono del teclado se transporta aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune (afinación)	Seleccione la nota mediante el botón [3 ▲▼] y afínela en centésimas con los botones [4 ▲▼]. NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Part Select (selección de parte)	Determina si se va a aplicar la afinación de escala a cada parte o no.

NOTA Para registrar los ajustes de Scale Tune en la memoria de registros, asegúrese de activar la marca de verificación de *Scale Tune* en la pantalla *Registration Memory* que se abre mediante el botón [MEMORY].

NOTA Si se selecciona una voz VRM como la parte principal, la resonancia de todas las voces VRM se establece en el mismo tipo de escala que para la parte principal. Si se selecciona una voz distinta de VRM en la parte principal, la resonancia de todas las demás voces VRM se establece en *Equal*.

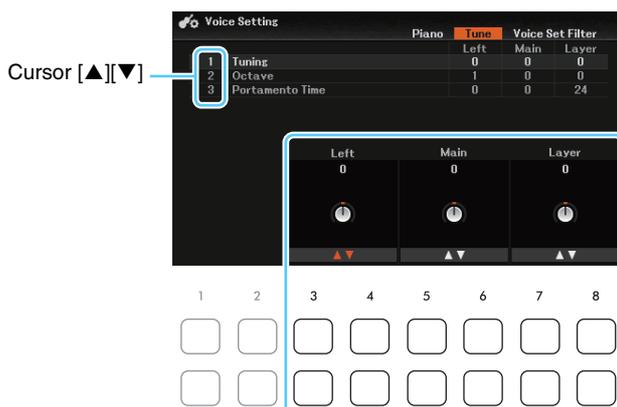
Ajustes de tono para cada parte del teclado

Puede definir el tono de forma independiente para cada parte del teclado.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Tune*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento y, a continuación, los botones [3 ▲▼] – [8 ▲▼] para ajustar el valor de la parte correspondiente.



1 Tuning (afinación)

Determina la afinación de cada parte del teclado.

2 Octave (octava)

Determina el registro del cambio de afinación en octavas, dos octavas más arriba o más abajo para cada parte de teclado.

3 Portamento Time (tiempo de portamento)

Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de afinación más largo. Si se ajusta en "0", no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está definida en *Mono* (página 13).

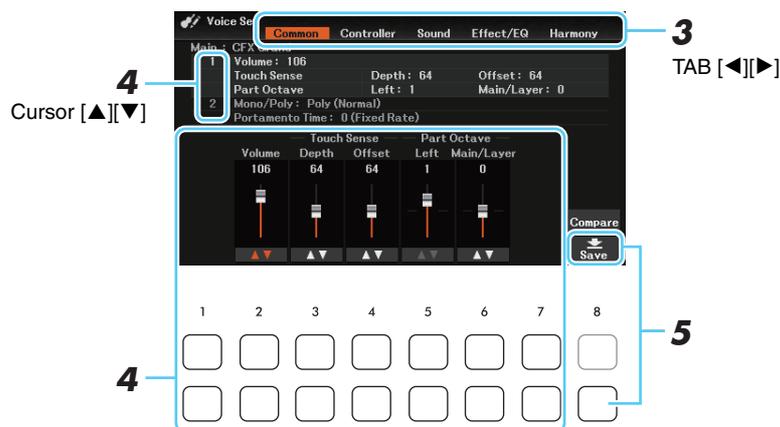
Edición de voces (Voice Set (ajuste de voces))

La función Voice Set permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada la voz, puede guardarla como archivo en la memoria interna (unidad de usuario) o en una unidad flash USB para recuperarla posteriormente.

- 1** Seleccione la voz deseada.
- 2** En la pantalla de selección de voces, pulse el botón [5 ▼] (Voice Set) para abrir la pantalla Voice Set.

NOTA Si no se muestra el botón, pulse el botón [8 ▼] (Close) para que aparezca.

- 3** Utilice los botones TAB [◀][▶] para ver la página del ajuste correspondiente.
Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte [página 13](#).



- 4** Si es necesario, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento (parámetro) que desee modificar y edite la voz mediante los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].
Al pulsar el botón [8 ▲] (Compare) el sonido alterna entre la voz editada y la original (sin editar), para que pueda comparar sus sonidos al tocarlas en el teclado.

- 5** Pulse el botón [8 ▼] (Save) para guardar la voz editada.

Para obtener información sobre la operación de guardado, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

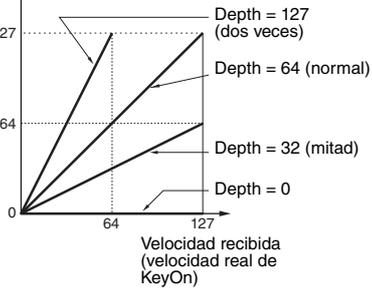
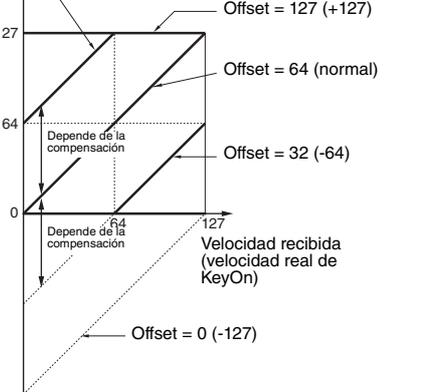
Parámetros editables de las pantallas Voice Set

Los parámetros Voice Set se organizan en cinco páginas diferentes. Los parámetros de cada página se describen a continuación de forma separada.

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

■ Página Common (comunes)

1 Volume (volumen), Touch Sense (sensibilidad de pulsación), Part Octave (octava de parte)

[2 ▲▼]	Volume (volumen)	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense (sensibilidad de pulsación)	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad a la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="619 577 991 1025"> <p>Touch Sense Depth (profundidad de sensibilidad de pulsación) Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  </div> <div data-bbox="1002 577 1433 1126"> <p>Touch Sense Offset (compensación de sensibilidad de pulsación) Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth (profundidad): determina la sensibilidad a la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad). • Offset (compensación): determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave (octava de parte)	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes principal o de capa, el parámetro Main/Layer está disponible; cuando la voz editada se utiliza como la parte izquierda, está disponible el parámetro Left .

2 Mono/Poly (monofónico/polifónico), Portamento

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly (monofónico/ polifónico)	Determina si la voz editada se reproduce monofónica (Mono) o polifónicamente (Poly).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type (tipo monofónico)	<p>Determina el comportamiento de las notas de sonidos que disminuyen, tales como los de una guitarra, cuando se tocan con legato con la voz editada ajustada en Mono en la opción anterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: la siguiente nota suena después de que se haya detenido la nota anterior. • Legato: el sonido de la nota tocada anteriormente se mantiene y solo cambia el tono al de la nota siguiente. • Crossfade (fundido intermedio): el sonido realiza una transición fluida desde la nota tocada previamente a la siguiente nota. <p>NOTA Este parámetro no está disponible para las voces Super Articulation y Drum/SFX Kit y funciona igual que el ajuste Normal cuando se seleccionan estas voces.</p> <p>NOTA Cuando se selecciona Legato, el comportamiento (aparte de lo que se describe aquí) puede ser diferente de Normal, según cuáles sean los ajustes del panel.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time (tiempo de portamento)	Determina el tiempo de transición de tono cuando en el paso anterior se establece la voz editada en Mono . NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type (tipo de portamento)	Determina cómo se calcula el tiempo de transición de tono real a partir del valor de Portamento Time descrito anteriormente. <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate (velocidad fija): establece la velocidad de cambio de afinación en 0: máx., 127: mín. El tiempo de transición de tono real varía en función del intervalo entre las dos notas. • Fixed Time (tiempo fijo): establece el tiempo de transición de tono real en 0: mín., 127: máx. La velocidad de cambio de afinación real varía en función del intervalo entre las dos notas. NOTA La regla básica de Portamento Time no cambia aunque se modifique este ajuste. Cuando el valor del Portamento Time es menor, el tiempo real es más corto; cuando el valor es mayor, el tiempo real es más largo. NOTA Cuanto mayor sea el valor de Portamento Time, más claro será el efecto de este ajuste.

■ Página Controller (controlador)

1 Center Pedal (pedal central), 2 Left Pedal (pedal izquierdo)

Estas opciones permiten seleccionar la función que se asignará al pedal central o izquierdo de la unidad de pedales (se vende por separado) conectada a la toma [PEDAL UNIT].

[1 ▲▼]	Function (función)	Determina la función que se va a asignar al pedal izquierdo o central. Si desea más información sobre las funciones de pedal, consulte la página 76 .
[2 ▲▼]– [7 ▲▼]	Main (principal), Layer (de capa), Left (izquierda), etc.	Determina si la función asignada afecta o no a la parte del teclado correspondiente. Según cuál sea la función seleccionada en el paso anterior, se pueden configurar parámetros relacionados, como la profundidad. Si desea más información, consulte la lista de funciones del pedal en la página 76 .

3 Modulation (modulación)

Cuando se establece una función de pedal en **Modulation** ([página 77](#)), se puede utilizar el pedal para modular el tono (vibrato) y los parámetros que se indican a continuación. Aquí se puede establecer el nivel con el que el pedal modula cada uno de los parámetros siguientes.

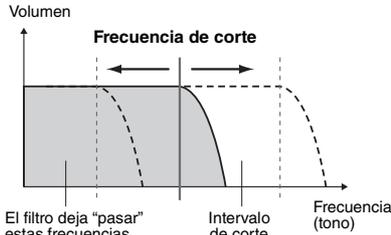
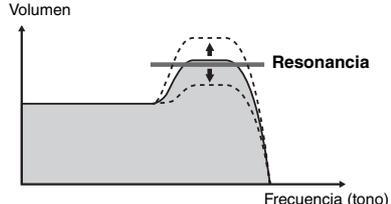
[2 ▲▼]	Filter (filtro)	Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte de filtro. Para obtener más datos sobre el filtro, consulte más adelante.
[3 ▲▼]	Amplitude (amplitud)	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud (volumen).
[5 ▲▼]	LFO PMOD (modulación LFO de tono)	Determina el nivel con el que el pedal modula el tono o el efecto de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD (modulación LFO de filtro)	Determina el nivel con el que el pedal modula la modulación del filtro o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD (modulación LFO de amplitud)	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud o el efecto de trémolo.

■ Página Sound (sonido)

1 Filter (filtro), EG (generador de envolventes)

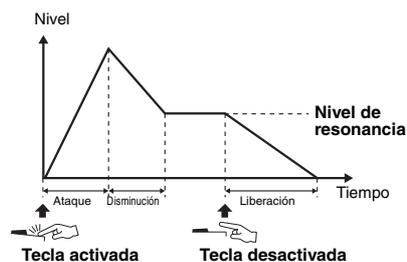
• Filter (filtro)

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

[2 ▲▼]	Brightness (intensidad)	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un sonido más brillante.	 <p>El filtro deja "pasar" estas frecuencias.</p>
[3 ▲▼]	Harmonic Content (contenido armónico)	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), establecida anteriormente en Brightness (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.	 <p>Resonancia</p>

• EG

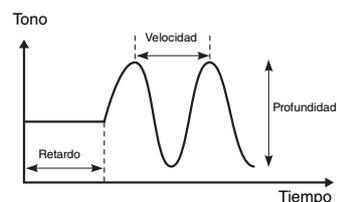
Los ajustes del EG (Envelope Generator, generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga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



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

2 Vibrato

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



[3 ▲▼]	Depth (profundidad)	Determina la intensidad del efecto de vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.
[4 ▲▼]	Speed (velocidad)	Determina la velocidad del efecto de vibrato.

[5 ▲▼]	Delay (retardo)	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del vibrato.
--------	------------------------	---

■ Página *Effect/EQ* (efecto/ecualizador)

1 Reverb Depth (profundidad de reverberación), Chorus Depth (profundidad de chorus), DSP Depth (profundidad de procesador de señales digitales), Vibe Rotor (rotor de vibráfono)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth (profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación. Este ajuste no se puede cambiar si se ha seleccionado una voz VRM.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth (profundidad de chorus)	Ajusta la profundidad de los chorus. Este ajuste no se puede cambiar si se ha seleccionado una voz VRM.
[5 ▲▼]	DSP On/Off (DSP activado/ desactivado)	Determina si el efecto DSP está activado o desactivado.
[6 ▲▼]	DSP Depth (profundidad de procesador de señales digitales)	Ajusta la profundidad de DSP. Si desea volver a seleccionar el tipo de DSP, puede hacerlo en el menú 2 DSP que se explica a continuación.
[7 ▲▼]	Vibe Rotor (rotor de vibráfono)	Solo se mostrará si se ha seleccionado Vibe Rotor para el parámetro DSP Type que se explica a continuación. Determina si se debe activar o desactivar Vibe Rotor al seleccionar una voz.

2 DSP Type (tipo de procesador de señales digitales)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category (categoría)	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type (tipo)	
[6 ▲▼]	Detail (detalles)	Abre una pantalla de ajustes detallados. En la pantalla de ajustes detallados, seleccione el parámetro que desee mediante los botones [2 ▲▼] – [4 ▲▼]; a continuación, ajuste el valor con los botones [5 ▲▼] / [6 ▲▼]. Varía en función del tipo de efecto y no se puede modificar. Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de ajuste.

3 EQ (ecualizador)

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas alta y baja del ecualizador. Para obtener información sobre EQ, consulte la [página 71](#).

■ Página *Harmony* (armonía)

En esta pantalla, puede definir los mismos parámetros que en la pantalla **Keyboard Harmony** (paso 4 de la [página 7](#)). Antes de establecer cualquier ajuste, asegúrese de que la parte actual esté establecida en Main; es decir, debe activar la parte Main pulsando el botón PART ON/OFF [MAIN]. Los ajustes realizados en esta pantalla se recuperan automáticamente al seleccionar la voz correspondiente.

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

Cada voz está asociada a los ajustes predeterminados de los parámetros de Voice Set, equivalentes a los de la pantalla *Voice Set* (página 12). Normalmente, estos ajustes se recuperan automáticamente al seleccionar una voz, pero este comportamiento se puede desactivar. Por ejemplo, si desea cambiar la voz pero mantener el mismo efecto, desactive (*Off*) el parámetro *Effect* de la parte que desee del teclado.

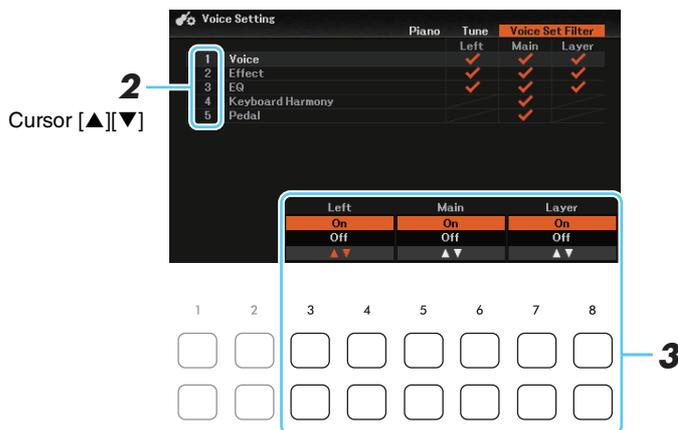
1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Voice Set Filter*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el grupo de parámetros que desee establecer.

Cada opción corresponde a los siguientes parámetros de la pantalla *Voice Set* (página 12).

- **1 Voice** (voz): ajustes de parámetros de las páginas *Common* y *Sound*
- **2 Effect** (efecto): ajustes de parámetros de 1 y 2 de la página *Effect/EQ*
- **3 EQ** (ecualizador): ajustes de parámetros de 3 de la página *Effect/EQ*
- **4 Keyboard Harmony** (armonía de teclado): ajustes de parámetros de la página *Harmony*
- **5 Pedal**: ajustes de parámetros de la página *Controller*



3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para determinar si el parámetro seleccionado en el paso 2 se activará (On) o no (Off) para cada parte del teclado.

En cada parte del teclado, solamente se activan automáticamente al seleccionar la voz los ajustes de parámetros que tienen marcas de verificación.

Índice

Reproducción de estilo con la función Smart Chord	19
• Tabla de acordes Smart Chord	21
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor (tutor de acordes))	21
Tipos de acordes reconocidos en el modo <i>Fingered</i>	22
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo	23
Especificación de acordes con la mano derecha mientras se toca el bajo con la mano izquierda	25
Creación y edición de estilos (Style Creator)	26
• Procedimiento básico para crear un estilo	26
• Grabación en tiempo real	28
• Asignación del patrón de fuente a cada canal (Assembly (montaje))	32
• Edición de la sensación rítmica (Groove)	34
• Edición de datos para cada canal (Channel (canal))	36
• Realización de ajustes de formato del archivo de estilo (Parameter (parámetro))	37
• Edición de la parte de ritmo de un estilo (Drum Setup (ajuste de la batería))	41

Tipos de estilos (características)

El tipo de estilo concreto se indica encima del nombre del estilo (o en el icono situado a su izquierda) en la pantalla de selección de estilo o en la pantalla principal. Las características que definen esos estilos y sus ventajas de rendimiento se describen a continuación.



- **Adaptive** (adaptativo): estos estilos se pueden utilizar con la función de estilo Adaptive; en este estilo, las variaciones principales cambian automáticamente dependiendo de la dinámica con que se toque el teclado, sin necesidad de usar los botones MAIN VARIATION. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.
- **Unison** (unísono): estos estilos se pueden usar con la función Unison & Accent, que le permite tocar al unísono y/o agregar acentos durante la reproducción de estilos. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.
- **Session** (sesión): estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un acompañamiento auténtico al mezclar cambios y tipos de acordes originales, así como archivos RIFF especiales de cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para enriquecer y dar un toque profesional a las interpretaciones de ciertas canciones y géneros. Recuerde, no obstante, que los estilos pueden no ser necesariamente los más adecuados, ni ser tan siquiera armónicamente correctos, para todas las canciones e interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de una sencilla tríada mayor de una canción country puede dar como resultado un acorde de séptima de tipo jazz, o la ejecución de un acorde de bajo puede generar un acompañamiento inadecuado o imprevisto.
- **Pianist** (pianista): estos estilos especiales proporcionan un acompañamiento de piano solo. Tocando simplemente los acordes adecuados con la mano izquierda, puede añadir de forma automática complicados arpeggios con un sonido profesional y patrones de bajo y acorde.

Reproducción de estilo con la función Smart Chord

Si desea disfrutar por completo de tocar en varios estilos pero no sabe cómo tocar los acordes adecuados, establezca el tipo de Chord Fingering en **Smart Chord**. Esta función le permite controlar los estilos con un solo dedo, siempre y cuando sepa la tonalidad de la música que está tocando (aunque no sepa ninguna digitación de acordes como, por ejemplo, mayor, menor, disminuido, etc.). Los acordes adecuados para el género musical sonarán cuando pulse una única nota, como si estuviera tocando los acordes “correctos”.

Pruebe la función Smart Chord con la siguiente partitura de muestra. Solo tiene que tocar las notas fundamentales de los acordes indicados en esta partitura con la mano izquierda, mientras toca la melodía con la mano derecha; escuche para comprobar que los acordes con sus notas y voces coinciden con el género musical que ha establecido.

■ “Home Sweet Home”

Sección de acordes

A#	C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#
Bb	Db	Eb	Gb	Ab	Bb	Db	Eb	Gb	Ab	Bb	Db	Eb	Gb
A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G

- Estilo: **70sPopDuo**
- Tonalidad: **F Major (b*1)**
- Tipo: **Standard**

Armadura (tonalidad de Fa mayor)

Tipos de acordes

Pruebe también a seleccionar el estilo **Easy Swing** (mediante el botón [STANDARDS & JAZZ] con esta partitura. El tipo de Smart Chord cambiará a **Jazz** y podrá experimentar la misma canción con otro aire.

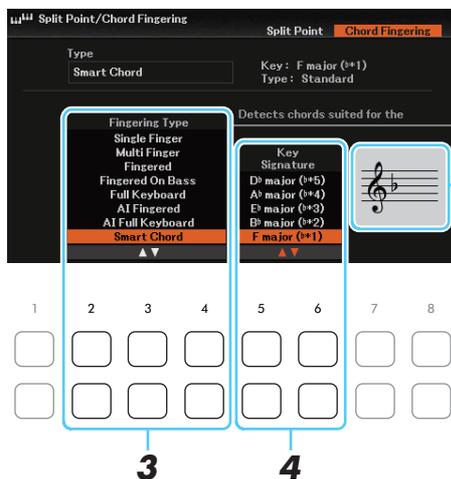
1 Seleccione el estilo deseado y asegúrese de que el botón STYLE CONTROL [ACMP] esté encendido (luz encendida).

Con la partitura de muestra, pulse el botón [BALLAD] y, a continuación, seleccione *70sPopDuo*.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering*

3 Utilice los botones [2 ▲▼] – [4 ▲▼] (*Fingering Type*) para seleccionar Smart Chord.



Indica la armadura seleccionada. Ajústela para que coincida con la de la partitura musical.

4 Utilice los botones [5 ▲▼] / [6 ▲▼] (*Key Signature*) para seleccionar la armadura.

Asegúrese de seleccionar una armadura que coincida con la que aparece en la partitura, o bien con la tonalidad en la que desea tocar.

Para la partitura de ejemplo, seleccione *F Major (♭*1)*.

Una vez seleccionada, pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana.

5 Utilice los botones [7 ▲▼] / [8 ▲▼] (*Type*) para seleccionar el tipo de género musical.

El tipo seleccionado aquí determina la asignación de acordes específica para cada nota de escala en la sección de acordes. Aunque al seleccionar un estilo en el paso 1 se determina automáticamente el tipo óptimo, puede seleccionar un tipo distinto para obtener mejores resultados, si resulta necesario.

Para la partitura de ejemplo, seleccione *Standard*.

NOTA En cada tipo de música se utiliza una sola progresión de acordes típica o convencional para el estilo.

NOTA Encontrará ejemplos de las asignaciones de acordes en la tabla Smart Chord de la [página 21](#).

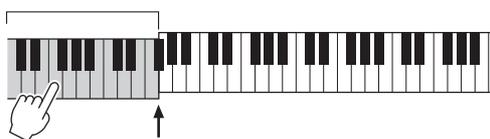
6 Pulse el botón STYLE CONTROL [SYNC START] para activar el inicio sincronizado.



7 Según la partitura musical o la progresión de acordes de la interpretación, toque solo la tecla de la nota fundamental con la mano izquierda.

Al pulsar una tecla se iniciará la reproducción del estilo.

Sección de acordes



Punto de división (F#2 como ajuste predeterminado)

Tabla de acordes Smart Chord

En esta tabla se muestra cómo se reproduce el acorde cuando se pulsa solamente la nota fundamental del acorde en Do mayor o La menor para cada **Type**. El acorde cambia según la opción seleccionada en **Type** y **Key Signature**. A continuación, se muestran también ejemplos de Fa mayor para Pop y Mi menor para Jazz.

Ajuste de Smart Chord		Nota fundamental											
		C (Do)	C# (Do#)	D (Re)	D# (Re#)	E (Mi)	F (Fa)	F# (Fa#)	G (Sol)	G# (Sol#)	A (La)	A# (La#)	B (Si)
Standard (estándar)	C mayor (Do mayor)	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	A menor (La menor)	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 ^{b5}
Pop	C mayor (Do mayor)	Cadd9	C#dim7	Dm7	Ebdim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	Bb	G/B
	A menor (La menor)	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	Bb	G/B
Jazz	C mayor (Do mayor)	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	Ebdim7	Em7	F6 ⁹	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	Bb7	Bm7 ^{b5}
	A menor (La menor)	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 ^{b5}	G7 ⁹	G#7	Amadd9	Bb7	Bm7 ^{b5}
Dance	C mayor (Do mayor)	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	Bb	G/B
	A menor (La menor)	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	Bb	Bm
Simple	C mayor (Do mayor)	C	C#dim	Dm	Eb	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	A menor (La menor)	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 ^{b5}

Ejemplo de acordes para la tonalidad de Fa mayor con el tipo Pop.

Pop	F mayor (Fa mayor)	C7	C#dim	Dm7	Eb	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	Abdim7	Am7	BbM7	Bdim
-----	--------------------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Ejemplo de acordes para la tonalidad de Mi menor con el tipo Jazz.

Jazz	E menor (Mi menor)	CM7 ⁹	C#m7 ^{b5}	D7 ⁹	D#7	Emadd9	F7	F#m7 ^{b5}	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
------	--------------------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor (tutor de acordes))

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

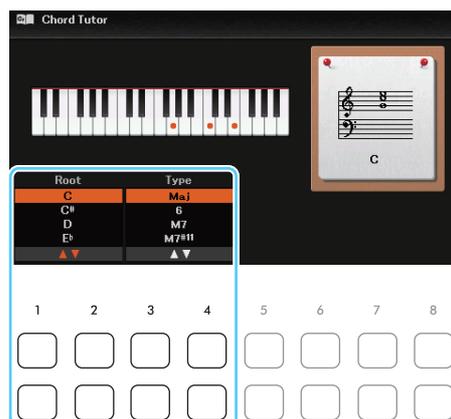
1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Chord Tutor*, [ENTER]

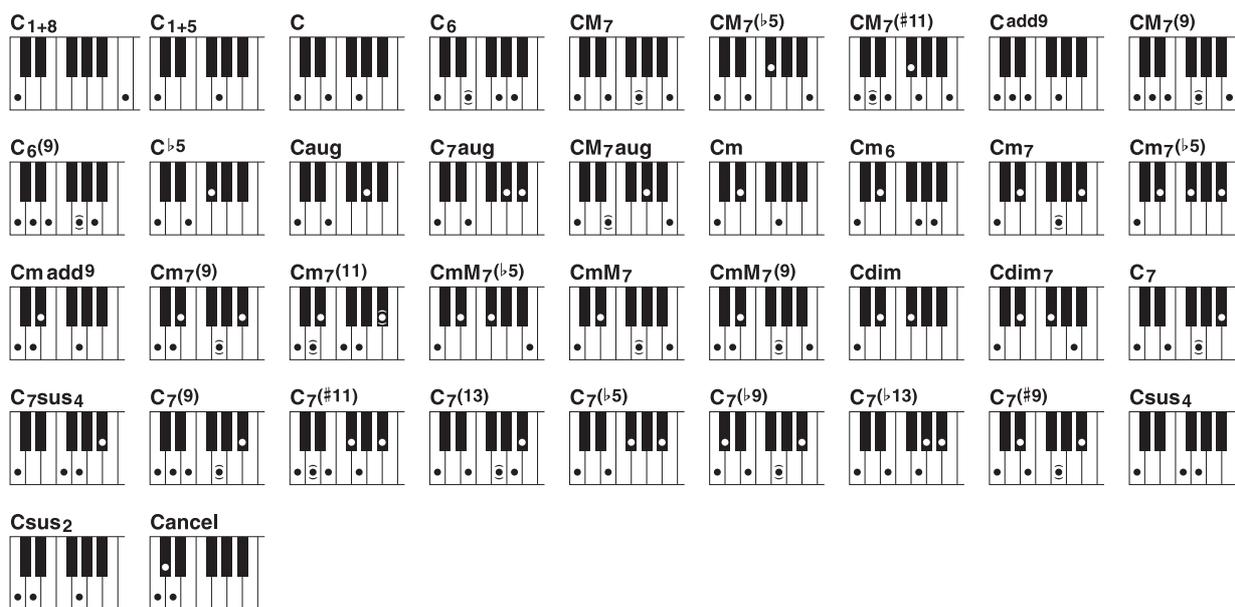
2 Utilice los botones [1 ▲▼] / [2 ▲▼] (Root) para seleccionar la nota fundamental del acorde y, a continuación, utilice los botones [3 ▲▼] / [4 ▲▼] (Type) para seleccionar el tipo de acorde.

