

# Electone®

## ELA-1

## Manual de Referencia

Este Manual de Referencia explica las funciones avanzadas del ELA-1. Por favor lea el Manual de Propietario primero, antes de leer este Manual de Referencia.



# Tabla de Contenido

Cada capítulo de este Manual de Referencia corresponde a los capítulos relevantes del Manual de Propietario.

<b>1 Voces</b>	<b>3</b>	<b>6 Reproductor/grabador de audio USB</b>	<b>68</b>
<hr/>		<hr/>	
Tipos de voces ..... 3		7 <b>Micrófono</b> <b>68</b>	
Configuración del Metrónomo..... 4		Haciendo y Salvando Ajustes de Micrófono..... 68	
Ajustes relacionados al teclado..... 5		Aplicando Efectos deseados al Sonido del Micrófono..... 70	
Aplicación de Armonía/Arpegio ..... 6		<b>8 Memoria de Registro/Lista de Reproducción</b> <b>71</b>	
Ajustes relacionados al tono ..... 9		<hr/>	
Editando Voces (Voice Set) ..... 11		Renombrar la memoria de registro ..... 71	
Desabilitando Selección automática de Voice (Voice Set Filter) ..... 17		Desabilitar ciertos artículos específicos (Disable) ..... 72	
Añadiendo Nuevo Contenido—Expansion Packs..... 18		Acceder a los números de la memoria de registro por orden (Secuencia de Registro) ..... 73	
<b>2 Styles/Estilos</b> <b>20</b>		Copiar los Registros desde otra lista de reproducción (Append Playlist) ..... 76	
<hr/>		<hr/>	
Tocando un Style con la función Smart Chord ..... 21		<b>9 Mixer/Mezclador</b> <b>77</b>	
Aprender a tocar acordes específicos(Chord Tutor)..... 23		<hr/>	
Tipos de acordes para reproducir Estilos..... 24		Edición de los parámetros de "Volume/Pan" ..... 78	
Ajustes relacionados para la reproducción de estilos..... 25		Edición de los parámetros Filtro "Filter"..... 78	
Creación/Edición de estilos (Style Creator) ..... 27		Edición de los parámetros "Effect"..... 79	
<b>3 Control de Expresión en Vivo</b> <b>45</b>		Edición de "EQ"/"Master EQ" (Ecuador) ..... 82	
<hr/>		Edición de "Compressor" (Master Compressor) ..... 84	
Funciones que pueden asignarse al pedal de Expresión e interruptores de pie..... 45		Diagrama de bloque ..... 85	
<b>4 Multi Pads</b> <b>51</b>		<b>10 Conexiones</b> <b>86</b>	
<hr/>		<hr/>	
Creando un Multi Pad via MIDI (Multi Pad Creator)..... 51		Ajustes MIDI ..... 86	
Creando un Multi Pad con archivos de Audio (Audio Link Multi Pad)..... 53		Configurar la LAN inalámbrica..... 92	
Editando Multi Pads ..... 55		<b>11 Menu</b> <b>94</b>	
<b>5 Songs/Canciones</b> <b>56</b>		<hr/>	
<hr/>		Utilidades..... 94	
Edición de Ajustes de Notación Musical (Score) ..... 56		Sistema..... 96	
Usando las funciones de Auto Acompañamiento con la reproducción de la Canción ..... 59		<b>Indice</b> <b>98</b>	
Ajustes para reproducción de canción (Ajustes de Canal, Ajustes de Repetición, etc.)..... 60		<hr/>	
Creando/Editando Canciones (Song Creator) ..... 62			

## Uso del manual en PDF

- Para saltar rápidamente a los elementos y temas de interés, haga clic en los elementos deseados en el índice de "Marcadores" a la izquierda de la ventana de visualización principal. (Haga clic en la pestaña "Marcadores" para abrir el índice si no se muestra).
- Haga clic en los números de página que aparecen en este manual para ir directamente a la página correspondiente.
- Seleccione "Buscar" o "Buscar" en el menú "Edición" de Adobe Reader e introduzca una palabra clave para localizar información relacionada en cualquier lugar del documento.

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

- Las ilustraciones y las pantallas que se muestran en este manual son sólo para fines de instrucción y pueden parecer algo diferentes a las de su instrumento.
- Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas.

## Contenido

Tipos de Voces .....	3
Ajustes del metrónomo .....	4
Ajustes relacionados con la parte del teclado .....	5
Aplicación de Armonía/Arpeggio .....	6
•Uso de la función Quantize/Arpeggio Hold .....	8
Ajustes relacionados con el tono .....	9
•Scale Tuning/Afinación de Escala .....	9
•Ajustes de tono para cada parte de teclado .....	10
Edición de Voces (Voice Set) .....	11
•Parámetros editables en la pantalla "Voice Edit" .....	12
Desactivar la Selección Automática de ajustes de Voice (Voice Set Filter) .....	17
Añadiendo Nuevo Contenido—Expansion Packs .....	18
•Instalando nuevos datos de Paquetes de Expansión de la memoria USB .....	18
•Desinstalación de Datos de Paquetes de Expansión .....	19
•Guardar el archivo del Instrumento en una memoria USB .....	19

## Tipos de Voces

Las voces predeterminadas se clasifican en los tipos que se enumeran a continuación. Consulte la "Lista de voces" en la Lista de datos (PDF aparte) para ver el tipo de cada voz. Solo los tipos marcados con "\*" en la lista a continuación tienen una indicación sobre el nombre de la voz en la pantalla de selección de voz.

S.Art * (Super Articulation)	Vea el Manual de Propietario, Capítulo 1.
Live!	Live! Las voces cuentan con muestreo estéreo para reproducir con precisión la imagen estéreo de un instrumento acústico, así como el ambiente de la habitación en la que se grabó.
Cool!	Cool! Las voces reproducen las complejas características de los instrumentos eléctricos mediante la utilización de sofisticadas técnicas de programación tanto en la sonorización como en el uso de efectos DSP.
Sweet!	Sweet! Las voces son instrumentos acústicos que presentan el vibrato muestreado del ejecutante natural, creando una interpretación mucho más realista y emocional que el vibrato sintetizado.
Drums *	Los instrumentos de batería y percusión están asignados en el teclado para que pueda tocarlos directamente o usarlos en la producción musical.
Live! Drums *	El muestreo estéreo se utiliza para estos instrumentos de batería y percusión de alta definición, que se mapean en el teclado para que puedas tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
SFX	La percusión especial y los efectos de sonido se asignan a través del teclado, por lo que puede reproducirlos directamente o usarlos en la producción musical.

Live! SFX	El muestreo estéreo se utiliza para estos efectos de sonido y percusión especiales de alta definición, que se asignan en el teclado para que pueda reproducirlos directamente o usarlos en la producción musical.
Organ Flutes *	Vea el Manual de Propietario, Capítulo 1.
MegaVoice *	Estas voces hacen un uso especial de la conmutación de velocidad. Cada rango de velocidad (la medida de su fuerza de interpretación) tiene un sonido completamente diferente. Por ejemplo, una guitarra MegaVoice incluye los sonidos de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, diferentes voces con esos sonidos se llamarían a través de MIDI y se reproducirían en combinación para lograr el efecto deseado. Sin embargo, ahora con MegaVoices, se puede tocar una parte de guitarra convincente con una sola voz, utilizando valores de velocidad específicos para reproducir los sonidos deseados. Debido a la naturaleza compleja de estas voces y las velocidades precisas que se necesitan para reproducir los sonidos, no están pensadas para tocar desde el teclado. Sin embargo, son muy útiles y convenientes al crear datos MIDI, especialmente cuando desea evitar el uso de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento.
Regular	Otras Voces incluyendo GM y XG Voces.

**NOTA** S.Art y MegaVoices no son compatibles con otros modelos de instrumentos. Por esta razón, cualquier canción o estilo que haya creado en este instrumento utilizando estas Voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en los instrumentos que no tienen estos tipos de Voces.

**NOTA** S.Art and MegaVoices suenan de forma diferente según el rango del teclado, la velocidad, el toque, etc. Por lo tanto, si aplica Armonía/Arpeggio (página 6), cambia el o cambia los parámetros de Voice Set, pueden producirse sonidos inesperados o no deseados.

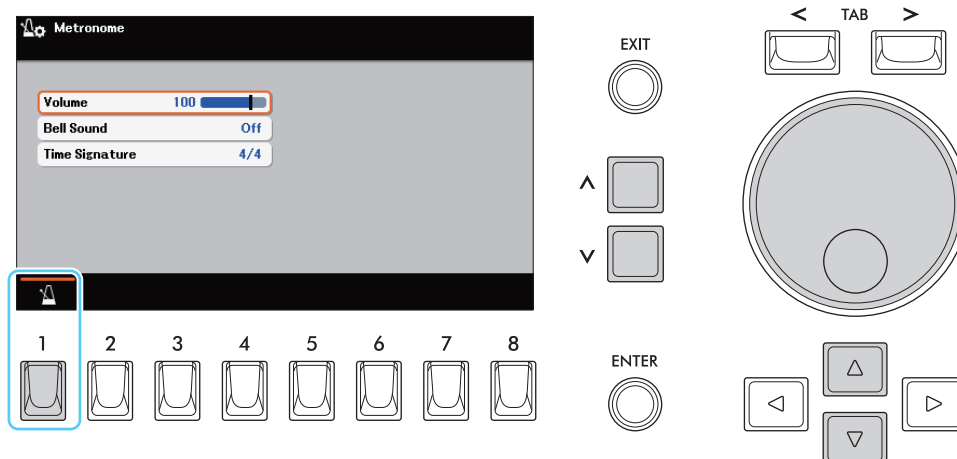
## Ajustes del metrónomo

Puede configurar el compás, volumen y sonido del metrónomo

### 1 Llame a la Pantalla de Operaciones

[MENU] → Cursor buttons [▲][▼][◀][▶] *Metronome*, [ENTER]

### 2 Haga los Ajustes necesarios



<b>Volume</b>	Determina el volumen del sonido del metrónomo.
<b>Bell Sound</b>	Determina si suena o no un acento de Campana en el primer tiempo de cada compás.
<b>Time Signature</b>	Determina el compás del sonido del metrónomo.

El [1] botón le permite empezar o parar el metrónomo.

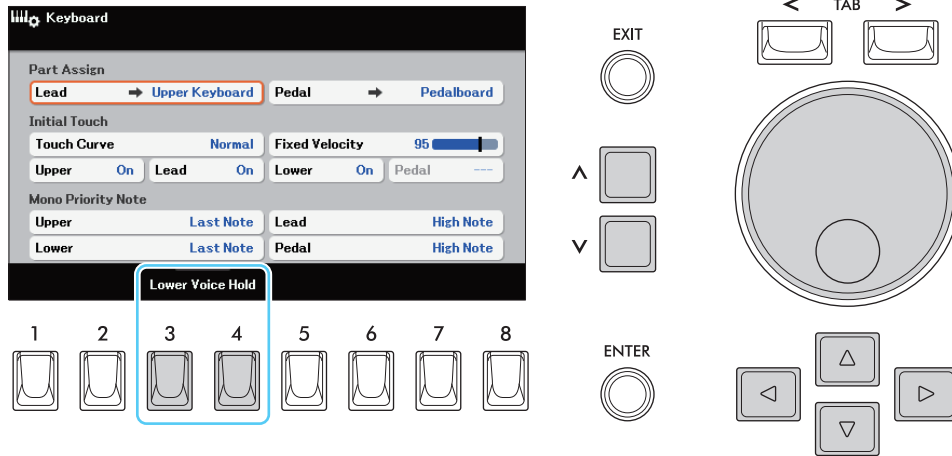
# Ajustes relacionados con cada parte del Teclado

Esta sección explica los ajustes relacionados con cada parte del Teclado (Teclado Superior, Teclado Inferior y Pedalero).

## 1 Acceda a la Pantalla de operaciones.

[MENU] → Cursor buttons [▲][▼][◀][▶] *Keyboard*, [ENTER]

## 2 Haga los Ajustes Necesarios.



<b>Part Assign</b>	<b>Lead</b>	Selecciona el teclado o Pedalero para tocar la Voz Principal y la Voz del Pedal.
	<b>Pedal</b>	Cuando se cambia la configuración predeterminada, se muestra el icono en la pantalla principal que indica la parte del teclado asignada (UK: Upper Keyboard, LK: Lower Keyboard, PK: Pedalero).
<b>Initial Touch</b>	<b>Touch Curve</b>	Determina como responderá el sonido al toque con la fuerza que se toque el teclado. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b>: Respuesta táctil estandar.</li> <li>• <b>Soft1</b>: Produce gran volumen con un toque suave.</li> <li>• <b>Soft2</b>: Produce un volumen relativamente alto incluso con poca fuerza de ejecución. Mejor para ejecutantes con un toque ligero.</li> <li>• <b>Hard1</b>: Requiere tocar moderadamente fuerte para un volumen alto.</li> <li>• <b>Hard2</b>: Requiere tocar muy fuerte para producir un volume alto. Ideal para ejecutantes con un toque pesado.</li> </ul>
	<b>Fixed Velocity</b>	Determina el nivel de velocidad cuando “ <b>Initial Touch</b> ” para cualquier parte está ajustado en “ <b>Off</b> .” En otras palabras, el volumen se fija en este nivel independientemente de su fuerza de interpretación.
	<b>Upper, Lead, Lower, Pedal</b>	Active o desactive el toque inicial para cada parte del teclado asignada al Teclado Superior, Teclado Inferior y Pedalera. El toque inicial para “ <b>Lead</b> ” or “ <b>Pedal</b> ” no se puede configurar cuando “ <b>Pedalboard</b> ” está asignado a esa parte a través de “ <b>Part Assign</b> ” ubicado en la parte superior de esta pantalla.
<b>Mono Priority Note</b>	<b>Upper, Lead, Lower, Pedal</b>	Determina qué nota tocar (la nota más alta o la última nota presionada) cuando se presionan dos o más teclas simultáneamente, si la voz está configurada en “ <b>Mono</b> ” (página 13).

Los botones [3]/[4] (**Lower Voice Hold**) se usan para cambiar a on/off la función Lower Voice Hold. para más detalles, vea el Manual del Propietario.

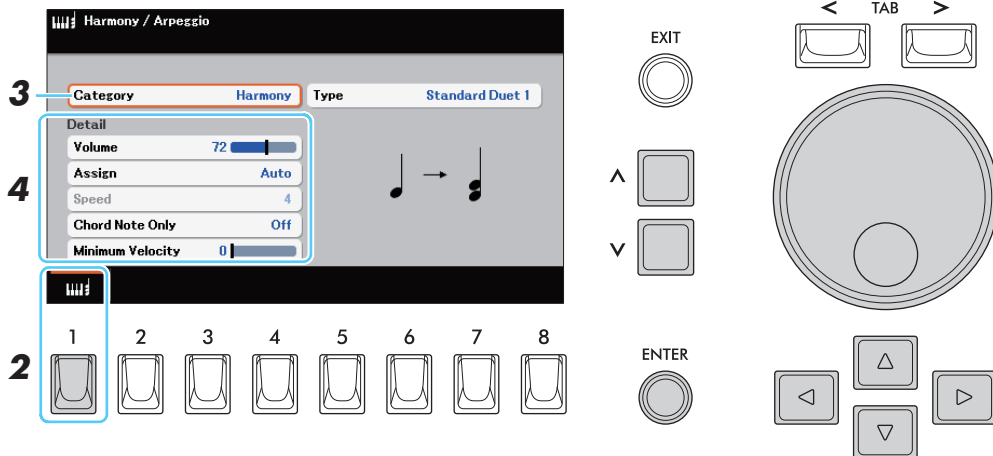
# Aplicando Harmony/Arpeggio (Armonía y Arpegio)

Se pueden aplicar efectos de interpretación como armonía (dúo, trío, etc.), eco, trémolo, trino y arpegio para mejorar o cambiar el sonido. Estos efectos se clasifican en tres categorías: armonía, eco y arpegio. La armonía o el eco se pueden aplicar a las notas tocadas en el teclado superior, mientras que el arpegio se puede aplicar a las notas tocadas en el teclado superior, el teclado inferior y la pedalera.

## 1 Acceda a la Pantalla de operación.

[MENU] → Cursor buttons [▲][▼][◀][▶] *Harmony/Arpeggio*, [ENTER]

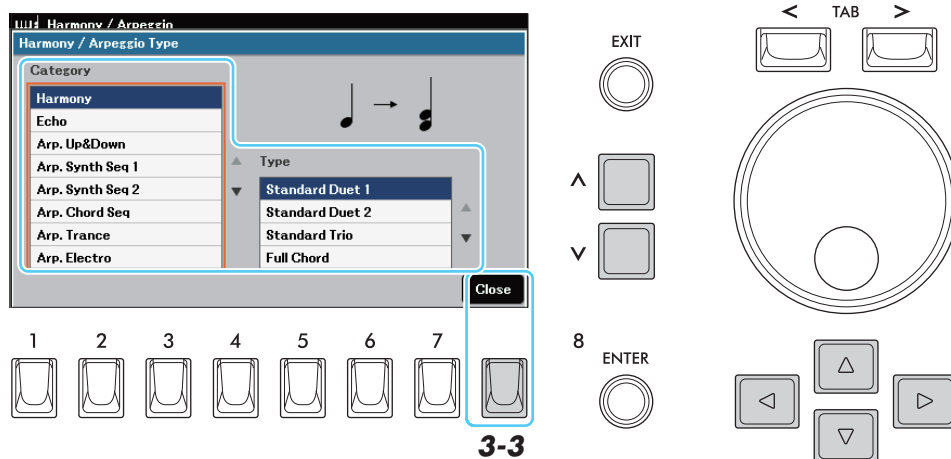
## 2 Presione el botón [1] para activar la función Harmony/Arpeggio.



## 3 Seleccione la armonía deseada, tipo Echo o Arpeggio.

**3-1** Mueva el cursor “Category” o “Type” (cualquiera está bien), y luego presione el botón [ENTER] para visualizar la pantalla “Harmony/Arpeggio Type”.

**3-2** Seleccione la “Category,” deseada y luego seleccione el Tipo “Type” deseado



Category	Type	Description
<i>Harmony</i>	<i>Standard Duet 1 — Strum</i>	Cuando el botón STYLE [ACMP] está activado, el efecto de armonía se aplica a la nota tocada en el teclado superior según el acorde especificado en la sección de acordes (teclado inferior). Tenga en cuenta que los ajustes “ <i>I+5</i> ” y “ <i>Octave</i> ” no se ven afectados por el acorde.
	<i>Multi Assign</i>	Este efecto asigna automáticamente las notas tocadas simultáneamente en el teclado superior a partes separadas (voces). Cada una de las voces del teclado superior se asigna alternativamente a las notas en el orden en que se tocan. Tenga en cuenta que deben activarse dos Voces cuando se utilice este tipo.
<i>Echo</i>	<i>Echo, Tremolo, Trill</i>	El efecto de eco, trémolo o trino se aplica a la nota que se toca en el teclado superior al compás del tempo actualmente establecido. Tenga en cuenta que el trino sólo funciona cuando se mantienen pulsadas dos notas en el teclado simultáneamente (o las dos últimas notas, si se mantienen más de dos notas), y reproduce esas notas alternativamente.
<i>Arp. UP&amp;Down — Arp. Strings</i>	(any types)	Estos tipos le permiten tocar arpeggios (broken chords) simplemente pulsando las notas del acorde. Por ejemplo, puedes tocar las notas Do, Mi y Sol para desencadenar frases interesantes y rítmicamente dinámicas.

**NOTA** Cuando se selecciona otra Voz, el tipo se ajusta automáticamente al predeterminado que está memorizado en la Voz seleccionada. Para más detalles, consulte la sección Edición de la voz (página 11)

### 3-3 Presione el botón [8] (Close) para cerrar la ventana.

## 4 Si es necesario realiza los ajustes detallados.

Cuando se selecciona cualquiera de las categorías que contienen "Arp." en el nombre, sólo se pueden ajustar los parámetros indicados con "\*" en la lista de abajo. Ninguno de los parámetros de la lista siguiente está disponible cuando se selecciona el tipo de categoría Harmony "Multi Assign".

<i>Volume *</i>	<p>Determina el nivel de volumen de las notas de Armonía/Arpegio generadas por la función Armonía/Arpegio.</p> <p><b>NOTA</b> Cuando se utilizan ciertas voces, como las de órgano, en las que la “<i>Touch Sensitivity Depth</i>” está ajustada a 0 en la pantalla “<i>Voice Edit</i>” (page 12), el volumen no cambia.</p>
<i>Assign *</i>	<p>Determina la parte de la voz a la que se asigna el efecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Aplica el efecto a la parte para la que está activado el botón [ON/OFF]. Si se selecciona la categoría "Harmony" o "Echo", la voz superior del teclado tiene prioridad sobre la voz principal.</li> <li>• <b>Multi:</b> Este parámetro está disponible cuando se selecciona la categoría "Harmony" o "Echo". Cuando hay varias partes activadas, la nota que se toca en el teclado la emite la voz superior del teclado y los sonidos de armonía (efecto) se dividen entre la voz superior del teclado y las demás partes. Cuando sólo está activada una parte, la nota tocada en el teclado y el efecto son emitidos por esa parte.</li> <li>• <b>Upper, Lead, Lower, Pedal:</b> Aplica el efecto a las partes seleccionadas.</li> </ul> <p><b>NOTA</b> “<i>Lower</i>” y “<i>Pedal</i>” se muestran cuando se selecciona cualquiera de las categorías que contienen “<i>Arp.</i>” En el nombre.</p>
<i>Speed</i>	<p>Este parámetro es solo disponible cuando la categoría de “Echo” es selecciona. Determina la velocidad del Eco, Tremolo y efecto de Trino.</p>
<i>Chord Note Only</i>	<p>Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona la categoría “Harmony”. Cuando está ajustado a "On", el efecto de armonía se aplica sólo a la nota (tocada en el teclado superior) que pertenece a un acorde tocado en la sección de acordes (teclado inferior).</p>

### *Minimum Velocity*

Determina el valor de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía, eco, trémolo o trino. Esto le permite aplicar la armonía de forma selectiva según su fuerza al tocar, permitiéndole crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía es aplicado cuando se toca más fuerte (arriba del valor ajustado).

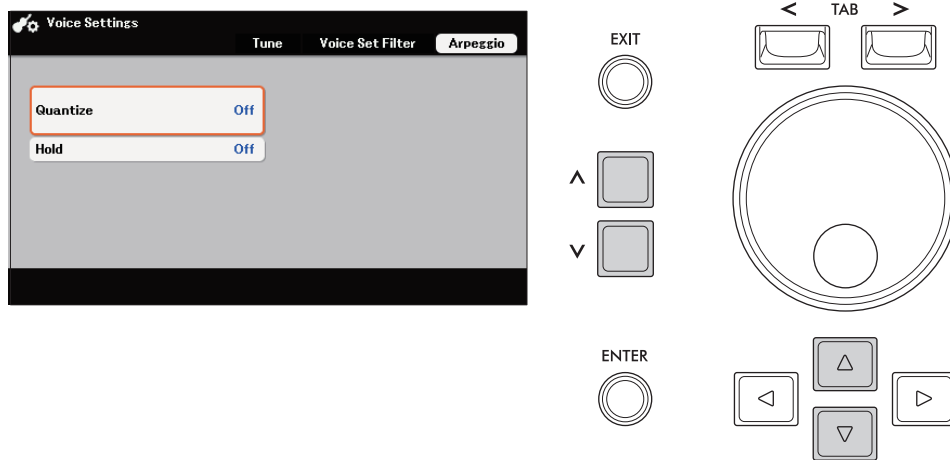
**5** Toque los teclados de la manera adecuada para el efecto seleccionado, como se describe en el paso 3.

## Usando la función Arpeggio Quantize/Arpeggio Hold function

Los ajustes relacionados con el arpeggio también pueden como se describe a continuación.

### **1** Acceda a la Pantalla de operaciones.

Voice Selection display → [6] (*Settings*) → TAB [ > ] *Arpeggio*



### *Quantize*

Determina la sincronización de la función Arpeggio Quantize. La reproducción del arpeggio se sincroniza con la reproducción de la canción o el estilo, y cualquier pequeña imperfección se corrige en esta sincronización. Para desactivar la sincronización, seleccione "Off".

### *Hold*

Activa o desactiva la función Arpeggio Hold. Cuando está ajustada en "On", al activar el botón [1] en la pantalla "Harmony/Arpeggio", la reproducción del arpeggio continúa incluso después de soltar la nota. Para detener la reproducción, pulse de nuevo el botón [1].



# Ajustes relacionados con el tono

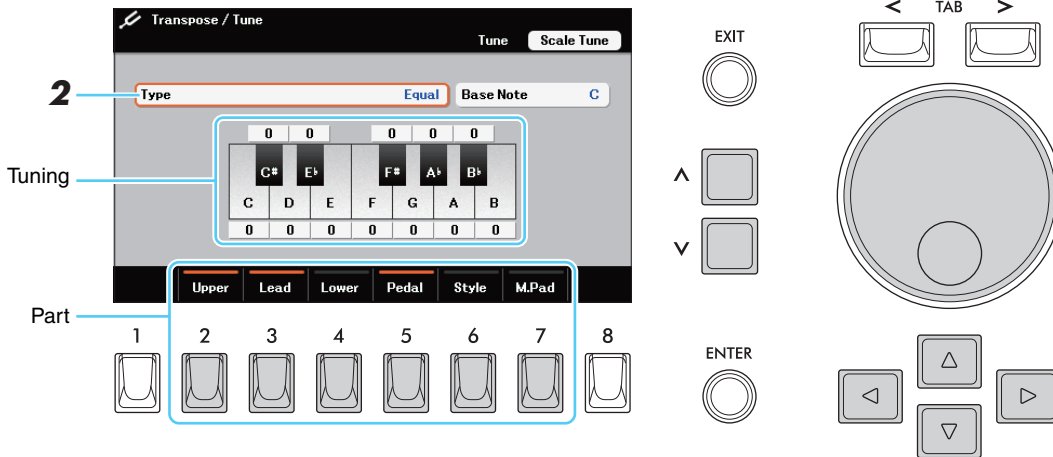
## Scale Tuning

Puede seleccionar varias escalas para tocar en afinaciones personalizadas para períodos históricos o géneros musicales específicos.

### 1 Acceda a la pantalla de operación.

[MENU] → Cursor buttons [▲][▼][◀][▶] *Transpose/Tune*, [ENTER] → TAB [>] *Scale Tune*

### 2 Seleccione la escala deseada (Type).



#### ■ Tipos de escalas pre-establecidas

<b>Equal</b>	La gama de tonos de cada octava se divide igualmente en doce partes, con cada medio paso espaciado uniformemente en el tono. Esta es la afinación más utilizada en la música actual.
<b>Pure Major, Pure Minor</b>	Estas afinaciones conservan los intervalos matemáticos puros de cada escala, especialmente para los acordes de tríada (raíz, tercera, quinta). Esto se puede apreciar mejor en las armonías vocales reales, como los coros y el canto a capella
<b>Pythagorean</b>	Esta escala fue ideada por el famoso filósofo griego y se crea a partir de una serie de quintas perfectas, que se colapsan en una sola octava. La 3ª en esta afinación es ligeramente inestable, pero la 4ª y la 5ª son hermosas y adecuadas para algunas pistas.
<b>Mean-Tone</b>	Esta escala se creó como una mejora de la escala pitagórica, al hacer el intervalo de tercera mayor más "afinado". Fue especialmente popular desde el siglo XVI hasta el XVIII. Haendel, entre otros, utilizó esta escala.
<b>Werckmeister, Kirnberger</b>	Esta escala compuesta combina los sistemas de Werckmeister y Kirnberger, que eran a su vez mejoras de las escalas de tonos medios y pitagóricas. La principal característica de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter. La escala se utilizó mucho en la época de Bach y Beethoven, e incluso ahora se utiliza a menudo cuando se interpreta música de época en el clavicordio.
<b>Arabic1, Arabic2</b>	Utiliza estas afinaciones cuando toques música Árabe.

### 3 Cambie los siguientes ajustes si es necesario.

<b>Base Note</b>	Determina la nota base de cada escala. Cuando se cambia la nota base, el tono del teclado se transpone, pero mantiene la relación de tono original entre las notas.
<b>Tuning</b>	Indica la afinación de cada nota para la escala actualmente seleccionada. Seleccione la nota que desee afinar utilizando los botones del Cursor y afínela en cents. <b>NOTA</b> En términos musicales, un "céntimo" es la centésima parte de un semitono. (100 céntimos equivalen a un semitono).
<b>Part</b>	Utilice los botones [2]-[7] para activar la parte a la que se aplican los ajustes de la Afinación de Escala.

**NOTA** Si desea almacenar los ajustes de la afinación de la escala en la memoria de registro, asegúrese de marcar "Scale Tune" en la pantalla "Registration Memory" a la que se accede mediante el botón [MEMORY].

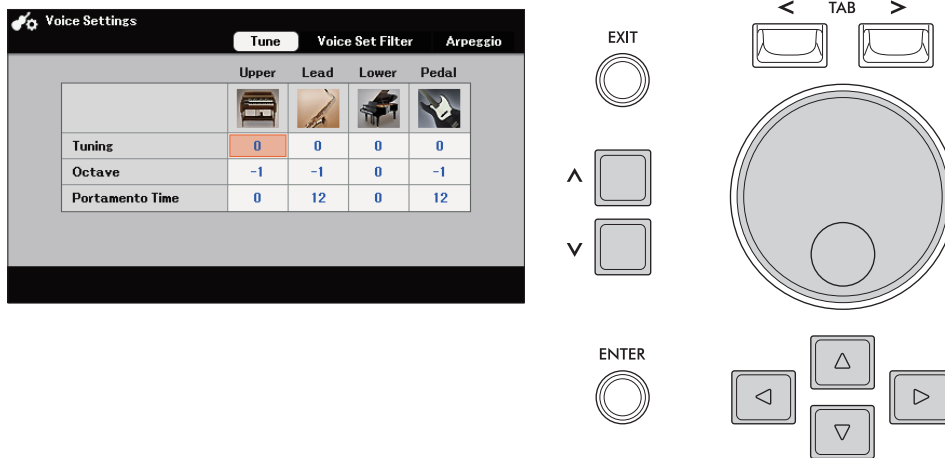
## Ajustes de tono para cada parte de teclado

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

### 1 Acceda a la pantalla de operación.

Voice Selection display → [6] (*Settings*) → TAB [<] *Tune*

### 2 Mueva el cursor hasta el element deseado, y luego ajuste el valor para la parte correspondiente.



<b>Tuning</b>	Determina el tono de cada parte del teclado.
<b>Octave</b>	Determina el rango del cambio de tono en octavas, más de dos octavas hacia arriba o hacia abajo para cada parte del teclado.
<b>Portamento Time</b>	El portamento es una función que crea una transición suave en el tono desde la primera nota tocada en el teclado hasta la siguiente. El tiempo de portamento determina el tiempo de transición de tono. Los valores más altos dan como resultado un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta a "0" no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está ajustada a "Mono" (página 13).

## Editando Voces (Voice Set)

La función Voice Edit le permite crear sus propias voces editando algunos parámetros llamados (VoiceSet) de las Voces existentes. Una vez que haya creado una Voz, puede guardarla como un archivo en la memoria interna (Usuario drive) o en una unidad flash USB para poder recuperarla en el futuro.

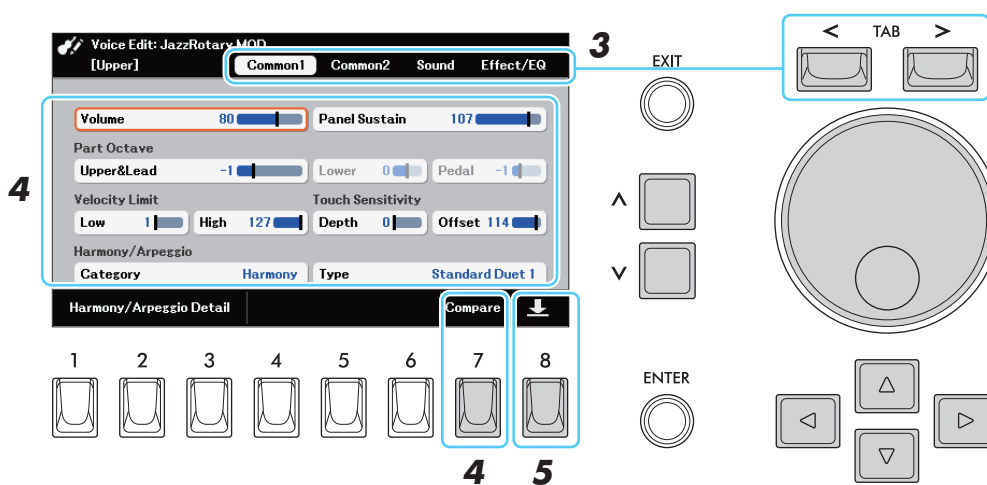
**1** Seleccione la Voz deseada.

**2** En la pantalla de Selección de Voz, pulse el botón [7] (Voice Edit) para acceder a la pantalla "Voice Edit".

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

**3** Use los botones TAB [ $\leftarrow$ ][ $\rightarrow$ ] para acceder a la página de configuración correspondiente

Para obtener información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte la [página 12](#). Si selecciona una voz de flauta de órgano, sólo estarán disponibles las páginas "Volume" y "Effect/EQ". Para obtener información sobre la página "Volume" consulte el Manual del Usuario.



**4** Si es necesario, seleccione el elemento (parámetro) a editar y edítelo.

Al pulsar el botón [7] (Compare) se alterna el sonido entre la Voz editada y la original (sin editar) Voz para que puedas comparar el sonido mientras tocas en el teclado.

**5** Presione el botón [8] para guardar tu Voz editada.

Para más detalles sobre la operación de guardado, consulte el apartado "Operaciones básicas" del Manual del usuario.

### **AVISO**

Los ajustes se perderán si selecciona otra Voz o apaga el instrumento sin realizar la operación de Guardar

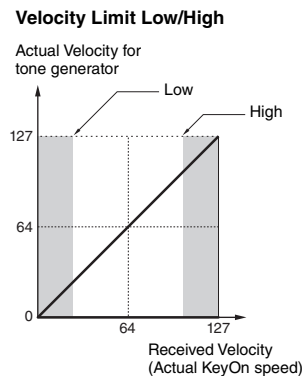
## Parámetros Editables en la Ventana “Voice Edit”

Los parámetros del Voice Set están organizados en cinco páginas diferentes. Los parámetros de cada página se describen por separado, a continuación. Si selecciona una voz de flauta de órgano, sólo existen las páginas "Volume" y "Effect/EQ". Para obtener información sobre la página "Volume", consulte el Manual del usuario.

**NOTA** Los parámetros diferirán dependiendo de la Voz/Voice.

### ■ Página Common1

<b>Volume</b>		Ajusta el volumen de la Voz editada en ese momento.
<b>Panel Sustain</b>		Determina el nivel de sustain aplicado a la voz editada cuando se activa el "Sustain" para la parte de la voz en la pantalla llamada a través del botón [VOICE EFFECT].
<b>Part Octave</b>	<b>Upper&amp;Lead</b>	Desplaza el rango de octava de la Voz editada hacia arriba o hacia abajo en octavas. Cuando la voz editada se utiliza como voz superior del teclado y voz principal, el parámetro "Upper&Lead" está disponible cuando la voz editada se utiliza como voz de teclado inferior, está disponible el parámetro "Lower"; cuando la voz editada se utiliza como voz de pedal, está disponible el parámetro "Pedal".
	<b>Lower</b>	
	<b>Pedal</b>	
<b>Velocity Limit</b>	<b>Low</b>	Determina el valor de velocidad más bajo/más alto para su interpretación. Cuando un valor tocado en el teclado es más bajo/más alto que el valor establecido aquí, la entrada del valor al generador de tonos se convierte en el valor establecido. Esto no afecta a las velocidades de transmisión de las notas MIDI.
	<b>High</b>	



<b>Touch Sensitivity</b>	<b>Depth</b>	<p>Ajusta la sensibilidad al tacto (sensibilidad a la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca .</p> <p><b>Touch Sensitivity Depth</b> Cambios en la curva de velocidad según VelDepth (con Offset ajustado a 64) Velocidad real para el generador de tonos</p>
	<b>Offset</b>	<p><b>Touch Sensitivity Offset</b> Changes to velocity curve according to VelOffset (with Depth set to 64) Actual Velocity for tone generator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth:</b> Determina la sensibilidad a la velocidad, es decir, cuánto cambia el nivel de la voz en respuesta a la fuerza con la que tocas (velocidad).</li> <li>• <b>Offset:</b> Determina la cantidad en la que se ajustan las velocidades recibidas para el efecto de la velocidad real.</li> </ul>
<b>Harmony/Arpeggio</b>	<b>Category</b>	Básicamente es lo mismo que la pantalla “ <i>Harmony/Arpeggio</i> ” (página 6), excepto que los detalles se pueden ajustar desde el botón [1]–[3] ( <i>Harmony/Arpeggio Detail</i> ).
	<b>Type</b>	

• **Harmony/Arpeggio Detail** Ventana de detalle (se accede a través de los botones [1]–[3] )  
Los parámetros de esta ventana son los mismos que los detalles de la pantalla “*Harmony/Arpeggio*” (página 6).

