



Digital Workstation

PSR-SX6000

Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican las características avanzadas del PSR-SX6000.
Lea previamente el Manual de instrucciones, antes de leer este manual de referencia.



Contenido

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

1 Voces	3	4 Grabador/reproductor de audio USB	66
Selección de voces MegaVoice, GM, XG y GM2	3	5 Micrófono	67
Cambio de ajustes detallados para metrónomo o ajuste del tempo	4	Configuración de los ajustes del micrófono	67
Realización de ajustes detallados para Armonía/Arpeggio	5	Almacenamiento o recuperación de los ajustes del micrófono	71
Ajustes relacionados con el tono	6	6 Multi Pads	72
Uso de los mandos LIVE CONTROL	9	Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator)	72
Edición de voces (Ajuste de voces)	13	Edición de Multi Pads	74
Modificación de los ajustes de voz detallados (Respuesta por pulsación, Mono/Poly, Arpeggio)	18	7 Memoria de registros	76
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	19	Edición de la memoria de registros	76
Adición de nuevos contenidos— Paquetes de ampliación	20	Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	77
2 Estilos	22	Recuperación de los números de memoria de registros con arreglo a un orden (Registration Sequence)	78
Tipos de digitación de acordes	23	Uso de la Playlist	82
Reproducción de estilos con la función Smart Chord	25	8 Mixer	85
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)	27	Edición de los parámetros de Vol/Pan/Voice	85
Cómo hacer que la reproducción del estilo se adapte a la interpretación (Unison & Accent)	28	Edición de los parámetros de Filter	86
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	31	Edición de los parámetros de Effect	87
Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting	34	Edición de parámetros de EQ (EQ/Master EQ)	90
Creación y edición de estilos (Style Creator)	35	Edición de los parámetros del Master Compressor	92
3 Canciones	51	Diagrama de bloques	94
Edición de ajustes de notación musical (partitura)	51	9 Conexiones	95
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto	53	Asignación de una función específica a cada pedal	95
Reproducción mientras se cancela una parte particular de una canción	54	Ajustes MIDI	99
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	55	Conexión con una tablet o un smartphone a través de LAN inalámbrica	105
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición)	56	10 Función (Menu)	107
Creación y edición de canciones (Song Creator)	60	Utility	107
		System	111
		Índice	114

Uso del manual en PDF

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

NOTA Los nombres y las posiciones de los elementos de menú pueden variar según la 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.
- Los documentos “Lista de datos” y “Manual de conexión a tablets y smartphones” se pueden descargar del sitio web de Yamaha: <https://download.yamaha.com/>
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Contenido

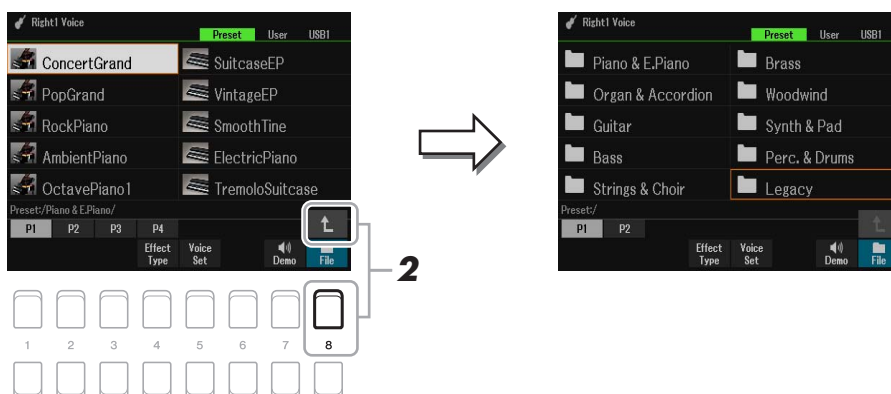
Selección de voces MegaVoice, GM, XG y GM2	3
• Selección de voces MegaVoice o voces heredadas	3
• Tipos de voces (características)	4
• Selección de voces GM, XG y GM2	4
Cambio de ajustes detallados para metrónomo o ajuste del tiempo	4
Realización de ajustes detallados para Armonía/Arpeggio	5
Ajustes relacionados con el tono	6
• Afinación precisa del tono de todo el instrumento	6
• Afinación de escala	7
• Ajuste del tono para las partes	8
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE (transposición)	9
Uso de los mandos LIVE CONTROL	9
• Asignación de las funciones a los mandos LIVE CONTROL	10
• Configuraciones detalladas para funciones asignadas	11
Edición de voces (Ajuste de voces)	13
• Parámetros editables de las pantallas Voice Set	14
Modificación de los ajustes de voz detallados (Respuesta por pulsación, Mono/Poly, Arpeggio)	18
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	19
Adición de nuevos contenidos—Paquetes de ampliación	20
• Instalación de paquetes de ampliación de datos desde la unidad flash USB	20
• Desinstalación de datos de paquetes de ampliación de datos	20
• Almacenamiento del archivo de información del instrumento en la unidad flash USB	21

Selección de voces MegaVoice, GM, XG y GM2

Este instrumento presenta una variedad de voces ideales para usar con el software secuenciador. Incluyen MegaVoice (página 4), XG y GM. Esas voces GM/XG no se pueden seleccionar directamente desde los botones de selección de la categoría VOICE. No obstante, se pueden abrir tal y como se describe a continuación.

Selección de voces MegaVoice o voces heredadas

- 1** Pulse uno de los botones de selección de la categoría VOICE (que no sea el botón [EXPANSION/USER]) para seleccionar una categoría de voz y activar la pantalla de selección de voces.
- 2** Pulse el botón [8 ▲] (↑) para que aparezcan las categorías de voces.



- 3** Pulse los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar la carpeta P1 o P2.
- 4** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar la carpeta de categoría de voz deseada MegaVoice (P2) o Legacy (P1) y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
- 5** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar la voz deseada y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Tipos de voces (características)

Las voces se clasifican en nueve tipos (Manual de instrucciones, capítulo 1). Aquí se trata MegaVoice.

MegaVoice	<p>Con las voces normales, puede controlar el volumen de las notas o cambiar el timbre o el tono de un sonido, dependiendo de la velocidad de la tecla (con qué fuerza o suavidad se toca). Sin embargo, las MegaVoices responden de manera completamente diferente a la velocidad y hacen un uso especial del cambio de velocidad. Cada intervalo de velocidad tiene un sonido completamente diferente. Por ejemplo, una MegaVoice de guitarra contiene las voces de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, se accedería a las distintas voces a través de MIDI y se tocarían combinadas para conseguir el efecto deseado. En cambio, las voces MegaVoice permiten tocar una parte de guitarra muy convincente con una sola voz, utilizando valores concretos de velocidad para conseguir los sonidos deseados. Por la compleja naturaleza de estas voces y las velocidades exactas que se necesitan para interpretarlas, no se han diseñado para interpretarlas realmente desde el teclado. No obstante, resultan muy útiles y prácticas a la hora de crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar la utilización de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento. Los mapas de sonido reales para MegaVoices se encuentran en “MegaVoices Map” (Mapa de MegaVoices) en la lista de datos en el sitio web.</p> <p>NOTA Las MegaVoices no son compatibles con otros modelos de instrumento. Por ese motivo, cualquier canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante estas voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tengan esos tipos de voces.</p> <p>NOTA Las voces MegaVoice producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si activa el botón [HARMONY/ARPEGGIO] o cambia los parámetros de Ajuste de voces, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.</p>
-----------	---

Selección de voces GM, XG y GM2

Las voces GM y XG, así como las voces GM2, también están disponibles en el instrumento y pueden reproducirse mediante mensajes MIDI de software secuenciador, etc. Las canciones correspondientes a estos formatos pueden reproducirse correctamente mediante el software del secuenciador y las voces adecuadas se seleccionarán automáticamente.

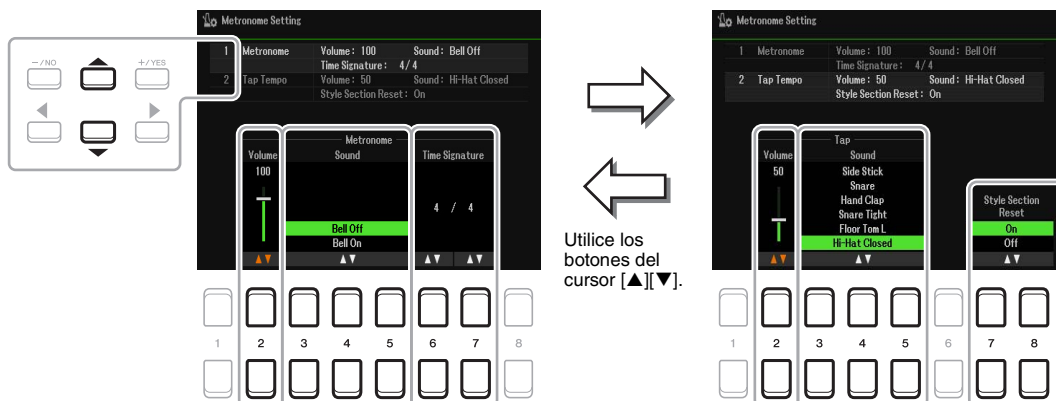
Cambio de ajustes detallados para metrónomo o ajuste del tiempo

En la pantalla siguiente se puede acceder a los ajustes detallados de METRONOME (como volumen, sonido o tiempo) o TAP TEMPO.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la página en la que realizar los ajustes como se indica a continuación.



▶ PÁGINA SIGUIENTE

1 Metronome

[2 ▲▼]	Volume	Determina el volumen 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 compás del sonido del metrónomo.