En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.

NOTA Algunas notas pueden omitirse según el acorde.



Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered



Nombre del acorde [abreviatura]	Voz normal*	Representación para la nota fundamental "C" (Do)
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Mayor [M]	1+3+5	C
Sexta [6]	1+(3)+5+6	C6
Séptima mayor [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Séptima mayor y quinta bemol [M7♭5]	1+3+♭5+7	CM7(♭5)
Séptima mayor y decimoprimer sostenida añadida [M7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+7	CM7(#11)
Novena añadida [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Mayor de séptima y novena [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sexta y novena [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Quinta bemol [(♭5)]	1+3+♭5	C♭5
Aumentada [aug]	1+3+♯5	Caug
Séptima aumentada [7aug]	1+3+♯5+♭7	C7aug
Séptima mayor aumentada [M7aug]	1+(3)+♯5+7	CM7aug
Menor [m]	1+♭3+5	Cm
Sexta menor [m6]	1+♭3+5+6	Cm6
Séptima menor [m7]	1+♭3+(5)+♭7	Cm7
Menor de séptima y quinta bemol [m7♭5]	1+♭3+♭5+♭7	Cm7(♭5)
Menor de novena añadida [m(9)]	1+2+♭3+5	Cm add9
Menor de séptima/novena añadida [m7(9)]	1+2+♭3+(5)+♭7	Cm7(9)
Menor de séptima y decimoprimer [m7(11)]	1+(2)+♭3+4+5+(♭7)	Cm7(11)
Menor de séptima mayor y quinta bemol [mM7♭5]	1+♭3+♭5+7	CmM7(♭5)
Séptima menor y mayor [mM7]	1+♭3+(5)+7	CmM7
Menor de séptima mayor y novena [mM7(9)]	1+2+♭3+(5)+7	CmM7(9)
Disminuida [dim]	1+♭3+♭5	Cdim
Séptima disminuida [dim7]	1+♭3+♭5+6	Cdim7
Séptima [7]	1+3+(5)+♭7	C7
Séptima y cuarta suspendida [7sus4]	1+4+5+♭7	C7sus4
Séptima y novena [7(9)]	1+2+3+(5)+♭7	C7(9)
Séptima y decimoprimer sostenida añadida [7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+♭7	C7(#11)
Séptima y decimotercera añadida [7(13)]	1+3+(5)+6+♭7	C7(13)
Séptima y quinta bemol [7♭5]	1+3+♭5+♭7	C7(♭5)
Séptima y novena bemol [7(♭9)]	1+♭2+3+(5)+♭7	C7(♭9)
Séptima y decimotercera bemol añadida [7(♭13)]	1+3+5+♭6+♭7	C7(♭13)
Séptima y novena sostenida [7(#9)]	1+♯2+3+(5)+♭7	C7(#9)
Cuarta suspendida [sus4]	1+4+5	Csus4
Uno más dos más cinco [sus2]	1+2+5	Csus2
cancelar	1+♭2+2	Cancel

NOTA Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

NOTA La indicación "cancelar" se refiere a Chord Cancel, que detiene el último acorde seleccionado para que no suene y deja sonando tan solo la percusión y el ritmo.

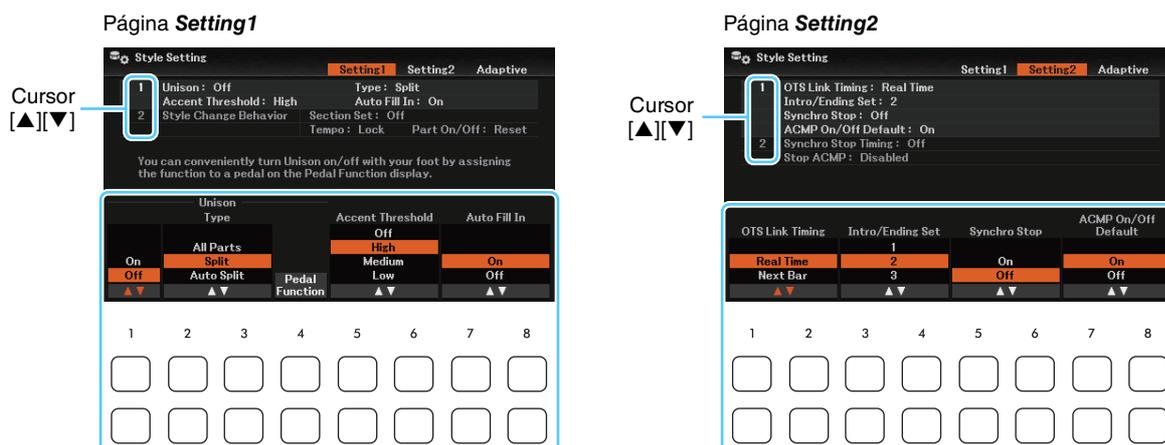
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo

El instrumento ofrece una variedad de ajustes para la reproducción de estilos a las que se puede acceder en la pantalla mostrada a continuación.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting1* o *Setting2*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la página y, a continuación, pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondientes para cada ajuste.



■ Página *Setting1* (ajustes 1)

1 Unison & Accent (unísono y acento), Auto Fill-in (relleno automático)

[1 ▲▼]– [6 ▲▼]	Se utilizan para la función Unison & Accent. Consulte el capítulo 3 del Manual de instrucciones.	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Auto Fill In (relleno automático)	Si esta función se establece en On , se reproduce automáticamente una sección de relleno al pulsar cualquiera de los botones MAIN VARIATION [A] – [D] mientras toca.

2 Style Change Behavior (comportamiento de cambio de estilo)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set (sección establecida)	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al detenerse la reproducción de estilos). Si se define en Off y se ha detenido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye alguna de las secciones Main A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si no se incluye Main D en el estilo seleccionado, se recuperará Main C.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	Determina si el ajuste de tiempo del estilo cambia cuando se cambian los estilos. <ul style="list-style-type: none"> • Lock (bloquear): siempre se mantiene el ajuste de tiempo anterior. Cuando el tiempo del estilo está bloqueado en el ajuste anterior, aparece un icono de candado sobre el nombre del estilo en la pantalla principal. • Hold (mantener): durante la reproducción, se mantiene el ajuste de tiempo anterior. Cuando se detiene la reproducción del estilo, el tiempo cambia al tiempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado. • Reset (restablecer): el tiempo siempre cambia al tiempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off (parte activada/ desactivada)	Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos. <ul style="list-style-type: none"> • Lock (bloquear): siempre se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. • Hold (mantener): durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. Cuando se detiene la reproducción de estilos, todos los canales de estilo se ajustan en activado. • Reset (restablecer): todos los canales de estilo se definen en activados.
-------------------	--	--

■ Página *Setting2* (ajustes 2)

1 OTS Link Timing (sincronización del enlace de OTS), Intro/Ending (preludio/coda), Synchro Stop (parada sincronizada), ACMP On/Off (acompañamiento activado/desactivado)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing (sincronización del enlace de OTS)	corresponde a la función de enlace OTS. Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función de ajuste de un solo toque al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D]. El botón [OTS LINK] debe estar activado. <ul style="list-style-type: none"> • Real Time (tiempo real): se accede automáticamente a la función One Touch Setting (ajuste de un solo toque) al pulsar los botones MAIN VARIATION [A]–[D]. • Next Bar (siguiente compás): se accede a la función de un solo toque en el siguiente compás, después de pulsar los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Intro/Ending Set (preludio/coda establecida)	Para cada estilo, se proporcionan tres tipos distintos de secciones de preludio y coda. Esto selecciona el tipo de preludio o coda. <p>NOTA La sección Intro 1 consta únicamente de la parte de ritmo, mientras que Intro 2 e Intro 3 constan de todas las partes, así como de la parte de ritmo. Al tocar Intro 2 o Intro 3, para que la sección de preludio completa suene debidamente, debe tocar los acordes en la sección de acordes con [ACMP] activado.</p> <p>NOTA Si está seleccionada la opción 1, al pulsar el botón [ENDING/rit.] mientras se está reproduciendo el estilo, se reproduce automáticamente un relleno antes de la sección de coda.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Synchro Stop (parada sincronizada)	Activa o desactiva la función Synchro Stop. Cuando esta función está establecida en On , se puede iniciar el estilo en cualquier momento simplemente tocando las teclas de la sección de acordes del teclado y soltarlas para detener el estilo. Para usar esta función, asegúrese de que el botón [ACMP] está activado. <p>NOTA Cuando el tipo de Chord Fingering se ha establecido en <i>Full Keyboard</i> o <i>Al Full Keyboard</i>, o cuando la función Unison está activada, no se puede activar <i>Synchro Stop</i>.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	ACMP On/Off Default (acompañamiento activado/desactivado de forma predeterminada)	Determina si el botón [ACMP] está activado o desactivado cuando se enciende el instrumento.

2 Synchro Stop Timing (temporización de parada sincronizada), Stop ACMP (detener acompañamiento)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Synchro Stop Timing (temporización de parada sincronizada)	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función Synchro Stop se cancele automáticamente. Cuando la función Synchro Stop se establece en On y esta opción está definida en un valor que no sea Off , la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Así, el control de reproducción de estilos se reajusta de una manera muy práctica a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. Dicho de otro modo, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función de parada sincronizada.
-------------------	--	---

<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop ACMP (detener acompañamiento)</p>	<p>Si se activa el botón [ACMP] y se desactiva el botón [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido y, aun así, escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, denominada “Stop Accompaniment”, se reconoce cualquier digitación de acordes válida y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la pantalla. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de acompañamiento parado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled (desactivado): desactiva la función Stop Accompaniment. Si se detiene la reproducción del estilo, las notas que se pulsen en la sección de acordes del teclado no se reconocerán como acordes. • Off (apagado): el acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. • Style (estilo): el acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces del canal de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado. • Fixed (fijo): el acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado. <p>NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si está seleccionado en Style.</p> <p>NOTA Si graba una canción con el acompañamiento detenido, la voz que se reproduce y los datos de los acordes se grabarán si la opción está definida en Style, y solo se grabarán los datos de acordes si está definida en Off o Fixed.</p> <p>NOTA Si se define en Disabled, los acordes no se reconocen cuando el estilo está detenido. Por este motivo, cuando el estilo está detenido no se aplica la función Keyboard Harmony aunque se toque un acorde de la sección de acordes del teclado.</p>
---------------------------	--	---

Especificación de acordes con la mano derecha mientras se toca el bajo con la mano izquierda

Al cambiar el área de detección de acordes de la sección izquierda a la sección derecha, puede tocar una línea de bajo con la mano izquierda mientras usa la derecha para tocar acordes para controlar la reproducción de estilo.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

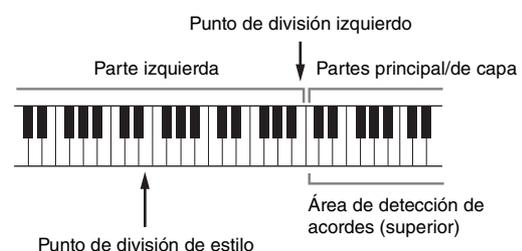
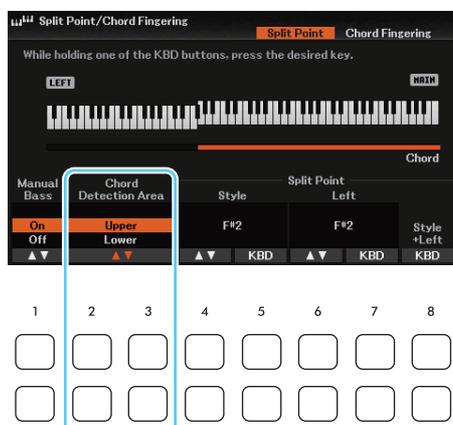
[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**, [ENTER] → TAB [◀] **Split Point**

2 Utilice los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (**Chord Detection Area**) para ajustar el valor en **Upper**.

Toda la sección de la mano derecha (**Upper**) funciona como sección de acordes, así como para la interpretación de la melodía.

El tipo de digitación se establece en **Fingered*** y **Manual Bass** (consulte a continuación) se establece en **On** automáticamente.

NOTA Cuando Chord Detection Area se establece en **Upper**, solo está disponible la opción **Fingered***. Este tipo es básicamente igual que **Fingered**, excepto que “1+5” “1+8” y Chord Cancel no se encuentran disponibles.



Utilice los botones [1 ▲▼] (**Manual Bass**) para activar o desactivar la función Manual Bass. Cuando se ha establecido en **On**, la voz de la parte de bajo del estilo actual se silencia y se asigna a la parte izquierda.

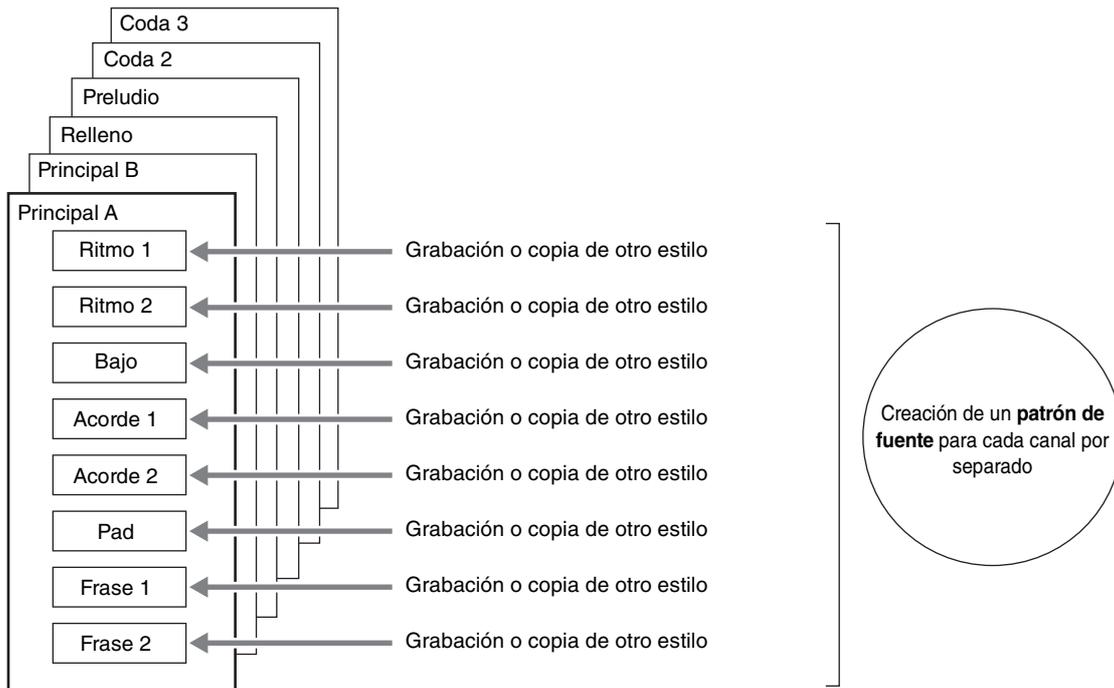
NOTA Este parámetro solo surte efecto cuando **Chord Detection Area** se establece en **Upper**.

Creación y edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator (creador de estilos) permite crear estilos originales grabando patrones rítmicos con el teclado y usando datos de estilo ya grabados. Básicamente, debe seleccionar el estilo predefinido que más se parezca al tipo que desea crear y después grabar el patrón rítmico, la línea de bajo, el fondo de acordes o la frase (denominada “patrón de fuente” en Style Creator) para cada canal de cada sección.

■ Estructura de datos de estilo — Patrones de fuente

Un estilo se compone de diferentes secciones (preludio, principal, coda, etc.) y cada sección tiene ocho canales separados, cada uno de los cuales se conoce como “patrón de fuente”. Con la función del creador de estilos, puede crear un estilo grabando por separado el patrón de fuente de cada canal o importando los datos del patrón de los estilos existentes.



Procedimiento básico para crear un estilo

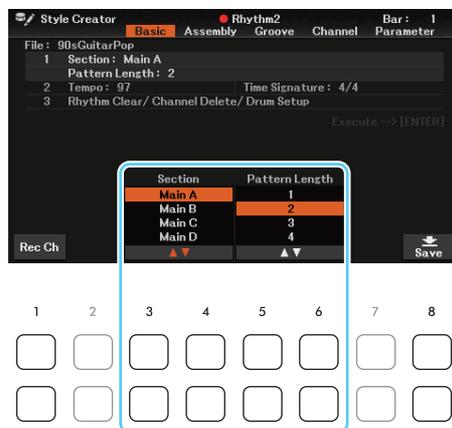
- 1 Seleccione el estilo que desee usar como base del nuevo estilo.**
- 2 Abra la pantalla Style Creator.**
[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]
Aparecerá un mensaje que le preguntará si desea editar el estilo seleccionado o crear uno nuevo.
- 3 Pulse uno de los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style) para editar el estilo seleccionado, o bien pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (New Style) para crear un estilo nuevo.**
Cuando se pulsa uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼], se crea automáticamente un estilo en blanco (denominado “NewStyle”) para grabarlo.
- 4 En la página Basic, seleccione una sección.**
(Si aparece el panel *Rec Channel* en la mitad inferior de la pantalla, pulse el botón [EXIT]). Utilice el botón de cursor [▲] para seleccionar *1 Section* y, a continuación, utilice los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (*Section*) para seleccionar una sección.

NOTA Fill In A – D, Intro 1 – 4 y Ending 1 – 4 se pueden seleccionar en la pantalla, aunque no están disponibles en el panel.

Realice los siguientes ajustes según sea necesario.

- En la sección actual, seleccione la duración del patrón mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Pattern Length*). Tras la selección, pulse el botón [ENTER] para introducir la longitud especificada.
- Para todo el estilo actual, utilice los botones de cursor [▲][▼] to select 2 *Tempo/Time Signature* y, a continuación, establezca el tempo con los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] y la signatura de compás, con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼].

NOTA Al cambiar la signatura de compás se borran los datos de todas las secciones y tendrá que crear el estilo desde cero.



5 Cree el patrón de fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real en la página *Basic* (página 28)**
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
- **Montaje de estilos en la página *Assembly* (página 32)**
Permite copiar varios patrones de otros estilos predefinidos o de estilos que ya haya creado.

6 Edite los datos de canales ya grabados.

- **Edición de los datos de canal en las páginas *Groove* (página 34) y *Channel* (página 36)**
Permite cambiar la sensación del ritmo, la cuantización y la velocidad, etc.
- **Edición de los parámetros de SFF en la página *Parameter* (página 37)**
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados.
- **Edición de la parte rítmica en la página *Basic* mediante la función *Drum Setup* (página 41)**
Permite editar la parte rítmica del estilo; por ejemplo, cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

7 Repita los pasos 4 a 6 tantas veces como desee.

8 Pulse uno de los botones [8 ▲▼] (Save) de cualquiera de las páginas para guardar el estilo creado.

Para obtener instrucciones, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado.

Grabación en tiempo real

En la página *Basic*, puede grabar su patrón rítmico original desde el teclado.

Características de la grabación en tiempo real en Style Creator

• Grabación en bucle

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

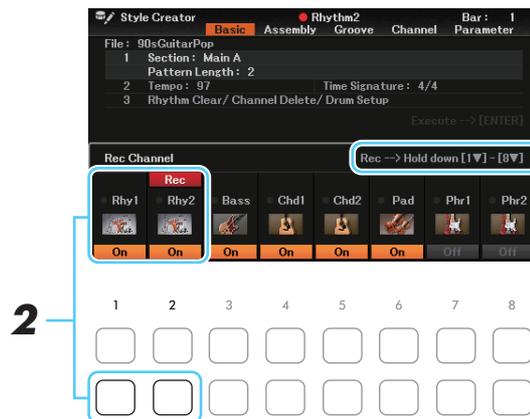
• Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin borrar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se borran excepto cuando se utilizan funciones como *Rhythm Clear* (página 29) y *Channel Delete* (páginas 29, 31). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección principal de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe borrar los datos originales antes de grabar.

■ Grabación de canales de ritmo 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la [página 27](#).

1 En la página *Basic*, utilice los botones [1 ▲▼] (*Rec Ch*) para abrir la ventana *Rec Channel* en la sección inferior de la pantalla.



2 Mantenga pulsado el botón [1 ▼] (*Rhy1*) o [2 ▼] (*Rhy2*) para seleccionar el canal deseado como destino de grabación.

Un canal de ritmo se puede seleccionar como destino de grabación independientemente de si se incluyen los datos que ya están grabados. Si se incluyen en el canal seleccionado los datos que ya están grabados, puede grabar notas de forma adicional a los datos existentes.

3 Si fuese necesario, seleccione una voz y después practique el patrón de ritmo que desea grabar.

Pulse el botón [1 ▲] o [2 ▲] (canal seleccionado) para abrir la pantalla de selección de voces y después seleccione la voz que desee; en este caso, un kit de batería, puesto que vamos a crear un ritmo. Después de seleccionarla, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla *Style Creator*. Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que desea grabar.

• Voces disponibles para la grabación

Para el canal *Rhy1*, se pueden utilizar todas las voces para la grabación.

En el canal *Rhy2* solamente se pueden utilizar los kits de batería/SFX para la grabación.

NOTA Para obtener información sobre la tecla que debe tocar para obtener cada sonido de batería o efectos especiales, consulte *Drum/Key Assignment List* en la Data List (Lista de datos) en el sitio web.

4 Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para iniciar la grabación.

Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar cada canal según desee.

En caso necesario, puede borrar los datos del canal. Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup** y pulse uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (**Channel Delete**) para abrir la pantalla de operaciones. En la ventana **Channel Delete**, pulse los botones [1 ▲]–[8 ▲] correspondientes al canal que desee borrar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para borrar realmente los datos del canal. Para cerrar la ventana **Channel Delete**, pulse el botón [EXIT].

5 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, inicie la reproducción del patrón rítmico que desea grabar.

Si resulta difícil reproducir el ritmo en tiempo real, divídalo en partes individuales y reproduzca cada una por separado cuando se reproduce el bucle, tal y como se muestra en el ejemplo siguiente.

El diagrama muestra tres rondas de bucle de grabación rítmica, cada una en un cuadro con un título y una partitura musical:

- 1ª ronda de bucle:** Se muestra una partitura para el bombo (Bombo) con un patrón rítmico de cuatro compases. El primer compás comienza en el primer tiempo.
- 2ª ronda de bucle:** Se muestra una partitura para la caja y el bombo (Caja Bombo) con un patrón rítmico de cuatro compases. El primer compás comienza en el primer tiempo.
- 3ª ronda de bucle:** Se muestra una partitura para Charles, la caja y el bombo (Charles Caja Bombo) con un patrón rítmico de cuatro compases. El primer compás comienza en el primer tiempo.

Las rondas están conectadas por flechas descendentes, indicando un flujo de grabación secuencial.

Borrado de notas grabadas por error (supresión de ritmo)

Si se ha equivocado o ha tocado notas incorrectas, puede borrarlas. Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**. Mientras mantiene pulsado uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (**Rhythm Clear**), pulse la tecla correspondiente en el teclado.

6 Pulse el botón **[START/STOP]** para parar la reproducción.

Si desea añadir más notas, vuelva a pulsar el botón [START/STOP] para continuar con la grabación.

7 Pulse el botón [1 ▼] (**Rhy1**) o [2 ▼] (**Rhy2**) apropiado en la ventana **Rec Channel** para desactivar la grabación.

Si la ventana **Rec Channel** no aparece, utilice los botones [1 ▲▼] (**Rec Ch**).

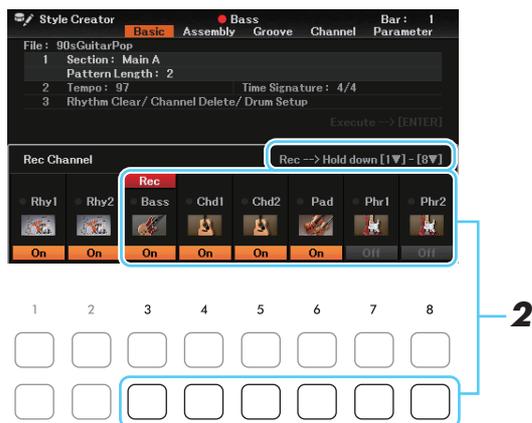
AVISO

El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

■ Grabación de los canales de bajos, acorde 1–2, pad y frase 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la [página 27](#).

- 1** En la página *Basic*, utilice los botones [1 ▲▼] (*Rec Ch*) para mostrar la ventana *Rec Channel* en la sección inferior de la pantalla.



- 2** Mantenga pulsado uno de los botones [3 ▼]–[8 ▼] (*Bass–Phr2*) para seleccionar el canal deseado como destino de grabación.

Si hay un estilo predefinido seleccionado, aparece un mensaje de confirmación que le pregunta si desea borrar los datos ya grabados del canal seleccionado. Pulse uno de los botones [7 ▲▼] (*OK*) para borrar los datos y el canal seleccionado se especificará como destino de grabación. Tenga en cuenta que solo se pueden sobregabar los datos de los canales de ritmo del estilo predefinido.