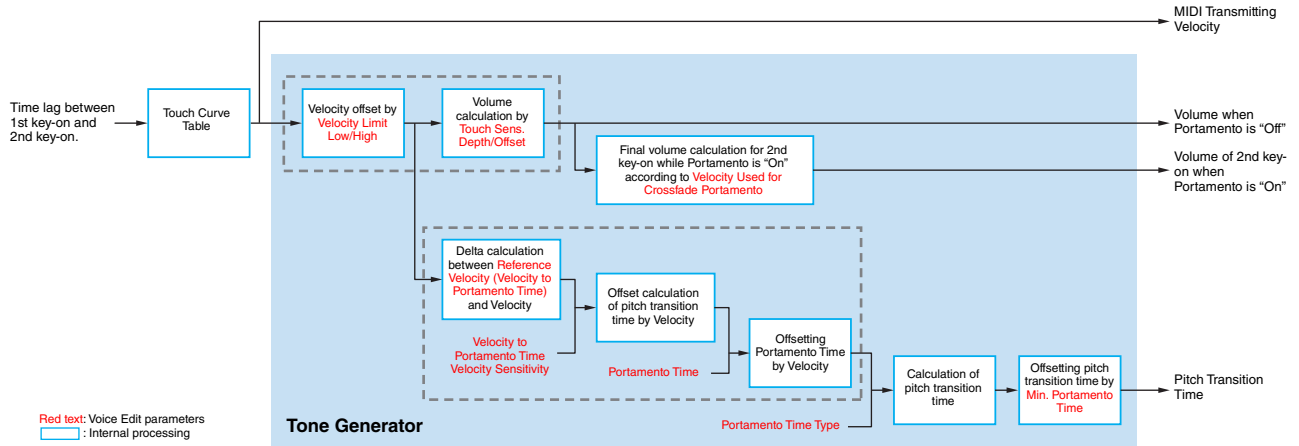
■ **Common2 page**

<b>Mono/Poly</b>	<p>Determina si la Voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente. Cuando se selecciona "Mono", se pueden tocar sonidos simples y principales, como los instrumentos de metal, de forma más realista. Dependiendo de la Voz, se puede producir Portamento cuando las notas se tocan con legato.</p>
<b>Portamento</b>	<p>Activa o desactiva la función de Portamento.</p> <p><b>NOTE</b> El portamento es una función que crea una transición suave en el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>
<b>Portamento Type (Mono Only)</b>	<p>Determina el comportamiento de las notas de los sonidos decaídos, como una guitarra, cuando se tocan con legato con la Voz editada ajustada a “Mono”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> La siguiente nota suena después de la parada de la nota anterior.</li> <li>• <b>Legato:</b> El sonido de la nota tocada anteriormente se mantiene y sólo cambia el tono al de la siguiente nota.</li> <li>• <b>Crossfade:</b> El sonido pasa suavemente de la nota tocada anteriormente a la siguiente.</li> </ul> <p><b>NOTA</b> Cuando se selecciona “Legato” o “Crossfade” el comportamiento (aparte de lo descrito aquí) puede ser diferente de “Normal,” dependiendo de los ajustes del panel.</p>

<b>Velocity used for Crossfade Portamento</b>	<p>Determines which velocity takes priority for the 2nd and later notes (when one note is held and others are played) while Crossfade Portamento is in effect.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>First Note:</b> The velocity of the first note played takes priority. In other words, the overall velocity of the sound is determined by the first note, and is maintained even when subsequent notes are played.</li> <li>• <b>Latest Note:</b> The velocity of the most recently played note takes priority. In other words, the overall velocity of the sound is determined by the most recently played note.</li> </ul>
<b>Portamento Time Type</b>	<p>Determina cómo se calcula el tiempo de transición de tono real a partir del valor de “<i>Porta-mento Time</i>” que aparece a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fixed Rate:</b> Determina la velocidad de cambio de tono en un rango de 0: máximo a 127: mínimo. El tiempo de transición de tono real varía según el intervalo entre las dos notas.</li> <li>• <b>Fixed Time:</b> Determina el tiempo de transición de tono real en un rango de 0: mín. a 127: máx. La velocidad de cambio de tono varía según el intervalo entre las dos notas.</li> </ul> <p><b>NOTA</b> La regla básica del tiempo de portamento no cambia aunque se modifique este ajuste. Cuando el valor de Portamento Time es menor, el tiempo real es más corto; cuando el valor es mayor, el tiempo real es más largo.</p> <p><b>NOTA</b> Cuanto mayor sea el valor del Tiempo de Portamento, más claro será el efecto de este ajuste.</p>
<b>Portamento Time</b>	<b>Determina el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) (pitch transition time).</b>

• Ventana de detalle del portamento ( se accede a través de los botones [1]–[3])

<b>Fast Playing Portamento</b>	<b>Time Threshold</b>	<p>Cuando el tiempo entre una nota y la siguiente es más corto que este Umbral de Tiempo, se utiliza el parámetro de Tiempo de Portamento de abajo en lugar del Tiempo de Portamento original. Esto le ayuda a tocar pasajes rápidos como trinos o glissando con un Tiempo de Portamento especializado para el propósito.</p>
	<b>Portamento Time</b>	<p>Determina el tiempo de portamento para cuando el tiempo entre una nota y la siguiente es más corto que el parámetro “<i>Time Threshold</i>” parameter above.</p> <p><b>NOTA</b> El tiempo de portamento no se ve afectado por lo siguiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervalos entre una nota y la siguiente</li> <li>• Tiempo de Portamento</li> <li>• Tiempo de tiempo de Portamento</li> <li>• Velocidad al tiempo de portamento</li> <li>• Min. Tiempo de Portamento</li> </ul>
<b>Velocity to Portamento Time</b>	<b>Velocity Sensitivity</b>	<p>Adjusts the Portamento Time by velocity. With a positive value, the Portamento Time gets shorter/longer when a velocity is greater/less than the Reference Velocity below. With a negative value, the behavior is the opposite. When the value is “0,” the Portamento Time is fixed.</p>
	<b>Reference Velocity</b>	<p>Este es el valor base contra el que se modifica el tiempo de portamento. Cuando la velocidad reproducida es igual al valor establecido aquí, se mantiene el tiempo de portamento original. Cuanto mayor sea la diferencia entre la velocidad reproducida y la velocidad de referencia, mayor será el tiempo de portamento alterado.</p>
	<b>Min. Portamento Time</b>	<p>Incluso si el tiempo de portamento está ajustado a “0”, el tiempo de portamento nunca es más corto que el tiempo ajustado aquí, excepto mientras funciona el “<i>Fast Playing Portamento</i>”.</p>



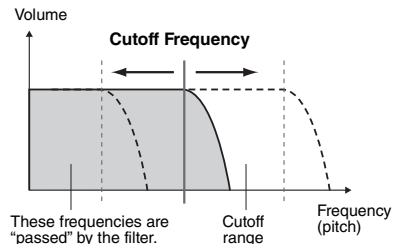
## ■ Página de Sonido

### Filter

El filtro es un procesador que cambia el timbre o el tono de un sonido bloqueando o pasando un rango de frecuencias específico. Los parámetros que aparecen a continuación determinan el timbre general del sonido potenciando o cortando un determinado rango de frecuencias. Además de hacer que el sonido sea más brillante o más suave, el filtro puede utilizarse para producir efectos electrónicos de tipo sintetizador.

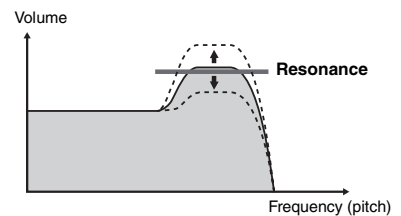
#### Cutoff

Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencia efectiva del filtro (ver diagrama). Los valores más altos dan como resultado un sonido más brillante.



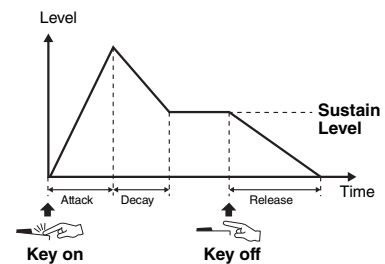
#### Resonance

Determina el énfasis dado a la frecuencia de corte (resonancia), ajustada en “Cutoff” más arriba (ver diagrama). Los valores más altos dan lugar a un efecto más pronunciado



### EG

Los ajustes del EG (Envelope Generator) determinan cómo cambia el nivel del sonido en el tiempo. Este le permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, como el rápido ataque y decaimiento de los sonidos de percusión, o la larga liberación de un tono de piano sostenido.



#### Attack

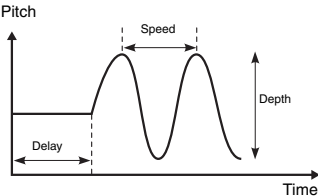
Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto menor sea el valor, más rápido será el ataque.

#### Decay

Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel de sustain (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más bajo sea el valor, más rápido será el decaimiento.

#### Release

Determina la rapidez con la que el sonido decae hasta el silencio después de soltar la tecla. Cuanto menor sea el valor, más rápido será el decaimiento.

<b>Vibrato</b>	El vibrato es un efecto de sonido trémulo y vibrante que se produce modulando regularmente el tono de la Voz.	
<b>Depth</b>	Determina la intensidad del efecto Vibrato. Los ajustes más altos dan como resultado un Vibrato más pronunciado.	
<b>Speed</b>	Determina la velocidad del efecto Vibrato	
<b>Delay</b>	Determina el tiempo que transcurre entre la pulsación de una tecla y el inicio del efecto Vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retraso del inicio del Vibrato.	

- Ventana de Detalle de Modulación (Se accede con los botones [1]–[3])

<b>Modulation (+)</b>	El controlador al que se asigna esta función se puede utilizar para modular los parámetros siguientes, así como el tono (vibrato). Aquí puede establecer el grado en que el controlador modula cada uno de los siguientes parámetros.
<b>Filter</b>	Determina el grado en que el joystick modula la frecuencia de corte del filtro. Para obtener detalles sobre el filtro, consulte a continuación.
<b>Amplitude</b>	Determina el grado en que el joystick modula la amplitud (volumen).
<b>LFO Pitch</b>	Determina el grado en que el joystick modula el tono, o el efecto de vibrato.
<b>LFO Filter</b>	Determina el grado en que el joystick modula la modulación del filtro, o el efecto wah.
<b>LFO Amplitude</b>	Determina el grado en que el joystick modula la amplitud, o el efecto de trémolo.

**NOTA** El LFO (Low Frequency Oscillator) es un dispositivo que varía periódicamente (oscila) una señal utilizando una onda de baja frecuencia. Por ejemplo, se puede producir un efecto de vibrato aplicando el LFO al tono, un efecto wah aplicándolo al filtro y un efecto de trémolo aplicándolo al volumen de una Voz

### ■ Página de Effect/EQ

<b>Reverb Depth</b>	Ajusta la profundidad de la reverberación.	
<b>Chorus Depth</b>	Ajusta la profundidad del chorus.	
<b>DSP</b>	<b>Type</b>	Selecciona el tipo de DSP que se aplica cuando se activa el efecto DSP mediante el botón [1].
	<b>Depth</b>	Ajusta la profundidad del DSP.
<b>EQ High</b>	Determina la “ <b>Frequency</b> ” y “ <b>Gain</b> ” de las bandas EQ del ecualizador. Para obtener información sobre el ecualizador, consulte la <a href="#">página 82</a> .	
<b>EQ Low</b>		

- **Ventana Effect Detail** (Se accede a través de los botones [3]/[4])

En esta ventana se pueden realizar los ajustes detallados del tipo de DSP seleccionado. Seleccione el parámetro deseado y, a continuación, ajuste el valor.



## Desactivación de la selección automática de los ajustes de voz (*Voice Set Filter*)

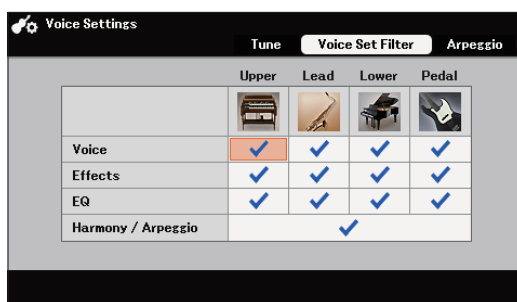
Cada voz está vinculada a sus ajustes de parámetros por defecto, equivalentes a los de la pantalla “*Voice Edit*” display (página 11). Aunque normalmente estos ajustes se llaman automáticamente al seleccionar una Voz, también puede desactivar esta función. Por ejemplo, si desea cambiar la Voz pero mantener los mismos efectos, quite la marca del parámetro “*Effects*” para la parte deseada.

### 1 Acceda a la pantalla de Operación.

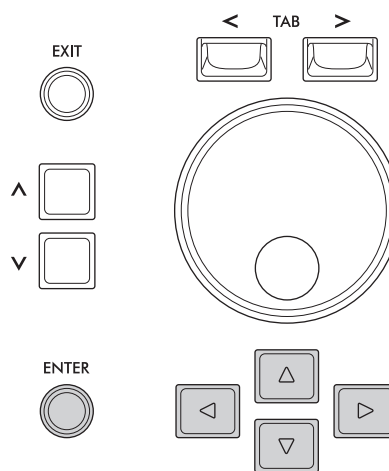
Voice Selection display → [6] (*Settings*) → TAB [◀][▶] *Voice Set Filter*

### 2 Desplace el cursor a la posición deseada y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para introducir (o eliminar) marcas de verificación para determinar si el grupo de parámetros se llama o no para cada parte de voz.

Para cada parte, sólo los ajustes de parámetros con marcas de verificación se llaman automáticamente junto con la selección de la Voz. Consulte la “*Parameter Chart*” (*Table de Parámetros*) en la Lista de Datos (PDF separado) para obtener detalles sobre qué ajustes pertenecen al grupo de parámetros.



	Upper	Lead	Lower	Pedal
Voice	✓	✓	✓	✓
Effects	✓	✓	✓	✓
EQ	✓	✓	✓	✓
Harmony / Arpeggio			✓	



# Añadiendo nuevo Contenido—Expansion Packs

La instalación de paquetes de expansión le permite añadir una variedad de voces y estilos opcionales a la carpeta “*Expansion*” en la unidad de usuario.

## Instalando los Paquetes de Expansión desde una memoria USB

El archivo que contiene los paquetes de expansión (“\*.ppi”, “\*.cpi”, “\*.pqi” o “\*.cqi”) que se instalarán en el instrumento se denomina “archivo de instalación de paquetes”. Sólo se puede instalar un archivo de instalación de paquetes en el instrumento. Si desea instalar varios paquetes de expansión, agrupe los paquetes en su ordenador utilizando el software “Yamaha Expansion Manager”. Para obtener información sobre cómo utilizar el software, consulte el manual adjunto.

### AVISO

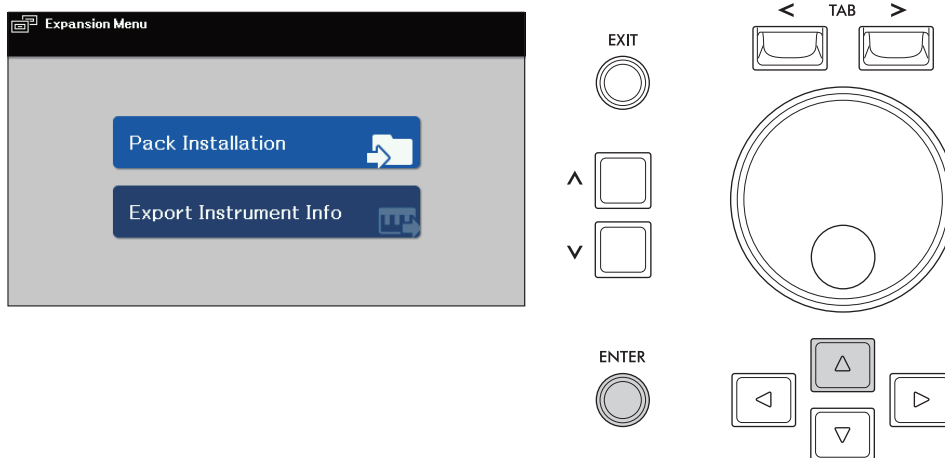
Deberá reiniciar el instrumento una vez finalizada la instalación. Asegúrese de guardar previamente todos los datos que se estén editando, de lo contrario se perderán.

**NOTA** Para obtener el software Yamaha Expansion Manager y sus manuales, acceda al sitio web de descargas de Yamaha: <https://download.yamaha.com/>

### 1 Conecte la unidad flash USB que contiene el archivo de instalación del paquete deseado al terminal [USB TO DEVICE].

### 2 Abra la pantalla de Operaciones.

[MENU] → Cursor buttons [▲][▼][◀][▶] *Expansion*, [ENTER] → Cursor button [▲] *Pack Installation*, [ENTER]



### 3 En la pantalla de selección de archivos, seleccione el archivo de instalación de paquetes deseado y, a continuación, pulse el botón [6] instalar).

### 4 Siga las instrucciones en pantalla.

Esto instala los datos del Paquete seleccionado en la carpeta “*Expansion*” en la unidad del usuario.

**NOTA** Cuando aparezca un mensaje diciendo que la unidad de usuario no tiene espacio disponible, mueva el archivo de la unidad de usuario a la unidad flash USB, y luego instale el archivo de nuevo. Para obtener instrucciones sobre cómo mover archivos, consulte “Operaciones básicas” en el Manual del usuario.

#### Song, Style o Memorias de Registración conteniendo Voces o Styles de la Expansión.

Si los datos del Pack de Expansión no existen en el instrumento, las Canciones, Estilos o Memorias de Registro que contengan Voces o Estilos de Expansión no sonarán correctamente o no podrán ser llamados. Le recomendamos que anote el nombre del Pack de Expansión cuando cree los datos (Canción, Estilo o Memoria de Registro) utilizando Voces o Estilos de Expansión, para que pueda encontrar e instalar fácilmente el Pack de Expansión cuando sea necesario.

## Desinstalación de los datos del Pack de Expansión

---

Puede desinstalar los datos del Pack de Expansión realizando la operación de reinicio de “*Files & Folders*” (vea [página 97](#)).

### **AVISO**

Al restablecer “*Files & Folders*,” nno sólo se eliminan los datos del Expansion Pack, sino también todos los demás archivos y carpetas de la unidad de usuario.

## Salvando el archivo de información del instrumento en la memoria USB

---

Si utiliza el software "Yamaha Expansion Manager" para gestionar los datos del Pack, debe registrar el archivo Instrument Info del instrumento como se describe a continuación. Para obtener información sobre cómo utilizar el software, consulte el manual adjunto.

### **1** Conecte la memoria USB al [USB TO DEVICE].

**NOTA** Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer "Conexión de dispositivos USB" en el capítulo 10 del Manual del Propietario.

### **2** Accede a la pantalla de operaciones.

[MENU] → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] *Expansion*, [ENTER] → Botones del cursor [▼] *Export Instrument Info*, [ENTER]

### **3** Siga las instrucciones de la pantalla.

El archivo de información del instrumento se guardará en el directorio raíz de la unidad flash USB. El archivo guardado se llama “*ELA-1\_InstrumentInfo.n27*.”

## Contenido

<b>Tocando con la función del Smart Chord</b> .....	<b>21</b>
• Gráfica Smart Chord .....	23
<b>Aprendiendo como tocar acordes Especificos (Chord Tutor)</b> .....	<b>23</b>
<b>Tipos de acordes para tocar con Style</b> .....	<b>24</b>
<b>Ajustes relacionados con la reproducción de estilos</b> .....	<b>25</b>
<b>Creando/Editando Styles (Style Creator)</b> .....	<b>27</b>
• Procedimiento Basico para Crear un Estilo/ Sytle .....	27
• Grabando en Tiempo Real .....	29
• Asignación del patrón de fuente a cada canal (Assembly) .....	33
• Editando Datos para cada Canal (Channel Edit).....	34
• Cómo configurar el formato de los archivos de estilo (SFF Edit) .....	37
• Edición de la parte del ritmo de un estilo (Drum Setup) .....	42

### Tipos de Style (Características)

El tipo particular de estilo se indica sobre el nombre del estilo en la pantalla de selección o en la pantalla Principal. A continuación se describen las características que definen a estos estilos y de sus Ventajas.



- **Adaptive:** Estos Estilos pueden utilizarse con la función de Estilo Adaptativo en la que la variación Principal cambia automáticamente dependiendo de la dinámica con la que se toque el teclado, sin necesidad de pulsar los botones de VARIACIÓN PRINCIPAL. Para más detalles, consulte el Manual del Propietario.
- **Unison:** Estos estilos se pueden utilizar con la función de unísono y acento, que le permite tocar al unísono y/o añadir acentos durante la reproducción del estilo. Para más detalles, consulte el Manual del Propietario.
- **Session:** Estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un respaldo auténtico al mezclar tipos y cambios de acordes originales, así como riffs especiales con cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para añadir "sabor" y un toque profesional a tus interpretaciones de ciertas canciones y en ciertos géneros. Tenga en cuenta, sin embargo, que los estilos no son necesariamente apropiados -o incluso armónicamente correctos- para todas las canciones y para todas las interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, tocar una simple tríada mayor para una canción country puede resultar en un acorde de séptima "jazzístico", o tocar un acorde sobre el bajo puede resultar en un acompañamiento inapropiado o inesperado.
- **Free Play:** Estos Estilos se caracterizan por la ejecución del rubato. Puedes interpretar libremente con un acompañamiento notablemente expresivo, sin estar limitado por un tempo estricto.
- **DJ:** Estos estilos contienen sus propias progresiones de acordes especiales, por lo que puede añadir cambios de acordes a su interpretación simplemente cambiando la clave raíz. Los datos de Multi Pad en la categoría "DJ Phrase" están especialmente creados para estos estilos. Puede llamar los Multi Pads adecuados utilizando la función OTS Link.

## Tocando un Style con la función Smart Chord

Si quieres disfrutar al máximo tocando en varios Estilos pero no sabes cómo tocar los acordes apropiados, ajusta el tipo de Digitación de Acordes a “*Smart Chord*.” Esto te permite controlar los Estilos con un solo dedo, siempre que conozcas la tonalidad de la música que estás tocando, aunque no conozcas ninguna digitación de acordes como la mayor, menor, diminished etc. Los acordes apropiados para el género musical sonarán cada vez que pulse una sola nota, como si estuviera tocando los acordes "correctos".

Pruebe la función Smart Chord con la siguiente partitura de muestra. Simplemente toque las notas raíz de los acordes indicados en esta partitura con la mano izquierda mientras toca la melodía con la mano derecha, y escuche cómo los acordes con sus notas y voicings coinciden con el género musical que ha establecido.

### ■ “Home Sweet Home”

Chord section (Lower Keyboard)

C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#	G#	A#
D-	E-	G-	A-	B-	D-	E-	G-	A-	B-	D-	E-	G-	A-	B-
C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C

- Style: *Country8Beat*
- Key Signature: *F (b\*1)*
- Type: *Standard*

Key Signature (Key in F major)

Chord Types

Prueba a seleccionar también el estilo "*EasyListening*" (mediante el botón [LATIN & JAZZ]) utilizando esta partitura. El tipo de acorde inteligente cambia a "*Jazz*", permitiéndote experimentar una sensación diferente en la canción.

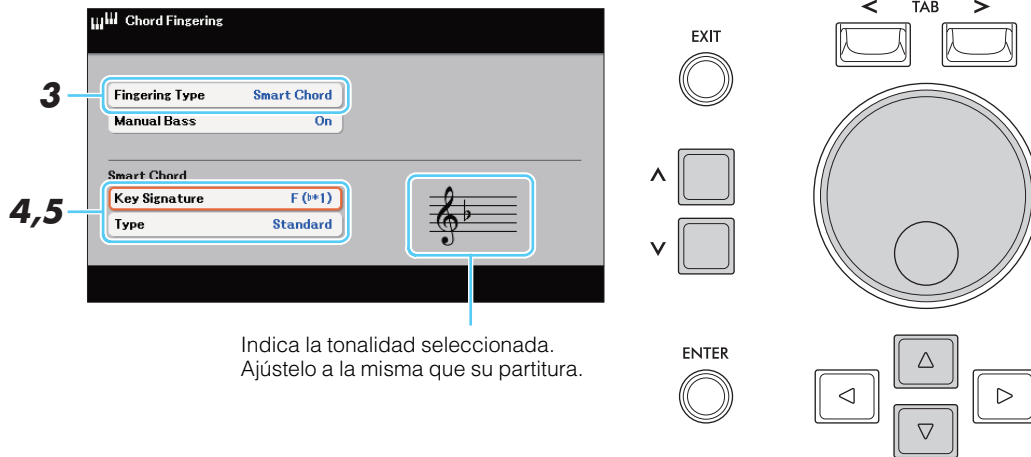
# 1 Seleccione el estilo deseado y asegúrese de que el botón STYLE [ACMP] esta activado (El piloto esta prendido).

Para la partitura de ejemplo, pulse el botón [COUNTRY & BALLROOM] y seleccione "Country8Beat."

# 2 Acceda a la ventana de operaciones

[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] Chord Fingering, [ENTER]

# 3 Mueva el cursor a "Fingering Type," y luego seleccione "Smart Chord."



# 4 Mueva el cursor a "Key Signature," y luego seleccione la armadura de la clave

Asegúrese de seleccionar la tonalidad de la partitura o la tonalidad deseada para tocar.

Para el ejemplo de puntuación, seleccione "F (b\*1)."

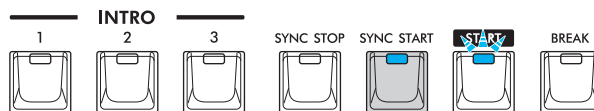
# 5 Desplace el cursor hasta "Type" y seleccione el tipo de género musical.

El tipo seleccionado aquí determina la asignación específica de acordes para cada nota de la escala en la sección de acordes. Aunque la selección de un Estilo en el paso 1 establecerá automáticamente el tipo óptimo, puede seleccionar aquí un tipo diferente para obtener resultados más adecuados, si es necesario. Para la partitura de ejemplo, seleccione "Standard."

**NOTA** Cada tipo de música asume sólo cambios de acordes típicos o convencionales para el Estilo.

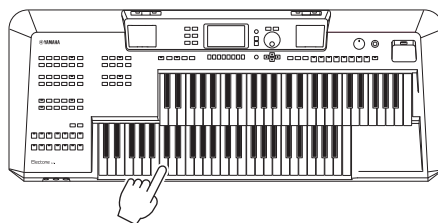
**NOTA** En la tabla de acordes inteligentes de la [page 23](#), se ofrecen ejemplos de las asignaciones de acordes.

# 6 Presione el botón [SYNC START] para activar el comienzo sincronizado.



# 7 De acuerdo con la partitura o la progresión de acordes de su interpretación, toque sólo la tecla raíz en el teclado inferior (sección de acordes). (chord section).

Tocando una Tecla, empezará a tocar el estilo/Style.



## Tabla del Smart Chord

Este gráfico muestra cómo se reproduce el acorde cuando simplemente se pulsa la nota raíz del acorde en Do mayor o La menor para cada "Type." El acorde cambia según el "Type" y la "Key Signature." También se muestran ejemplos de Fa mayor para el Pop y Mi menor para el Jazz.

Smart Chord setting		Root Note											
Type	Key Signature	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Standard	C major	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 <sup>b5</sup>
Pop	C major	Cadd9	C#dim7	Dm7	E♭dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B♭	G/B
Jazz	C major	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	E♭dim7	Em7	F6 <sup>9</sup>	F#dim7	G7 <sup>9</sup>	G#dim	Am7 <sup>11</sup>	B♭7	Bm7 <sup>b5</sup>
	A minor	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	D#dim7	E7	FM7 <sup>9</sup>	F#m7 <sup>b5</sup>	G7 <sup>9</sup>	G#7	Am <sup>add9</sup>	B♭7	Bm7 <sup>b5</sup>
Dance	C major	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B♭	Bm
Simple	C major	C	C#dim	Dm	E♭	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 <sup>b5</sup>

Ejemplos de Acordes para tonos de F mayor, Pop Tipos de ajustes.

Pop	F mayor	C7	C#dim	Dm7	E♭	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A♭dim7	Am7	B♭M7	Bdim
-----	---------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Ejemplos de Acordes para tonos de E menor, Jazz Tipos de Ajustes.

Jazz	E menor	CM7 <sup>9</sup>	C#m7 <sup>b5</sup>	D7 <sup>9</sup>	D#7	Em <sup>add9</sup>	F7	F#m7 <sup>b5</sup>	GM7 <sup>9</sup>	G#dim7	Am7 <sup>9</sup>	A#dim7	B7
------	---------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

## Aprendiendo como tocar Acordes Específicos (Chord Tutor)

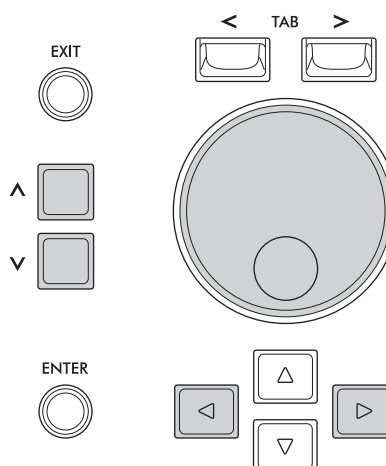
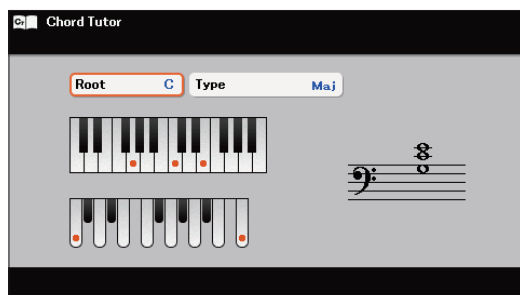
Si conoces el nombre de un acorde pero no sabes cómo tocarlo, la función Tutor de acordes te muestra cómodamente las notas que debes tocar.

### 1 Acceda a la ventana de operaciones.

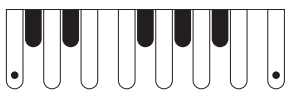
[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] Chord Tutor, [ENTER]

### 2 Especifica el tipo de acorde deseado ("Root" y "Type") para ver que notas deberías tocar para ese acorde.

**NOTA** Dependiendo del acorde, algunas notas son omitidas.

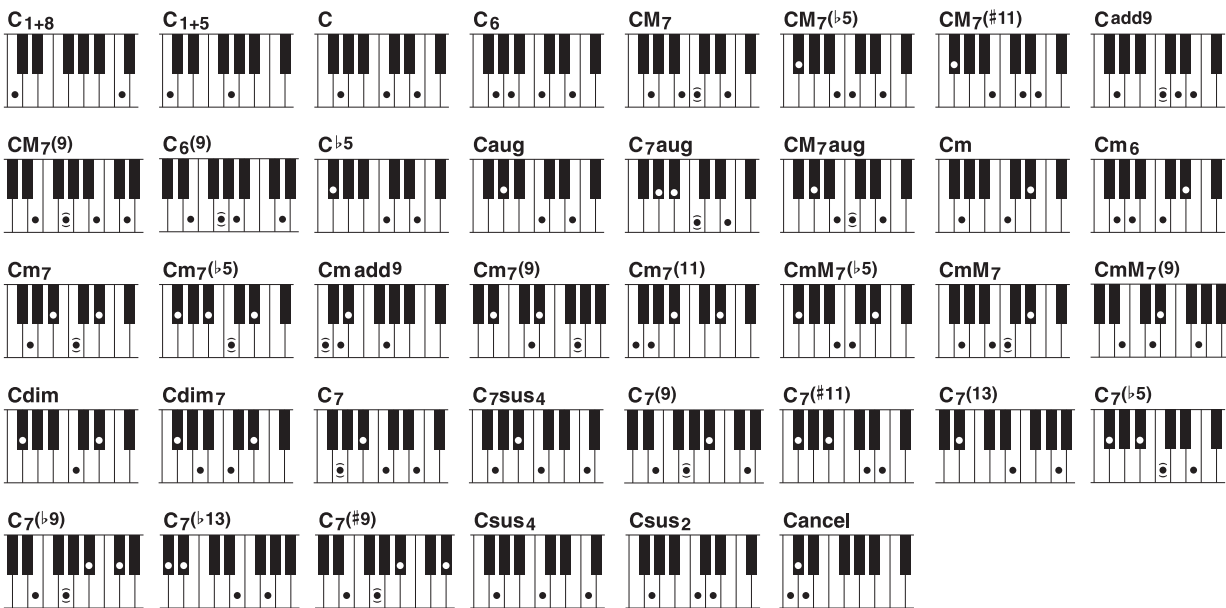


# Tipos de Acordes para la reproducción de estilos



Fingering Type = **Fingered On Bass**

Manual Bass= **On**



2

Estilos

Nombre del Acorde [Abreviación]	Voz normal*	Pantalla para la raíz "C"
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flatted fifth [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Add ninth [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flatted fifth [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmented [aug]	1+3+#5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Minor [m]	1+b3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Minor major seventh [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+b3+b5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+b7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Seventh flatted ninth [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Seventh add flatted thirteenth [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Seventh sharp ninth [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+b2+2	Cancel

**NOTA** Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

**NOTA** La indicación "cancel" se refiere a Chord Cancel, que detiene la reproducción del último acorde seleccionado y deja sólo la batería/ritmo.

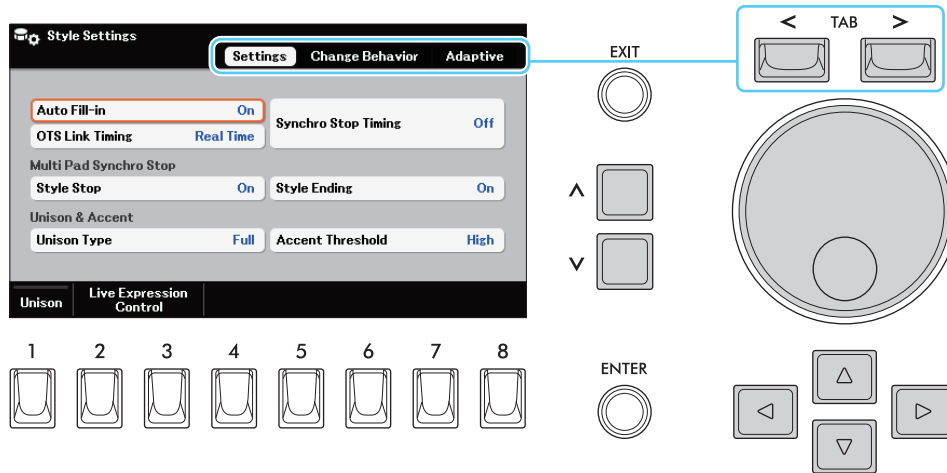


## Ajustes relacionados a reproducción de Style

El instrumento tiene una variedad de ajustes para la reproducción de estilos, a los que se puede acceder en la pantalla de abajo.

**1** En la pantalla de selección de estilos, pulse el botón [6] (**Settings**) para acceder a la pantalla “Style Settings” .

**2** Use los botones TAB [**<**][**>**] y seleccionar la página, y luego haga el ajuste necesario.



### ■ Settings page

<b>Auto Fill-in</b>		Cuando está ajustado en “ <b>On</b> ,” al pulsar cualquiera de los botones MAIN VARIATION [A] - [D] mientras toca, se reproduce automáticamente una sección de relleno.
<b>OTS Link Timing</b>		Esto se aplica a la función OTS Link. Este parámetro determina el tiempo en el que los ajustes de One Touch cambian con el cambio de la VARIACIÓN PRINCIPAL [A]-[D]. (El botón [OTS LINK] debe estar activado). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time:</b> La configuración de One Touch se llama inmediatamente cuando se pulsa uno de los botones de VARIACIÓN PRINCIPAL [A]-[D].</li> <li>• <b>Next Bar:</b> La configuración de One Touch se llama en el siguiente compás, después de pulsar uno de los botones MAIN VARIATION [A]-[D].</li> </ul>
<b>Synchro Stop Timing</b>		Determina el tiempo que puede mantener un acorde antes de que la función de parada de sincronización se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] está activado, y esto se ajusta a un valor distinto de “ <b>Off</b> ,” se cancela automáticamente la función de parada de sincronización si mantiene un acorde durante más tiempo que el ajustado aquí. Esto restablece convenientemente el control de reproducción del estilo a la normalidad, permitiéndole soltar las teclas y seguir reproduciendo el estilo. En otras palabras, si suelta las teclas antes del tiempo establecido aquí, la función Synchro Stop funciona.
<b>Multi Pad Synchro Stop</b>	<b>Style Stop</b>	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción del Estilo.
	<b>Style Ending</b>	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se reproduce la sección de finalización del estilo.
<b>Unison &amp; Accent</b>		Para conocer estos parámetros y los botones [1] ( <b>Unison</b> ) and [2]/[3] ( <b>Live Expression Control</b> ) consulte la sección “Unísono y Acento” del Manual del Usuario.

■ **Change Behavior page**

<b>Section Set</b>	Determines the default section that is automatically called up when selecting different Styles (when Style playback is stopped). When set to “ <b>Off</b> ” and Style playback is stopped, the active section is maintained even if a different Style is selected. When any of the Main A–D sections is not included in the Style data, the nearest section is automatically selected. For example, when Main D is not contained in the selected Style, Main C will be called up.
<b>Tempo</b>	This determines whether the tempo setting of the Style changes or not when you change Styles. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Reset:</b> The tempo always changes to that of the initial default tempo for the selected Style.</li> <li>• <b>Hold:</b> During Style playback, the previous tempo setting is maintained. When Style playback is stopped, the tempo changes to that of the initial default tempo for the selected Style.</li> <li>• <b>Lock:</b> The previous tempo setting is always maintained. When the Style tempo is locked to the previous setting, a padlock icon appears above the Style name on the Main display.</li> </ul>
<b>Part On/Off</b>	This determines whether the Style Channel On/Off status changes or not when you change Styles. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Reset:</b> All Style Channels are set to on.</li> <li>• <b>Hold:</b> During Style playback, the Channel On/Off status of the previous Style is maintained. When Style playback is stopped, all Style Channels are set to on.</li> <li>• <b>Lock:</b> The Channel On/Off status of the previous Style is always maintained.</li> </ul>

■ **Página Adaptive**

Esta función se explica detalladamente en el Manual del Propietario. Consulte la sección "Estilo Adaptativo" en el Manual del Propietario.

