

■ ESTACION DE TRABAJO DIGITAL

■ PSR-S910

■ PSR-S710

■ Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican funciones avanzadas del PSR-S910/S710 que no se explican en el Manual de instrucciones. Lea el Manual de instrucciones antes de leer este manual.

Contenido

1 Voces			
– Interpretación en el teclado –	3		
Características de las voces	3		
Selección de GM/XG u otras voces del panel	4		
Ajustes relacionados con el efecto	5		
Ajustes relacionados con el tono	8		
Edición de voces (Voice Set)	10		
Edición de los parámetros de flautas de órgano	15		
2 Estilos			
– Ritmo y acompañamiento –	16		
Selección del tipo de digitado de acordes	16		
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo	18		
Ajustes del punto de división	20		
Memorización del ajuste de una pulsación original	21		
Creación y edición de estilos (Style Creator)	22		
3 Canciones			
– Grabación de sus interpretaciones y creación de canciones –	36		
Ajustes de edición de notación musical	36		
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto	39		
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	40		
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía)	41		
Creación y edición de canciones (Song Creator)	45		
4 Multi Pads			
– Adición de frases musicales a la interpretación –	61		
Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)	61		
Edición de Multi Pad	63		
5 Localizador de música			
– Acceso a los ajustes idóneos (voz, estilo, etc.) para cada canción –	64		
Creación de una serie de registros favoritos	64		
Edición de registros	65		
Guardado del registro como un único archivo	66		
Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)	67		
6 Memoria de registro			
– Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –	68		
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	68		
Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Registration Sequence)	69		
7 Audio USB			
– Grabación y reproducción de archivos de audio –	72		
8 Consola de mezclas			
– Edición del balance tonal y del volumen –	72		
Edición de los parámetros VOL/VOICE	72		
Edición de los parámetros de FILTER	73		
Edición de los parámetros de TUNE	74		
Edición de los parámetros de EFFECT	75		
Edición de los parámetros de EQ	78		
9 Conexión directa a Internet			
– Conexión directa del PSR-S910/S710 a Internet –	80		
Modificar la configuración del explorador	80		
Registro de bookmarks de sus páginas favoritas	81		
10 Conexiones			
– Utilización del instrumento con otros dispositivos –	83		
Ajustes de micrófono (S910)	83		
Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal	90		
Ajustes de MIDI	93		
11 Utility			
– Realización de ajustes globales –	99		
CONFIG1	99		
CONFIG2	101		
SCREEN OUT (S910)	101		
MEDIA	102		
OWNER	103		
SYSTEM RESET	104		
Índice	106		

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

Uso del manual en PDF

- Para saltar rápidamente entre elementos y temas de interés, haga clic en los elementos deseados del índice “Bookmarks” a la izquierda de la ventana de la pantalla principal. (Haga clic en la ficha “Favoritos” para abrir el índice si no aparece.)
- Haga clic en los números de página que aparecen en el manual para ir directamente a la página correspondiente.
- Seleccione “Find” o “Search” en el menú “Edit” de Adobe Reader y escriba una palabra clave para encontrar información relacionada en el documento.

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

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Las pantallas se han tomado del PSR-S910, y están en inglés.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Voces

– Interpretación en el teclado –

Contenido

Características de las voces	3
Selección de GM/XG u otras voces del panel	4
Ajustes relacionados con el efecto	5
• Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado	5
• Selección del tipo de armonía/eco	6
Ajustes relacionados con el tono	8
• Afinación precisa del tono de todo el instrumento	8
• Afinación de escala	8
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE	9
Edición de voces (Voice Set)	10
• Parámetros editables de las pantallas VOICE SET	11
• Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	14
Edición de los parámetros de flautas de órgano	15

Características de las voces

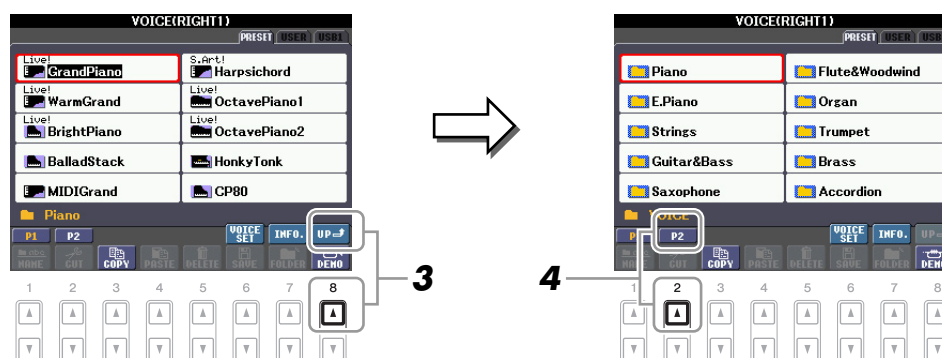
El tipo de voz y las características que lo definen se indican encima del nombre de la voz en la pantalla de selección de voces.

Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrearon en estéreo para producir un sonido rico, auténtico, lleno de ambiente.
Cool!	Estas voces recogen las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos, gracias a una enorme cantidad de memoria y una programación muy avanzada.
Sweet!	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido tan natural y detallado que pensará que está tocando un instrumento de verdad.
Drums	Existen varios sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
SFX	Existen varios sonidos de efectos especiales asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
Organ Flutes!	Esta voz de órgano de sonido realista le permite utilizar Voice Set para ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte la página 15 para obtener información detallada.
MegaVoice	Consulte el Manual de instrucciones.
S.Art! (PSR-S910)	Consulte el Manual de instrucciones.

Selección de GM/XG u otras voces del panel

Las voces GM/XG no se pueden seleccionar directamente desde los botones de selección de la categoría VOICE. Pero sí se pueden seleccionar desde el panel mediante el procedimiento detallado a continuación.

- 1** Pulse el botón PART SELECT en el cual quiere activar la voz que desea.
- 2** Pulse uno de los botones de selección de categoría VOICE para que aparezca la pantalla de selección de voces.
- 3** Pulse el botón [8 ▲] (UP) (arriba) para que aparezcan las categorías de voces.



- 4** Pulse el botón [2 ▲] (P2) para ver la página 2.
- 5** Pulse el botón [A]–[J] que desee para activar la pantalla de selección de las voces GM/XG, GM2, etc.

NOTA (PSR-S910) En esta pantalla puede encontrar la carpeta "Legacy". Esta carpeta contiene las voces de teclados Yamaha anteriores (como PSR-S900, PSR-S700, etc.) para disponer de compatibilidad de datos con otros modelos.

- 6** Seleccione la voz deseada.

Ajustes relacionados con el efecto

Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado

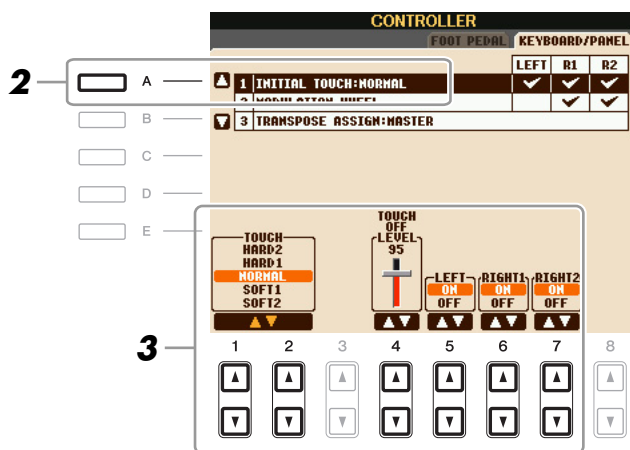
Se puede ajustar una respuesta de pulsación del instrumento (la respuesta del sonido a la forma de tocar las teclas). El tipo de sensibilidad de pulsación será común para todas las voces.

NOTA Algunas voces se han diseñado intencionadamente sin sensibilidad de pulsación para emular las características verdaderas del instrumento real (como los órganos convencionales, que no tienen respuesta de pulsación).

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice el botón [A] para seleccionar “1 INITIAL TOUCH”.



3 Utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] para especificar la respuesta de pulsación.

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	<p>Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación inicial.</p> <p>HARD 2 Requiere una interpretación con gran fuerza para generar un volumen alto. Perfecta para intérpretes que tocan con mucha fuerza.</p> <p>HARD 1 Requiere una interpretación moderadamente fuerte para un volumen más alto.</p> <p>NORMAL Respuesta de pulsación estándar.</p> <p>SOFT 1 Produce un volumen alto tocando el teclado con una fuerza moderada.</p> <p>SOFT 2 Produce un volumen relativamente alto incluso sin tocar con fuerza. Perfecta para intérpretes con un toque más ligero.</p>
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Determina el nivel de volumen fijo cuando Touch se configura en “OFF”.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2	Activa o desactiva la pulsación inicial para cada parte de teclado.

Selección del tipo de armonía/eco

Puede seleccionar el efecto de armonía/eco que desee entre varios tipos.

NOTA Cuando el botón [MONO] está activado o se utilizan las voces Super Articulation, el efecto de armonía/eco no funciona correctamente.

- 1** Active el botón [HARMONY/ECHO].
- 2** Active la pantalla de operaciones.
[FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO
- 3** Utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar el tipo de armonía/eco.

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



Tipos de armonía

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

Tipo de asignación múltiple

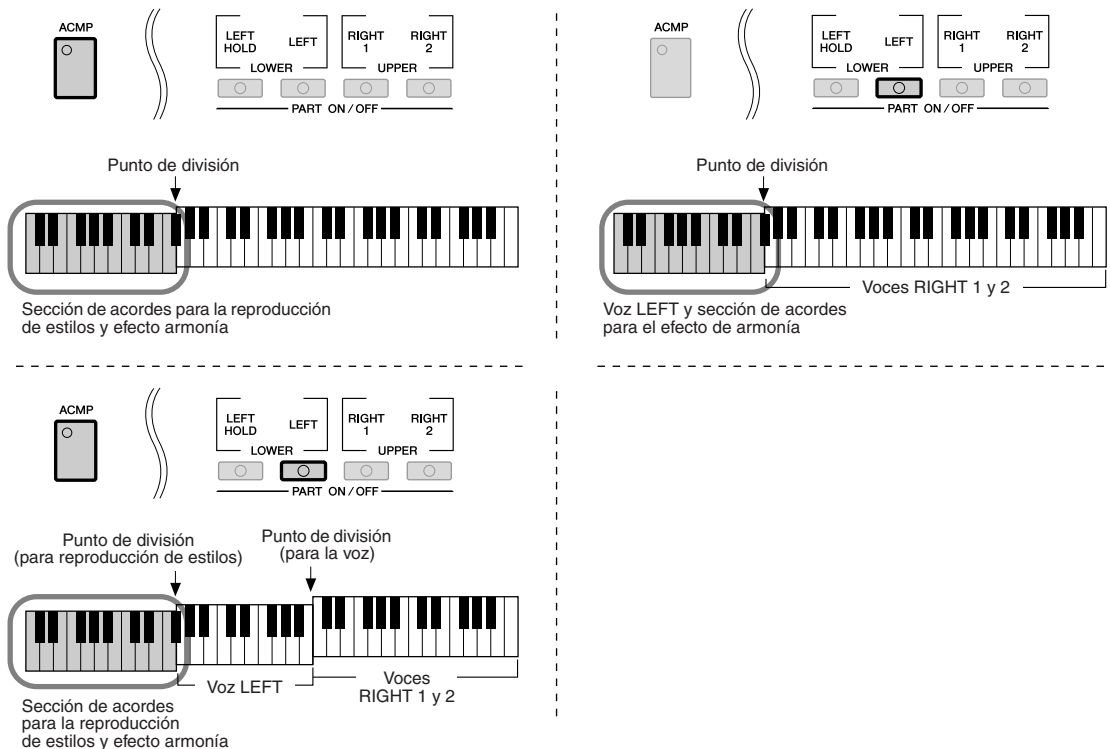
Este tipo aplica un efecto especial a los acordes que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado.

Tipos de eco

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

Tipos de armonía

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



Tipo de asignación múltiple

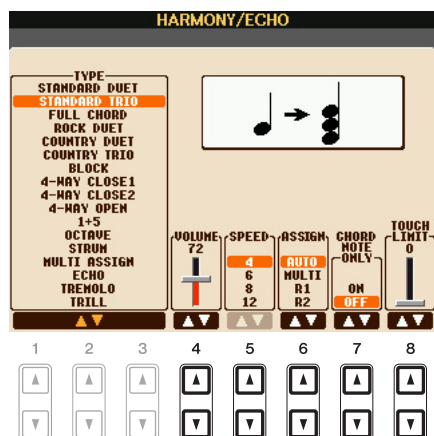
El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado para las partes separadas (voces). Cuando se utiliza el efecto de asignación múltiple, ambas partes [RIGHT 1] y [RIGHT 2] del teclado han de estar activadas. Las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

■ Tipos de eco

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

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

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



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

Ajustes relacionados con el tono

Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento, lo que resulta útil cuando toca el PSR-S910/S710 con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función Tune no tiene efecto alguno sobre los juegos de voces Drum o SFX ni sobre los archivos de sonido.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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

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

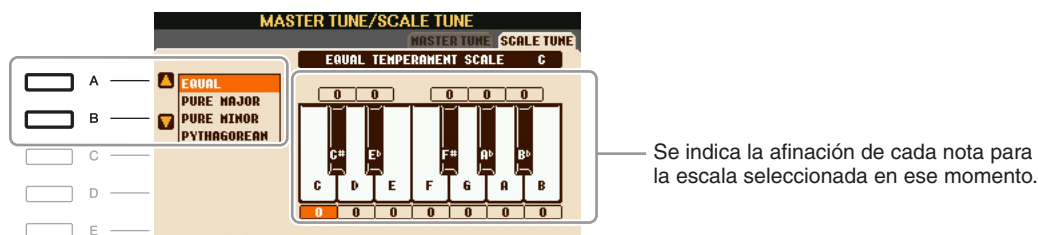
Afinación de escala

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

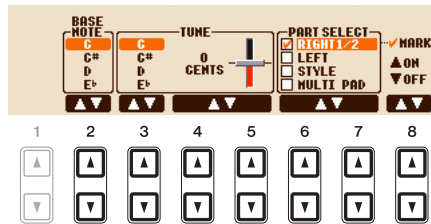
2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de escala que desea.



■ Tipos de escala predefinidos

EQUAL	El margen de tono de cada octava se divide en 12 partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación utilizada con más frecuencia en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto en coro o “a capella”.
PYTHAGOREAN	Esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras, y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se colapsan en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
MEAN-TONE	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La principal característica de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en los días de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
ARABIC1, ARABIC2	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.



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

NOTA Para registrar los ajustes de Scale Tune en la memoria de registro, compruebe que selecciona el elemento SCALE (escala) en la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS.

Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE [-]/[+].

Puede determinar a qué partes se aplican los botones TRANSPOSE [-]/[+].

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar “3. TRANSPOSE ASSIGN”.

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

KEYBOARD	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan al tono de las voces tocadas en el teclado, la reproducción del estilo (controlada por la interpretación en la sección de acordes del teclado) y la reproducción de Multi Pad (cuando Chord Match está activada y los acordes para la mano izquierda están indicados), pero no afectan a la interpretación de la canción.
SONG	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan solamente al tono de la reproducción de canciones.
MASTER	Cuando selecciona esta función, los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan solamente al tono general del instrumento, excepto la reproducción de audio.

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

Edición de voces (Voice Set)

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

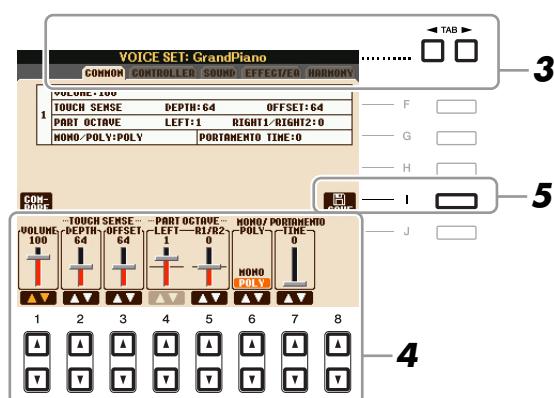
1 Seleccione la voz deseada (que no sea una voz de Organ Flutes).

El método de edición de las voces ORGAN FLUTES es diferente al de otras voces. Para obtener instrucciones sobre la edición de las voces ORGAN FLUTES, consulte la [página 15](#).

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

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

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



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

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

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

⚠ ATENCIÓN

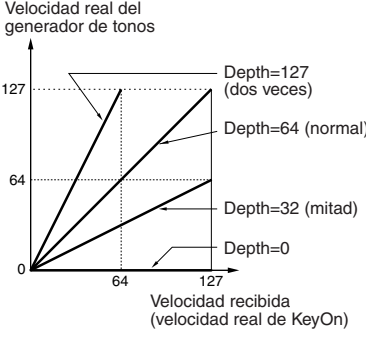
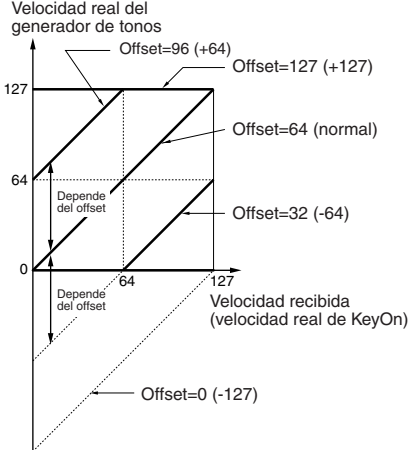
Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

Parámetros editables de las pantallas VOICE SET

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

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

■ Página COMMON (común)

[1 ▲▼]	VOLUME	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad de la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.
		<p>TOUCH SENSE DEPTH Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64)</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64)</p>  <p>DEPTH Determina la sensibilidad de la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p>OFFSET Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes RIGHT 1-2, se encuentra disponible el parámetro R1/R2; cuando la voz editada se utiliza como parte LEFT, el parámetro LEFT se encuentra disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [MONO] del panel.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	Establece el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) cuando en el paso anterior se establece la voz editada en “MONO”.
		<p>NOTA Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>

■ Página CONTROLLER

MODULATION

La rueda MODULATION se puede utilizar para modular los parámetros siguientes así como el tono (vibrato). Aquí se puede configurar el grado en el que la rueda MODULATION modula cada uno de los parámetros siguientes.

[2 ▲▼]	FILTER	Determina el grado en el que la rueda MODULATION modula Filter Cutoff Frequency (frecuencia de corte de filtro). Para obtener más datos sobre el filtro, consulte más abajo.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la amplitud (volumen).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula el tono, o el efecto de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la modulación de Filter o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la amplitud, o el efecto de trémolo.

■ Página SOUND

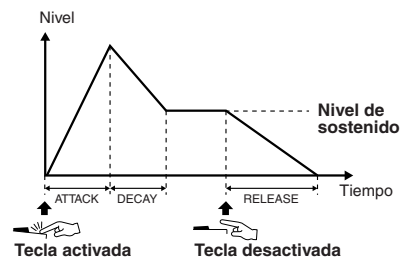
FILTER

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

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

EG

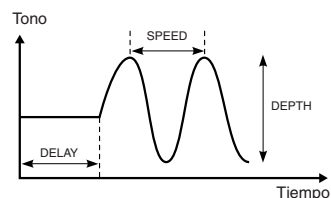
Los ajustes EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto le permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales como, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de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



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

VIBRATO

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



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

■ Página EFFECT/EQ

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Ajusta la profundidad de la reverberación.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Ajusta la profundidad del coro.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Determina si el efecto DPS está activado o desactivado. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [DSP] del panel.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Ajusta la profundidad de DSP. Si desea volver a seleccionar el tipo de DSP, puede hacerlo en el menú "2 DSP" que se explica en la página 14 .
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Determina el nivel de sostenido aplicado a la voz editada cuando se active el botón VOICE CONTROL [SUSTAIN] en el panel.

2 DSP

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	DSP TYPE	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	VARIATION	Hay dos variaciones para cada tipo de DSP. Aquí se puede editar el estado de activado/desactivado de VARIATION y los ajustes del valor del parámetro de variación.
[5 ▲▼]	ON/OFF	Activa o desactiva DSP Variation para la voz seleccionada. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [DSP VARI.] del panel. (Este botón sólo es efectivo cuando el botón [DSP] está activado.)
	PARAMETER	Muestra el parámetro de variación. (Varía en función del tipo de efecto y no se puede modificar.)
[6 ▲▼]– –[8 ▲▼]	VALUE	Ajusta el valor del parámetro de variación de DSP.

3 EQ

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas alta y baja del ecualizador. Para obtener información sobre EQ, consulte la [página 78](#).

■ Página HARMONY

Igual que en la pantalla [FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO. Consulte “Selección del tipo de armonía/eco” en la [página 6](#).

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

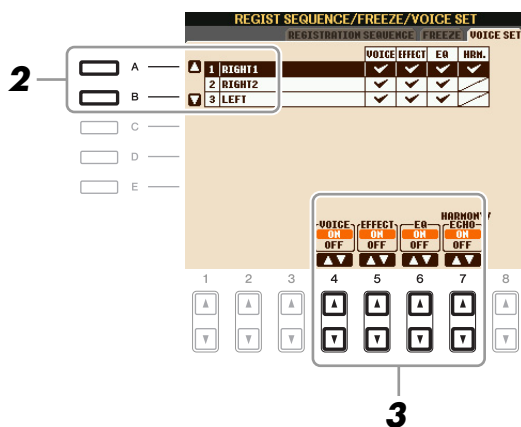
Cada voz está vinculada a sus ajustes de parámetros VOICE SET. Normalmente, estos ajustes se activan automáticamente cuando se selecciona una voz. No obstante, también puede desactivar esta función si realiza operaciones en la pantalla correspondiente, tal como se explica a continuación.