- 3** Si es necesario, seleccione una voz y, después, practique la línea de bajos, el acompañamiento de acordes o la frase que desea grabar.

Pulse uno de los botones [3 ▲]–[8 ▲] (canal seleccionado) para abrir la pantalla de selección de voces y después seleccione la voz que desee. Después de seleccionarla, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Con la voz seleccionada, practique la frase o el acompañamiento de acordes que desea grabar.

• Voces disponibles para la grabación

Se puede utilizar cualquier voz excepto las del kit de batería y de efectos especiales (SFX).

- **Grabación de una frase en CM7 (Do mayor séptima) (para reproducir las notas correctamente mientras cambien los acordes durante la interpretación).**

Reglas para grabar una sección principal o de relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en CM7 (Do mayor séptima) en *Source Root/Chord* ([página 38](#)). Esto significa que debe grabar un patrón de fuente usando una escala de Do mayor séptima, que cambiará de acuerdo con los acordes que especifique durante la interpretación normal. Grabe una línea de bajos, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique CM7 (Do mayor séptima). A continuación se ofrecen más detalles.

- Utilice únicamente los tonos de la escala CM7 para grabar los canales *Bass* y *Phr* (frase); es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales *Chd* (acorde) y *Pad*, es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si).



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

Si respeta esta regla, las notas de la reproducción de estilo se convierten aproximadamente según los cambios de acorde que se hacen durante su interpretación.

Reglas para grabar un preludio o una coda

Estas secciones se han redactado suponiendo que el acorde no se cambia durante la reproducción. Por ese motivo, no es necesario que respete la regla para las secciones principal y de relleno que se describen anteriormente y puede crear progresiones de acordes especiales durante la grabación. No obstante, siga las reglas siguientes, ya que *Source Root/Chord* se ajustan en CM7 (Do mayor séptima).

- Durante la grabación del preludio, asegúrese de que la frase grabada se introduzca correctamente en una escala de Do.
- Cuando grabe la coda, asegúrese de que la frase grabada empiece por una escala de Do o la siga correctamente.

- **Ajuste de la nota fundamental/acorde fuente si es necesario**

Aunque la nota fundamental o el acorde fuente se ajusta en CM7 en *Source Root/Chord*, tal y como se ha descrito anteriormente, puede cambiarlo a cualquier tonalidad o acorde que desee. Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página *Parameter* y ajuste *Source Root* y *Chord* en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee o prefiera. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Consulte información detallada en la [página 38](#).

4 Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para iniciar la grabación.

Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar cada canal según desee.

En caso necesario, puede borrar los datos del canal. Utilice los botones de cursor[▲][▼] para seleccionar **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup** y, a continuación, pulse uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel Delete*) para abrir la pantalla de operaciones. En la ventana *Channel Delete*, pulse los botones [1 ▲]–[8 ▲] correspondientes al canal que vaya a borrar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para borrar realmente los datos del canal. Para cerrar la ventana *Channel Delete*, pulse el botón [EXIT].

5 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo en la primera medición, inicie la interpretación de la línea de bajos, el acompañamiento de acordes o la frase que desea grabar.

6 Pulse el botón **[START/STOP]** para parar la reproducción.

Si desea añadir más notas, vuelva a pulsar el botón [START/STOP] para continuar con la grabación.

- **Para oír el sonido de reproducción de los canales ya grabados con otra nota fundamental o acorde fuente:**

- 1) Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página *Parameter*.
- 2) Utilice los botones [1 ▲▼] (*Rec Ch*) para abrir la ventana *Rec Channel* y, a continuación, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar el canal deseado.
- 3) Pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana *Rec Channel*.
- 4) Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para iniciar la reproducción.
- 5) En la página *Parameter*, establezca *Play Root* y *Chord* en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee, respectivamente.

La operación anterior le permite oír cómo se reproduce el patrón de fuente mediante cambios en los acordes durante la interpretación normal.

7 Pulse el botón [3 ▼]–[8 ▼] (*Bass–Phr2*) apropiado en la ventana *Rec Channel* para desactivar la grabación.

Si la ventana *Rec Channel* no aparece, utilice los botones [1 ▲▼] (*Rec Ch*).

AVISO

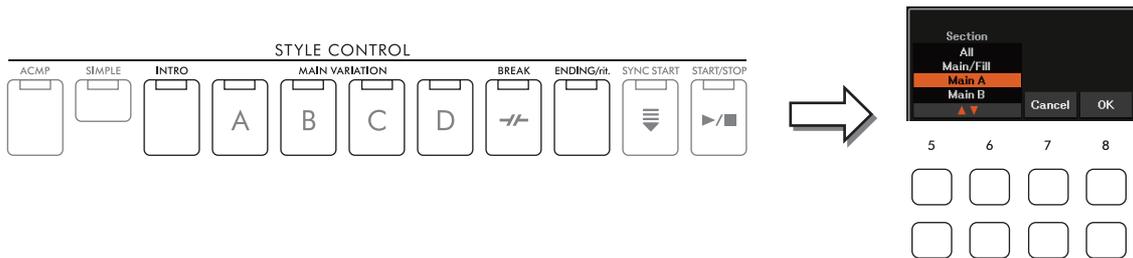
El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

Asignación del patrón de fuente a cada canal (Assembly (montaje))

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la [página 27](#). En la página *Assembly* (montaje), puede copiar datos de canal como patrón de fuente de otro estilo al estilo que está modificando. Utilice esta función si encuentra un patrón de ritmo, una línea de bajos, un acompañamiento de acordes o una frase favorita de otro estilo.

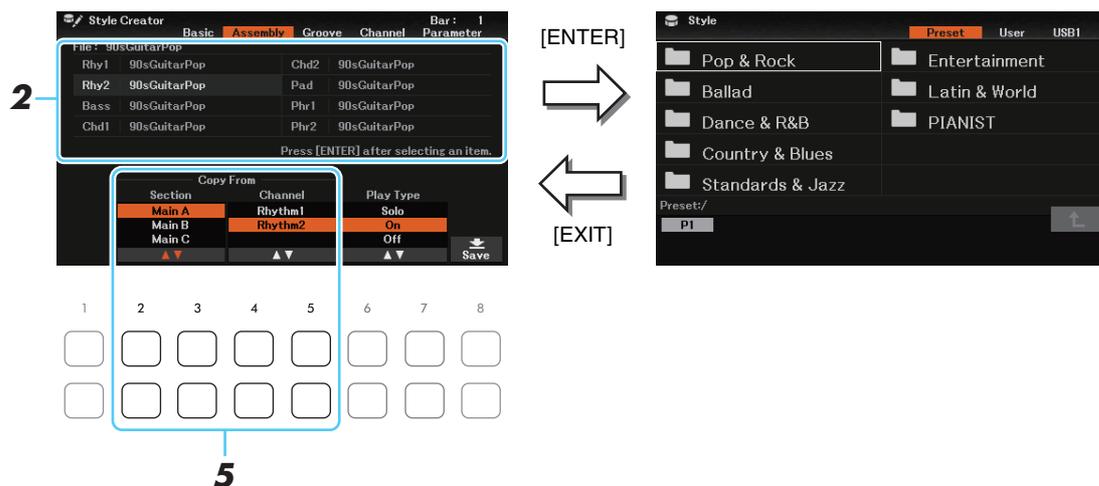
1 En la página *Assembly*, seleccione la sección que desee editar, si es necesario.

Aunque la sección que vaya a editar ya se haya seleccionado en la página *Basic*, también puede cambiar la sección en la página *Assembly*. Pulse uno de los botones de sección en el panel para abrir la ventana *Section* y, a continuación, utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Section*) para seleccionar la sección deseada. Una vez seleccionada, utilice los botones [8 ▲▼] (*OK*) para especificarla.



NOTA Fill In A – D, Intro 1 – 4 y Ending 1 – 4 se pueden seleccionar en la pantalla, aunque no están disponibles en el panel.

2 Seleccione el canal que desee que se sustituya mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶].



3 Pulse el botón [ENTER] para que aparezca la pantalla de selección de estilos.

4 Seleccione el estilo que desee y, después, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

5 Seleccione la sección y el canal del estilo seleccionado mediante los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Section*) y [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel*).

6 Confirme cómo suena con el patrón de fuente recién asignado pulsando el botón **STYLE CONTROL** [START/STOP] para reproducir el estilo.

Ajuste del tipo de reproducción al montar un estilo

Al montar un estilo mientras lo escucha reproducirse, puede seleccionar los canales de reproducción (tipo). En la página *Assembly*, utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Play Type*) para seleccionar el tipo.

- **Solo**: reproduce el canal seleccionado en la página *Assembly*. Todos los canales establecidos en **Rec** en la ventana *Rec Channel* de la página *Basic* se reproducirán a la vez.
- **On** (activado): reproduce el canal seleccionado en la página *Assembly*. Todos los canales que no estén establecidos en **Off** en la ventana *Rec Channel* de la página *Basic* se reproducirán a la vez.
- **Off** (desactivado): silencia el canal seleccionado en la página *Assembly*.

7 Si lo desea, repita los pasos 2 – 6 para otro canal.

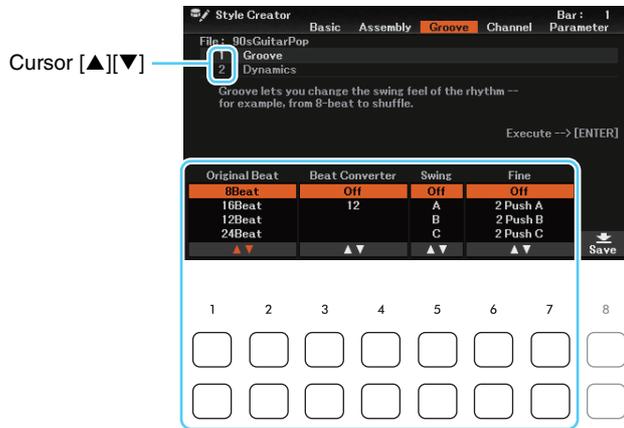
AVISO

El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

Edición de la sensación rítmica (Groove)

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#). En la página **Groove**, puede cambiar la temporización de todas las notas y velocidades, así como editar la sensación rítmica para cada canal de la sección actual seleccionada en la página **Basic** o el botón del panel.

- En la página **Groove**, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el menú de edición y, a continuación, edite los datos mediante los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].



1 Groove

Permite añadir “swing” a la música o cambiar la “sensación” del tiempo haciendo cambios sutiles en la sincronización (reloj) del estilo. Los ajustes de Groove se aplican a todos los canales de la sección seleccionada en la página **Basic**.

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

2 Dynamics (dinámica)

Cambia la velocidad y el volumen (o énfasis) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de dinámica se aplican a todos los canales de la sección seleccionada en la página **Basic**.

[2 ▲▼]	Channel (canal)	Selecciona el canal (parte) al que se va a aplicar la función Dynamics. El canal seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type (tipo de acento)	Determina el tipo de énfasis que se aplica, en otras palabras, qué notas de la parte se resaltan con los ajustes Dynamics.
[5 ▲▼]	Strength (intensidad)	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de acento seleccionado en Accent Type . Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.
[6 ▲▼]	Expand/Comp. (expandir/ comprimir)	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores por encima del 100 % expanden el rango dinámico, mientras que los valores inferiores al 100 % lo comprimen.
[7 ▲▼]	Boost/Cut (potenciar/cortar)	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad del canal o sección elegido. Los valores por encima del 100 % aumentan la velocidad global, mientras que los inferiores al 100 %, la reducen.

2 Pulse el botón [ENTER] para introducir las ediciones de cada pantalla.

Los valores que se muestran en los parámetros **Strength**, **Expand/Comp.** y **Boost/Cut** se expresan como porcentaje del último valor ajustado.

Una vez completada la operación, se muestra “Undo -> [ENTER]”. Si no está satisfecho con los resultados de la función Groove o Dynamics y desea recuperar los datos originales, pulse el botón [ENTER]. La función Undo solo tiene un nivel, únicamente puede anularse la operación previa.

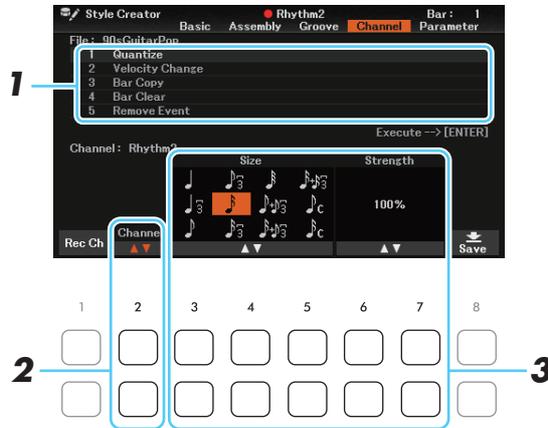
AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

Edición de datos para cada canal (*Channel* (canal))

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#). En la página *Channel*, puede editar los datos grabados para cada canal de la sección actual seleccionada en la página *Basic* o mediante los botones del panel.

- 1 En la página *Channel*, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el menú de edición.



1 *Quantize* (cuantización)

Igual que en el Creador de canciones ([página 56](#)), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.

 Corcheas con swing

 Semicorcheas con swing

2 *Velocity Change* (cambio de velocidad)

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

3 *Bar Copy* (copiar compás)

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

[4 ▲▼]	<i>Top</i> (primero)	Especifica el primer (<i>Top</i>) y el último (<i>Last</i>) compás del área que se va a copiar.
[5 ▲▼]	<i>Last</i> (último)	
[6 ▲▼]	<i>Dest.</i> (destino)	Especifica el primer compás de la ubicación de destino donde se van a copiar los datos.

4 *Bar Clear* (borrar compás)

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

5 *Remove Event* (extracción de evento)

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

- 2 Utilice los botones [2 ▲▼] (*Channel*) para seleccionar el canal que se va a editar.

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

- 3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[7 ▲▼] para editar los datos.

- 4 Pulse el botón [ENTER] para introducir las ediciones de cada pantalla.

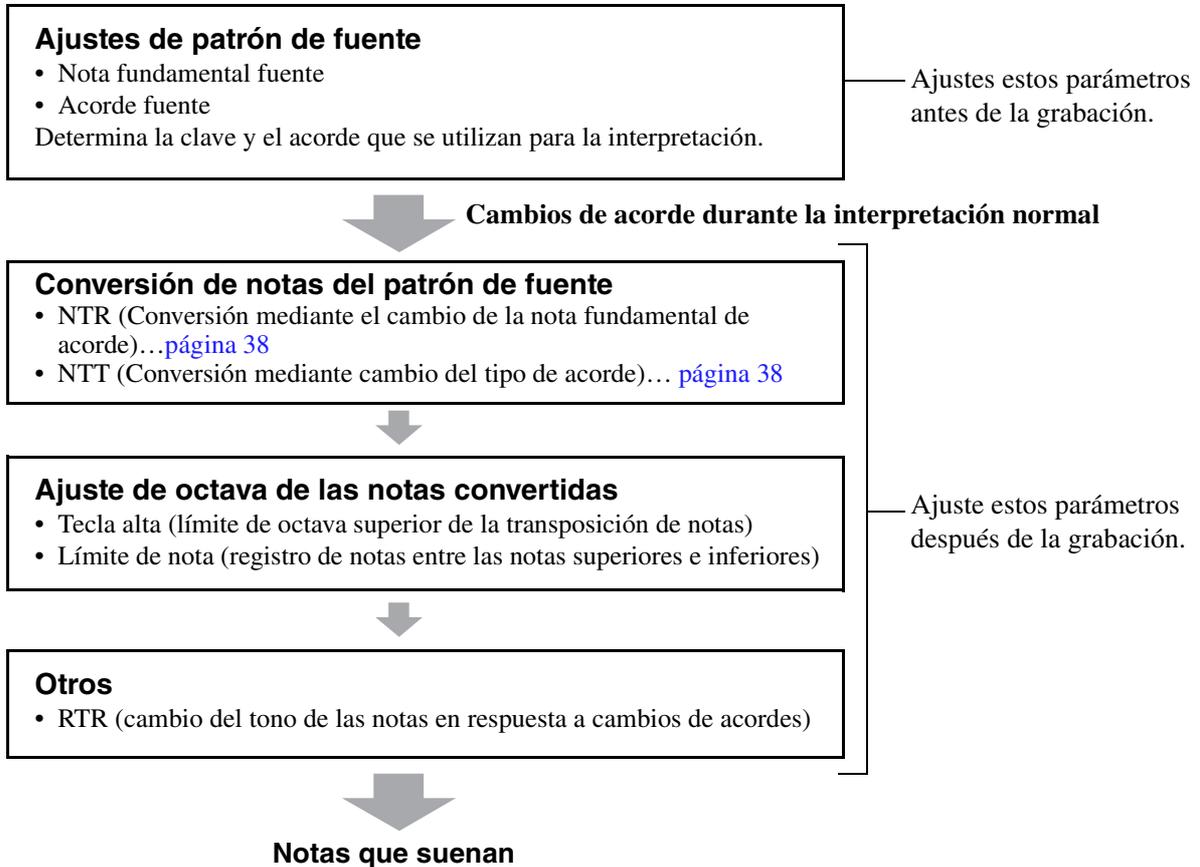
Una vez completada la operación, se muestra “Undo -> [ENTER]”. Si no está satisfecho con los resultados de la edición y si desea recuperar los datos originales, pulse el botón [ENTER]. La función Undo solo tiene un nivel, únicamente puede anularse la operación previa.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

Realización de ajustes de formato del archivo de estilo (*Parameter* (parámetro))

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#). El formato de archivos de estilos (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. El ajuste de los parámetros relacionados con SFF determina cómo las notas originales se convierten en las notas que suenan basándose en el acorde que usted especifique en el área de acordes del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación.

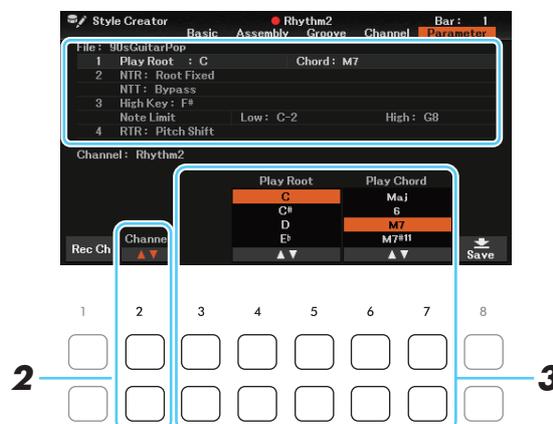


Los parámetros anteriores se pueden definir en la página *Parameter*.

NOTA Los parámetros que puede ajustar aquí son compatibles con el formato SFF GE. Por ese motivo los archivos de estilo creados en este instrumento se pueden reproducir solamente en instrumentos compatibles con SFF GE.

1 En la página *Parameter*, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el menú de edición.

Para obtener más detalles sobre el menú de edición, consulte la [página 38](#).



2 Utilice los botones [2 ▲▼] (*Channel*) para seleccionar el canal que se va a editar.

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

3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[7 ▲▼] para editar los datos.

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte a continuación.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

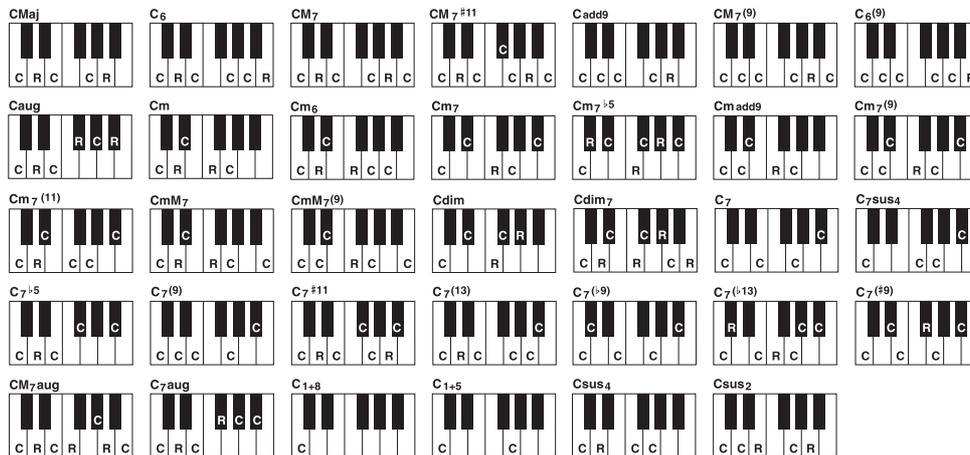
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord) (acorde/nota fundamental fuente (reproducir nota fundamental/acorde))

IMPORTANTE

Deben ajustarse estos parámetros antes de la grabación. Si cambia la configuración tras la grabación, no se puede realizar la conversión de nota adecuada incluso aunque especifique varios tipos de acordes.

Antes de grabar, debe ajustar esos parámetros que determinan la tecla que se utiliza para reproducir cuando se graba el patrón de fuente en el canal de frase, pad, acorde o bajo. Si ajusta este valor en “Fm7”, la frase grabada original (patrón de fuente) se activará al especificar Fm7 durante la interpretación normal. CM7 (Nota fundamental de acorde fuente = C (Do) y tipo de acorde fuente = M7) se ajusta de forma predeterminada. En función de los ajustes que se muestran aquí, las notas que se pueden reproducir (notas de acordes y notas de escala recomendadas) diferirán. Consulte información más detallada a continuación.

Cuando la nota fundamental es C (Do):



C = notas de acorde
C, R = notas recomendadas

NOTA Cuando los parámetros del canal seleccionado están definidos en *NTR: Fixed*, *NTT: Bypass* y *Bass: Off*, estos parámetros se cambian a *Play Root* en lugar de *Source Root*. En este caso, escuchará el sonido resultante mientras cambia la nota fundamental/el tipo de acorde durante la reproducción.

NOTA Estos ajustes no se aplican cuando *NTR* se ajusta en *Gtr*.

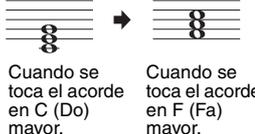
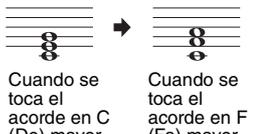
2 NTR/NTT (regla de transposición de notas/tabla de transposición de notas)

Estos ajustes determinan cómo se convierten las notas originales del patrón de fuente en respuesta al cambio de acordes durante la interpretación normal.

[3 ▲▼]	NTR (regla de transposición de notas)	Determina la posición relativa de la nota fundamental en el acorde, cuando se convierte desde el patrón fuente como respuesta a los cambios de acorde. Consulte la lista siguiente.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT (tabla de transposición de notas)	Determina la tabla de transposición de notas para el patrón fuente. Consulte la lista siguiente.
[7 ▲▼]	Bass (bajo)	El canal para el que esta opción está activada (On) se reproducirá con la nota fundamental de bajo, cuando el instrumento reconozca el acorde de bajo. Cuando NTR se establece en Gtr y este parámetro está activado (On), solo la nota asignada al bajo se reproducirá con la nota fundamental de bajo.

NOTA Los canales rítmicos no se deben ver afectados por los cambios de acorde, por lo que es necesario asegurarse de que los parámetros estén establecidos en *NTR: Fixed*, *NTT: Bypass* y *Bass: Off*. En este caso, *Source Root* se cambia a *Play Root*.

NTR (regla de transposición de notas)

Trans (transposición de nota fundamental)	Cuando la nota fundamental se transporta, el intervalo entre las notas se mantiene. Por ejemplo, las notas Do3, Mi3 y Sol3 de la clave de Do se convierten en Fa3, La3 y Do4 cuando se transportan a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.	
Fixed (nota fundamental fija)	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas Do3, Mi3 y Sol3 de la clave de Do se convierten en Do3, Fa3 y La3 cuando se transportan a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.	
Gtr (guitarra)	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transportan para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.	

NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando **NTR** se establece en **Trans** o **Fixed**

Bypass (derivación)	Cuando se define NTR en Fixed , la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Trans , la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
Melody (melodía)	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilícela para canales de melodía como Phrase 1 y Phrase 2.
Chord (acorde)	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilícela para los canales Chord 1 y Chord 2, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
Melodic Minor (menor melódica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Melodic Minor 5th (melódica menor quinta)	Además de la transposición a la escala menor melódica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
Harmonic Minor (armónica menor)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Harmonic Minor 5th (armónica menor quinta)	Además de la transposición menor armónica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
Natural Minor (menor natural)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Natural Minor 5th (natural menor quinta)	Además de la transposición menor natural descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
Dorian (dórica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Dorian 5th (dórica quinta)	Además de la transposición a la escala dórica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.

Cuando **NTR** se ha ajustado en **Gtr**

All-Purpose (universal)	Esta tabla abarca los sonidos de rasgueo y arpeggio.
Stroke (rasgueo)	Adecuado para sonidos de rasgueo de guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, una condición normal cuando el acorde se toca rasgueando una guitarra.
Arpeggio (arpeggio)	Adecuado para el sonido reproducido de arpeggio de la guitarra, que tiene como resultado preciosos sonidos de arpeggio de cuatro notas.

3 High Key/Note Limit (tecla alta/margen de sonoridad)

Estos ajustes ajustan la octava de las notas convertidas de las originales mediante NTT y NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key (tecla alta)	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transporta a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (página 38) se ha establecido en Root Trans.</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es Fa.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	Note Limit Low (límite inferior de nota)	<p>Definen el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).</p> <p>Ejemplo: cuando la nota más baja es Do3 y la más alta es Re4.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High (límite superior de nota)	

4 RTR (regla de reactivación)

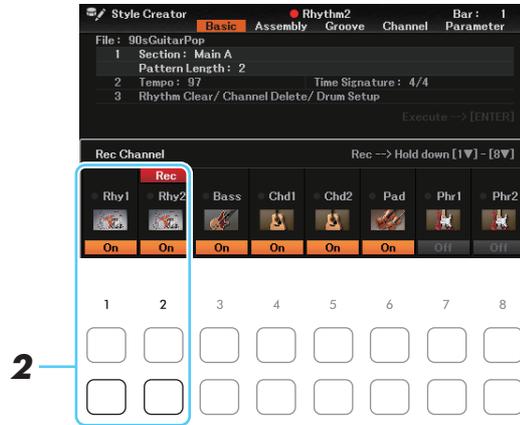
Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes. Utilice los botones de cursor [4 ▲▼]–[7 ▲▼] (**RTR**) para seleccionar uno de los tipos siguientes.