## Creando/Editando Estilos/Styles (Style Creator)

Un Estilo se compone de las diferentes Secciones (Intro, Principal, Final, etc.) y cada Sección tiene canales separados (patrón rítmico, línea de bajo, respaldo de acordes, pad, o frase, cada uno de los cuales se denomina "Patrón de Origen"). Con la función de creación de estilos, puede crear un estilo original grabando los canales por separado o copiando los datos de los patrones de otros estilos existentes.

### Procedimiento Básico para la Creación un Estilos/Style

2

Estilos

#### 1 Seleccione el Estilo/Style deseado para ser usado como base para uno nuevo.

Si quiere crear un Estilo desde cero, sáltese este paso.

#### 2 Acceder a la Pantalla del Creador de Estilos/Style Creator.

[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

Aparece un mensaje que le pregunta si desea editar el estilo seleccionado o crear uno nuevo.

#### 3 Presiona uno de los botones [5]/[6] (*Current Style*) para editar el Estilo/Style seleccionado, o pulsa [7]/[8] (*New Style*) para crear uno nuevo

Cuando se pulsa uno de los botones [7]/[8] e crea automáticamente un estilo en blanco (denominado "*New Style*") para la grabación.

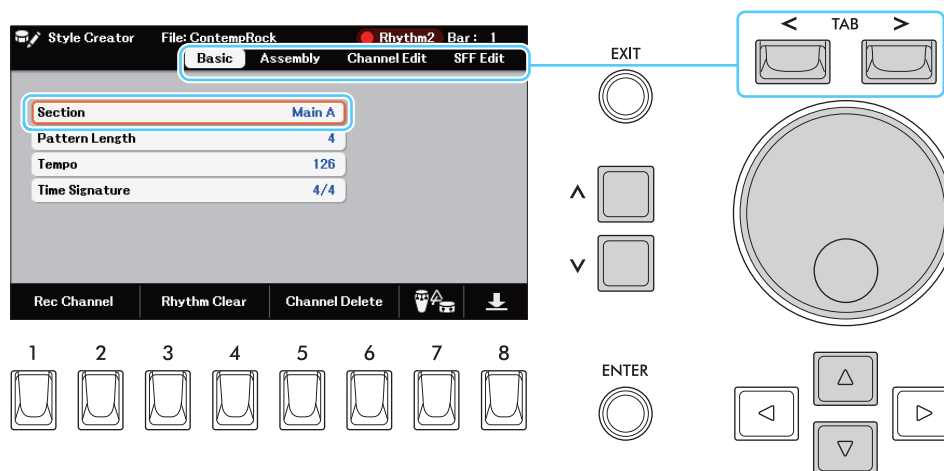
#### 4 En la página "*Basic*" page, mueva el cursor a "*Section*," y luego seleccione la Sección a crear.

(Si se muestra la ventana "*Rec Channel*" pulse el botón [EXIT].) Según sea necesario, realice los siguientes ajustes.

- Para la Sección actual, establezca el "*Pattern Length*."
- Para todo el Estilo actual, establezca el "*Tempo*" y "*Time Signature*."

**NOTA** Tenga en cuenta que al cambiar compás se borran los datos de todas las secciones, y tendrá que crear el Estilo desde cero.

**NOTA** Cuando se edita un Estilo que contiene datos de compás de tiempo para una sección en particular (Estilos con compases de tiempo irregulares), la cuadratura de tiempo para esta sección se mantendrá incluso después de editar o grabar. Tenga en cuenta que al cambiar el compás aquí se borran los datos de esa sección.



#### 5 Creando el Patrón de Fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real en la página "*Basic*" (página 29)**  
Le permite grabar el estilo simplemente tocando el teclado.
- **Ensamblando los Estilos en la página "*Assembly*" (página 33)**  
Le permite copiar varios patrones de otros Estilos preestablecidos o de Estilos ya creados.

## 6 Editando los datos de los canales ya grabados.

- **Editar los datos del canal en la página “*Channel Edit*” (página 34)**  
Le permite cambiar la sensación rítmica, la cuantización y la velocidad, etc.
- **Editando los parámetros SFF en la página “*SFF Edit*” (página 37)**  
Permite editar los parámetros relacionados con el SFF (Style File Format) de los canales ya grabados.
- **Edición de la parte rítmica en la página “*Basic*” mediante la función **Drum Setup** (pagina 42)** Le permite editar la parte rítmica del Estilo, como cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

## 7 Repita los pasos 4–6 como lo desee.

## 8 Presione el botón [8] en cualquiera de las páginas para guardar el Estilo/Style creado.

Para conocer las instrucciones, consulte el apartado "Operaciones básicas" del Manual del Usuario.

### AVISO

El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o se apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

# Grabando en Tiempo Real

En la página “*Basic*” puedes grabar tu patrón rítmico original desde el teclado.

## Características de la grabación en tiempo real en el creador de estilos

### • Loop Recording

La reproducción de estilos repite los patrones rítmicos de varios compases en un "bucle", y la grabación de estilos también se realiza utilizando bucles. Por ejemplo, si empieza a grabar con una sección principal de dos compases, los dos compases se graban repetidamente. Las notas que grabe se reproducirán a partir de la siguiente repetición (bucle), lo que le permitirá grabar mientras escucha el material grabado anteriormente.

### • Overdub Recording

Este método graba nuevo material en un canal que ya contiene datos grabados, sin borrar los datos originales. En la grabación de estilo, los datos grabados no se borran, excepto cuando se utilizan funciones como “*Rhythm Clear*” (página 30) y “*Channel Delete*” (páginas 30, 32). Por ejemplo, si comienza a grabar con un de la siguiente repetición, lo que le permite sobregrabar nuevo material en el bucle mientras escucha los datos grabados anteriormente

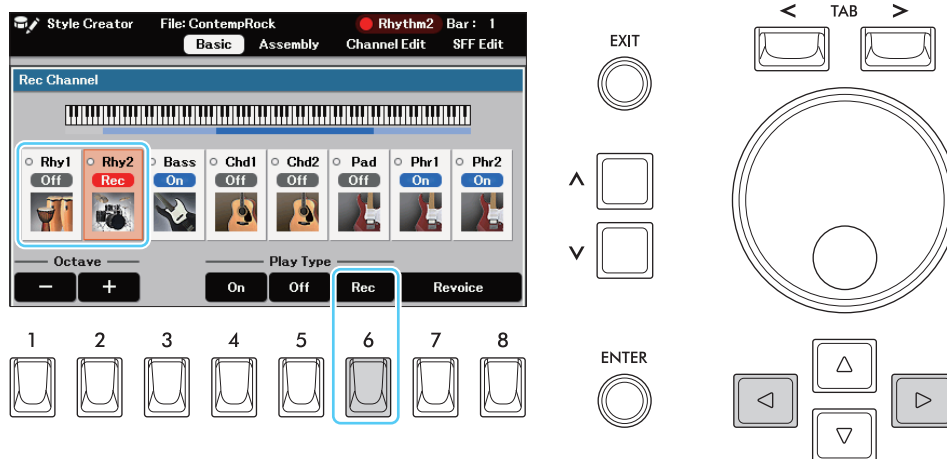
## ■ Grabando los Canales de Ritmo/Rhythm Channels 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del Procedimiento Básico en la página 27.

**1** En la página “*Basic*” pulse uno de los botones [1]/[2] (*Rec Channel*) para acceder a la ventana “*Rec Channel*”.

**2** Mueva el cursor al canal “*Rhy1*” o “*Rhy2*” a continuación, pulse el botón [6] (*Rec*) para establecer el canal como objetivo de grabación.

Se puede seleccionar un canal de ritmo como objetivo de grabación sin importar si se incluyen si hay datos grabados o no. Si se incluyen datos ya grabados en el canal seleccionado, puede grabar notas adicionalmente en los datos existentes.



**3** Si es necesario, seleccione una Voz y, a continuación, practique el patrón rítmico que desea grabar.

Pulsa uno de los botones [7]/[8] (*Revoice*) para que aparezca la pantalla de selección de voz para el canal seleccionado y, a continuación, selecciona la voz deseada, en este caso, un kit de batería, ya que vamos a crear un ritmo. Después de seleccionar, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original del Creador de Estilos. Con la voz seleccionada, practique el patrón rítmico a grabar.

### • Voces disponibles para grabar

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

Para el canal “*Rhy2*” sólo se pueden utilizar Kits de Batería/SFX para la grabación.

**NOTA** Para obtener información sobre qué tecla tocar para cada sonido de Drum/SFX sound, consulte “Drum/Key Assignment List” en la Lista de Datos de la página web.

#### 4 Presione el botón STYLE [START] para empezar a grabar.

Mientras se reproducen los datos ya grabados, pulse el botón [4] (*On*) o [5] (*Off*) en la ventana “*Rec Channel*” para activar o desactivar cada canal según desee.

Si es necesario, puede borrar los datos de los canales. En la página “*Basic*” pulse uno de los botones [5]/[6] (*Channel Delete*) para abrir la ventana de operaciones. En la ventana, seleccione el canal deseado y pulse uno de los botones [1]/[2] (*Delete*) para establecer el canal como objetivo de borrado. Después de seleccionar todos los canales a eliminar, pulse el botón [8] (*Execute*) para eliminar realmente los datos del canal.

#### 5 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, empiece a tocar el patrón rítmico que va a grabar.

Si el Ritmo es difícil de tocar en Tiempo Real, divídelo en partes individuales y toca cada parte por separado mientras la reproducción se repite, como se muestra en el ejemplo siguiente.

The diagram shows three sequential stages of recording a drum loop, connected by downward arrows:

- Loop 1st round:** A single staff for Bass Drum with a rhythmic pattern of quarter notes.
- Loop 2nd round:** Two staves: Snare Drum and Bass Drum. The Snare Drum part has a rhythmic pattern of quarter notes, and the Bass Drum part has the same pattern as in the first round.
- Loop 3rd round:** Three staves: Hi-Hat, Snare Drum, and Bass Drum. The Hi-Hat part has a rhythmic pattern of quarter notes, the Snare Drum part has the same pattern as in the second round, and the Bass Drum part has the same pattern as in the first round.

#### Borrando notas grabadas por error (Rhythm Clear)

Si cometes un error al tocar notas erróneas, puedes borrar notas específicas. Mientras mantiene pulsado uno de los botones [3]/[4] (*Rhythm Clear*) de la página “*Basic*” pulse la tecla correspondiente del teclado.

#### 6 Presiona el botón [START] para parar reproducción.

Si desea añadir más notas, pulse de nuevo el botón [START] para continuar la grabación.

#### 7 Desplace el cursor hasta el canal “*Rhy1*” or “*Rhy2*” con la ventana “*Rec Channel*” y, a continuación, pulse el botón [4] (*On*) para desactivar la grabación.

Si no aparece la ventana “*Rec Channel*” pulse uno de los botones [1]/[2] (*Rec Channel*) buttons.

#### AVISO

Grabación en los canales de Bass, Chords 1-2, pads y phrase 1-2 El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del Procedimiento Básico en la [página 28](#)).

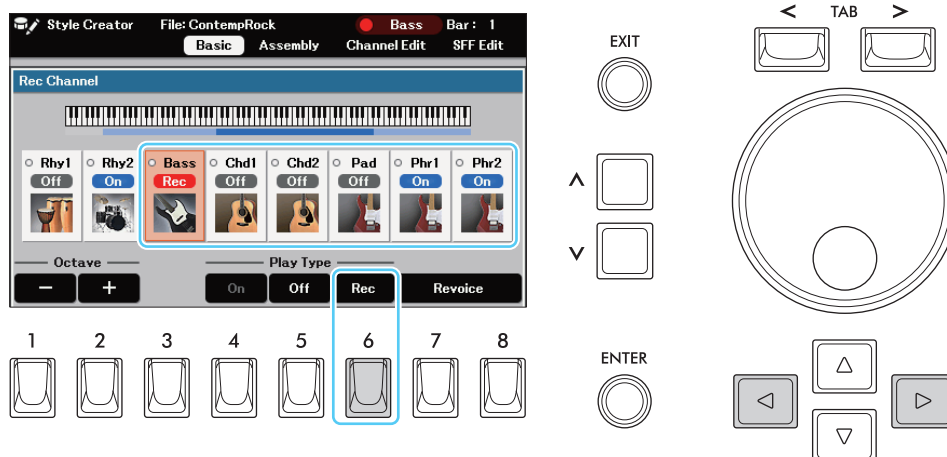
■ Grabación en los canales de bajos, acordes 1-2, pads y frases 1-2

El procedimiento que se describe a continuación se aplica al paso 5 del Procedimiento Básico en [página 27](#).

**1** En la página “Basic” presiona el botón [1]/[2] (*Rec Channel*) para aparecer la ventana “Rec Channel”.

**2** Desplace el cursor hasta el canal deseado (que no sea “Rhy1” y “Rhy2”), y a continuación, pulse el botón [6] (Rec) para establecer el canal como objetivo de grabación.

Si se selecciona un Estilo preestablecido, aparece un mensaje de confirmación que le pregunta si desea o no borrar los datos ya grabados del canal seleccionado. Pulse el botón [7] (OK) para borrar los datos y el canal seleccionado se especificará como destino de grabación. Tenga en cuenta que los datos del canal que no sean los canales de ritmo del estilo preestablecido no se pueden sobre grabar.



**3** Si es necesario, seleccione una Voz y, a continuación, practique la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o la frase que desea grabar.

Pulse uno de los botones [7]/[8] (*Revoice*) para acceder a la pantalla de selección de voz del canal seleccionado y, a continuación, seleccione la voz deseada. Después de seleccionar, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Con la Voz seleccionada, practique la frase o el acompañamiento de acordes a grabar.

• Voces disponibles para grabación

Cualquiera excepto por los Kits de Batería/Drum Kit/SFX kit pueden usarse para.

• Grabar una frase en CM7 (para tocar las notas adecuadas mientras los acordes cambian durante la interpretación)

Guías para la grabación de un acorde principal o de relleno

Con los ajustes iniciales por defecto “*Source Root/Source Chord*” ([página 38](#)) está ajustada a CM7.

Esto significa que debe grabar un patrón de fuente que se activará especificando CM7 durante la interpretación normal. Grabe una línea de bajo, frase o acorde de fondo que desee escuchar cuando se especifique CM7. En concreto, consulte las guías siguientes.

- Utiliza las notas de la escala jónica de Do, que es la escala de acordes primaria de CM7 en la tonalidad de Do Mayor, excepto las notas siguientes, que deben evitarse:
  - “F” (4th)
  - “D” (novena de tensión, que no funciona con acordes con “b9th” o “#9th” en el sistema de estilo)
  - En otras palabras, use solamente las notas C, E, G, A, y B (Root, 3rd, 5th, 6th o 13th y Maj7th).
- Utilice sólo los tonos de los acordes cuando grabe los canales Chord y Pad (es decir, C, E, G y B).



C = Tonos de Acordes  
R = Notas recomendadas

\* Al grabar el patrón de origen, debe utilizar las notas “C” y “R” basadas en lo anterior, y evitar las demás.

Si observa estas pautas, las notas de reproducción del estilo se convierten adecuadamente para la mayoría de los acordes según los cambios de acordes que realice durante su interpretación.

### Guías para Grabar las (Introducciones y Finales) Intro or Ending

Estas Secciones están diseñadas asumiendo que el acorde no se cambia durante la reproducción. Por ello, no es necesario observar las directrices para las Secciones Principal y de Relleno descritas anteriormente, y puede crear una progresión de acordes especial en la grabación. Sin embargo, debe seguir las directrices que se indican a continuación para garantizar que sus frases funcionen bien en situaciones comunes, ya que la “*Source Root/Source Chord*” (página 38) está ajustada a CM7 por defecto.

- Cuando grabe la Intro, asegúrese de que la frase con la progresión de acordes que grabe conduzca adecuadamente a su acorde de tónica al final de la Intro. Por ejemplo, en la tonalidad de Do Mayor, se suele utilizar el acorde G7, ya que conduce fuertemente al acorde de tónica de la tonalidad de Do Mayor.
- Cuando grabe el final, asegúrese de que la frase con la progresión de acordes que grabe resuelva en la tonalidad original al principio del final. Los acordes recomendados, que resuelven a la tonalidad sin problemas, son los acordes diatónicos (es decir, CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 y Bm7(b5) en la tonalidad de Do Mayor).
- **Ajuste la Raíz/Acorde, Source Root/Chord si es necesario.**  
Puede cambiarla por cualquier otra que desee y en la que pueda tocar fácilmente. Acceda a la página “SFF Edit” y ajuste la raíz y el acorde fuente al tipo de raíz y acorde favoritos o deseados. Tenga en cuenta que cuando cambie el Acorde Fuente del CM7 por defecto a otro acorde, las notas del acorde y las notas recomendadas también cambiarán. Para más detalles, consulte la [página 37](#).

## 4 Presione el botón de STYLE [START] para empezar a grabar.

Mientras se reproducen los datos ya grabados, pulse el botón [4] (*On*) or [5] (*Off*) en la ventana “*Rec Channel*” para activar o desactivar cada canal según desee.

Si es necesario, puede borrar los datos de los canales. En la página “*Basic*” pulse uno de los botones [5]/[6] (*Channel Delete*) para abrir la ventana de operaciones. En la ventana, seleccione el canal deseado y pulse uno de los botones [1]/[2] (*Delete*) para establecer el canal como objetivo de borrado. Después de seleccionar todos los canales que se van a borrar, pulse el botón [8] (*Execute*) para borrar realmente los datos del canal.

## 5 Tan pronto como la reproducción en bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, comience a tocar la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o la frase a grabar.

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

Si se desea añadir más notas, presione el botón [START] otra vez para continuar grabando.

- **Para escuchar el sonido de reproducción de los canales ya grabados con otro Root/Chord:**

- 1) Acceda a la página “*SFF Edit*” y, a continuación, utilice los botones [3]/[4] (*Target Channel*) para ajustar el canal de destino a “*Rhythm1*” o “*Rhythm2*.”
- 2) Presione el botón [START] para reproducir.
- 3) En la página “*SFF Edit*” ajuste la “*Source Root*” and “*Source Chord*” a la raíz y el tipo de acorde deseados. Esta operación le permite escuchar cómo se reproduce el patrón de origen a través de los cambios de acordes durante la interpretación normal.

Esta operación le permite escuchar cómo se reproduce el patrón de origen a través de los cambios de acordes durante la interpretación normal.

## 7 En la ventana “*Rec Channel*” a la que se accede a través de la página “*Basic*”, pulse el botón [4] (*On*) para desactivar la grabación del canal seleccionado.

Si la ventana “*Rec Channel*” no se muestra, presione uno de los botones [1]/[2] (*Rec Channel*).

### AVISO

El estilo creado se perderá si cambia a otro estilo o desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación Save (paso 8 de la [página 28](#)).



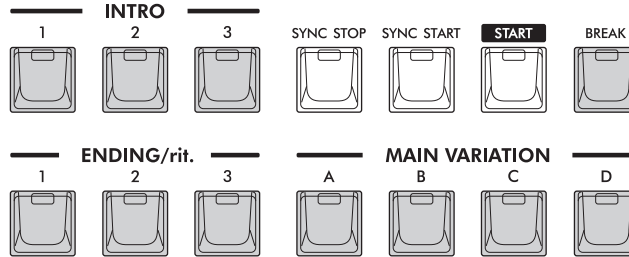
## Asignación del patrón de fuente a cada canal (Assembly)

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del Procedimiento Básico en la [página 27](#). En la página “*Assembly*” puede copiar los datos del canal como un Patrón de Origen desde otro Estilo al Estilo actualmente editado. Utilice esta página si encuentra un patrón rítmico, una línea de bajo, un acompañamiento de acordes o una frase favoritos de otro Estilo.

### 1 Si es necesario, pulse uno de los botones de la sección de estilo para seleccionar la sección que desea editar.

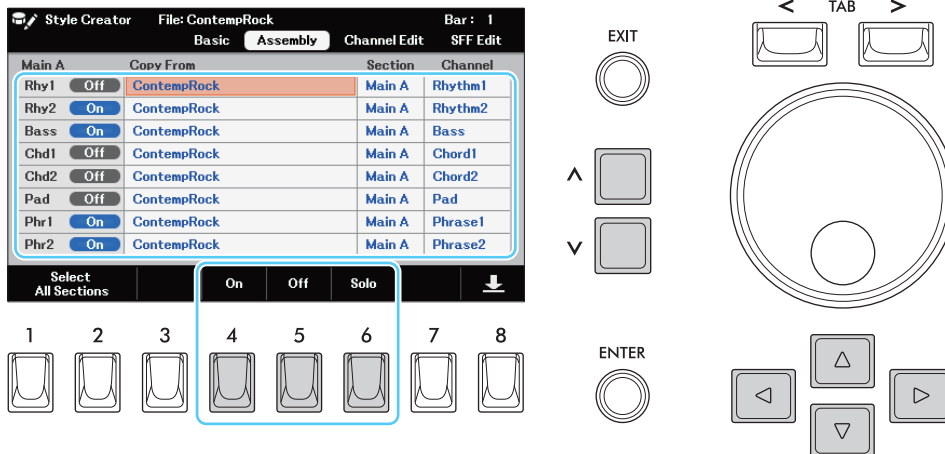
Aunque la sección que se va a editar ya se haya seleccionado en la página “*Basic*”, también se puede cambiar la sección en la página “*Assembly*”. Si pulsa uno de los botones [1]/[2] (*Select All Sections*) podrá seleccionar todas las secciones.

La sección seleccionada se muestra en la parte superior izquierda de la página “*Assembly*”.



### 2 Si es necesario, reproduzca el estilo pulsando el botón [START] para escucharlo durante el montaje.

En la página “*Assembly*” use los botones [4] (*On*)/ [5] (*Off*) para activar on/off la reproducción de cada canal. Presionando el botón [6] (*Solo*) le permitirá reproducir el canal seleccionado.



### 3 Para cada canal, seleccione el estilo (Copy From), la sección y el canal que desee copiar en el estilo que está editando.

#### AVISO

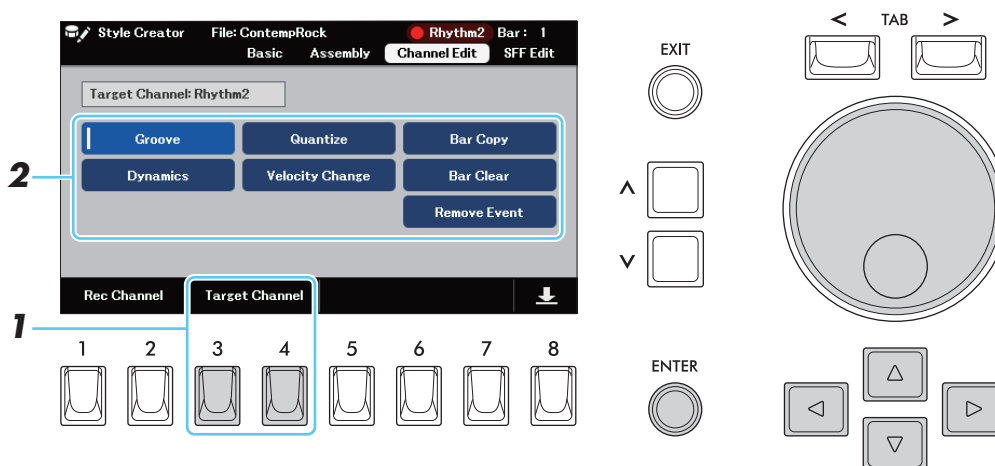
El estilo creado se perderá si cambia a otro estilo o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar (paso 8 de la [página 28](#)).

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

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del Procedimiento Básico en la [página 28](#). On the “*Channel Edit*” puede editar los datos grabados para cada canal de la Sección actual seleccionada en la página “*Basic*” o mediante los botones del panel.

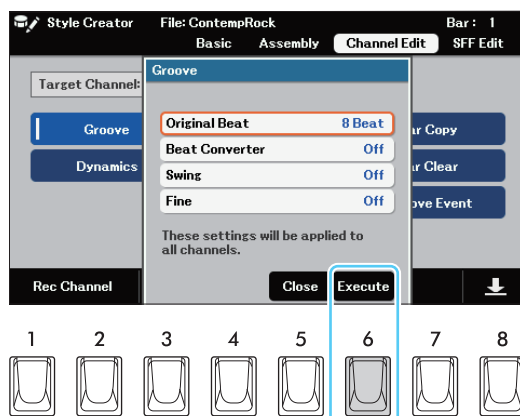
### 1 Seleccione el canal a editar mediante el botón [3]/[4] (Target Channel).

El canal seleccionado se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.





### 2 Utilice los botones del Cursor para seleccionar el elemento que desea editar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla de edición.

### 3 Edite el parámetro deseado, y luego presione el botón [6] (Execute) para que entre a editar los ajustes de cada ventana.



Una vez finalizada la ejecución, este botón cambia a “*Undo*,” permitiéndole restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función de deshacer sólo tiene un nivel; sólo se puede deshacer la operación inmediatamente anterior.

<b>Groove</b>	Esto le permite añadir swing a la música o cambiar la "sensación" del ritmo haciendo sutiles cambios en la sincronización (clock) del Estilo. Los ajustes de Groove se aplican a todos los canales de la Sección seleccionada.
<b>Original Beat</b>	Especifica los tiempos a los que se aplicará el Groove. En otras palabras, si se selecciona “ <i>8 Beat</i> ” la temporización de Groove se aplica a las 8ª notas; si se selecciona “ <i>12 Beat</i> ” la temporización de Groove se aplica a los tresillos de corcheas.

<b>Groove</b>	<b>Beat Converter</b>	En realidad, cambia la temporización de los tiempos (especificados en el parámetro “ <b>Original Beat</b> ” anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando “ <b>Original Beat</b> ” está ajustado a “ <b>8 Beat</b> ” y “ <b>Beat Converter</b> ” está ajustado a “12,” todas las notas de 8ª de la sección se cambian a una temporización de tresillo de corcheas. Los convertidores de tiempo “16A” y “16B” que aparecen cuando “ <b>Original Beat</b> ” está ajustado a “ <b>12 Beat</b> ” son variaciones de un ajuste básico de semicorcheas.
	<b>Swing</b>	Produce una sensación de "swing" desplazando el tiempo de los tiempos posteriores, dependiendo del parámetro “ <b>Original Beat</b> ” anterior. Por ejemplo, si el valor especificado de “ <b>Original Beat</b> ” es “ <b>8 Beat</b> ,” el parámetro Swing retrasará selectivamente los tiempos 2, 4, 6 y 8 de cada compás para crear una sensación de swing. Los ajustes "A" a "E" producen diferentes grados de swing, siendo "A" el más sutil y "E" el más pronunciado.
	<b>Fine</b>	Selecciona una variedad de "plantillas" de Groove que se aplicarán a la sección seleccionada. Los ajustes “ <b>Push</b> ” hacen que ciertos tiempos se reproduzcan antes, mientras que los ajustes “ <b>Heavy</b> ” retrasan el tiempo de ciertos tiempos. Los ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinan los tiempos que se verán afectados. Todos los tiempos hasta el tiempo especificado, pero sin incluir el primer tiempo, se reproducirán antes o con retraso (por ejemplo, el segundo y el tercer tiempo, 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 un efecto máximo.
<b>Dynamics</b>	Esto cambia la velocidad/volumen (o acento) de ciertas notas en la reproducción del Estilo. Los ajustes de Dinámica pueden aplicarse a cada canal individualmente o a todos los canales del Estilo seleccionado.	
	<b>Accent Type</b>	Determina el tipo de acento aplicado, es decir, qué notas se enfatizan.
	<b>Strength</b>	Determina la intensidad con la que se aplicará el “ <b>Accent Type</b> ” seleccionado (arriba). Cuanto más alto sea el valor, más fuerte será el efecto.
	<b>Expand/Compress</b>	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores superiores al 100% amplían el rango dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
	<b>Boost/Cut</b>	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad. Los valores superiores al 100% aumentan la velocidad general, mientras que los valores inferiores al 100% la reducen.
	<b>Apply To All Channel</b>	Cuando se ajusta a “ <b>On</b> ,” los ajustes de esta pantalla se aplicarán a todos los canales de la Sección actual. Si está en “ <b>Off</b> ,” los ajustes de esta pantalla se aplicarán al canal especificado en el “ <b>Target Channel</b> ” en la página “ <b>Channel Edit</b> ”.
<b>Quantize</b>	Igual que en Song Creator (página 66), con la excepción de 2 parámetros adicionales disponibles abajo.  Corcheas con swing  Semicorcheas con swing	
<b>Velocity Change</b>	Aumenta o reduce la velocidad de todas las notas en el canal especificado, según el porcentaje.	
<b>Bar Copy</b>	Esta función permite copiar datos de un compas o grupo de compases a otra locación de un canal específico.	
	<b>Source Top</b>	Especifica la primera ( <b>Source Top</b> ) y la última ( <b>Source Last</b> ) medidas de la región a copiar.
	<b>Source Last</b>	
<b>Destination</b>	Especifica la primera medida de la ubicación de destino, en la que se van a copiar los datos.	

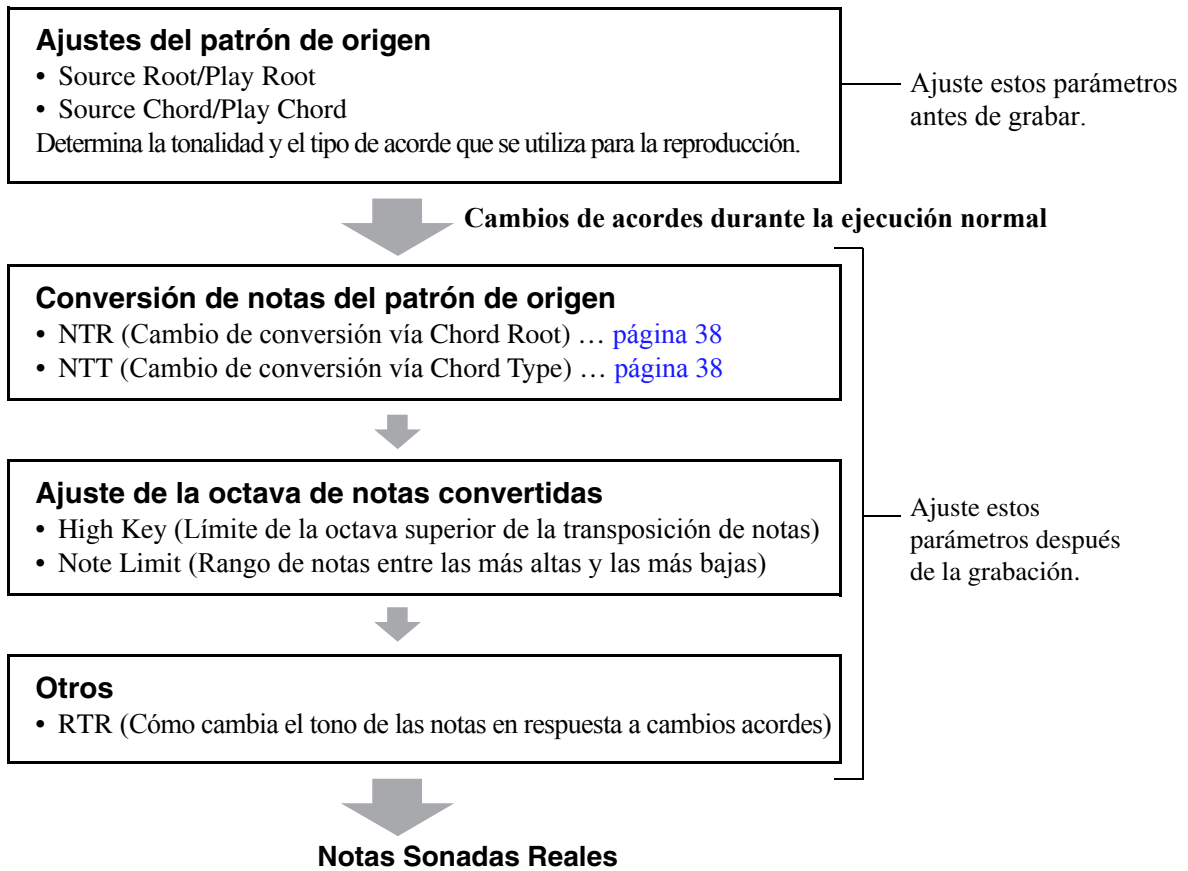
<b><i>Bar Clear</i></b>	Esta función borra todos los datos del rango de medidas especificado (desde la “ <b><i>Source Top</i></b> ” hasta la “ <b><i>Source Last</i></b> ”) dentro del canal seleccionado.
<b><i>Remove Event</i></b>	Esta función permite eliminar eventos específicos del canal seleccionado.

**AVISO**

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación Save (paso 8 de la [página 28](#)).

## Cómo configurar el formato de los archivos de estilo (SFF Edit)

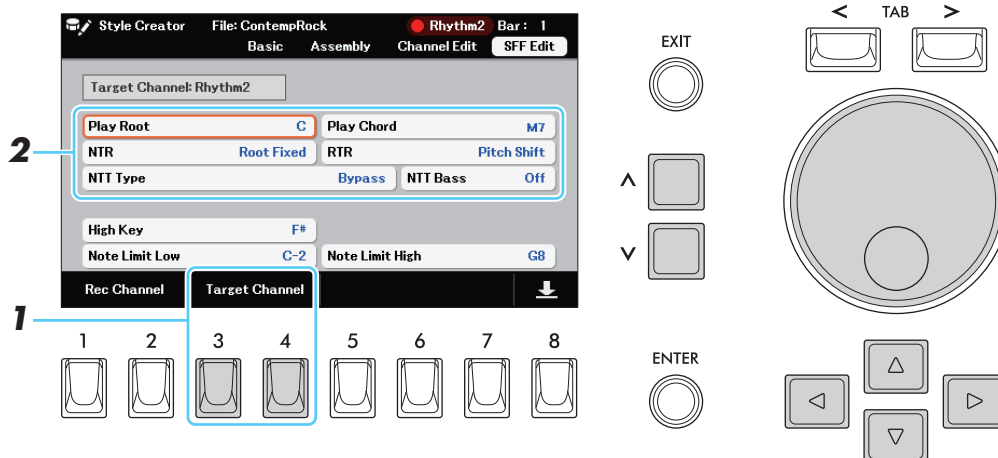
Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del Procedimiento Básico en la [página 28](#). El formato de archivo de estilo (SFF) combina todos los conocimientos de reproducción de estilos de Yamaha en un único formato unificado. El ajuste de los parámetros relacionados con el SFF determina cómo se convierten las notas originales en las notas que suenan realmente, basándose en los acordes que usted especifica en la sección Chord del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación.



Los parámetros indicados anteriormente pueden establecerse en la página “SFF Edit”

### 1 En la página “SFF Edit”, use the [3]/[4] (Target Channel) para seleccionar el canal de destino que desea editar.

El canal seleccionado se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.



## 2 Edite el parámetro deseado.

2

Estilos

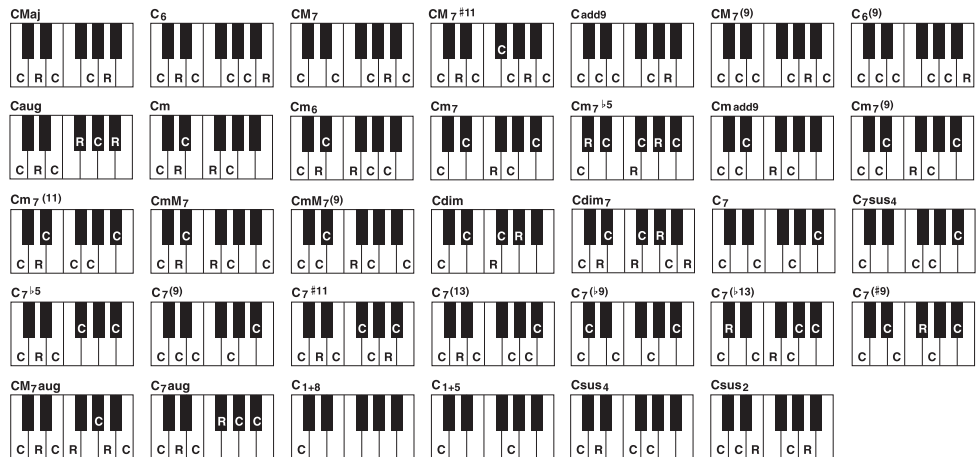
### Source Root (Play Root)

Estos ajustes determinan la tonalidad original del Patrón de Origen (es decir, la tonalidad utilizada cuando se graba el patrón en un canal distinto de los canales de Ritmo). Si ajusta aquí "Fm7", al especificar "Fm7" en la sección de Acordes del teclado se reproducirán los datos grabados originalmente (Source Pattern). El ajuste por defecto es "CM 7" (Source Root = C y Source Chord = M7). Dependiendo del tipo de acorde seleccionado especificado aquí, las notas reproducibles (tonos de escala y tonos de acorde) difieren.

#### IMPORTANTE

Asegúrese de ajustar los parámetros aquí antes de grabar. Si cambia los ajustes después de la grabación, el Patrón de Origen grabado no podrá convertirse en las notas apropiadas cuando cambie el acorde durante su interpretación al teclado.

#### Notas reproducibles cuando la raíz de origen es C:



C = Notas de los acordes  
C, R = Notas recomendadas

\* Al grabar el patrón de origen, debe crearlo utilizando las notas C y R.

**NOTE** Cuando los parámetros del Canal Destino seleccionado se ajustan a **NTR: Root Fixed**, **NTT Type: Bypass**, or **NTT Bass: Off**, los parámetros aquí se cambian a "Play Root" y "Play Chord", respectivamente. En este caso, puede cambiar los acordes y escuchar el sonido escuchar el sonido resultante para todos los canales.