2 Tap

Permite ajustar el sonido de percusión y la velocidad a la que sonará cuando se utilice el botón [TAP TEMPO].

[2 ▲▼]	Volume	Determina el volumen del sonido de la percusión.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Sound	Selecciona el sonido de la percusión.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off	Activa o desactiva la función Restablecimiento de la sección de estilo. On: Durante la reproducción de un estilo, puede rebobinar al principio de la sección ("restablecer" la posición de reproducción, para efectos de repetición de "retriggering") pulsando el botón [RESET/TAP TEMPO]. Off: Vuelve solo a la función del TAP TEMPO habitual. (Manual de instrucciones, capítulo 2)

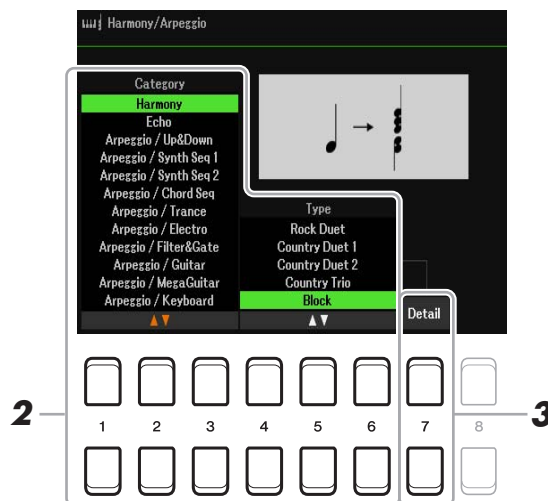
Realización de ajustes detallados para Armonía/Arpeggio

Permite realizar ajustes detallados, como ajustar el nivel de volumen del sonido de Armonía/Arpeggio agregado o asignar la parte del teclado, etc.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

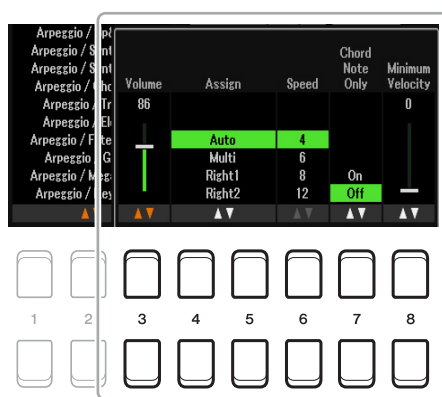
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]

2 Seleccione el valor de Harmony/Arpeggio Category que desee con los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] y, a continuación, seleccione el valor de Type que desee con los botones [4 ▲▼]–[6 ▲▼].



3 Utilice los botones [7 ▲▼] (Detail) para acceder a la ventana de ajustes detallados.

4 Utilice los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para realizar diversos ajustes de Harmony/Arpeggio .



Cuando alguno de los tipos de Arpeggio está seleccionado, solamente se pueden establecer los parámetros que se marcan con “*” en la lista siguiente. Ninguno de los parámetros de la lista siguiente están disponibles cuando se ha seleccionado el tipo de categoría de Harmony “Multi Assign”.

[3 ▲▼]	Volume*	Determina el nivel de volumen de las notas de armonía o arpeggio generadas por la función Harmony/Arpeggio. NOTA Cuando se utilizan determinadas voces, como las de órgano, cuya opción Touch Sense Depth está establecida en 0 en la pantalla Voice Set (página 14), el volumen no cambia.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign*	Determina la parte del teclado a la que se asigna el efecto. Auto: Aplica el efecto a la parte (RIGHT 1/2) para la que PART ON/OFF está configurada en ON. Si se selecciona la categoría Harmony/Echo, se concede prioridad a RIGHT 1 sobre la parte RIGHT 2 en el caso de que ambas estén activadas. Multi: Este parámetro está disponible cuando se selecciona la categoría Harmony/Echo. Cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte RIGHT 1 y las armonías (efectos) se dividen en las partes RIGHT 1 y RIGHT 2. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. Right1, Right2: Aplica el efecto a la parte seleccionada (RIGHT 1 o RIGHT 2).
[6 ▲▼]	Speed	Este parámetro solo se encuentra disponible cuando se ha seleccionado la categoría “Echo” (Echo, Tremolo o Trill). Determina la velocidad de los efectos Echo, Tremolo y Trill.
[7 ▲▼]	Chord Note Only	Este parámetro solo se encuentra disponible cuando se ha seleccionado la categoría “Harmony”. Cuando se establece en “On”, el efecto de armonía solo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity	Determina el nivel de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía, eco, trémolo o trino en el área de la mano derecha. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear énfasis de armonía en la melodía. El efecto de armonía, eco, trémolo o trino se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

NOTA Los ajustes de las funciones Arpeggio Quantize y Arpeggio Hold se pueden efectuar en la pantalla que se abre mediante [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][▶][◀] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶][◀] Setting/Arpeggio

Ajustes relacionados con el tono

Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede realizar una afinación precisa del tono de todo el instrumento como las partes de teclado, estilo y canciones (excepto la parte de teclado reproducida por el kit de batería o las voces del kit SFX y reproducción de audio); una función útil cuando se toca el PSR-SX600 junto con otros instrumentos o archivos de audio.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [◀] Master Tune

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

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

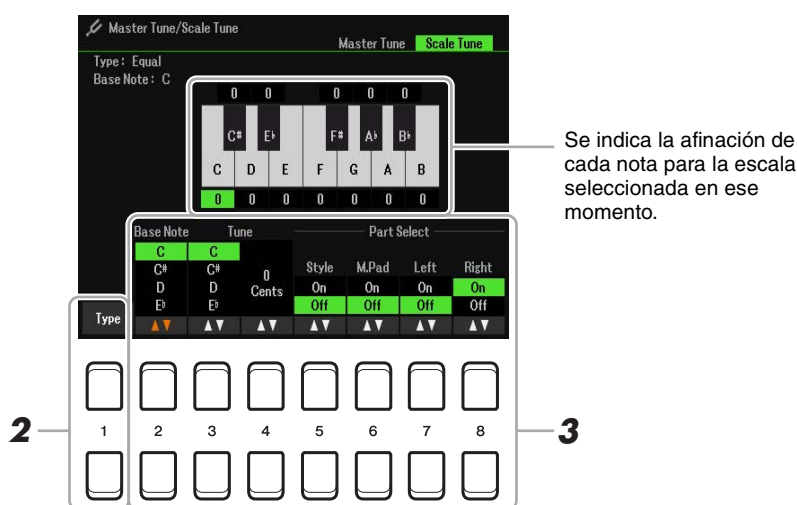
Afinación de escala

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune

2 Utilice los botones [1 ▲▼] para seleccionar el tipo de escala que desea.



■ Tipos de escala predefinidos

Equal	El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales. Se trata de la afinación que se utiliza con más frecuencia en la música actual.
Pure Major, Pure Minor	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). 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 contraen en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
Mean-Tone	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la escala pitagórica al "afinar" mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.
Werckmeister, Kirnberger	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La característica principal de estas escalas es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. Estas escalas fueron muy utilizadas en la época de Bach y Beethoven y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicémbalo.
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 la nota base, el tono del teclado se transporta, aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune	Seleccione la nota mediante el botón [3 ▲▼] y afínela en centésimas con los botones [4 ▲▼]. NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Part Select	Determina si se va a aplicar la afinación de escala a cada parte o no.

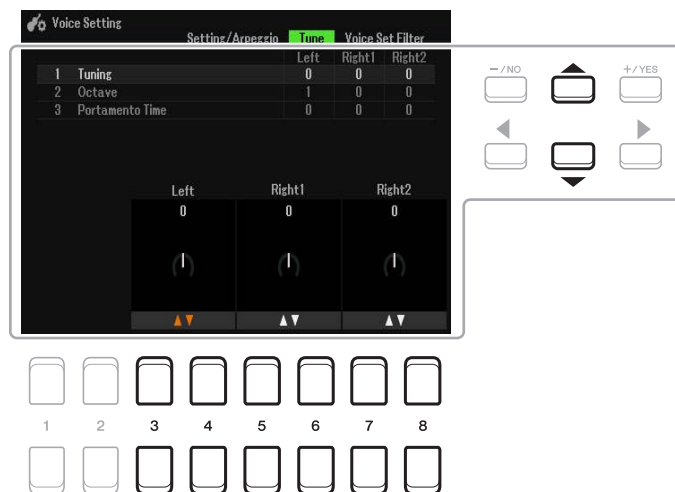
NOTA Para registrar los ajustes de Scale Tune (afinación de escala) en la memoria de registros, no olvide seleccionar el elemento Scale Tune en la pantalla Registration Memory que se abre mediante el botón [MEMORY].

Ajuste del tono para las partes

Puede ajustar los parámetros relacionados con el tono (como Afinación, Octava, etc.) para cada parte.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



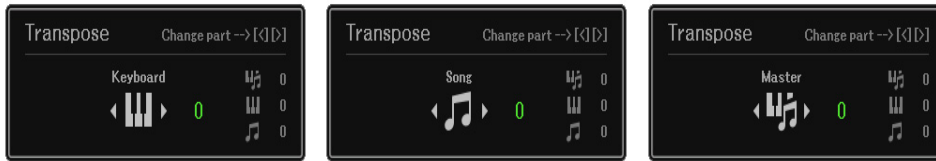
2 Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [3 ▲▼]-[8 ▲▼] para editar los parámetros.

Tuning	Determina la afinación de cada parte del teclado.
Octave	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado. El valor que se ajusta aquí se añade al ajuste mediante los botones UPPER OCTAVE [-]/[+].
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 (página 18).

Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE (transposición)

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

1 Pulse el botón TRANSPOSE [+]/[-] para activar la pantalla emergente.



2 Mientras se muestra la pantalla emergente, use los botones del cursor [◀][▶] para seleccionar la asignación de parte deseada.

Keyboard	Los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan a los tonos de los elementos siguientes, pero no afectan la reproducción de canciones. <ul style="list-style-type: none"> • Voces interpretadas al teclado • Reproducción de estilos (controlado mediante la interpretación en la sección de acordes del teclado) • Reproducción de Multi Pad (cuando la correspondencia de acordes está activada y se indican los acordes)
Song	Los botones TRANSPOSE [-]/[+] solamente afectan al tono de la reproducción de canciones.
Master	Los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan solamente al tono general del instrumento, excepto la reproducción de audio.

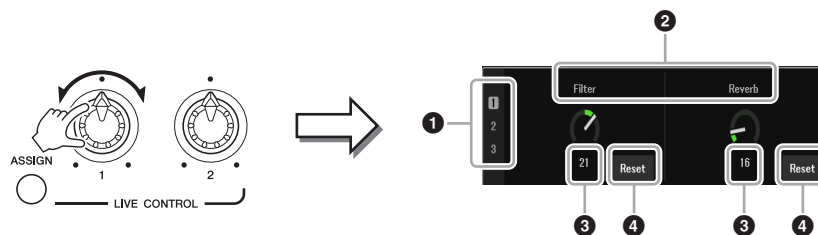
NOTA Con los ajustes iniciales predeterminados, la asignación de acordes se ajusta en "Master".

NOTA Puede cambiar el tiempo que transcurre antes de que las pantallas emergentes se cierren automáticamente. Para obtener más información, consulte la [página 109](#).

Puede confirmar la asignación desde la pantalla emergente que se muestra mediante los botones TRANSPOSE [-]/[+].

Uso de los mandos LIVE CONTROL

Puede añadir variaciones dinámicas a su interpretación de forma intuitiva y en tiempo real, utilizando los mandos LIVE CONTROL [1] y [2] a los que se han asignado las diversas funciones.



Al girar los mandos, aparece su estado actual en LIVE CONTROL MONITOR.

❶	Tipo de asignación	Se resaltará el tipo de asignación de mando seleccionado.
❷	Nombre de la función	Muestra el nombre de la función asignada actualmente. Cuando una función no se puede utilizar, aparece atenuada en la pantalla.
❸	Valor	Muestra el valor del parámetro de la función asignada.
❹	Reset	Restablece el valor del parámetro de la función asignada al valor predeterminado presionando los botones [4 ▲▼]/[8 ▲▼].

NOTA Puede seleccionar si LIVE CONTROL MONITOR se muestra o se oculta. Para obtener más información, consulte la [página 109](#).

Asignación de las funciones a los mandos LIVE CONTROL

Las funciones que se pueden asignar a los mandos LIVE CONTROL son las siguientes. Para obtener instrucciones sobre cómo asignar las funciones a los mandos, consulte el Manual de instrucciones, capítulo 1.

■ Funciones de los mandos asignables

Volume	Ajusta el volumen de las partes o canales seleccionados. Para obtener más información, consulte la página 12 .
Keyboard Volume	Ajusta el volumen de todas las partes del teclado. Esto es útil para ajustar el volumen de todas las partes del teclado juntas y obtener un equilibrio óptimo con las demás (Canción MIDI, Estilo, Multi Pads, etc.).
Balance	Ajusta el balance de volumen entre las partes especificadas y otras partes. Para obtener más información, consulte la página 12 .
MIDI/Audio Song Balance	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de la canción MIDI y la reproducción de la canción de audio.
Pan	Determina la posición estéreo de las partes seleccionadas.
Reverb	Ajusta la profundidad de Reverb.
Chorus	Ajusta la profundidad de Chorus.
Reverb & Chorus	Ajusta la profundidad de Reverb y Chorus de las partes seleccionadas.
Insertion Effect Depth	Ajusta la profundidad del efecto de inserción de las partes seleccionadas.
EQ High Gain	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de las partes seleccionadas.
EQ Low Gain	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualizador de las partes seleccionadas.
Cutoff	Ajusta la frecuencia de corte del filtro para las partes seleccionadas.
Resonance	Ajusta la resonancia del filtro para las partes seleccionadas.
Cutoff & Resonance	Ajusta la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para las partes seleccionadas.
Filter	Ajusta parámetros como la frecuencia de corte y la resonancia del filtro para las partes seleccionadas. Tenga en cuenta que los parámetros no cambian de manera uniforme, sino que están especialmente programados para cambiar individualmente y obtener un sonido óptimo, lo que permite cambiar el filtro del sonido para obtener los mejores resultados musicales.
Attack	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes seleccionadas llegan a su nivel máximo después de que se toque la tecla.
Release	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes seleccionadas disminuyen se reducen al silencio después de que se suelte la tecla.
Attack & Release	Ajusta el tiempo de Attack y Release las partes seleccionadas.
Modulation	Aplica vibrato y otros efectos a las notas que se tocan en el teclado.
Tuning	Determina el tono de las partes del teclado seleccionadas.
Octave	Determina el margen de cambio del tono en octavas para las partes del teclado seleccionadas.
Pitch Bend Range	Determina el margen de cambio del tono en octavas para las partes del teclado seleccionadas.
Portamento Time	Determina el tiempo de transición de tono. NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	Ajusta el volumen de la armonía del teclado o la función Arpeggio.
Arpeggio Velocity	Ajusta la velocidad de cada nota de Arpeggio.
Arpeggio Gate Time	Ajusta la longitud de cada nota de Arpeggio.
Arpeggio Unit Multiply	Ajusta la velocidad del Arpeggio.

Style Retrigger Rate	Ajusta la longitud del Style Retrigger.
Style Retrigger On/Off	Activa o desactiva la función Style Retrigger. Cuando se activa, al tocar el acorde se repite una longitud específica de la primera parte del estilo actual.
Style Retrigger On/Off & Rate	Activa o desactiva la función Style Retrigger y ajusta su longitud. Al girar el mando al máximo a la izquierda, se desactiva la función; al girarlo hacia la derecha, se activa la función y disminuye la duración.
Style Track Mute A	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Rhythm 2 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2 y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha.
Style Track Mute B	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Chord 1 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Bass, Rhythm 1, Rhythm 2 y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha.
Master Tempo	Cambia el tempo de la canción o el estilo seleccionado actualmente. Al girar el mando a la izquierda el tempo es más lento, mientras que al girarlo a la derecha, se acelera. Es posible ajustarlo entre el 50 y el 150 % del valor del tempo predeterminado.
No Assign	No hay ninguna función asignada.

Configuraciones detalladas para funciones asignadas

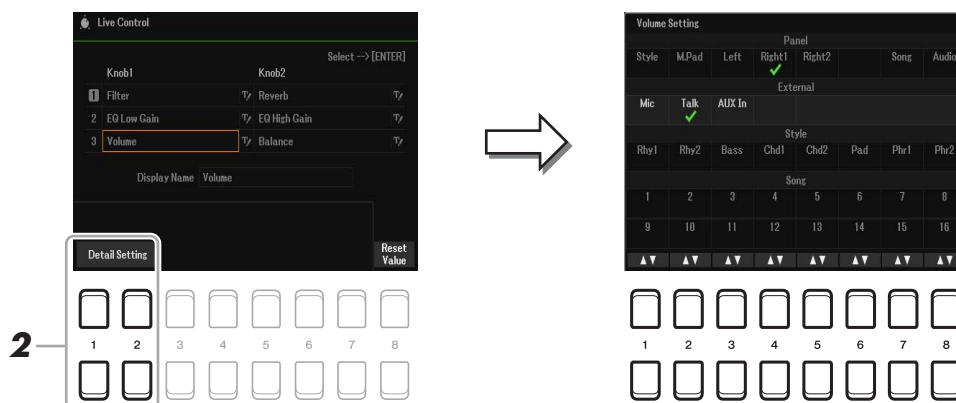
Cuando se selecciona una función (por ejemplo, Volume o Balance) que permite realizar ajustes detallados individuales, aparece Detail Setting en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Presionar los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] le permite ajustar esta configuración.



PÁGINA SIGUIENTE

■ Detail Setting— Función Volume

Asignar la función Volume le permite ajustar el volumen de las partes o canales seleccionados con los mandos LIVE CONTROL. En este ejemplo Detail Setting, puede seleccionar dos o más partes como objetivo simultáneamente para controlar los niveles de volumen correspondientes. También puede seleccionar una parte como objetivo; por ejemplo, si selecciona solo la parte de Audio como objetivo para controlar el volumen, podrá usar los mandos como controlador de volumen solo para USB AUDIO PLAYER.



1 Asigne la función Volume a cualquiera de los mandos LIVE CONTROL.

Para obtener instrucciones específicas, consulte Manual de instrucciones, capítulo 1.

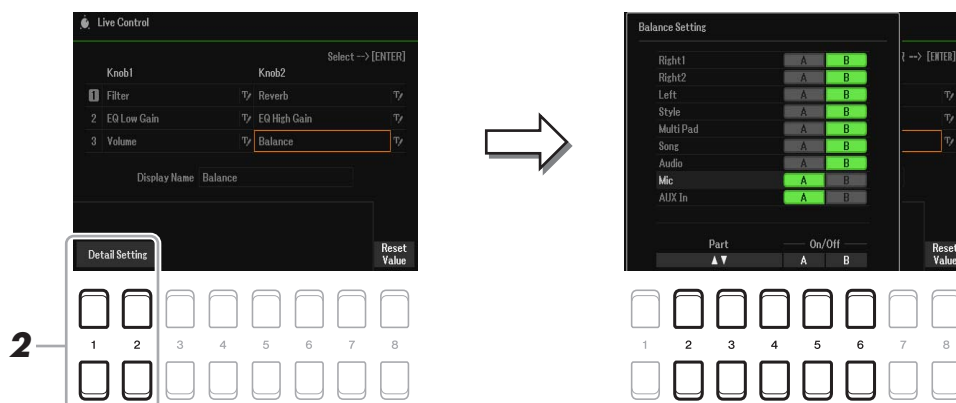
2 Pulse los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) para acceder a la pantalla de operaciones.