Stop (detener)	Las notas dejan de sonar.
Pitch Shift (variación de tono)	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse al tipo del nuevo acorde.
Pitch Shift to Root (variación de tono a nota fundamental)	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse a la nota fundamental del nuevo acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.
Retrigger (reactivación)	La nota se reactiva con un nuevo ataque a un nuevo tono que corresponde al siguiente acorde.
Retrigger to Root (reactivación a nota fundamental)	La nota se reactiva con un nuevo ataque a la nota fundamental del siguiente acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.

Edición de la parte de ritmo de un estilo (*Drum Setup* (ajuste de la batería))

El procedimiento siguiente se aplica al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#). La función *Drum Setup* (ajuste de la batería) permite editar la parte rítmica del estilo actual; por ejemplo, cambiar los instrumentos de percusión y realizar diversos ajustes.

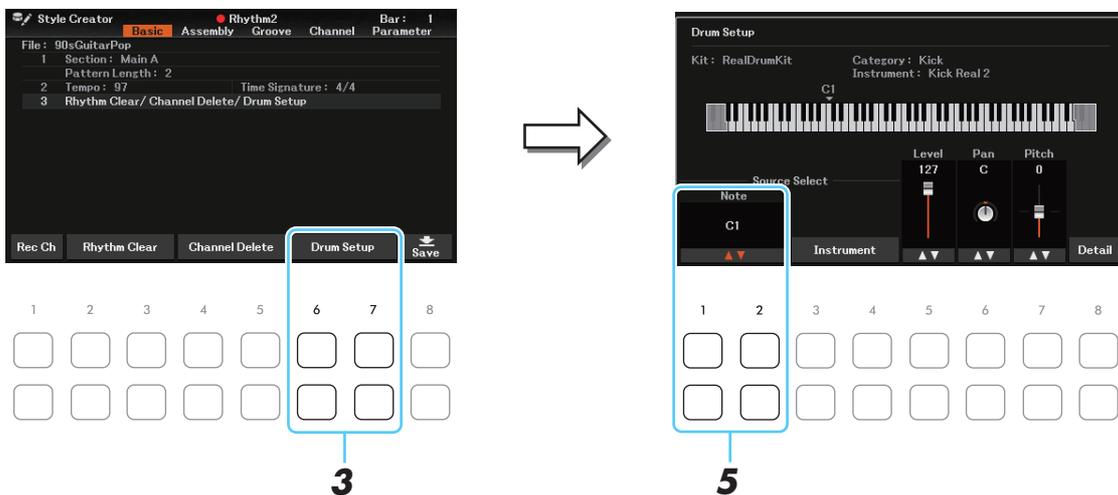
- 1** En la página *Basic*, utilice los botones [1 ▲▼] (*Rec Ch*) para abrir la ventana *Rec Channel* en la sección inferior de la pantalla.



- 2** Mantenga pulsado el botón [1 ▼] (*Rhy1*) o [2 ▼] (*Rhy2*) para seleccionar el canal deseado como destino de la edición.

NOTA Si los distintos sonidos de percusión se asignan a cada sección del canal seleccionado, los sonidos se establecen en el de la sección actual con objeto de utilizar la función *Drum Setup*.

- 3** Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup* y, a continuación, pulse uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Drum Setup*) para abrir la ventana *Drum Setup*.



- 4** Si es necesario, pulse el botón **STYLE CONTROL** [START/STOP] para iniciar la reproducción de la parte rítmica.

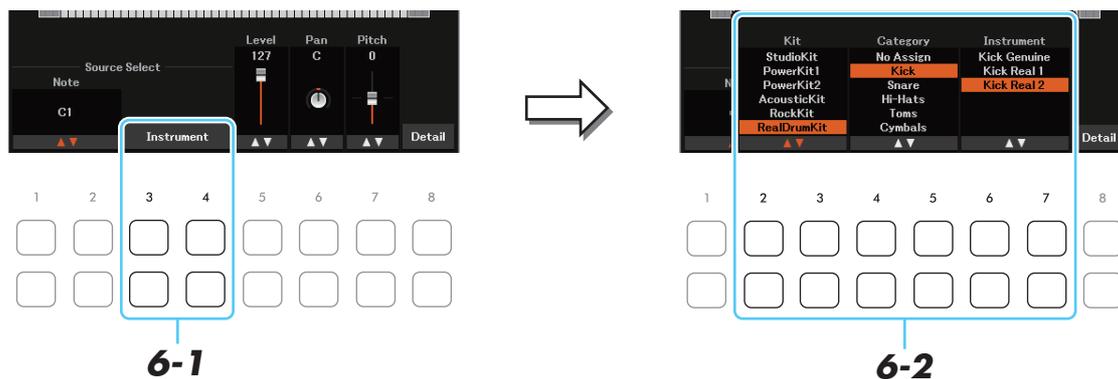
Los sonidos reproducidos se indican en el teclado de pantalla para que pueda comprobar qué nota desea editar.

- 5** Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Note*) para seleccionar la nota que desee editar.

NOTA También puede seleccionar la nota pulsándola en el teclado.

6 Seleccione el instrumento que desee usar.

6-1 Utilice los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (*Instrument*) a fin de abrir la ventana de selección del instrumento.



6-2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar, por orden, los valores de *Kit*, *Category* e *Instrument*.

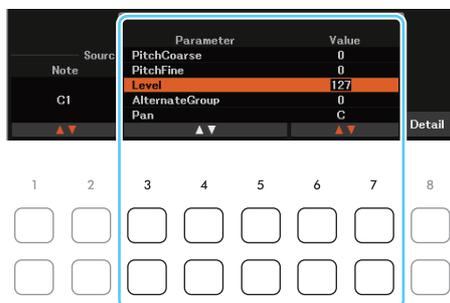
6-3 Para cerrar la ventana, pulse el botón [EXIT].

7 Si es preciso, establezca el nivel de volumen, la panorámica o el tono mediante los botones [5 ▲▼]–[7 ▲▼].

8 Si es necesario, realice ajustes más detallados.

8-1 Utilice los botones [8 ▲▼] (*Detail*) para abrir la ventana de ajustes detallados.

8-2 Utilice los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro y, a continuación, utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para establecer el valor.



Si el parámetro está marcado con “*” en la lista siguiente, significa que el ajuste realizado aquí afecta a los ajustes del paso 7.

Pitch Coarse* (tono poco preciso)	Permite realizar una afinación poco precisa del tono, en incrementos de un semitono.
Pitch Fine* (ajuste preciso del tono)	Permite realizar una afinación precisa del tono, en incrementos de una centésima. NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
Level* (nivel)	Permite ajustar el nivel de volumen.
Alternate Group (grupo alternativo)	Determina cuál es el grupo alternativo. Los instrumentos que pertenecen al mismo número de grupo no pueden sonar a la vez. Si se toca un instrumento dentro de un grupo numerado, inmediatamente se detendrá el sonido de cualquier otro instrumento del mismo grupo y con el mismo número. Si se establece en 0, los instrumentos del grupo pueden sonar a la vez.

Pan* (efecto panorámico)	Determina la posición estéreo.
Reverb Send (transmisión de reverberación)	Permite ajustar la profundidad de reverberación.
Chorus Send (envío de chorus)	Permite ajustar la profundidad de chorus.
Variation Send (envío de variación)	Permite ajustar la profundidad del efecto de variación (DSP1). Cuando el parámetro Connection se establece en Insertion en la pantalla Mixer y se selecciona este canal de ritmo como parte asignada, este parámetro surte los efectos que se indican a continuación. <ul style="list-style-type: none"> • Si Variation Send se establece en 0: No se aplica ningún efecto al instrumento (Insertion Off). • Si Variation Send se establece en un valor entre 1 y 127: Se aplican los efectos al instrumento (Insertion On).
Key Assign (asignación de teclas)	Determina el modo de asignación de teclas. Este parámetro solo es eficaz cuando el parámetro XG del kit “SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN” se establece en “INST”; consulte la Data List (Lista de datos) en el sitio web. <ul style="list-style-type: none"> • Single (simple): cada vez sucesiva que se toca el mismo sonido el sonido anterior se corta o silencia. • Multi (múltiple): cada sonido continúa disminuyendo hasta que desaparece aunque se toque sucesivamente varias veces.
Rcv Note Off (recibir nota desactivada)	Determina si se reciben o no los mensajes de nota desactivada.
Rcv Note On (recibir nota activada)	Determina si se reciben o no los mensajes de nota activada.
Filter Cutoff (corte de filtro)	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro. Los valores más altos producen un sonido más brillante.
Filter Resonance (resonancia de filtro)	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Filter Cutoff. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.
EG Attack (ataque de EG)	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápido es el ataque.
EG Decay 1 (disminución de EG 1)	Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de sostenido (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.
EG Decay 2 (disminución de EG 2)	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.

8-3 Para cerrar la ventana, pulse el botón [EXIT].

9 Pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana *Drum Setup* y volver a la página *Basic*.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 8 de la [página 27](#)).

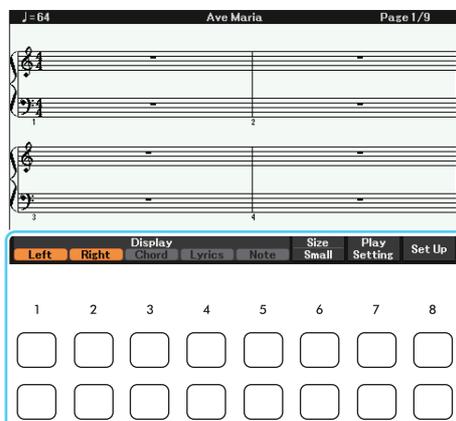
Índice

Edición de ajustes de notación musical (Score (partitura))	44
Ajustes de la pantalla de edición de letra/texto	47
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	48
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición, etc.)	49
• Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía	50
Creación y edición de canciones (Song Creator (creador de canciones))	52
• Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página Setup (configuración))	52
• Regrabación de una sección concreta: entrada y salida de inserción (página Rec Mode (modo de grabación))	53
• Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (página Channel (canal))	55

Edición de ajustes de notación musical (Score (partitura))

Después de seleccionar una canción, puede abrir su notación musical pulsando el botón [SCORE/LYRICS]. Si no se muestra, vuelva a pulsar el botón. Puede cambiar las indicaciones de la notación tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.

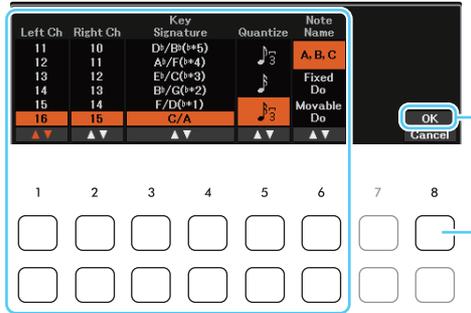
NOTA Puede guardar los ajustes realizados como parte de una canción; para ello, acceda a [MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator, [ENTER] → TAB [◀][▶] Setup. Consulte la [página 52](#).



[1 ▲▼]	Left (izquierda)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano izquierda. Si este parámetro aparece atenuado y no está disponible, vaya a la pantalla de configuración detallada (página 45) y luego establezca Left Ch en cualquier canal excepto Auto . O bien, en la página Setting de la pantalla Song Setting (página 50), establezca el parámetro Left de Part Channel en cualquier canal excepto Off . NOTA <i>Right</i> (consulte a continuación) y <i>Left</i> no pueden estar desactivadas a la vez.
[2 ▲▼]	Right (derecha)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano derecha. NOTA <i>Right</i> y <i>Left</i> (consulte los apartados anteriores) no pueden estar desactivadas a la vez.
[3 ▲▼]	Chord (acordes)	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, no se muestran acordes.

[4 ▲▼]	Lyrics (letra)	Activa o desactiva la indicación de la letra. Si la canción seleccionada no incluye datos de letra, no se muestran la letra. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se activa y desactiva Pedal o Lyrics alternativamente. Cuando Pedal está seleccionado, se muestran en la pantalla los eventos de pedal, en lugar de la letra.
[5 ▲▼]	Note (nota)	Activa o desactiva la indicación de nombres de las notas. El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se activa y desactiva Fingering o Note alternativamente. Cuando Fingering está seleccionado, se muestran en la pantalla los eventos de digitación, en lugar de los nombres de las notas.
[6 ▲▼]	Size Small/Large (tamaño pequeño/grande)	Determina el nivel de zoom de la pantalla de la notación.
[7 ▲▼]	Play Setting (ajuste de reproducción)	Activa o desactiva la reproducción de la parte deseada. <ul style="list-style-type: none"> • Right (derecha) ([6 ▲▼]): activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano derecha, a la que puede asignar el canal que desee; para ello, utilice Part Channel en la página Setting de la pantalla Song Setting (página 50). • Left (izquierda) ([5 ▲▼]): activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano izquierda, a la que puede asignar el canal que desee; para ello, utilice la página Setting de la pantalla Song Setting (página 50). • Extra (adicional) ([4 ▲▼]): activa o desactiva la reproducción de todos los canales, salvo los asignados a las partes de las manos izquierda y derecha descritos en apartados anteriores.
[8 ▲▼]	Set Up (configurar)	Abre la pantalla de ajustes detallados. Consulte a continuación.

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



[1 ▲▼]	Left Ch (canal izquierdo)	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor Auto cuando se selecciona una canción diferente. <ul style="list-style-type: none"> • Auto (automático): los canales MIDI de los datos de la canción MIDI para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente; cada parte se define en el canal que se ha especificado en Part Channel en la página Setting de la pantalla Song Setting (página 50).
[2 ▲▼]	Right Ch (canal derecho)	<ul style="list-style-type: none"> • 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. • Off (desactivar) (solo Left Ch): no asigna ningún canal a la parte izquierda. Desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano izquierda.

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature (armadura)	Permite introducir cambios en la armadura en medio de una canción, en la posición en que se ha detenido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de tonalidad para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	Quantize (cuantización)	Permite controlar la resolución de las notas en la notación, para poder cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas y adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6 ▲▼]	Note Name (nombre de nota)	<p>Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro <i>Note</i> anterior está activado (On).</p> <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do (Do fijo): los nombres de las notas se indican en notación de solfeo, con la nota de C fijada en Do. • Movable Do (Do móvil): los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, por consiguiente, dependen de la clave. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en la tonalidad de sol mayor, la nota fundamental “Sol” se indicará como “Do”.

Ajustes de la pantalla de edición de letra/texto

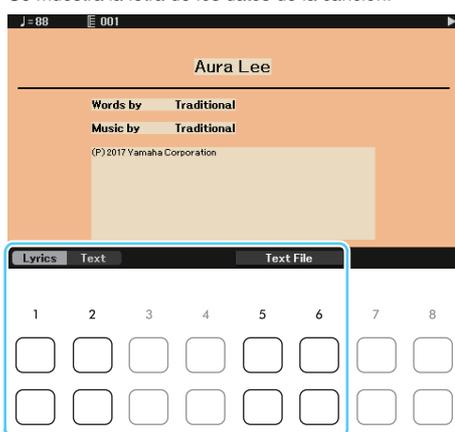
Para ver la letra de la canción seleccionada o el texto, pulse el botón [SCORE/LYRICS]. Si se muestra la pantalla de partitura, vuelva a pulsar el botón. Si desea ver la letra, seleccione una canción de antemano. Si desea ver un archivo de texto generado por ordenador en la pantalla de este instrumento, conecte de antemano la unidad flash USB que contiene el archivo de texto (hasta 60 KB; extensión “.txt”). Puede cambiar las indicaciones de letra tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.

NOTA Si la letra es indecifrable o no se puede leer, es posible que necesite cambiar el ajuste del idioma de la letra en [MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Botón de cursor [▼] *2 Lyrics Language* (página 50).

NOTA Cuando cree un archivo de texto en un ordenador, asegúrese de introducir los saltos de línea manualmente. Esto es necesario porque en este instrumento no se pueden introducir saltos de línea automáticos. Si una frase se extiende más allá de la pantalla y no se puede mostrar correctamente, revise los datos del texto introduciendo manualmente los saltos de línea apropiados.

Visualización de la letra

Se muestra la letra de los datos de la canción.



Visualización de texto

Se muestran los textos creados en un ordenador.



[2 ▲▼]



[1 ▲▼]

4

Canciones

[1 ▲▼]	Lyrics (letra)	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (un archivo de texto seleccionado mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	Text (texto)	
[4 ▲▼]	Clear (borrar) (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Borra el texto de la pantalla. El archivo de texto no se borra, sino que la pantalla queda vacía.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File (archivo de texto)	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/L/S(P)/M(P)/L(P) (tamaño de texto) (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Determina el tipo y el tamaño de fuente. En las fuentes que no llevan la indicación “P”, los caracteres tienen el mismo ancho y un espaciado uniforme. Esto es adecuado para mostrar las letras que llevan nombres de acordes, ya que las posiciones de los acordes son fijas respecto a palabras concretas. Para las fuentes que tienen la indicación “P”, los caracteres y los espacios tienen anchos diferentes; esto es adecuado para mostrar letras que no lleven nombres de acordes ni notas explicativas.

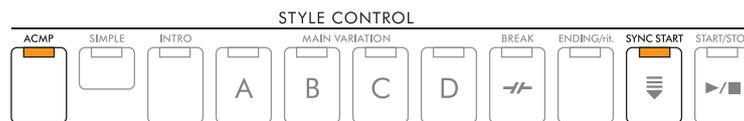
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

Cuando se reproducen al mismo tiempo una canción y un estilo, los canales 9 a 16 de los datos de la canción se sustituyen por canales de estilo, lo que permite interpretar el acompañamiento de la canción. Pruebe a tocar los acordes mientras se reproduce la canción, como describen las instrucciones siguientes.

- 1** Seleccione una canción.
- 2** Seleccione un estilo.
- 3** Pulse simultáneamente el botón SONG [▶/||] (reproducción/pausa) y el botón [◀◀] (rebobinado).



- 4** Asegúrese de que el botón STYLE CONTROL [ACMP] esté activado (con lámpara iluminada) y, a continuación, pulse el botón [SYNC START] para activar el inicio sincronizado del acompañamiento.



- 5** Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] o toque el teclado.

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo a la vez. La información de acordes aparece en la partitura visualizada (página 44) mientras toca.

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

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

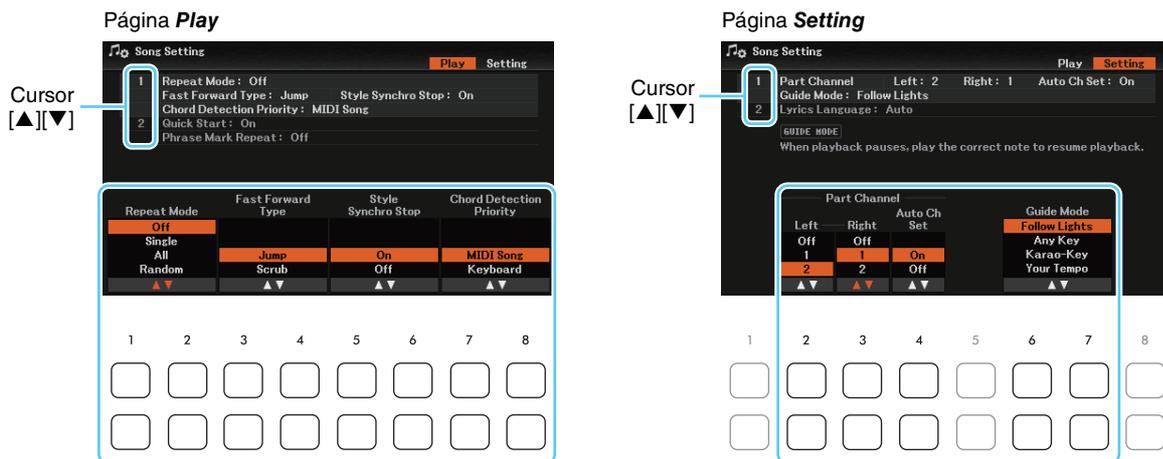
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición, etc.)

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Play* o *Setting*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la página y, a continuación, use los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para realizar los ajustes necesarios.



■ Página *Play* (reproducción)

1 Repeat Mode (modo de repetición), Fast Forward Type (tipo de avance rápido), Style Synchro Stop (parada sincronizada de estilo), Chord Detection Priority (prioridad de detección de acordes)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode (modo de repetición)	Determina el método de repetición de la reproducción. <ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. • Single (simple): reproduce repetidamente la canción seleccionada. • All (todo): reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. • Random (aleatorio): reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type (tipo de avance rápido)	Determina el tipo de avance rápido cuando se pulsa el botón [▶▶] (avance rápido) durante la reproducción de canciones. <ul style="list-style-type: none"> • Jump (saltar): Al pulsar el botón [▶▶] (avance rápido) una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Si se mantiene pulsado el botón [▶▶] (avance rápido), avanza de forma continua. • Scrub (barrido): Si se mantiene pulsado [▶▶] (avance rápido), se reproduce y suena la canción a gran velocidad.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop (parada sincronizada de estilo)	Cuando esta opción está activada (On), la reproducción del estilo se detiene a la vez que la reproducción de la canción. En algunos datos de canciones que contienen ajustes relacionados con el estilo (tales como inicio/parada del estilo, selección de estilo, sección, etc.), la reproducción del estilo se detiene a la vez que la canción independientemente de la configuración que se indique en esta pantalla.

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Chord Detection Priority (prioridad de detección de acordes)	Determina la prioridad de los acordes de acompañamiento, los contenidos en la canción que se está reproduciendo o el acorde que acaba de interpretar en la sección de acordes del teclado. <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (canción MIDI): da prioridad a los acordes contenidos en la canción. • Keyboard (teclado): da prioridad a los acordes que interpreta en la sección de acordes del teclado. Active esta opción si desea practicar la interpretación de acordes con la reproducción de canciones. Una vez que interpreta la sección de acordes durante la reproducción de canciones, el instrumento hace caso omiso de los acordes contenidos en la canción hasta que finaliza la reproducción.
-------------------	--	---

2 Quick Start (inicio rápido), Phrase Mark Repeat (repetición de marca de frase)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start (inicio rápido)	En algunos datos de canciones comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se graban en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start está activado (On), el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después reduce el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat (repetición de marca de frase)	La marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de las canciones, que señala una ubicación concreta (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada (On), la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce continuamente. Este parámetro solo está disponible cuando se ha seleccionado una canción con ajustes de marca de frase.

■ Página Setting (ajuste)

1 Part Channel (canal de parte), Guide Mode (modo de guía)

[2 ▲▼] [3 ▲▼]	Part Channel (canal de parte)	<ul style="list-style-type: none"> • Left, Right (izquierda, derecha): estos parámetros determinan el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de las funciones de guía y de partitura de canción. Para el canal especificado aquí, se muestra “L” o “R” en la pantalla Channel On/Off (Song).
[4 ▲▼]		<ul style="list-style-type: none"> • Auto Ch Set (ajuste de canal automático): cuando esta opción está activada (On), se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe estar activada (On).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode (modo de guía)	Consulte la función de guía que se explica a continuación.

2 Lyrics Language (idioma de la letra)

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language (idioma de la letra)	Determina el idioma que se muestra en la pantalla Lyrics. <ul style="list-style-type: none"> • Auto (automático): cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. • International (internacional): trata la letra visualizada como un idioma occidental. • Japanese (japonés): trata la letra visualizada como japonés.
-------------------	--	--

Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía

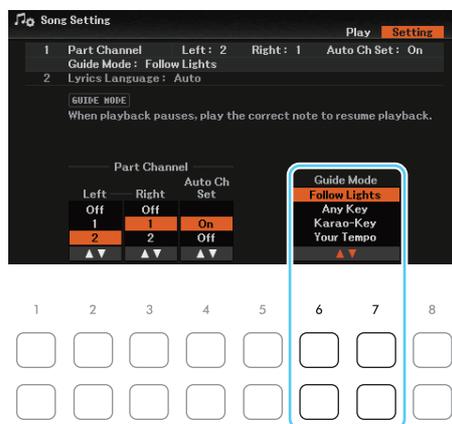
Con la función de guía, el instrumento indica la sincronización que necesita para tocar notas de la pantalla Score para facilitar el aprendizaje. Este instrumento cuenta también con cómodas herramientas de práctica vocal que permiten ajustar automáticamente la sincronización de la reproducción de la canción para que coincida con su interpretación vocal.

1 Seleccione la canción que desee y, a continuación, abra la pantalla Score.

2 Abra la pantalla de configuración.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Botón de cursor [▲] *1 Guide Mode*.

3 Utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Guide Mode*) para seleccionar el modo de guía que desee.



Modos de guía para practicar en el teclado

• *Follow Lights* (luces guía)

Cuando se selecciona, la reproducción de la canción se detiene a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights (luces guía) se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el DGX-670 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la pantalla Score.

• *Any Key* (cualquier tecla)

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

• *Your Tempo* (su tempo)

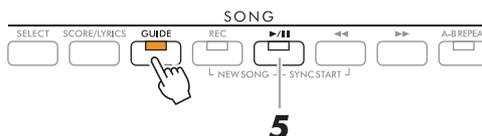
Igual que Follow Lights, salvo que la reproducción de canciones coincide con la velocidad con la que está tocando.

Modo de guía para cantar

• *Karao-Key* (tecla Karaoke)

Con esta función, puede controlar con un solo dedo el ritmo de la reproducción de la canción mientras canta. Resulta útil para cantar en sus propias interpretaciones. La reproducción de la canción se detiene y el instrumento espera a que cante. Solo tiene que tocar una tecla del teclado (tocar el teclado no produce ningún sonido) para que prosiga la reproducción de la canción.