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[7 ▲▼] para habilitar o deshabilitar la activación automática de los ajustes (en ON u OFF) de forma independiente para cada grupo de parámetros.

Edición de los parámetros de flautas de órgano

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

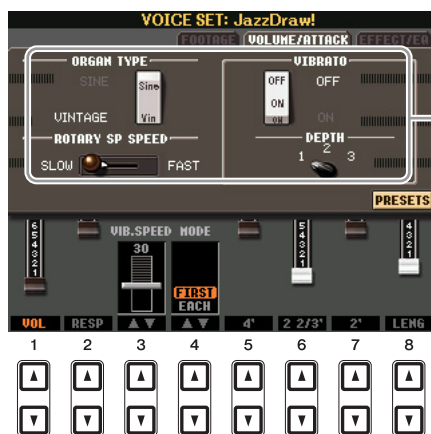
⚠ ATENCIÓN

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

■ Página FOOTAGE

Consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.

■ Página VOLUME/ATTACK



Igual que la página FOOTAGE.

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

■ Página EFFECT/EQ

Son los mismos parámetros que los de la VOICE SET “EFFECT/EQ” que se explicaron en la página 13.

Estilos

– Ritmo y acompañamiento –

Contenido

Selección del tipo de digitado de acordes	16
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo	18
Ajustes del punto de división	20
Memorización del ajuste de una pulsación original	21
Creación y edición de estilos (Style Creator)	22
• Grabación en tiempo real	23
• Grabación por pasos	26
• Style Assembly (montaje de estilos)	26
• Edición de la sensación rítmica	28
• Edición de datos para cada canal	30
• Realización de ajustes de formato de archivo de estilo.	31

2

Estilos – Ritmo y acompañamiento –

Selección del tipo de digitado de acordes

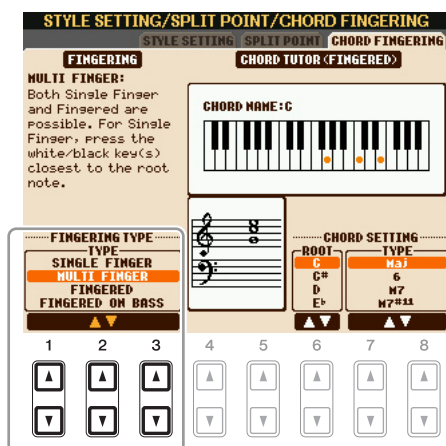
Se puede controlar la reproducción de estilos mediante los acordes que se tocan en la sección de acordes del teclado. Existen siete tipos de digitado.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Pulse los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar un digitado.

Para obtener más información sobre cada tipo de digitado, consulte la [página 17](#).







Chord Tutor (tutor de acordes)

Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, puede hacer que el instrumento le indique las notas que debe tocar. Esta es la función Chord Tutor (tutor de acordes).

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

NOTA Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

Tipos de digitado de acordes

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando un número mínimo de teclas de la sección de acordes del teclado. Este tipo está disponible sólo para la reproducción de estilos.</p> <p>Se utilizan los digitados de acordes abreviados que se describen a continuación:</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>C</p>  <p>Para un acorde mayor, presione únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>C7</p>  <p>Para un acorde de séptima, presione simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm</p>  <p>Para un acorde menor, presione a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm7</p>  <p>Para un acorde de séptima menor, presione simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Detecta automáticamente los digitados de acordes Single Finger o Fingered (digitado), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitado sin tener que cambiar entre ellos.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>Permite tocar sus propios acordes en la sección de acordes del teclado, mientras el instrumento proporciona los acompañamientos de ritmo, bajo y acordes debidamente orquestados en el estilo seleccionado. El tipo Fingered reconoce los distintos tipos de acordes que aparecen en la lista de datos, disponible en el sitio Web de Yamaha y que se pueden buscar mediante la función Chord Tutor (tutor de acordes) en la página 16.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Acepta los mismos digitados que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes “de bajo”. (En el modo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Detecta acordes en todo el registro de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Es prácticamente igual que Fingered, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Cuando se utiliza este tipo de digitado avanzado, el instrumento crea automáticamente el acompañamiento adecuado mientras se toca prácticamente cualquier cosa en cualquier parte del teclado y utilizando ambas manos. No tiene que ocuparse de especificar los acordes de estilo. Aunque el tipo AI Full Keyboard está diseñado para aplicarlo a muchas canciones, es posible que algunos arreglos no sean los adecuados para utilizarlos con esta función. Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9^a, 11^a y 13^a. Este tipo está disponible sólo para la reproducción de estilos.</p>

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

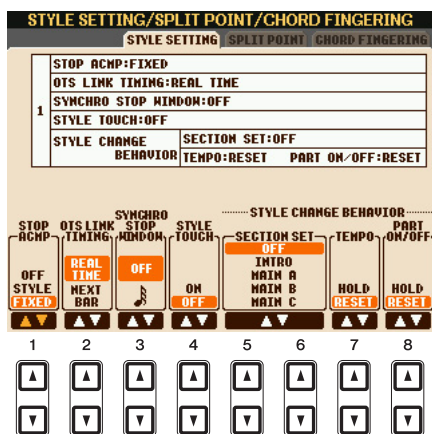
Ajustes relacionados con la reproducción de estilo

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



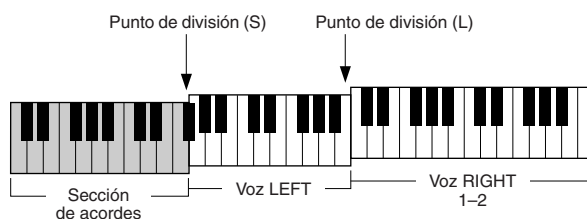
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Si se activa [ACMP] y se desactiva [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido, y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, llamada “Stop Accompaniment” (detener acompañamiento), se reconoce cualquier digitado de acordes válido y aparece en la pantalla la nota fundamental o el tipo del acorde. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <p>OFF (desactivado) El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará.</p> <p>STYLE (estilo) El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces de la parte de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado.</p> <p>FIXED (fija) El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado.</p> <p>NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si está seleccionado en “STYLE”.</p> <p>NOTA Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Stop Accompaniment puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduce y los datos de los acordes se graban si la opción está definida en “STYLE”, y sólo se graban los datos de acordes si está definida en “OFF” o “FIXED”.</p>
--------	-----------	---

▶ PÁGINA SIGUIENTE

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Corresponde a la función OTS Link (enlace OTS). Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función One Touch Setting (ajustes de una sola pulsación) al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D] (variación principal). (El botón [OTS LINK] debe estar activado.)</p> <p>TIEMPO REAL Se accede automáticamente a la función One Touch Setting al presionar un botón MAIN VARIATION.</p> <p>SIGUIENTE COMPÁS Se accede a la función One Touch Setting en el siguiente compás, después de presionar un botón MAIN VARIATION.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	<p>Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] (parada sincronizada) está activado y esta opción está definida en un valor que no sea “OFF”, la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Esto reajusta de manera práctica el control de reproducción de estilos a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. En otras palabras, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función Synchro Stop.</p>
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	<p>Activa y desactiva la respuesta de pulsación para la reproducción de estilos. Cuando se ajusta en “ON” (activado), el volumen del estilo cambia como respuesta a la fuerza de su interpretación en la sección de acordes del teclado.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	<p>Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si está definido en “OFF” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.</p>
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo durante la reproducción de estilos.</p> <p>HOLD Se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior.</p> <p>RESET El tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	<p>Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos.</p> <p>HOLD Se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior.</p> <p>RESET Todos los canales de estilo están definidos como activados.</p>

Ajustes del punto de división

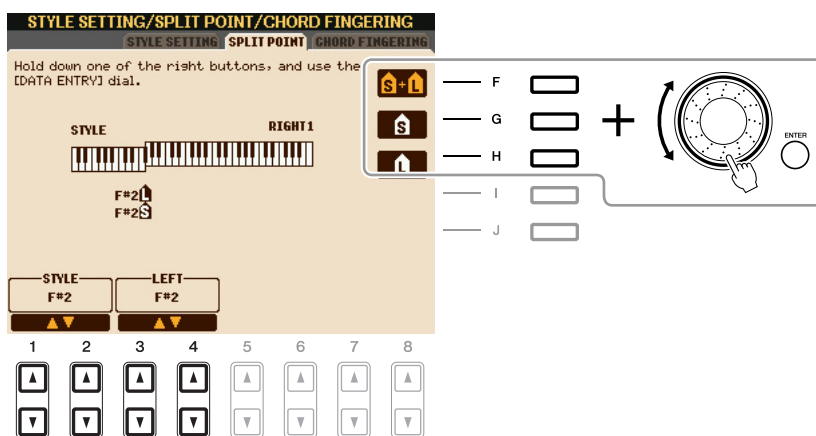
Son los ajustes (hay dos puntos de división) que separan las diferentes secciones del teclado: la sección de acordes, la sección de la parte LEFT (izquierda), y la sección RIGHT 1 y 2 (derecha 1 y 2). Los ajustes de los dos puntos de división (siguientes) se especifican como nombres de notas.



1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Ajuste el punto de división.

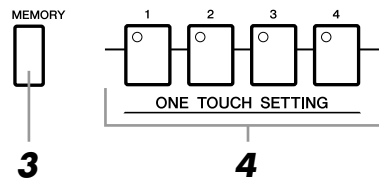


[F]	Punto de división (S+L)	Ajuste el punto de división (S) y el punto de división (L) con la misma nota. Pulse el botón [F] y gire el control [DATA ENTRY] (introducción de datos). También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [F].
[G]	Punto de división (S)	Establece cada punto de división. Pulse el botón que desee y gire el control [DATA ENTRY]. También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [G] o [H].
[H]	Punto de división (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	<p>NOTA El punto de división (L) no puede ser inferior al punto de división (S).</p> <p>Puede especificar los puntos de división por nombre de nota. “STYLE” indica el punto de división (S) y “LEFT” indica el punto de división (L).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

Memorización del ajuste de una pulsación original

También puede crear sus propias configuraciones de One Touch Setting.

- 1** Seleccione el estilo que desee para memorizar su ajuste de una pulsación.
- 2** Configure los controles de panel (como voz, efectos, etc.) a su gusto.
- 3** Pulse el botón [MEMORY].

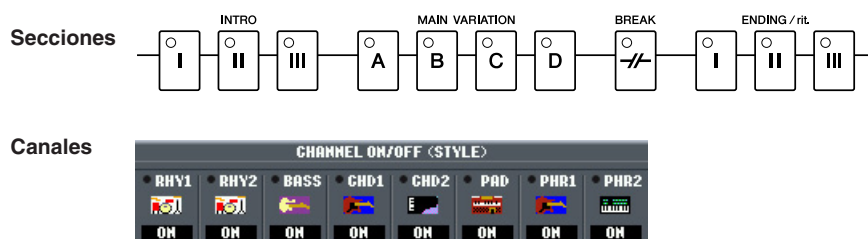


- 4** Pulse uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Aparece un mensaje en la pantalla en el que se le solicita que guarde los ajustes de panel.
- 5** Pulse el botón [F] (YES) para que aparezca la pantalla de selección de estilos y guarde los ajustes de panel como un archivo de estilo.

⚠ ATENCIÓN

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

Creación y edición de estilos (Style Creator)



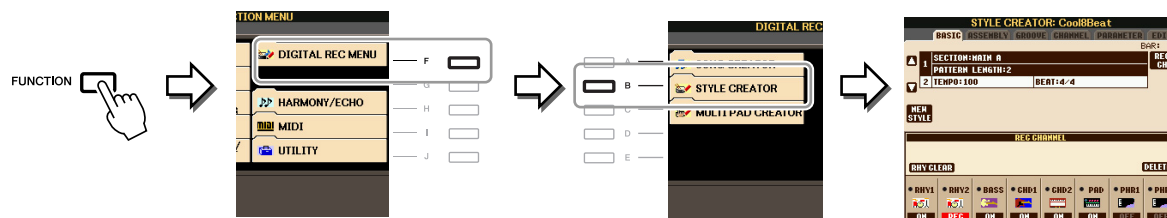
Los estilos comprenden hasta un máximo de quince secciones diferentes (Intro, Main, Ending, etc.) y cada sección incluye ocho canales independientes.

Con la función Style Creator (creador de estilos), puede crear un estilo por separado grabando los canales o importando los datos de patrones de otros estilos existentes. Se puede utilizar uno de los tres métodos que se describen a continuación para crear un estilo. También se pueden editar los estilos creados.

- **Grabación en tiempo real** Este método permite grabar el estilo tocando simplemente el instrumento. Consulte la [página 23](#).
- **Grabación por pasos** Este método permite introducir cada nota individualmente. Consulte la [página 26](#).
- **Montaje de estilos** Este método permite crear un estilo compuesto combinando varios patrones de estilos predeterminados internos o de estilos que haya creado. Consulte la [página 26](#).

Active la pantalla de operaciones.

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



NOTA Los archivos de estilo creados en el PSR-S910/S710 sólo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

Hay seis páginas (fichas) en la pantalla Style Creator.

- **BASIC** Crea los ajustes de estilo básicos. También puede grabar su interpretación en tiempo real para crear un estilo nuevo (grabación en tiempo real). Consulte la [página 23](#).
- **ASSEMBLY** Mezcla las distintas partes (canales) de los estilos predeterminados o de los que haya creado para crear un estilo nuevo. Consulte la [página 26](#).
- **GROOVE** Cambia la sensación rítmica del estilo creado. Consulte la [página 28](#).
- **CHANNEL** Edita datos de cada canal (cuantización, cambio de velocidad, etc.). Consulte la [página 30](#).
- **PARAMETER** Cambia los ajustes relacionados con el formato de archivo de estilo. Consulte la [página 31](#).
- **EDIT** Permite introducir las notas de una en una para crear un estilo (grabación por pasos). Consulte la [página 26](#).

Grabación en tiempo real

En la página BASIC, cree un único estilo grabando los canales individuales uno a uno con la grabación en tiempo real.

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

• Grabación en bucle

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

• Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (eliminar ritmo) (página 25) y Delete (eliminar) (página 24). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica sólo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

2

Estilos – Ritmo y acompañamiento –

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

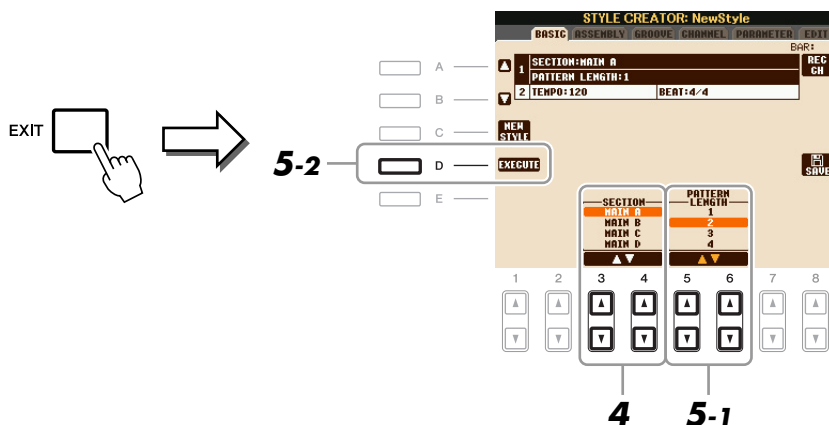
2 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR
Se muestra la página BASIC.

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

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

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



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

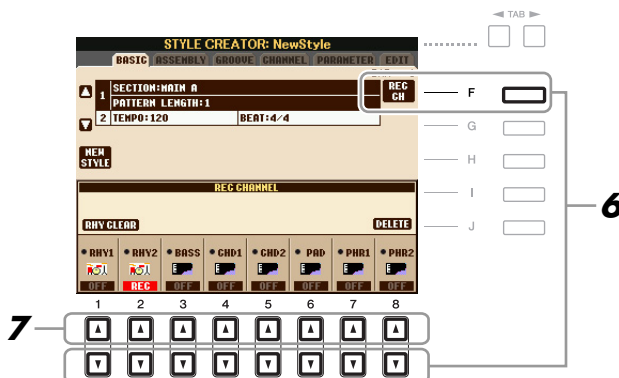
NOTA Puede especificar las secciones que va a grabar utilizando los botones de sección del panel. Consulte el paso 3 de la página 26.

NOTA No puede seleccionar las secciones INTRO 4 y ENDING 4 directamente en el panel.

5 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para determinar la duración (número de compases) de la sección elegida y, a continuación, pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir la duración especificada.

6 Especifique el canal que va a grabar manteniendo pulsados simultáneamente el botón [F] (REC CH) y el botón numérico correspondiente, [1 ▼]–[8 ▼].

Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el botón [1 ▼]–[8 ▼] que corresponda.



7 Active la pantalla de selección de voces mediante los botones [1 ▲]–[8 ▲] y seleccione la voz que prefiera para los canales de grabación correspondientes.

Para cerrar la pantalla de elección de voces, pulse el botón [EXIT].

Voces grabables

- **Canal RHY1**
Cualquiera, excepto Organ Flute y Super Articulation.
- **Canal RHY2**
Sólo los juegos de percusión o de SFX son grabables.
- **Canales BASS–PHR2**
Cualquiera, excepto Organ Flute, Super Articulation y juegos de percusión o de SFX.

NOTA Las voces predeterminadas Organ Flute se puede grabar en los canales RHY1 y BASS–PHR2.

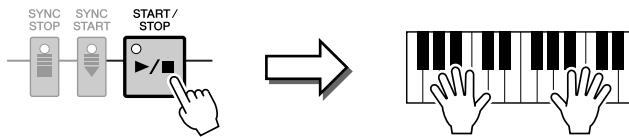
8 Si es necesario, para eliminar un canal, mantenga pulsados simultáneamente el botón [J] (DELETE) y el botón numérico correspondiente, [1 ▲]–[8 ▲].

Se puede cancelar la eliminación pulsando de nuevo el mismo botón numérico, antes de soltar el dedo del botón [J].

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

➤ PÁGINA SIGUIENTE

9 Inicie la grabación pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP].



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

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

Eliminación de las notas grabadas en el canal de ritmo

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

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

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

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

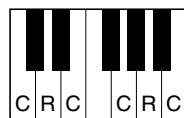
13 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

⚠ ATENCIÓN

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

Reglas para grabar canales no rítmicos

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



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

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

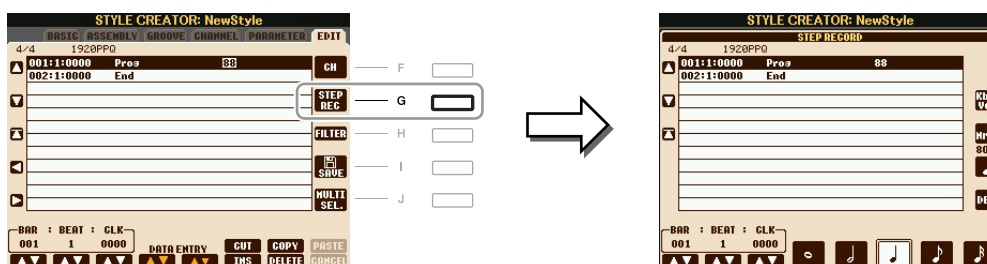
Se puede cambiar el acorde fuente (su nota fundamental y tipo) en la pantalla PARAMETER de la [página 31](#). Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas cambian igualmente. Para más datos sobre las notas de acordes y de escala, consulte la [página 32](#).

NOTA Para las secciones INTRO (introducción) y ENDING (coda) se puede utilizar cualquier acorde o progresión de acordes apropiado.

Grabación por pasos

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

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



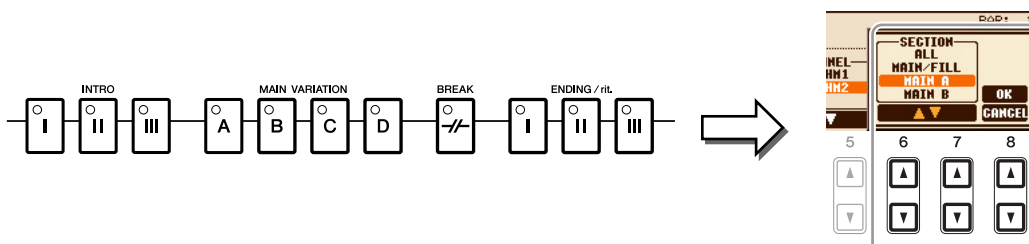
Para obtener instrucciones sobre grabación por pasos), consulte las páginas 45–48. Para obtener más información acerca de la pantalla EDIT (pantalla Event List), consulte la página 58.