3 Use los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar la parte que desee como objetivo a controlar y, a continuación, presione los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para introducir una marca de verificación.

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

■ Detail Setting— Función Balance

Asignar la función BALANCE permite ajustar el balance de volumen entre las partes especificadas y otras partes. En este ejemplo de configuración detallada, cada parte se puede enviar al grupo A o al grupo B. Puede enviar el sonido a través de una entrada externa (un micrófono, AUX IN) al grupo A y las otras partes al grupo B para ajustar cómodamente el balance de volumen de sonido relativo con los mandos LIVE CONTROL.



1 Asigne la función Balance a cualquiera de los mandos LIVE CONTROL.

Para obtener instrucciones específicas, consulte Manual de instrucciones, capítulo 1.

2 Pulse los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) para acceder a la pantalla de operaciones.

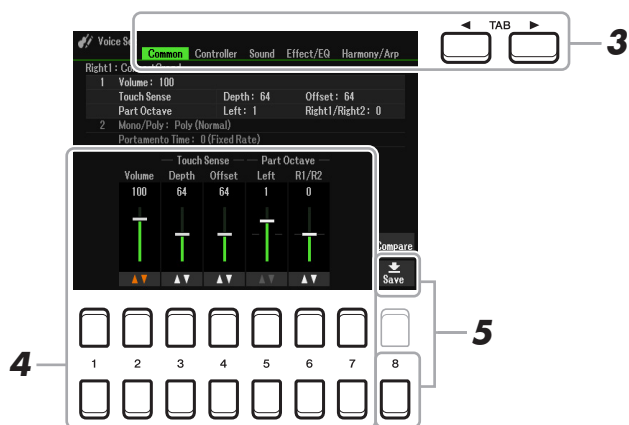
3 Seleccione la parte que desee con los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] y, a continuación, utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para enviar el sonido de la parte al grupo A o al grupo B.

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

Edición de voces (Ajuste de voces)

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

- 1** Seleccione la voz que va a editar.
- 2** En la pantalla de selección de voces, pulse el botón [5 ▼] (Voice Set) para acceder a la pantalla Voice Set.
- 3** Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la pantalla del ajuste correspondiente.
Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte “Parámetros editables de las pantallas Voice Set” en la [página 14](#).



- 4** Si es necesario, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento (parámetro) que desee modificar y edite la voz mediante los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].
Durante la edición, pulse el botón [8 ▲] (Compare) para comparar el sonido de la voz editada con la voz original (sin editar).
- 5** Pulse el botón [8 ▼] (Save) para guardar la voz editada.
Para obtener información sobre la operación de almacenamiento, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

AVISO

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

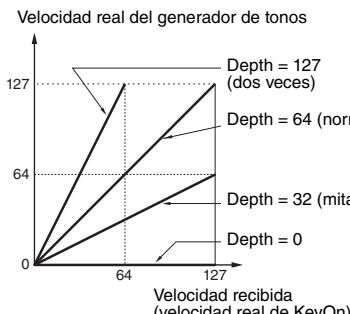
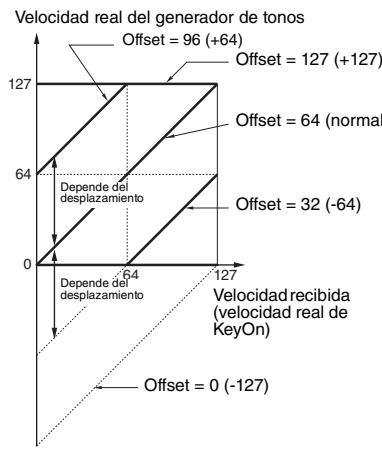
Parámetros editables de las pantallas Voice Set

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

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

■ Página Common

1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad a la velocidad) o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <p>Touch Sense Depth Cambios en la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64)</p>  <p>Touch Sense Offset Cambios en la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64)</p>  <p>Depth: Determina la sensibilidad a la velocidad o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p>Offset: Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	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.

2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>Determina si la voz editada se reproduce monofónica (Mono) o polifónicamente (Poly). Cuando se selecciona “Mono”, es posible reproducir sonidos principales y únicos, como los de los instrumentos de metal, de un modo más realista. Dependiendo de la voz, se puede producir un Portamento cuando las notas se tocan con legato.</p> <p>NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type	<p>Determina el comportamiento de las notas de sonidos que disminuyen, tales como una voz de guitarra, cuando se tocan con legato con la voz editada ajustada en “Mono” en la opción anterior.</p> <p>Normal: La siguiente nota suena después de que se haya detenido la nota anterior.</p> <p>Legato: El sonido de la nota tocada anteriormente se mantiene y solo cambia el tono al de la nota siguiente.</p> <p>Crossfade: El sonido realiza una transición fluida desde la nota tocada previamente a la siguiente nota.</p> <p>NOTA Este parámetro no está disponible para las voces Super Articulation y Drum/SFX Kit y funciona igual que el ajuste “Normal” cuando se seleccionan estas voces.</p> <p>NOTA Cuando se selecciona Legato o Fundido intermedio, el comportamiento (aparte de lo que se describe aquí) puede ser diferente de Normal, según los ajustes del panel.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	<p>Determina el tiempo de transición de tono cuando en el paso anterior se establece la voz editada en Mono.</p> <p>NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p> <p>NOTA Si se ajusta en "0", no se produce ningún efecto.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type	<p>Determina cómo se calcula el tiempo de transición de tono real a partir del Portamento Valor de tiempo</p> <p>Fixed Rate: Determina el cambio de afinación desde un margen de 0: máx., 127: mín. El tiempo de transición de tono real varía según el intervalo entre las dos notas.</p> <p>Fixed Time: Determina el cambio de afinación desde un margen de 0: mín., 127: máx. La velocidad del cambio de afinación varía según el intervalo entre las dos notas.</p> <p>NOTA La regla básica del Tiempo de portamento no cambia, aunque se modifique este ajuste. Cuando el valor del Tiempo de portamento es menor, el tiempo real es más corto; cuando el valor es mayor, el tiempo real es mayor.</p> <p>NOTA Cuanto mayor sea el valor del Tiempo de portamento, más claro será el efecto de este ajuste.</p>

■ Página Controller

Modulation

La rueda [MODULATION] se puede usar para modular los parámetros que se indican a continuación, así como el tono (vibrato), el filtro (wah) o la amplitud (tremolo). 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 la frecuencia de corte de filtro. Para obtener más datos sobre el filtro, consulte más adelante.
[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 filtro o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina el grado en que la rueda [MODULATION] modula la amplitud o el efecto de tremolo.

NOTA El LFO (oscilador de baja frecuencia) es un dispositivo que varía (oscila) periódicamente una señal mediante el uso de una onda de frecuencia baja. Por ejemplo, se puede producir un efecto de vibrato aplicando LFO al tono, un efecto wah al aplicarlo al filtro y un efecto de tremolo al aplicarlo al volumen de una voz.

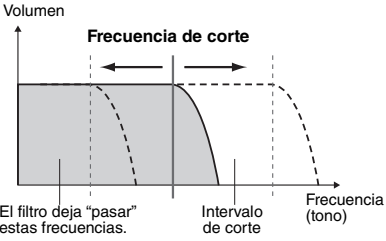
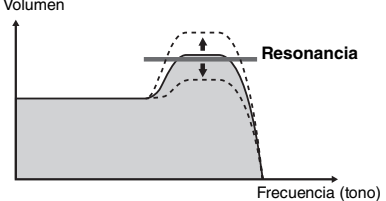


■ Página Sound

1 Filter/EG

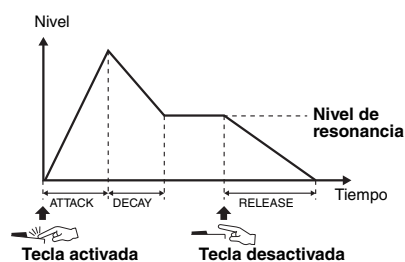
• Filter

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

[2 ▲▼]	Cutoff	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.	
[3 ▲▼]	Resonance	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

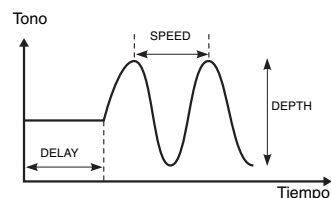
Los ajustes de EG (generador de envolvente) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de un tono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



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

2 Vibrato

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



[3 ▲▼]	Depth	Determina la intensidad del efecto Vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.
[4 ▲▼]	Speed	Determina la velocidad del efecto Vibrato.
[5 ▲▼]	Delay	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto Vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del Vibrato.

■ Página Effect

1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	Ajusta la profundidad de reverberación.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth	Ajusta la profundidad de chorus.
[5 ▲▼]	DSP On/Off	Determina si el efecto DSP está activado o desactivado. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [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 Type” que se explica a continuación.
[7 ▲▼]	Panel Sustain	Determina el nivel de sostenido aplicado a la voz editada cuando está activado el efecto de resonancia. Para activar/desactivar el efecto de resonancia, presione el botón [SUSTAIN] o ajústelo desde la pantalla siguiente. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail	Abre una pantalla de ajustes detallados. Utilice los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, utilice los botones [5 ▲▼]–[6 ▲▼] para ajustar el valor del parámetro que desee. Para cerrar la pantalla de ajustes detallados, pulse el botón [EXIT].