4 Pulse el botón SONG [GUIDE] para activarlo.



5 Pulse el botón SONG [▶/||] (reproducción/pausa) para iniciar la reproducción.

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

6 Después de practicar, desactive el botón [GUIDE].

NOTA Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 52). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente y se recuperarán los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

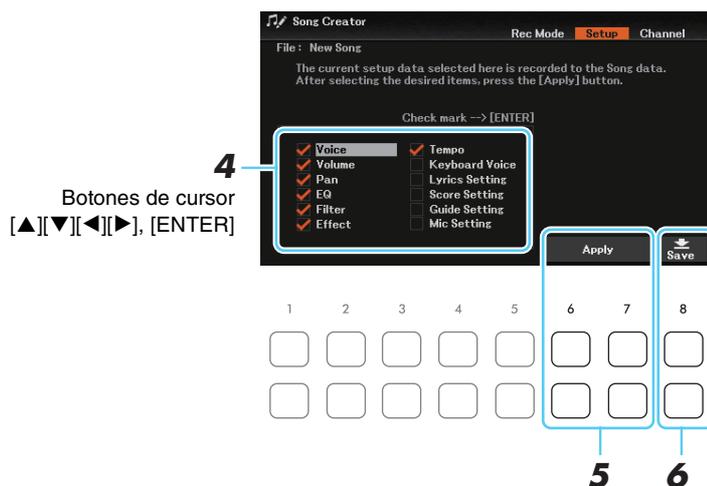
Creación y edición de canciones (Song Creator (creador de canciones))

En el Manual de instrucciones se explica cómo crear una canción original grabando la interpretación con el teclado (esto se denomina “grabación en tiempo real”). En este Manual de referencia se muestra cómo editar una canción grabada.

Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página *Setup* (configuración))

Al principio de la canción, se graban como datos de configuración los ajustes que ha realizado en la pantalla *Mixer*, así como otros ajustes del panel. Los ajustes del panel que se graben aquí se activarán automáticamente al inicio de la canción.

- 1 Seleccione la canción en la que desea grabar los datos de configuración.
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones.
[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup*
- 3 Pulse el botón SONG [◀◀] (rebobinado) para mover la posición al principio de la canción.
- 4 Use los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar los datos que desea grabar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para introducir (o quitar) la marca de verificación correspondiente.



Los datos seleccionados se abrirán automáticamente cuando seleccione la canción y se recuperarán las funciones y características de reproducción. Los datos que se seleccionan aquí solo se pueden grabar al principio de la canción, excepto *Keyboard Voice*.

- **Voice** (voz), **Volume** (volumen), **Pan** (efecto panorámico), **EQ** (ecualizador), **Filter** (filtro), **Effect** (efecto), **Tempo**: graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados en la pantalla *Mixer* (página 66).
- **Keyboard Voice** (voz del teclado): graba los ajustes del panel, incluso la selección de voces de las partes de teclado (Main, Layer and Left) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en el ajuste de un solo toque. Se puede grabar en cualquier punto de la canción para que pueda cambiar de voz en mitad de ella.
- **Lyrics Setting** (ajuste de letra): graba los ajustes de la pantalla Lyrics.
- **Score Setting** (ajuste de partitura): graba los ajustes de la pantalla Score.
- **Guide Setting** (ajuste de guía): graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de la guía.
- **Mic Setting** (ajuste de micrófono): graba los ajustes del micrófono en la página *Mixer* de la pantalla *Mic Setting* (página 60).

- 5 Utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*) para grabar efectivamente los datos.

6 Utilice los botones [8 ▲▼] (Save) para llevar a cabo la operación de guardado.

Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

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

Regrabación de una sección concreta: entrada y salida de inserción (página *Rec Mode* (modo de grabación))

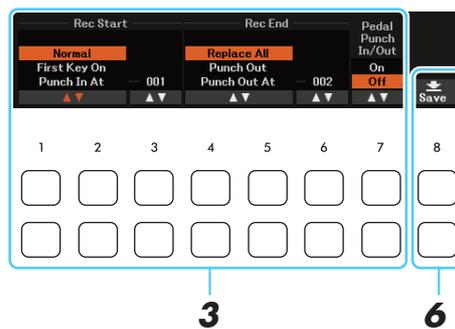
Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción que ya haya grabado, utilice la función de entrada y salida de inserción. Con este método, solo se sustituyen los datos que se encuentran entre los puntos de entrada y salida de inserción por los datos recientemente grabados. Tenga en cuenta que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

1 Seleccione la canción que desee para volver a grabar.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀] *Rec Mode*

3 Determine los ajustes de grabación.

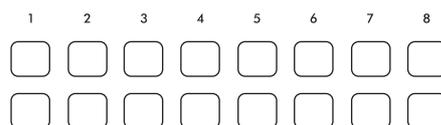
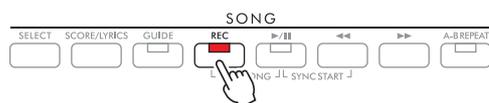


<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>Rec Start (iniciar grabación) (entrada de inserción)</p>	<p>Determina el comportamiento de inicio de grabación utilizando los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: La sobregrabación comienza cuando se inicia la reproducción de la canción mediante el botón SONG [▶/■] (reproducción/pausa) o bien cuando se toca el teclado en modo Synchro Standby. • First Key On (primera tecla activada): la canción se reproduce de forma normal y la sobregrabación comienza en el momento en que se toca el teclado. • Punch In At (entrada de inserción en): la canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás en el que se ha indicado el punto de entrada de inserción y, a continuación, comienza la sobregrabación en ese punto. Puede establecer el compás de punto de entrada de inserción mediante los botones [3 ▲▼].
---------------------------	--	---

<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>Rec End (finalizar grabación) (salida de inserción)</p>	<p>Determina el comportamiento de finalización de la grabación o cómo se gestionarán los datos una vez que se ha detenido la grabación mediante los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All (sustituir todo): se borran todos los datos situados después del punto en que se detiene la grabación. • Punch Out (salida de inserción): se considera como punto de salida de inserción la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se detiene la grabación. • Punch Out At (salida de inserción en): la sobregrabación real sigue hasta el principio del compás de salida especificado (establecido con el botón correspondiente de la pantalla), momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se detiene la grabación. Puede establecer el compás de punto de salida de inserción mediante los botones [6 ▲▼].
<p>[7 ▲▼]</p>	<p>Pedal Punch In/Out (entrada y salida de inserción con el pedal)</p>	<p>Cuando esta opción está activada (On), puede utilizar el pedal central de la unidad de pedales (vendida por separado) para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al pulsar y mantener pulsado el pedal central se activa de forma instantánea el punto de entrada, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (salida). Pulse y suelte el pedal central las veces que desee durante la reproducción, para realizar la entrada y salida de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal central se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está activada (On).</p> <p>NOTA La operación de entrada y salida de inserción puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si es necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 76).</p>

4 Pulse el botón SONG [REC].

Aparece la pantalla **Channel On/Off (Song)**. Mientras mantiene pulsado el botón [REC], pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] adecuados para ajustar el canal deseado en “Rec”.



Si es necesario, utilice el dial de datos para cambiar la asignación de parte del canal que vaya a grabar.

5 Para iniciar la grabación de entrada/salida de inserción, pulse el botón SONG [▶/||] (reproducción/pausa).

De acuerdo con los ajustes del paso 3, toque el teclado entre los puntos de entrada y salida de inserción. Consulte los ejemplos de varios ajustes ilustrados en la página siguiente.

6 Utilice los botones [8 ▲▼] (Save) para llevar a cabo la operación de guardado.

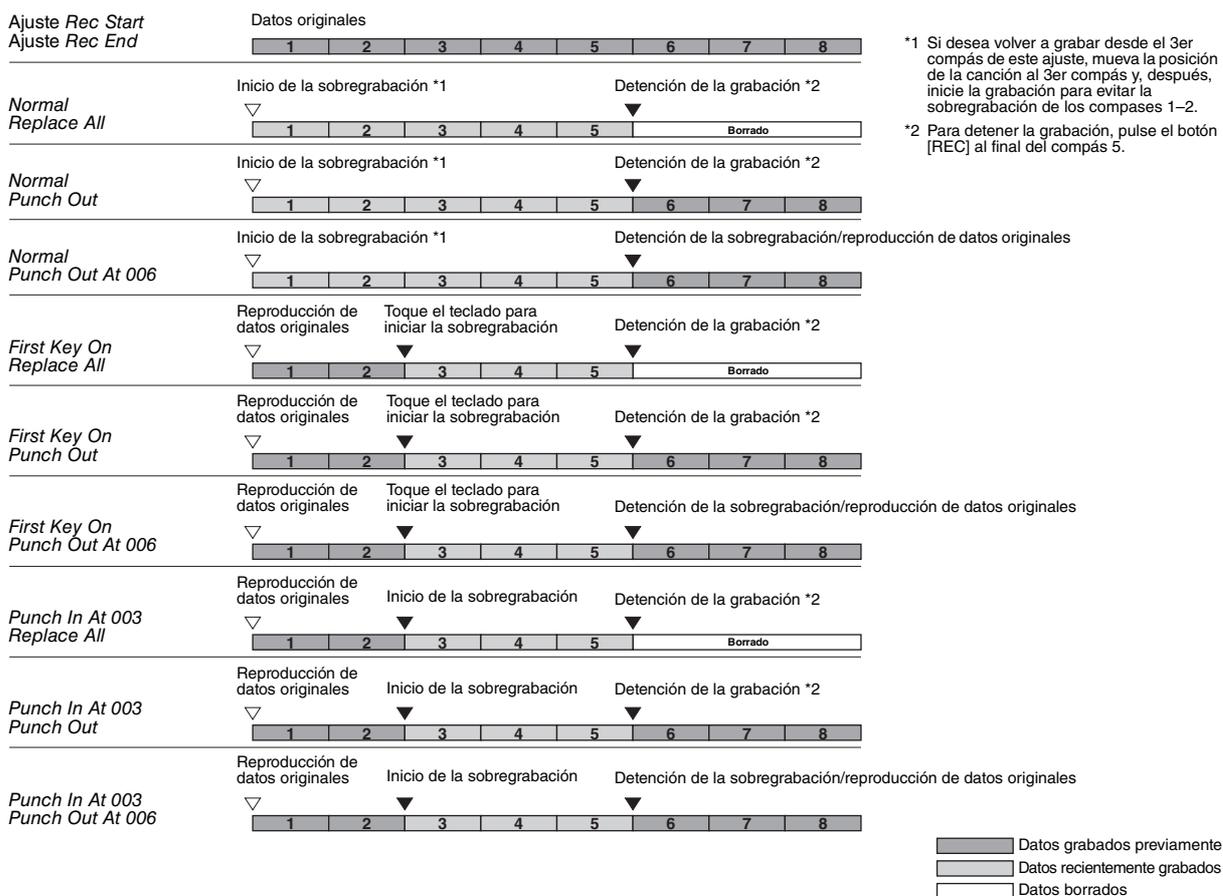
Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

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

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

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

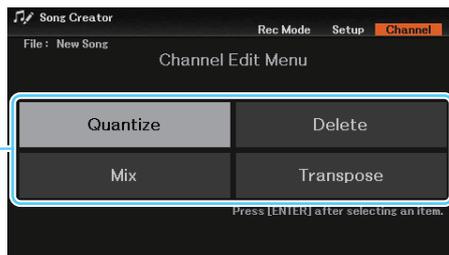


Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (página Channel (canal))

En la página *Channel*, puede aplicar varias funciones útiles, como Quantize y Transpose, a datos ya grabados.

- 1** Seleccione una canción para su edición.
- 2** Acceda a la pantalla de operaciones.
[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [▶] *Channel*
- 3** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el elemento que desee editar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de edición.

Botones de cursor [▲][▼][◀][▶], [ENTER]



4 Edite los datos consultando la descripción de cada pantalla de edición a continuación.

5 Pulse el botón [ENTER] para introducir las ediciones de cada pantalla.

Una vez que se ha completado la operación, el texto “*Execute* --> [ENTER]” de la pantalla cambiará a “*Undo* --> [ENTER]”, para que pueda restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la operación. La función Undo solo tiene un nivel, únicamente puede anularse la operación previa.

6 Utilice los botones [8 ▲▼] (Save) para llevar a cabo la operación de guardado.

Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

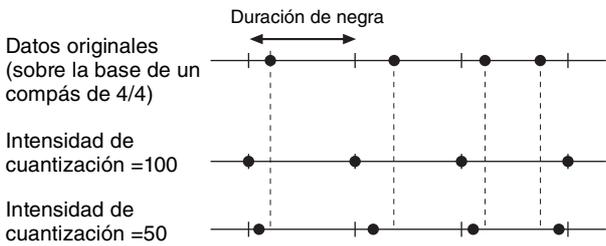
Los datos de la canción editada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

■ **Quantize (cuantización)**

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



<p>[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]</p>	<p>Channel (canal)</p>	<p>Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantizarse.</p>
<p>[3 ▲▼]- [5 ▲▼]</p>	<p>Size (tamaño)</p>	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>
<div style="text-align: center;"> <p>Duración de negra Después de la cuantización de corchea</p> </div> <p>Ajustes:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div> Negra </div> <div> Corchea </div> <div> Fusa </div> <div> Semifusa </div> <div> Fusa+ tresillo de corcheas* </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 5px;"> <div> Tresillo de negras </div> <div> Tresillo de corcheas </div> <div> Tresillo de fusas </div> <div> Corchea+ tresillo de corcheas* </div> <div> Fusa+ tresillo de semicorcheas* </div> </div> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantizar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea+tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantizarán correctamente.</p>		

<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p>Strength (intensidad)</p>	<p>Determina la intensidad con la que se cuantizarán las notas. Un ajuste del 100 % produce una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100 %, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100 %, la función permite conservar parte del toque “humano” en la grabación.</p> 
---------------------------	---	--

■ Delete (borrar)

Puede borrar los datos del canal especificado en la canción. Seleccione el canal cuyos datos vaya a borrar con los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, especifique (o quite) marcas de verificación mediante los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Mark*). Pulse el botón [ENTER] para borrar realmente el o los canales.

NOTA Puede especificar o quitar las marcas de verificación de todos los canales mediante los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*).

■ Mix (mezclar)

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

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

■ Transpose (transposición)

Con esta función puede transportar los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono. Seleccione el canal que desee transportar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, establezca el valor con el dial de datos. Pulse el botón [ENTER] para transportar realmente el o los canales.

NOTA Puede seleccionar todos los canales utilizando los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*), para transportar todos los canales a la vez.

NOTA Asegúrese de no transportar los canales 9 y 10. En general, los conjuntos de batería se asignan a dichos canales. Si se transportan los canales de kit de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.

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

Micrófono

Índice

Definición y guardado de ajustes del micrófono	58
• Parámetros que se pueden establecer en la página Setting	59
Aplicación de los efectos deseados al sonido del micrófono	60

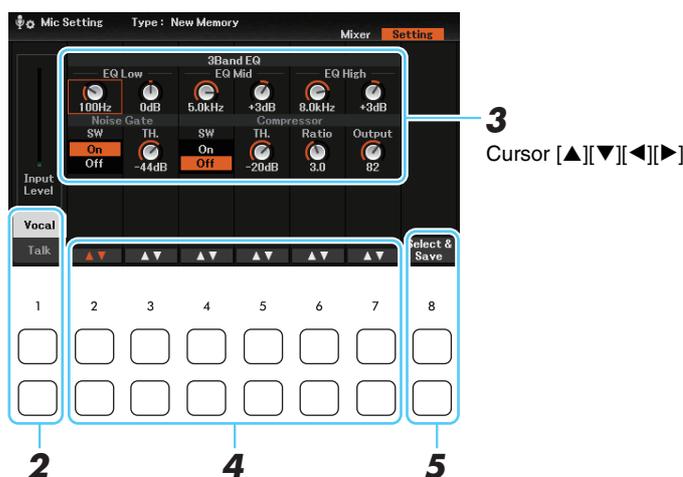
Definición y guardado de ajustes del micrófono

En esta sección puede ajustar los parámetros de diversos efectos que se aplican al sonido del micrófono. Debe realizar ajustes de los tipos *Vocal* y *Talk settings*. *Vocal* es para interpretar canciones y *Talk*, para hablar (por ejemplo, hacer anuncios entre las canciones).

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*

2 Pulse el botón [1 ▲] (*Vocal*) o [1 ▼] (*Talk*) para seleccionar la pantalla de ajustes deseada.



3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el parámetro que desee ajustar.

Para obtener más detalles sobre los parámetros, consulte la [página 59](#).

4 Establezca el valor del parámetro seleccionado; para ello, utilice el dial de datos o los botones [2 ▲▼] – [7 ▲▼] situados justo debajo de ese parámetro.

5 Una vez definidos los ajustes deseados, utilice los botones [8 ▲▼] (*Select & Save*) para guardarlos en un archivo en la unidad de usuario.

Todos los ajustes (de *Vocal* y *Talk*) se guardan juntos en un único archivo. Se pueden guardar hasta 60 archivos.

NOTA El archivo de ajustes del micrófono se puede guardar solamente en la unidad de usuario interna. Si desea guardar este ajuste en la unidad flash USB, guarde el archivo de efectos de usuario en la pantalla que se abre mediante [MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup Files*. Consulte información detallada en la [página 90](#).

Acceso a los ajustes de micrófono guardados en la unidad de usuario

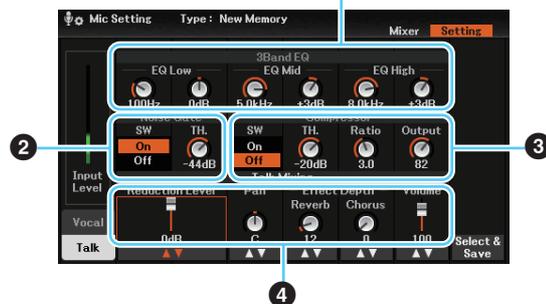
- 1** Abra la pantalla de operaciones mediante los botones [8 ▲▼] (*Select & Save*), como en el paso 5 anterior.
- 2** Seleccione el archivo de ajustes que desee.

Parámetros que se pueden establecer en la página *Setting*

Cuando se ha seleccionado la opción **Vocal**: **1**



Cuando se ha seleccionado la opción **Talk**: **1**



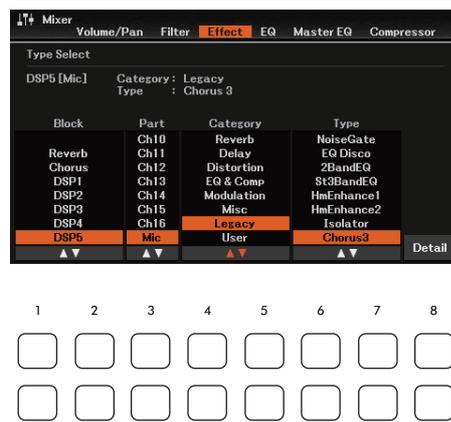
1	3 Band EQ (ecualizador de 3 bandas)	EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (bajo, medio y alto) de alta calidad para el sonido del micrófono. En cada una de las tres bandas se puede ajustar la frecuencia central (Hz) y el nivel (dB) mediante los mandos correspondientes de la pantalla.
2	Noise Gate (puerta de ruido)	Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).
	SW (interruptor)	Activa o desactiva el parámetro Noise Gate.
	TH (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta empieza a abrirse.

3	Compressor (compresor)	Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tienen sonidos dinámicos muy dispersos. “Comprime” de hecho la señal, de forma que las partes suaves suenen más altas y las altas más suaves.	
		SW (interruptor)	Activa o desactiva el compresor.
		TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual empieza a aplicarse la compresión.
		Ratio (proporción)	Ajusta el porcentaje de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
	Output (salida)	Ajusta el nivel de salida final.	
4	Talk Mixing (mezcla de conversación)	Permite realizar ajustes para hablar o realizar anuncios entre canciones durante la interpretación.	
		Reduction Level (nivel de reducción)	Determina el grado de reducción que se aplica al sonido global (excepto la entrada del micrófono), lo que permite ajustar con eficacia el equilibrio entre la voz y el sonido global del instrumento.
		Pan (efecto panorámico)	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
		Effect Depth (profundidad de efecto)	Determina la profundidad de los efectos Reverb o Chorus aplicados al sonido del micrófono.
	Volume (volumen)	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.	

Aplicación de los efectos deseados al sonido del micrófono

Además de los efectos de chorus y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos. Puede seleccionar el tipo de efecto deseado en la pantalla que se abre mediante [MIC SETTING] → TAB [◀] **Mixer** → [8 ▲▼] (**DSP**).

Los parámetros y las operaciones de esta pantalla son los mismos que aparecen en la pantalla **Mixer** que se abre mediante el botón [MIXER/EQ]. Consulte información detallada en la [página 69](#). Si desea aplicar el efecto solo al sonido del micrófono, asegúrese de seleccionar el bloque de efectos **DSP 5** y la parte **Mic**. Para guardar los ajustes que ha realizado en la página **Mixer** de la pantalla **Mic Setting**, regístrelos en la memoria de registros.



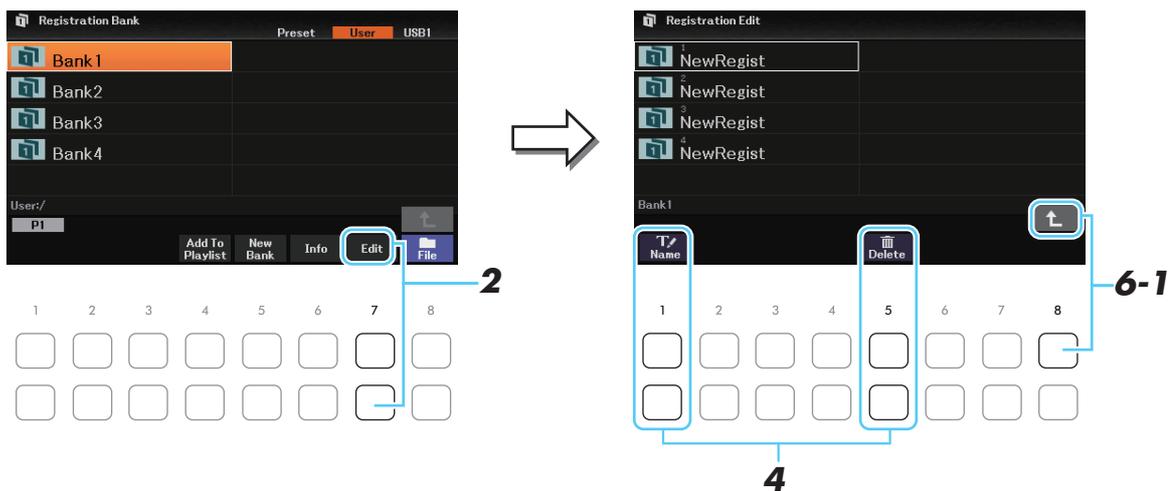
Índice

Borrado o cambio de nombre de la memoria de registros.....	61
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze (bloqueo)).....	62
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence (secuencia de registros)).....	63
• Programación de una secuencia de registros	63
• Uso de la secuencia de registros.....	65
Copia de los registros de la lista de reproducción desde otra lista de reproducción (Append Playlist (añadir lista de reproducción)).....	65

Borrado o cambio de nombre de la memoria de registros

Puede cambiar el nombre o borrar cada una de las memorias de registros (1 – 4) que contiene el banco.

- 1 Pulse el botón REGISTRATION MEMORY [BANK] para acceder a la pantalla de selección Registration Bank y, a continuación, seleccione el archivo de banco que desee.



- 2 Pulse el botón [7 ▼] (*Edit*) para abrir la pantalla *Registration Edit*.

NOTA Si no se muestra el botón, pulse el botón [8 ▼] (*Close*) para que aparezca.

NOTA Puede abrir la ventana de información para confirmar qué voces y estilos están memorizados en los botones [1] – [4] de un banco de la memoria de registros; para ello, pulse el botón [6 ▼] (*Info*). La pantalla consta de dos páginas: una relacionada con la voz y otra relacionada con el estilo. Puede alternar entre ellas mediante los botones TAB [◀][▶].

- 3 Seleccione el número de memoria de registros que desee.
- 4 Pulse el botón [1 ▼] (*Name*) para cambiarle el nombre, o bien el botón [5 ▼] (*Delete*) para borrarla.
- 5 Seleccione el número de memoria de registros que desee borrar o al que desee cambiar el nombre.
- 6 Guarde el banco actual que contiene las memorias de registros.
 - 6-1 Pulse el botón [8 ▲] para volver a la pantalla de selección Registration Bank.
 - 6-2 Pulse el botón [8 ▼] (*File*) y, a continuación, pulse el botón [6 ▼] (*Save*) para guardar el archivo de banco.

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

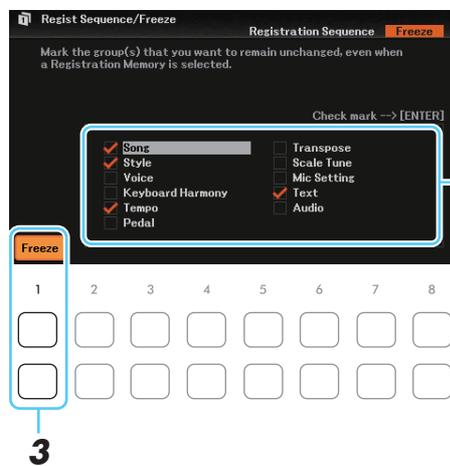
La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Si desea cambiar la configuración de voz pero a la vez mantener la configuración de estilo, por ejemplo, puede “bloquear” solo la configuración de estilo y hacer que se conserve la configuración de estilo, aunque seleccione otro número de memoria de registros.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*, [ENTER] → TAB [▶] *Freeze*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el elemento que se va a registrar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para especificar (o quitar) la marca de verificación correspondiente.

Los elementos que tengan marcas de verificación se bloquearán cuando se active la función Freeze.



2 Botones de cursor [▲][▼][◀][▶], [ENTER]

3 Utilice los botones [1 ▲▼] (Freeze) para activar la función Freeze.

Con esta operación, puede “bloquear” o mantener los elementos con una marca de verificación, aunque seleccione otro número de memoria de registros. Para desactivar la función Freeze, vuelva a utilizar los botones [1 ▲▼] (Freeze).

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

AVISO

Los ajustes de la pantalla *Freeze* se guardan automáticamente en el instrumento al salir de la pantalla. Sin embargo, si apaga el instrumento sin salir de esta pantalla, se perderán los ajustes.

Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence (secuencia de registros))

Aunque los botones de la memoria de registros sean muy prácticos, habrá casos en los que desee cambiar de ajuste rápidamente durante una interpretación. La práctica función Registration Sequence (secuencia de registros) permite acceder a los cuatro ajustes en cualquier orden que especifique, simplemente utilizando los botones TAB [◀][▶] (en la pantalla principal) o el pedal mientras toca.