Style Assembly (montaje de estilos)

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

- 1 Seleccione el estilo que servirá de base para la grabación o edición antes de acceder a la pantalla Style Creator.**
- 2 Active la pantalla de operaciones.**
- 3 Elija la sección que desee (preludio, principal, coda, etc.) para el nuevo estilo.**

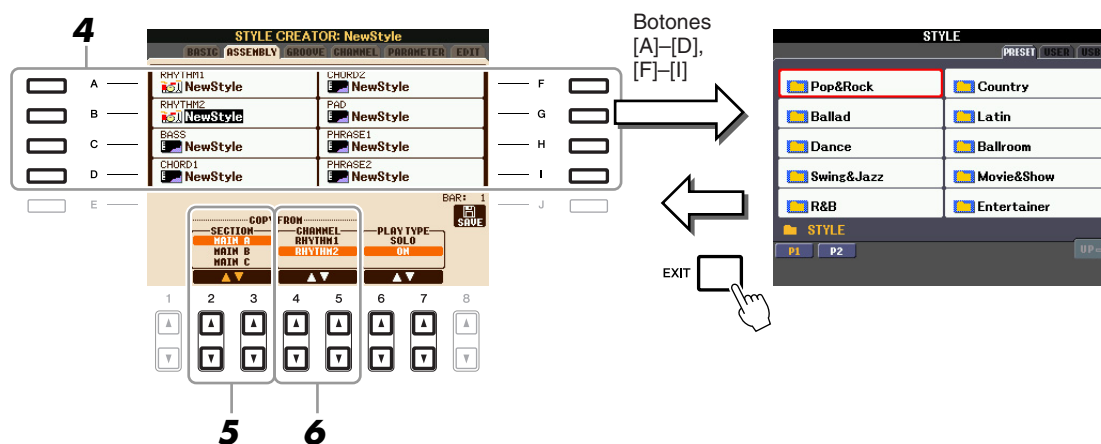
En primer lugar, active la pantalla de selección SECTION pulsando uno de los botones de sección (INTRO, MAIN, ENDING, etc.) en el panel. Cambie la sección mediante los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] e introduzca la selección pulsando el botón [8 ▲] (OK).



NOTA No puede seleccionar las secciones INTRO 4 y ENDING 4 directamente en el panel.

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

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



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

- 6** Seleccione el canal que desee de la sección (elegida en el paso 5) mediante los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL).

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

Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

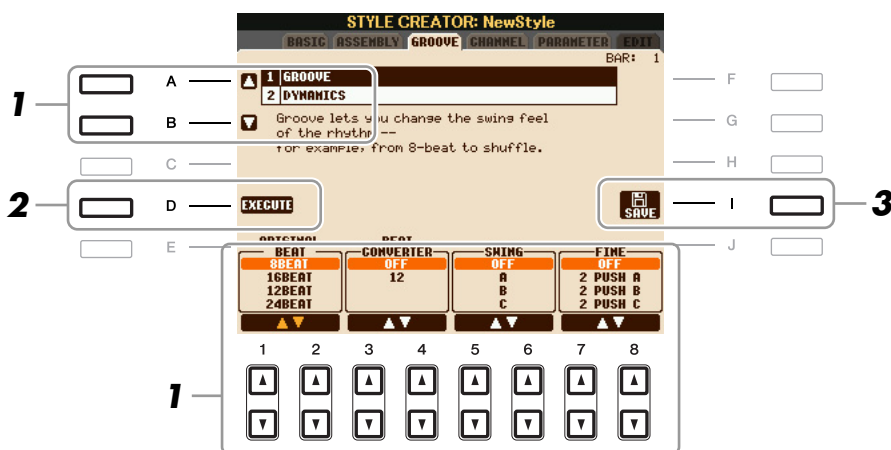
Mientras monta un estilo, puede reproducir el estilo y seleccionar el método de reproducción. Utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) en la pantalla Style Assembly para seleccionar el método de reproducción.

- **SOLO**
Silencia todo menos el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales activados (ON) en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **ON**
Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales que no estén ajustados en OFF en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **OFF**
Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

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

⚠ ATENCIÓN

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



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS

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

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

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

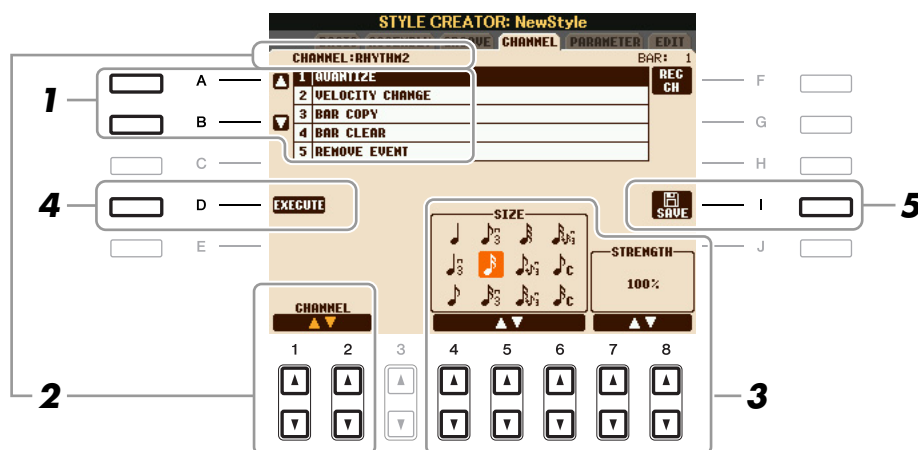
Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la función Groove o Dynamics. La función Undo sólo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

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

ATENCIÓN

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



Edición de datos para cada canal



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

1 QUANTIZE

Igual que en Song Creator (página 55), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.

-  Corcheas con swing
-  Semicorcheas con swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

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

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

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

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

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

ATENCIÓN

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

Realización de ajustes de formato de archivo de estilo

El formato de archivo de estilo (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. Mediante el uso de Style Creator, se puede aprovechar la potencia del formato SFF y crear libremente estilos propios. El gráfico a continuación indica el proceso mediante el cual se reproduce el estilo. (Esto no es aplicable a la pista de ritmos.) Estos parámetros se pueden establecer a través de la función Style Creator, en la página PARAMETER.

Ajustes de patrón fuente: SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (página 32)

Los datos de estilo se convierten según los cambios de acorde que se hacen durante la interpretación. Puede crear el “patrón fuente” mediante el Style Creator, que determina cómo se convierte el acorde interpretado. Aquí se puede establecer el “acorde fuente” (página 32), para permitirle grabar canales de acompañamiento.



Cambio de acorde mediante la sección de acordes del teclado.

Ajustes de transposición de notas: NTR y NTT (página 33)

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



Otros ajustes: HIGH KEY, NOTE LIMIT y RTR (página 34)

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



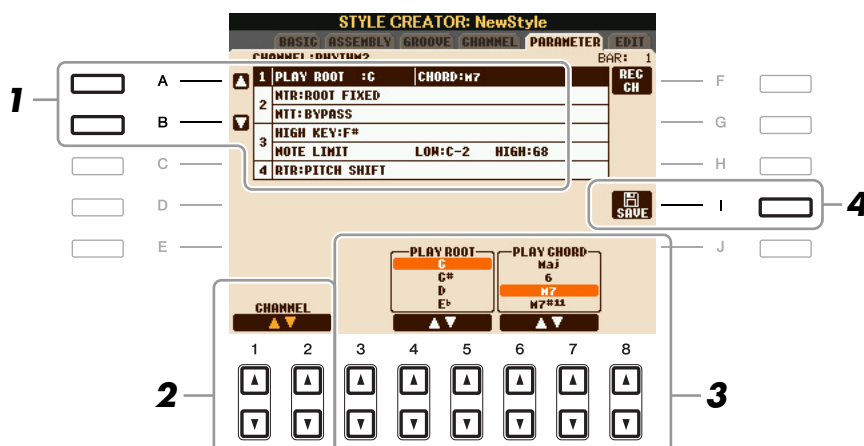
Salida

Los estilos del PSR-S910/S710 son compatibles con SFF GE, un formato mejorado de SFF, con una mejor transposición de notas para las pistas de guitarra.

NOTA Los archivos de estilo creados en el PSR-S910/S710 sólo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

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

Para más detalles sobre el menú de edición, consulte la página 32.



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

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

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

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte las páginas 32–35.

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

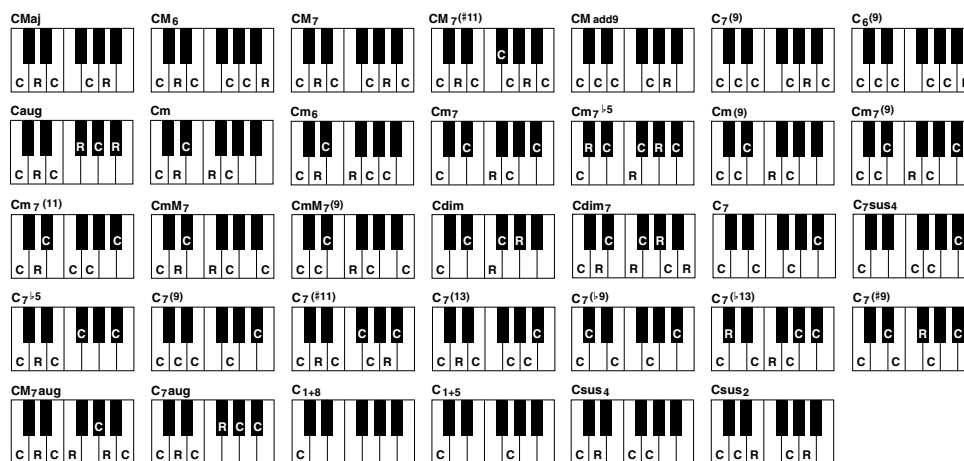
⚠ ATENCIÓN

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

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

Cuando la nota fundamental es C:



C = notas de acorde
R, R = notas recomendadas

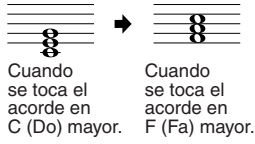
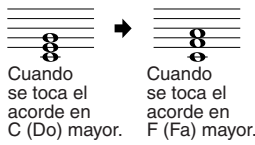
NOTA Cuando NTR se ajusta en “Root Fixed” (nota fundamental fija), NTT en “Bypass” (ignorar) y NTT BASS en “OFF” (desactivado), los parámetros “Source Root” (nota fundamental fuente) y “Source Chord” (acorde fuente) cambian a “Play Root” (tocar nota fundamental) y “Play Chord” (tocar acorde), respectivamente.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

NOTA Esto no se aplica si NTR se define como GUITAR.

2 NTR/NTT

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

NTR (regla de transposición de notas)

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

NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando se define NTR en ROOT FIXED o ROOT TRANS

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

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

Cuando NTR está definido como GUITAR

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

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro NTR (página 33) se ha configurado como “Root Trans”.</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es F (fa).</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M </p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).</p> <p>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM </p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (regla de reactivación)

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

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

Canciones

– Grabación de sus interpretaciones y creación de canciones –

Contenido

Ajustes de edición de notación musical	36
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto	39
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	40
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía)	41
• Práctica en el teclado y vocal utilizando la función de guía	42
• Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación	44
Creación y edición de canciones (Song Creator)	45
• Grabación de melodías (grabación por pasos)	45
• Grabación de acordes (grabación por pasos)	49
• Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out	52
• Edición de eventos de canal	54
• Edición de eventos de acordes, notas, eventos exclusivos del sistema y letras	58

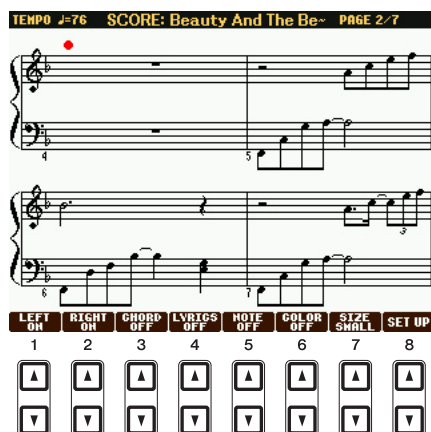
3

Canciones – Grabación de sus interpretaciones y creación de canciones –

Ajustes de edición de notación musical

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

NOTA Aquí se pueden guardar los ajustes como parte de una canción accediendo a [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Consulte la [página 57](#).

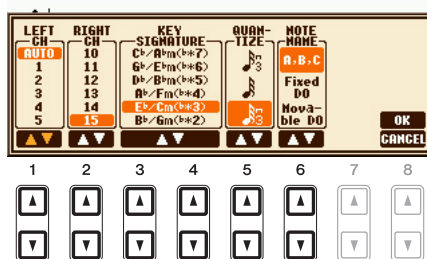


[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda. En función de otros ajustes, es posible que este parámetro no esté disponible y que aparezca difuminado en gris. Si este es el caso, vaya a la pantalla de ajustes detallados (en página 37) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto “AUTO”, o vaya a [FUNCTION] → [B] SONG SETTING y ajuste el parámetro TRACK 2 en cualquier canal excepto “OFF” (página 41). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano derecha. RIGHT y LEFT (arriba) no pueden desactivarse al mismo tiempo.

PÁGINA SIGUIENTE

[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, éstos no aparecerán.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de las letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, éstas no aparecerán. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se muestran los eventos de pedal en lugar de las letras.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitado, al pulsar estos botones se muestra el digitado en lugar de las letras.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF	Cuando se configura en ON (activado), las notas en la pantalla aparecen en color: C (Do), rojo; D (Re), amarillo; E (Mi), verde; F (Fa), naranja; G (Sol), azul; A (La), morado; y B (Si), gris).
[7 ▲▼]	SIZE	Determina la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
[8 ▲▼]	SET UP	Véase a continuación.

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



[1 ▲▼]	LEFT CH	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor AUTO cuando se selecciona una canción diferente. AUTO Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente, definiendo las partes en el mismo canal que el canal especificado en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (página 41). 1–16 Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. OFF (sólo LEFT CH) No hay asignación de canal. Desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios en la signatura de tono en medio de una canción, en la posición en que se ha interrumpido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de signatura de tono para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Le proporciona el control de la resolución de notas en la notación, lo que le permite cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas para adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.

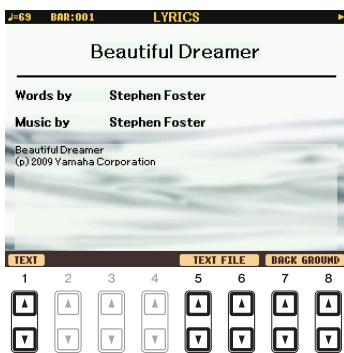
[6 ▲▼]	NOTE NAME	<p>Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de ésta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro NOTE ON/OFF anterior está configurado en ON (activado).</p> <p>A, B, C Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p>FIXED DO Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado.</p> <p>MOVABLE DO Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G (Sol) mayor, la nota fundamental de “Sol” se indica como “Do”. Al igual que con “Fixed Do” (Do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado.</p>
--------	--------------	--

Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto

Para ver las letras de la canción seleccionada, pulse el botón [LYRICS/TEXT] (letras/texto). Si la canción seleccionada contiene datos de letras, puede ver las letras en la pantalla. Aunque la canción no contenga datos de letras, puede introducir y mostrar las letras, o mostrar archivos de texto (archivos .txt de menos de 60 KB creados en un ordenador) en la pantalla.

NOTA Si las letras son indescifrables o no se pueden leer, puede que necesite cambiar el ajuste del idioma de las letras en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.
NOTA El avance de línea (o “retornos de carro”) no se realiza de manera automática en el instrumento. Si no aparece una frase completa debido a las limitaciones de espacio de la pantalla, avance una línea en su equipo.

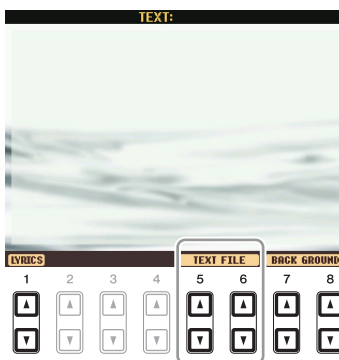
Pantalla de letras



Pulse los botones [1 ▲▼]



Pantalla de texto



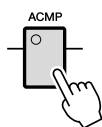
Pulse el botón [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para que acceder al archivo de texto.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (se muestra un archivo de texto creado en un ordenador).
[2 ▲▼]	CLEAR (sólo en la pantalla Text)	Borra el texto de la pantalla (los datos de texto propiamente dichos no se borran).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11-P-16 (sólo en la pantalla Text)	Determina el tipo de texto (fijo o proporcional) y el tamaño de fuente. El tipo fijo resulta adecuado para visualizar letras con nombres de acordes, ya que las posiciones de éstos se han “fijado” a las letras correspondientes. El tipo proporcional es adecuado para mostrar letras sin nombres de acordes o notas explicativas. Los números 9–20 indican los tamaños de fuente. Este menú se muestra únicamente cuando se selecciona un archivo de texto.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Después de realizar el ajuste, presione el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	(PSR-S910) Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de la pantalla Lyrics o Text. Después de realizar el ajuste, presione el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics o Text. NOTA Cuando se especifica la imagen de fondo en los datos de las canciones, no se puede cambiar el ajuste BACKGROUND. NOTA Para obtener más información sobre archivos de imagen disponibles, consulte el parámetro MAIN PICTURE en la página 103.

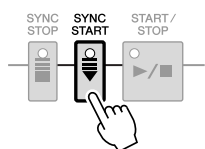
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

Cuando se reproducen al mismo tiempo una canción y un estilo, los canales 9 a 16 de los datos de la canción se sustituyen por canales de estilo, permitiendo la interpretación del acompañamiento de la canción. Pruebe a tocar los acordes mientras se reproduce la canción, tal como se muestra en las instrucciones siguientes.

- 1** Seleccione una canción.
- 2** Seleccione un estilo.
- 3** Pulse el botón **STYLE CONTROL [ACMP]** para activar el acompañamiento automático.



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



- 5** Mientras mantiene presionado el botón **SONG [■] (STOP)**, presione el botón **[▶/||] (PLAY/PAUSE)** para llevar a cabo un inicio sincronizado.



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

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando toque los acordes, al presionar el botón **[SCORE]** y activar **CHORD** (página 36) puede ver la información de acordes.

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

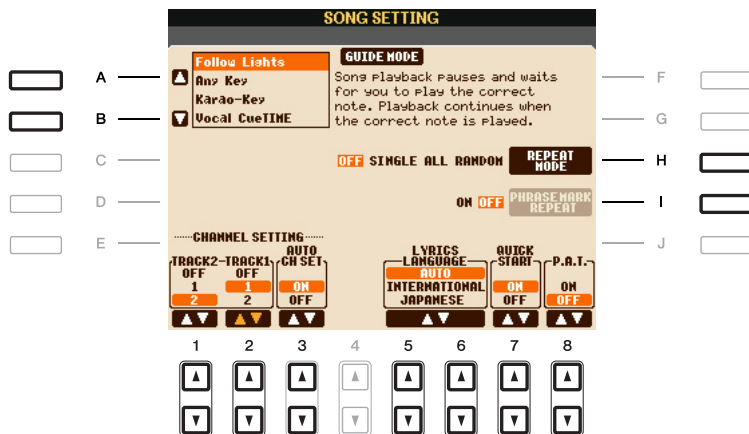
Cuando se interrumpe la reproducción de la canción, la reproducción de estilo se detiene al mismo tiempo.

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

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

Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



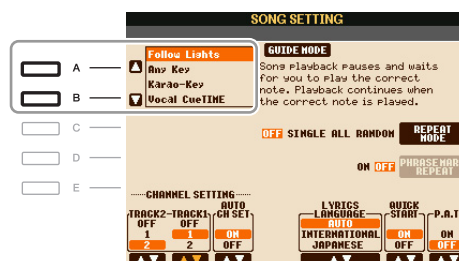
[A]/[B]	GUIDE MODE	Consulte la página 42 .
[H]	REPEAT MODE	Determina el método de repetición de la reproducción. OFF Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. SINGLE Reproduce continuamente la canción seleccionada. ALL Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. RANDOM Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Phrase Mark es una parte preprogramada de algunos datos de las canciones, que señala una ubicación concreta (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada, la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce continuamente.
[1 ▲▼]	TRACK 2	Estos parámetros determina el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de la función Guide y la función Song Score.
[2 ▲▼]	TRACK 1	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET	Cuando se establece en “ON,” se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe configurarse como “ON”.

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla. AUTO Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como INTERNATIONAL. INTERNATIONAL Trata la letra visualizada como un idioma occidental. JAPANESE Trata la letra visualizada como japonés.
[7 ▲▼]	QUICK START	En algunos datos de canciones comercializadas, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start se configura en “ON”, el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después reduce el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.
[8 ▲▼]	P.A.T. (ayudante de interpretación)	Consulte la página 44 .

Práctica en el teclado y vocal utilizando la función de guía

Las funciones de guía le ofrecen útiles herramientas de aprendizaje y práctica para ayudarle a dominar el instrumento. Al pulsar el botón [SCORE], podrá ver la notación de la canción con las notas que debe tocar y cuándo debe tocarlas para facilitarle el aprendizaje. El PSR-S910 cuenta también con cómodas herramientas de práctica vocal que ajustan automáticamente la sincronización de la reproducción de la canción para que coincida con su interpretación vocal (al cantar con un micrófono conectado).

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



➤ PÁGINA SIGUIENTE

Menú Guide para practicar en el teclado

• Follow Lights

Cuando se selecciona, la reproducción de la canción se interrumpe a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights (luces guía) se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el PSR-S910/S710 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función Song Score (partitura de canción).

• Any Key

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

Menú Guide para cantar

• Karao-Key

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

• Vocal Cue Time (PSR-S910)

Esta función permite la práctica del canto con el tono adecuado. La reproducción de la canción se detiene y el instrumento espera a que cante. Cuando canta con el tono adecuado, se reanuda la reproducción de la canción.

4 Active el botón [GUIDE].



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

6 Pulse el botón SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar la reproducción.

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

7 Pulse el botón [■] (STOP) para detener la reproducción.

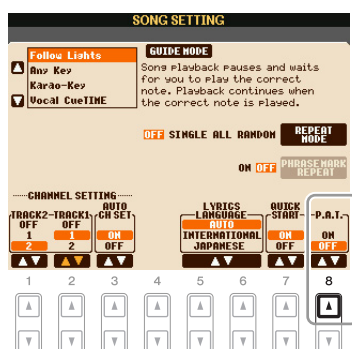
NOTA Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 57). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente, recuperando los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

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

Esta función simplifica la interpretación del acompañamiento junto con la reproducción de la canción.