**NOTE** Los ajustes aquí no se aplican cuando **NTR** está ajustado a "**Guitar**."

### Fuente Acorde (Tocar el acorde)

### NTR/NTT (Regla de transposición de notas/tabla de transposición de notas)

Los parámetros aquí determinan cómo se convierten las notas en el Patrón de Origen de acuerdo con los cambios de acordes durante su interpretación en el teclado.

#### NTR/NTT Ajustes de los canales de ritmo

Ya que los canales de Ritmo no deben ser afectados por el cambio de Acordes, asegúrese de hacer los siguientes ajustes.

- **NTR = Root Fixed**
- **NTT Type = Bypass**
- **NTT Bass = Off**

Con los ajustes anteriores, los parámetros "**Source Root**" y "**Source Chord**" se cambian a "**Play Root**" y "**Play Chord**," respectivamente.

#### NTR

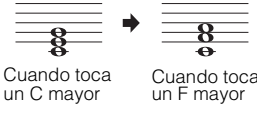
Selecciona la Regla de Transposición de Notas que determina cómo se transponen las notas en el Patrón de Origen de acuerdo con el cambio de la Raíz del Acorde.

#### Root Transpose

Cuando se transpone la nota raíz, se mantienen los intervalos entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 se convierten en F3, A3 y C4 cuando la nota raíz se transpone a F. Utilice este ajuste para los canales con arreglos melódicos.



Cuando toca un C mayor      Cuando toca un F mayor

NTR/NTT (Regla de transposición de notas/ tabla de transposición de notas)	NTR	<b>Root Fixed</b>	<p>La nota se mantiene lo más cerca posible del rango de la nota original. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 se convierten en C3, F3 y A3 cuando la nota raíz se transpone a F.</p> <p>Utilice este ajuste para los canales con arreglos de acordes.</p> 
		<b>Guitar</b>	Esto es exclusivamente para transponer el acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen a voicings aproximados tocados con la digitación natural de la guitarra.
	NTT Type	Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de tipo de acorde.	
		<b>Cuando NTR está ajustado a “Root Transpose” o “Root Fixed”:</b>	
		<b>Bypass</b>	Cuando NTR se ajusta a Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no realiza ninguna conversión de notas. Cuando NTR está ajustado a Root Trans, la tabla utilizada sólo convierte las notas manteniendo los intervalos entre notas.
		<b>Melody</b>	Adecuado para transponer la mayoría de las líneas melódicas. Utilízalo para canales con arreglos melódicos como "Bass", "Phrase1" y "Phrase2".
		<b>Chord</b>	Adecuado para transponer la mayoría de las líneas melódicas. Utilícelo para los canales "Chord1" y "Chord2", que asumen la armonía en el arreglo.
		<b>Melodic Minor</b>	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla baja un semitono la tercera nota mayor sobre la "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, la tercera nota menor sobre la "Source Root" se eleva un semitono. Las demás notas no cambian. Utilícelo para las Secciones que responden sólo a los acordes mayores/menores, tales como Intros y finales, según las notas del patrón fuente, el tipo de tonalidad menor (natural, armónica o melódica menor) y/o el modo que pretenda.
		<b>Melodic Minor 5th</b>	Además de la transposición a menor melódica anterior, esta tabla transpone la quinta perfecta por encima de la "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		<b>Harmonic Minor</b>	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla baja un semitono las notas de tercera y sexta mayores por encima de la "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, las notas tercera y sexta menores sobre la "Source Root" se elevan un semitono. Las demás notas no se modifican. Utilícelo para las secciones que responden sólo a acordes mayores/menores, como Intros y Finales, según las notas del Patrón de Origen, el tipo de tonalidad menor (natural, armónica o melódica menor) y/o el modo que pretenda.

NTR/NTT (Regla de transposición de notas/ tabla de transposición de notas)	NTT Type	<b>Harmonic Minor 5th</b>	Además de la transposición de la menor armónica anterior, esta tabla transpone la quinta perfecta por encima de la "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		<b>Natural Minor</b>	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla baja un semitono las notas de tercera, sexta y séptima mayores por encima de la "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, las notas tercera, sexta y séptima menores por encima de la "Source Root" se elevan un semitono. Las demás notas no se modifican. Utilícelo para las secciones que responden sólo a acordes mayores/menores, como Intros y Finales, según las notas del Patrón de Origen, el tipo de tonalidad menor (natural, armónica o melódica menor) y/o el modo que pretenda.
		<b>Natural Minor 5th</b>	Además de la transposición en Natural Menor anterior, esta tabla transpone la quinta perfecta por encima de la "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		<b>Dorian</b>	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla baja un semitono las notas de tercera y séptima mayores por encima de la "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, las notas de tercera y séptima menores sobre la "Source Root" se elevan un semitono. Las demás notas no se modifican. Utilícelo para las Secciones que responden sólo a acordes mayores/menores, como Intros y Finales, según las notas del Patrón de Origen, el tipo de tonalidad menor (natural, armónica o melódica menor) y/o el modo que pretenda.
		<b>Dorian 5th</b>	Además de la transposición dórica anterior, esta tabla transpone la quinta perfecta por encima de la "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		<b>Cuando NTR está ajustado a "Guitar":</b>	
	<b>All Purpose</b>	Esta tabla funciona tanto para los rasgueos como para los arpeggios.	
	<b>Stroke</b>	Esta tabla está especializada en el rasgueo. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, esto es para simular los rasgueos reales de la guitarra para un sonido más auténtico.	
	<b>Arpeggio</b>	Esta tabla está especializada en arpeggios, dando lugar a bellos sonidos de arpeggio de cuatro notas .	
	NTT Bass	Los canales para los que este parámetro está ajustado a "On" responden a acordes con barra (sobre-bajo). Por ejemplo, cuando se selecciona Dm7/G, las notas de los bajos se transponen a "G" en lugar de "D", que es la raíz del acorde. Cuando NTR está ajustado a "Guitar" y este parámetro está ajustado a "On," sólo la nota inferior como Bajo dentro de los voicings de Guitarra responden automáticamente también a los acordes con barra.	



<b>RTR</b>	Estos ajustes determinan cómo controlar las notas que suenan para cambiar sus tonos y adaptarse a los cambios de acordes.
<b>Stop</b>	Las notas dejan de sonar.
<b>Pitch Shift</b>	El tono de la nota se dobla sin un nuevo ataque para adaptarse al nuevo acorde.
<b>Pitch Shift to Root</b>	El tono de la nota se dobla sin un nuevo ataque al tono raíz del nuevo acorde. La octava del nuevo tono sigue siendo la misma.
<b>Retrigger</b>	La nota del nuevo tono correspondiente al nuevo acorde se vuelve a disparar con un nuevo ataque.
<b>Retrigger to Root</b>	La nota del nuevo tono correspondiente a la raíz del nuevo acorde se vuelve a disparar con un nuevo ataque. La octava de la nueva nota sigue siendo la misma.
<b>High Key/ Nota límite</b>	La configuración aquí ajusta la octava (rango de tono) de las notas convertidas a través del NTT y NTR.
<b>High Key</b>	<p>Establece la tonalidad más alta (límite superior de la octava) de la transposición de la nota para el cambio de raíz del acorde. La nota raíz de un acorde seleccionado se transpone hacia arriba siempre que la nota raíz sea igual o menor que la tonalidad más alta. Cuando la nota fundamental es mayor que la tonalidad más alta, la nota fundamental se transpone hacia abajo. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro NTR (<a href="#">página 38</a>) está ajustado a “<i>Root Transpose</i>.”</p> <p><b>Ejemplo—Cuando la nota más alta es F.</b></p> <p>Root changes → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Notes played → C3-E3-G3    C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4    F#2-A#2-C#3</p>
<b>Note Limit Low</b>	<p>Establecen el rango de tono (notas más altas y más bajas) a transponer. Mediante un ajuste juicioso de este rango, puede asegurarse de que se produzcan rangos de afinación naturales para cada Voz ajustada en cada canal; en otras palabras, esto evita que se produzcan notas de afinación no naturales para cada Voz que se reproduzca (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos de piccolo bajos).</p>
<b>Note Limit High</b>	<p><b>Ejemplo—Cuando la nota mas baja es C3 y la mas alta es D4.</b></p> <p>Root changes → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notes played → E3-G3-C4    E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>

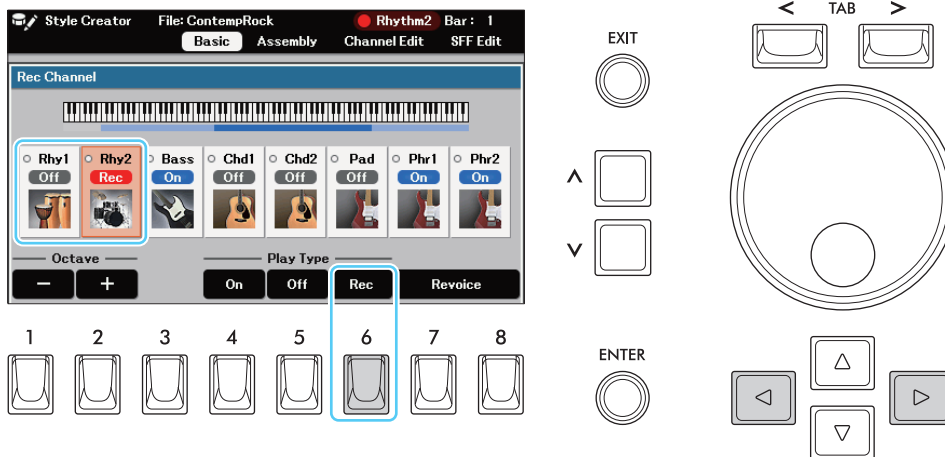
**AVISO**

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación Save (paso 8 de la [página 28](#)).

## Editando Parte del Ritmo/Style (Drum Setup)

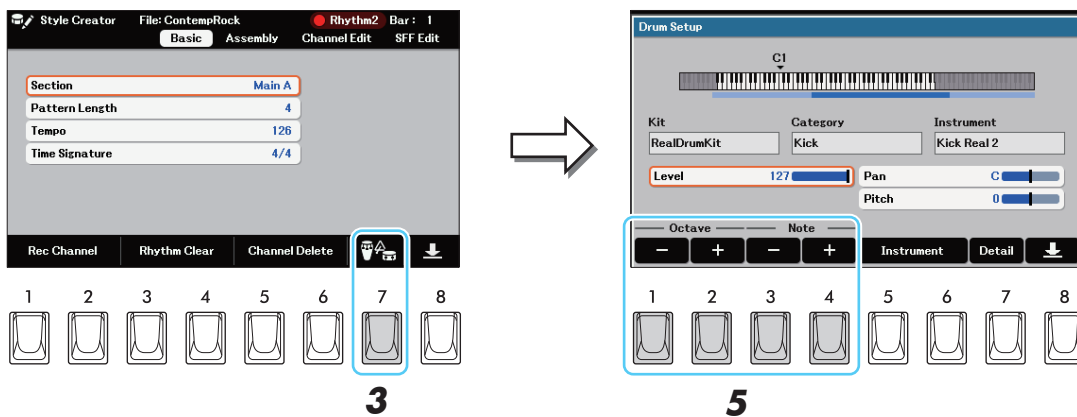
El procedimiento siguiente se aplica al paso 6 del Procedimiento Básico en la [página 28](#). La función Drum Setup le permite editar la parte rítmica del Estilo actual, como cambiar los instrumentos de batería y hacer varios ajustes.

- 1 En la página "Básica", pulse uno de los botones [1]/[2] (Rec Channel) para acceder a la ventana "Canal de grabación".
- 2 Desplace el cursor al canal del "Rhy1" o "Rhy2", y luego presione el botón [6] (Rec) para seleccionar el canal como la parte para editar.



**NOTA** Si los diferentes sonidos de batería se asignan a cada sección del canal seleccionado, los sonidos se ajustan al de la sección actual para poder utilizar la función Drum Setup.

- 3 En la página "Basic", presione el botón [7] para traer la Ventana de "Drum Setup".



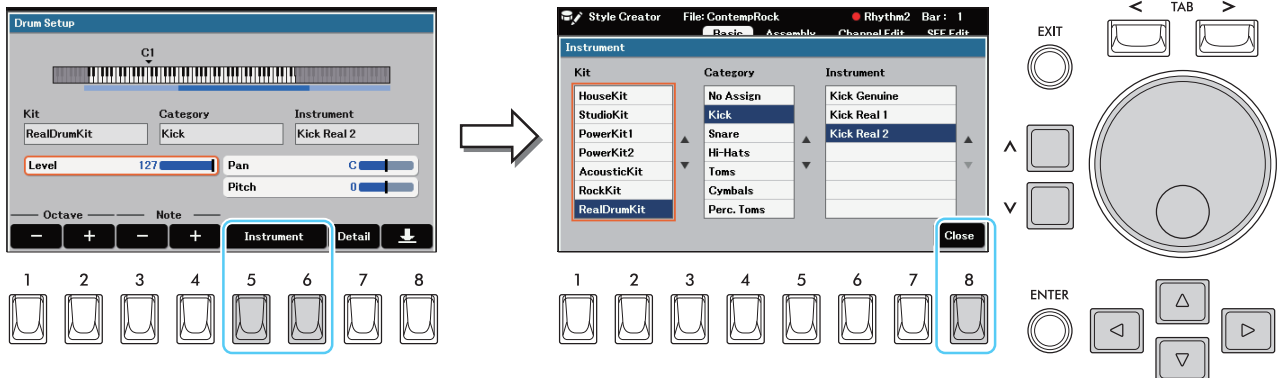
- 4 Si es necesario, presione el botón [START] para empezar la reproducción de la parte del Ritmo. Los sonidos reproducidos se indican en el teclado de la pantalla, permitiéndole comprobar la nota a editar.

- 5 Seleccione la nota que desea editar utilizando los botones [3]/[4] (Nota) o pulsando la nota en el teclado superior

Cuando utilice el teclado superior, desplace el rango del teclado hacia arriba o hacia abajo en una octava utilizando los botones [1]/[2] (Octave) para seleccionar la nota deseada. La nota seleccionada se muestra encima del teclado de la pantalla.

## 6 Seleccione el instrumento que va a ser usado.

**6-1** Pulse uno de los botones [5]/[6] (*Instrument*) para abrir la ventana de selección del instrumento.



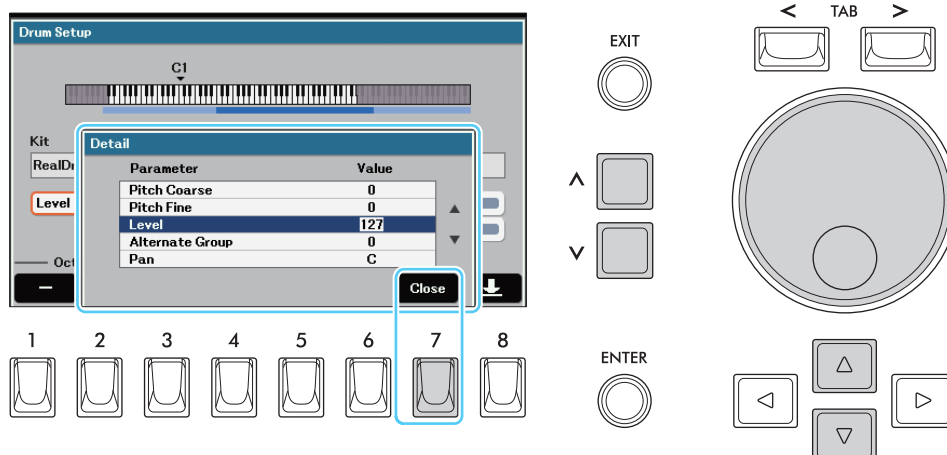
**6-2** Seleccione el “Kit que usara,” “Category” e “Instrument” en ese orden, y luego cierre esa ventana.

**7** Si es necesario, ajuste el “Level,” “Pan” and “Pitch.”

**8** Si es necesario, hacer mas ajustes detallados.

**8-1** Presione el botón [7] (*Detail*) para traer la Ventana de ajustes de detalles.

**8-2** Haga los Ajustes, y luego cierre esa ventana.



Parámetros indicados con un asterisco (\*) en la lista de abajo son ajustes relevantes para el paso 7 anterior.

<b>Pitch Coarse*</b>	Para la afinación gruesa del tono en incrementos de semitono.
<b>Pitch Fine*</b>	Para el ajuste fino del tono en incrementos de centésimas. <b>NOTA</b> En términos musicales, un "céntimo" es la centésima parte de un semitono. (100 céntimos equivalen a un semitono).
<b>Level*</b>	Para ajustar el nivel del Volumen
<b>Alternate Group</b>	Determina el grupo alternativo. Cualquier instrumento en el mismo número de grupo no puede sonar al mismo tiempo. Tocar cualquier instrumento dentro de un grupo numerado detendrá inmediatamente el sonido de cualquier otro instrumento en el mismo grupo del mismo número. Si se ajusta a 0, los instrumentos del grupo pueden sonar al mismo tiempo.
<b>Pan*</b>	Determina la posición estereofónica.
<b>Reverb Send</b>	Para ajustar la profundidad de la reverberación.
<b>Chorus Send</b>	Para ajustar la profundidad del chorus.

<b>Variation Send</b>	<p>Para ajustar la profundidad del efecto de variación (DSP1). Cuando el parámetro “<b>Connection</b>” está ajustado a “<b>Insertion</b>” on la pantalla del mezclador y este canal rítmico está seleccionado como parte asignada, este parámetro se comporta de las siguientes maneras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cuando el envío de variación está ajustado a:</b> No se aplican efectos al instrumento (Inserción desactivada).</li> <li>• <b>Cuando el envío de variación está ajustado a 1–127:</b> los efectos se aplican al instrumento (Insertion On).</li> </ul>
<b>Key Assign</b>	<p>Determina el modo de asignación de teclas. Este parámetro sólo es efectivo cuando el parámetro XG del kit "SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN" (véase la lista de datos en la página web) está ajustado a "INST".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single:</b> Cada reproducción sucesiva del mismo sonido hace que el anterior se corte o silencio.</li> <li>• <b>Multi:</b> Cada sonido continúa con su decaimiento completo, incluso cuando se reproduce sucesivamente varias veces.</li> </ul>
<b>Rcv Note Off</b>	Determina si se reciben o no los mensajes de notación.
<b>Rcv Note On</b>	Determina si se reciben o no los mensajes de nota.
<b>Filter Cutoff</b>	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencia efectiva del filtro. Los valores más altos dan como resultado un sonido más brillante.
<b>Filter Resonance</b>	Determina el énfasis que se le da a la frecuencia de corte (resonancia), ajustada en Cutoff del filtro más arriba. Los valores más altos dan como resultado un efecto más pronunciado.
<b>EG Attack</b>	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto mayor sea el valor, más rápido será el ataque.
<b>EG Decay 1</b>	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel de sustain (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto mayor sea el valor, más rápido será el decaimiento.
<b>EG Decay 2</b>	Determina la rapidez con la que el sonido decae hasta el silencio después de soltar la tecla. Cuanto mayor sea el valor, más rápido será el decaimiento.

**AVISO**

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación Save (paso 8 de la [página 28](#)).

## Contenido

<b>Funciones que se pueden asignar a los pedales de expresión y a los interruptores de pie</b> . . . . .	45
•Funciones del pedal de expresión . . . . .	45
•Funciones del interruptor de pie . . . . .	48

## Funciones que se pueden asignar a los pedales de expresión y a los interruptores de pie

Las funciones de los pedales de expresión y de los interruptores de pie pueden cambiarse individualmente a partir de los valores predeterminados

En esta sección sólo se describen detalladamente cada una de las funciones. Para obtener instrucciones sobre el cambio de

### Funciones del pedal de expresión

(\*1) La función sólo se puede asignar al pedal de expresión.

(\*2) La función sólo puede asignarse al segundo pedal de expresión.

Categoría	Función	Descripción
<i>Mixer</i>	<i>Expression</i>	Ajusta el volumen de las partes seleccionadas.
	<i>Volume Ratio</i>	Ajusta el volumen de las partes o canales seleccionados manteniendo la relación de volumen de cada parte/canal. Las partes y los canales se pueden seleccionar en la ventana emergente a la que se accede mediante los botones [1]/[2] ( <i>Detail Settings</i> ) buttons.
	<i>Keyboard Volume</i>	Adjusts the volume of all keyboard parts. This is convenient for adjusting the volume of all keyboard parts together for optimum balance with the others (Song, Style, Multi Pads, etc.).
	<i>Balance</i>	Adjusts the volume balance between parts A and B. Pressing the pedal forward with your toe increases the volume of A, while pressing backward with your heel increases the volume of B. You can select which parts belong to A or B in the pop-up window called up via the [1]/[2] ( <i>Detail Settings</i> ).
	<i>MIDI/Audio Song Balance</i>	Adjusts the volume balance between Song (MIDI) playback and Audio playback.
	<i>Pan</i>	Determines the stereo position of the selected parts. Presionando el pedal hacia delante con la punta del pie se aumenta el nivel del lado derecho, mientras que presionando hacia atrás con el talón se aumenta el nivel del lado izquierdo.
	<i>Reverb</i>	Ajusta la profundidad de la reverberación de las partes seleccionadas .
	<i>Chorus</i>	Ajusta la profundidad del Chorus de las partes seleccionadas.
	<i>Reverb &amp; Chorus</i>	Ajusta profundidad en ambas Reverb y Chorus de partes seleccionadas.

Categoría	Función	Descripción
<b>Mixer</b>	<b>Insertion Effect Depth</b>	Ajusta la profundidad del efecto de inserción de las partes seleccionadas.
	<b>EQ High Gain</b>	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador para las partes seleccionadas.
	<b>EQ Low Gain</b>	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualizador para las partes seleccionadas.
	<b>Cutoff</b>	Ajusta la frecuencia de corte del filtro para las partes seleccionadas.
	<b>Resonance</b>	Ajusta la resonancia del filtro para las partes seleccionadas.
	<b>Cutoff &amp; Resonance</b>	Ajusta la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para las partes seleccionadas.
	<b>Filter</b>	Ajusta los parámetros como la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para las partes seleccionadas. Sin embargo, los parámetros no cambian de manera uniforme, sino que están especialmente programados para cambiar individualmente para obtener un sonido óptimo, permitiéndote filtrar el sonido para obtener los mejores resultados musicales.
<b>Voice</b>	<b>Attack</b>	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que las partes seleccionadas alcanzan su nivel máximo después de tocar la Tecla. <b>NOTA</b> Es posible que algunas Voces no se vean afectadas por este ajuste.
	<b>Release</b>	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que las partes seleccionadas decaen hasta el silencio después de soltar la tecla.
	<b>Attack &amp; Release</b>	Ajusta el tiempo de ataque y liberación de las partes seleccionadas.
	<b>Modulation</b> *1	Aplica el vibrato y otros efectos a las notas tocadas en las partes seleccionadas.
	<b>Tuning</b>	Determina el tono de las partes seleccionadas.
	<b>Octave</b>	Determina el rango de cambio de tono en octava para las partes seleccionadas.
	<b>Pitch Bend</b> *2	Allows you to bend the pitch of notes up or down by using the Second Expression Pedal. You can set the pitch bend range for each part in the pop-up window called up via the [1]/[2] ( <b>Detail Settings</b> ) buttons. The range is from "0" to "12," with each step corresponding to one semitone.
	<b>Pitch Bend Up</b> *1	Le permite doblar el tono de las notas hacia arriba o hacia abajo utilizando el segundo pedal de expresión. Puede ajustar el rango de pitch bend para cada parte en la ventana emergente a la que se accede a través de los botones [1]/[2] ( <b>Detail Settings</b> ) El rango va de "0" to "12," y cada paso corresponde a un semitono.
	<b>Pitch Bend Down</b> *1	Le permite doblar el tono de las notas utilizando el pedal de expresión. Puede ajustar el rango de pitch bend para cada parte en la ventana emergente a la que se accede a través de los botones [1]/[2] ( <b>Detail Settings</b> ) buttons. El rango va de "0" a "12", y cada paso corresponde a un semitono.
	<b>Pitch Bend Range</b>	Determina el rango de pitch bend para las partes seleccionadas.
	<b>Portamento Time</b>	Controla el parámetro de tiempo de portamento ( <a href="#">página 14</a> ) de cada parte.
	<b>Pedal Control (Wah)</b>	Aplica un efecto wah a las notas tocadas en las partes seleccionadas. <b>NOTA</b> Esto es efectivo sólo cuando se aplica un efecto cuya categoría es "Modulación" y cuyo tipo es "PedalWah" o "PWah+Dist".

<b>Categoría</b>	<b>Función</b>	<b>Descripción</b>
<b>Harmony/ Arpeggio</b>	<b>Harmony/Arpeggio Volume</b>	Ajusta el volumen de la función Harmony/Arpeggio.
	<b>Arpeggio Velocity</b>	Ajusta la velocidad de cada nota de Arpeggio. El valor mostrado en la pantalla principal se indica como un porcentaje del valor por defecto para cada tipo de Arpeggio.
	<b>Arpeggio Gate Time</b>	Ajusta la longitud de cada nota de Arpeggio. El valor mostrado en la pantalla principal se indica como un porcentaje del valor predeterminado para cada tipo de arpeggio.
	<b>Arpeggio Unit Multiply</b>	Ajusta la velocidad del arpeggio. El valor mostrado en la pantalla principal se indica como un porcentaje del valor por defecto para cada tipo de arpeggio.
<b>Style</b>	<b>Style Retrigger Rate</b>	Ajusta la longitud del Retrigger de Estilo. Se muestra como 1, 2, 4, 8, 16 o 32 en la pantalla principal, indicando la longitud de las notas. La primera parte del Estilo actual se repite en la longitud especificada.
	<b>Style Retrigger On/Off &amp; Rate</b>	Activa/desactiva la función Style Retrigger y ajusta su longitud. Presionar el pedal de expresión hacia adelante con la punta del pie hasta el fondo desactiva la función; presionarlo hacia atrás con el talón activa la función y disminuye la longitud.
	<b>Style Track Mute A</b>	Activa/desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al presionar el pedal de expresión hacia adelante con el dedo del pie hasta el fondo, se enciende sólo el canal de Ritmo 2, y los otros canales se apagan. Pulsando el pedal de expresión hacia atrás con el talón desde esa posición, los canales se encienden en el orden de Ritmo 1, Bajo, Acorde 1, Acorde 2, Pad, Frase 1, Frase 2, y todos los canales se encienden cuando el pedal de expresión llega a la posición final.
	<b>Style Track Mute B</b>	Activa/desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al pulsar el pedal de expresión hacia adelante con el dedo del pie hasta el fondo, se enciende sólo el canal Chord 1, y los demás canales se apagan. Al pulsar el pedal de expresión hacia atrás con el talón desde esa posición, los canales se encienden en el orden de Acorde 2, Pad, Bajo, Frase 1, Frase 2, Ritmo 1, Ritmo 2, y todos los canales se encienden cuando el pedal de expresión llega a la posición final.
<b>Overall</b>	<b>Master Tempo</b>	Cambia el tempo del Estilo o Canción actualmente seleccionado. El rango de tempo disponible varía en función del Estilo/Canción seleccionado.
	<b>No Assign</b>	No hay ninguna función asignada.



## Funciones del interruptor de pie (Footswitch)

Categoría	Función	Descripción
Voice	<i>Articulation1</i>	Cuando utilizas una Super Articulation Voice que tiene un efecto asignado al Footswitch para la parte seleccionada, puedes activar el efecto pulsando el Footswitch.
	<i>Articulation2</i>	
	<i>Sustain</i>	Controla el sustain. Cuando mantienes presionado el footswitch, todas las notas tocadas en las partes seleccionadas tienen un sostenido más largo. Al soltar el footswitch se detiene inmediatamente (se amortigua) cualquier nota sostenida. El nivel de sostenido puede ser ajustado en la página “ <i>Common1</i> ” de la pantalla “ <i>Voice Edit</i> ” display (página 12), y puedes confirmar el nivel para cada parte en la pantalla llamada a través del botón [VOICE EFFECT].
	<i>Pedal Sustain</i>	Controls the sustain. When you press and hold the Footswitch, all notes played on the selected parts have a longer sustain determined by how strongly you press the Footswitch. Releasing the Footswitch immediately stops (damps) any sustained notes.
	<i>Sostenuto</i>	Controla el efecto de Sostenuto. Si tocas una nota o un acorde en la parte seleccionada y presionas el footswitch mientras mantienes la(s) nota(s), las notas se sostendrán mientras se mantenga el footswitch. Sin embargo, todas las notas posteriores no se sostendrán. Esto hace posible sostener un acorde, por ejemplo, mientras se tocan otras notas en staccato. <b>NOTA</b> Esta función no afecta a ninguna de las Voces de Flauta de Órgano ni a alguna de las Voces de Super Articulación.
	<i>Soft</i>	Controla el efecto Soft. Al pulsar el footswitch se reduce el volumen y se cambia el timbre de las notas que tocas en la parte seleccionada. Esto es efectivo sólo para ciertas voces apropiadas.
	<i>Glide Up</i>	Cuando se presiona el footswitch, el tono cambia (hacia arriba o hacia abajo), y luego vuelve al tono normal cuando se suelta el footswitch. Puedes ajustar el rango de cada parte en la ventana emergente que se abre con los botones [1]/[2] ( <i>Detail Settings</i> ) El rango va de “0” to “12,” y cada paso corresponde a un semitono. cada paso corresponde a un semitono. La velocidad del cambio de tono cuando se pulsa el controlador ( <i>On Speed</i> ), y cuando se suelta el controlador ( <i>Off Speed</i> ) también se puede ajustar en la ventana.
	<i>Glide Down</i>	
	<i>Portamento</i>	El efecto de portamento (un suave deslizamiento entre notas) puede producirse mientras el footswitch está presionado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato (es decir, se toca una nota mientras se mantiene la nota anterior) en la parte seleccionada. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la página “ <i>Common2</i> ” de la pantalla “ <i>Voice Edit</i> ” (página 13). <b>NOTA</b> Esta función sólo afecta a ciertas voces, especialmente a las voces de sintetizador y a algunas voces de bajo. No afectará a ninguna de las Flautas de Órgano, y sólo a algunas de las Voces de Super Articulación, incluso si la función ha sido asignada al Footswitch.
	<i>Modulation Sw</i>	Aplica el vibrato y otros efectos a las notas tocadas con la parte seleccionada.
	<i>Modulation Alt</i>	Se trata de una ligera variación de la “ <i>Modulation Sw</i> ” anterior, en la que los efectos (forma de onda) pueden activarse/desactivarse alternativamente.
<i>Organ Rotary Slow/Fast</i>	Cambia la velocidad del altavoz rotatorio entre “Slow/Lento” and “Fast/Rápido.” Sólo se puede utilizar cuando se aplica a la parte seleccionada un tipo de DSP (página 80) que contenga “ <i>Rotary</i> ” o “ <i>Rot</i> ” aplicado a la parte seleccionada. <b>NOTE</b> Dado que las voces de superarticulación contienen el efecto como parte de los datos de la onda, es necesario asignar la articulación 1 o 2 (no el órgano rotatorio lento/rápido) para controlar el efecto.	



Categoría	Función	Descripción
<i>Harmony/Arpeggio</i>	<i>Harmony/Arpeggio On/Off</i>	Activa y desactiva Harmony/Arpeggio (página 6)
	<i>Arpeggio Hold</i>	Mientras el footswitch está presionado, la reproducción de arpeggio continúa incluso después de soltar el teclado, y luego el arpeggio se detiene cuando se suelta el footswitch. Asegúrate de que cualquiera de los tipos de arpeggio está seleccionado y el botón [1] ( <i>Harmony/Arpeggio</i> ) está activado en la pantalla " <i>Harmony/Arpeggio</i> " (página 6).
<i>Style</i>	<i>Style Retrigger</i>	Activa/desactiva la función de reposición de estilos. Cuando está activada, se repite una longitud específica de la primera parte del Estilo actual. <b>NOTA</b> La función de reajuste del estilo se aplica sólo a la sección principal del estilo.
	<i>Unison</i>	Activa y desactiva la función de unísono
	<i>Style Start/Stop</i>	Como el botón [START].
	<i>Synchro Start On/Off</i>	Como el botón [SYNC START].
	<i>Synchro Stop On/Off</i>	Como el botón [SYNC STOP].
	<i>Intro1, 2, 3</i>	Como los botones INTRO [1] – [3].
	<i>Main A, B, C, D</i>	Como los botones MAIN VARIATION [A] – [D].
	<i>Fill Down</i>	Reproduce un relleno, que es seguido automáticamente por la sección principal del botón de la izquierda inmediata.
	<i>Fill Self</i>	Toca un relleno (fill-in).
	<i>Fill Break</i>	Toca una pausa (break).
	<i>Fill Up</i>	Reproduce un relleno, que es seguido automáticamente por la sección principal del botón de la derecha inmediata.
	<i>Ending1, 2, 3</i>	Como los botones ENDING/rit. [1] – [3].
	<i>Half Bar Fill-in</i>	Mientras el footswitch está presionado, la función "Half bar fill-in" se activa y al cambiar de sección de un estilo en el primer tiempo de la sección actual se inicia la siguiente sección desde la mitad con un relleno automático.
	<i>Fade In/Out</i>	Activa/desactiva la función Fade In /Fade Out, por ejemplo para la reproducción de estilos. Los siguientes parámetros pueden ajustarse en la ventana emergente a la que se accede mediante los botones [1]/[2] ( <i>Detail Settings</i> ): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de Fade In</b> : Determina el tiempo que tarda el volumen de la reproducción en desvanecerse o en pasar del mínimo al máximo (rango de 0 a 20,0 segundos).</li> <li>• <b>Tiempo de Fade Out</b>: Determina el tiempo que tarda el volumen de la reproducción en desaparecer, o en pasar del máximo al mínimo (rango de 0 a 20,0 segundos).</li> <li>• <b>Tiempo de Out Hold</b>: Determina el tiempo que el volumen se mantiene en 0 tras el desvanecimiento (rango de 0-5,0 segundos).</li> </ul>
<i>Bass Hold</i>	Mientras el footswitch esté presionado, la nota de bajo del estilo se mantendrá incluso si el acorde se cambia durante la reproducción del estilo. Si la digitación está ajustada a " <i>AI Full Keyboard</i> ," la función no funciona.	
<i>Multi Pad</i>	<i>Multi Pad1, 2, 3, 4</i>	Reproduce el Multi Pad 1, 2, 3 or 4.
	<i>Multi Pad Stop</i>	Detiene la reproducción del o los Multi Pad(s).

Categoría	Función	Descripción
<b>Song</b>	<b>Song Play/Pause</b>	Igual que el botón SONG CONTROL [▶/  ] (Play/Pause).
	<b>Score Page +, -</b>	Mientras la canción está detenida, puede pasar a la página de partitura siguiente/anterior (una página a la vez)
	<b>Lyrics Page +, -</b>	Mientras la canción está detenida, puedes pasar a la página de la letra siguiente/anterior (una página a la vez).
	<b>Text Viewer Page +, -</b>	Puede pasar a la página de texto siguiente/anterior (una página cada vez).
<b>Mic</b>	<b>Talk On/Off</b>	Activa/desactiva los ajustes de conversación (página 68) del micrófono..
<b>Overall</b>	<b>Part On/Off</b>	Activa/desactiva las partes seleccionadas a la vez.
	<b>Registration Sequence +, -</b>	Activa/desactiva las partes seleccionadas al mismo tiempo (página 73).
	<b>Percussion</b>	El Footswitch reproduce un instrumento de percusión seleccionado en la ventana emergente a la que se accede a través de los botones [1]/[2] ( <b>Detail Settings</b> ) En la ventana, también puedes utilizar el teclado para seleccionar un instrumento.  <b>NOTA</b> Cuando se selecciona el instrumento de percusión pulsando una tecla del teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de la percusión.
	<b>Live Control Reset Value</b>	Restablece todos los valores de las funciones asignadas a cada uno de los pedales de expresión a sus valores por defecto. Es lo mismo que pulsar los botones del Cursor [<] and [>] simultáneamente en la pantalla “ <b>Live Expression Control</b> ”.

## Contenido

Creación de un Multi Pad vía MIDI (Multi Pad Creator) .....	51
Creación de un Multi Pad con archivos de audio (Audio Link Multi Pad) .....	53
• Reproducción de los Multi Pads de Audio Link .....	54
Editando Multi Pads .....	55

## Creación de un Multi Pad a través de MIDI (Multi Pad Creator)

Esta función le permite crear sus frases originales de Multi Pad grabando su interpretación en el teclado. Las frases grabadas se registran en cada uno de los ajustes del Multi Pad 1-4 y pueden guardarse como un banco. También puede reemplazar algunos de los Pads en el banco existente con sus frases grabadas y guardarlas como un banco separado.

Antes de iniciar el funcionamiento, tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Dado que la grabación puede realizarse junto con la reproducción del estilo y sincronizarse con ella, debe seleccionar la opción deseada. Seleccione el Estilo de antemano. Sin embargo, tenga en cuenta que el Estilo no se graba.
- Sólo la voz de teclado superior puede grabarse como frases de Multi Pad.
- Las Voces de Articulación y las Voces de Flauta de Órgano no se pueden utilizar para la grabación de MultiPads.