3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency	Determina la frecuencia deseada de la banda de baja frecuencia a controlar, en un margen de 32 Hz a 2,0 kHz.
[3 ▲▼]	Low Gain	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualizador en un margen de -12 dB a 12 dB.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency	Determina la frecuencia deseada de la banda de alta frecuencia a controlar, en un margen de 500 Hz–16 kHz.
[6 ▲▼]	High Gain	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador en un margen de -12 dB a 12 dB.

■ Página Harmony/Arp

Igual que la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER], con las siguientes excepciones:

- Los parámetros establecidos mediante los botones [7 ▲▼] (Detail) aparecen en la parte superior de la pantalla.
- Los botones [8 ▲] (Compare) y [8 ▼] (Save) están disponibles (consulte los pasos 4–5 en la [página 13](#)).

Modificación de los ajustes de voz detallados (Respuesta por pulsación, Mono/Poly, Arpeggio)

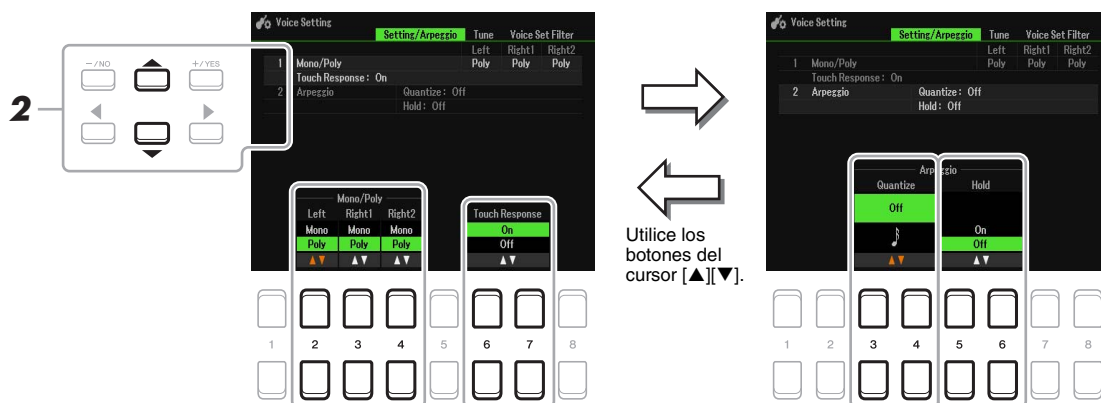
En la pantalla siguiente se puede acceder a los ajustes comunes de una voz.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el parámetro deseado.

3 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para editar cada uno de los parámetros.



1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly	Determina si la voz de la parte del teclado seleccionada anteriormente se reproduce de forma monofónica o polifónica. Cuando se selecciona Mono, la voz de la parte se reproduce de forma monofónica (solo una nota a la vez) con prioridad de la última nota, para tocar sonidos principales y únicos, como los instrumentos de viento metal, de un modo más realista. Dependiendo de la voz, se puede producir un Portamento cuando las notas se tocan con legato. Cuando se selecciona Poly, la voz de la parte se reproduce polifónicamente. NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response	Este botón activa o desactiva la respuesta por pulsación del teclado. Cuando está desactivado, se produce el mismo sonido, independientemente de la fuerza con la que toque el teclado. En la pantalla que aparece al realizar las operaciones siguientes, puede cambiar el ajuste de pulsación (Sensibilidad de la pulsación). Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize	Sincroniza la reproducción del arpeggio con la reproducción de la canción o el estilo, lo que permite corregir cualquier ligera imperfección en la sincronización. Si no desea que se produzca la sincronización, seleccione " Off ".
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold	Activa o desactiva la función de Arpeggio Hold. Cuando está activada y el botón [HARMONY/ARPEGGIO] está activado, la reproducción de arpeggios puede continuar incluso después de haber soltado la nota. Para detener la reproducción del arpeggio, pulse el botón [HARMONY/ARPEGGIO] para desactivarla.

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

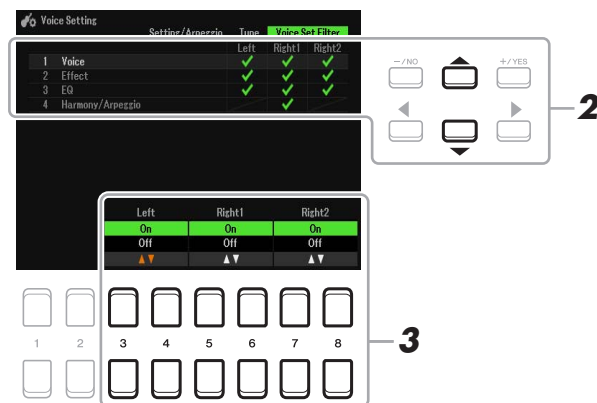
Cada voz está vinculada a sus ajustes predeterminados de parámetros de Voice Set (página 13).

Normalmente, estos ajustes se activan automáticamente cuando se selecciona una voz. No obstante, también puede desactivar esta función si realiza operaciones en la pantalla correspondiente, como se explica a continuación. Por ejemplo, si desea cambiar la voz pero mantener el mismo efecto, establezca el parámetro EFFECT en OFF (en la pantalla que se explica a continuación).

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento deseado.



Voice	Se corresponde con la configuración de parámetros de las páginas Common, Controller y Sound.
Effect	Se corresponde con la configuración de parámetros de 1 y 2 en la página Effect.
EQ	Se corresponde con la configuración de parámetros de 3 en la página Effect.
Harmony/Arpeggio	Se corresponde con la página Harmony/Arp.

3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para activar o desactivar cada elemento en la parte seleccionada.

Cuando el botón se ajusta en On, se abre el ajuste de parámetro correspondiente junto con la selección de voz. Para obtener información sobre los parámetros vinculados a cada elemento, vea más arriba.

Adición de nuevos contenidos—Paquetes de ampliación

Instalar paquetes de ampliación permite añadir una serie de voces y estilos opcionales a la carpeta “Expansion” en la unidad User.

Instalación de paquetes de ampliación de datos desde la unidad flash USB

El archivo que contiene los paquetes de ampliación (“***.ppi”, “***.cpi”, “***.pqi” o “***.cqi”) que se instalan en el instrumento se denomina “archivo de paquete de instalación”. Solo es posible instalar en el instrumento un archivo de paquete de instalación. Si desea instalar varios paquetes de ampliación, debe combinarlos entre sí en el ordenador mediante el software “Yamaha Expansion Manager”. Para obtener información sobre el uso del software, consulte el manual que lo acompaña.

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

AVISO

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

- 1 Conecte la unidad flash USB donde se encuentre guardado el archivo de paquete de instalación deseado al terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones.**
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → Botones del cursor [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]
- 3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el archivo de paquete de instalación que desee.**
- 4 Pulse el botón [6 ▼] (INSTALL).**
- 5 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**

Se instalará el paquete de datos seleccionado en la carpeta “Expansion” de la unidad User.

NOTA Si aparece un mensaje que le indica que no hay espacio disponible en la unidad User, mueva el archivo de la pestaña User a la pestaña USB y vuelva a instalarlo. Para obtener instrucciones sobre cómo mover archivos, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

Canciones, estilos o registros de memoria que contienen voces o estilos de ampliación

Si no existen datos de Paquete de ampliación en el instrumento, las canciones, estilos o registros de memoria que contengan voces o estilos de ampliación no sonarán correctamente, o no podrán reproducirse, si no se han cargado los datos del paquete de ampliación en el instrumento.

Recomendamos apuntar el nombre del paquete de ampliación al crear los datos (canción, estilo o registro de memoria) con las voces o estilos de ampliación, lo cual le permitirá encontrar e instalar fácilmente el paquete cuando sea necesario.

Desinstalación de datos de paquetes de ampliación de datos

Para desinstalar los datos de los paquetes de ampliación, deberá llevar a cabo la operación Reset (restablecer) para Files & Folders (consulte la [página 113](#)).

AVISO

Cuando se restablece Files & Folders, no solo se eliminan los datos del Paquete de ampliación, sino todos los demás archivos y carpetas de la unidad User.

Almacenamiento del archivo de información del instrumento en la unidad flash USB

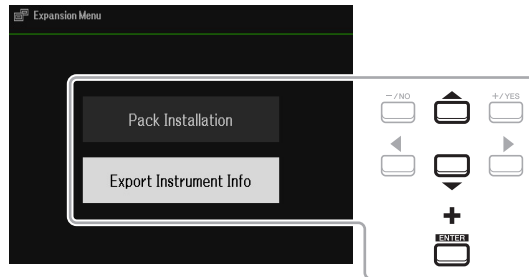
Si utiliza el software “Yamaha Expansion Manager” para gestionar los paquetes de datos, deberá registrar el archivo de información del instrumento como se describe a continuación. Para obtener información sobre el uso del software, consulte el manual que lo acompaña.

1 Conecte la unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].

NOTA Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER] → Botones del cursor [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



3 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

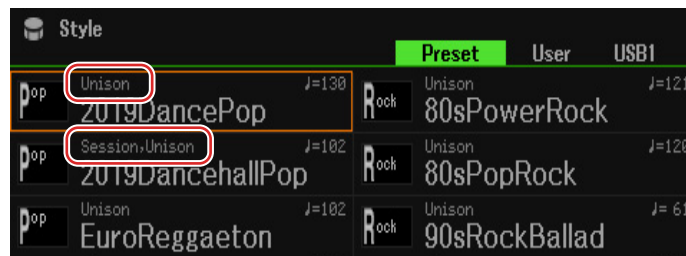
El archivo de información del instrumento se guardará en el directorio raíz de la unidad flash USB. El nombre del archivo guardado es “PSR-SX600_InstrumentInfo.n27”.