NOTA Para utilizar la tecnología del ayudante de interpretación, la canción debe contener datos de acordes. Si la canción contiene estos datos, el nombre del acorde actual aparecerá en la pantalla Main durante la reproducción de la canción, lo que le permite comprobar fácilmente si la canción contiene datos de acordes o no.

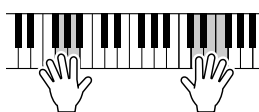
- 1** Seleccione una canción.
- 2** Active la pantalla de operaciones.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Pulse el botón [8 ▲] para activar [P.A.T.] (siglas de Performance Assistant Technology, tecnología del ayudante de interpretación).



- 4** Pulse el botón SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar la reproducción.
- 5** Toque el teclado.

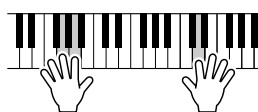
El instrumento adapta automáticamente su interpretación al teclado a la reproducción de la canción y los acordes, con independencia de las teclas que toque. Cambia incluso el sonido según el modo en que usted interprete. Pruebe a tocar de las tres maneras diferentes que se citan a continuación.

Tocar con la mano derecha y con la mano izquierda a la vez (método 1).



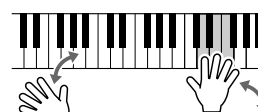
Toque tres notas a la vez con la mano derecha.

Tocar con la mano derecha y con la mano izquierda a la vez (método 2).



Toque varias notas, una tras otra con diferentes dedos de la mano derecha.

Tocar con la mano izquierda y con la mano derecha de manera alternativa.



Toque tres notas a la vez con la mano derecha.

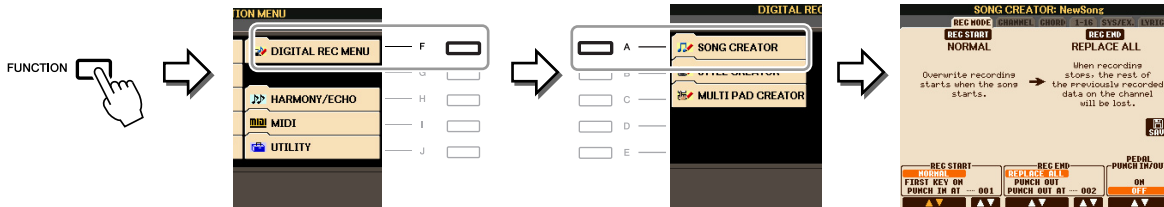
- 6** Pulse el botón [■] (STOP) para detener la reproducción.
- 7** Pulse el botón [8 ▲▼] para desactivar [P.A.T.].

Creación y edición de canciones (Song Creator)

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

Active la pantalla de operaciones.

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



Hay seis páginas (fichas) en la pantalla Song Creator.

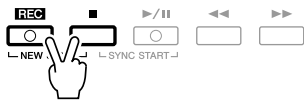
- **REC MODE** Vuelve a grabar la canción. Consulte la [página 52](#).
- **CHANNEL** Edita eventos de canal. Consulte la [página 54](#).
- **CHORD** Graba acordes y secciones con sincronización ([página 49](#)) o los edita ([página 58](#)).
- **1-16** Graba las melodías (grabación por pasos; consulte más adelante) o edite las melodías grabadas ([página 58](#)).
- **SYS/EX.** Edita los eventos exclusivos del sistema (tempo, signatura de tiempo, etc.). Consulte la [página 58](#).
- **LYRICS** Introduce o edita los nombres y letras de canciones. Consulte la [página 58](#).

Grabación de melodías (grabación por pasos)

1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [■] (STOP) a la vez.

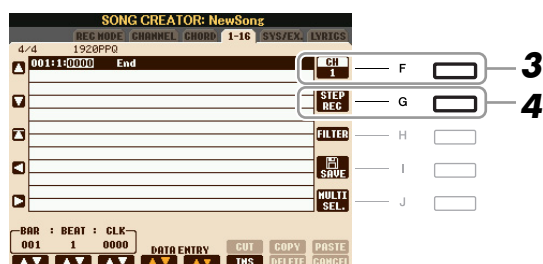
Aparece una canción en blanco (“New Song”) para su grabación.

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

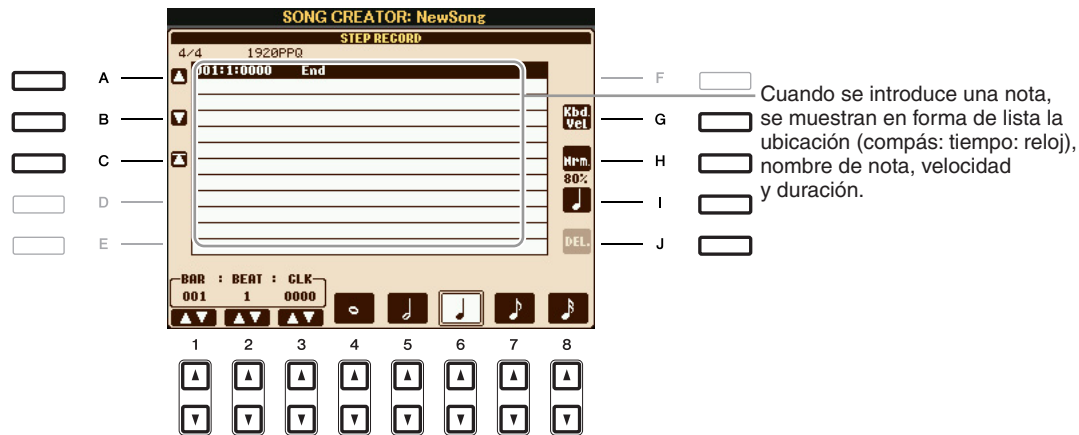





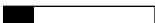
2 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

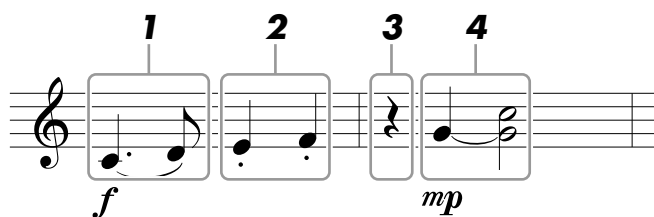


- 3 Pulse el botón [F] para seleccionar el canal que se va a grabar.
- 4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para que aparezca la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).
- 5 Inicie la grabación por pasos utilizando los botones [A]–[J] y [1 ▲▼]–[8 ▲▼].
Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 47](#).



[A]/[B]/ [C]		Mueven el cursor en la lista.
[G]		Determina la velocidad (sonoridad) de la nota que va a introducirse. Se puede especificar el valor de velocidad dentro de un intervalo de 1 a 127. Cuanto mayor sea el valor de velocidad, más fuerte será el sonido. KBD.VEL: velocidad resultante real fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Determina el tiempo de entrada (duración) de la nota que se va a introducir. Normal: 80%  Tenuto: 99%  Staccato: 40%  Staccatissimo: 20%  Manual: el tiempo de entrada se puede configurar en el porcentaje que se desee con el control [DATA ENTRY].
[I]		Determina el tipo de nota que se va a introducir. normal, notas con puntillo o tresillo.
[J]	DELETE	Elimina los datos seleccionados.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición de la nota que va a introducirse.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Determina la duración de la nota que se va a introducir: redonda, blanca, negra, corchea o semicorchea.

Ejemplo de grabación por pasos: melodías



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

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

Tras acceder a la pantalla Step Recording, seleccione la voz que se va a grabar.

NOTA Dado que la partitura que muestra el instrumento se genera con los datos MIDI grabados, puede que la misma no coincida exactamente con lo que aparece aquí.

1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.

1-1 Pulse el botón [G] para seleccionar “f”.

1-2 Pulse el botón [H] para seleccionar “Tenuto”.

1-3 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “con puntillo”.

1-4 Seleccione la negra con puntillo utilizando los botones [6 ▲▼].

1-5 Pulse la tecla C3.

Se introduce la primera nota.

1-6 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “normal”.

1-7 Pulse el botón [7 ▲▼] para seleccionar la duración de la corchea.

1-8 Pulse la tecla D3.

Se introduce la segunda nota.

2 Introduzca las notas siguientes y aplique staccato.

2-1 Pulse el botón [H] para seleccionar “Staccato”.

2-2 Pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionar la duración de la negra.

2-3 Toque las teclas E3 y F3 por orden.

Se ha completado el primer compás.

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

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

 PÁGINA SIGUIENTE

4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

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

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

4-3 A la vez que mantiene pulsada la tecla C3 del teclado, pulse el botón [6 ▲▼].

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

4-4 Mientras mantiene presionada la tecla G3, pulse la tecla C4.

No suelte aún las teclas G3 y E3. Mantenga pulsadas las notas mientras ejecuta el paso siguiente.



4-5 Al tiempo que mantiene presionadas las teclas G3 y C4, pulse el botón [5 ▲▼].

Tras pulsar el botón, suelte las teclas.

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



6 Presione el botón [EXIT] para salir de la pantalla Step Recording.

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

⚠ ATENCIÓN

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

Grabación de acordes (grabación por pasos)

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

1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [■] (STOP) a la vez.

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

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

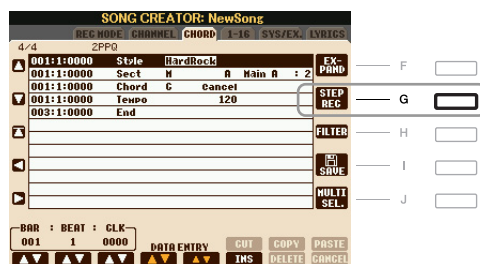


2 Seleccione el estilo que se va a utilizar en la canción.

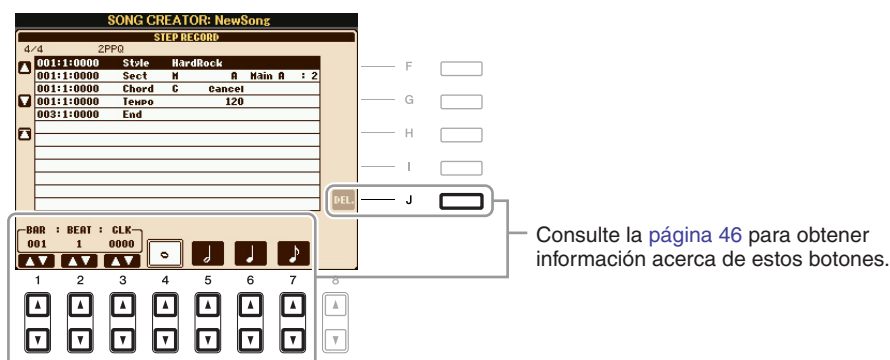
3 Active la pantalla de operaciones.

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

4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para que aparezca la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).



5 Inicie la grabación por pasos.



Ejemplo de grabación por pasos: acordes

NOTA Este ejemplo utiliza un estilo en un compás 4/4.

1 MAIN A 2 BREAK 3 MAIN B

C F G F G7 C

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

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

1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

1-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN A].

1-2 Pulse el botón [5 ▲▼] para seleccionar la duración de la blanca.

1-3 Reproduzca los acordes C, F y G en la sección de acordes del teclado.

1-1 MAIN VARIATION A B C D

1-2 BAR : BEAT : CLK 001 1 0000

1-3 C F G

2 Introduzca los acordes de la sección Break.

2-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [BREAK].

2-2 Pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionar la duración de la negra.

2-3 Reproduzca los acordes F y G7 en la sección de acordes del teclado.

2-1 BREAK

2-2 BAR : BEAT : CLK 002 3 0000

2-3 F G7

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

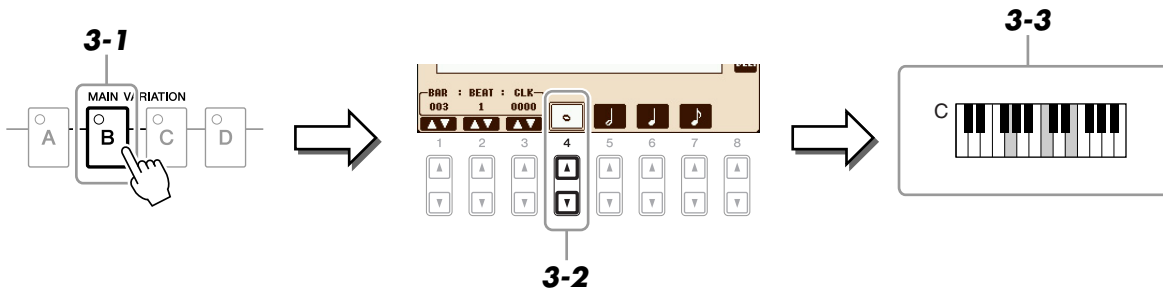
▶ PÁGINA SIGUIENTE

3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

3-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN B].

3-2 Pulse el botón [4 ▲▼] para seleccionar la duración de la redonda.

3-3 Reproduzca el acorde C en la sección de acordes del teclado.



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



5 Presione el botón [EXIT] para salir de la pantalla Step Recording.

6 Pulse el botón [F] (EXPAND) (ampliar) para convertir los datos de entrada del cambio de acordes en datos de canción.

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

⚠ ATENCIÓN

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

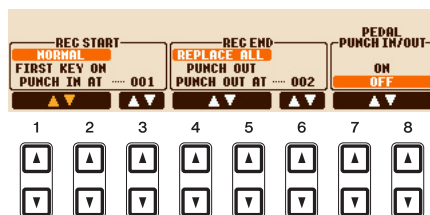
Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Determine los ajustes de grabación.

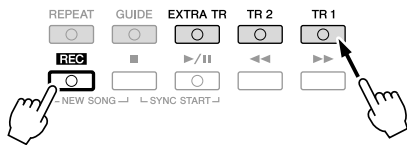


<p>[1 ▲▼]- [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (entrada de inserción)</p>	<p>Determina la sincronización de la entrada de inserción.</p> <p>NORMAL La grabación de sobrescritura comienza al pulsar el botón SONG [▶/] (PLAY/PAUSE) o cuando se toca el teclado en modo de espera sincronizada.</p> <p>FIRST KEY ON La canción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

▶ PÁGINA SIGUIENTE

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>Cuando se configura en ON, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al presionar (y mantener presionado) el pedal 2 se habilita de forma instantánea la grabación Punch In, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Presione y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción, para realizar la entrada y salida de inserción de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal 2 se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está establecida en ON.</p> <p>NOTA La operación de entrada y salida de inserción puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si fuera necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 90).</p>
-------------------	-----------------------	--

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



4 Para iniciar la grabación Punch In/Out, pulse el botón SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE).

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

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

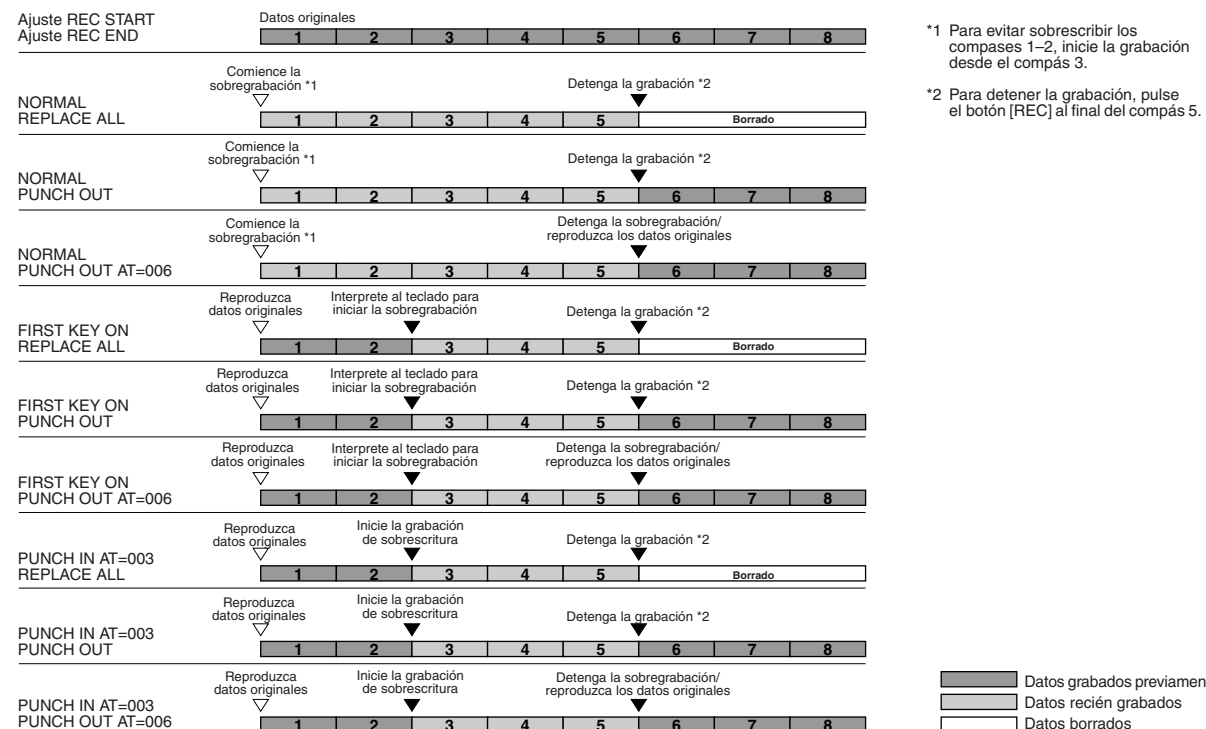
⚠ ATENCIÓN

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

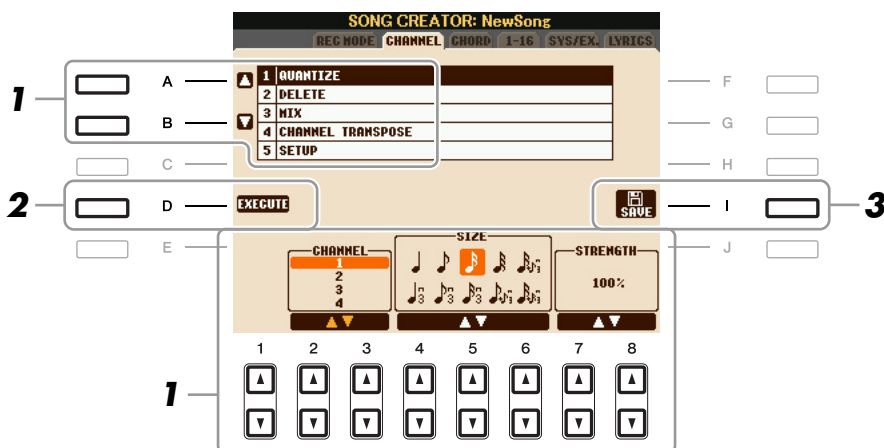
■ Ejemplos de regrabación con distintos ajustes de entrada y salida de inserción

Este instrumento presenta varios modos con los que se puede utilizar la función Punch In/Out.

Las ilustraciones que aparecen a continuación indican una serie de situaciones en las que se vuelven a grabar los compases seleccionados de una frase de ocho compases.



Edición de eventos de canal



3

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

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

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

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

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


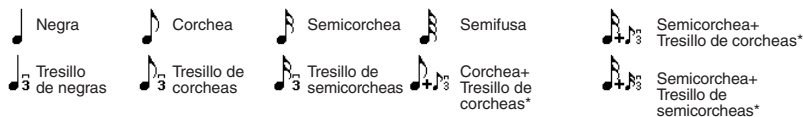
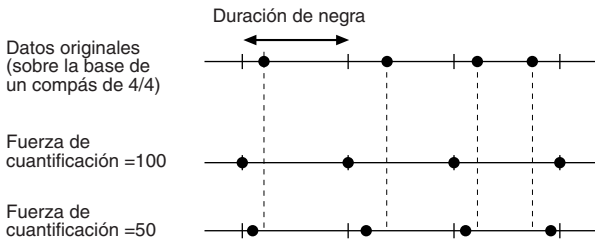
⚠ ATENCIÓN

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

1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantificarse.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>  <p>Después de la cuantificación de corchea</p> <p>Ajustes:</p>  <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantificar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantificarán correctamente.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Determina la intensidad con la que se cuantificarán las notas. Un ajuste del 100% produce una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p> 

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE

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

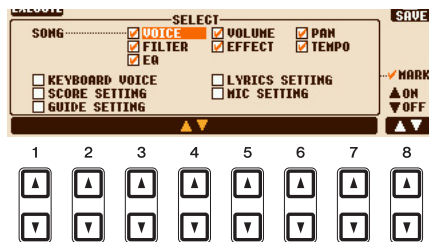
NOTA Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los juegos de batería se asignan a dichos canales. Si se transponen los canales de juegos de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.

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

5 SETUP

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

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



[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	<p>Determina las características y funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí sólo se pueden grabar al principio de la canción, excepto KEYBOARD VOICE.</p> <p>SONG Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la consola de mezclas.</p> <p>KEYBOARD VOICE Graba los ajustes del panel, incluso la selección de voces de las partes de teclado (RIGHT 1, 2, y LEFT) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en el ajuste de una pulsación. Se puede grabar en cualquier punto de una canción.</p> <p>SCORE SETTING Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura).</p> <p>GUIDE SETTING Graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de guía.</p> <p>LYRICS SETTING Graba los ajustes de letras de la pantalla Lyrics.</p> <p>MIC SETTING (PSR-S910) Graba los ajustes del micrófono y de armonía vocal en la pantalla Mixing Console.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Agregue o elimine una marca del elemento seleccionado. Los elementos marcados se graban en la canción.
[8 ▼]	MARK OFF	

Edición de eventos de acordes, notas, eventos exclusivos del sistema y letras

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

Pantalla Event List

Indica la situación (posición) del evento correspondiente.