### 1 Si desea crear un nuevo Multi Pad en el banco existente, seleccione el banco de Multi Pad deseado.

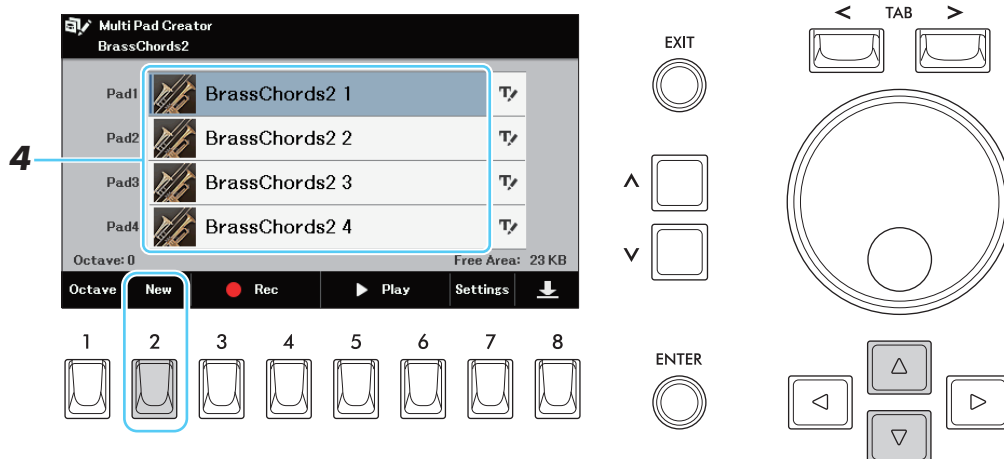
En la pantalla principal, pulse el botón [8] (*Files*) en el área de acceso rápido "*Multi Pad*" to call up the para acceder a la pantalla de selección de bancos de Multi Pads y, a continuación, seleccione el banco de Multi Pads deseado. 4 Multi Pads

Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, este paso es innecesario

### 2 Active la Ventana del Multipad Creator.

[MENU] → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] *Multi Pad Creator*, [ENTER]

### 3 Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco, pulse el botón [2] (*New*).



### 4 Seleccione un Multi Pad en particular para la grabación utilizando los botones del Cursor.

## 5 Si es necesario, seleccione la voz deseada a través de los botones de categoría de voz para la voz superior del teclado.

Después de seleccionar la voz, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

## 6 Pulse uno de los botones [3]/[4] (Rec) para entrar en el estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 4.

## 7 Toque el teclado para iniciar la grabación.

Para asegurarse de que su grabación estará sincronizada con el tempo, pulse el botón [METRONOME] para encender el metrónomo antes de tocar el teclado. Si desea insertar un silencio antes de la frase actual, pulse el botón STYLE [START] para iniciar tanto la grabación y la reproducción del ritmo (del Estilo actual). Tenga en cuenta que la parte rítmica del Estilo actual se reproduce durante la grabación aunque no se grabe.

### Notas recomendadas para que las frases coincidan con los acordes básicos

Si pretende crear una frase que coincida con los acordes básicos, utilice las notas Do, Mi, Sol, La y Si; en otras palabras, asegúrese de tocar la frase con una escala de acordes de CM7, evitando la 4ª y la 9ª de tensión, que entran en conflicto con las tensiones de 9ª alterada (b9ª, 9ª). Esto hace que la frase funcione armónicamente y coincida con la mayoría de los acordes básicos utilizados en la música tonal que están cubiertos por el motor de estilo del ELA-1.



C = Tonos de acordes

R = Notas recomendadas

\* Al grabar el patrón de origen, debe crearlo utilizando las notas C y R, como se ha descrito anteriormente, y evitar los demás.

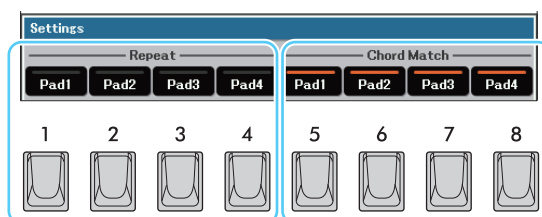
## 8 Detener Grabación.

Pulse uno de los botones [5]/[6] (Stop) o el botón STYLE [START] para detener la grabación cuando haya terminado de reproducir la frase

## 9 Escuche la frase recién grabada pulsando uno de los botones [5]/[6] (Play) Para volver a grabar la frase, repita los pasos 6–8.

## 10 Pulse el botón [7] (Settings) para acceder a la ventana “Settings”.

## 11 Activa o desactiva “Repeat” y “Chord Match” para cada pad utilizando los botones [1]–[4] y [5]–[8].



### • Repita

Si está activado para el pad seleccionado, la reproducción del pad correspondiente continuará hasta que detenga la reproducción del Multi Pad. Cuando pulse un Multi Pad para el que esté activada la repetición durante la reproducción de una canción o estilo, la reproducción se iniciará y repetirá en sincronización con el ritmo.

Si está desactivada para el pad seleccionado, la reproducción terminará automáticamente en cuanto se llegue al final de la frase.

### • Coincidencia de Acordes (Chord Match)

Si está activado para el pad seleccionado, el pad correspondiente se reproduce según el acorde especificado en la sección de acordes (teclado inferior) generado al activar el botón [ACMP].

**12** Pulse el botón [EXIT] para regresar a la ventana previa.

**13** Desplace el cursor hasta el icono de cambio de nombre (  ) del pad que ha Grabado y a continuación, pulse el botón [ENTER] para asignar un nombre al Multi Pad.

**14** Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos 4-13.

**15** Pulse el botón [8] para guardar los datos del Multi Pad como un banco que contiene un conjunto de cuatro Pads.

**AVISO**

Los datos registrados se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardar.

## Creación de un Multi Pad con archivos de audio (**Audio Link Multi Pad**)

Puede crear un nuevo Multi Pad haciendo enlaces con archivos de audio (formato WAV: 44,1 kHz, 16 bits, estéreo) en la unidad flash USB a cada uno de los Multi Pad. Los archivos de audio (WAV) pueden ser datos que hayas grabado en este instrumento, así como otros disponibles comercialmente. Los Multi Pads a los que se han vinculado archivos de audio se denominan Multi Pads Audio Link. Los nuevos Multi Pads Audio Link pueden guardarse en la unidad de usuario o en la memoria flash USB

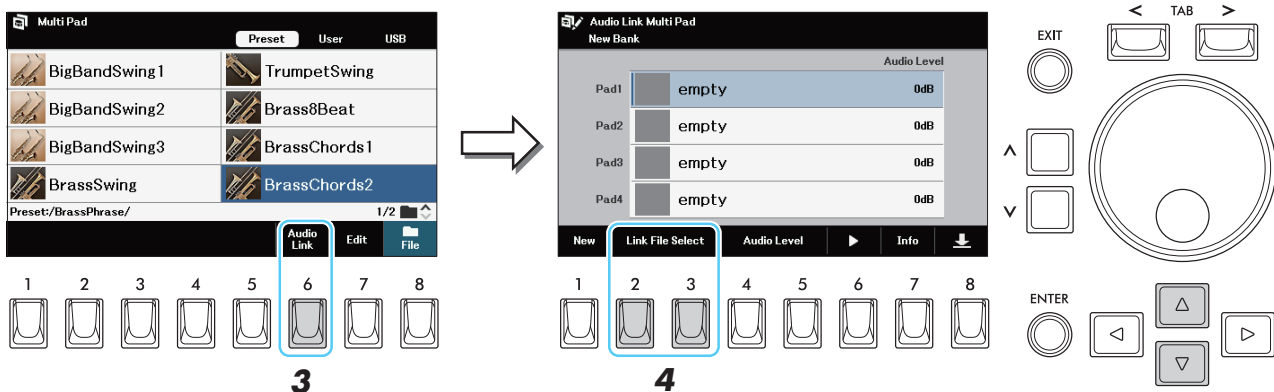
**NOTA** Audio Link Multi Pads no pueden crearse ni reproducirse durante la reproducción, la espera de grabación o la grabación de archivos de audio.

**1** Conecte la unidad flash USB que contiene los archivos de audio (WAV) al terminal [USB TO DEVICE].

**NOTA** Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer "Conexión de dispositivos USB" en el capítulo 10 del Manual del Propietario.

**2** Acceda a la pantalla de selección de bancos de Multi Pads pulsando el botón [8] (**Files**) en el área de acceso rápido "Multi Pad" de la pantalla principal.

**3** Pulse el botón [6] (**Audio Link**) para acceder a la pantalla "Audio Link Multi Pad" Aquí aparece un mensaje de confirmación.



**4** Seleccione el Pad deseado, y luego pulse uno de estos botones [2]/[3] (**Link File Select**) para llamar la Ventana de selección de archivos de Wave.

**NOTA** Si se ha seleccionado un Multi Pad Audio Link al pulsar el botón [6] (Audio Link) en el paso 3, aparecen los enlaces realizados para el Pad seleccionado. Para crear un nuevo Pad, asegúrese de pulsar el botón [1] (**New**) De lo contrario, simplemente estará volviendo a seleccionar el enlace en el Pad seleccionado.

## 5 Seleccione el Archivo de Audio deseado.

**NOTA** Al pulsar el botón [5] (*Info*) en la pantalla de selección de archivos, puede confirmar la información del archivo de audio (nombre del título, velocidad de bits y frecuencia de muestreo, etc.).

## 6 Presione el botón de [EXIT] para regresar a la ventana “Audio Link Multi Pad”.

**NOTA** Pulsando el botón [7] (*Info*) puede confirmar la ruta del archivo del Pad seleccionado.

## 7 Si quiere enlazar otros archivos de audio con otros pads, repita los pasos 4 a 6.

## 8 Si desea, ajustar el nivel de volumen de cada archivo de Audio usando los botones [4]/[5] (Audio Level).

Puede ajustar el volumen mientras reproduce la frase del Multi Pad pulsando el botón [6] (▶)

## 9 Presione los botones [8] para salvar los ajustes del Audio Link Multi Pad como a un banco de Multi Pad Bank.

### AVISO

El ajuste se perderá si selecciona otro Audio Link Multi Pad o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

## 10 Presione el botón de [EXIT] para checar el nuevo Multi Pad de Audio Link en la pantalla de selección del banco de Multi Pad.

El Multi Pad Audio Link recién creado se marca con la indicación “**Audio Link**” en la parte superior izquierda del nombre del archivo.

### **Para cambiar la configuración del enlace:**

Seleccione el Audio Link Multi Pad deseado, y luego repita las mismas operaciones de los pasos 3 al 10.

## Tocando los Audio Link Multi Pads

Puede reproducir los Multi Pads a los que está asignado el archivo de audio seleccionándolos en la pestaña User o USB de la pantalla de selección de bancos de Multi Pads. Aunque puede reproducirlos mediante las mismas operaciones que el Multi Pad que no tiene enlaces con archivos de audio, tenga en cuenta las siguientes limitaciones.

- Asegúrese de conectar la unidad flash USB que incluye los archivos de audio correspondientes.
- La repetición automática de la reproducción no está disponible.
- Sólo se puede reproducir un Pad a la vez.
- No se puede aplicar Chord Match.
- La función de Audio USB no puede utilizarse mientras se reproducen Multi Pads de Audio Link.

**NOTA** Los archivos de Audio (WAV) tardan un poco más que los archivos MIDI en cargarse.

**NOTA** Cuando se corta el enlace con el archivo de audio (por ejemplo, cuando la unidad flash USB que incluye el archivo de audio correspondiente no está conectada, etc.), se muestra un icono “?” para ese Pad en la pantalla “**Audio Link Multi Pad**”.

## Editando Multi Pads

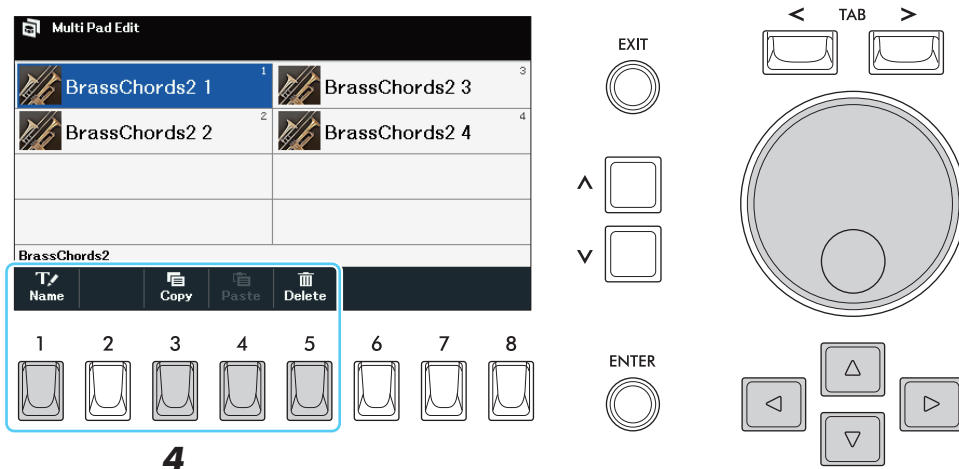
Puede gestionar (renombrar, copiar, pegar y borrar) su banco de Multi Pads creado y cada uno de los Multi Pads pertenecientes al banco. Para obtener instrucciones sobre la gestión del archivo del banco de Multi Pads, consulte "Operaciones básicas" en el Manual del usuario. Esta sección cubre cómo gestionar cada Multi Pad.

### 1 Seleccionar el Banco Multi Pad Bank conteniendo el Multi Pad para editar.

En la pantalla principal, pulse el botón [8] (*Files*) en el área de acceso rápido "*Multi Pad*" para acceder a la pantalla de selección de bancos de Multi Pads y, a continuación, seleccione el banco de Multi Pads deseado.

### 2 En la Pantalla de Selección Multi Pad Bank, pulsa el botón [7] (*Edit*) para llamar la ventana de Multi Pad Edit.

### 3 Seleccione un particular Multi Pad para editar.



4

### 4 Edite el Pad seleccionado.

[1]	<i>Name</i>	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
[3]	<i>Copy</i>	Copia los Multi Pad(s). Ver mas abajo.
[4]	<i>Paste</i>	Pega los Multi Pads copiados por el botón [3].
[5]	<i>Delete</i>	Borra los Multi Pads seleccionados.

#### Copiando los Multi Pads

- 1 Presione el botón [3] (*Copy*) en el paso 4 anterior.
- 2 Seleccione los Multi Pads que desea copiar y, a continuación, pulse el botón [ENTER]. Los Multi Pads seleccionados se copian en el portapapeles.
- 3 Presione el botón [7] (*OK*).
- 4 Seleccione la ubicación de destino. Si desea copiar los pads seleccionados en otro banco, pulse el botón [EXIT] para acceder a la pantalla de selección de bancos de pads múltiples, seleccione el banco deseado y pulse el botón [7] (*Edit*) y, a continuación, seleccione el destino.
- 5 Presione el botón [4] (*Paste*) para realizar la operación de copia.

### 5 Guarda el banco actual que contiene los Multi Pads editados.

Pulse el botón [EXIT] para abrir la ventana de confirmación, pulse el botón [7] (*Yes*) y, a continuación, pulse el botón [6] (*Save*) en la pestaña "*User*" or "*USB*" para realizar la operación de guardar.

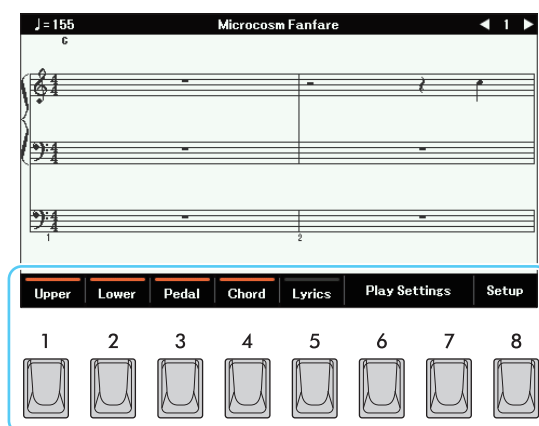
## Contenido

Edición de ajustes de notación musical (partitura) .....	56
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones .....	59
Ajustes relacionados con la reproducción de canciones (Channel settings, Repeat settings, etc.)	60
Creando/Editando Canciones (Song Creator) .....	62
• Selección de los datos de configuración que se grabarán en la posición superior de la canción (“Setup” page) .	62
• Volver a grabar una sección específica—Punch In/Out (Página “Rec Mode”.....)	63
• Edición de los eventos de canal de los datos de las canciones existentes (Página “Channel”...)	65

## Edición de ajustes de notación musical (Partitura/Score)

En la ventana “*Song Function*” a la que se accede mediante el botón [SONG FUNCTION] la pulsación del botón [3] (*Score*) permite acceder a la notación musical de la Canción actual. Puede cambiar la indicación de la notación según sus preferencias personales.

**NOTA** Puede guardar los ajustes aquí como parte de una Canción accediendo a [MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [<] [>] *Setup*. Vea la [página 62](#).

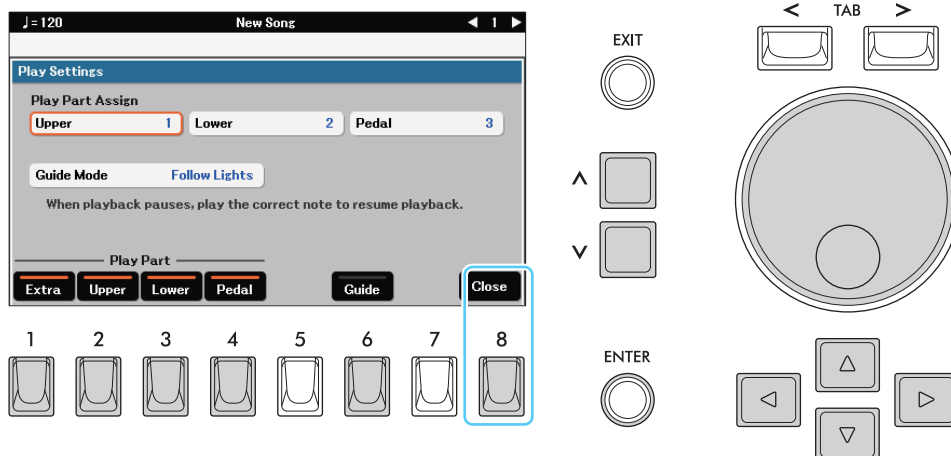


[1]	<i>Upper</i>	Activa o desactiva la indicación de la notación de la parte correspondiente. El canal MIDI asignado a cada parte puede cambiarse en la ventana “ <i>Setup</i> ” ( <a href="#">página 58</a> ).
[2]	<i>Lower</i>	
[3]	<i>Pedal</i>	<b>NOTA</b> No se pueden desactivar todas las partes al mismo tiempo. <b>NOTE</b> Cuando “ <i>Lower</i> ” o “ <i>Pedal</i> ” está ajusta a “ <i>Off</i> ” en la ventana “ <i>Setup</i> ” ( <a href="#">página 58</a> ), la parte correspondiente aparece aquí en gris y no está disponible.
[4]	<i>Chord</i>	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la Canción seleccionada no contiene datos de acordes, los acordes no se muestran.
[5]	<i>Lyrics</i>	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la Canción seleccionada no contiene datos de acordes, los acordes no se muestran.
[6]/[7]	<i>Play Settings</i>	Abre la ventana “ <i>Play Settings</i> ” window in which details can be set ( <a href="#">página 57</a> ).
[8]	<i>Setup</i>	Acceda a la ventana “ <i>Setup</i> ” en la que se pueden ajustar los detalles ( <a href="#">página 58</a> ).



■ **Ventana de ajustes de reproducción (Play Settings)**

Esta Ventana se abre pulsando uno de los botones [6]/[7] (*Play Settings*) de la ventana “Score”. Después de hacer los ajustes, presione el botón [8] (*Close*).

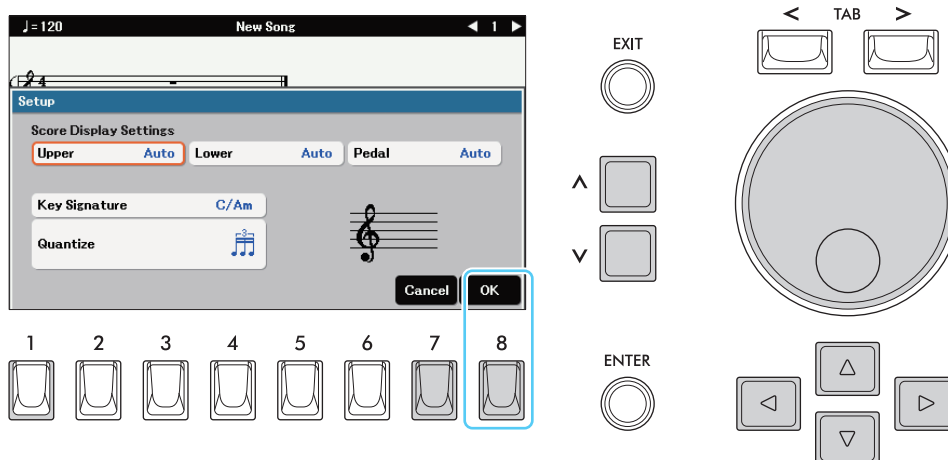


<i>Play Part Assign</i>	<i>Upper, Lower, Pedal</i>	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se asigna a la parte (teclado superior, teclado inferior o pedalera) de la función de guía y de la función de partitura de la canción. Estos ajustes son los mismos que los de la pantalla “ <i>Song Set-tings</i> ”.
<i>Guide Mode</i>		<p>Determina el modo de la Guía.</p> <p>Modos de guía para la práctica del teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Follow Lights</b> Quando se selecciona esta opción, la reproducción de la canción se detiene, esperando a que usted toque las notas correctamente. Cuando toca las notas correctas, la reproducción de la canción continúa. Follow Lights se desarrolló para la serie Clavinova de Yamaha. Esta función se utiliza para practicar, con lámparas incorporadas en el teclado que indican las notas que hay que tocar. Aunque el ELA-1 no dispone de estas lámparas, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la pantalla de partituras.</li> <li>• <b>Any Key</b> Con esta función, puedes reproducir la melodía de una canción pulsando una sola tecla (cualquier tecla es válida) al compás del ritmo. La reproducción de la canción se detiene y espera a que toques cualquier tecla. Simplemente toca una tecla del teclado al ritmo de la música y la reproducción de la canción continuará.</li> <li>• <b>Your Tempo</b> The same as Follow Lights, except that Song playback matches the speed at which you play. Modo de guía para cantantes:</li> <li>• <b>Karao-Key</b> Esta función te permite controlar el tiempo de reproducción de la canción con un solo dedo, mientras cantas. Esto es útil para cantar con tu propia interpretación. La reproducción de la canción se detiene, esperando a que cantes. Simplemente toca cualquier tecla del teclado (tocar el teclado no produce ningún sonido) y la reproducción de la canción continúa.</li> </ul>
[1]–[4]	<i>Play Part</i>	<p>Activa o desactiva la reproducción de la parte deseada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Upper, Lower, Pedal:</b> Activa o desactiva la reproducción de la parte correspondiente (Upper Keyboard, Lower Keyboard o Pedalboard), a la que puede asignar el canal deseado en la página "Settings" de la pantalla "Song Settings" (página 60).</li> <li>• <b>Extra:</b> Activa o desactiva la reproducción de todos los canales, excepto los asignados a las partes de teclado superior, teclado inferior y pedal descritas anteriormente.</li> </ul>

[6]	<b>Guide</b>	Activa o desactiva la Función de Guía on/off. Para mayor información, vea el Manual del Propietario.
-----	--------------	--

### ■ Setup window

Esta ventana se abre pulsando el botón [8] (*Setup*) en la pantalla “*Score*” Después de realizar los ajustes, pulse el botón [8] (*OK*).



<b>Ajustes de visualización de la partitura</b>	<b>Upper</b>	<p>Determina que canal de MIDI en los datos de la Canción son asignados a cada correspondiente parte. Seleccionando diferente canción restablecer ajustes aquí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b>: TEI canal MIDI es asignado Automáticamente-ajustando cada parte a un canal específico en “Play Part Assign” on the “Settings” en la (página 60).</li> <li>• <b>1-16</b>: Asigna el canal MIDI especificado (1-16) a la parte correspondiente.</li> <li>• <b>Off</b> (“<b>Lower</b>” and “<b>Pedal</b>” solamente): No asigna ningún canal a la parte del teclado inferior o del pedal. Esto desactiva la visualización del rango de teclas de la parte de teclado inferior o de pedal.</li> </ul>
	<b>Lower</b>	
	<b>Pedal</b>	
<b>Key Signature</b>		Permite introducir cambios de tonalidad en medio de una canción, en la posición de parada. Este menú es útil cuando la Canción seleccionada no contiene ajustes de armadura para mostrar la notación .
<b>Quantize</b>		Esto le da control sobre la resolución de las notas en la notación, permitiéndole cambiar o corregir el tiempo de todas las notas mostradas para que se alineen con un valor de nota particular. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño utilizado en la canción.

## Usando la función (Auto Accompaniment) con la Reproducción de canciones

When playing back a Song and a Style at the same time, channels 9–16 in the Song data are replaced with Style channels—allowing you to play the accompaniment parts of the Song yourself. Try playing chords along with the Song playback as shown in the instructions below.

- 1** Seleccione una Canción/Song.
- 2** Seleccione un Estilo/Style.
- 3** Presione el botón SONG CONTROL [■] (Stop) y el [▶/■] (Play/Pause) simultáneamente.



- 4** Pulse el botón STYLE [ACMP] para activar la función de acompañamiento automático y, a continuación, pulse el botón [SYNC START] para activar el inicio sincronizado del acompañamiento.



- 5** Presione el botón de STYLE [START] o toque el teclado.

Tanto la canción como el estilo empiezan a tocar juntos. Puede ver la información de los acordes en la pantalla de Partitura (página 56) mientras toca.

**NOTA** Cuando se reproduce una canción y un estilo al mismo tiempo, se utiliza automáticamente el valor de tiempo establecido en la canción.

**NOTA** La función de reposición de estilo (página 49) no se puede utilizar durante la reproducción de una canción.

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

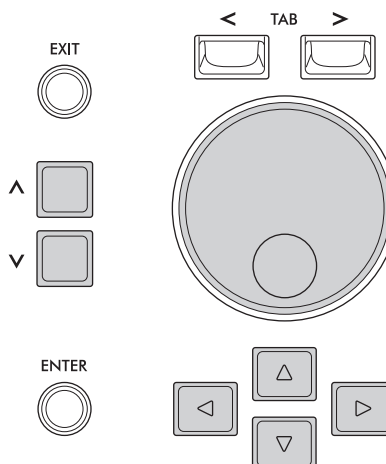
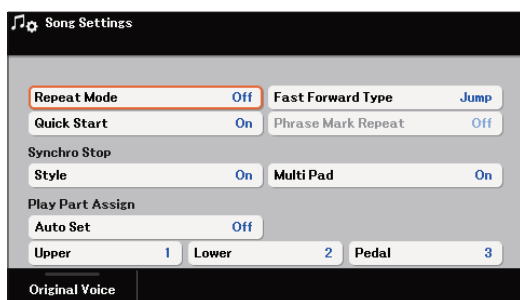
# Ajustes relacionados con la Reproducción (Channel settings, Repeat settings, etc.)

El instrumento tiene una variedad de funciones de reproducción de canciones -repetición, varios ajustes de guía, etc.- a las que se puede acceder en la pantalla de abajo.

## 1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[SONG FUNCTION] → [1]/[2] (*Files*) → [6] (*Settings*)

## 2 Haga los Ajustes Necesarios.



<p><b>Repeat Mode</b></p>	<p>Determina el método de repetición de la reproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b>: Reproduce la canción seleccionada y se detiene.</li> <li>• <b>Single</b>: Reproduce repetidamente la canción seleccionada.</li> <li>• <b>All</b>: Continúa la reproducción de todas las canciones de la carpeta seleccionada de forma repetida.</li> <li>• <b>Random</b>: Continúa la reproducción aleatoria de todas las canciones de la carpeta seleccionada.</li> </ul>
<p><b>Fast Forward Type</b></p>	<p>Determina el tipo de avance rápido cuando se pulsa el botón [▶▶] (Fast forward) (Avance rápido) durante la reproducción de una canción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jump</b>: Presione [▶▶] (Avance Rapido/Fast Forward) una vez, la posición de reproducción se sitúa en el siguiente compás sin que suene. Si se mantiene pulsado el botón [▶▶] (Fast forward) se avanza continuamente.</li> <li>• <b>Scrub</b>: Si se mantiene pulsado el botón [▶▶] (Fast forward) la canción se reproduce y suena a gran velocidad.</li> </ul>
<p><b>Quick Start</b></p>	<p>En algunos datos de canciones disponibles en el mercado, ciertos ajustes relacionados con la canción (como la selección de la voz, el volumen, etc.) se graban en el primer compás, antes de los datos de las notas reales. Cuando "Quick Start" está ajustado a "On", el instrumento lee todos los datos iniciales no relacionados con la nota de la Canción a la mayor velocidad posible, y luego se ralentiza automáticamente al tempo apropiado en la primera nota. Esto le permite iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de los datos.</p>
<p><b>Phrase Mark Repeat</b></p>	<p>La marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de la canción, que especifica una determinada ubicación (conjunto de compases) en la canción. Cuando está "On", la sección correspondiente al número de Phrase Mark especificado se reproduce repetidamente. Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona la canción que contiene los ajustes de la marca de frase.</p>

<b><i>Synchro Stop</i></b>	<b><i>Style</i></b>	Determina si la reproducción de un estilo se detiene o no cuando se detiene la reproducción de una canción.
	<b><i>Multi Pad</i></b>	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción de una canción.
<b><i>Play Part Assign</i></b>	<b><i>Auto Set</i></b>	Cuando se ajusta a "On", esto ajusta automáticamente los canales MIDI apropiados para las partes de la mano derecha e izquierda preprogramadas en los datos de la Canción disponible comercialmente. Normalmente, esto debería estar ajustado a "On".
	<b><i>Upper, Lower, Pedal</i></b>	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se asigna a la parte (teclado superior, teclado inferior o pedalera) de la función de guía y de la función de partitura de la canción.
[1]/[2]	<b><i>Original Voice</i></b>	Cuando esta función está activada, puede reproducir la voz original de la canción seleccionada desde el teclado.

## Creando y Editando canciones (Song Creator)

El Manual del Propietario cubre cómo crear una Canción original grabando su interpretación al teclado (llamada "Realtime Recording"). Este manual de referencia muestra cómo editar una canción grabada.

### Selección de los datos de configuración que se grabarán en la posición superior de la canción (página "Setup")

Los ajustes actuales de la pantalla "Mixer" y otros ajustes del panel que haya realizado pueden grabarse en la posición superior de la canción como datos de configuración. Los ajustes del panel grabados aquí se recuperan automáticamente cuando se inicia la canción.

**1** Seleccione la Canción/Song en el que desea grabar los datos de configuración.

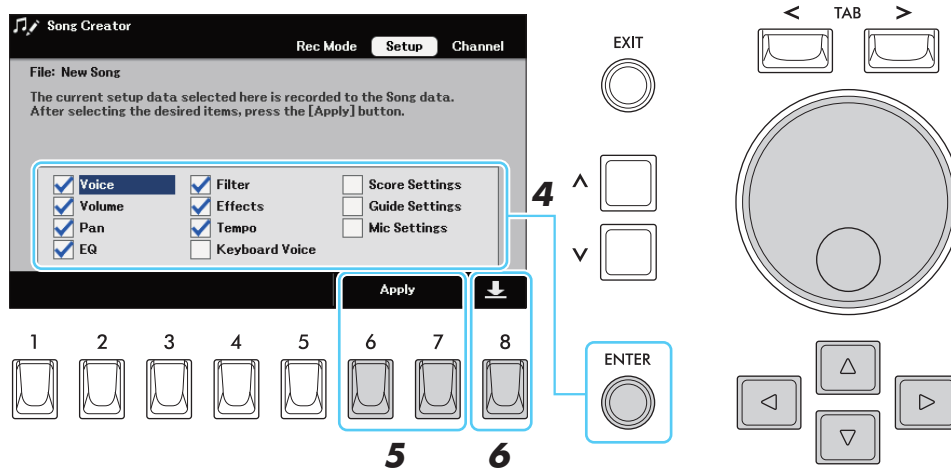
**2** Presione el botón SONG CONTROL [■] (Stop) para mover la posición de la Canción/Song hasta el principio de la misma.

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

[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB[<][>] *Setup*

**4** Introduzca (o elimine) las marcas de verificación pulsando el botón [ENTER] para los grupos deseados de características y funciones de reproducción que desea que se llamen automáticamente junto con la Canción seleccionada.

Los datos seleccionados aquí sólo se pueden grabar en la posición superior de la Canción, excepto la "Keyboard Voice/ Voz del teclado."



- **Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effects, Tempo:** Registra el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la pantalla "Mixer" (página 77).
  - **Keyboard Voice:** Registra los ajustes del panel, incluyendo la selección de voz de las partes del teclado (superior, principal, inferior y pedalera) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel grabados aquí son los mismos que los memorizados en la configuración de One Touch. Esto se puede grabar en cualquier punto de una canción, permitiéndole cambiar las voces en medio de una canción.
  - **Score Settings:** Registra los ajustes en la pantalla de la partitura.
  - **Guide Settings:** Registra los ajustes de las funciones de la Guía, incluido el ajuste de encendido/apagado de la Guía.
  - **Mic Settings:** Registra los ajustes del micrófono en la pantalla "Mic" (página 70).
- para conocer los parámetros detallados que se pueden registrar como datos de configuración, consulte el "Parameter Chart" en la Lista de datos (PDF separado).

**5** Pulse uno de los botones [6]/[7] (Apply) para grabar realmente los datos.



## 6 Pulse el botón [8] para realizar la operación de guardar.

Para más detalles, consúltelo referente “Basic Operations” en el Manual Manual del Propietario.

### AVISO

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

## Volver a Grabar una Sección Específica—Punch In/Out (página “Rec Mode”)

Cuando vuelva a grabar una sección específica de una canción ya grabada, utilice la función Punch In/Out. En este método, sólo los datos entre el punto de Punch In y el punto de Punch Out se sobrescriben con los nuevos datos grabados. Tenga en cuenta que las notas antes y después de los puntos de Punch In/Out no se graban, aunque las oírán reproducirse normalmente para guiarle en la sincronización de Punch In/Out.

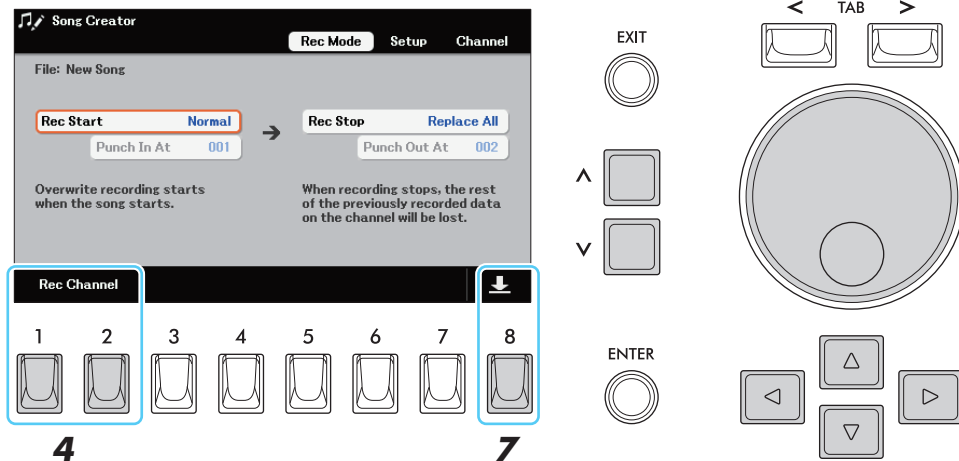
**NOTA** La función Style Retrigger (página 49) no puede utilizarse cuando se graba sobre datos existentes (sobregrabación).

### 1 Seleccione la Canción/Song deseada para Volver a grabar.

### 2 Acceder a la Pantalla de operaciones.

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

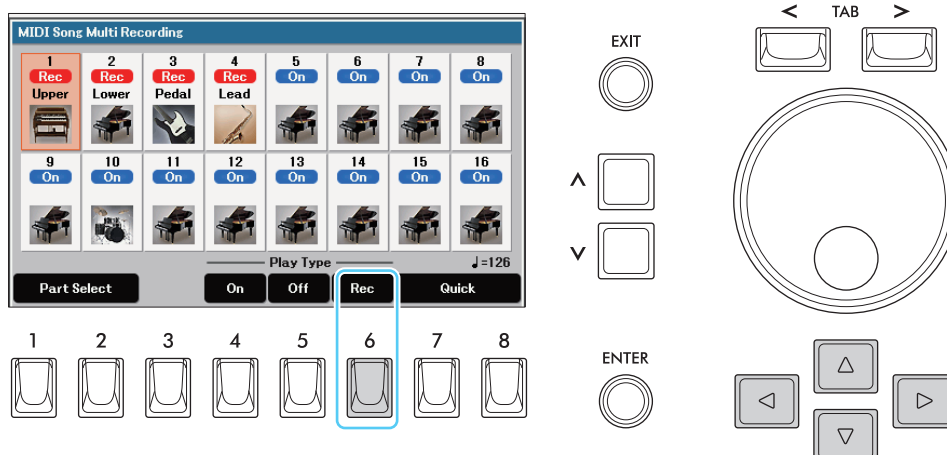
### 3 Determine los ajustes por Grabar.



<b>Rec Start</b> (Punch In)		Determina el comportamiento del inicio de la grabación. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Normal:</b> La grabación de sobrescritura se inicia cuando la reproducción de la canción se inicia mediante el botón SONG CONTROL [▶/■] (Play/Pause) o cuando se toca el teclado en el modo de espera de sincronización.</li> <li><b>First Key On:</b> La canción se reproduce normalmente, y luego comienza la grabación de sobrescritura tan pronto como se toca el teclado.</li> </ul>
	<b>Punch In At</b>	La canción se reproduce normalmente hasta el comienzo del compás de Punch In especificado aquí, y luego comienza la grabación de sobrescritura en ese punto.
<b>Rec Stop</b> (Punch Out)		Determina el comportamiento del final de la grabación, o cómo se manejan los datos después de detener la grabación. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Replace All:</b> Borra todos los datos después del punto en el que se detiene la grabación.</li> <li><b>Punch Out:</b> La posición de la canción en la que se detiene la grabación se considera el punto de Punch Out. Este ajuste mantiene todos los datos después del punto en el que se detiene la grabación.</li> </ul>
	<b>Punch Out At</b>	La grabación de sobrescritura real continúa hasta el principio del compás de Punch Out especificado aquí, momento en el que se detiene la grabación y continúa la reproducción normal. Este ajuste mantiene todos los datos después del punto en el que se detiene la grabación.