Contenido

Tipos de digitación de acordes	23
• Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered	24
Reproducción de estilos con la función Smart Chord	25
• Home Sweet Home	25
• Tabla de Smart Chords	27
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)	27
Cómo hacer que la reproducción del estilo se adapte a la interpretación (Unison & Accent) ..	28
• Uso de la función Unison	28
• Uso de la función Accent	29
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	31
Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting	34
Creación y edición de estilos (Style Creator)	35
• Procedimiento básico para crear un estilo	35
• Grabación en tiempo real	36
• Montaje de estilos (Assembly)	40
• Edición de la sensación rítmica (Groove)	41
• Edición de datos de cada canal (Channel)	43
• Realización de ajustes de formato de archivo de estilo (Parameter)	44
• Edición de la parte de ritmo de un estilo (Drum Setup)	48

Tipos de estilos (características)

El tipo particular de estilo se indica en la esquina superior izquierda del nombre de estilo en la pantalla principal o en la pantalla de selección de estilos. Las características que definen esos estilos y su utilidad a la hora de interpretar se describen a continuación.







- **Session:** Estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un acompañamiento auténtico al mezclar cambios y tipos de acordes originales, así como riffs especiales de cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para enriquecer y dar un toque profesional a las interpretaciones de ciertas canciones y géneros. Recuerde, no obstante, que los estilos pueden no ser necesariamente los más adecuados, ni ser tan siquiera armónicamente correctos, para todas las canciones e interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de una sencilla tríada mayor de una canción country puede dar como resultado un acorde de séptima de tipo jazz, o la ejecución de un acorde de bajo puede generar un acompañamiento inadecuado o imprevisto.
- **DJ:** Estos estilos se pueden seleccionar en la categoría a la que se accede con el botón [DANCE & R&B]. Contienen sus propias progresiones de acordes especiales, de tal forma que podrá añadir cambios de acordes a su interpretación con solo cambiar la tecla de nota fundamental.
Sin embargo, debe tener en cuenta que no se puede especificar el tipo de acorde (por ejemplo, mayor o menor) cuando se utilizan los estilos de DJ.
- **Unison:** Estos estilos son compatibles con la función Unison & Accent. Unison & Accent ofrece control expresivo y matizado sobre la reproducción del estilo para hacer que siga de cerca su interpretación. Además, la composición de la reproducción del estilo cambia de manera sutil y añade notas en función de los acentos de la interpretación, lo que permite crear diversas variaciones musicales en el acompañamiento.

Para obtener una lista de estilos predefinidos, consulte la lista de datos en el sitio web.

Tipos de digitación de acordes

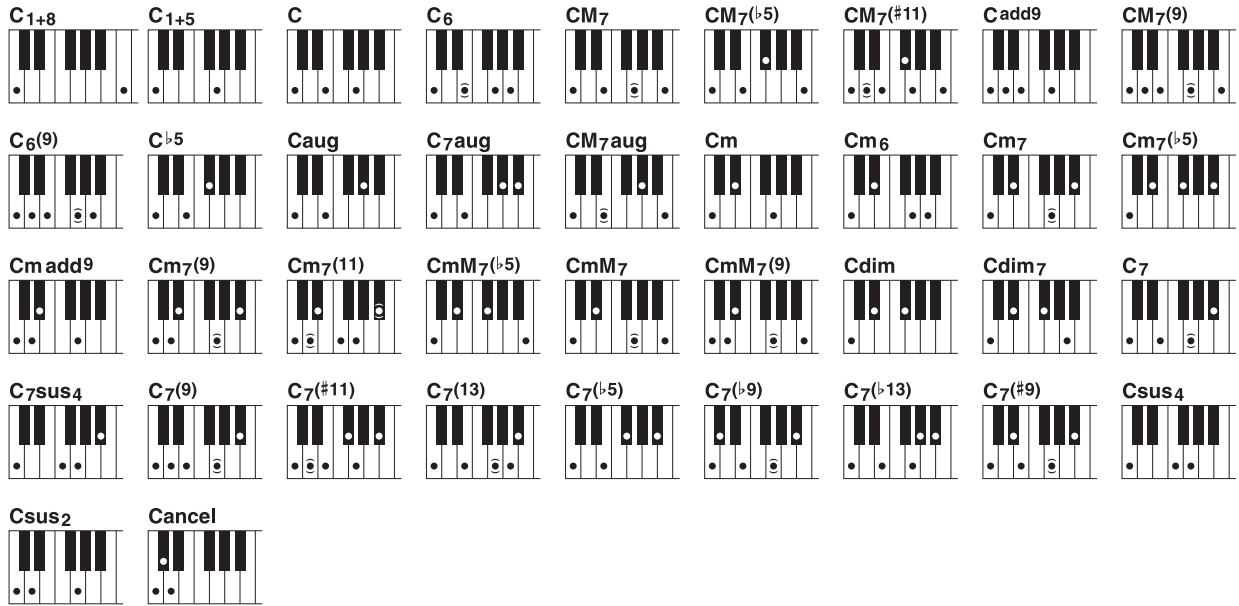
El tipo de digitación de acordes determina cómo se especifican los acordes para la reproducción de estilos.

El tipo se puede cambiar en: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/ Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Tipos de digitación	Características
Single Finger	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando solamente una, dos o tres teclas de la sección de acordes del teclado.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>C</p>  <p>Para un acorde mayor, pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>C7</p>  <p>Para un acorde de séptima, pulse 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, pulse 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, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </div> </div>
Multi Finger	<p>Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger y Fingered, para que pueda utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellos.</p>
Fingered	<p>Permite especificar el acorde pulsando las notas que lo componen en la sección izquierda del teclado cuando [ACMP] está activado o cuando la parte izquierda está activada. Para obtener información sobre las notas que se deben pulsar para cada acorde, consulte la página 24 o utilice la función Chord Tutor (página 27).</p>
Fingered On Bass	<p>Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes “con bajo cambiado”. (En el tipo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo).</p>
Full Keyboard	<p>Detecta acordes en todo el intervalo de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>
AI Fingered	<p>Es prácticamente igual que Fingered, salvo que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p>
AI Full Keyboard	<p>Este tipo es prácticamente igual 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 9ª, 11ª y 13ª.</p>
Smart Chord	<p>Permite controlar los estilos tocando las notas fundamentales con un solo dedo siempre que sepa la tonalidad de la música que está tocando, incluso aunque no conozca ninguna digitación de acordes como, por ejemplo, mayor, menor, disminuido, etc.</p>

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

Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered



Nombre del acorde [Abreviatura]	Voz normal*	Representación para la nota fundamental "C" (Do)
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Mayor [M]	1+3+5	C
Sexta [6]	1+(3)+5+6	C6
Séptima mayor [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Séptima mayor con la quinta disminuida [M7b5]	1+3+ \flat 5+7	CM7(\flat 5)
Mayor séptima y decimoprimer sostenida añadida [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Novena añadida [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Mayor séptima y novena [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sexta mayor/novena [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Quinta bemol [(b5)]	1+3+ \flat 5	C \flat 5
Aumentado [aug]	1+3+#5	Caug
Séptima aumentada [7aug]	1+3+#5+ \flat 7	C7aug
Mayor séptima aumentada [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Menor [m]	1+ \flat 3+5	Cm
Sexta menor [m6]	1+ \flat 3+5+6	Cm6
Séptima menor [m7]	1+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7
Menor séptima y quinta bemol [m7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+ \flat 7	Cm7(\flat 5)
Menor con novena añadida [m(9)]	1+2+ \flat 3+5	Cm add9
Séptima menor/novena añadida [m7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7(9)
Séptima menor/decimoprimer sostenida añadida [m7(11)]	1+(2)+ \flat 3+4+5+(\flat 7)	Cm7(11)
Menor con séptima mayor y quinta bemol [mM7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+7	CmM7(\flat 5)
Menor con séptima mayor [mM7]	1+ \flat 3+(5)+7	CmM7
Menor con séptima mayor y novena [mM7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+7	CmM7(9)
Disminuido [dim]	1+ \flat 3+ \flat 5	Cdim
Séptima disminuida [dim7]	1+ \flat 3+ \flat 5+6	Cdim7
Séptima [7]	1+3+(5)+ \flat 7	C7
Séptima y cuarta suspendida [7sus4]	1+4+5+ \flat 7	C7sus4
Séptima/novena añadida [7(9)]	1+2+3+(5)+ \flat 7	C7(9)
Séptima y decimoprimer sostenida añadida [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+ \flat 7	C7(#11)
Séptima y decimotercera añadida [7(13)]	1+3+(5)+6+ \flat 7	C7(13)
Séptima/quinta disminuida [7b5]	1+3+ \flat 5+ \flat 7	C7(\flat 5)
Séptima/novena bemol añadida [7b9]	1+ \flat 2+3+(5)+ \flat 7	C7(\flat 9)
Séptima y decimotercera bemol añadida [7(b13)]	1+3+5+ \flat 6+ \flat 7	C7(\flat 13)
Séptima y novena sostenida [7(#9)]	1+#2+3+(5)+ \flat 7	C7(#9)
Cuarta suspendida [sus4]	1+4+5	Csus4
Uno más dos más cinco [sus2]	1+2+5	Csus2
Cancelar	1+ \flat 2+2	Cancelar

* Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

Reproducción de estilos con la función Smart Chord

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

Pruebe la función Smart Chord con la siguiente partitura de muestra. Simplemente toque las notas fundamentales de los acordes indicados en esta partitura con la mano izquierda mientras toca la melodía con la mano derecha y escuche cómo coinciden los acordes con las notas y las voces de género musical que haya ajustado.