Indica el tipo del evento. Consulte la [página 59](#).

Indica el valor del evento.

3

Canciones – Grabación de sus interpretaciones y creación de canciones –

[A]/[B]		Desplace el cursor hacia arriba y hacia abajo, y seleccione el evento deseado.
[C]		Mueve el cursor al principio de la canción.
[D]/[E]		Desplace el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha, y seleccionar el parámetro deseado del evento resaltado.
[H]	FILTER	Abre la pantalla Filter (filtro) (página 60), que le permite seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en Event List.
[I]	SAVE	Pulse para guardar la canción editada.
[J]	MULTI SELECT	Si mantiene presionado este botón a la vez que utiliza los botones [A]/[B] puede seleccionar varios eventos.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición (compás/tiempo/reloj) de los datos. Un cuadrante es igual a 1/1920 de negra.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Ajusta el valor del evento. Para un ajuste poco preciso, utilice los botones [4 ▲▼]. Para un ajuste preciso, utilice los botones [5 ▲▼] o el control [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Ejecuta operaciones de cortar/copiar/eliminar/pegar.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (insertar)	Agrega un nuevo evento.
[8 ▼]	CANCEL	Cancela la edición y restaura el valor original.

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

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

■ Eventos de acordes (página CHORD)

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

■ Eventos de notas (página 1–16)

Nota	Nota individual de una canción. Incluye el número de nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).
Ctrl (cambio de control])	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio de la consola de mezclas, como se describe en el capítulo 8), etc.
Prog (cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.
P. Bnd (inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua. Este evento se genera mediante el control de la rueda PITCH BEND.
A.T. (pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

■ Eventos exclusivos del sistema (página SYS/EX)

ScBar (compás de inicio de partitura)	Determina el primer compás de una canción.
Tempo	Determina el valor de tempo.
Time (signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
Key (signatura de tonalidad)	Determina la signatura de tono, así como el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.
XGPrm (parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte “Formato de datos MIDI” en la lista de datos. La lista de datos está disponible en el sitio web de Yamaha.
SYS/EX. (exclusivo del sistema)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
Meta (metaevento)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.

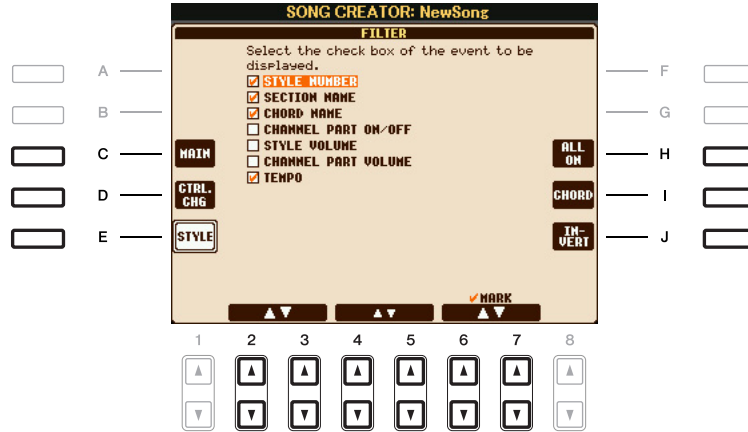
■ Eventos de letras (página LYRICS)

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

Visualización de los tipos de eventos

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

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



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

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

Multi Pads

– Adición de frases musicales a la interpretación –

Contenido

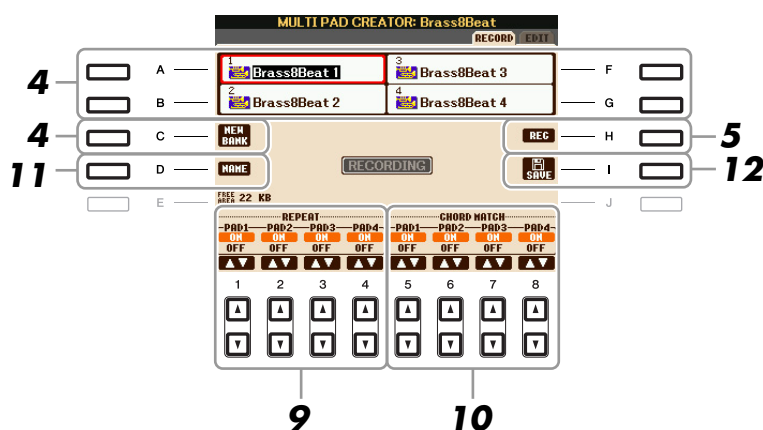
Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator).....	61
• Grabación de Multi Pad en tiempo real	61
• Grabación por pasos de Multi Pad (EDIT)	62
Edición de Multi Pad.....	63

Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)

Con esta función puede crear frases originales de Multi Pad y también editar las frases de Multi Pad existentes para crear las suyas propias.

Grabación de Multi Pad en tiempo real

- 1 Seleccione un banco Multi Pad para editarlo o crearlo desde la pantalla que se abre al pulsar el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT].
- 2 Active la pantalla de operaciones.
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



- 3 Si es necesario, seleccione la voz que desee con los botones de selección de categoría VOICE.
Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.
- 4 Seleccione un Multi Pad concreto para grabar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G]. Para crear los datos de Multi Pad desde cero, presione el botón [C] (NEW BANK) para acceder a un banco vacío.
- 5 Pulse el botón [H] (REC) para entrar en estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 4.

➤ PÁGINA SIGUIENTE

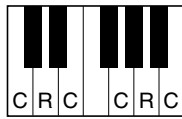
6 Inicie la grabación.

La grabación empieza automáticamente en cuanto toca una nota en el teclado.

También puede iniciar la grabación presionando el botón [START/STOP] de STYLE CONTROL.

De esta forma puede grabar el silencio que desee antes del inicio de la frase de Multi Pad.

Si Chord Match (correspondencia de acordes) está activado para el Multi Pad que se va a grabar, debería grabar con las notas de la escala séptima mayor de C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si).



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

NOTA Las voces Super Articulation y Organ Flute no se pueden grabar. Si alguna de estas voces se establece para la parte RIGHT1, se sustituirá con una voz de piano.

7 Detenga la grabación.

Pulse el botón [H] (STOP), el botón MULTI PAD CONTROL [STOP] del panel o el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para detener la grabación cuando termine de reproducir la frase.

8 Escuche de nuevo la frase recién grabada pulsando el botón de MULTI PAD [1]–[4] correspondiente. Para volver a grabar la frase, repita los pasos del 5 al 7.

9 Active o desactive la repetición de cada pulsador (pad) con los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Si el parámetro Repeat está activado para el pulsador seleccionado, la reproducción del pulsador correspondiente proseguirá hasta que se pulse el botón MULTI PAD [STOP]. Al pulsar los Multi Pads que tienen el parámetro Repeat activado durante la reproducción de la canción o del estilo, la reproducción se iniciará y se repetirá en sincronía con el ritmo.

Si el parámetro Repeat está desactivado para el pulsador seleccionado, la reproducción terminará automáticamente tan pronto como se llegue al final de la frase.

10 Active o desactive el parámetro Chord Match de cada pulsador con los botones [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

Si el parámetro Chord Match está activado para el pulsador seleccionado, se reproduce el pulsador correspondiente según el acorde especificado en la sección de acordes del teclado generada al activar [ACMP] o el especificado en la sección de voz LEFT del teclado generada al activar [LEFT] (al desactivar [ACMP]).

NOTA Los Multi Pads indicados con el icono siguiente (mano en el mástil) se crean con Guitar NTT (página 33) para producir la voz de acorde natural de la guitarra. Debido a ello, si el ajuste de correspondencia de acordes está desactivado, puede que los Multi Pads no suenen correctamente.



11 Pulse el botón [D] (NAME) e introduzca después un nombre para cada Multi Pad según sus preferencias.

12 Pulse el botón [I] (SAVE) y, a continuación, guarde los datos del Multi Pad como un banco que contiene un conjunto de cuatro pulsadores.

Grabación por pasos de Multi Pad (EDIT)

La grabación por pasos se puede ejecutar en la página EDIT. Después de seleccionar un Multi Pad en el paso 4 de la página 61, pulse el botón TAB [▶] para seleccionar la página EDIT.

En la página EDIT se indica la función Event list, que le permite grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones (páginas 45–48), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- No hay ningún botón de la LCD para el cambio de canales ya que los Multi Pads sólo contienen datos para un canal.
- En Multi Pad Creator, sólo se pueden introducir los eventos de canal y mensajes exclusivos del sistema. Los eventos de acorde y de letra no están disponibles. Puede cambiar entre los dos tipos de Event Lists presionando el botón [F].

Edición de Multi Pad

En la pantalla MULTI PAD EDIT, puede cambiar el nombre, copiar o borrar un Multi Pad.

- 1** Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de Multi Pad y seleccione después el banco que se va a editar.
- 2** Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para acceder a la pantalla MULTI PAD EDIT.
- 3** Seleccione un Multi Pad concreto para editar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G].
- 4** Edite el pulsador según sus preferencias.



[1 ▼]	NAME	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
[3 ▼]	COPY	Copia los Multi Pads. Véase a continuación.
[5 ▼]	DELETE	Elimina los Multi Pads seleccionados.

Para obtener más información sobre los procedimientos de asignación de nombres y eliminación, consulte el Manual de instrucciones.

Copia del Multi Pad

- 1** Presione el botón [3 ▼] en el paso 4 descrito anteriormente.
- 2** Seleccione los Multi Pads que se van a copiar mediante los botones [A], [B], [F] y [G]; a continuación, pulse el botón [7 ▼] (OK).
Los Multi Pads se copian en el portapapeles.
- 3** Seleccione la ubicación de destino utilizando los botones [A], [B], [F] y [G]. Si desea copiar los pulsadores seleccionados en otro banco, pulse el botón [8 ▲] (UP) para activar la pantalla Multi Pad Bank Selection, seleccione el banco que desee, pulse el botón [8 ▼] (EDIT) y, a continuación, seleccione el destino.
- 4** Para ejecutar la operación de copia, pulse el botón [4 ▼] (PASTE).

Localizador de música

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

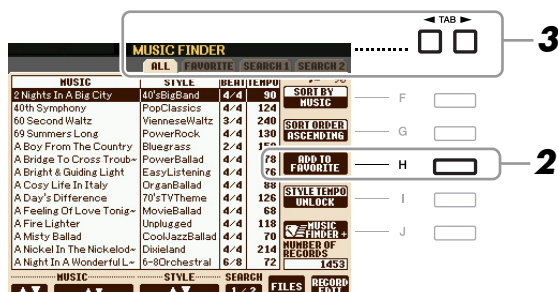
Contenido

Creación de una serie de registros favoritos	64
Edición de registros	65
Guardado del registro como un único archivo	66
• Activación de los registros de Music Finder guardados en USER/USB	66
Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)	67

Creación de una serie de registros favoritos

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

- 1 Seleccione el registro que prefiera de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse el botón [H] (ADD TO FAVORITE) para agregar los registros seleccionados a la pantalla FAVORITE y, a continuación, pulse el botón [G] (YES) para que el registro quede añadido.



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

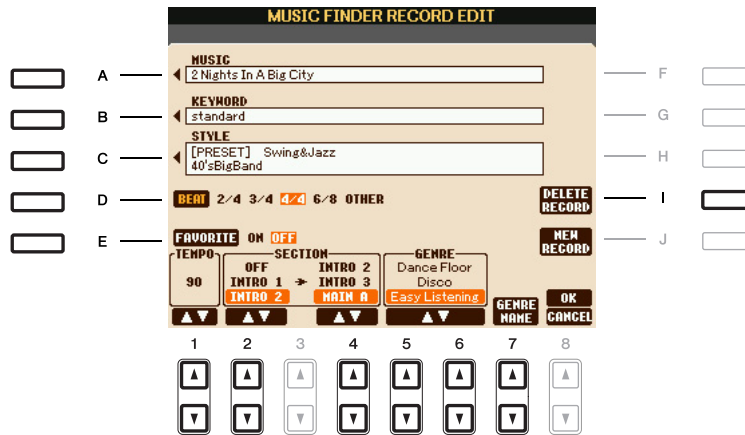
Eliminación de registros de la pantalla FAVORITE

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

Edición de registros

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

- 1 Seleccione el registro que desee editar en la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse el botón [8 ▲▼] (RECORD EDIT) para que aparezca la pantalla EDIT.
- 3 Edite el registro tal como lo desee.



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

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

Creación de un registro nuevo

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

Sobrescritura de un registro existente

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

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

Guardado del registro como un único archivo

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

1 Active la pantalla Save (guardar).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Pulse los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación donde desee guardar (USER/USB).

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

Todos los registros se guardan juntos en un único archivo.

Activación de los registros de Music Finder guardados en USER/USB

1 Active la pantalla File Selection.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

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

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

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

[F]	REPLACE	Todos los registros de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidos por los registros del archivo seleccionado. ⚠ ATENCIÓN Al seleccionar "REPLACE", se eliminan automáticamente todos los registros originales de la memoria interna. Asegúrese de que se han archivado todos los datos importantes en otro lugar.
[G]	APPEND	Los registros activados se añaden al registro actualmente en el instrumento.
[H]	CANCEL	Al seleccionar este botón se cancela la operación (el archivo seleccionado no se abre).

Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)

NOTA El contenido disponible del servicio Music Finder Plus está sujeto a cambios.

- 1** Asegúrese de que el instrumento está conectado a Internet, y pulse el botón [MUSIC FINDER] para acceder a la pantalla MUSIC FINDER.
- 2** Seleccione el registro del que desee mostrar información utilizando los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] o el control [DATA ENTRY].
- 3** Pulse el botón [J] (MUSIC FINDER +) para abrir la página web.
Se muestra la información del registro seleccionado.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	J = 82
All The Boys Are Where?	12-8Ballad	6-8	82	— F <input type="checkbox"/>
Birds Of Thorn	12-8Ballad	6-8	54	— G <input type="checkbox"/>
Drowsy Shores	12-8Ballad	6-8	60	— H <input type="checkbox"/>
Fall In Love? I Can't Hel-	12-8Ballad	6-8	72	— I <input type="checkbox"/>
I Do Believe That Flowe~	12-8Ballad	6-8	72	— J <input checked="" type="checkbox"/>
I'm Losing You	12-8Ballad	6-8	66	
No Chains Melody	12-8Ballad	6-8	72	
Sending The Clowns	12-8Ballad	6-8	58	
Smokin' Eyes	12-8Ballad	6-8	74	
The World Is Wonderful	12-8Ballad	6-8	72	
World End	12-8Ballad	6-8	6	
You're Just A Wonder	12-8Ballad	6-8	7	
Against All The Odds	16BeatBallad1	4-4	6A	
Can I Stop Loving You? ~	16BeatBallad1	4-4	84	

- 4** Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla del explorador y volver a la pantalla MUSIC FINDER.

Memoria de registro

– Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –

Contenido

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze).....	68
Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Registration Sequence)...	69
• Confirmar los ajustes de Registration Sequence en la pantalla Main.....	70
• Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registro.....	71

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

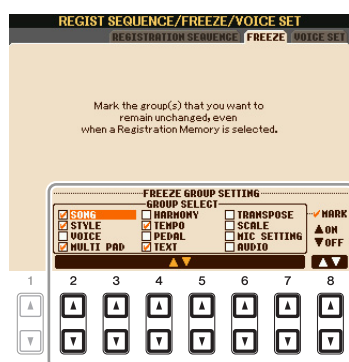
La memoria de registro permite recuperar todos los ajustes de panel que ha realizado con sólo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registro a otro. Por ejemplo, puede que quiera cambiar los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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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

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



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

⚠ ATENCIÓN

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

4 Pulse el botón [FREEZE] en el panel para activar la función Freeze.

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

Aunque los botones de la memoria de registro sean muy prácticos, habrá casos en los que desee cambiar de ajuste rápidamente durante una interpretación, sin tener que levantar las manos del teclado. La práctica función Registration Sequence (secuencia de registro) permite acceder a los ocho ajustes en cualquier orden que especifique, simplemente utilizando los botones TAB [◀][▶] o el pedal mientras toca.

1 Seleccione el banco de memoria de registro que desee para programar una secuencia.

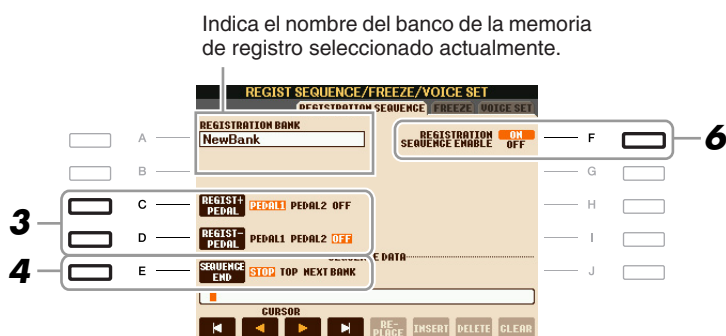
2 Active la pantalla de operaciones.

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

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

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

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



NOTA Si se asigna una función a este pedal, deja de ser válida la otra función establecida en la pantalla Foot Pedal (página 90).

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

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

➤ PÁGINA SIGUIENTE

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

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



Indica los números de memoria de registro en el orden de la secuencia Registration Sequence actual.

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

6 Pulse el botón [F] para activar la función Registration Sequence.

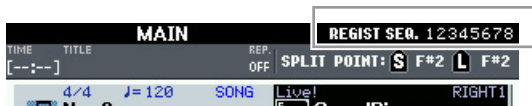
7 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de operaciones.

⚠ ATENCIÓN

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

Confirmar los ajustes de Registration Sequence en la pantalla Main

En la pantalla Main, puede confirmar si aparecen los números de la memoria de registro según la secuencia programada anteriormente.



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

Para cambiar entre números de la memoria de registro, utilice los botones TAB [◀][▶] cuando se muestra la pantalla Main. Si se haya ajustado el funcionamiento del pedal en el paso 3 de la [página 69](#), también podrá utilizar un pedal para seleccionar los números de la memoria de registro en orden.

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

NOTA El pedal se puede utilizar para la secuencia de registro independientemente de la pantalla que se active (a excepción de la pantalla del paso 3 en la [página 69](#)).

Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registro

Los ajustes del orden de secuencia y del comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia (SEQUENCE END) se incluyen como parte del archivo de banco de memoria de registro. Para almacenar la secuencia de registro que se acaba de programar, guarde el archivo de banco de memoria de registro.

ATENCIÓN

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

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

Audio USB

– Grabación y reproducción de archivos de audio –

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

Consola de mezclas

– Edición del balance tonal y del volumen –

Contenido

Edición de los parámetros VOL/VOICE	72
• Song Auto Revoice	72
Edición de los parámetros de FILTER	73
Edición de los parámetros de TUNE	74
Edición de los parámetros de EFFECT	75
• Selección de un tipo de efecto	75
• Edición y almacenamiento del efecto	76
Edición de los parámetros de EQ	78
• Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado	79

Edición de los parámetros VOL/VOICE

Song Auto Revoice

La función Song Auto Revoice (reconfiguración automática de voces para canciones) permite utilizar los sonidos de alta calidad del instrumento para sacar el máximo partido de los datos de canciones compatibles con XG. Cuando se reproducen datos de una canción XG disponible comercialmente o que se hayan creado en otros instrumentos, se puede utilizar la función Auto Revoice para asignar automáticamente las voces del instrumento (Live!, Cool!, etc.) creadas especialmente en lugar de las voces XG convencionales del mismo tipo.

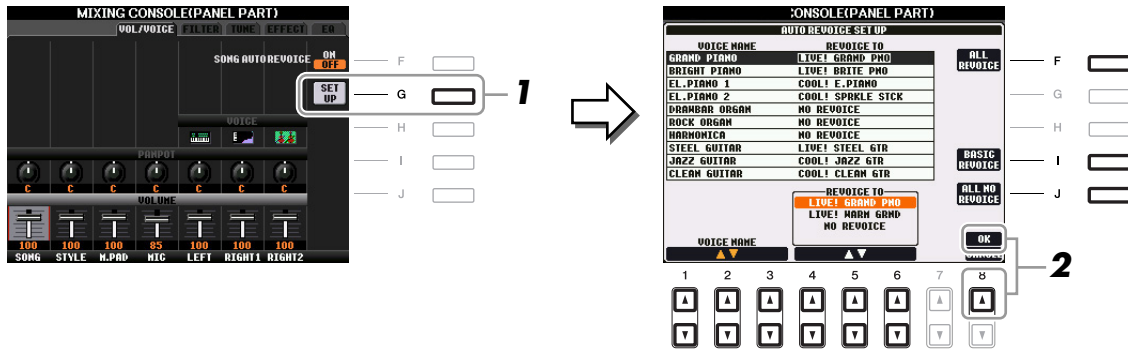
NOTA Dependiendo de los datos de la canción concreta, habrá algunos casos en los que Song Auto Revoice no tenga ningún efecto.

1 Pulse el botón [G] (SETUP) en la página VOL/VOICE de la pantalla Mixing Console.

Se activa la pantalla Auto Revoice Setup. En esta pantalla, puede especificar la voz que desea reemplazar con la voz del PSR-S910/S710.



PÁGINA SIGUIENTE



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	VOICE NAME	Selecciona las voces XG que se van a sustituir (las voces que se suelen utilizar en la reproducción).
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REVOICE TO	Selecciona las voces utilizadas para sustituir a las voces XG (cuando SONG AUTO REVOICE está establecido en ON).
[F]	ALL REVOICE	Sustituye todas las voces XG que puedan sustituirse por las voces ricas y auténticas del PSR-S910/S710.
[I]	BASIC REVOICE	Sustituye únicamente las voces recomendadas que son adecuadas para la reproducción de la canción.
[J]	ALL NO REVOICE	Todas las voces pasan a ser las voces XG originales.