**4** Press one of the [1]/[2] (Rec Channel) buttons to call up the “Rec Channel” window.

**5** Set the desired channel to “Rec” by using the [6] (Rec) button.



**6** Pulse uno de los botones SONG CONTROL [▶/⏸] (Play/Pause) para llamar la ventana "Canal de grabación".

Según los ajustes del paso 3, toque el teclado entre los puntos Punch In y Punch Out. Consulte los ejemplos de varios ajustes ilustrados en la página siguiente.

**7** Presione el botón [8] para llevar a cabo la operación Save.

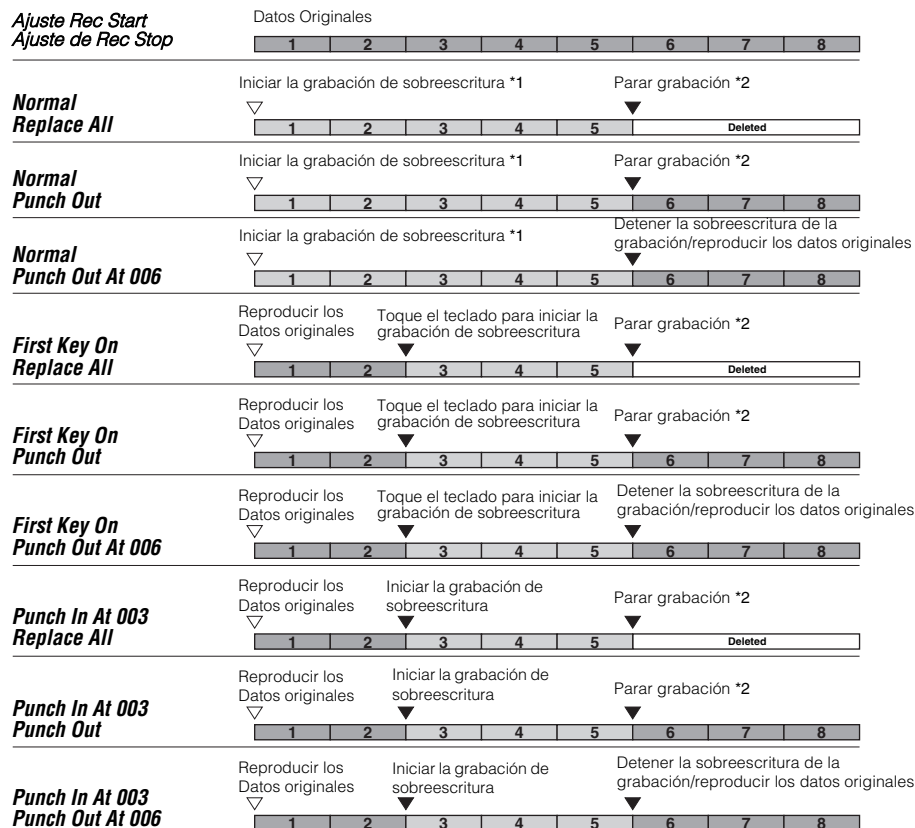
Para más detalles, lea “Basic Operations” en el Manual de Propietario.

**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 re-recording con varios ajustes de Punch In/Out**

Este instrumento cuenta con varias formas de utilizar la función Punch In/Out. Las siguientes ilustraciones indican una variedad de situaciones en las que se regraban los compases seleccionados de una frase de ocho compases.



\*1 Si desea volver a grabar desde el tercer compás en esta configuración, mueva el Posición de la canción hasta el 3er compás y luego empezar a grabar para evitar sobrescribir los compases 1-2.

\*2 Para detener la grabación, pulse el botón [REC] al final del compás 5.

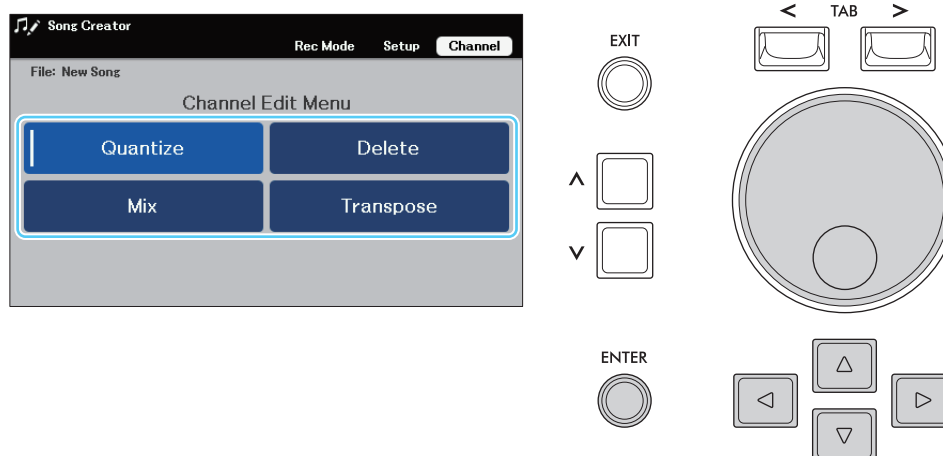
■ Datos grabados anteriormente  
 ■ Datos grabados recientemente  
 □ Datos borrados



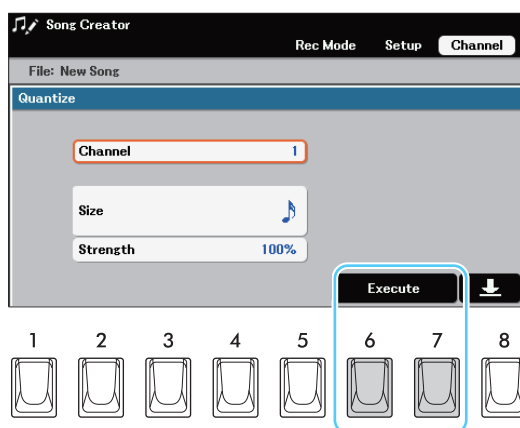
## Editar Eventos de Canal de datos de canción existentes (“Channel” page)

En la página "Canal" se pueden aplicar varias funciones útiles a los datos ya grabados, como la quantize y la transposición.

- 1** Seleccione la canción que va a ser editada.
- 2** Acceda Página de Operación.  
[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB[>] *Channel*
- 3** Utilice los botones del Cursor para seleccionar el elemento que desea editar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla de edición.



- 4** Edite parámetro deseado, y luego presione botones [6]/[7] (*Execute*) para entrar a editar cada ajuste de ventana.



Una vez finalizada la ejecución, este botón cambia a "Undo", permitiéndole restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función de deshacer sólo tiene un nivel; sólo se puede deshacer la operación inmediatamente anterior.

- 5** Presione el botón [8] para realizar la operación de Salvar/Save.

Para más Detalles, lea “Basic Operations” en el Manual de propietario.

### AVISO

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

## ■ Quantize

La función Quantize le permite alinear la sincronización de todas las notas de un canal. Por ejemplo, si grabas la frase musical que se muestra a continuación, puede que no la toques con absoluta precisión, y que tu interpretación esté ligeramente adelantada o retrasada con respecto al tiempo preciso. La cuantificación es una forma conveniente de corregir esto.



<b>Channel</b>	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción debe ser cuantizado.
<b>Size</b>	<p>Selecciona el tamaño de quantize (resolución). Para obtener resultados óptimos, debes ajustar el tamaño de quantize al valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si las corcheas son las más cortas del canal, debes usar la corchea como tamaño de cuantización.</p> <p>Settings:</p> <p>Los tres ajustes de Cuantización marcados con asteriscos (*) son excepcionalmente convenientes, ya que le permiten cuantizar dos valores de nota diferentes al mismo tiempo. Por ejemplo, cuando las corcheas rectas y los tresillos de corcheas están contenidos en el mismo canal, si cuantizas por las corcheas rectas, todas las notas del canal se cuantizan a corcheas rectas, eliminando por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si utilizas el ajuste de corchea + tresillo de corchea, tanto las notas rectas como los tresillos se cuantizarán correctamente.</p>
<b>Strength</b>	<p>Determina la intensidad de la cuantización de 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. La aplicación de una cuantización inferior al 100% le permite conservar parte de la sensación "humana" en la grabación.</p>

## ■ Delete

Puede borrar los datos del canal especificado en la Canción. Introduzca (o elimine) las marcas de verificación de los canales cuyos datos se van a borrar utilizando el botón [ENTER].

**NOTA** Puede introducir o eliminar las marcas de todos los canales utilizando los botones [1]/[2] (Todos los canales).

## ■ Mix

Esta función le permite mezclar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal diferente. También permite copiar los datos de un canal a otro.

<b>Source 1</b>	Determina el canal MIDI (1-16) que se va a mezclar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.
<b>Source 2</b>	Determina el canal MIDI (1-16) que se mezclará. Sólo los eventos de nota del canal especificado aquí se copian al canal de destino. Además de los valores 1-16, hay un ajuste de <b>Copy</b> que permite copiar los datos de la Fuente 1 al canal de destino
<b>Destination</b>	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la mezcla o la copia.

### ■ *Transpose*

Esto le permite transponer los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo en un máximo de dos octavas en incrementos de semitono. Desplace el cursor hasta el canal que desee transponer y, a continuación, edite el valor utilizando los botones [^]/[v].

**NOTE** Si desea transponer todos los canales simultáneamente, edite el valor mientras mantiene pulsado uno de los botones [1]/[2] (*All Channels*).

**NOTE** Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los Drum Kits están asignados a estos canales. Si transpone los canales de los Drum Kits, los instrumentos asignados a cada tecla cambiarán.

Esta función se explica detalladamente en el Manual del Propietario. Consulte el capítulo correspondiente del Manual del Propietario.

## Microphone/Micrófono

### Contenido

Haciendo y guardando los ajustes de Micrófono .....	68
• Parámetros que pueden ajustar en la Ventana de "Mic" .....	69
Aplicando Efectos deseados para el sonido del Micrófono.....	70

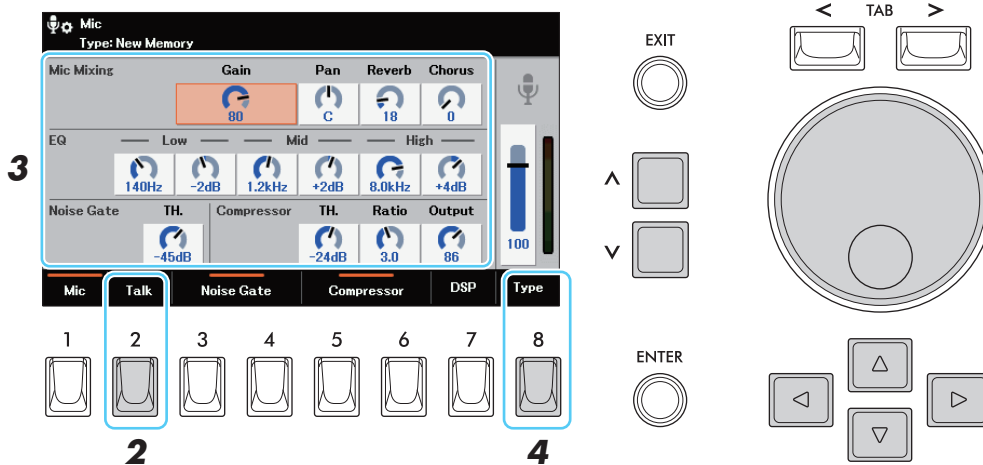
### Haciendo y Guardando ajustes del Micrófono

Esta sección le permite establecer los parámetros de varios efectos que se aplican al sonido del micrófono. Podrás hacer dos tipos de ajustes-uno es para su actuación de canto (cuando "Talk" está apagado), y el otro es para hacer anuncios entre canciones (cuando "Talk" está activado), por ejemplo.

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

[MENU] → botones del cursor [▼][▲][◀][▶] Mic, [ENTER]

#### 2 Cuando realice los ajustes para hablar, pulse el botón [2] (Talk) para encenderlo. hacer Ajustes para Cantar, apáguelo.



#### 3 Seleccione el Parámetro deseado, y luego ajuste el valor. Para detalles de cada Parámetro, vea la [página 69](#).

#### 4 Una vez que haya realizado los ajustes deseados, pulse el botón [8] (Type) para guardar los ajustes como un archivo en la unidad de usuario.

Los ajustes para cantar y para hablar se guardan todos juntos en un solo archivo. Se pueden guardar hasta 60 archivos

**NOTA** Si desea guardar el archivo de ajuste del micrófono en la unidad flash USB, guarde el archivo User Effect en la pantalla a la que se accede mediante los botones del cursor

[MENU] → Cursor buttons ⇒ [▼][◀][▶] **System**, [ENTER] → TAB[<][>] **Setup Files**. más detalles en la [página 96](#).

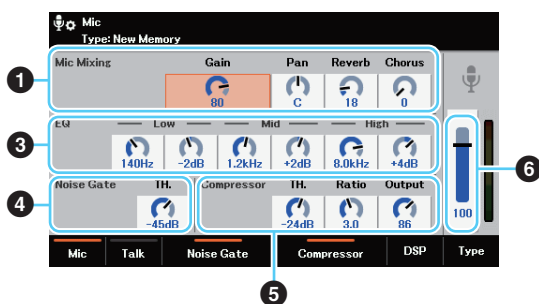
**NOTA** los "Mic Mixing" y "DSP" no se guardan con esta operación. Para guardar los ajustes de "Mic Mixing" (con la excepción de "Gain") y "DSP" regístrelos en la Memoria de Registro.. El ajuste de **Ganancia "Gain"** puede guardarse como un archivo de configuración del sistema ([página 96](#)).

#### Acceder a los ajustes del micrófono guardados en la unidad de usuario

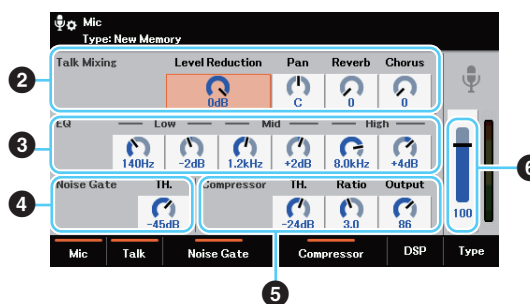
- 1 Acceda a la pantalla de funcionamiento pulsando el botón[8] (Type) como en el paso 4 anterior.
- 2 Seleccione el archive de ajuste deseado.

### Parámetros que pueden ser ajustados en la "Mic"

Cuando el botón [2] (Talk) es desactivado:



Cuando el botón [2] (Talk) es activado:



1	<b>Mic Mixing</b>	Permite hacer ajustes para cantar.	
		<i>Gain</i>	Ajusta el nivel de entrada del micrófono .
		<i>Pan</i>	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
		<i>Reverb</i> <i>Chorus</i>	Determina la profundidad de los efectos de reverberación o coro aplicados al sonido del micrófono.
2	<b>Talk Mixing</b>	Te permite realizar ajustes para hablar o hacer anuncios entre canciones durante una actuación.	
		<i>Level Reduction</i>	Determina la cantidad de reducción que se aplicará al sonido general (exceptuando la entrada del micrófono), lo que le permite ajustar eficazmente el equilibrio entre su voz y el sonido general del instrumento.
		<i>Pan</i>	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono .
		<i>Reverb</i> <i>Chorus</i>	Determina la profundidad de los efectos de reverberación o coro aplicados al sonido del micrófono.
3	<b>EQ</b>	EQ (Ecuador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que pueden ser potenciadas o cortadas según sea necesario para adaptar la respuesta de frecuencia global. El instrumento cuenta con una función de ecualizador digital de tres bandas (baja, media y alta) para el sonido del micrófono. Para cada una de las tres bandas, puede ajustar la frecuencia central (Hz) y el nivel (dB) a través de las perillas correspondientes en la pantalla .	

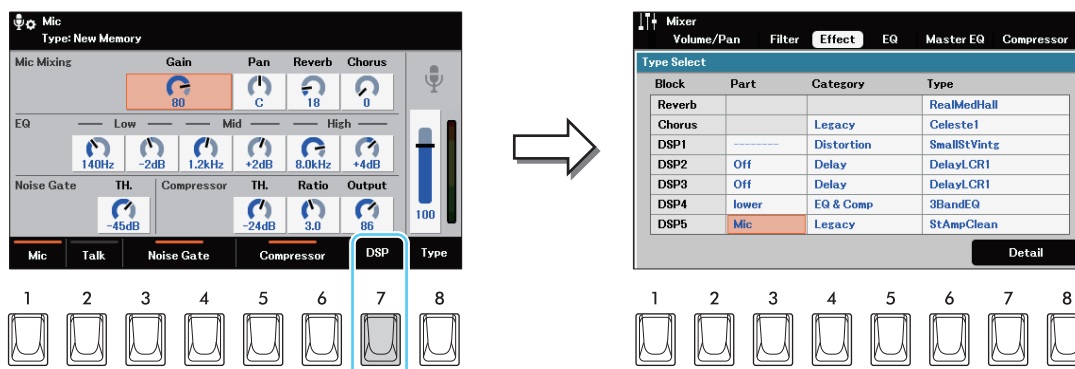
▶ NEXT PAGE

4	<i>Noise Gate</i>	Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono cae por debajo de un nivel determinado. Esto corta efectivamente el ruido extraño, permitiendo que la señal deseada (vocal, etc.) pase. Al pulsar uno de los botones [3]/[4] ( <i>Noise Gate/Puerta de ruido</i> ) se puede activar o desactivar el efecto	
		<i>TH.</i> (Threshold)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta comienza a abrirse.
5	<i>Compressor</i>	Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel determinado. Es especialmente útil para suavizar las voces que tienen una dinámica muy variable. Comprime efectivamente la señal, haciendo que las partes suaves sean más fuertes y las partes fuertes más suaves. Pulsando uno de los botones [5]/[6] ( <i>Compressor</i> ) puede activar o desactivar el efecto.	
		<i>TH.</i> (Threshold)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual se empieza a aplicar la compresión.
		<i>Ratio</i>	Ajusta la relación de compresión. Las relaciones más altas dan como resultado un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
		<i>Output</i>	Ajusta el nivel de salida final.
6	Volume	Ajusta el volumen de salida del sonido del micrófono.	

Para guardar los ajustes de “*Mic Mixing*” y “*Talk Mixing*” regístrelos en la memoria de registro. Otros ajustes pueden salvados con el botón [8] (*Type*) (paso 4 en [pagina 69](#)).

## Aplicación de los efectos deseados al sonido del Microphone

Además de Reverb y Chorus, se ofrece una amplia variedad de tipos de efectos. Puede seleccionar el tipo de efecto deseado en la pantalla a la que se accede pulsando el botón [7] (DSP) en la pantalla “*Mic*”. Los parámetros y operaciones de esta pantalla son los mismos que los de la pantalla “*Mixer*” a la que se accede mediante el botón [MIXER/EQ]. Para más detalles, consulte la [página 80](#). Si desea aplicar el efecto sólo al sonido del micrófono, asegúrese de seleccionar “*Mic*” como parte de “*DSP5*”. Para salvar los ajustes DSP aquí, regístrelos en la Registration Memory.



## Contenido

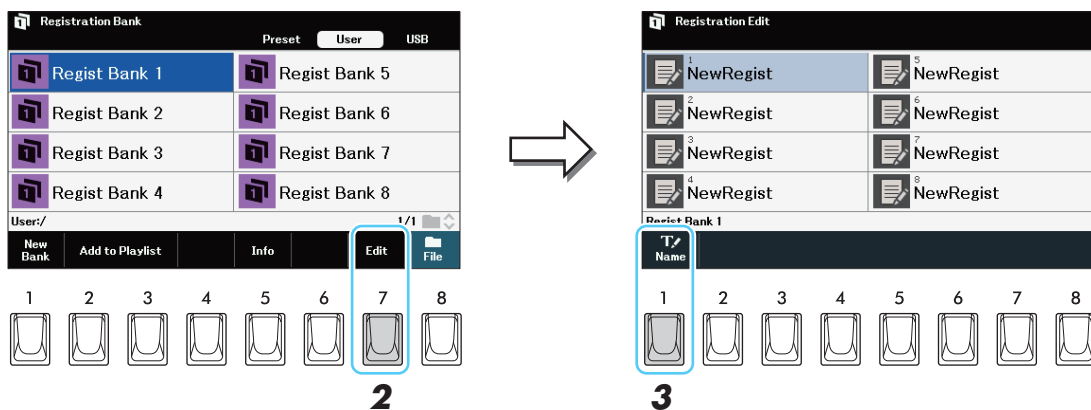
Cambiar el nombre de la memoria de registro.....	71
Desactivación de la recuperación de elementos específicos .....	72
Acceder a los números de la memoria de registro (Registration Sequence) .....	73
• Programar una secuencia de registro .....	73
• Uso manual de la secuencia de registro .....	74
• Uso automático de la secuencia de registro (Auto Sequence).....	75
Copiar los registros de la lista de reproducción desde otra lista (Append Playlist).....	76

## Cambiar el nombre de la memoria de registro

Puede renombrar cada número de Memoria de Registro (1-8) contenido en el Banco.

**1** Acceda a la pantalla de selección del banco de registro utilizando los botones BANK [+]/[-] y, a continuación, seleccione el archivo del banco deseado.

**2** Presione el botón [7] (Edit) para acceder a la pantalla “Registration Edit”.



**3** Presione el botón [1] (Name).

**4** Seleccione la memoria de registro deseada y, a continuación, introduzca el nombre deseado. Presione el botón [ENTER] para renombrarlo propiamente.

**5** Guarda el Banco actual que contiene las Memorias de Registro editadas.

**5-1** Presione [EXIT] para volver a la pantalla de selección del banco de registro.

**5-2** Presione [8] (File) y, a continuación, pulse el botón [6] (Save) para guardar el archivo del banco.

## Desactivar la recuperación de elementos específicos (*Disable*)

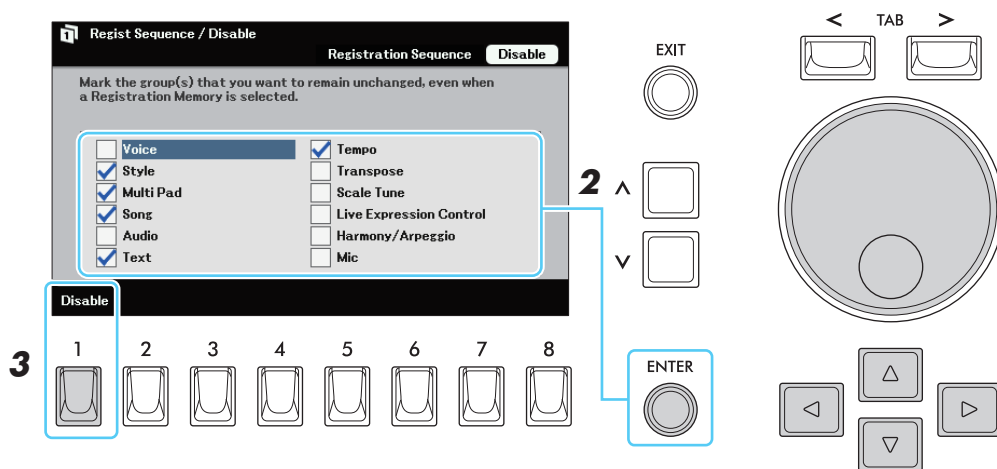
La Memoria de Registro le permite recuperar todas las configuraciones del panel que hizo con una sola pulsación de botón. Sin embargo, puede haber ocasiones en las que quiera que ciertos elementos permanezcan igual, incluso al cambiar las configuraciones de la Memoria de Registro. Por ejemplo, si desea cambiar los ajustes de voz pero mantener los ajustes de estilo, puede desactivar la recuperación sólo de los ajustes de estilo y hacer que esos ajustes de estilo permanezcan, incluso cuando seleccione otro número de memoria de registro.

### 1 Acceder a la pantalla de Operaciones.

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

### 2 Introduzca (o elimine) las marcas de verificación pulsando el botón [ENTER] por los grupos deseados que permanecerán sin cambios cuando se active la función de *Disable*.

Consulte el “*Parameter Chart*” de la lista de datos de la página web para saber qué parámetros pertenecen a cada grupo.



### 3 Pulse la tecla [1] (*Disable*) para activar la función de desactivación.

Con esta operación, puede desactivar la recuperación de los elementos marcados o mantenerlos, incluso cuando seleccione otro número de Memoria de Registro. Para desactivar la función de Desactivación, pulse de nuevo el botón [1] (*Disable*).

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

#### AVISO

Los ajustes de la pantalla “*Disable*” se guardan automáticamente en el instrumento cuando se sale de esta pantalla. Sin embargo, si apaga el aparato sin salir de esta pantalla, los ajustes se perderán.



## Llamada de los números de la memoria de registro (Registration Sequence)

A pesar de la comodidad de los botones de memoria de registración, puede haber momentos durante una actuación en los que quieras cambiar más rápidamente entre las configuraciones. La práctica función de Secuencia de Registro te permite llamar a las ocho configuraciones en cualquier orden que especifiques, simplemente pulsando los botones de la pantalla principal o los interruptores de pie. Además, también te permite cambiar los números de la memoria de registración automáticamente en el momento especificado sin tener que presionar ningún botón o pedal

### Programar una Secuencia de “Registration Sequence”

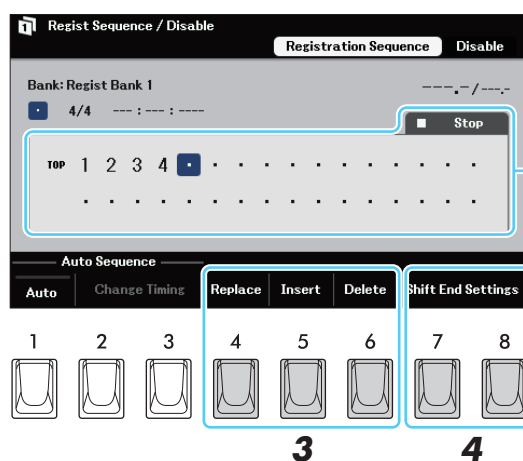
**1** Acceda a la pantalla de selección del banco de registro utilizando los botones BANK [+]/[-] y, a continuación, seleccione el banco que desee programar.

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

[MENU] → Botones del cursor [▼][▲][◀][▶] *Regist Sequence/Disable*, [ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*.

**3** Programar el orden de la secuencia, de izquierda a derecha.

Pulse uno de los botones de la MEMORIA DE REGISTRO [1]-[8] del panel y, a continuación, pulse el botón [5] (Insertar) para introducir el número. La posición del Cursor puede moverse utilizando los botones del Cursor. Si desea utilizar la función de Secuencia Automática (página 75), ajuste el tiempo de conmutación para cada número Registro Memory cuando introduzca el número.



Indica los números de la Memoria de Registración, en el orden de la Secuencia de Registro Actual.

[4]	<b>Replace</b>	Sustituye el número en la posición del cursor por el número de Memoria de Registro actualmente seleccionado
[5]	<b>Insert</b>	Inserta el número de la Memoria de Registro actualmente seleccionada en la posición del cursor.
[6]	<b>Delete</b>	Borra el número en la posición del cursor. Si mantiene pulsado este botón, se borrarán todos los números que haya introducido.

- 4 Pulse uno de los botones [7]/[8] (Shift End Settings) para establecer el comportamiento de Registration Sequence al llegar al final de la secuencia.

<i>Shift End</i>	<i>Stop</i>	La secuencia no puede avanzar. Se detiene al final.
	<i>Top</i>	La secuencia comienza de nuevo al principio.
	<i>Next Bank</i>	La secuencia se mueve automáticamente al principio del siguiente banco de memoria de registro en la misma carpeta.
<i>Position (Bar, Beat)</i>		Si se selecciona "Top" o "Next Bank", la siguiente secuencia comienza en el momento del ajuste realizado aquí cuando la secuencia actual llega al final.  <b>NOTE</b> Puede ser mejor ajustar la Posición en un punto ligeramente anterior al, esperado, ya que puede tardar un poco en avanzar a la siguiente secuencia. Cuando se utiliza la función de Secuencia Automática (página 76) y se selecciona "Next Bank" arriba, la siguiente secuencia (o el siguiente Estilo) comienza desde el compás en el que se preparan los datos.

- 5 Pulse el botón [8] (OK) para cerrar la ventana.
- 6 Llame a la pantalla de selección del banco de registro utilizando los botones BANK [+]/[-] y luego guarde los datos de la secuencia de registro en el archivo del banco actual.

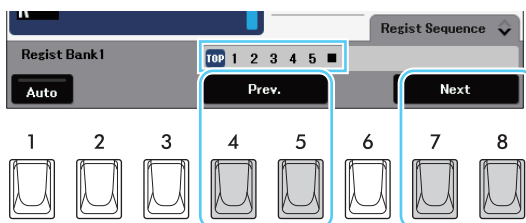
**AVISO**

Los ajustes de la pantalla "Registration Sequence" se perderán si selecciona otro banco de registro sin llevar a cabo el Proceso de Guardar.

## Utilizar manualmente el Registration Sequence

Puedes cambiar los números de la Memoria de Registro en secuencia presionando uno de los botones [4]/[5] (Prev.) o [7]/[8] (Next) en el área de Acceso Rápido "Regist Sequence" o usando los Footswitches.

- 1 Seleccione el Registration Bank deseado.
- 2 En el área de acceso rápido "Regist Sequence" de la pantalla principal, confirme Secuencia de registro y asegúrese de que [1] (Auto) está desactivado.



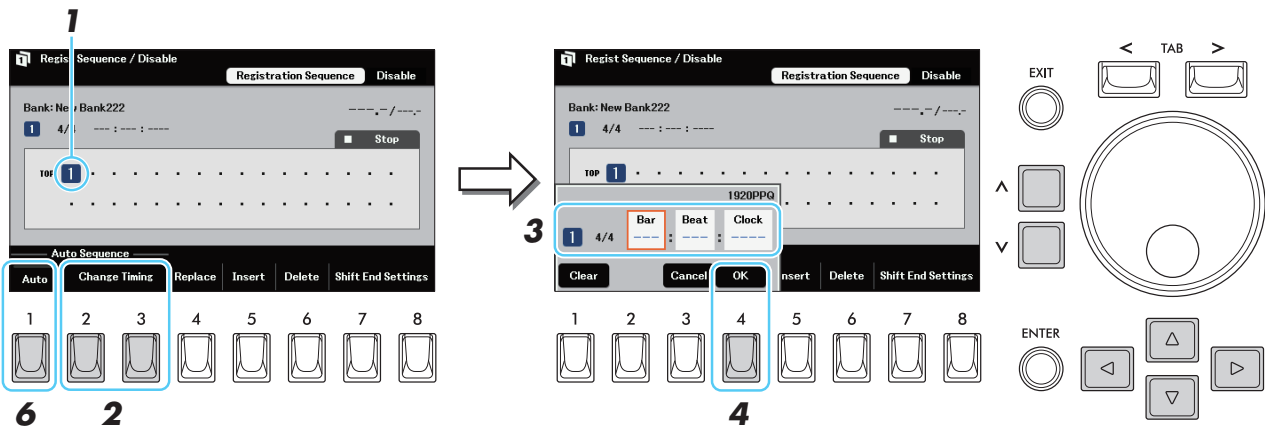
- 3 Si tienes la intención de utilizar un footswitch o interruptores de pie para cambiar el número de memoria de registro, asigna "Registration Sequence +" y/o "Registration Sequence -" al footswitch deseado (página 50).
- 4 Use los botones [4]/[5] (Prev.) y [7]/[8] (Next) de la Ventana Principal, o presione los Footswitches para seleccionar el primer número de Registration Memory. El número seleccionado queda resaltado.
- 5 Use los botones [4]/[5] (Prev.) y [7]/[8] (Next) o Footswitches durante su ejecución. Para volver al estado en el que no se ha seleccionado ningún número de Memoria de Registro, pulse repetidamente uno de los botones [4]/[5] (Prev.) repetidamente.

**NOTA** El footswitch se puede utilizar para la secuencia de registro incluso cuando la pantalla principal no se muestra.

# Usando Automáticamente la Registration Sequence (Auto Sequence)

La función de Auto Sequence cambia automáticamente los números de la memoria de registración en secuencia en el tiempo especificado (compás/tiempo/reloj) durante la reproducción del estilo sin necesidad de presionar los botones o footswitches. Los ajustes de Auto Sequence pueden ser guardados como parte de la correspondiente Registration Sequence.

- 1** En la pantalla “Registration Sequence” introduzca un número de memoria de registro y mueva el cursor hasta el número.



- 2** Presione los botones [2]/[3] (Change Timing) para acceder a la ventana de ajustes.

- 3** Utilice los botones del Cursor y los botones [^]/[v] para ajustar el tiempo (Bar: Beat: Clock) para llamar automáticamente a la Memoria de Registro.

Dado que la carga de una Memoria de Registro puede tardar unos segundos en función del tipo o el tamaño de los datos, puede ser mejor establecer la temporización un poco antes de lo previsto.

**NOTE** 1 Beat (quarter note) es equivalente 1920 clocks. Los botones [^]/[v] permiten ajustar el clock en 240 incrementos, mientras que la Rueda de Datos solo ajusta en incrementos singulares.

**NOTE** Si establece la misma temporización (Bar: Beat: Clock) en varios números de la memoria de registro, el último introducido tiene prioridad.

**NOTE** Si la signatura de tiempo del número de memoria de registro actual difiere de los números de secuencia anteriores, asegúrese de cambiar la temporización tan pronto como introduzca el número de memoria de registro para poder establecer la signatura de tiempo y la temporización adecuadas.

- 4** Presione el botón [4] (OK) para introducir los cambios y cerrar la ventana.

- 5** Repita los pasos 1–4 para programar la Secuencia de Registro introduciendo los números de la Memoria de Registro y ajustando cada tiempo.

Si es necesario, realice los ajustes de Shift End (paso 4 en la [página 74](#)).

- 6** Presione [1] (Auto) para activar la función de secuencia automática.

También se puede activar/desactivar en la pantalla principal pulsando el botón [1] (Auto) en el área de acceso rápido “Regist Sequence.”

- 7** Pulse el botón del número de la memoria de registro en el panel que se va a llamar en al principio de la secuencia de registro.

Esta operación carga el Estilo por adelantado permitiendo que la secuencia se inicie sin problemas.

- 8** En cuanto se inicia la reproducción del estilo, los datos de la secuencia de registración programada se llaman y los números de la memoria de registración se cambian en el momento que se ha establecido en el paso 3.

Si cree que la sincronización del cambio no es la esperada o deseada, repita los pasos 1-4 para ajustar la sincronización. Si la primera memoria de registro se llama por error dos veces cuando se reproduce el estilo, borre la sincronización pulsando el botón [1] (Clear) de la ventana en el paso 3.

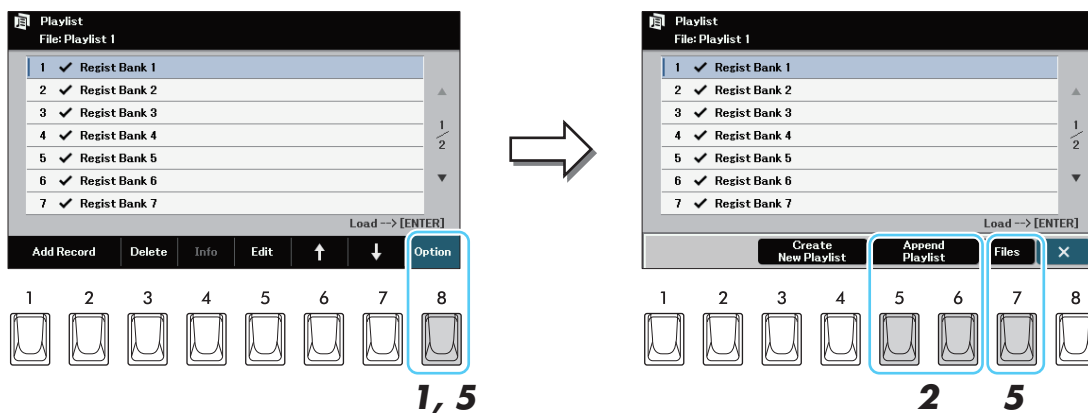
## AVISO

Los ajustes de la pantalla “Secuencia de registro” se perderán si selecciona otro banco de registro sin llevar a cabo la operación de guardar.

## Copiar los registros de la lista de reproducción desde otra lista (Append Playlist)

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

- 1 En la pantalla Playlist presione [8] (*Option*) para acceder a la ventana de operaciones.



- 2 Presione uno de los botones [5]/[6] (*Append Playlist*) para acceder a la pantalla de selección de Playlist
- 3 Seleccione el archivo de la lista de reproducción que desee añadir.  
Aparece un mensaje de confirmación. Si desea cancelar la operación, pulse aquí el botón [6] (*No*).
- 4 Presione [7] (*Yes*) para añadir los registros.  
Todos los registros del archivo de la lista de reproducción seleccionada se añaden al final de la lista de reproducción actual.
- 5 Presione [8] (*Option*) para abrir la ventana de operaciones y, a continuación, pulse el botón [7] (*Files*) para guardar los registros añadidos en el archivo de la lista de reproducción actual.