Home Sweet Home

Sección de acordes

• Style: **Country 8 Beat**
• Key Signature: **F Major (♭*1)**
• Type: **Standard**

Tonalidad (Clave en F Mayor)

Tipos de acorde

1
5
9
13
17
21

Pruebe también a seleccionar el estilo EasyListening (a través del botón [LATIN & JAZZ]) y toque la misma partitura anterior. El género Smart Chord cambia a Jazz, lo que le permitirá experimentar una sensación diferente con la misma canción.

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

Para la partitura del ejemplo anterior, presione el botón [COUNTRY & BALLROOM] y luego seleccione Country 8Beat.

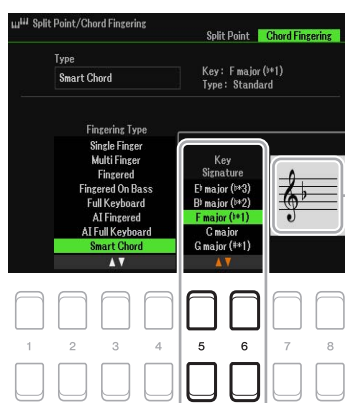
2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering

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

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

Asegúrese de seleccionar la misma tonalidad que la partitura o la tonalidad en la que desea tocar. Para la partitura del ejemplo, seleccione F Major (♯1). Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana.



Indica la tonalidad seleccionada. Ajustela para que coincida con la de la partitura.

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

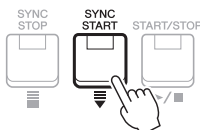
El tipo de Smart Chord aquí seleccionado determina la asignación de acordes específica para cada nota de la escala en la sección de acordes. Aunque al seleccionar un estilo en el paso 1 se determina automáticamente el tipo óptimo, puede seleccionar un tipo distinto para obtener mejores resultados, si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

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

NOTA La nota fundamental de un acorde mostrada en la parte inferior izquierda de la pantalla durante la grabación de una canción puede ser diferente al reproducirse la canción grabada.

NOTA Las asignaciones de acordes reales se proporcionan en el gráfico de Smart Chord (acorde inteligente) en la [página 27](#).

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



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

Al pulsar una tecla se iniciará la reproducción del estilo.

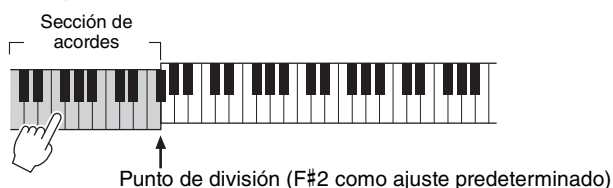


Tabla de Smart Chords

Este cuadro muestra los Smart Chords específicos de los diversos tipos para la clave de C y su relativa menor, A menor.

Este es solo un ejemplo para la clave de C; los acordes para las otras 11 claves cambiarán en consecuencia. Vea ejemplos para F mayor (Pop) y E menor (Jazz) a continuación.

Ajuste de Smart Chord		Nota fundamental											
Type	Key Signature	C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Standard	C mayor	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A menor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5
Pop	C mayor	Cadd9	C#dim7	Dm7	E \flat dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B \flat	G/B
	A menor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B \flat	G/B
Jazz	C mayor	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	E \flat dim7	Em7	F6 ⁹	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	B \flat 7	Bm7 \flat 5
	A menor	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 \flat 5	G7 ⁹	G#7	Am ^{add9}	B \flat 7	Bm7 \flat 5
Dance	C mayor	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A menor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B \flat	Bm
Simple	C mayor	C	C#dim	Dm	E \flat	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	A menor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5

Ejemplo de acordes para tecla de F mayor, configuración de tipo Pop.

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

Ejemplo de acordes para tecla de E menor, configuración de tipo Jazz.

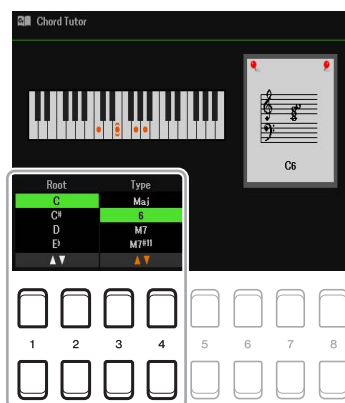
Jazz	E menor	CM7 ⁹	C#m7 \flat 5	D7 ⁹	D#7	Em ^{add9}	F7	F#m7 \flat 5	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
------	---------	------------------	----------------	-----------------	-----	--------------------	----	----------------	------------------	--------	------------------	--------	----

Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



2 Utilice los botones [1 ▲▼] / [2 ▲▼] para seleccionar la nota fundamental del acorde y los botones [3 ▲▼] / [4 ▲▼] para seleccionar el tipo de acorde.

En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.

NOTA Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

Cómo hacer que la reproducción del estilo se adapte a la interpretación (Unison & Accent)

La función Unison & Accent le permite crear diversas variaciones musicales en el acompañamiento, para hacer que la reproducción del estilo se adapte perfectamente a la interpretación.

Uso de la función Unison

Cuando la función Unison está activada, puede interpretar una melodía o una frase improvisada y hacer que se reproduzca al unísono (es decir, dos o más instrumentos reproducen la misma melodía) o en modo tutti (es decir, todos los intérpretes la interpretan a la vez). Esto mejora la expresividad de la interpretación y permite crear frases dinámicas. Puede elegir entre tres tipos de unísono: All Parts (adecuado para la interpretación con una sola mano) y Split o Auto Split (adecuados para la interpretación con ambas manos).

■ Ejemplo con “All Parts” seleccionado:

Todas las partes de acompañamiento se adaptan a su interpretación. Se recomienda cuando se interpretan frases al unísono con una sola mano.

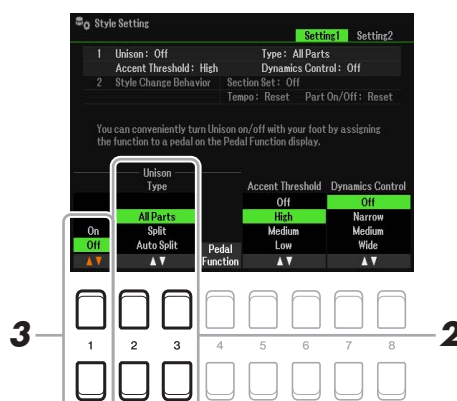
■ Ejemplo con “Split” o “Auto Split” seleccionado:

Las partes de acompañamiento que se adaptan a la interpretación se asignan automáticamente a cada mano, porque las secciones de la mano izquierda y la mano derecha se detectan de forma automática a partir de la interpretación.

NOTA Los ejemplos anteriores solo tienen fines ilustrativos. No todos los unísonos estarán en octavas.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Botón del cursor [▲] 1 Unison



2 Utilice los botones [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (Unison Type) para seleccionar el Unison Type.

- **All Parts:** Es adecuado para interpretar con una sola mano.
- **Split:** Es adecuado para interpretar con las dos manos. En este tipo, con el teclado dividido en el Split Point (Left), las partes de acompañamiento adecuadas para cada mano se adaptan a la interpretación de forma independiente. Por ejemplo, los instrumentos musicales graves (como el bajo eléctrico, el saxofón barítono y el contrabajo) siguen a la mano izquierda, mientras que los instrumentos solistas (como la flauta) siguen a la derecha. Resulta útil para tocar con diferentes voces en la mano izquierda y la mano derecha.
- **Auto Split:** Es adecuado para interpretar con las dos manos. En este tipo, las partes de acompañamiento que se adaptan a la interpretación se asignan automáticamente a cada mano, porque las secciones de la mano izquierda y la mano derecha se detectan de forma automática a partir de la interpretación. Se recomienda cuando se toca en modo tutti con voces que tienen una tesitura amplia, como el piano o las cuerdas. Permite una enorme flexibilidad de interpretación, al eliminar las limitaciones de un punto de división específico.

3 Pulse el botón [1 ▲ ▼] para activar la función Unison.

NOTA Puede usar un pedal conectado para activar o desactivar cómodamente la función Unison mientras interpreta. Para asignar la función a un pedal, pulse los botones [4 ▲ ▼] (Pedal Function) para abrir la pantalla de ajustes de pedal y, a continuación, seleccione "Unison".

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como puntos de entrada y salida de canción (página 61) y secuencia de registros (página 78). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: puntos de entrada y salida de canción → registro de secuencias → funciones asignadas aquí.

4 Seleccione un estilo indicado con "Unison" encima del nombre del Estilo en la pantalla de selección de Estilo (Manual de instrucciones, Capítulo 2).

Para ver la lista de estilos con los que se puede usar esta función, consulte la lista de datos en el sitio web.

5 Intente tocar el estilo con el acompañamiento automático (Manual de instrucciones, Capítulo 2).

Uso de la función Accent

Con la función Accent activada, la composición de la reproducción del estilo cambia de manera sutil, pues se añaden notas en función de los acentos de la interpretación. Esto permite modificar temporalmente la reproducción del estilo para incluir síncopas rítmicas.