2 Pulse el botón [8 ▲] (OK) para aplicar los ajustes de reconfiguración de voces.

NOTA Para cancelar la operación de reconfiguración de voces, pulse el botón [8 ▼] (CANCEL).

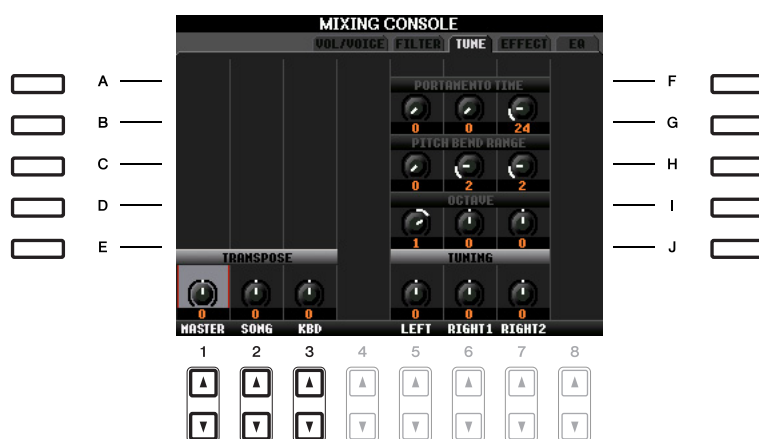
3 En la página VOL/VOICE, pulse el botón [F] para establecer SONG AUTO REVOICE en ON.

Edición de los parámetros de FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 12) para cada parte.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 12).

Edición de los parámetros de TUNE

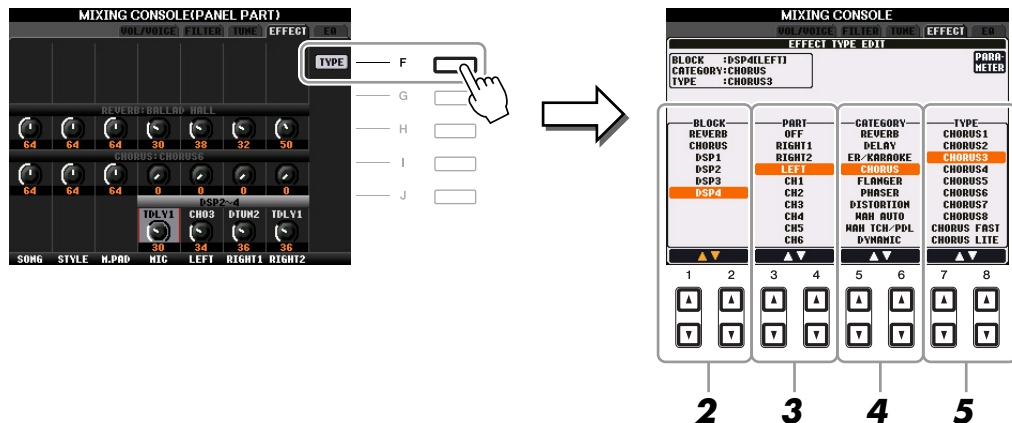


[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en “0”, no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está en Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Determina el margen de la rueda de inflexión del tono para cada parte del teclado. El margen va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono.
[D]/[I]	OCTAVE	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas más arriba o más abajo para cada parte de teclado. El valor que se ajusta aquí se añade al ajuste mediante los botones OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	TRANSPOSE	Permite establecer la transposición del sonido general del instrumento (MASTER), de la reproducción de canciones (SONG) o del tono del teclado (KEYBOARD), respectivamente. Tenga en cuenta que “KEYBOARD” también transpone el tono del teclado de reproducción de estilo y Multi Pads (puesto que éstos también resultan afectados por la interpretación en el teclado en la sección de la mano izquierda).

Edición de los parámetros de EFFECT

Selección de un tipo de efecto

- 1 Pulse el botón [F] (TYPE) en la página EFFECT de la pantalla Mixing Console. Se activa la pantalla de selección Effect Type.



- 2 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar el efecto (BLOCK).

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
REVERB	Todas las partes	Reproduce el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido rico y “grosso” como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1-16	Este efecto se aplica sólo a las partes de estilo y canción.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16, sonido de micrófono* (PSR-S910)	Cualquier bloque DSP que no se utilice se asignará automáticamente a las partes (canales) adecuadas, según sea necesario. Un bloque DSP está disponible sólo para una de las partes del teclado o de las partes de la canción. * Manejado sólo por DSP4.

NOTA Si el parámetro “Connection” del DSP1 (seleccionado en el paso 3 de la sección “Edición y almacenamiento del efecto”, en la página 76) se establece en “System,” el efecto DSP1 se aplicará a la totalidad del estilo y la canción. Si está establecido en “Insertion,” el efecto DSP1 actuará de la misma forma que otros bloques DSP y se aplica sólo a las partes seleccionadas en el paso 3.

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

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una parte si el bloque seleccionado es REVERB, CHORUS o DSP1.

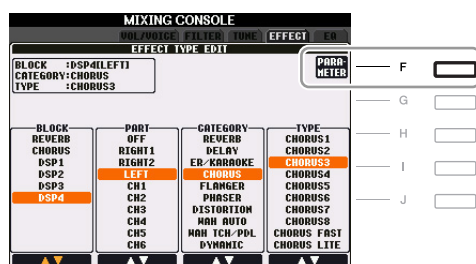
- 4 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar la categoría del efecto (CATEGORY).

- 5 Utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para seleccionar el tipo del efecto (TYPE).

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

Edición y almacenamiento del efecto

- 1 Pulse el botón [F] para que aparezca la pantalla de edición de los parámetros de los efectos.

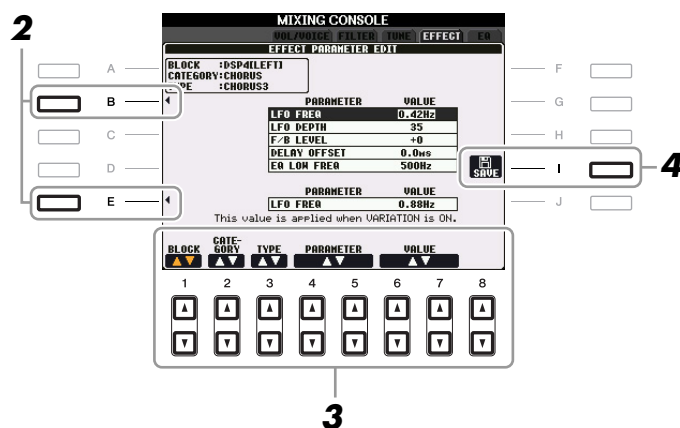


- 2 Si en el paso 2 ha seleccionado uno de los bloques de efecto DSP2–4.

Puede editar tanto sus parámetros estándar como el parámetro de variación.

Para seleccionar los parámetros de tipo estándar, pulse el botón [B]. Para seleccionar el parámetro de variación, pulse el botón [E].

NOTA El parámetro de variación es el que se puede activar o desactivar pulsando el botón [VARIATION] en el panel.



- 3 Seleccione uno de los parámetros que quiera editar con los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] y luego ajuste el valor utilizando los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

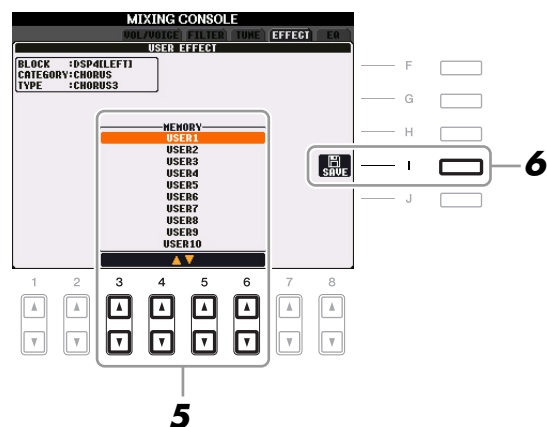
Si ha seleccionado el bloque de efectos REVERB, CHORUS o DSP1 en el paso 2, puede ajustar el nivel de retorno del efecto pulsando el botón [8 ▲▼].

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

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

PÁGINA SIGUIENTE

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



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

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

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

Cuando desee recuperar el efecto guardado, siga el mismo procedimiento de los pasos 4–5, en “Selección del tipo de efecto”.

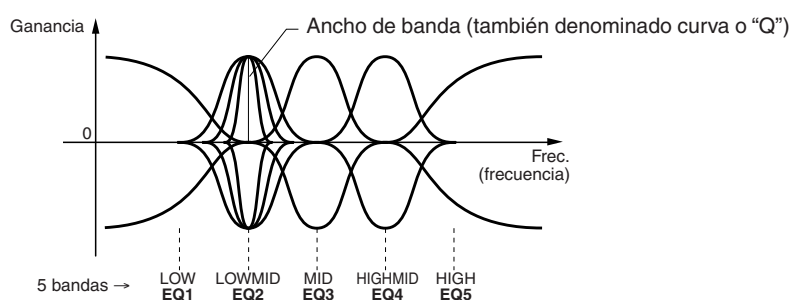
Edición de los parámetros de EQ



[A]/[B]	TYPE	Selecciona el tipo de Master EQ. Afecta al sonido global del instrumento.
[F]	EDIT	Para editar Master EQ, consulte página 79 .
[D]/[I]	EQ HIGH	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
[E]/[J]	EQ LOW	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

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

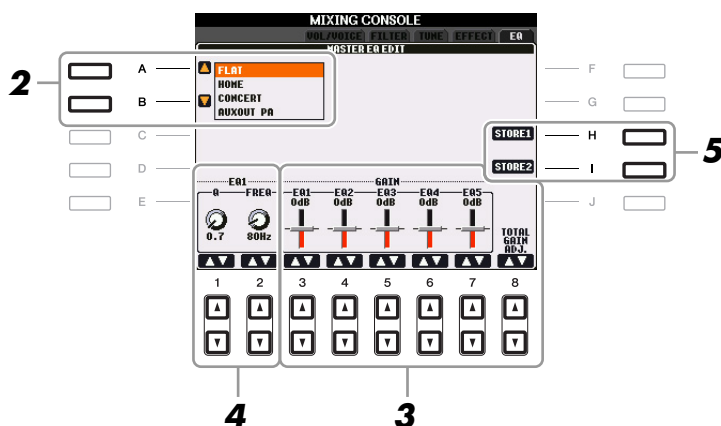
El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de cinco bandas de primera línea. Esta función permite añadir un efecto final, control del tono, a la salida del instrumento. En la pantalla EQ se puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos de ecualizador. Incluso puede crear sus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



Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado

1 Pulse el botón [F] (EDIT) en la página EQ de la pantalla Mixing Console.

Se activa la pantalla MASTER EQ EDIT.



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

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

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

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

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

Para ajustar el ancho de banda (también denominado “curva” o “Q”), utilice los botones [1 ▲▼].

Cuanto mayor sea el valor de Q, menor será el valor del ancho de banda.

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

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

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

Conexión directa a Internet

– Conexión directa del PSR-S910/S710 a Internet –

Contenido

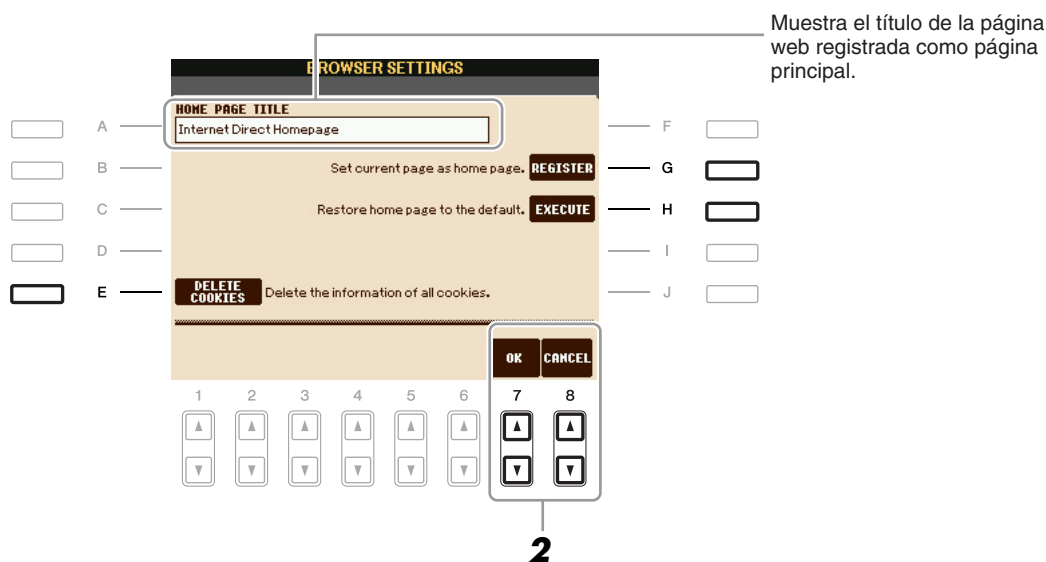
Modificar la configuración del explorador.....	80
Registro de bookmarks de sus páginas favoritas	81
• Edición de bookmarks	82

Modificar la configuración del explorador

Puede cambiar la página principal y eliminar cookies en la pantalla de configuración del explorador.

1 Active la pantalla de operaciones.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTINGS



[E]	DELETE COOKIES	Elimina las cookies.
[G]	REGISTER	Registra la página seleccionada como página principal.
[H]	EXECUTE	Restablece la configuración de la página principal.

2 Pulse el botón [7 ▲▼] (OK) para cerrar la pantalla.

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

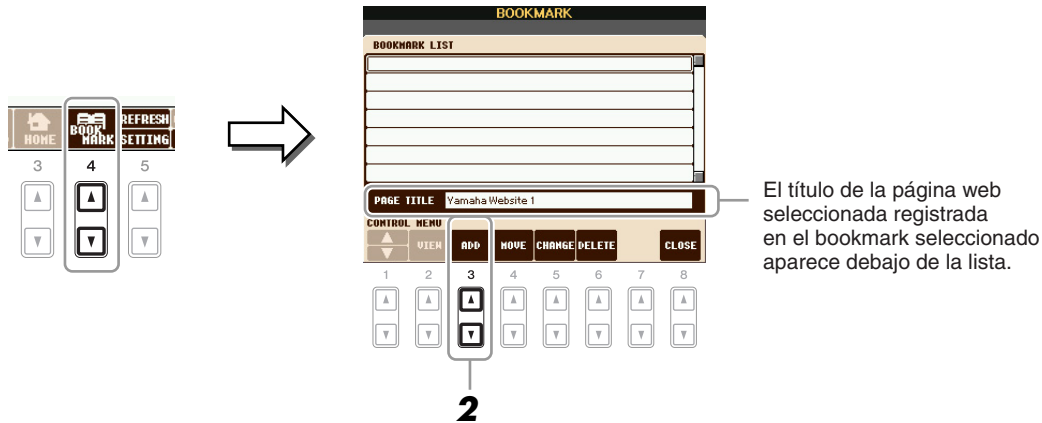
Registro de bookmarks de sus páginas favoritas

Puede marcar la página que esté viendo y establecer un vínculo personalizado para abrirla al instante en el futuro.

1 Con la página deseada seleccionada, pulse el botón [4 ▲▼] (BOOKMARK).

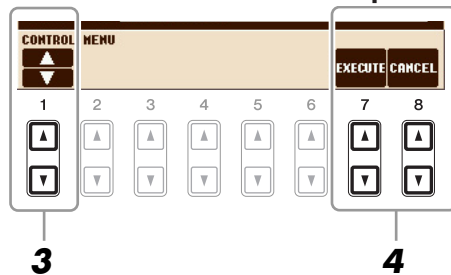
Aparecerá la pantalla Bookmark, con una lista de los bookmarks guardados actualmente.

NOTA Para obtener más información sobre la pantalla Bookmark, consulte página 82.



2 Muestre la pantalla utilizada para registrar bookmarks pulsando el botón [3 ▲▼] (ADD).

3 Seleccione la posición del nuevo bookmark pulsando el botón [1 ▲▼].



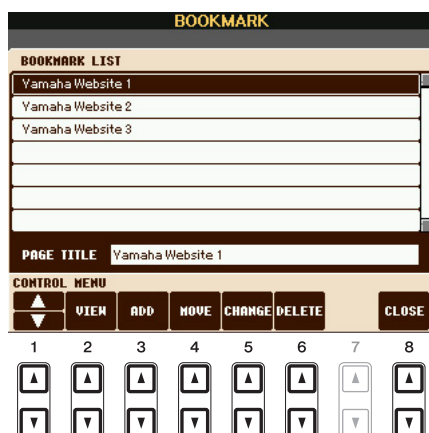
4 Para guardar el bookmark, pulse el botón [7 ▲▼] (EXECUTE), o bien pulse el botón [8 ▲▼] (CANCEL) para cancelar la operación.

5 Para volver al explorador, pulse el botón [8 ▲▼] (CLOSE).

La página marcada se puede abrir pulsando el botón [2 ▲▼] (VIEW) en la pantalla Bookmark.

Edición de bookmarks

En la pantalla Bookmark puede cambiar los nombres y el orden de sus bookmarks, así como eliminar los bookmarks innecesarios de la lista.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN)	Mueve la posición de selección en la lista de bookmarks.
[2 ▲▼]	VIEW	Abre la página web del bookmark seleccionado.
[3 ▲▼]	ADD	Se utiliza al guardar un bookmark (página 81).
[4 ▲▼]	MOVE	<p>Cambia el orden de los bookmarks.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Seleccione el bookmark que desee mover y pulse el botón [4 ▲▼] (MOVE). Cambiará la parte inferior de la pantalla para que pueda seleccionar la nueva posición del bookmark. 2 Seleccione la posición deseada pulsando el botón [1 ▲▼]. 3 Mueva el bookmark a la posición seleccionada pulsando el botón [7 ▲▼] (EXECUTE).
[5 ▲▼]	CHANGE	Cambia el nombre del bookmark seleccionado. Al pulsar este botón aparece la pantalla de introducción de caracteres.
[6 ▲▼]	DELETE	Elimina el bookmark seleccionado de la lista de bookmarks.
[8 ▲▼]	CLOSE	Cierra la pantalla Bookmark y vuelve a mostrar la pantalla del explorador.

Conexiones

– Utilización del instrumento con otros dispositivos –

Contenido

Ajustes de micrófono	83
• Ajustes generales del micrófono	83
• Talk Settings.....	86
• Edición de la armonía vocal.....	87
Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal	90
• Asignación de funciones específicas a cada pedal	90
Ajustes de MIDI	93
• Ajustes del sistema MIDI	95
• Ajustes de transmisión MIDI	96
• Ajustes de recepción MIDI	97
• Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI.....	98
• Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI.....	98

Ajustes de micrófono



Ajustes generales del micrófono

- 1 **Active la pantalla de operaciones.**
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] OVERALL SETTING
- 2 **Utilice los botones [A], [C] y [E] (o [F], [H] y [J]) para seleccionar el parámetro que se va a ajustar y, a continuación, defina el valor utilizando los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].**
Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte las [páginas 84–85](#).



⚠ ATENCIÓN

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

■ **3BAND EQ (se selecciona con el botón [A] o [F])**

EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. El PSR-S910 dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (bajo, medio y alto) de primera calidad para el sonido del micrófono.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Ajusta la frecuencia central de la banda correspondiente.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Potencia o atenúa el nivel de la banda correspondiente hasta 12 dB.

■ **NOISE GATE (se selecciona con el botón [C] o [H])**

Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina de hecho el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).

[1 ▲▼]	SW (interruptor)	Activa o desactiva el parámetro Noise Gate.
[2 ▲▼]	TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada en el que la puerta empieza a abrirse.

■ **COMPRESSOR (se selecciona con el botón [C] o [H])**

Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tienen sonidos dinámicos muy dispersos. “Comprime” de hecho la señal, de forma que las partes suaves suenen más altas y las altas más suaves.

[3 ▲▼]	SW (interruptor)	Activa o desactiva el efecto Compressor.
[4 ▲▼]	TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada al que empieza a aplicarse la compresión.
[5 ▲▼]	RATIO	Ajusta el porcentaje de compresión.
[6 ▲▼]	OUT	Ajusta el nivel de salida final.

■ **MIC MUTE (se selecciona con el botón [C] o [H])**

[8 ▲▼]	MIC MUTE	Cuando se ajusta en ON, se desactiva el sonido del micrófono.
--------	----------	---

■ **MIC VOLUME (se selecciona con el botón [E] o [J])**

[8 ▲▼]	MIC VOLUME	Ajusta el volumen de salida del sonido del micrófono.
--------	------------	---

■ **VOCAL HARMONY CONTROL (se selecciona con el botón [E] o [J])**

Los parámetros siguientes determinan cómo se controla la armonía vocal.