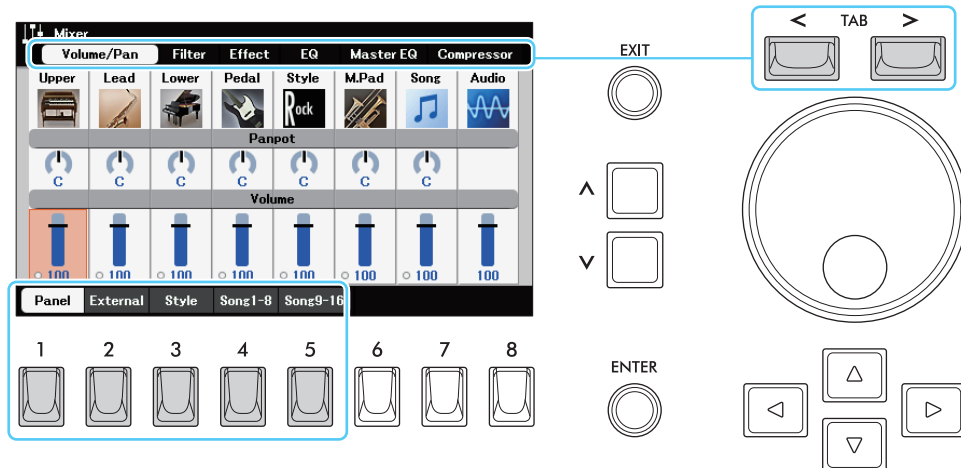
# Mezclador/Mixer

## Contenido

Edición de los parámetros de "Volumen/Pan"	78
Edición de los parámetros del "filtro" "Filter"	78
Edición de los parámetros del "efecto" "Effect"	79
• Ajuste de la profundidad del efecto para cada parte	79
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque	80
• Editar y guardar sus tipos de efectos originales	81
Edición de los parámetros "EQ"/"Master EQ" (Equalizer)	82
• Edición de la EQ de la parte	82
• Edición del Master EQ	82
Edición de los parámetros del "Compressor" (Master Compressor)	84
Block Diagram	85

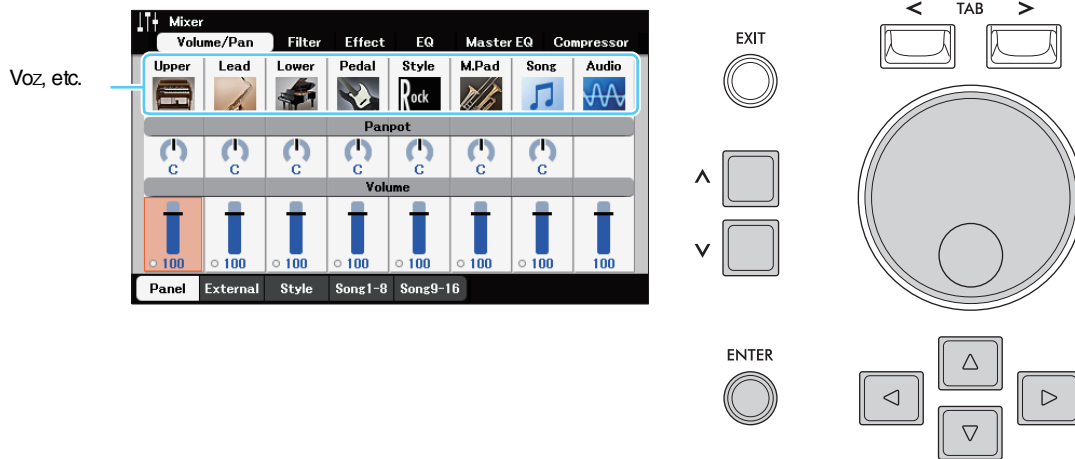
En lo que respecta al Mezclador, el Manual de Referencia cubre descripciones detalladas de cada parámetro mientras que el Manual del Propietario cubre las instrucciones básicas. Después de realizar los ajustes descritos en este capítulo, asegúrese de guardar los ajustes del Mezclador siguiendo las instrucciones del Manual del Propietario.

Seleccione la parte que va a editar pulsando uno de los botones [1]-[5] y, a continuación, seleccione la página de los parámetros pertinentes utilizando los botones



Para ver el flujo de señales y la configuración del mezclador, consulte el diagrama de bloques de la [página 85](#).

## Edición de los parámetros “Volume/Pan”

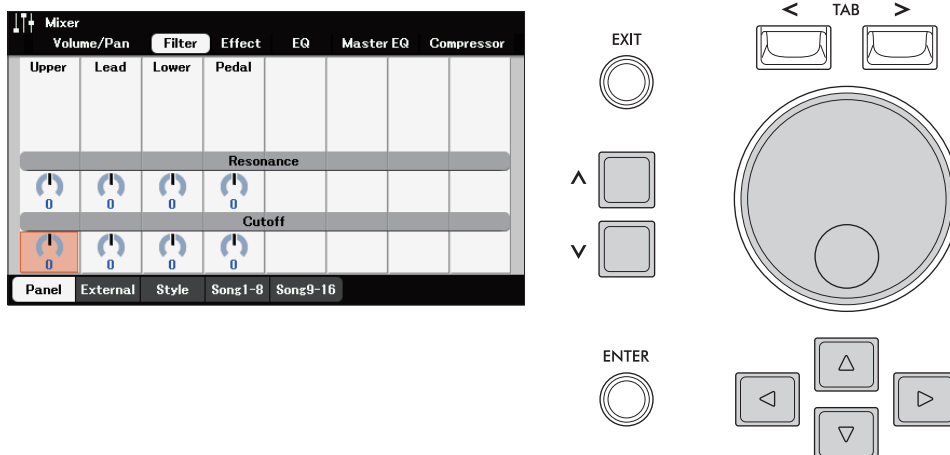


Mueva el cursor a la posición deseada utilizando los botones del Cursor y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [^]/[v] para editar los parámetros.

<p>Voice, etc.</p>	<p>Le permite volver a seleccionar las Voces para cada parte del teclado o cada parte (canal) del Estilo o Canción. Pulse el botón [ENTER] para acceder a la página de selección de la voz de la parte. Después de seleccionar la Voz deseada, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla del “Mixer” Cuando se selecciona la parte “Panel” la misma operación permite volver a seleccionar el Estilo, la Canción o el archivo de Audio (en lugar de la Voz) para la parte correspondiente.</p> <p><b>NOTA</b> Cuando se selecciona una canción GM, sólo se puede seleccionar una voz de kit de batería para el canal 10 (en la página “Song 9-16”).</p> <p><b>NOTA</b> Para un canal de Estilo o Canción, la llamada de una Voz de ritmo/percusión (Kit de batería, etc.) reemplazará los ajustes del canal con los de la nueva Voz. En este caso, es posible que los ajustes originales no se restauren aunque vuelva a seleccionar la Voz original. Para restaurar el sonido original, seleccione de nuevo el mismo Estilo o Canción sin realizar la operación de Guardar.</p>
<p><b>Panpot</b></p>	<p>Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (channel).</p>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Determina el volumen de cada parte o canal, ofreciéndote un control fino sobre el equilibrio de todas las partes.</p>

## Edición de los parámetros de Filtro (“Filter”)

Esta función modifica las características tonales (brillo, etc.) del sonido cortando la salida de una porción de frecuencia específica del sonido.



Mueva el cursor a la posición deseada utilizando los botones del Cursor y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [^]/[v] para editar los parámetros.

<b>Resonance</b>	Permite ajustar la Resonancia (página 15) para cada parte.
<b>Cutoff</b>	Determina el brillo del sonido de cada parte ajustando la frecuencia de corte (página 15).

## Edición de los parámetros de Efecto “Effect”

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

### ■ Reverb, Chorus:

Los Efectos de estos Bloques se aplican al sonido global o a todas las Partes. En cada uno de estos Bloques de Efectos, puede seleccionar sólo un Tipo de Efecto a la vez y ajustar el Nivel de Envío (Profundidad) para cada Parte así como el Nivel de Retorno para todas las Partes.

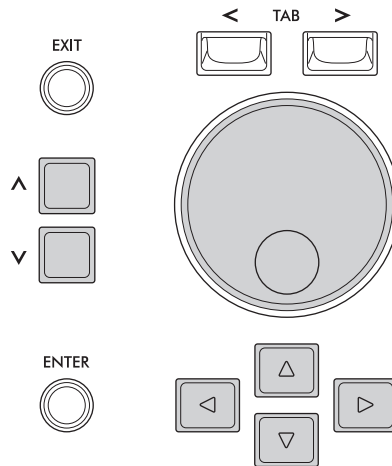
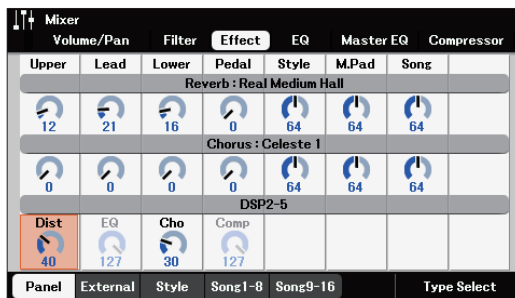
### ■ DSP1:

Cuando el parámetro “**Connection**” seleccionado en el paso 2 de la página 81 está ajustado a “**System**,” los Efectos de este Bloque se aplican sólo a los sonidos de Estilo y Canción. En este estado, puede seleccionar sólo un tipo de efecto a la vez y ajustar el nivel de envío (profundidad) para cada parte, así como el nivel de retorno para todas las partes. Cuando el parámetro “**Connection**” está ajustado a “**Insertion**,” el efecto de este bloque se aplica a un canal específico del estilo y de la canción.

### ■ DSP2-5:

Los Efectos de estos Bloques se aplican a una Parte o Canal específico. Se pueden seleccionar diferentes tipos de efectos para cada una de las Partes o Canales disponibles.

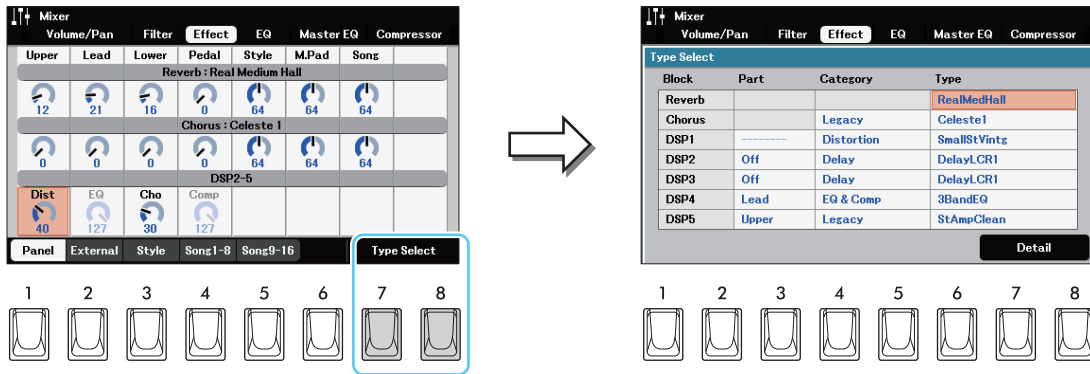
## Ajuste de la profundidad del efecto para cada parte



Mueva el cursor a la posición deseada utilizando los botones del Cursor, y luego utilice el dial Data o los botones [^]/[v] para ajustar la Profundidad del Efecto para cada Parte.

## Selección de un tipo de efecto para cada bloque

- En la página “Effect” presione uno de los botones [7]/[8] (Type Select) para acceder a la pantalla “Type Select”.



- Seleccione la parte, la categoría y el tipo en orden para el bloque de efecto deseado para aplicar el efecto a esa parte.

Bloque de Efecto	Partes aplicables a los efectos	Características del efecto
<i>Reverb</i>	Todas las partes	Recrea el cálido ambiente de tocar en una sala de conciertos o un club de jazz.
<i>Chorus</i>	Todas las partes	Produce un sonido rico en texturas como si se tocaran varias partes simultáneamente. Además, en este bloque de efectos también se pueden seleccionar otros tipos de efectos (como reverberación, retardo, etc.).
<i>DSP1</i>	Parte de estilo, Canal de la canción 1–16	Además de la reverberación y el coro, se ofrece una amplia variedad de tipos de efectos, como la distorsión. Este efecto se aplica sólo a las partes de estilo/canción. Cuando el parámetro “ <i>Connection</i> ” parameter selected in step 2 of <a href="#">página 81</a> se ajusta a “ <i>System</i> ,” el efecto DSP1 se aplicará en general al Estilo y a la Canción. Cuando se ajusta a “ <i>Insertion</i> ,” el efecto DSP1 se aplicará a una parte específica del Estilo o Canción.
<i>DSP2</i> , <i>DSP3</i> , <i>DSP4</i> , <i>DSP5</i>	Upper, Lead, Lower, Pedal, Song channel 1–16, Mic*	Además de Reverb y Chorus, se proporciona una amplia variedad de Tipos de Efectos, como la Distorsión. Para cada uno de los DSP2-5, puede seleccionar una de las Partes o Canales listados a la izquierda. Cuando selecciona “ <i>Lead</i> ” para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica sólo a la parte de Lead. Tenga en cuenta que si selecciona una Canción o Estilo que utiliza los Bloques DSP2-5, la asignación de Parte de estos tres Bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad según los datos. * La parte del micrófono sólo se puede procesar con “DSP5”. Si desea aplicar un determinado efecto sólo al sonido del micrófono, utilice “DSP5” y seleccione “ <i>Mic</i> .”

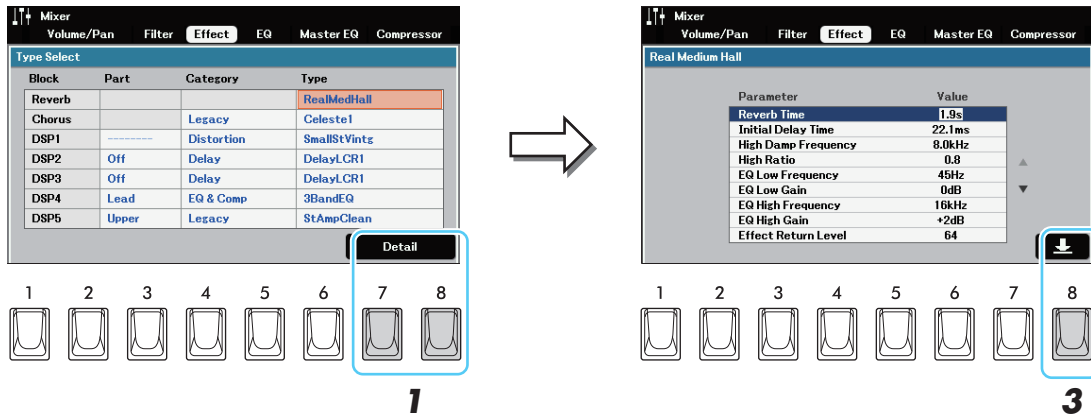
Ten en cuenta que el bloque de reverberación no está dividido en ninguna categoría.

Si desea editar los parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado, pulse uno de los botones [7]/[8] (*Detail*) Para más detalles, consulte la siguiente sección.



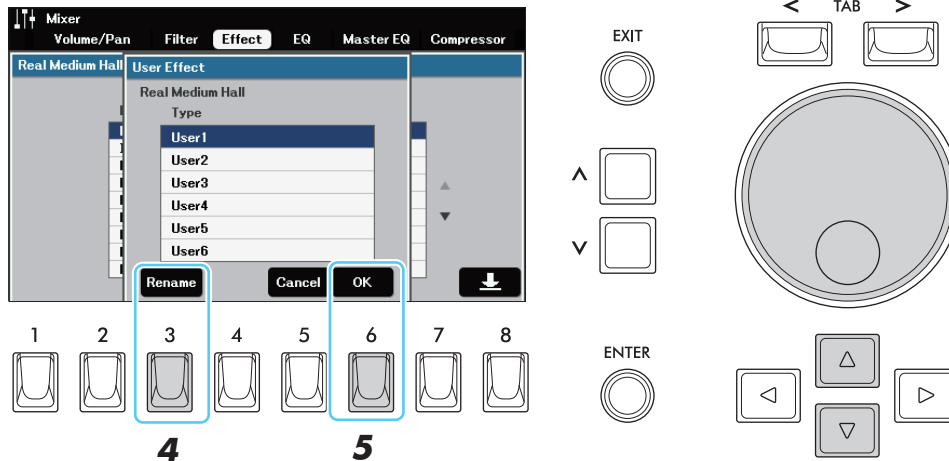
## Editar y guardar los tipos de efectos originales

- Una vez que hayas seleccionado un bloque de efecto y un tipo de efecto en la sección anterior, pulsa uno de los botones [7]/[8] (*Detalle*) para abrir la ventana de edición de los parámetros del efecto.



- Utilice los botones del Cursor para seleccionar un parámetro y, a continuación, utilice los botones [^]/[v] para editar el valor
- Pulse el botón [8] para acceder a la ventana “User Effect” para la operación de guardar.
- Utilice los botones del Cursor para seleccionar el destino para guardar los ajustes como efectos de usuario.

Si es necesario, cambie el nombre del efecto de usuario. Pulse el botón [3] (*Rename*) para llamar a la ventana de introducción de caracteres, introduzca el nombre y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

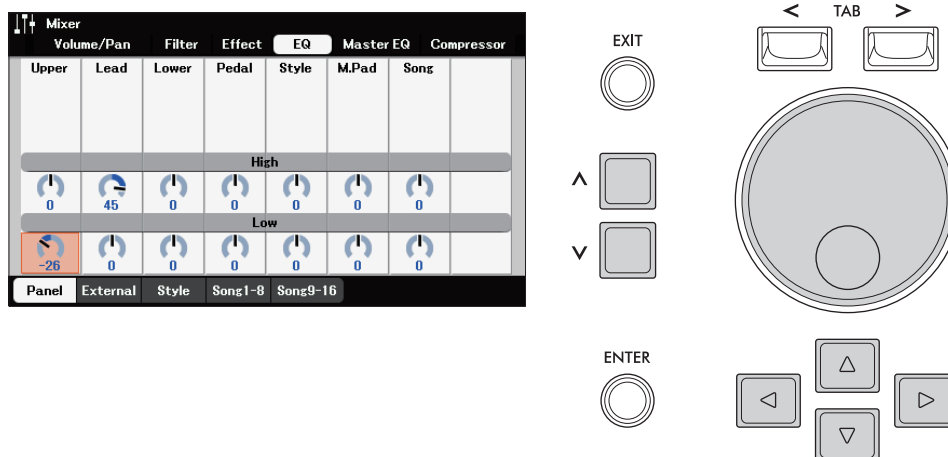


- Presione el botón [6] (*OK*) para realizar la operación de guardar.  
Para llamar el efecto de usuario guardado aquí, selecciona la categoría “User” del bloque de efectos correspondiente en el paso 2 de la [página 80](#).

## Edición de parámetros “EQ”/“Master EQ” (Equalizer)

El ecualizador (también llamado "EQ") es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que pueden ser realizadas o cortadas según sea necesario para adaptar la respuesta de frecuencia global. La página "**EQ**" seleccionada mediante los botones TAB [**<**][**>**] permite ajustar el ecualizador para cada parte correspondiente, mientras que la página "**Master EQ**" permite realizar ajustes generales del ecualizador para todo el instrumento.

### Edición del EQ de la parte



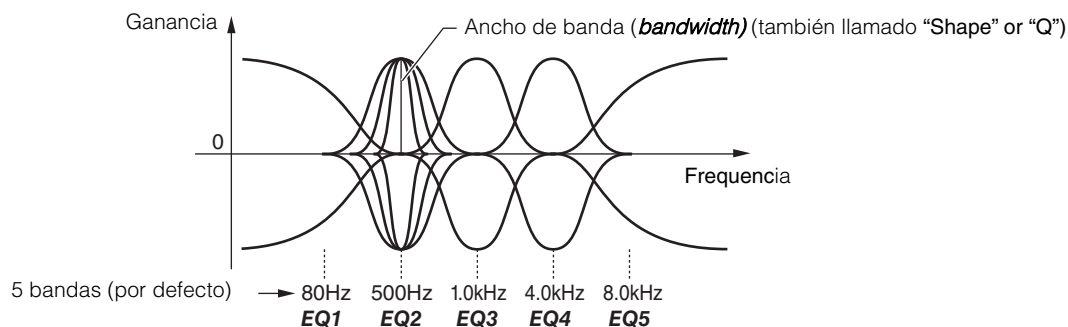
Mueva el cursor a la posición deseada utilizando los botones del Cursor y, a continuación, utilice el dial de datos o los botones [**▲**]/[**▼**] para editar los parámetros.

<b>High</b>	Aumenta o atenúa la banda de ecualización alta de cada parte.
<b>Low</b>	Aumenta o atenúa la banda de ecualización baja de cada parte.

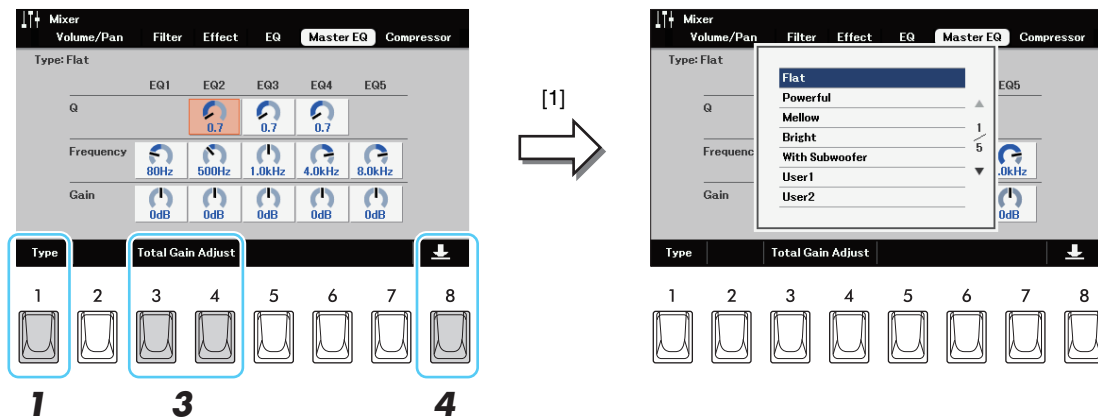
### Edición del Master EQ

El instrumento posee un ecualizador digital de cinco bandas de alta calidad. Con esta función, se puede añadir un efecto final -control del tono- a la salida de su instrumento. Puede seleccionar uno de los cinco ajustes de ecualización preestablecidos en la página "**Master EQ**". Incluso puede crear sus propios ajustes de EQ personalizados ajustando las bandas de frecuencia, y guardar los ajustes como tipos de EQ Master de usuario.

**NOTA** El ecualizador maestro no puede aplicarse a la reproducción de audio recibido a través de la función de reproductor de audio USB o de los sonidos de entrada de audio.



# 1 Presione [1] (Type) para abrir la ventana de selección de un tipo del Master EQ



# 2 Utilice los botones del Cursor para seleccionar el tipo de Master EQ deseado.

- **Flat:** Ajustes de ecualización plana. La ganancia de cada frecuencia se ajusta a 0dB.
- **Powerful:** Potentes ajustes de ecualización en los que se enfatizan todos los sonidos de frecuencia. Se puede utilizar para potenciar la música en fiestas, etc.
- **Mellow:** Ajustes de ecualización suaves y melosos en los que las bandas de alta frecuencia se reducen ligeramente.
- **Bright:** Ajuste del ecualizador para aumentar el nivel de las frecuencias altas, haciendo que el sonido sea más brillante.
- **With Subwoofer:** Ajustes de ecualización personalizados en los que se reducen las bandas de baja frecuencia. Este es un ajuste óptimo para utilizar este instrumento junto con un subwoofer.
- **User 1–30:** Sus propios ajustes de ecualización personalizados guardados en el paso 5.

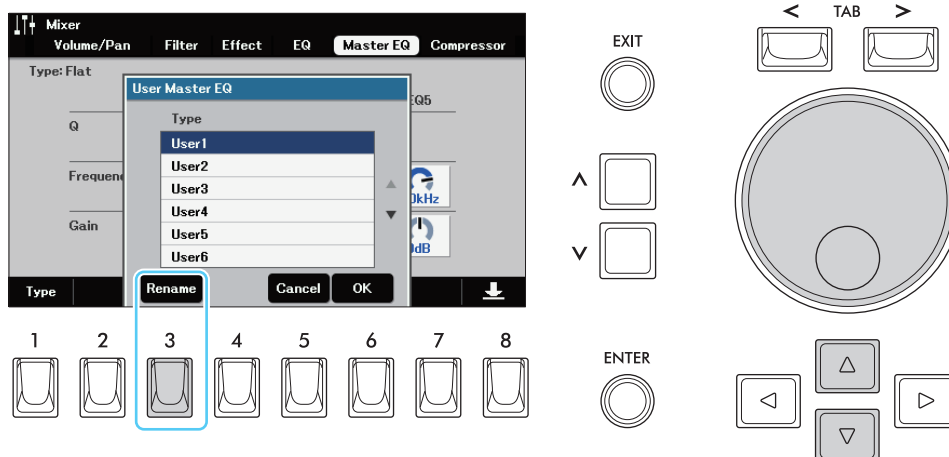
# 3 Mueva el cursor a la posición deseada utilizando los botones del Cursor y, a continuación, utilice el dial Data o los botones [^]/[v] para ajustar el nivel de "Gain" "Q" (bandwidth) y la "Frequency" (center frequency).

Si se ajusta el valor mientras se mantiene pulsado uno de los botones [3]/[4] (*Total Gain Adjust*) se pueden potenciar o cortar las cinco bandas al mismo tiempo. Cuanto mayor sea el valor de Q, más estrecho será el ancho de banda. El rango de frecuencia disponible es diferente para cada banda.

# 4 Presione [8] para llamar a la ventana "User Master EQ" para la operación de guardar.

# 5 Utilice los botones del cursor para seleccionar el destino para guardar los ajustes como tipo de Master EQ de usuario.

Si es necesario, cambie el nombre del ecualizador maestro. Pulse el botón [3] (*Rename*) para acceder a la ventana de introducción de caracteres, introduzca el nombre y, a continuación, pulse el botón [ENTER] button. El ajuste de Master EQ guardado aquí puede seleccionarse como se describe en los pasos 1-2.



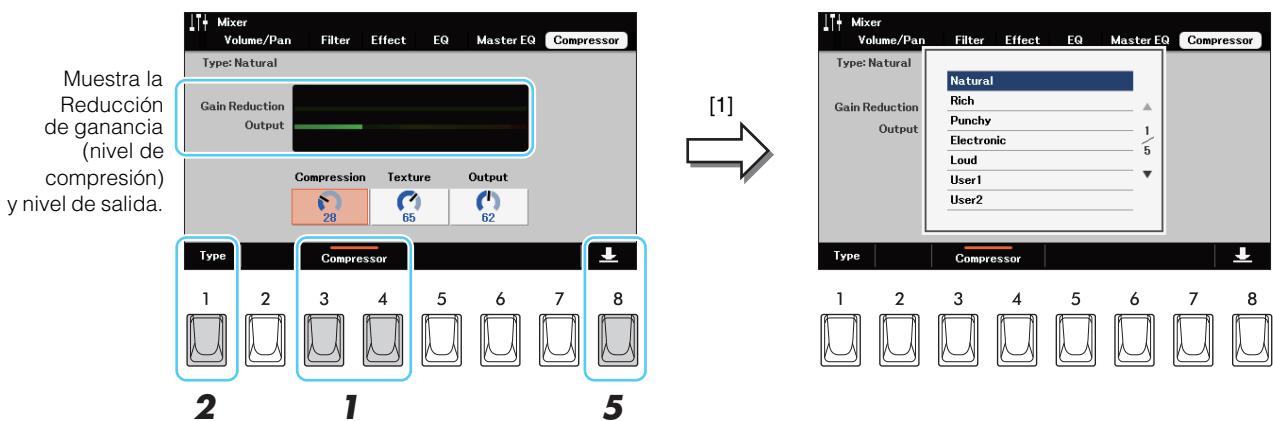
# Edición de parámetros de “Compressor” (Master Compressor)

El compresor es un efecto que se utiliza habitualmente para limitar y comprimir la dinámica (suavidad/sonoridad) de una señal de audio. Para las señales que varían mucho en dinámica, como las voces y las partes de guitarra, "aprieta" el rango dinámico, haciendo que los sonidos suaves sean más fuertes y los fuertes más suaves. Cuando se utiliza con la ganancia para aumentar el nivel general, esto crea un sonido más potente y de alto nivel más consistente.

Este instrumento cuenta con el Master Compressor aplicado a todo el sonido de este instrumento. Aunque se proporcionan los ajustes de Master Compressor preestablecidos, puede crear y guardar sus ajustes originales de Master Compressor ajustando los parámetros relacionados.

**NOTA** El Master Compressor no puede aplicarse a la reproducción de audio recibido a través de la función de reproductor de audio USB y de los sonidos de entrada de audio.

## 1 Presione uno de los botones [3]/[4] (Compressor) para activar el Master Compressor.



## 2 Presione [1] (Type) para acceder a la ventana de selección de un tipo de compresor maestro.

## 3 Utilice los botones del Cursor para seleccionar el tipo de Master Compressor.

- **Natural:** Ajustes del Compresor Natural en los que el efecto es moderadamente pronunciado.
- **Rich:** Ajustes de compresor ricos en los que las características de un instrumento se realzan de forma óptima. Esto es bueno para mejorar los instrumentos acústicos, la música de jazz, etc.
- **Punchy:** Ajustes de compresor muy exagerados. Esto es bueno para mejorar la música rock.
- **Electronic:** Ajustes del compresor en los que las características electrónicas de la música de baile salen a relucir de forma óptima.
- **Loud:** otente configuración del compresor. Esto es bueno para mejorar la música enérgica como el rock o la música gospel.
- **User 1–30:** Tu propia configuración de Master Compressor guardada en el paso 6.

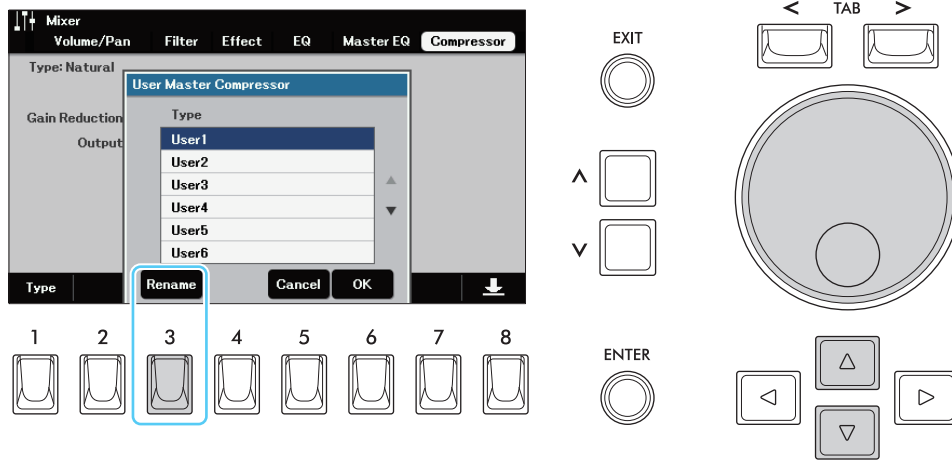
## 4 Editando el Master Compressor.

<b>Compression</b>	Determina el umbral (nivel mínimo al que se inicia la compresión).
<b>Texture</b>	Determina la relación de compresión (cuánto se comprime el rango dinámico).
<b>Output</b>	Determina el nivel de salida.

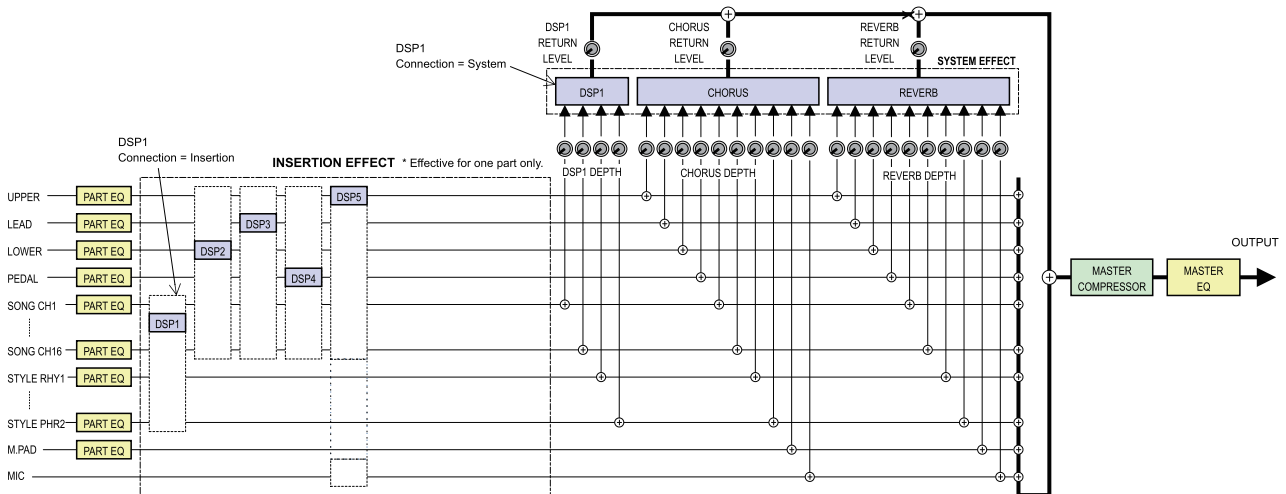
## 5 Pulse el botón [8] para acceder a la ventana “User Master Compressor” para la operación de guardado.

## 6 Utilice los botones del Cursor para seleccionar el destino para guardar los ajustes como tipo de Master Compressor type.

Si es necesario, cambie el nombre del Master Compressor. Pulse el botón [3] (**Rename**) para abrir la ventana de introducción de caracteres, introduzca el nombre y, a continuación, pulse el botón [ENTER]. El ajuste de Master Compressor guardado aquí puede seleccionarse como se describe en el paso 2-3.



## Diagrama de Bloque/Block Diagram



## Contenido

<b>Ajustes MIDI</b> .....	<b>86</b>
• Configuración del sistema MIDI .....	88
• Ajustes de transmisión MIDI .....	89
• Ajustes de recepción MIDI .....	90
• Ajustes de notas de bajo para la reproducción de estilos a través de la recepción .....	91
• Configuración del tipo de acorde para la reproducción de estilos a través de la recepción .....	91
<b>Cómo configurar la LAN inalámbrica</b> .....	<b>92</b>
• Modo Infraestructura .....	92
• Modo de punto de acceso .....	93

## Ajustes MIDI

En esta sección, puedes realizar ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. Este instrumento le ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que le permiten reconfigurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se adapte a su aplicación MIDI particular o a su dispositivo externo. Además, puedes editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de tus plantillas originales en la unidad de usuario.

**NOTA** Puede guardar todas sus plantillas originales como un único archivo en la memoria interna (unidad de usuario) o en una unidad flash USB. Consulte la página 96.

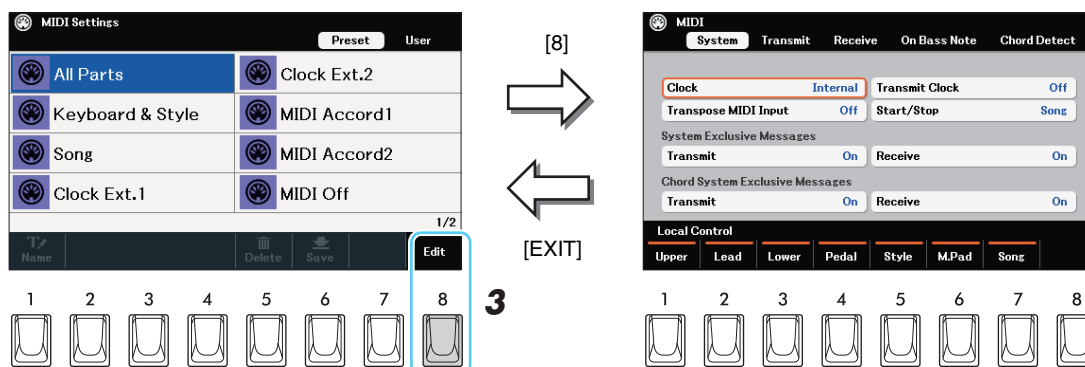
### 1 Acceda a la pantalla de operaciones

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

### 2 Seleccione una plantilla MIDI preprogramada en la página “Preset”.

Para más detalles sobre las plantillas preprogramadas, véase más abajo.

Si ya ha creado su plantilla original y la ha guardado en la página “User” también puede seleccionar esa plantilla en la página “User”.