Programación de una secuencia de registros

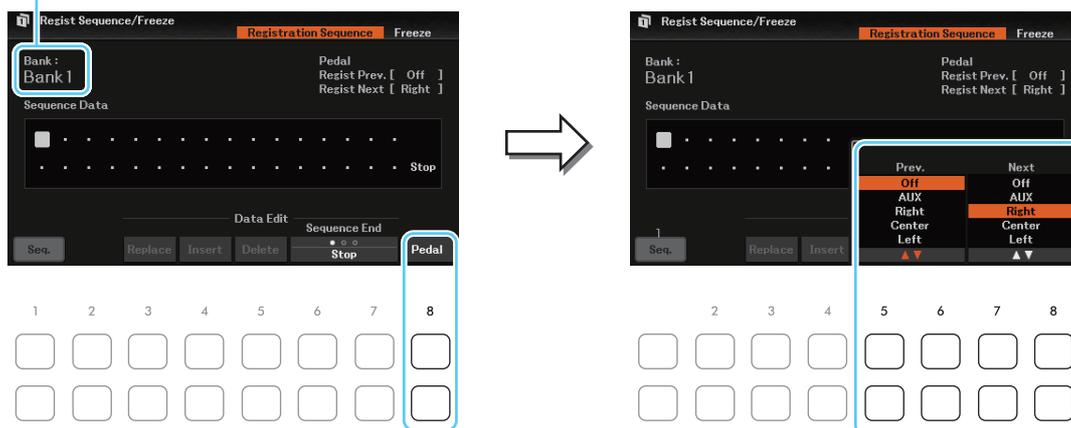
- 1 Si pretende utilizar uno o varios pedales para cambiar el número de memoria de registros, conecte un pedal o una unidad de pedales a la toma [AUX PEDAL] o [PEDAL UNIT].
- 2 Pulse el botón REGISTRATION MEMORY [BANK] para acceder a la pantalla de selección Registration Bank y, a continuación, seleccione el banco que desee programar.
- 3 Acceda a la pantalla de operaciones.
[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*, [ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*.
- 4 Si utiliza un pedal, especifique para qué se va a utilizar el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.

Utilice los botones [8 ▲▼] (*Pedal*) para abrir la ventana de operaciones.

- [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Prev.*): selecciona qué pedal se utiliza para invertir la secuencia de registros.
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (*Next*): selecciona qué pedal se utiliza para avanzar en la secuencia de registros.

AUX indica se refiere al pedal conectado a la toma [AUX PEDAL], mientras que *Right*, *Center* y *Left* se refieren a los pedales de la unidad de pedales conectada a la toma [PEDAL UNIT].

Indica el nombre del banco de la memoria de registros seleccionado actualmente.



Tenga en cuenta que estos ajustes del pedal (que no sean *Off*) tendrán prioridad sobre los ajustes de la página *Pedal* de la pantalla *Controller* (página 75). Si desea utilizar el pedal para una función diferente de la secuencia de registros, asegúrese de que se ajuste en *Off*.

Una vez finalizada la configuración, pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana.

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

Pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[4] en el panel y, a continuación, utilice los botones [4 ▲▼] (*Insert*) para especificar el número. La posición del cursor se puede mover mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶].



[3 ▲▼]	Replace (sustituir)	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.
[4 ▲▼]	Insert (insertar)	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente en la posición del cursor.
[5 ▲▼]	Delete (borrar)	Borra el número que está en la posición del cursor.

6 Pulse varias veces uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Sequence End*) para determinar el comportamiento de la secuencia de registros al llegar al final de la secuencia.

- **Stop** (parar)..... Pulsar el botón TAB [▶] o el pedal “avanzar” no tiene efecto. La secuencia se “detiene”.
- **Top** (principio) La secuencia vuelve a empezar desde el principio.
- **Next Bank** (banco siguiente) La secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la memoria de registros en la misma carpeta.

7 Utilice los botones [1 ▲▼] (*Seq.*) para activar la función de secuencia de registros.

8 Pulse el botón [EXIT] para guardar la configuración de la secuencia de registros como parte del archivo actual del banco de registros.

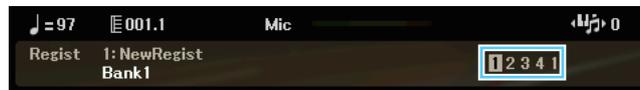
Cuando aparezca un mensaje pidiéndole que cambie los ajustes, utilice los botones [7 ▲▼] (*Yes*) para guardar realmente los datos de secuencia.

AVISO

Los ajustes de la pantalla Registration Sequence se perderán si se selecciona otro banco de registros sin llevar a cabo la operación de guardar.

Uso de la secuencia de registros

- 1 Seleccione el banco de registros deseado y asegúrese de que la función Registration Sequence esté activada.
- 2 En la pantalla principal, confirme la secuencia de registros.



NOTA Cuando una secuencia de registros está activada, aparecen los números 1–4 aunque la secuencia no se haya programado.

- 3 Pulse el botón TAB [◀] o [▶] o bien pulse el pedal para seleccionar el primer número de la memoria de registros.

El número seleccionado se resalta.

- 4 Utilice los botones TAB o el pedal durante la interpretación al teclado.

Para volver al estado en el que no se selecciona ningún número de memoria de registros, pulse los botones TAB [◀] y [▶] simultáneamente mientras está visible la pantalla principal.

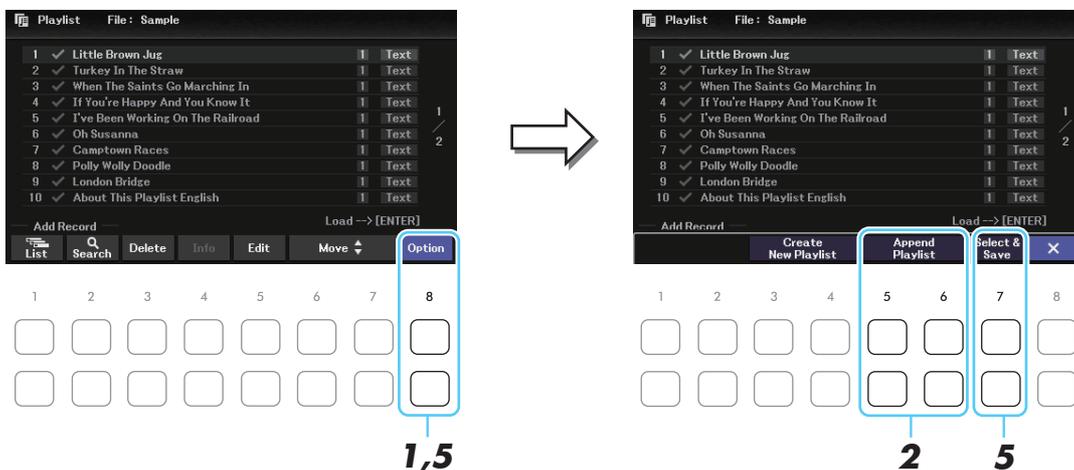
NOTA El pedal se puede utilizar para la secuencia de registros aunque la pantalla principal no esté visible.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, por ejemplo Punch In/Out of Song (página 53) o la función definida en la página *Pedal* de la pantalla *Controller* (página 75). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → la función definida en la página *Pedal* de la pantalla *Controller*.

Copia de los registros de la lista de reproducción desde otra lista de reproducción (Append Playlist (añadir lista de reproducción))

“Append Playlist” permite copiar el archivo de lista de reproducción existente y añadirla al archivo de lista de reproducción actual.

- 1 En la pantalla Playlist, utilice los botones [8 ▲▼] (Option) para abrir la ventana de operaciones.



- 2 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Append Playlist) para acceder a la pantalla de selección de archivos de lista de reproducción.
- 3 Seleccione el archivo de lista de reproducción que desee adjuntar con los botones de cursor [▲][▼][◀][▶].

Aparecerá un mensaje de confirmación. Si desea cancelar la operación, pulse aquí uno de los botones [6 ▲▼].

- 4 Utilice los botones [7 ▲▼] (Yes) para añadir los registros.

Todos los registros del archivo de lista de reproducción seleccionado se añaden al final de la lista de reproducción actual.

- 5 Utilice los botones [8 ▲▼] (Option) para abrir la ventana de operaciones y, a continuación, utilice los botones [7 ▲▼] (Select & Save) para guardar los registros adjuntados al archivo de lista de reproducción actual.

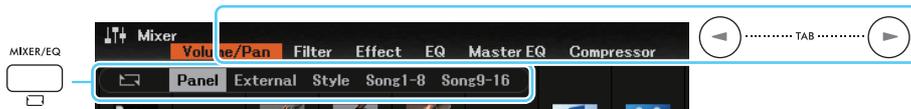
Índice

Edición de los parámetros <i>Volume/Pan</i> (volumen/efecto panorámico)	66
Edición de los parámetros de <i>Filter</i> (filtro)	67
Edición de los parámetros de <i>Effect</i> (efecto)	68
• Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza	68
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque	69
• Edición y almacenamiento del tipo de efecto original	70
Edición de los parámetros de <i>EQ/Master EQ</i> (ecualizador/ecualizador principal)	71
• Edición de la ecualización de partes	71
• Edición de Master EQ (ecualizador principal)	71
Edición de los parámetros de <i>Compressor</i> (compresor) (<i>Master Compressor</i> (compresor principal))	73
Diagrama de bloques	74

En relación con el mezclador, este Manual de referencia cubre las descripciones detalladas de cada parámetros, mientras que el Manual de instrucciones cubre las instrucciones básicas. Después de realizar la configuración descrita en este capítulo, asegúrese de guardar la configuración del mezclador siguiendo las instrucciones del Manual de instrucciones.

Pulse varias veces el botón [MIXER/EQ] para seleccionar la parte que desee editar y, a continuación, seleccione la página de los parámetros pertinentes mediante los botones TAB [◀][▶].

Al pulsar el botón [MIXER/EQ] repetidamente se selecciona la parte para editar.



Consulte el diagrama de bloques de la [página 74](#), que representa de forma visual el flujo de la señal y la configuración del mezclador.

Edición de los parámetros *Volume/Pan* (volumen/efecto panorámico)

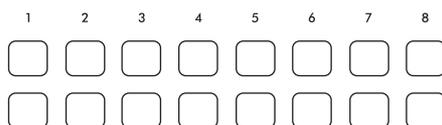


Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

Voz y otros ajustes	<p>Permite volver a seleccionar las voces de cada parte del teclado o cada parte (canal) del estilo o la canción. Pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para abrir la página de selección de voces de la parte. Tras seleccionar la voz deseada, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Mixer.</p> <p>Cuando está seleccionada la parte Panel, la misma operación permite volver a seleccionar el estilo, la canción o el archivo audio (en lugar de la voz) para la parte correspondiente.</p> <p>NOTA Cuando está seleccionada una canción GM, solamente se puede seleccionar una voz de kit de batería para el canal 10 (en la página <i>Song Ch9-16</i>).</p> <p>NOTA Para un canal de estilo o canción, al acceder a una voz de ritmo/percusión (kit de batería, etc.) se reemplazarán los ajustes del canal con el de la nueva voz. En ese caso, los ajustes originales se pueden restaurar aunque se haya vuelto a seleccionar la voz original. Para restaurar el sonido original, vuelva a seleccionar la canción o el estilo sin llevar a cabo la operación de guardado.</p>
Panpot (posición de efecto panorámico)	Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (canal).
Volume (volumen)	Determina el volumen de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Edición de los parámetros de Filter (filtro)

Esta función modifica las características tonales (intensidad, etc.) del sonido mediante el corte de una parte concreta de la frecuencia de sonido.



Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

Harmonic Content (contenido armónico)	Permite ajustar el efecto la resonancia (página 15) para cada parte.
Brightness (intensidad)	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 15).

Edición de los parámetros de Effect (efecto)

Este instrumento cuenta con siete bloques de efectos, que le proporcionan potentes herramientas para mejorar en gran medida los sonidos del instrumento o transformarlos completamente. Los efectos se dividen en los siguientes grupos:

■ Reverb (reverberación), Chorus:

Los efectos de estos bloques se aplican al sonido global o a todas las partes. En cada uno de esos bloques de efectos puede seleccionar solamente un tipo de efecto cada vez y ajustar el nivel de transmisión (profundidad) para cada pieza, así como el nivel de retorno para todas las piezas.

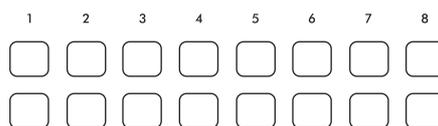
■ DSP1:

Cuando el parámetro *Connection* seleccionado en el paso 2 de la [página 70](#) se ha establecido en *System*, los efectos de este bloque se aplican solamente a los sonidos de canción y estilo. En este estado, puede seleccionar solamente un tipo de efecto cada vez y ajustar el nivel de transmisión (profundidad) para cada pieza así como nivel de retorno para todas las piezas. Cuando el parámetro *Connection* se ha establecido en *Insertion*, los efectos de este bloque se aplican a un canal específico de estilo y canción.

■ DSP2-5:

Los efectos de estos bloques se aplican a un canal o una parte específica. Se pueden seleccionar diferentes tipos de efectos para cada una de las partes o los canales disponibles.

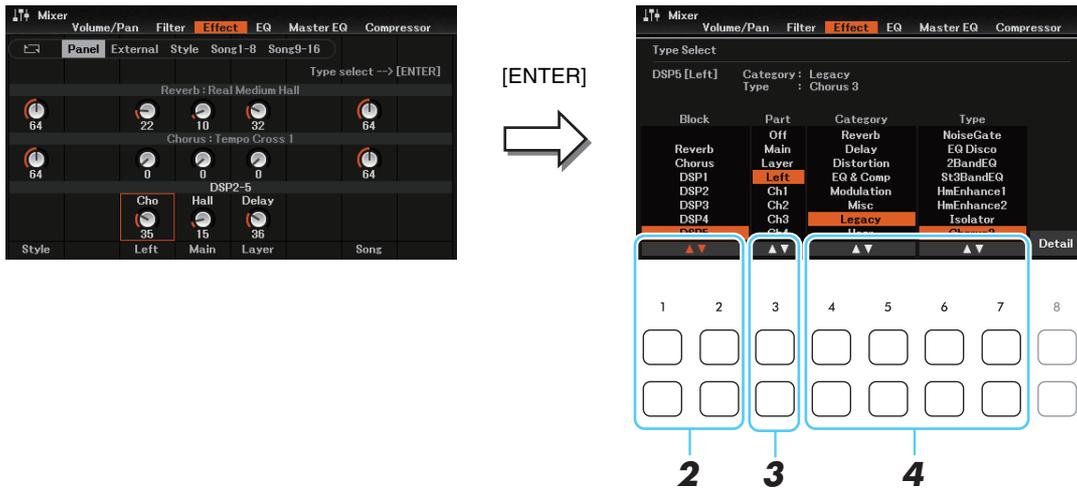
Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza



Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el bloque de efectos deseado y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar la profundidad del efecto en cada parte.

Selección de un tipo de efecto para cada bloque

1 En la página *Effect*, pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla *Type Select*.



2 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Block*) para seleccionar el bloque de efectos.

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
Reverb (reverberación)	Todas las partes	Recrea el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
Chorus	Todas las partes	Produce un sonido con una gran variedad de texturas como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	Parte de estilo, canales de canciones 1–16	Además de los efectos de chorus y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como la distorsión. Este efecto se aplica solo a las partes de estilo y canción. Si el parámetro Connection seleccionado en el paso 2 de la página página 70 está definido en System , el efecto DSP1 se aplicará a la totalidad del estilo y la canción. Si está definido en Insertion , el efecto DSP1 se aplicará a una parte concreta del estilo o canción.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5	Main (principal), Layer (de capa), Left (izquierdo), canales de canciones 1–16, Mic* (micrófono)	Además de los efectos de chorus y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como la distorsión. Para cada DSP2–5, puede seleccionar una de las partes o los canales que se enumeran a la izquierda. Si selecciona Layer para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica solo a la parte Layer. Tenga en cuenta que si selecciona una canción o un estilo que necesita los bloques DSP2–5, la asignación de piezas de esos tres bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad de acuerdo con los datos. * La parte Mic solo se puede procesar con DSP5 . Si desea aplicar un efecto determinado solo al sonido del micrófono, use DSP5 y seleccione Mic .

3 Utilice los botones [3 ▲▼] (*Part*) para seleccionar la parte a la que desea aplicar el efecto.

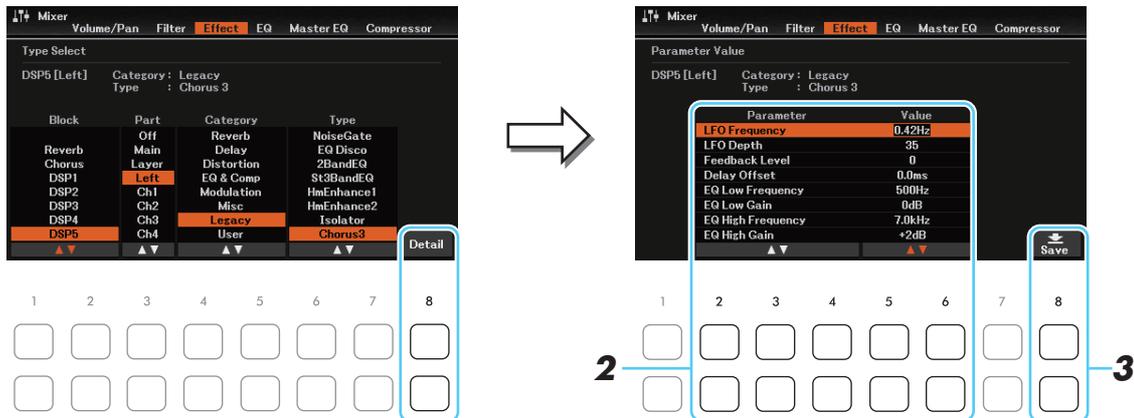
Tenga en cuenta que no se puede seleccionar la parte si se ha seleccionado el parámetro **Reverb**, **Chorus** o **DSP1** (cuando el parámetro **Connection** se ha establecido en **System** en el paso 2 de la [página 70](#)). La razón es que solo puede estar seleccionado uno de los tipos de efectos para aplicarlo de forma común a todas las partes disponibles.

4 Utilice los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Category*) para seleccionar la categoría de efecto y, a continuación, utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Type*) para seleccionar el tipo de efecto.

Tenga en cuenta que el bloque de reverberación no se divide en categorías. Si desea editar los parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado, pulse uno de los botones [8 ▲▼] (*Detail*). Para obtener información detallada sobre el particular, consulte la siguiente sección.

Edición y almacenamiento del tipo de efecto original

- 1 Cuando haya seleccionado un bloque de efectos y un tipo de efecto en la sección anterior, utilice los botones [8 ▲▼] (*Detail*) para acceder a la pantalla de edición de los parámetros del efecto.



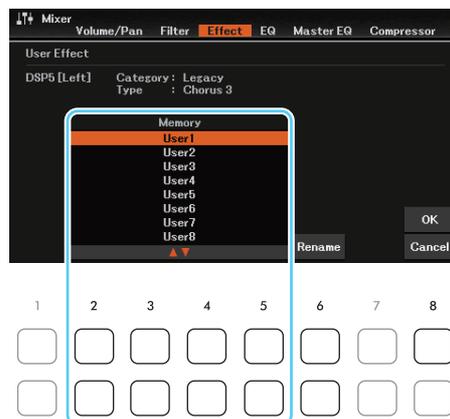
- 2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (*Parameter*) para seleccionar un parámetro y, a continuación, utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Value*) para editar el valor.

Si se ha seleccionado *Reverb*, *Chorus* o *DSP1* como bloque de efectos, puede ajustar el nivel de retorno mediante los botones [7 ▲▼] (*Effect Return Level*).

- 3 Pulse uno de los botones [8 ▲▼] (*Save*) para acceder a la pantalla *User Effect* y realizar la operación de guardado.

- 4 Utilice los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] (*Memory*) para seleccionar el destino en el que se guardarán los ajustes como efecto de usuario.

Si es necesario, cambie el nombre del efecto de usuario. Pulse uno de los botones [6 ▲▼] (*Rename*) para abrir la ventana *Character Entry*, escriba el nombre y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (*OK*).



- 5 Pulse el botón [8 ▲] (*OK*) para llevar a cabo la operación de guardado.

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

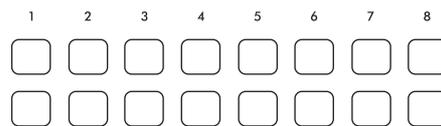
Para recuperar el efecto de usuario que se ha guardado aquí, seleccione la categoría *User* del bloque de efectos correspondiente en el paso 4 de la [página 69](#).

Edición de los parámetros de EQ/Master EQ (ecualizador/ecualizador principal)

El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para adaptarse a la respuesta de frecuencia global.

La página **EQ** que se selecciona mediante los botones TAB [◀][▶] permite ajustar el EQ para cada parte correspondiente; en cambio, la página **Master EQ** permite realizar ajustes de EQ globales que se aplican al instrumento en su conjunto. La página **Master EQ** también se puede abrir directamente desde cualquier pantalla, pulsando simultáneamente los botones [MIXER/EQ] y [CHANNEL ON/OFF].

Edición de la ecualización de partes



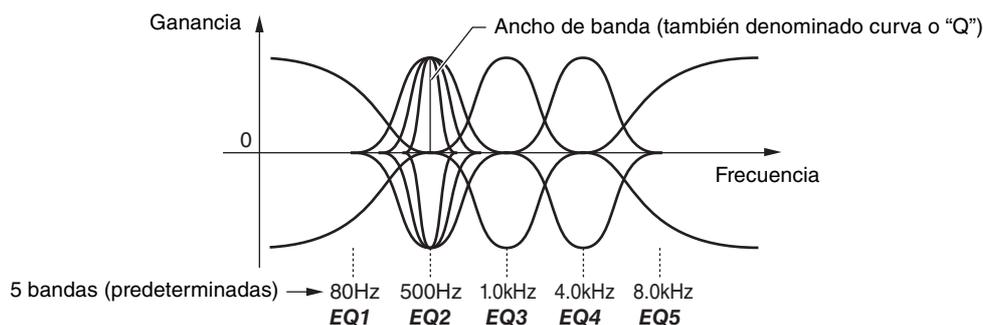
Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

High (alta)	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
Low (baja)	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

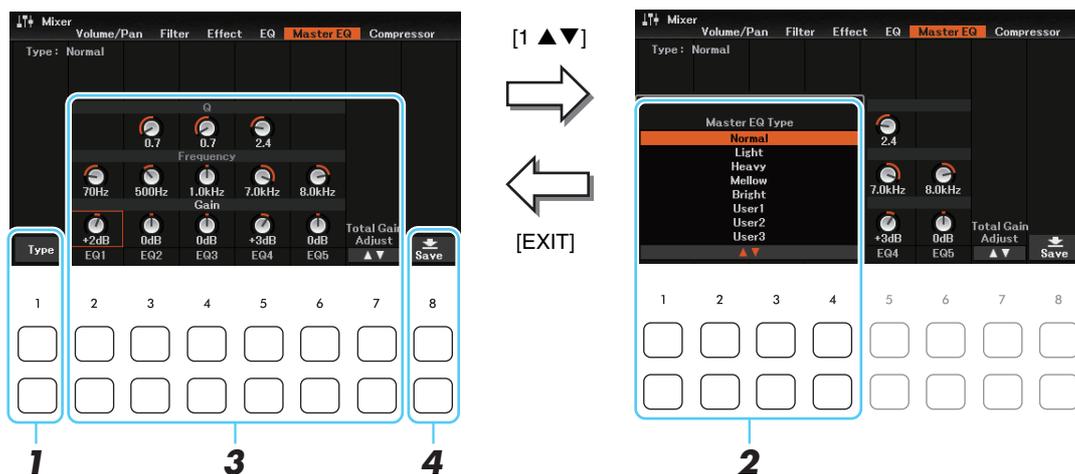
Edición de Master EQ (ecualizador principal)

El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de cinco bandas de alta calidad. Esta función permite añadir un efecto final (control del tono) a la salida del instrumento. En la página **Master EQ**, puede seleccionar uno de los cinco ajustes de ecualización predefinidos. Se pueden crear incluso ajustes de ecualizador personalizados por medio del ajuste de bandas de frecuencia y guardar estos ajustes en uno de los dos tipos de ecualizadores principales del usuario.

NOTA Master EQ no se puede aplicar a la reproducción de audio recibido a través de la función USB Audio Player ni a los sonidos de entrada de audio.



1 Utilice los botones [1 ▲▼] (Type) para abrir la ventana *Master EQ Type*.



2 Utilice los botones [1 ▲▼] – [4 ▲▼] para seleccionar el tipo de ecualizador principal deseado y, a continuación, pulse el botón [EXIT].

- **Normal:** ajustes de ecualización normales que ponen de relieve de forma óptima las características del instrumento.
- **Light** (ligero): este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más claro.
- **Heavy** (pesado): este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más potente.
- **Mellow** (suave): este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más suave.
- **Bright** (brillante): este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más brillante.
- **User 1–30** (usuario 1-30): ajustes de ecualizador personalizados guardados en el paso 5.

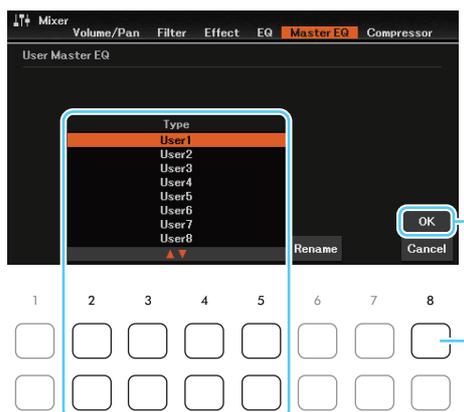
3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para mover el cursor a la posición deseada y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [2 ▲▼]–[6 ▲▼] para ajustar el nivel de *Gain* de cada banda, así como el valor de *Q* (ancho de banda) y de *Frequency* (frecuencia central).

Puede aumentar o reducir las cinco bandas al mismo tiempo mediante los botones [7 ▲▼] (*Total Gain Adjust*). Cuanto mayor sea el valor de *Q*, menor será el valor del ancho de banda. El intervalo de frecuencia disponible es distinto para cada banda.