[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	VOCODER CONTROL	<p>El efecto Vocal Harmony en modo Vocoder (página 85) se controla mediante datos de notas que se tocan con el teclado o notas de la canción. Con este parámetro puede determinar qué notas se utilizan para controlar la armonía.</p> <p>MUTE/PLAY Cuando está definido en “MUTE”, el canal seleccionado a continuación (para controlar la armonía) se silencia (se desactiva) durante la interpretación con el teclado o la reproducción de la canción.</p> <p>OFF/1–16 Cuando está en “OFF”, se desactiva el control de datos de las canciones sobre la armonía. Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, para controlar la armonía se utilizan los datos de notas (reproducidos desde una canción en el PSR-S910 o en un secuenciador MIDI externo) que se encuentran en el canal correspondiente.</p>
-------------------	--------------------	---

		<p>KBD (teclado):</p> <p>OFF Se desactiva el control de la armonía mediante el teclado.</p> <p>UPPER Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía.</p> <p>LOWER Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía.</p>
[4 ▲▼]	BAL. (balance)	Le permite establecer el equilibrio entre la voz principal (su propia voz) y Vocal Harmony. Al aumentar este valor, aumenta el volumen de Vocal Harmony y baja el de la voz principal. Cuando se ajusta en L<H63 (L: voz principal, H: armonía vocal), sólo se genera la salida de la armonía vocal; cuando el ajuste es L63>H, sólo se activa la salida de la voz principal.
[5 ▲▼]	MODE (modo Vocal Harmony)	<p>Todos los tipos de armonía vocal se integran en uno de tres modos que producen armonía de forma distinta. El efecto de armonía depende del modo de Vocal Harmony seleccionado y este parámetro determina la forma en que se aplica la armonía a su voz. Los tres modos se describen a continuación.</p> <p>AUTO Cuando el acompañamiento [ACMP] o la parte izquierda [LEFT] están ajustados en ON, y si existen datos de acordes en la canción, el modo se ajusta automáticamente en CHORDAL. En todos los demás casos, el modo se ajusta en VOCODER.</p> <p>VOCOD (Vocoder) Se definen las notas armónicas con las notas que se toquen en el teclado, con los datos de las canciones o con ambos. Se puede especificar si el efecto Vocoder se controla mediante el teclado o con los datos de la canción (parámetro VOCODER CONTROL, descrito anteriormente).</p> <p>CHORD (acorde) Las notas armónicas se determinan con los tres tipos de acorde siguientes: acordes reproducidos en la sección de acordes del teclado (con la opción de acompañamiento [ACMP] activada), acordes reproducidos en la sección de voz izquierda LEFT del teclado (con [ACMP] desactivado y [LEFT] activado) y acordes que se encuentran en los datos de canciones para controlar la armonía. (No está disponible si la canción no incluye ningún dato de acorde.)</p>
[6 ▲▼]	CHORD	<p>Los siguientes parámetros determinan qué datos de la canción grabada se utilizan para identificar los acordes.</p> <p>OFF No se identifican los acordes con los datos de la canción.</p> <p>XF Se utilizan los acordes en formato XF para Vocal Harmony.</p> <p>1-16 Los acordes se identifican en los datos de notas del canal de canción especificado.</p>
[7 ▲▼]	VOCAL RANGE	<p>Ajústelo para obtener la armonía vocal más natural, dependiendo de su voz.</p> <p>NORM. Ajuste normal.</p> <p>LOW Ajuste para voz más baja. Este ajuste también es adecuado para las voces elevadas.</p> <p>HIGH Ajuste para voz más alta. Este ajuste también es adecuado para cantar cerca del micrófono.</p>

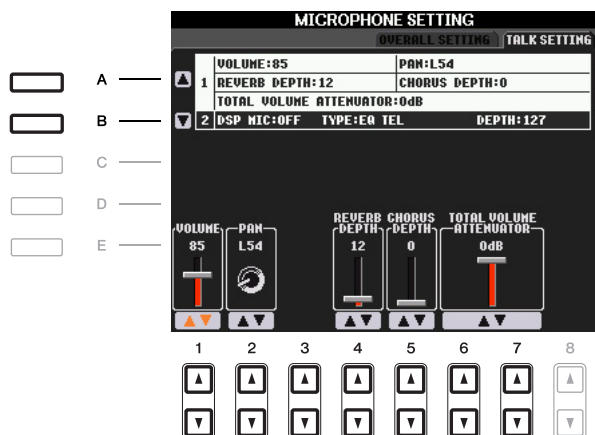
Talk Settings

La función Talk Settings (ajuste de conversación) permite establecer unos ajustes especiales para insertar intervenciones habladas entre las canciones, al margen de los ajustes de la interpretación.

1 Active la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] TALK SETTING

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el parámetro que se va a ajustar y, a continuación, defina el valor utilizando los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].



⚠ ATENCIÓN

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

NOTA Estos ajustes se pueden guardar en USER o USB como archivo de configuración del sistema: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Consulte la página 105.

1 Parámetros de Talk Setting

[1 ▲▼]	VOLUME	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.
[2 ▲▼]	PAN	Ajusta la posición panorámica estéreo del sonido de micrófono.
[4 ▲▼]	REVERB DEPTH	Establece la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
[5 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Establece la profundidad de los efectos de coro aplicados al sonido del micrófono.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Determina el nivel de atenuación que se aplica al sonido general (excepto la entrada del micrófono), lo que le permite ajustar con eficacia el equilibrio entre la voz y el sonido general del instrumento.

2 Parámetros de DSP

[3 ▲▼]	DSP MIC ON/OFF	Activa o desactiva el efecto DSP que se aplica al sonido del micrófono.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DSP MIC TYPE	Selecciona el tipo de efecto DSP que se va a aplicar al sonido del micrófono.
[6 ▲▼]	DSP MIC DEPTH	Ajusta la profundidad del efecto DSP que se aplica al sonido del micrófono.

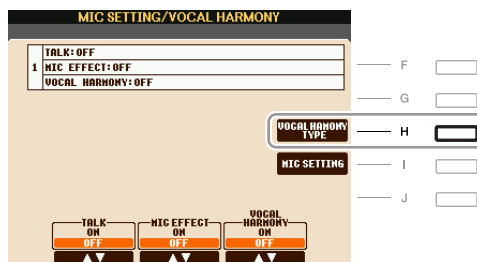
Edición de la armonía vocal

En esta sección se explica brevemente cómo crear sus propios tipos de Vocal Harmony y se enumeran los parámetros detallados para editarlos. Se pueden crear y guardar hasta diez tipos de armonía vocal.

1 Pulse el botón [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Pulse el botón [H] (VOCAL HARMONY TYPE) (tipo de armonía vocal) para que aparezca la pantalla de selección VOCAL HARMONY TYPE.



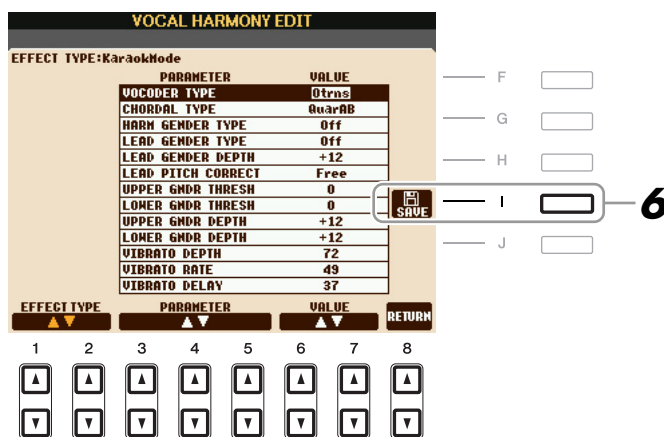
3 Seleccione un tipo de armonía vocal para editar utilizando los botones [A]–[J].



4 Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para que aparezca la pantalla VOCAL HARMONY EDIT.

PÁGINA SIGUIENTE

5 Editar Vocal Harmony.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	EFFECT TYPE	Vuelve a seleccionar el tipo de armonía vocal.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	PARAMETER	Selecciona el parámetro que desee editar. Véase a continuación.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	VALUE	Establece el valor del parámetro seleccionado.
[8 ▲▼]	RETURN	Vuelve a la pantalla de selección de VOCAL HARMONY TYPE.

6 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el tipo de armonía vocal editado.

⚠ ATENCIÓN

Se perderán los ajustes actuales si se cambia a otro tipo de armonía vocal o si se apaga el instrumento sin ejecutar la operación Guardar.

Parámetros de edición de Vocal Harmony

VOCODER TYPE	Determina cómo se aplican las notas armónicas al sonido del micrófono cuando el modo Harmony (armonía) (página 85) está establecido en “VOCODER”.
CHORDAL TYPE	Determina cómo se aplican las notas armónicas al sonido del micrófono cuando el modo Harmony (página 85) está establecido en “CHORDAL”.
HARMONY GENDER TYPE	Determina si se cambia o no el género del sonido armónico. Off No se ha cambiado el género del sonido armónico. Auto Se ha cambiado automáticamente el género del sonido armónico.
LEAD GENDER TYPE	Determina si se cambiará (y cuándo se cambiará) el sonido vocal principal (por ejemplo, el sonido directo del micrófono). Se ha de tener en cuenta que el número de notas armónicas difiere en función del tipo seleccionado. Cuando está desactivado, se reproducen tres notas armónicas. Otros ajustes producen dos notas armónicas. Off No se produce ningún cambio de género. Unison No se produce ningún cambio de género. Puede ajustar LEAD GENDER DEPTH (página 89). Male (masculina) Se aplica a la voz principal el cambio de género correspondiente. Female (femenina) Se aplica a la voz principal el cambio de género correspondiente.

LEAD GENDER DEPTH	Ajusta el grado del cambio en el género de la voz principal. Está disponible cuando LEAD GENDER TYPE no está desactivado (Off). Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz.
LEAD PITCH CORRECT	Este parámetro sólo es efectivo cuando LEAD GENDER TYPE no está desactivado (Off). Cuando se selecciona Smooth o Hard, el tono de la voz principal se cambia en niveles exactos de semitono.
UPPER GENDER THRESHOLD	El cambio de género ocurrirá cuando el tono armónico alcance o supere el número especificado de semitonos por encima del tono vocal principal.
LOWER GENDER THRESHOLD	El cambio de género ocurrirá cuando el tono armónico alcance o supere el número especificado de semitonos por debajo del tono vocal principal.
UPPER GENDER DEPTH	Ajusta el grado de cambio de género que se aplica a las notas armónicas por encima del umbral de género superior. Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz.
LOWER GENDER DEPTH	Ajusta el grado de cambio de género que se aplica a las notas armónicas por debajo de LOWER GENDER THRESHOLD. Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz.
VIBRATO DEPTH	Define la profundidad de vibrato que se aplica al sonido armónico. También afecta al sonido vocal principal cuando LEAD GENDER TYPE no está desactivado (Off).
VIBRATO RATE	Define la velocidad del efecto de vibrato. También afecta al sonido vocal principal cuando LEAD GENDER TYPE no está desactivado (Off).
VIBRATO DELAY	Especifica la duración del retardo antes de que empiece el efecto de vibrato cuando se produce una nota. Los valores más altos producen un retardo más largo.
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Establece el volumen de la primera (más baja), segunda y tercera (más alta) nota armónica.
HARMONY 1/2/3 PAN	Define la posición estéreo (panorámica) de la primera (más baja), segunda y tercera (más alta) nota armónica. Random La posición estéreo del sonido cambiará aleatoriamente cada vez que se toque el teclado. Es efectivo cuando el modo Harmony (página 85) está establecido en “VOCODER” o “CHORDAL”. L63>R-C-L<R63 Un valor de L63>R desplaza la posición panorámica del sonido completamente hacia la izquierda, mientras que C la sitúa en el centro y L<R63 en el extremo derecho.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Desintoniza la primera (más baja), segunda y tercera (más alta) nota armónica el número de centésimas especificado.
PITCH TO NOTE	Cuando está establecido en “ON” (activado) puede “reproducir” las voces del instrumento con su voz. (El instrumento identifica el tono de la voz y lo convierte en datos de nota para el generador de tonos. Aun así, se debe tener en cuenta que los cambios dinámicos de la voz no afectan al volumen del generador de tonos.)
PITCH TO NOTE PART	Determina qué partes del instrumento estarán controladas por la parte vocal principal cuando el parámetro PITCH TO NOTE esté activado (ON).

Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal

Asignación de funciones específicas a cada pedal

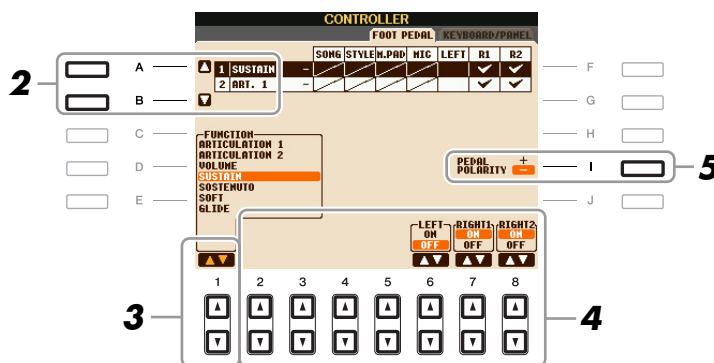
Las funciones asignadas de forma predeterminada al interruptor o controlador de pedal conectado pueden modificarse, por ejemplo, para utilizar el interruptor de pedal para iniciar o parar la reproducción del estilo, o utilizar el controlador de pedal para generar inflexiones del tono.

NOTA Para obtener información acerca de cómo conectar un pedal o sobre los tipos de pedal que se pueden conectar, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar uno de los dos pedales al que desea asignar la función.



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

Para obtener más información sobre los parámetros disponibles, consulte las páginas 90–92.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como Punch in/out (entrada y salida de inserción) de canción (página 52) y Registration Sequence (secuencia de registro) (página 69). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch in/out de canción → Registration Sequence → Funciones que se asignen aquí.

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

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

5 Si es necesario, establezca la polaridad del pedal utilizando el botón [I].

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

■ Funciones de pedal asignables

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

ARTICULATION 1/2 (PSR-S910)	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/interruptor de pedal, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
VOLUME*	Permite utilizar un controlador de pedal para ajustar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte en esta pantalla.

▶ PÁGINA SIGUIENTE

SUSTAIN	Permite utilizar un pedal para controlar el sostenido. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, éstas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. NOTA Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
SOFT	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Sólo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
GLIDE	Cuando se pisa el pedal, el tono cambia y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. ON SPEED Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. OFF SPEED Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal. LEFT, RIGHT 1, 2 Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
PORTAMENTO	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Mixing Console (página 74). Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. NOTA Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
PITCHBEND*	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. LEFT, RIGHT 1, 2 Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
MODULATION*	Aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
MODULATION (ALT) (PSR-S910)	Como variación de MODULATION, los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar mediante el pedal/interruptor de pedal. Los efectos (forma de onda) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se presiona el pedal/interruptor de pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.

DSP VARIATION	Igual que el botón [DSP VARI.] del panel.
HARMONY/ECHO	Igual que el botón [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR-S910)	Activa o desactiva la función Vocal Harmony.
TALK (PSR-S910)	Activa o desactiva la función de conversación MIC SETTING.
SCORE PAGE+/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
LYRICS PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letras siguiente o anterior (de una en una).
TEXT PAGE +/-	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
SONG PLAY/PAUSE	Igual que el botón SONG [▶/] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Igual que los botones [INTRO I–III].
MAIN A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main (principal) del botón situado inmediatamente a la izquierda.
FILL SELF	Reproduce un relleno.
FILL BREAK	Reproduce una pausa.
FILL UP	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main del botón situado inmediatamente a la derecha.
ENDING1–3	Igual que el botón ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	El pedal cambia alternativamente entre el modo digitado y el de bajo (página 17).
BASS HOLD	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si el digitado se ajusta en “AI FULL KEYBOARD”, la función no es operativa.
PERCUSSION	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado mediante los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee. NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
RIGHT 1 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Accede al ajuste de una pulsación siguiente o anterior.

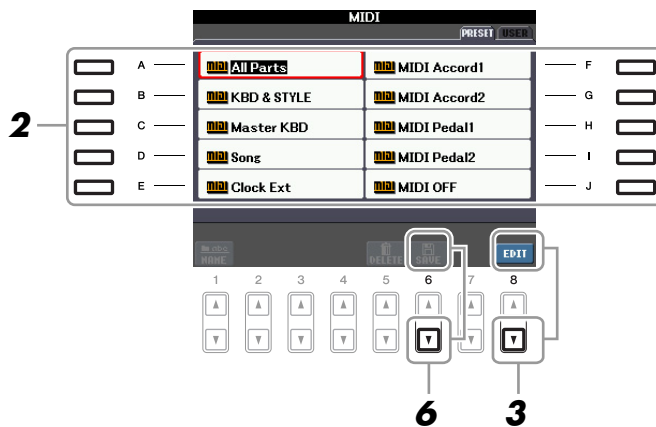
Ajustes de MIDI

En esta sección, se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El PSR-S910/S710 ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la pantalla USER.

NOTA Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en un dispositivo de almacenamiento USB: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Consulte la [página 105](#).

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [I] MIDI



2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página PRESET ([página 94](#)).

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

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

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

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI ([página 95](#))
- **TRANSMIT** Ajustes de la transmisión MIDI ([página 96](#))
- **RECEIVE** Ajustes de la recepción MIDI ([página 97](#))
- **BASS** Ajustes para la nota de bajo de un acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 98](#))
- **CHORD DETECT** Ajustes para el tipo de acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 98](#))

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

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

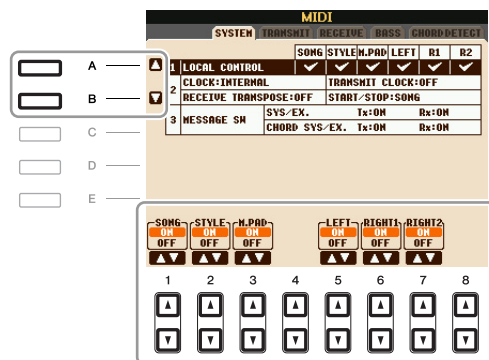
■ Plantillas MIDI preprogramadas

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

Ajustes del sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4, [página 93](#).

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



1 Control local

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

2 Ajuste del reloj, etc.

■ CLOCK

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

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

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANPOSE

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

■ START/STOP

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

3 MESSAGE SW (activación de mensajes)

■ SYS/EX.

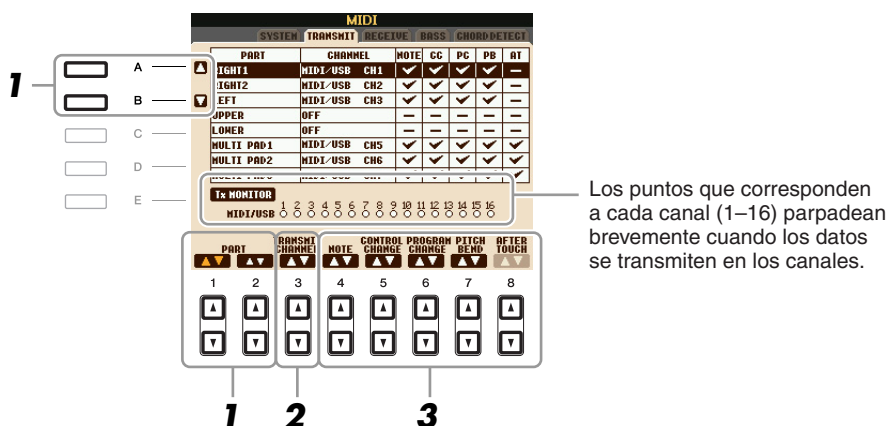
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.

■ CHORD SYS/EX.

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

Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página TRANSMIT del paso 4, [página 93](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



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

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

UPPER

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

LOWER

La parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división para las voces.

El estado activado/desactivado del botón [ACMP] no le afecta.

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

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

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

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

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

NOTE (eventos de nota) [página 59](#)

CC (cambio de control)..... [página 59](#)

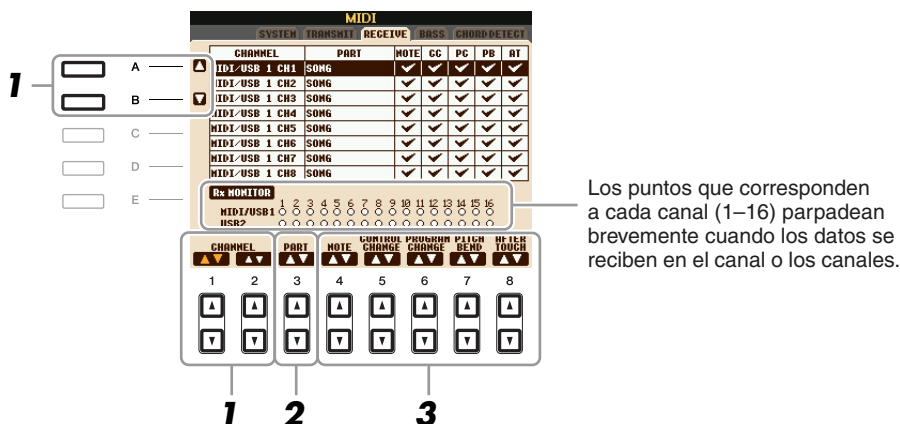
PC (cambio de programa) [página 59](#)

PB (inflexión de tono)..... [página 59](#)

AT (pulsación posterior) [página 59](#)

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página RECEIVE del paso 4, [página 93](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



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

El PSR-S910/S710 puede recibir mensajes MIDI en 32 canales (16 canales x 2 puertos) con una conexión USB.

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

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

KEYBOARD

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

EXTRA PART 1-5

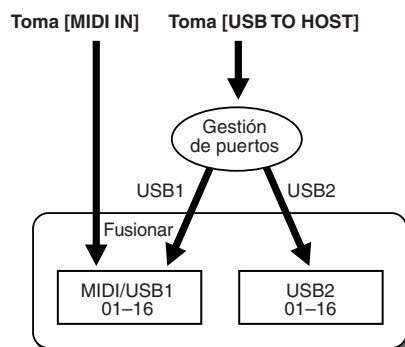
Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. Se puede utilizar el PSR-S910/S710 como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las generales (a excepción del sonido del micrófono).