### 3 Para editar la plantilla, pulse el botón [8] (Edit) para acceder a la pantalla de configuración.

**4 Use los botones TAB [<][>] para acceder a la página correspondiente y, a continuación, ajuste varios parámetros para editar la plantilla MIDI actual**

- **System**..... Configuración del sistema MIDI (página 88)
- **Transmit**..... Ajustes de transmisión MIDI (página 89)
- **Receive** ..... Ajustes de recepción MIDI (página 90)
- **On Bass Note** .... Ajustes de notas de bajo para la reproducción de estilos a través de la recepción MIDI (página 91)
- **Chord Detect** ..... Configuración del tipo de acorde para la reproducción de estilos a través de la recepción MIDI (página 91)

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

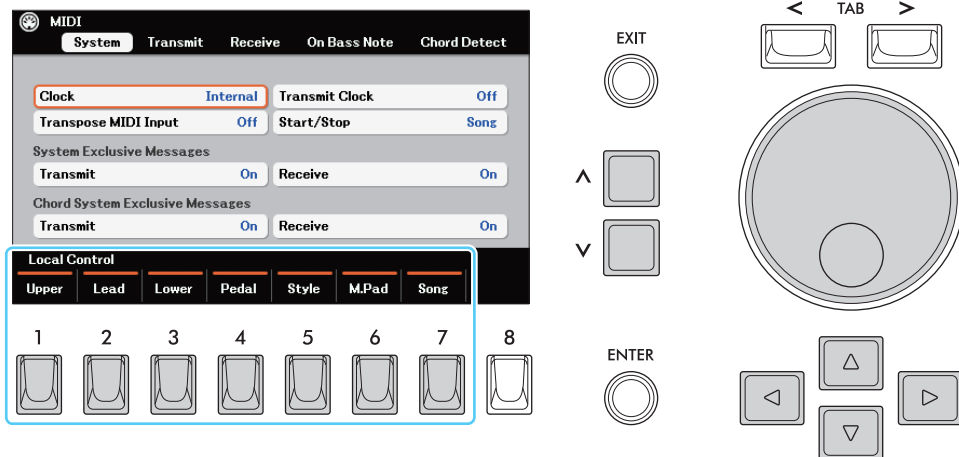
**6 Presione el botón TAB [>] para seleccionar la página “User” y, a continuación, pulse el botón [6] (Save) para guardar los ajustes MIDI como su plantilla MIDI original.**

■ Plantillas MIDI preprogramadas

<i>All Parts</i>	Transmite todas las partes, incluyendo las partes de voz (teclado superior, principal, teclado inferior y pedalera), con la excepción de las partes de canción.
<i>Keyboard &amp; Style</i>	Básicamente es lo mismo que "Todas las partes" con la excepción de cómo se gestionan las partes de voz.
<i>Song</i>	Todos los canales de transmisión están ajustados para corresponder a los canales de canción 1-16. Esto se utiliza para reproducir datos de Canción con un generador de tonos externo y para grabar datos de Canción en un secuenciador externo.
<i>Clock Ext.1</i>	La reproducción o grabación (Song, Style, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla se debe utilizar cuando se desea ajustar el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
<i>Clock Ext.2</i>	
<i>MIDI Accord1</i>	Los acordeones MIDI permiten transmitir datos MIDI y reproducir generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajos/acordes del acordeón. Esta plantilla le permite reproducir melodías desde el teclado del acordeón y controlar la reproducción de estilos en el instrumento con los botones de la mano izquierda.
<i>MIDI Accord2</i>	Básicamente es lo mismo que el “ <i>MIDI Accord1</i> ” anterior, con la excepción de que las notas de acordes/bajos que se tocan con la mano izquierda en el MIDI Accordion se reconocen también como eventos de notas MIDI.
<i>MIDI Off</i>	No se envían ni reciben señales MIDI.
<i>On Bass</i>	Las unidades de pedal MIDI le permiten tocar con los pies los generadores de tono conectados (especialmente conveniente para tocar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla le permite tocar/controlar la raíz del acorde en la reproducción del estilo con una unidad de pedal MIDI.
<i>Style Bass</i>	Esta plantilla le permite tocar la parte del bajo para la reproducción del estilo utilizando una unidad de pedal MIDI.

# Configuración del sistema MIDI

Las explicaciones aquí se aplican a la página “System” en el paso 4 de la [página 87](#).



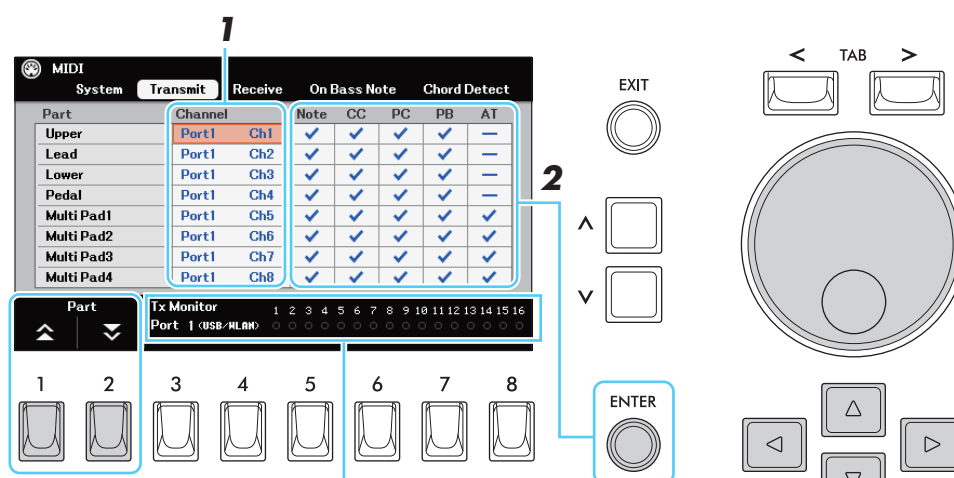
<b>Clock</b>		<p>Determina si el instrumento es controlado por su propio reloj interno o por una señal de reloj MIDI recibida desde un dispositivo externo. “<b>Internal</b>” es el ajuste normal del reloj cuando el instrumento se utiliza solo o como teclado maestro para controlar dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, un ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea sincronizarlo con dicho dispositivo, ajuste este parámetro a la configuración adecuada: “<b>USB1</b>,” “<b>USB2</b>,” o “<b>Wireless LAN</b>.” En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (por ejemplo, al terminal [USB TO HOST] del instrumento), y que está transmitiendo propiamente una señal de reloj MIDI. Cuando se ajusta para ser controlado por un dispositivo externo (“<b>USB1</b>,” “<b>USB2</b>,” o “<b>Wireless LAN</b>”), el tiempo se indica “<b>Ext.</b>” en la pantalla emergente de Tempo.</p> <p><b>NOTA</b> Si el Reloj está ajustado de forma distinta a "Internal", el Estilo, la Canción, el Metrónomo y el Tempo no pueden ser controlados por los botones de este instrumento.</p> <p><b>NOTA</b> “<b>Wireless LAN</b>” sólo se muestra cuando el adaptador LAN inalámbrico USB (UD-WL01) está conectado a este instrumento</p>
<b>Transmit Clock</b>		Activa o desactiva la transmisión del reloj MIDI (F8). Cuando se ajusta a "Off", no se transmite ningún reloj MIDI ni datos de Start/Stop aunque se reproduzca una Canción o Estilo.
<b>Transpose MIDI Input</b>		Determina si el ajuste de transposición del instrumento se aplica o no a los eventos de nota recibidos del dispositivo externo vía MIDI.
<b>Start/Stop</b>		Determina si los mensajes FA (inicio) y FC (parada) entrantes afectan a la reproducción de canciones o estilos
<b>System Exclusive Messages</b>	<b>Transmit</b>	Determina si los mensajes MIDI System Exclusive se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.
	<b>Receive</b>	Determina si los mensajes MIDI System Exclusive son reconocidos (On) o no (Off) por este instrumento.
<b>Chord System Exclusive Messages</b>	<b>Transmit</b>	Determina si los datos exclusivos de acordes MIDI (Chord Detect: root and type) se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.
	<b>Receive</b>	Determina si los datos exclusivos de acordes MIDI (Chord Detect: root and type) son reconocidos (On) o no (Off) por este instrumento.



[1] – [7]	<b>Local Control</b>	Activa o desactiva el control local de cada parte. Cuando el control local está activado, el teclado del instrumento controla su propio generador de tonos interno (local), lo que permite tocar las voces internas directamente desde el teclado. Si ajusta el control local en off, el teclado y los controladores se desconectan internamente de la sección del generador de tonos del instrumento, de modo que no se emite ningún sonido cuando se toca el teclado o se utilizan los controladores. Por ejemplo, esto le permite utilizar un secuenciador MIDI externo para reproducir las voces internas del instrumento, y utilizar el teclado del instrumento para grabar notas en el secuenciador externo y/o reproducir un generador de tonos externo.
-----------	----------------------	---

## Ajustes de transmisión MIDI

Las explicaciones aquí se aplican a la página "**Transmitting**" en el paso 4 de la [página 87](#). Esto determina qué partes se enviarán como datos MIDI y por qué canal MIDI se enviarán los datos.



**1** Los puntos correspondientes a cada canal (1-16) parpadean brevemente cada vez que se transmite algún dato en el/los canal/es.

**NOTE** Si se muestra "**WLAN**" este instrumento puede transmitir mensajes MIDI a través del adaptador de LAN inalámbrica USB conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Si no se muestra "**WLAN**" aunque el adaptador de LAN inalámbrica USB esté conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

### **1** Mueva el cursor a la sección "Canal" de la parte deseada y, a continuación, seleccione el canal por el que deben transmitirse los datos MIDI de la parte correspondiente.

Presionando los botones [1] o [2] (**Part**) se salta hacia arriba o hacia abajo a través del tipo de parte (keyboard part, Style and Song).

La configuración de las partes es la misma que la ya explicada en otras partes del Manual del Propietario.

**NOTA** Si el mismo canal de transmisión se asigna a varias partes diferentes, los mensajes MIDI transmitidos se fusionan en un solo canal, lo que da lugar a sonidos inesperados y posibles fallos en el dispositivo MIDI conectado.

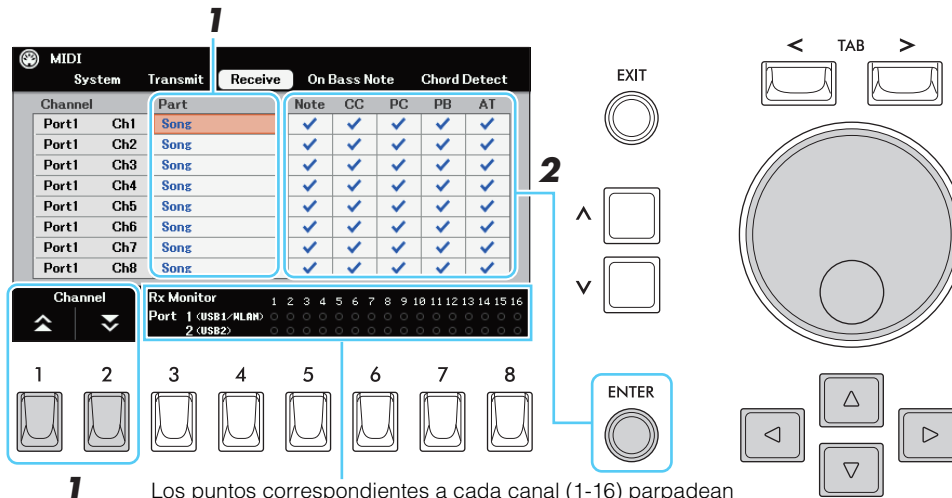
**NOTA** Las Canciones Protegidas no pueden ser transmitidas incluso si los canales de Canción apropiados 1-16 están configurados para ser transmitidos.

### **2** Introduzca (o elimine) las marcas de los mensajes (**Note, CC, PC, PB, AT**) to be que deben transmitirse para cada parte pulsando el botón [ENTER].

- **Note** (Note events): Una nota individual dentro de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla que se ha tocado, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla, y el valor del tiempo de la puerta (la duración de una nota).
- **CC** (Control Change): Ajustes para controlar la voz, como el volumen, el panorama, la profundidad del filtro y del efecto (editados a través del mezclador), etc.
- **PC** (Program Change): Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una Voz.
- **PB** (Pitch Bend): Datos para cambiar el tono de una Voz de forma continua.
- **AT** (After Touch): Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de tocar la nota. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de Aftertouch.

# Ajustes de recepción MIDI

Las explicaciones aquí se aplican a la página "Receive" en el paso 4 de la [página 87](#). Esto determina qué partes recibirán datos MIDI y a través de qué canales MIDI se recibirán los datos.



**1** Los puntos correspondientes a cada canal (1-16) parpadean brevemente cada vez que se recibe algún dato en el/los canal/es.

**NOTA** Si se muestra "**WLAN**" este instrumento puede manejar los mensajes MIDI recibidos a través del adaptador de LAN inalámbrica USB conectado al término [USB TO DEVICE] Si no se muestra "**WLAN**" aunque el adaptador de LAN inalámbrica USB esté conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

## 1 Desplace el cursor a la sección "Part" del canal deseado y, a continuación, seleccione la parte que debe manejar los datos MIDI del canal correspondiente recibidos desde el dispositivo MIDI externo.

Presionando los botones [1] or [2] (**Channel**) se salta hacia arriba o hacia abajo a través del siguiente puerto. El instrumento puede recibir mensajes MIDI a través de 32 canales (16 canales × 2 puertos) por conexión USB. A excepción de las partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que ya se ha explicado en otras partes del Manual del usuario.

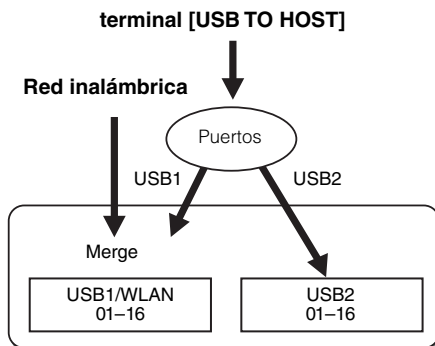
- **Extra Part 1–4:** Hay cuatro partes especialmente reservadas para recibir y reproducir datos MIDI. Normalmente, estas partes no son utilizadas por el propio instrumento. El instrumento puede utilizarse como un generador de tonos multitímbricos de 32 canales utilizando estas cuatro partes además de las otras partes del instrumento.

## 2 Introduzca (o elimine) las marcas de verificación de los mensajes MIDI (Note, CC, PC, PB, AT) a recibir para cada canal pulsando el botón [ENTER].

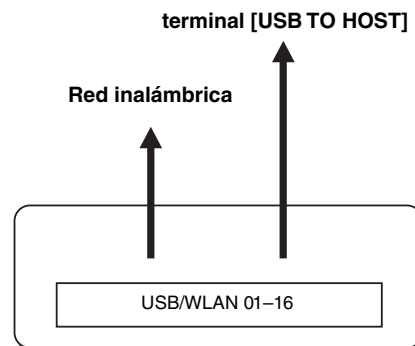
### Transmisión/recepción MIDI a través de los terminales USB

La relación de los terminales USB y su manejo de los mensajes MIDI (transmisión/recepción de 32 canales; 16 canales × 2 puertos) se muestra en el siguiente diagrama:

#### ● Recepción MIDI

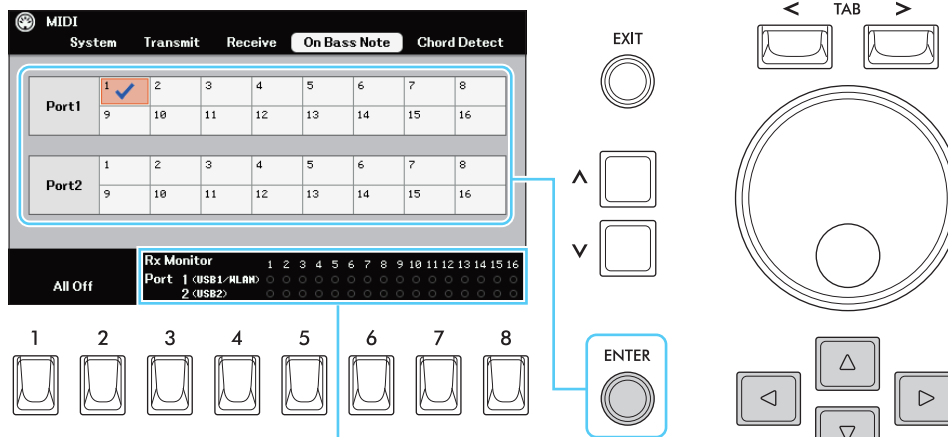


#### ● Transmisión MIDI



## Ajustes de notas de bajo para la reproducción de estilos a través de la recepción MIDI

Las explicaciones aquí se aplican a la página "**On Bass Note**" en el paso 4 de la [página 87](#). Estos ajustes le permiten determinar la nota de bajo para la reproducción del Estilo, basándose en los mensajes de nota recibidos vía MIDI. Los mensajes de nota on/off recibidos en el(los) canal(es) ajustado(s) a on se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción del Estilo. La nota de bajo se detectará independientemente del estado del botón [ACMP]. Cuando varios canales se activan simultáneamente, la nota de bajo se detecta a partir de los datos MIDI combinados recibidos a través de los canales.



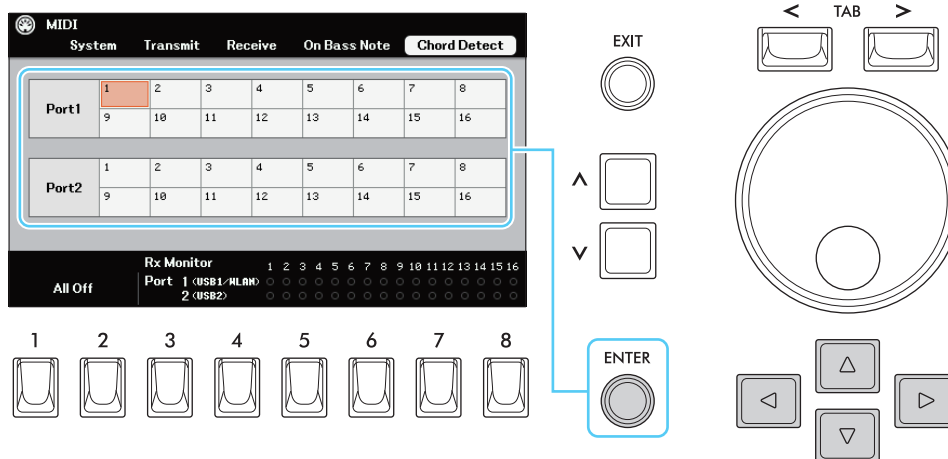
Los puntos correspondientes a cada canal (1-16) parpadean brevemente cada vez que se recibe algún dato en el/los canal/es.

**NOTA** Si se muestra "**WLAN**" este instrumento puede manejar los mensajes MIDI recibidos a través del adaptador de LAN inalámbrica USB conectado al término [USB TO DEVICE] Si no se muestra "**WLAN**" aunque el adaptador de LAN inalámbrica USB esté conectado, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

Desplace el cursor hasta el número de canal deseado y, a continuación, introduzca (o elimine) la marca de verificación pulsando el botón [ENTER].

## Configuración del tipo de acorde para la reproducción de estilos a través de la recepción MIDI

Las explicaciones aquí se aplican a la página "**Chord Detect**" paso 4 de la [página 87](#). Esta página le permite seleccionar los canales MIDI sobre los que se utilizarán los datos MIDI del dispositivo externo para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilos. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en el canal(es) ajustado(s) a on se reconocen como las notas para detectar los acordes en la reproducción del Estilo. Los acordes que se detectan dependen del tipo de digitación. Los tipos de acordes se detectarán independientemente del estado del botón [ACMP]. Cuando varios canales se activan simultáneamente, el tipo de acorde se detecta a partir de los datos MIDI combinados recibidos a través de los canales.



Move the cursor to the desired channel number, and then enter (or remove) the checkmark by pressing the [ENTER] button.

## Cómo configurar la LAN inalámbrica/Wireless LAN

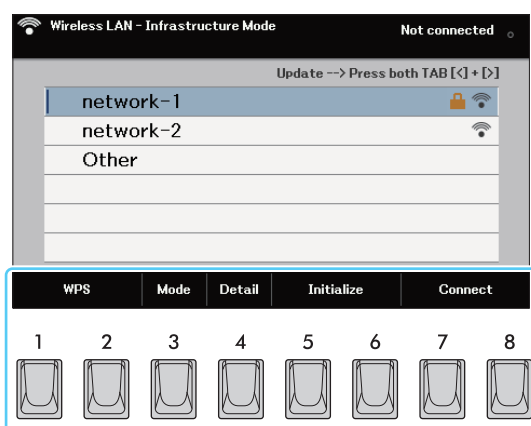
Utilizando un adaptador LAN inalámbrico USB (UD-WL01; se vende por separado y puede no estar disponible en algunas zonas), puede conectar este instrumento con un dispositivo inteligente, como un smartphone o una tableta, a través de una red inalámbrica. Para obtener instrucciones generales de funcionamiento, consulte el "Manual de conexión de dispositivos inteligentes" en el sitio web. Esta sección sólo cubre las operaciones específicas de este instrumento. Antes de iniciar las operaciones, asegúrese de que el adaptador de LAN inalámbrica USB está conectado al terminal [MENU] → Cursor buttons [▼][▲] [◀][▶] **Wireless LAN**, [ENTER].

**NOTA** Si el adaptador LAN inalámbrico USB no es reconocido por el instrumento, no se muestra "Wireless LAN". Si no se muestra "Wireless LAN" aunque se haya conectado un adaptador de LAN inalámbrica USB, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

Cuando la conexión se realiza con éxito, aparece "**Connected**" en la parte superior de la pantalla y uno de los iconos que se muestran a continuación indicando la intensidad de la señal.



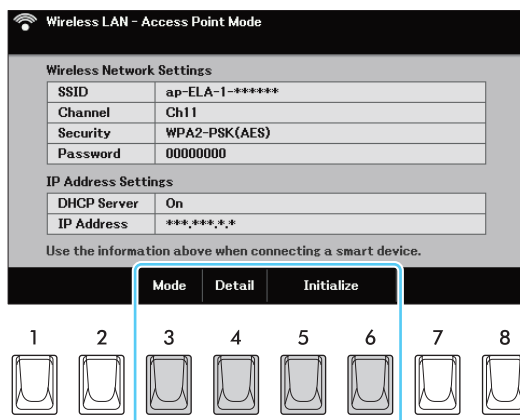
### Modo de Infraestructura



[1]/[2]	<b>WPS</b>	Conecta este aparato a la red mediante WPS. Pulse uno de estos botones seguido del botón [7] ( <b>Yes</b> ) y, a continuación, pulse el botón WPS de su punto de acceso en un plazo de dos minutos.
[3]	<b>Mode</b>	Cambia al modo de punto de acceso.
[4]	<b>Detail</b>	Para ajustar los parámetros detallados. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7]/[8] ( <b>Save</b> ) para guardarlos realmente. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IP Address</b>: Establece la dirección IP y otros parámetros relacionados.</li> <li>• <b>Others</b>: Establece el nombre del host, la zona horaria y el horario de verano. Cuando el instrumento está conectado a la red con el Modo Infraestructura, la hora actual se muestra en la pantalla principal.</li> </ul>
[5]/[6]	<b>Initialize</b>	Inicializa la configuración de la conexión al estado de fábrica por defecto.

[7]/[8]	<b>Connect</b>	<p>Tras seleccionar la red deseada, pulse uno de los botones [7]/[8] para conectarse a la red seleccionada. En el caso de una red que tenga el icono de un candado, aparecerá la ventana de introducción de caracteres y deberá introducir la contraseña. Si selecciona “<i>Other</i>,” aparecerá la pantalla de configuración manual, en la que podrá configurar el SSID, el método de seguridad y la contraseña. Después de introducirlos, pulse uno de los botones [7]/[8] de la pantalla de Configuración Manual para conectarse a la red.</p> <p><b>NOTA</b> Presionando simultáneamente TAB [&lt;] y [&gt;] se actualiza la lista de redes en la pantalla.</p>
---------	----------------	--

## Modo Punto de Acceso/Access Point



[3]	<b>Mode</b>	ambia al modo de infraestructura.
[4]	<b>Detail</b>	<p>Para configurar los parámetros detallados en las páginas siguientes. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7]/[8] (<b>Save</b>) para guardarlos realmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wireless Network:</b> Para configurar el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal.</li> <li>• <b>IP Address:</b> Para configurar la dirección IP y otros parámetros relacionados.</li> <li>• <b>Others:</b> Para introducir el nombre del host o mostrar la dirección MAC, etc.</li> </ul>
[5]/[6]	<b>Initialize</b>	Inicializa la configuración de la conexión al estado de fábrica por defecto.

## Contenido

<b>Utility</b> .....	<b>.94</b>
• Configuración .....	.94
• Bloqueo de parámetros .....	.95
• USB .....	.96
<b>System</b> .....	<b>.96</b>
• Common .....	.96
• Copia de seguridad/restauración .....	.96
• Archivos de configuración .....	.96
•Reset .....	.97

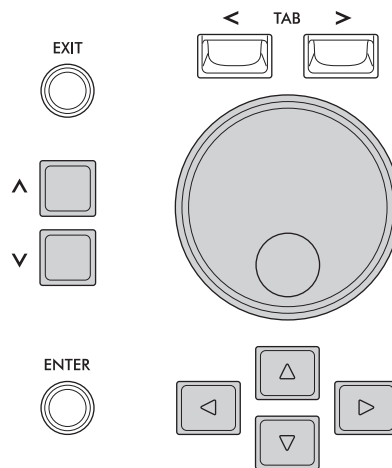
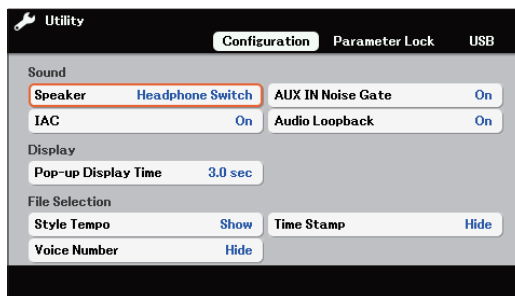
Esta sección cubre sólo las pantallas “Utility” y “System” del Menú. Para otras pantallas, consulte la "Lista de funciones" del Manual del usuario para ver dónde puede encontrar las instrucciones.

## Utility

### Acceda a la pantalla de operaciones

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

### Configuración

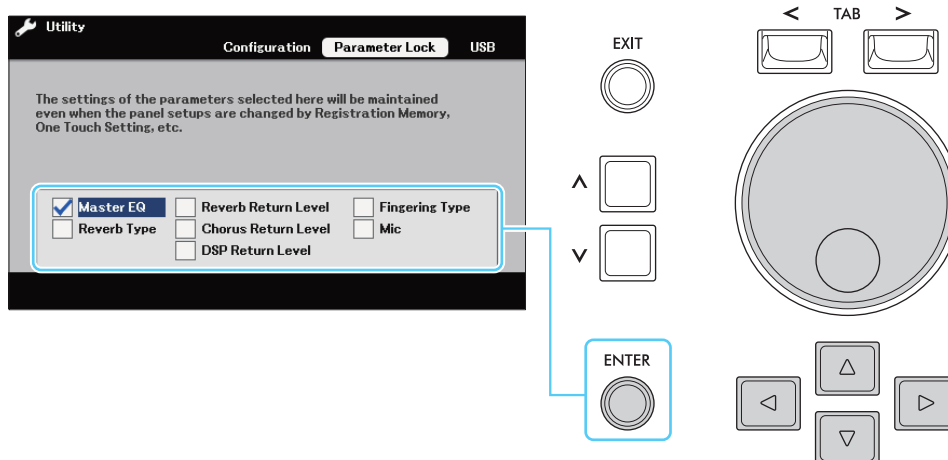


<i>Sound</i>	<i>Speaker</i>	<p>Determina si el sonido sale o no del altavoz de este instrumento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Headphone Switch:</b> El altavoz suena normalmente, pero se corta automáticamente cuando se conectan unos auriculares o un dispositivo externo a la toma [PHONES].</li> <li>• <b>On:</b> El sonido del altavoz está siempre activado, incluso si los auriculares están conectados.</li> <li>• <b>Off:</b> El sonido de los altavoces está desactivado. Sólo puede escuchar el sonido del instrumento a través de los auriculares o de un dispositivo externo conectado a la toma [PHONES].</li> </ul>
--------------	----------------	--

<b>Sonido</b>	<b>IAC</b>	Activa o desactiva el IAC (Control Acústico Inteligente). Con esta función, la calidad del sonido de este instrumento se ajusta y controla automáticamente según el volumen general. Incluso cuando el volumen es bajo, esto le permite escuchar claramente tanto los sonidos graves como los agudos. El IAC sólo es efectivo a partir de la salida de sonido de los altavoces del instrumento.
	<b>AUX IN Noise Gate</b>	Activa o desactiva la Puerta de Ruido que minimiza el ruido de la entrada de sonido a través de la toma [AUX IN].
	<b>Audio Loopback</b>	Determina si la entrada de audio del ordenador o dispositivo inteligente conectado se emite a un ordenador o dispositivo inteligente o no. Para más detalles, consulte el capítulo 10 del Manual del usuario.
<b>Pantalla</b>	<b>Pop-up Display Time</b>	Determina el tiempo durante el cual las pantallas emergentes permanecen abiertas. (Las pantallas emergentes se muestran cuando se pulsan botones como TEMPO [+] / [-], etc. y se cierran automáticamente según el tiempo establecido aquí).
<b>Selección de archivos</b>	<b>Style Tempo</b>	Determina si el tempo por defecto de cada estilo preestablecido se muestra u oculta sobre el nombre del estilo en la pantalla de selección de estilos.
	<b>Voice Number</b>	Determina si el banco y el número de la Voz se muestran u ocultan en la pantalla de Selección de Voz. La visualización de estos datos es útil cuando se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y número de cambio de programa hay que especificar al seleccionar la Voz desde un dispositivo MIDI externo.  <b>NOTA</b> Los números que se muestran aquí empiezan por "1". En consecuencia, los números de cambio de programa MIDI reales son uno menos, ya que ese sistema numérico comienza desde "0".
	<b>Time Stamp</b>	Determina si la fecha y la hora actualizadas se muestran u ocultan en la pantalla de selección de archivos.  Cuando conecta el instrumento a la red con el Modo Infraestructura (página 92) utilizando el adaptador inalámbrico USB (UD-WL01), el instrumento obtiene la información del "reloj" y la marca de tiempo actual (fecha y hora) se graba en los archivos que guarda en el instrumento. Una vez que se apaga el instrumento, el reloj se ajusta a los valores predeterminados de fábrica y no se actualiza a menos que el instrumento esté conectado a la red.

## Bloqueo de parámetros

Esto le permite bloquear o mantener los ajustes de parámetros específicos (como el Effect and Fingering), incluso cuando las configuraciones del panel se cambian por Registration Memory, One Touch Setting, etc.



Introduzca (o elimine) las marcas de verificación pulsando el botón [ENTER] en los parámetros que desee bloquear.

## USB

Refer to the Owner's Manual, Chapter 10.

## System

Acceda a la pantalla de operaciones.

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

## Common

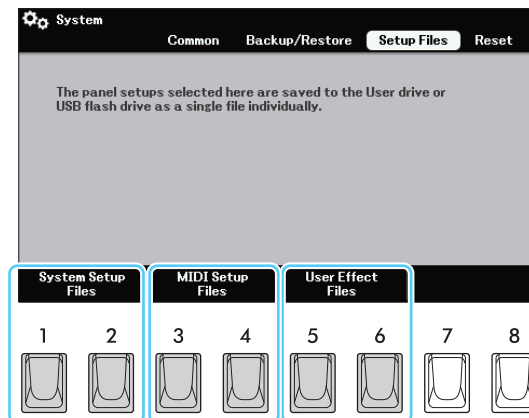
Consulte el apartado "Puesta en marcha" del Manual del Usuario.

## Copia de seguridad/restauración

Consulte el apartado "Operaciones básicas" del manual del usuario.

## Archivos de configuración/Setup Files

Los siguientes ajustes pueden ser guardados como un archivo individual para una futura recuperación. Realice todos los ajustes deseados en el instrumento antes de guardar el archivo.



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

[1]/[2]	<b>System Setup Files</b>	Los parámetros configurados en las distintas pantallas, como <i>Utility</i> se manejan como un único archivo de Configuración del Sistema. Consulte el "Parameter Chart" en la Lista de Datos (PDF separado) para obtener detalles sobre qué parámetros pertenecen a la Configuración del Sistema.
[3]/[4]	<b>MIDI Setup Files</b>	Los ajustes MIDI, incluyendo las plantillas MIDI editadas guardadas en la unidad de usuario (página 87) se manejan como un único archivo.
[5]/[6]	<b>User Effect Files</b>	Los siguientes datos pueden ser gestionados como un solo archivo. <ul style="list-style-type: none"><li>• Configuración del micrófono del usuario.....página 68</li><li>• Tipos de efectos del usuario .....página 81</li><li>• Tipos de Master EQ del usuario.....página 82</li><li>• Tipos de Master Compressor del usuario.....página 84</li></ul>

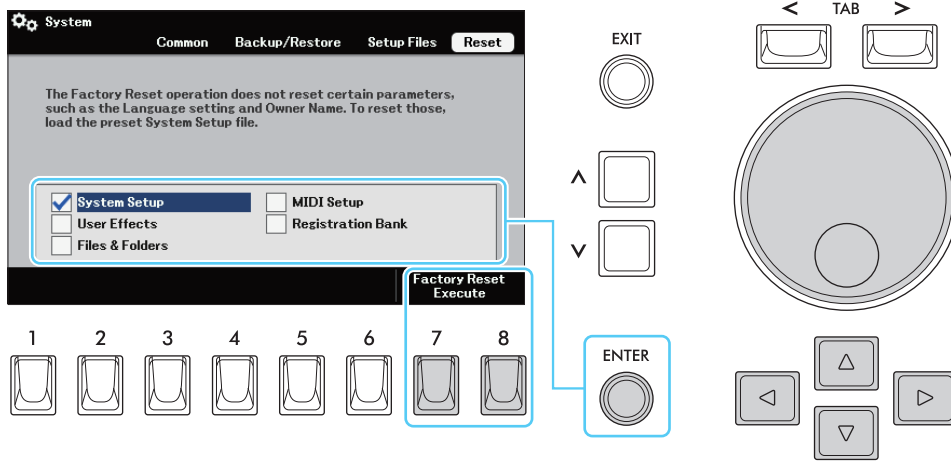


**Para llamar los datos guardados:**

Seleccione la opción deseada en la pantalla "*Archivos de configuración*" y, a continuación, seleccione el archivo deseado. Si desea restablecer los ajustes programados de fábrica, seleccione el archivo en la pestaña "*Preset*".

**Reset**

Los elementos marcados en esta pantalla pueden inicializarse a los valores predeterminados pulsando uno de los botones [7]/[8]. Para introducir (o eliminar) las marcas de verificación, pulse el botón [ENTER].



<b>System Setup</b>	Restablece los parámetros de Configuración del Sistema a los ajustes originales de fábrica. Consulte la "Tabla de Parámetros" en la Lista de Datos en la página web para obtener detalles sobre qué parámetros pertenecen a la Configuración del Sistema.
<b>MIDI Setup</b>	Borra todas las plantillas MIDI editadas y guardadas en la unidad de usuario (página 86).
<b>User Effects</b>	Restablece la configuración actual del efecto y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración del micrófono del usuario.....página 68</li> <li>• Tipos de efectos del usuario .....página 81</li> <li>• Tipos de Master EQ del usuario.....página 82</li> <li>• Tipos de Master Compressor del usuario.....página 84</li> </ul>
<b>Registration Bank</b>	Restablece las memorias de registro actuales a la configuración original de fábrica. <b>NOTA</b> La misma operación se puede realizar encendiendo el aparato mientras se mantiene pulsada la tecla B más a la derecha del teclado superior
<b>Files &amp; Folders</b>	Borra todos los archivos y carpetas guardados en la unidad de usuario.

# Indice

<b>A</b>		<b>G</b>		<b>R</b>	
Access Point Mode .....	93	Guide Mode/Modo Guía .....	57	Registration Memory .....	71
Append Playlist .....	76			Registration Sequence .....	73
Arpeggio .....	6	<b>H</b>		Repeat Mode .....	60
Arpeggio Hold .....	8	Harmony/Armonia .....	6	Reset .....	97
Arpeggio Quantize .....	8				
Assembly .....	33	<b>I</b>		<b>S</b>	
Audio Link Multi Pad .....	53	IAC .....	95	Scale Tuning .....	9
Audio Loopback .....	95	Modo Infrastructure .....	92	Score/Partitura .....	56
Auto Sequence .....	75	Initial Touch .....	5	Setup data .....	62
AUX IN Noise Gate .....	95	Instrument Info file .....	19	Setup File .....	96
				SFF Edit .....	37
<b>B</b>		<b>K</b>		Smart Chord .....	21
Block Diagram .....	85	Keyboard part .....	5	Song .....	56
				Song Creator .....	62
<b>C</b>		<b>L</b>		Style .....	20
Channel (Song) .....	65	Live Expression Control .....	45	Style Creator .....	27
Channel (Style) .....	34	Lower Voice Hold .....	5	Sustain .....	12
Chord Tutor .....	23			Synchro Stop .....	25, 61
Compressor .....	84	<b>M</b>		System .....	96
Configuration .....	94	Master Compressor .....	84		
		Master EQ .....	82	<b>T</b>	
<b>D</b>		Metronome .....	4	Touch Sensitivity .....	5, 13
Disable .....	72	Micrófono .....	68	Tuning .....	9, 10
Drum Setup .....	42	MIDI .....	86		
		Mixer/Mezclador .....	77	<b>U</b>	
<b>E</b>		Multi Pad Creator .....	51	Unison & Accent .....	25
Echo .....	7			Utility .....	94
Edición(Multi Pad) .....	55	<b>N</b>			
Edición (Style) .....	27	Noise Gate (Micrófono) .....	70	<b>V</b>	
Edición (Voice) .....	11	Noise Gate (AUX IN) .....	95	Voice .....	3
Effect (Micrófono) .....	70			Voice Set .....	11
Effect (Mixer) .....	79	<b>P</b>		Voice Set Filter .....	17
EQ .....	82	Pan .....	78	Volume .....	78
Equalizer/Ecualizador .....	82	Parameter Lock .....	95		
Expansion Pack .....	18	Part (keyboard) .....	5	<b>W</b>	
Expression Pedal .....	45	Part (Song) .....	61	Wireless LAN .....	92
		Pitch .....	9, 10		
<b>F</b>		Playlist/Lista de reproducción.....	76		
Filter .....	78	Punch In/Out .....	63		
Footswitch .....	48				