4 Pulse uno de los botones [8 ▲▼] (Save) para acceder a la pantalla *User Master EQ* y realizar la operación de guardado.

5 Utilice los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardarán los ajustes como tipo de ecualizador principal del usuario.

Si es necesario, cambie el nombre del ecualizador principal. Utilice los botones [6 ▲▼] (*Rename*) para abrir la ventana *Character Entry*, escriba el nombre y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (*OK*). La configuración de *Master EQ* guardada aquí se puede seleccionar como se describe en el paso 1–2.



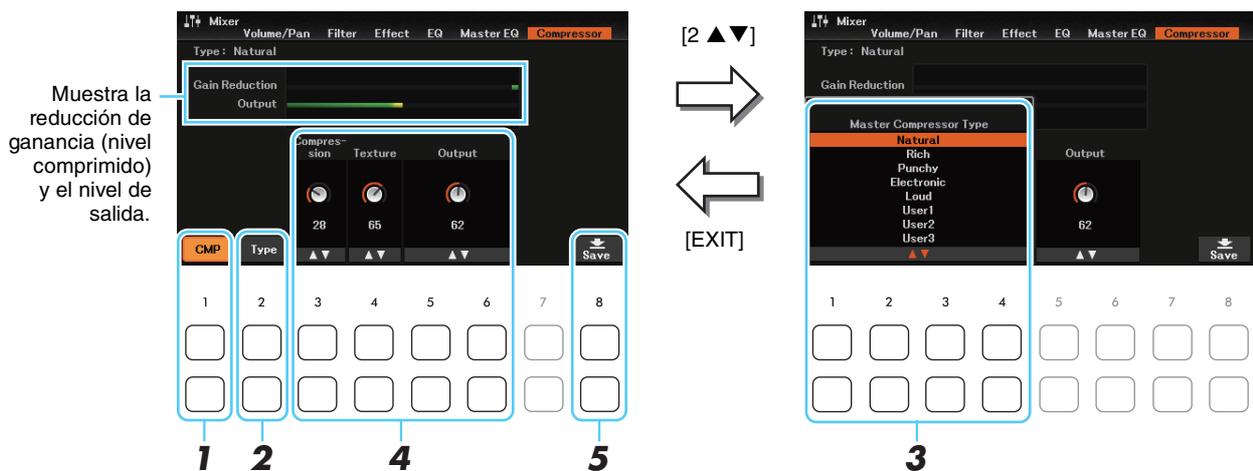
Edición de los parámetros de Compressor (compresor) (Master Compressor (compresor principal))

El compresor es un efecto que se utiliza normalmente para limitar y comprimir las características dinámicas, volumen bajo o alto, de una señal de audio. En las señales con una variación grande, como las partes vocales y de guitarra, “comprime” la gama dinámica de forma que los sonidos bajos suenan más altos y los altos, más bajos. Cuando se utiliza con la ganancia para incrementar el nivel general, se crea un sonido de alto nivel más uniforme y potente.

En este instrumento, el compresor principal se aplica a todo el sonido del instrumento. Si bien se proporcionan ajustes predefinidos del compresor principal, puede crear y guardar su propio compresor principal mediante el ajuste de los parámetros correspondientes.

NOTA Master Compressor no se puede aplicar a la reproducción de audio recibido a través de la función USB Audio Player ni a los sonidos de entrada de audio.

1 Utilice los botones [1 ▲▼] (CMP) para activar Master Compressor.



2 Utilice los botones [2 ▲▼] (Type) para abrir la ventana Master Compressor Type.

3 Utilice los botones [1 ▲▼] – [4 ▲▼] para seleccionar el tipo de compresor principal deseado y, a continuación, pulse el botón [EXIT].

- **Natural:** ajustes de compresor naturales con un efecto moderadamente pronunciado.
- **Rich** (enriquecido): ajustes de compresor enriquecidos que ponen de relieve de forma óptima las características del instrumento. Son adecuados para potenciar los instrumentos acústicos, música de jazz, etc.
- **Punchy** (contundente): ajustes de compresor muy exagerados. Son adecuados para potenciar la música de rock.
- **Electronic** (electrónico): ajustes de compresor que ponen de relieve de forma óptima las características de la música dance electrónica.
- **Loud** (intenso): ajustes de compresor potentes. Son adecuados para potenciar la música enérgica como el rock o la música gospel.
- **User 1–30** (usuario 1-30): ajustes de compresor principal personalizados guardados en el paso 5.

4 Edite el compresor principal.

[3 ▲▼]	Compression (compresión)	Determina el umbral (nivel mínimo en el que comienza la compresión).
[4 ▲▼]	Texture (textura)	Determina la relación de compresión (cantidad de compresión de la gama dinámica).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output (salida)	Determina el nivel de salida.

5 Pulse uno de los botones [8 ▲▼] (*Save*) para acceder a la pantalla *User Master Compressor* y realizar la operación de guardado.

6 Utilice los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardarán los ajustes como tipo de compresor principal del usuario.

Si es necesario, cambie el nombre del compresor principal del usuario. Utilice los botones [6 ▲▼] (*Rename*) para abrir la ventana *Character Entry*, escriba el nombre y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (*OK*). La configuración de *Master Compressor* guardada aquí se puede seleccionar como se describe en el paso 2–3.

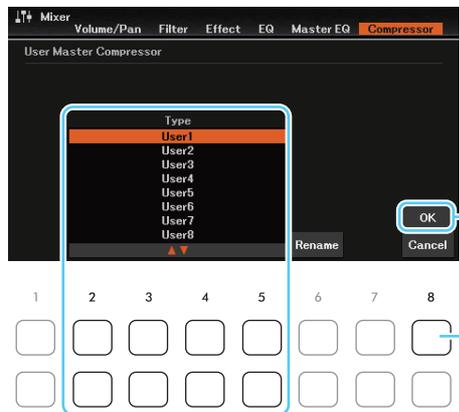
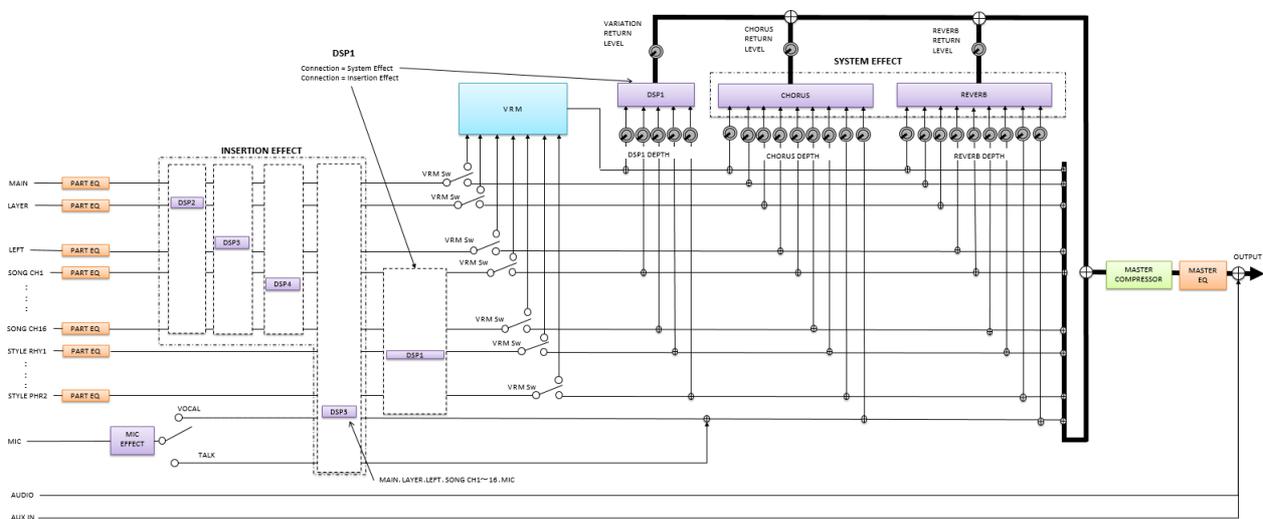


Diagrama de bloques



Índice

Asignación de una función específica a cada pedal	75
• Funciones de pedal asignables	76
Ajustes MIDI	79
• Ajustes del sistema MIDI	80
• Ajustes de transmisión MIDI	82
• Ajustes de recepción MIDI	83
• Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	84
• Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	84
Realización de ajustes de LAN inalámbrica	85
• Infrastructure Mode (modo de infraestructura)	85
• Access Point Mode (modo de punto de acceso)	86

Asignación de una función específica a cada pedal

Las funciones del pedal conectado a la toma [AUX PEDAL] y los pedales de la unidad de pedal conectada a la toma [PEDAL UNIT] se pueden cambiar individualmente desde los ajustes predeterminados (sostenido, etc.).

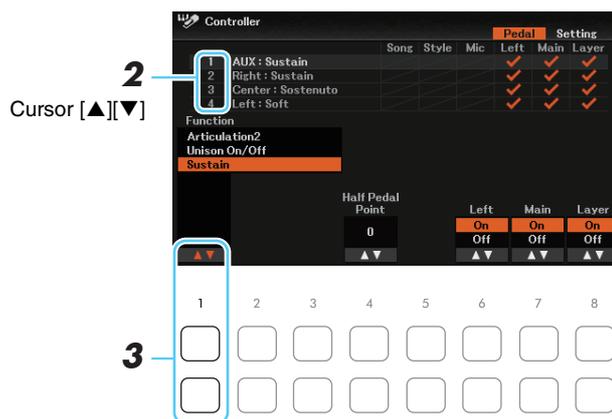
NOTA Para obtener información sobre cómo conectar un pedal o una unidad de pedal, consulte "Terminales y controles del panel" en el Manual de instrucciones.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar los pedales a los que desee asignar la función.

1 *AUX* es la función para el pedal conectado a la toma [AUX PEDAL] y 2 *Right*, 3 *Center* o 4 *Left* son para los de la unidad de pedales conectada a la toma [PEDAL UNIT].



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

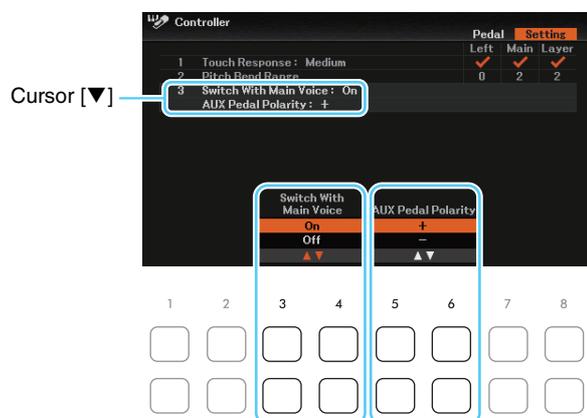
Para obtener más información sobre las funciones disponibles, consulte las [páginas 76–78](#).

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como puntos de entrada y salida de canción ([página 53](#)) y secuencia de registros ([página 63](#)). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: puntos de entrada y salida de canción → registro de secuencias → funciones asignadas aquí.

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

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

5 Si es necesario, realice los siguientes ajustes en la pantalla que se abre, mediante TAB [▶] Setting → Botón de cursor [▼] 3.



[3 ▲▼] – [4 ▲▼]	Switch with Main Voice (cambiar con voz principal)	Cuando esta opción está desactivada (<i>Off</i>), las asignaciones de funciones de los pedales central e izquierdo de la unidad de pedales conectada a la toma [PEDAL UNIT] no cambian aunque se cambie la voz principal (página 14).
[5 ▲▼] – [6 ▲▼]	AUX Pedal Polarity (polaridad de pedal auxiliar)	La operación de activación y desactivación del pedal puede variar en función del pedal concreto que haya conectado a la toma [AUX PEDAL]. Por ejemplo, al pisar un pedal se puede activar la función seleccionada mientras que si se utiliza una marca o tipo de pedal distinto, se puede desactivar. Si es preciso, utilice este ajuste para invertir la operación.

Funciones de pedal asignables

Para las funciones indicadas con “*”, utilice el pedal FC3A que se vende por separado o la unidad de pedales LP-1B/LP-1WH; la operación adecuada no se puede llevar a cabo con un pedal interruptor.

Articulation 1, 2 (articulación 1, 2)	Cuando se utiliza una voz Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal, puede activar el efecto pisando el pedal interruptor. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
Unison On/Off (unísono activado/ desactivado)	Permite usar un pedal para activar/desactivar la función Unison.
Sustain (resonancia)	Permite utilizar un pedal para controlar la resonancia. Al mantener pulsado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se detienen (apagan) de inmediato las notas con resonancia. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. El parámetro Half Pedal Point permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto apagador empiece a funcionar.
Sostenuto	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, estas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.

Soft (sordina)	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. El parámetro Half Pedal Point permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto de sordina empiece a funcionar.
Glide Up, Glide Down (ligadura ascendente o descendente)	Cuando se pisa el pedal, el tono sube (más agudo) o baja (más grave) y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. <ul style="list-style-type: none"> • Range (registro): determina el registro del cambio de afinación, en semitonos. • On Speed (velocidad cuando está activado): determina la velocidad del cambio de afinación cuando se pisa el pedal. • Off Speed (velocidad cuando está desactivado): determina la velocidad del cambio de afinación cuando se suelta el pedal.
Portamento	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. Esta función no afecta a algunas voces Natural!, que no sonarían adecuadamente con esta función. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Voice Set (página 13).
Pitch Bend Up*, Pitch Bend Down* (inflexión del tono ascendente o descendente)	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. <ul style="list-style-type: none"> • Range (registro): determina el registro del cambio de afinación, en semitonos.
Modulation* (modulación)	Aplica efectos de modulación, como el vibrato, a las notas que se tocan en el teclado. Además, se pueden añadir varios efectos a la voz Super Articulation. El efecto se hace más acusado si se pulsa el pedal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
Modulation Alt (modulación alternante)	A diferencia de la opción Modulation descrita anteriormente, si se pisa el pedal o el interruptor del pedal, se alterna entre los estados de activación/desactivación del efecto de vibrato. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
Vibe Rotor On/Off (rotor del vibráfono activado/desactivado)	Activa o desactiva el rotor del vibráfono cuando el tipo de procesador de señales digitales (DSP) (página 16) se ha establecido en Vibe Rotor . Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
Organ Rotary Slow/Fast (efecto de altavoz rotativo de órgano lento/rápido)	Cambia la velocidad del altavoz rotativo entre “Slow” y “Fast”. Solo se puede utilizar cuando se ha aplicado un efecto de órgano (página 68), como “ RotarySp1 ”. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. <p>NOTA Dado que las voces Super Articulation contienen el efecto incorporado en los datos de onda, debe asignar <i>Articulation 1 o 2</i> (no <i>Organ Rotary Slow/Fast</i>) para controlar el efecto.</p>
Keyboard Harmony On/Off (activar/desactivar armonía del teclado)	Permite activar o desactivar la armonía del teclado (página 7).
Style Start/Stop (iniciar/detener estilo)	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off (inicio sincronizado activado/desactivado)	Igual que el botón [SYNC START].
Synchro Stop On/Off (parada sincronizada activada/desactivada)	Activa o desactiva la función Synchro Stop, que permite iniciar y detener el estilo en cualquier momento con solo tocar o soltar las teclas de la sección de acordes del teclado. Asegúrese de que el botón [ACMP] esté activado y, a continuación, active esta función para poder usarla. <p>NOTA Cuando el tipo de digitación se haya establecido en <i>Full Keyboard</i> o <i>AI Full Keyboard</i>, no será posible activar Synchro Stop.</p>
Intro 1–3 (preludio 1-3)	Igual que el botón [INTRO]. Se proporcionan tres tipos de la sección de preludio para cada estilo; uno de ellos se puede asignar al pedal.

Main A–D (principal A-D)	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down (relleno descendente)	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal anterior del botón situado inmediatamente a la izquierda.
Fill Self (relleno)	Reproduce un relleno.
Fill Break (pausa en el relleno)	Reproduce una pausa.
Fill Up (relleno ascendente)	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main siguiente del botón situado inmediatamente a la derecha.
Ending1–3 (coda 1-3)	Igual que el botón [ENDING/rit.]. Se proporcionan tres tipos de la sección de coda para cada estilo; uno de ellos se puede asignar al pedal.
Half Bar Fill In (relleno de medio compás)	Cuando se pisa el pedal, se activa la función “Half bar fill-in” y, al cambiar de sección en un estilo en el primer tiempo de la sección actual, la siguiente sección se inicia desde la mitad con relleno automático.
Fade In/Out (fundido de entrada/salida)	Activa y desactiva la función de fundido de entrada/salida. Produce fundidos de entrada y salida al iniciar o detener la reproducción del estilo o la canción. Pise el pedal mientras la reproducción está detenida y pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] (o el botón SONG [▶/■]) (reproducción/pausa) para iniciar la reproducción con un fundido de entrada. Para detener la reproducción con un fundido de salida, pulse el pedal durante la reproducción en el punto apropiado.
Fingered/ Fingered On Bass (varios dedos/ digitación de bajos)	El pedal cambia alternativamente los tipos de digitación de acordes entre Fingered y Fingered On Bass .
Bass Hold (mantenimiento del bajo)	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en AI Full Keyboard , la función no es operativa.
Song Play/Pause (reproducción/pausa de canción)	Igual que el botón SONG [▶/■] (reproducción/pausa).
Score Page +, - (página de partitura, +, -)	Con la canción detenida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
Lyrics Page +, - (página de letra, +, -)	Con la canción detenida, puede pasar a la página de letra siguiente o anterior (de una en una).
Text Page +, - (página de texto +, -)	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
Talk On/Off (activar/ desactivar conversación)	Alterna los ajustes de la configuración del micrófono entre Vocal y Talk .
Tap Tempo (ajuste del tempo)	Igual que el botón [TEMPO/TAP].
Percussion (percusión)	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee. NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
Main Part On/Off (activar/desactivar parte principal)	Igual que el botón PART ON/OFF [MAIN].
Layer Part On/Off (activar/desactivar parte de capa)	Igual que el botón PART ON/OFF [LAYER].
Left Part On/Off (activar/desactivar parte izquierda)	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].

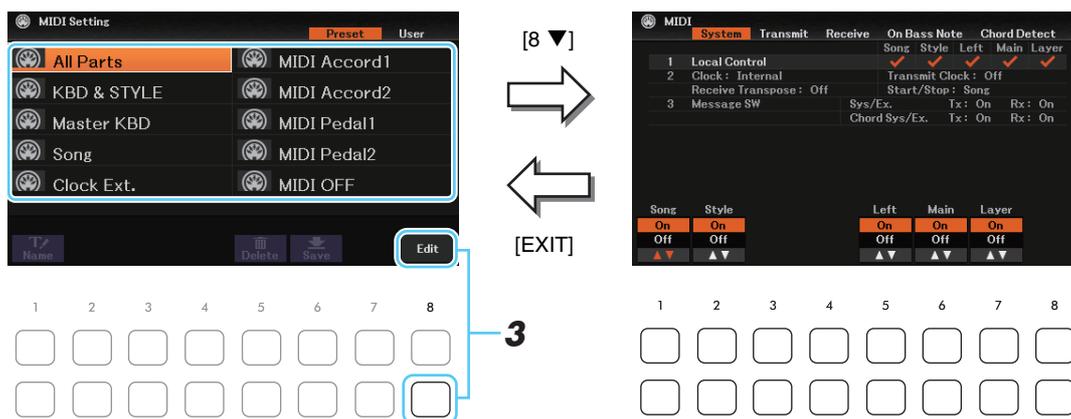
Ajustes MIDI

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

NOTA Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en una memoria interna (unidad de usuario) o una unidad flash USB. Consulte la [página 90](#).
NOTA No se reciben señales MIDI en la sala de piano.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] **MIDI**, [ENTER]



2 Seleccione una plantilla MIDI preprogramada en la página Preset.

Para obtener detalles sobre plantillas preprogramadas, consulte a continuación.

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

3 Para editar la plantilla, pulse el botón [8 ▼] (*Edit*) para abrir la pantalla de ajustes.

4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la página relevante y, después, establezca varios parámetros para editar la plantilla MIDI actual.

- **System (sistema)** Ajustes del sistema MIDI ([página 80](#))
- **Transmit (transmitir)**..... Ajustes de transmisión MIDI ([página 82](#))
- **Receive (recibir)** Ajustes de recepción MIDI ([página 83](#))
- **On Bass Note (en nota de bajo)**
 Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI ([página 84](#))
- **Chord Detect (detección de acordes)**
 Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI ([página 84](#))

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

6 Pulse el botón TAB [▶] para seleccionar la página *User* y, a continuación, pulse el botón [6 ▼] (*Save*) para guardar los ajustes MIDI como plantilla MIDI original.

■ Plantillas preprogramadas MIDI

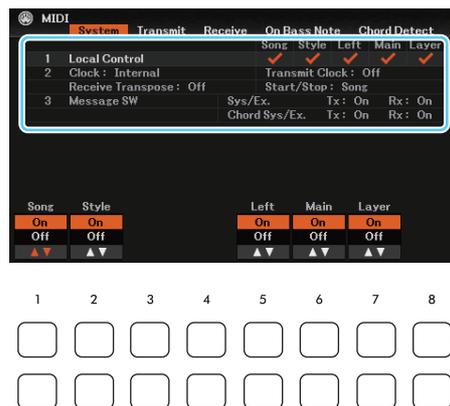
<i>All Parts</i> (todas las partes)	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (principal, de capa e izquierda), con la excepción de las partes de canciones.
-------------------------------------	---

KBD & STYLE (teclado y estilo)	Básicamente igual que <i>All Parts</i> , con la excepción del modo en que se administran las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como <i>Upper</i> lugar de principal y de capa, y la parte de la mano izquierda se considera como <i>Lower</i> .
Master KBD (teclado maestro)	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tono u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Song (canción)	Todos los canales de transmisión están establecidos para que correspondan con los canales de canción 1-16. Se utiliza para reproducir datos de canciones con un generador de tonos externo y para grabar los datos de canciones en un secuenciador externo.
Clock Ext. (extensión de reloj)	La reproducción o grabación (canción, estilo, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla se debe usar para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord1 (acordeón MIDI 1)	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Esta plantilla permite reproducir melodías con el teclado y controlar la reproducción de estilos en el instrumento con los botones izquierdos.
MIDI Accord2 (acordeón MIDI 2)	Prácticamente igual que la función <i>MIDI Accord1</i> anterior, pero en este caso las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda del acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal1 (pedal MIDI 1)	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal2 (pedal MIDI 2)	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI OFF (desactivar MIDI)	No se envían ni reciben señales MIDI.

Ajustes del sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página *System* del paso 4 de la [página 79](#).

Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar los siguientes parámetros y luego ajuste el estado *On/Off* con los botones [1 ▲▼]-[8 ▲▼].



1 Local Control (control local)

[1 ▲▼]-
[7 ▲▼]

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

2 Clock (reloj), ajuste, etc.

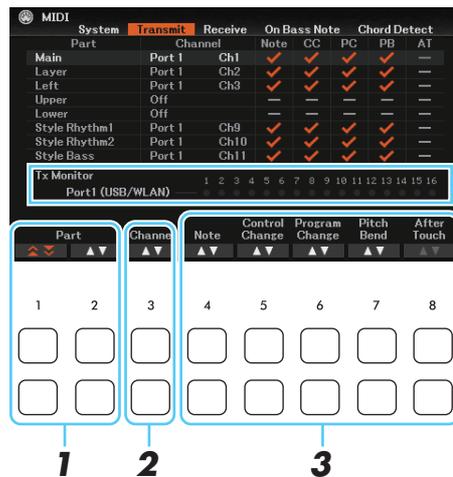
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Clock (reloj)	<p>Determina si el instrumento se controla mediante su propio reloj interno o mediante una señal de reloj MIDI recibida desde un dispositivo externo. Internal (interno) es el ajuste normal del reloj cuando se utiliza el instrumento solo o como teclado maestro para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con el dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: USB1, USB2 o Wireless LAN. En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal [USB TO HOST] del instrumento), y de que transmite adecuadamente la señal del reloj MIDI. Cuando está configurado para ser controlado mediante un dispositivo externo (USB1, USB2 o Wireless LAN), se indica el tempo como Ext. en la pantalla Tempo.</p> <p>NOTA Si se utiliza un reloj que no es el interno, el estilo, la canción, el metrónomo y el tempo no se pueden controlar con los botones del instrumento.</p> <p>NOTA Wireless LAN solo se muestra cuando está conectado al instrumento el adaptador USB de LAN inalámbrica (UD-WL01).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Transmit Clock (reloj de transmisión)	Activa y desactiva la transmisión de reloj MIDI (F8). Cuando está desactivado (Off), no se transmite ningún dato de inicio/parada ni de reloj MIDI aunque se esté reproduciendo una canción o estilo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Receive Transpose (transposición de recepción)	Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota que recibe el instrumento mediante MIDI.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Start/Stop (inicio/parada)	Determina si los mensajes de entrada FA (inicio) y FC (parada) afectan a la reproducción de la canción o del estilo.

3 Message Switch (activación de mensajes)

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	Sys/Ex. (exclusivos del sistema)	El ajuste Transmit (transmitir) activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste Receive (recibir) activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Chord Sys/Ex. (acorde exclusivo del sistema)	El ajuste Transmit (transmitir) activa o desactiva la transmisión MIDI de datos exclusivos de acordes MIDI (detección de acordes: nota fundamental y tipo). El ajuste Receive (recibir) activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de datos exclusivos de acordes MIDI generados por el equipo externo.

Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones son para la página *Transmit* del paso 4 de la [página 79](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se transmiten en los canales.

NOTA Si se muestra *WLAN*, este instrumento puede gestionar los mensajes MIDI recibidos a través del adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Si el texto *WLAN* no aparece aunque haya un adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

1 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Part) para seleccionar la parte en la que cambiar los ajustes de transmisión.

Puede utilizar los botones [1 ▲▼] para subir y bajar directamente al tipo de parte (parte de teclado, estilo o canción); en cambio, los botones [2 ▲▼] permiten subir y bajar a la parte siguiente de una en una. Las partes que se muestran en esta pantalla son las mismas que las que se muestran en la pantalla *Mixer* y la pantalla *Channel On/Off*, con la excepción de las dos partes siguientes.