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

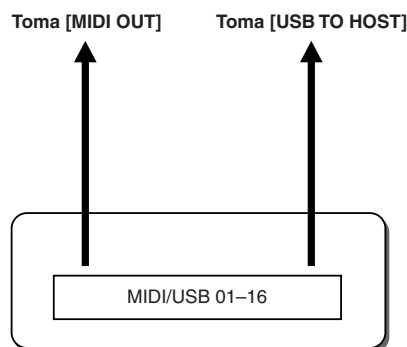
Transmisión/recepción MIDI mediante el terminal USB y los terminales MIDI.

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

● Recepción MIDI

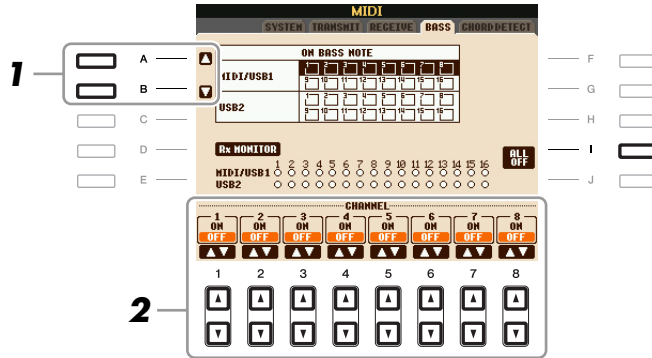


● Transmisión MIDI



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

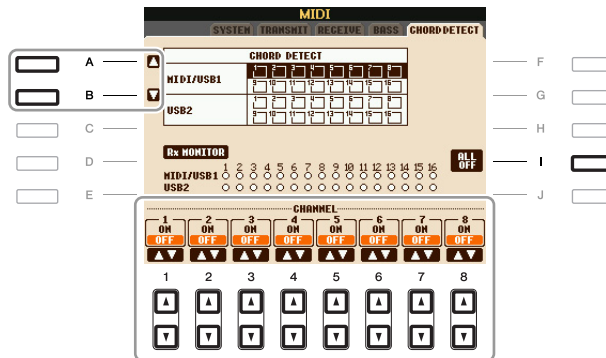
Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4, [página 93](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, la nota de bajo se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



- 1** Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el canal.
- 2** Utilice el botón [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para activar o desactivar el canal deseado.
Puede desactivar todos los canales pulsando el botón [I] (ALL OFF).

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

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4, [página 93](#). Estos ajustes permiten determinar el tipo de acorde para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitado. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



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

Utility

– Realización de ajustes globales –

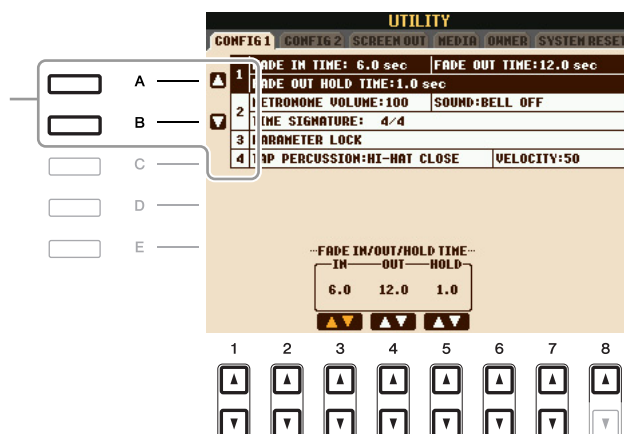
Contenido

CONFIG1	99
CONFIG2	101
SCREEN OUT	101
MEDIA	102
OWNER	103
SYSTEM RESET	104
• Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica	104
• Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único	105

CONFIG1

Seleccione el parámetro que desee:

- 1 Aumento y reducción progresivos
- 2 Metrónomo
- 3 Bloqueo del parámetro
- 4 Pulsación



1 Fade In/Out (fundido de entrada/salida)

Estos parámetros determinan si la reproducción de estilo o canción aparece y desaparece de forma gradual mediante el botón [FADE IN/OUT].

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

2 Metronome (metrónomo)

[2 ▲▼]	VOLUME	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	Determina si sonará una campana o no en el primer tiempo de cada compás.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Determina la signatura de tiempo del sonido del metrónomo.

3 Parameter Lock (bloqueo del parámetro)

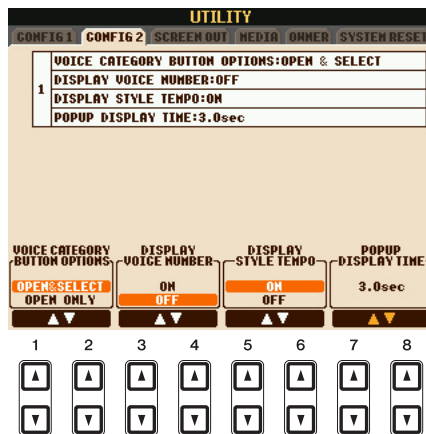
Esta función se utiliza para “bloquear” parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) para que sólo puedan seleccionarse mediante los controles del panel, en lugar de modificarlos a través de Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder o de datos de canciones y secuencias. Utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, bloquéelo con el botón [8 ▲] (MARK ON).

4 Tap (pulsación)

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

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

CONFIG2



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

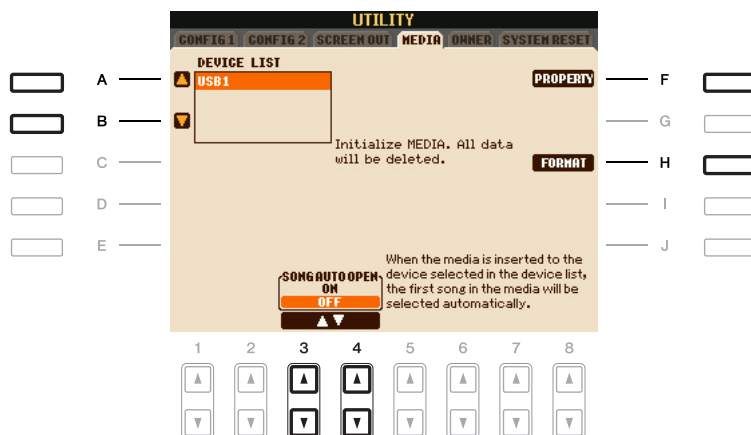
SCREEN OUT

S910 S710

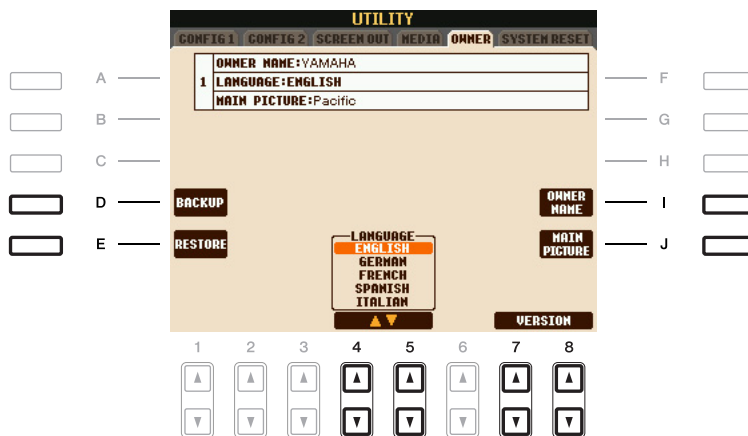
Consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

MEDIA

Puede ajustar o realizar operaciones relacionadas con el soporte importantes para el instrumento. La palabra “soporte” hace referencia al dispositivo de almacenamiento USB conectado.



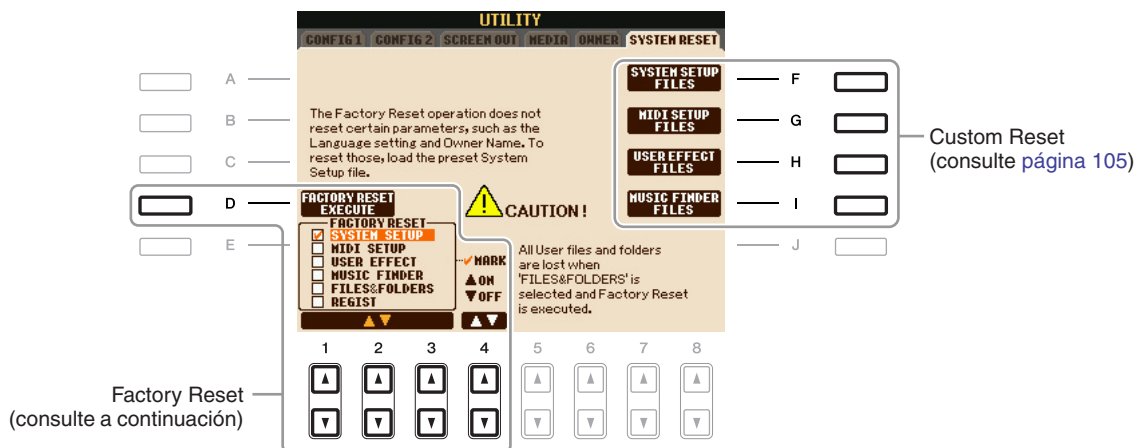
[A]/[B]	DEVICE LIST	Selecciona el soporte en el que desea comprobar la memoria restante (consulte “PROPERTY”, a continuación) o formatear (consulte el Manual de instrucciones).
[F]	PROPERTY	Abre la pantalla Property del soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Puede comprobar la cantidad de memoria restante en el medio. NOTA El valor de memoria restante que se muestra es un valor aproximado.
[H]	FORMAT	Formatea el soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando está ajustada en “ON” y el soporte seleccionado en la lista de dispositivos anterior está insertado, el instrumento recupera automáticamente la primera canción del soporte.



[D]	BACKUP	Le permite hacer copia de seguridad de todos los datos del instrumento en un dispositivo de almacenamiento USB. Consulte el Manual de instrucciones.
[E]	RESTORE	Carga el archivo de copia de seguridad desde el dispositivo de almacenamiento USB.
[I]	OWNER NAME	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Consulte el Manual de instrucciones.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S910)	Permite seleccionar una imagen para el fondo de la pantalla principal. Puede seleccionar una imagen de entre varias que se proporcionan en la página Preset. Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de selección de voces. También puede utilizar su imagen original en el dispositivo de almacenamiento USB. Asegúrese de que el archivo de imagen es un archivo de mapa de bits (.BMP) y que no supera los 320 x 240 píxeles. En primer lugar, copie el archivo que desee desde la página USB a la página USER y, a continuación, selecciónelo en la página USER. NOTA La explicación anterior sobre la compatibilidad de imágenes también es válida para el fondo de la pantalla Song Lyrics (página 39).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Determina el idioma que se utiliza para los mensajes que aparecen en la pantalla. Una vez modificado este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Muestra el número de versión de este instrumento.

SYSTEM RESET

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



Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica

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

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

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

SYSTEM SETUP	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de pantalla de la ficha USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT	Restablece los ajustes de efectos de usuario, incluidos los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizadores maestro de usuario y los tipos de armónicos vocales de usuario (PSR-S910) creados en la pantalla Mixing Console a los valores originales de fábrica.
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos del localizador de música (todos los registros).
FILES & FOLDERS	Elimina todos los archivos y carpetas guardados en la pantalla de la ficha USER.
REGIST	Borra temporalmente los ajustes de la memoria de registro del banco seleccionado. Se puede hacer lo mismo activando el botón [STANDBY/ON] mientras se mantiene pulsada la tecla B5 (tecla B del extremo derecho del teclado).

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

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

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

- 1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.**
- 2 Active la pantalla de operaciones.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Pulse uno de los botones [F] - [I] para recuperar la pantalla correspondiente para guardar los datos.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Los parámetros establecidos en las diversas pantallas, como [FUNCTION] → [J] UTILITY y la pantalla de configuración del micrófono (PSR-S910), se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[G]	MIDI SETUP FILES	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la pantalla de la ficha USER, se tratan como un único archivo.
[H]	USER EFFECT FILES	Los ajustes de efectos de usuario, incluidos los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizadores maestro de usuario y los tipos de armónicos vocal de usuario (PSR-S910), creados en la pantalla Mixing Console se tratan como un único archivo.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Todos los registros predefinidos y creados del localizador de música se tratan como un único archivo.

- 4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar una de las fichas (que no sea PRESET) en la que se guardarán los ajustes.**
- 5 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar el archivo.**
- 6 Para recuperar el archivo, pulse los botones [F]–[I] que desee en la pantalla SYSTEM RESET y, a continuación, seleccione el archivo.**

Índice

Números

1-16	45
3BAND EQ	84

A

ACCENT TYPE	29
Afinación	8
Afinación precisa	8
AI FINGERED	17
AI FULL KEYBOARD	17
Ajuste de una pulsación	21
Ajustes MIDI	93
ALL-PURPOSE	34
AMPLITUDE	12
Any Key	43
APPEND	66
ARABIC	8
Armonía vocal	87
ARPEGGIO	34
ARTICULATION	90
ASSEMBLY	22, 26
ASSIGN (Harmony/Echo)	7
ATTACK	13
AUTO CH SET	41
Ayudante de interpretación	44

B

BAR CLEAR	30
BAR COPY	30
BASIC	22–23
BASS	93, 98
BEAT CONVERTER	28
Bookmark	81
BOOST/CUT	29
BRIGHT (brillo)	12
BRIGHTNESS	73
BROWSER SETTINGS	80
BYPASS	33

C

Canción	36
CHANNEL (Song Creator)	45, 54
CHANNEL (Style Creator)	22, 30
CHANNEL TRANSPOSE	56
CHORD (Song Creator)	45, 49
CHORD (Style Creator)	32–33
CHORD DETECT	93, 98
CHORD FINGERING	16
CHORD NOTE ONLY	7
CHORD SYS/EX.	95
Chord Tutor (tutor de acordes)	16
CHORUS	13, 75
CHORUS DEPTH (Talk Settings)	86
CHORUS DEPTH (Voice Set)	13
CLOCK	95
COMMON	11
COMPARE	10
COMPRESSOR	84
Conexión directa a Internet	80
CONFIG1	99
CONFIG2	101
Configuración de la página principal	80
Conjunto de voces	10
Consola de mezclas	72
Controlador de pedal	90
CONTROLLER	5, 9, 90
CONTROLLER (Voice Set)	12
COOKIE	80
Cool!	3
Custom Reset (restablecer los ajustes personalizados)	105

D

DECAY	13
DELETE (Song Creator)	56
DELETE (Style Creator)	24
DIGITAL REC MENU	22, 45, 61
DORIAN	34
Drums	3
DSP	13, 75
DSP MIC	86
DYNAMICS	29

E

Ecualizador	78
EDIT	22
EFFECT	75
EFFECT/EQ	13
EG	13
EQ	14, 78
EQUAL	8
Estilo	16
Event List, pantalla	26, 58
Eventos de acordes	59
Eventos de letras	59
Eventos de notas	59
Eventos exclusivos del sistema	59
EXPAND/COMP.	29

F

Factory Reset (restablecer los ajustes de fábrica)	104
Fade In/Out (fundido de entrada/salida)	99
Favoritos	64
FILTER (consola de mezcla)	73
FILTER (Song Creator/Style Creator)	60
FILTER (Voice Set)	12
FINE	28
FINGERED	17
FINGERED ON BASS	17
FIXED DO	38
Flautas de órgano	15
Follow Lights	43
FOOTAGE	15
Formato de archivo de estilo	31
Frecuencia	78
Freeze	68
FULL KEYBOARD	17

G		M		OTS LINK TIMING	19
Gain	78	MAIN PICTURE	103	OVERALL SETTING	83
Generador de envolventes	13	MASTER (Transpose)	9	OWNER	103
GLIDE	91	Master EQ	78	OWNER NAME	103
GM	4	MASTER TUNE	8		
Grabación en bucle	23	MEAN-TONE	8	P	
Grabación en tiempo real (estilo)	23	MEDIA	102	P.A.T.	44
Grabación en tiempo real (Multi Pad)	61	MELODIC MINOR	33	PAN (Talk Settings)	86
Grabación por pasos (canción)	45, 49	MELODY	33	PANEL SUSTAIN	13
Grabación por pasos (estilo)	26	Memoria de registro	68	Pantalla de texto	39
Grabación por pasos (Multi Pad)	62	MEMORY (OTS)	21	Pantalla RECORD	23
GROOVE	22, 28	MESSAGE SW (activación de mensajes)	95	PARAMETER (Style Creator)	22, 31
GUITAR	33	Metronome (metrónomo)	100	Parameter Lock (bloqueo del parámetro)	100
Guía	42	MIC SETTING	83, 86	PART OCTAVE	11
		Micrófono	83	PART ON/OFF (Style Setting)	19
H		MIDI SETUP FILES	105	PEDAL	90
HARMO (contenido armónico)	12	MIX	56	PEDAL POLARITY	90
HARMONIC CONTENT	73	MODE (flautas de órgano)	15	PEDAL PUNCH IN/OUT	53
HARMONIC MINOR	33	MODE (modo Vocal Harmony)	85	PHRASE MARK REPEAT	41
HARMONY	14	MODULATION (pedal)	91	PITCH BEND RANGE	74
HARMONY/ECHO	6	MODULATION (Voice Set)	12	PITCH SHIFT	35
HIGH KEY	34	MONO/POLY	11	PITCH SHIFT TO ROOT	35
		MOVABLE DO	38	PITCHBEND (Pedal)	91
I		MULTI FINGER	17	Plantillas MIDI	94
INITIAL TOUCH	5	Multi Pad	61	PLAY ROOT	32
Interruptor de pedal	90	MULTI PAD CREATOR	61	PORTAMENTO (pedal)	91
		MULTI PAD EDIT	63	PORTAMENTO TIME	11, 74
K		MUSIC FINDER +	67	Punch In/Out	52
Karao-Key	43	MUSIC FINDER FILES	105	PURE MAJOR	8
KEY SIGNATURE	37	MUTE (micrófono)	84	PURE MINOR	8
KEYBOARD (Transpose)	9			PYTHAGOREAN	8
KEYBOARD/PANEL	5, 9	N			
KIRNBERGER	8	NATURAL MINOR	34	Q	
		NEW BANK	61	QUANTIZE	30, 55
L		NEW STYLE	23	QUANTIZE (partitura)	37
Legacy	4	NOISE GATE	84	QUICK START	42
LENG (duración)	15	Notación musical	36		
Letras	39	NOTE LIMIT	34	R	
LFO	12	NOTE NAME	38	REC END	52
Live!	3	NTR	33	REC MODE	45, 52
Local Control	95	NTT	33	REC START	52
Localizador de música	64	NUEVO REGISTRO	66	RECEIVE	93, 97
LYRICS (Song Creator)	45			RECEIVE TRANSPOSE	95
LYRICS LANGUAGE	42	O		REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET	14, 68–69
		OCTAVE	74	Registration Sequence	69
		ON BASS	17	RELES (liberación)	13
		Organ Flutes!	3	REMOVE EVENT	30
		ORIGINAL BEAT	28		

REPEAT MODE	41	Sweet!	3	W	
REPLACE	66	SWING	28	WERCKMEISTER	8
RESP (respuesta)	15	SYNCHRO STOP WINDOW	19		
Respuesta de pulsación	5	SYS/EX. (MIDI)	95	X	
RETRIGGER	35	SYS/EX. (Song Creator)	45	XG	4
RETRIGGER TO ROOT	35	SYSTEM	93, 95		
REVERB	75	SYSTEM RESET	104		
REVERB DEPTH (Talk Settings)	86	SYSTEM SETUP FILES	105		
REVERB DEPTH (Voice Set)	13				
RHY CLEAR	25	T			
ROOT FIXED	33	TALK SETTING	86		
ROOT TRANS	33	Tap (pulsación)	100		
RTR	35	TEMPO (Style Setting)	19		
		Tipo de armonía	6		
S		Tipo de asignación múltiple	6		
SCALE TUNE	8	Tipo de eco	6		
SCORE	36	TOTAL VOLUME ATTENUATOR	86		
SECTION SET	19	TOUCH LIMIT	7		
Sensibilidad de pulsación	5	TOUCH SENSE (Voice Set)	11		
SEQUENCE END	69	TRANSMIT	93, 96		
SET UP (partitura)	37	TRANSMIT CLOCK	95		
SETUP (consola de mezcla)	72	TRANSPOSE	74		
SETUP (Song Creator)	57	TRANSPOSE ASSIGN	9		
SFF GE	31	Transposición de notas	33		
SFX	3	TUNE	74		
SINGLE FINGER	17	TUNING	74		
Sobregrabación	23				
SOFT	91	U			
SONG (Transpose)	9	USER EFFECT FILES	105		
Song Auto Revoice	72	Utility	99		
SONG CREATOR	45				
SONG SETTING	41	V			
SOSTENUTO	91	VARIATION (DSP)	14		
SOUND	12	VELOCITY CHANGE	30		
SOURCE ROOT	32	VIB. SPEED	15		
SPEED (Harmony/Echo)	7	VIBRATO	13		
SPLIT POINT	20	Vocal Cue Time	43		
START/STOP (MIDI)	95	VOCAL HARMONY CONTROL	84		
STOP (RTR)	35	VOCODER CONTROL	84		
STOP ACMP	18	VOICE SET	14		
STRENGTH	29	VOL (flautas de órgano)	15		
STROKE	34	VOL/VOICE	72		
Style Assembly		VOLUME (Harmony/Echo)	7		
(montaje de estilos)	26	VOLUME (micrófono)	84		
STYLE CREATOR	22	VOLUME (Talk Settings)	86		
STYLE SETTING	18	VOLUME (Voice Set)	11		
STYLE SETTING/SPLIT		VOLUME/ATTACK	15		
POINT/CHORD		Voz	3		
FINGERING	16, 18, 20				
STYLE TOUCH	19				