- **Upper** (superior): parte del teclado interpretada en el lado derecho desde el punto de división izquierdo.
- **Lower** (inferior): parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división izquierdo. El estado activado/desactivado del botón [ACMP] no le afecta.

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

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

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

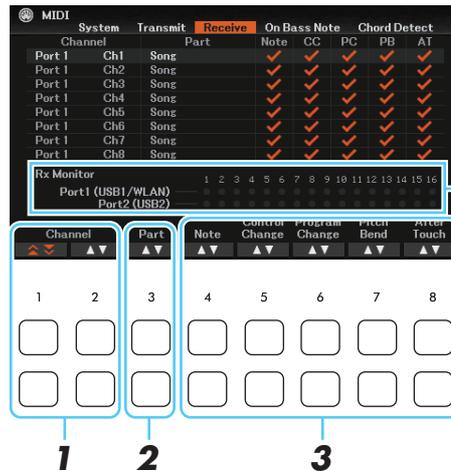
3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para especificar marcas de verificación en los tipos de datos que desee transmitir.

Los mensajes MIDI con marcas de verificación se pueden transmitir.

- [4 ▲▼] (*Note*) (nota): eventos de notas
- [5 ▲▼] (*CC*): cambio de control
- [6 ▲▼] (*PC*): cambio de programa
- [7 ▲▼] (*PB*): inflexión del tono
- [8 ▲▼] (*AT*): pulsación posterior

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones son para la página *Receive* en el paso 4 de la [página 79](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se reciben en el canal o los canales.

NOTA Si se muestra *WLAN*, este instrumento puede gestionar los mensajes MIDI recibidos a través del adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Si el texto *WLAN* no aparece aunque haya un adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

1 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Channel*) para seleccionar el canal que se vaya a recibir.

Puede utilizar los botones [1 ▲▼] para subir y bajar directamente al puerto siguiente; en cambio, los botones [2 ▲▼] permiten subir y bajar al canal siguiente de uno en uno.

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

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

Las partes que se muestran en esta pantalla son las mismas que las que se muestran en la pantalla *Mixer* y la pantalla *Channel On/Off*, con la excepción de las partes siguientes.

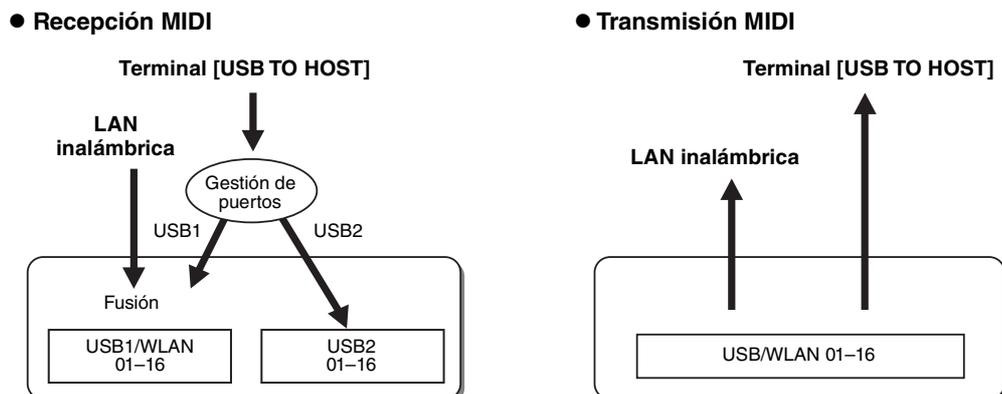
- **Keyboard** (teclado): los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del instrumento.
- **Extra Part 1–5** (parte adicional 1-5): hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. El instrumento se puede utilizar como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las otras partes del instrumento.

3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para especificar marcas de verificación en los tipos de datos que desee recibir.

Los mensajes MIDI ([página 82](#)) con marcas de verificación se pueden recibir.

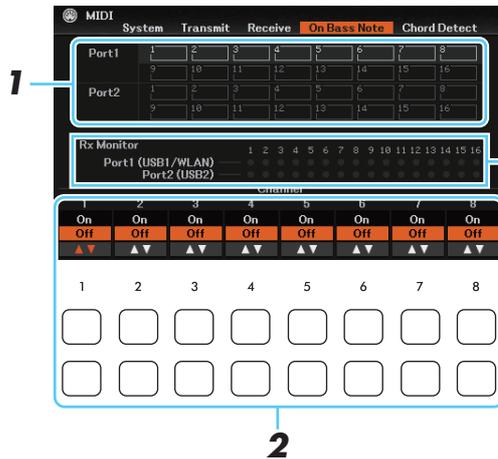
Transmisión/recepción MIDI mediante los terminales USB

En el diagrama siguiente se muestra la relación entre los terminales USB y cómo gestionan los mensajes MIDI (32 canales de transmisión/recepción; 16 canales x 2 puertos):



Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones son para la página **On Bass Note** del paso 4 de la [página 79](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales activados (**On**) se reconocen como las notas de bajo de los acordes de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes del botón [ACMP] o del punto de división. Si se activan (**On**) varios canales a la vez, la nota de bajo se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



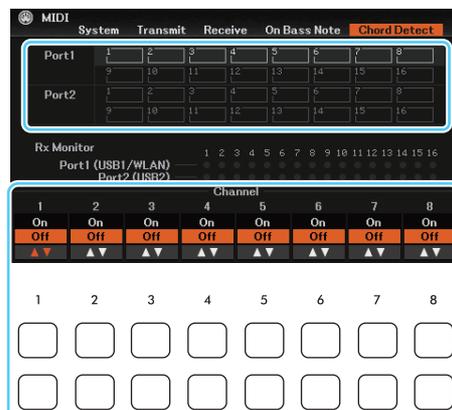
Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se reciben en el canal o los canales.

NOTA Si se muestra *WLAN*, este instrumento puede gestionar los mensajes MIDI recibidos a través del adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Si el texto *WLAN* no aparece aunque haya un adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

- 1** Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el destino.
- 2** Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para activar (**On**) o desactivar (**Off**) el canal deseado.

Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página **Chord Detect** del paso 4 de la [página 79](#). Esta página le permite seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI del dispositivo externo para detectar el tipo de acorde para el estilo de reproducción. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales activados (**On**) se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes del botón [ACMP] o del punto de división. Si se activan (**On**) varios canales a la vez, el tipo de acorde se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



El procedimiento es prácticamente el mismo que el de la página **On Bass Note** anterior.

Realización de ajustes de LAN inalámbrica

Puede utilizar un adaptador USB de red LAN inalámbrica (que se vende por separado) para conectar este instrumento a un dispositivo inteligente como un smartphone o tablet través de una red inalámbrica. Para obtener información general sobre las instrucciones de funcionamiento, consulte el “Smart Device Connection Manual” (Manual de conexión de smartphones y tablets) en el sitio web. En esta sección se describen solamente las operaciones específicas de este instrumento.

Antes de comenzar con las operaciones, asegúrese de que el adaptador USB de red LAN inalámbrica esté conectado al terminal [USB TO DEVICE] y abra la pantalla de configuración mediante [MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *Wireless LAN*, [ENTER].

AVISO

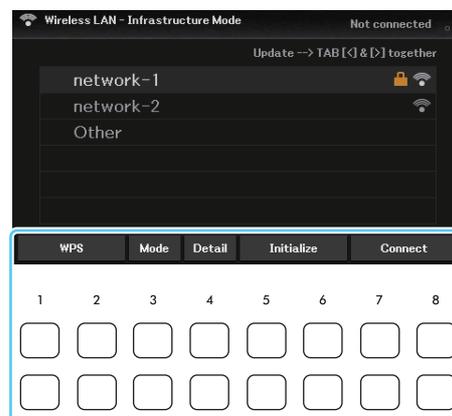
No conecte este producto directamente a una red Wi-Fi pública ni a Internet. Este producto solo se puede conectar a Internet mediante un router con protección de contraseña segura. Consulte al fabricante del router para obtener información sobre prácticas recomendadas de seguridad.

NOTA Si el instrumento no reconoce el adaptador USB de red LAN inalámbrica, no aparece el texto *Wireless LAN*. Si el texto *Wireless LAN* no aparece aunque se haya conectado un adaptador USB de red LAN inalámbrica, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

Cuando se haya realizado la conexión, en la parte superior de la pantalla se indica “*Connected*” y uno de los iconos de abajo indica la intensidad de la señal.



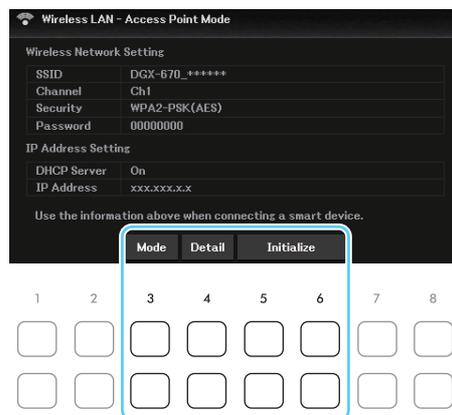
Infrastructure Mode (modo de infraestructura)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Conecta el instrumento a la red mediante WPS. Pulse uno de estos botones seguido por los botones [7 ▲▼] (<i>Yes</i>) y, a continuación, pulse el botón WPS del punto de acceso antes de que transcurran dos minutos.
[3 ▲▼]	Mode (modo)	Cambia al modo de punto de acceso.
[4 ▲▼]	Detail (detalles)	Permite establecer los parámetros detallados. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (<i>Save</i>) para guardarlos. <ul style="list-style-type: none"> • IP Address (dirección IP): establece la dirección IP y otros parámetros relacionados. • Others (otros): Establece el nombre de host, la zona horaria y el horario de verano. Cuando el instrumento está conectado a la red en el modo de infraestructura, se muestra la hora actual en la pantalla Main (principal).

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (inicializar)	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect (conectar)	Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la red y, a continuación, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para conectarse a la red seleccionada. Para una red que tiene un icono de candado, aparece la ventana de introducción de caracteres y hay que especificar la contraseña. Si selecciona Other , se abre la pantalla Manual Setup donde puede establecer el SSID, el método de seguridad y la contraseña. Una vez introducidos estos datos, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] de la pantalla Manual Setup para conectarse a la red. NOTA Al pulsar los botones TAB [◀] y [▶] simultáneamente se actualiza la lista de redes de la pantalla.

Access Point Mode (modo de punto de acceso)



[3 ▲▼]	Mode (modo)	Cambia al modo de infraestructura.
[4 ▲▼]	Detail (detalles)	Permite establecer los parámetros detallados de las páginas siguientes. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) para guardarlos. <ul style="list-style-type: none"> • Wireless Network (red inalámbrica): permite establecer el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal. • IP Address (dirección IP): permite establecer la dirección IP y otros parámetros relacionados. • Others (otros): permite especificar el nombre del host o mostrar la dirección MAC, etc.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (inicializar)	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.

Índice

Utility (utilidad)87
• Config1 (configuración 1)87
• Config2 (configuración 2)88
• Parameter Lock (bloqueo de parámetros)89
• USB89
System (sistema)90
• Common (comunes)90
• Backup/Restore (copia de seguridad/restauración)90
• Setup Files (archivos de configuración)90
• Reset (restablecer)91

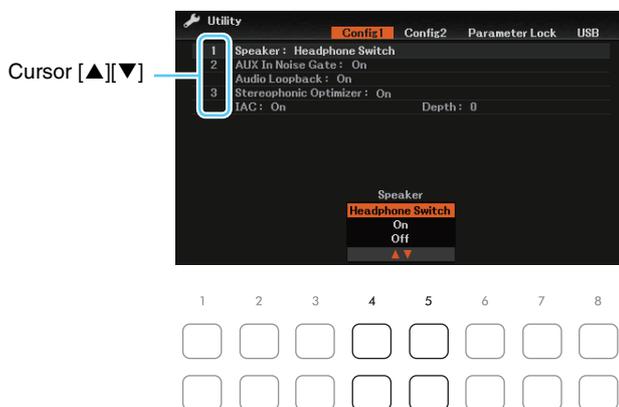
Esta sección abarca únicamente las pantallas **Utility** y **System** del menú. Respecto a otras pantallas, consulte la “Lista de funciones” en el Manual de instrucciones para ver dónde obtener instrucciones al respecto.

Utility (utilidad)

Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] **Utility**, [ENTER]

Config1 (configuración 1)



1 Speaker (altavoz)

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker (altavoz)	<p>Determina si el sonido se emitirá o no desde el altavoz del instrumento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch (interruptor de auriculares): el altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando se conectan unos auriculares o un dispositivo externo a la toma [PHONES/OUTPUT]. • On (activado): El sonido del altavoz siempre está activado, aunque haya unos auriculares conectados. • Off (desactivado): El sonido del altavoz está desactivado. El instrumento solo se puede escuchar con los auriculares o un dispositivo externo conectado a la toma [PHONES/OUTPUT].
-------------------	-----------------------------	---

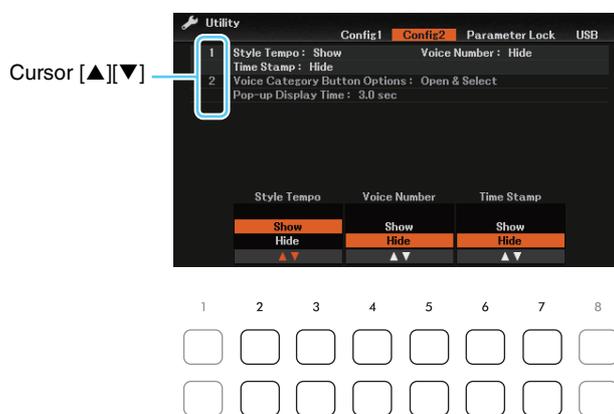
2 AUX In Noise Gate (puerta de ruido de entrada auxiliar), Audio Loopback (bucle de audio)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate (puerta de ruido de entrada auxiliar)	Activa o desactiva la puerta de ruido, que minimiza el ruido del sonido procedente de la toma [AUX IN].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback (bucle de audio)	Determina si la entrada de audio procedente del ordenador, smartphone o tablet se envía o no a un ordenador, smartphone o tablet. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

3 Stereophonic Optimizer (optimizador estereofónico), IAC (control acústico inteligente)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Stereophonic Optimizer (optimizador estereofónico)	Activa o desactiva la función Stereophonic Optimizer. <ul style="list-style-type: none"> • On (activado): esta función se aplica a las voces VRM que suenan a través de los auriculares conectados a la toma [PHONES/OUTPUT]. • Off (desactivado): el efecto del optimizador estereofónico no se aplica. <p>NOTA Si el ajuste <i>1 Speaker</i> anterior está activado (<i>On</i>) y hay auriculares conectados a la toma [PHONES/OUTPUT], esta función se aplica a las voces VRM que suenan a través de los auriculares y también de los altavoces del instrumento.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	IAC (control acústico inteligente)	Activa o desactiva el IAC (Intelligent Acoustic Control, control acústico inteligente). Con esta función, la calidad del sonido del instrumento se ajusta y controla automáticamente en función del volumen general. Incluso cuando el volumen es bajo, los sonidos bajos y altos se escuchan con claridad. IAC solo afecta al sonido de los altavoces del instrumento.
[7 ▲▼]	IAC Depth (profundidad de control acústico inteligente)	Ajusta la profundidad del IAC. Cuanto más alto es el valor, más claramente se escuchan los sonidos bajos y altos en niveles de volumen bajos.

Config2 (configuración 2)



1 Style Tempo (tempo de estilo), Voice Number (número de voz), Time Stamp (fecha y hora)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo (tempo de estilo)	Determina si se muestra u oculta el tempo predeterminado de cada estilo predefinido encima del nombre de estilo en la pantalla de selección de estilos.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number (número de voz)	Determina si se muestran u ocultan el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Su visualización resulta práctica si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo. <p>NOTA La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0".</p>

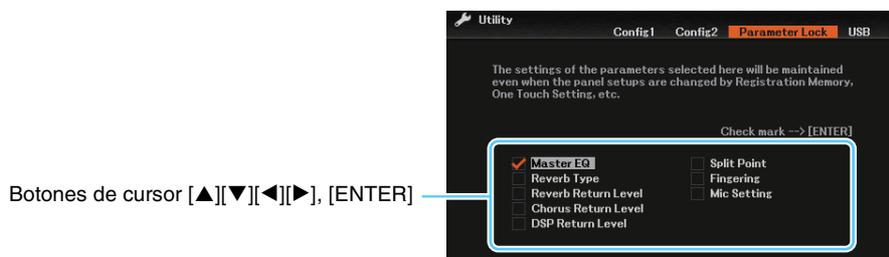
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp (fecha y hora)	Determina si la fecha y hora actualizadas se muestran u ocultan en la pantalla de selección de archivos. Cuando se conecta el instrumento a la red en el modo de infraestructura (página 85) mediante el adaptador USB de red LAN inalámbrica (UD-WL01), el instrumento recibe la información de “reloj” y la fecha y hora actuales se registran en los archivos que se guardan en el instrumento. Cuando se desconecta la alimentación, el reloj se establece en el valor predeterminado de fábrica y no se actualiza a no ser que el instrumento se conecte a la red.
-------------------	-------------------------------------	--

2 Voice Category Button Options (opciones de botones de categoría de voz), Pop-up Display Time (tiempo de visualización de pantallas emergentes)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Voice Category Button Options (opciones de botones de categoría de voz)	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones VOICE. <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select (abrir y seleccionar): abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voz seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones VOICE). • Open Only (solo abrir): abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones VOICE).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Pop-up Display Time (tiempo de visualización de pantallas emergentes)	Determina el tiempo en el que se cierran las pantallas emergentes. (Las pantallas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO/TAP o TRANSPOSE, etc.).

Parameter Lock (bloqueo de parámetros)

Permite bloquear o mantener los ajustes de parámetros concretos (tales como Effect y Split Point) aunque las configuraciones de panel se cambien mediante la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, etc.



Para establecer esta función, utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el parámetro que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para especificar (o quitar) su marca de verificación. Repita este paso tantas veces como desee. Se bloquearán los elementos que tengan marcas de verificación.

USB

Consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

System (sistema)

Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones de cursor [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER]

Common (comunes)

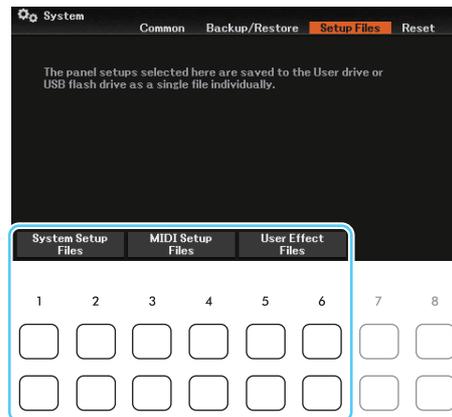
Consulte “Inicio” en el Manual de instrucciones.

Backup/Restore (copia de seguridad/restauración)

Consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

Setup Files (archivos de configuración)

Los siguientes ajustes se pueden guardar individualmente en un archivo para recuperarlos en el futuro. Realice todos los ajustes deseados en el instrumento antes de guardar el archivo.



Al pulsar uno de los botones [1 ▲▼]–[6 ▲▼], se abre la pantalla correspondiente para guardar los datos. En la pantalla que se abre, seleccione el destino deseado para guardar el archivo y, a continuación, pulse el botón [6 ▼] (*Save*).

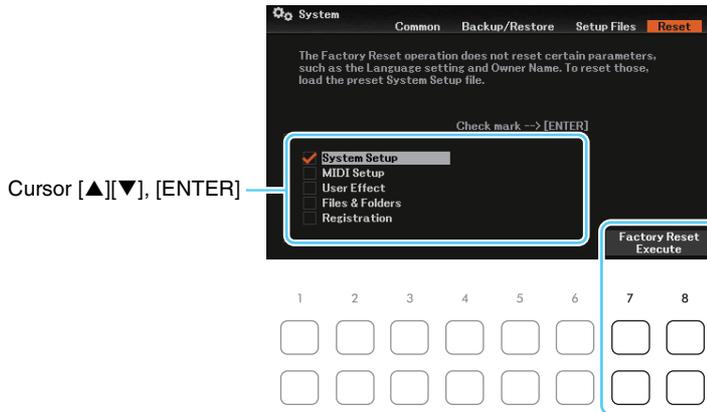
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files (archivos de configuración del sistema)	Los parámetros establecidos en varias pantallas como <i>Utility</i> se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte <i>Parameter Chart</i> de la Data List (Lista de datos) (un documento PDF separado) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files (archivos de MIDI)	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI editadas que se han guardado en la unidad User (página 79), se tratan como un único archivo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files (archivos de efectos de usuario)	Los siguientes datos se pueden administrar como un solo archivo. <ul style="list-style-type: none">• Ajustes del micrófono del usuario..... página 58• Tipos de efectos del usuario página 70• Tipos de ecualizadores principales del usuario página 71• Tipos de compresores principales del usuario..... página 73

Para recuperar los datos guardados:

Seleccione el elemento deseado en la pantalla *Setup Files* y, a continuación, seleccione el archivo deseado. Si desea restaurar los ajustes programados de fábrica, seleccione el archivo en la pestaña *Preset*.

Reset (restablecer)

Los elementos marcados en esta pantalla pueden inicializarse a sus valores predeterminados pulsando uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼]. Para especificar (o quitar) marcas de verificación, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



System Setup (configuración del sistema)	Recupera ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte Parameter Chart de la Data List (Lista de datos) obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI Setup (configuración MIDI)	Restablece los ajustes MIDI, incluidas los ajustes MIDI de pantalla de la pestaña USER, a los valores originales de fábrica.
User Effect (efecto de usuario)	Restablece los ajustes de efectos actuales y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Ajustes del micrófono del usuario.....página 58 • Tipos de efectos del usuariopágina 70 • Tipos de ecualizadores principales del usuariopágina 71 • Tipos de compresores principales del usuario.....página 73
Files & Folders (archivos y carpetas)	Borra todos los archivos y carpetas guardados en la unidad User.
Registration (registro)	Apaga todas las luces de REGISTRATION MEMORY [1]–[4], lo que indica que no se ha seleccionado ningún banco de memoria de registros, aunque se conserven todos los archivos de banco de memoria de registros. En este estado, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración actual del panel. NOTA Se puede hacer la misma operación encendiendo la alimentación mientras se mantiene pulsada la tecla Sí6 (tecla Sí del extremo derecho). En ese caso, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración predeterminada del panel.

Índice alfabético

A	Ending (coda)	24	Mono (monofónico)	13
Access Point Mode (modo de punto de acceso)	Entrada y salida de inserción	53	Muestras key-off	6
ACMP On/Off (acompañamiento activado/desactivado)	EQ (ecualizador)	16, 59, 71	N	
Afinación	F		Noise Gate (puerta de ruido)	59, 88
Afinación precisa	Filter (filtro)	15, 67	Note Limit (margen de sonoridad)	40
Ajustes de canción	Follow Lights (luces guía)	51	NTR (regla de transposición de notas)	38
Ajustes de estilo	Freeze (bloqueo)	62	NTT (tabla de transposición de notas)	38
Any Key (cualquier tecla)	G		O	
Articulation (articulación)	Grabación (canción)	53	Octava	13
Assembly (montaje)	Grabación (estilo)	28	OTS Link Timing (sincronización del enlace de OTS)	24
Audio Loopback (bucle de audio)	Groove	34	P	
AUX In Noise Gate (puerta de ruido de entrada auxiliar)	Guía	50	Pan (efecto panorámico)	66
B	H		Parameter (parámetro)	37
Backup (copia de seguridad)	High Key (tecla alta)	40	Parameter Lock (bloqueo de parámetros)	89
C	I		Pedal	14, 75
Canal (canción)	IAC (control acústico inteligente)	88	Play Root/Chord (reproducir nota fundamental/acorde)	38
Canal (estilo)	Infrastructure Mode (modo de infraestructura)	85	Poly (polifónico)	13
Chord Detection Area (área de detección de acordes)	Intro (preludio)	24	Pop-up Display Time (tiempo de visualización de pantallas emergentes)	89
Chord Tutor (tutor de acordes)	K		Portamento	14
Chorus	Karao-Key (tecla Karaoke)	51	R	
Common (comunes)	Keyboard Harmony (armonía de teclado)	7	Registration Sequence (secuencia de registros)	63
Compressor (compresor)	L		Regrabación	53
Config (configuración)	LAN inalámbrica	85	Relleno	23, 78
D	Letra	47	Repeat Mode (modo de repetición)	49
Damper Resonance (resonancia de apagadores)	Lista de reproducción	65	Reproducción (canción)	49
Datos de configuración (canción)	M		Reproducción (estilo)	23
Diagrama de bloques	Master Compressor (compresor principal)	73	Reset (restablecer)	91
Drum Setup (ajuste de la batería)	Master EQ (ecualizador principal)	71	Restablecer los ajustes de fábrica	91
DSP	Memoria de registros	61	Restablecimiento del sistema	91
Dynamics (dinámica)	Metrónomo	5	Restore (restauración)	90
E	Micrófono	58	Reverb (reverberación)	6, 16, 68
Echo (eco)	MIDI	79	RTR (regla de reactivación)	40
Ecualización de partes	Mixer (mezclador)	66		
Efecto	Modulation (modulación)	14		
Effect (efecto)				
EG (Envelope Generator, generador de envolventes)				

S

Scale Tuning (afinación de escala) ...	10
Score (partitura)	44
Setup Files (archivos de configuración)	90
Smart Chord	19
Song Creator (creador de canciones)	52
Source Root/Chord (acorde/nota fundamental fuente)	38
Speaker (altavoz)	87
Stereophonic Optimizer (optimizador estereofónico)	88
Stop ACMP (detener acompañamiento)	25
String Resonance (resonancia de cuerdas)	6
Style Creator	26
Synchro Stop (parada sincronizada)	24, 77
System (sistema)	90

T

Tap Tempo (ajuste del tempo)	5
Texto	47
Time Stamp (fecha y hora)	89
Tono	10
Touch Sense (sensibilidad de pulsación)	13

U

Unison (unísono)	76
Utility (utilidad)	87

V

Vibe Rotor (rotor de vibráfono)	16
Vibrato	15
Voice Set (ajuste de voces) (edición de voces)	12
Voice Set Filter (filtro de ajuste de voces)	17
Volume (volumen)	66
VRM (modelado de resonancia virtual)	6

Y

Your Tempo (su tempo)	51
-----------------------------	----