■ Ejemplo de uso de la función Accent:

Su interpretación

Cuando la función Accent está activada

Su interpretación

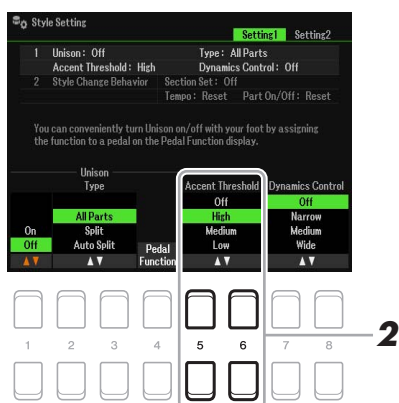
Partes de acompañamiento (percusión)

Partes de acompañamiento (percusión)

La composición de la reproducción del estilo cambia de manera sutil, pues se añaden notas (como platos crash, bombo, etc.) en función de los acentos de la interpretación.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Botón del cursor [▲] 1 Unison



2 Seleccione uno de los ajustes High, Medium o Low con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Accent Threshold) para activar la función de acentos.

- **Off:** Desactiva la función de acentos.
- **High:** Para que este instrumento reconozca los acentos, se debe tocar con intensidad.
- **Medium:** Ajuste estándar.
- **Low:** Permite que este instrumento reconozca los acentos aunque toque con relativa poca intensidad.

3 Seleccione un estilo indicado con "Unison" encima del nombre del Estilo en la pantalla de selección de Estilo (Manual de instrucciones, Capítulo 2).

Para ver la lista de estilos con los que se puede usar esta función, consulte la lista de datos en el sitio web.

4 Intente tocar el estilo con el acompañamiento automático (Manual de instrucciones, Capítulo 2).

Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

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

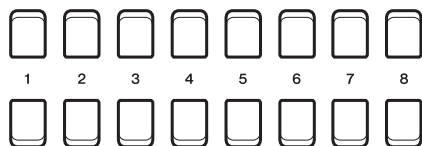
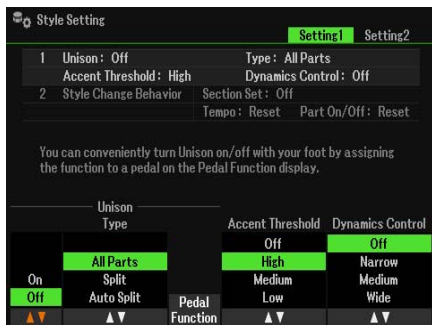
1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

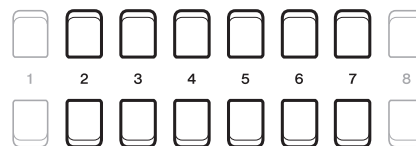
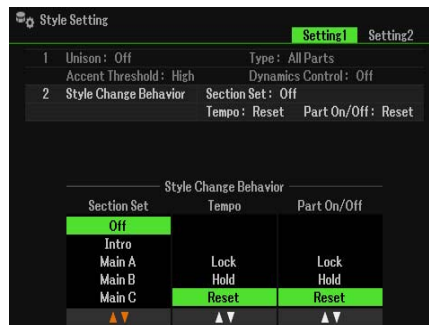
2 Utilice los botones TAB [◀][▶] y los botones del cursor [▲][▼] para cambiar entre las páginas y, a continuación, utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondientes para cada ajuste.

■ Página Setting1

1 Unison&Accent/Dynamics Control



2 Style Change Behavior



1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off	Consulte el Manual de instrucciones, capítulo 2.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	
[4 ▲▼]	Pedal Function	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control	<p>Determina cómo cambiará el volumen de la reproducción de estilos en función de la intensidad de reproducción.</p> <p>Off: El volumen se mantiene igual con independencia de la intensidad de reproducción.</p> <p>Narrow: El volumen cambia dentro de un intervalo estrecho.</p> <p>Medium: El volumen cambia dentro de un intervalo medio.</p> <p>Wide: El volumen cambia dentro de un intervalo amplio.</p>

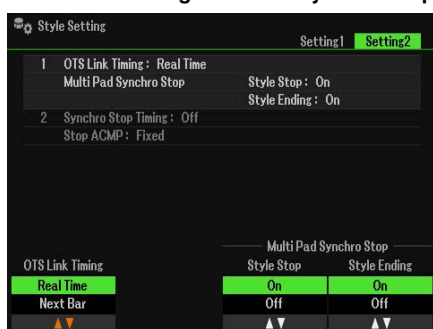
2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	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 se define en “Off” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.</p>
-------------------	-------------	---

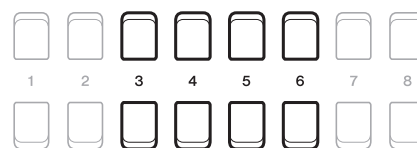
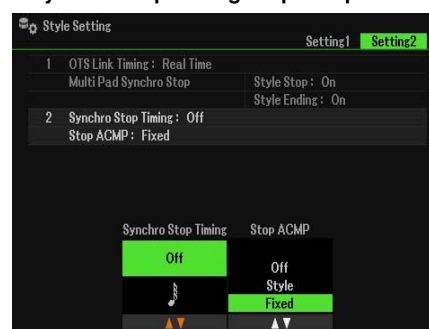
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	<p>Determina si el ajuste de tempo del estilo cambia cuando se cambian los estilos.</p> <p>Lock: Siempre se mantiene el ajuste de tempo anterior. Cuando se selecciona “Lock”, se indica el icono de clave en la esquina superior izquierda del nombre del estilo en la pantalla principal.</p> <p>Hold: Durante la reproducción, se mantiene el ajuste de tempo anterior. Cuando se detiene la reproducción del estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p> <p>Reset: El tempo siempre cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off	<p>Determina si se cambia el estado On/Off del canal de estilo al cambiar el estilo.</p> <p>Lock: Siempre se mantiene el estado On/Off del canal del estilo anterior.</p> <p>Hold: Durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de On/Off del canal del estilo anterior. Cuando se detiene la reproducción de estilos, todos los canales de estilo se ajustan en On.</p> <p>Reset: Todos los canales de estilo se ajustan en On.</p>

■ Página Setting2

1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	<p>Determina el momento en que One Touch Settings cambia con el cambio de MAIN VARIATION [A]–[D]. (El botón [OTS LINK] debe estar activado).</p> <p>Real Time: One Touch Setting se abre automáticamente al pulsar uno de los botones MAIN VARIATION [A]–[D].</p> <p>Next Bar: One Touch Setting se abre en el siguiente compás, después de pulsar uno de los botones MAIN VARIATION [A]–[D].</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción de estilo.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/Off	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se reproduce la sección de coda de un estilo.



PÁGINA SIGUIENTE

2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing</p>	<p>Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función Synchro Stop 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 Synchro Stop se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Así, el control de reproducción de estilos se reajusta de una manera muy práctica a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. Dicho de otro modo, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función de parada sincronizada.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp</p>	<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, denominada "Acompañamiento parado", se reconoce cualquier digitación de acordes válida y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la pantalla. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <p>Off: El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. Style: El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces del canal de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado. Fixed: 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 se define en "Style". NOTA Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Parar acompañamiento puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduzca y los datos de los acordes se grabarán si la opción está ajustada en "Style", y solo se grabarán los datos de acordes si está ajustada en "Off" o "Fixed".</p>

Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting

Puede memorizar los ajustes del panel original en el One Touch Setting. El One Touch Setting recién creado se guardará en la unidad User o en una unidad flash USB como estilo, y puede acceder al One Touch Setting como parte del estilo.

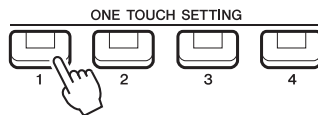
- 1 Seleccione el estilo que desee para memorizar su One Touch Setting.**
- 2 Realice los ajustes del panel deseados como, por ejemplo, los de voces y efectos.**
- 3 Pulse el botón [MEMORY] en la sección REGISTRATION MEMORY.**

Aparece la pantalla Registration Memory. No obstante, no necesita configurar nada en ella, porque el ajuste de On/Off de esta pantalla no afecta a la función One Touch Setting.



- 4 Pulse el botón ONE TOUCH SETTING [1]–[4] en el que desee memorizar la configuración del panel.**

Aparecerá un mensaje. Si tiene la seguridad de que desea memorizar los ajustes actuales en el botón seleccionado, pulse el botón [7 ▲▼] (Yes). Si desea modificar los ajustes, pulse el botón [6 ▲▼] (No) y, a continuación, repita los pasos 2–4 conforme sea necesario.



NOTA Para los botones ONE TOUCH SETTING en los que no se han memorizado los ajustes del panel originales, se mantendrán los ajustes de OTS del estilo original.

- 5 Pulse el botón [7 ▲▼] (Yes) para que aparezca la pantalla de selección de estilos y guarde los One Touch Settings como estilo.**

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

AVISO

El ajuste del panel memorizado (One Touch Settings) se perderá si se cambia el estilo o si se desconecta la alimentación sin llevar a cabo antes la operación Guardar.

Creación y edición de estilos (Style Creator)

Un estilo consta de varias secciones (preludio, principal, coda, etc.), cada una de las cuales posee varias partes (patrón de ritmo, línea de bajos, acompañamiento de acordes, Multi Pad o frase). Cada una de esas partes de datos de interpretación (datos del canal) se conoce como un "Patrón de origen". Con la función Style Creator, puede crear un estilo original grabando por separado el patrón de origen o copiando los datos del patrón de origen de otros estilos existentes.

Procedimiento básico para crear un estilo

1 Seleccione el estilo que desee usar como base del nuevo estilo.

2 Abra la pantalla Style Creator.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]

Aparecerá un mensaje que le preguntará si desea editar el estilo seleccionado o crear uno nuevo.

3 Pulse uno de los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style) para editar el estilo seleccionado, o bien pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (New Style) para crear un estilo nuevo.

Cuando se pulsa uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼], se crea automáticamente un estilo en blanco (denominado "NewStyle") para grabarlo.

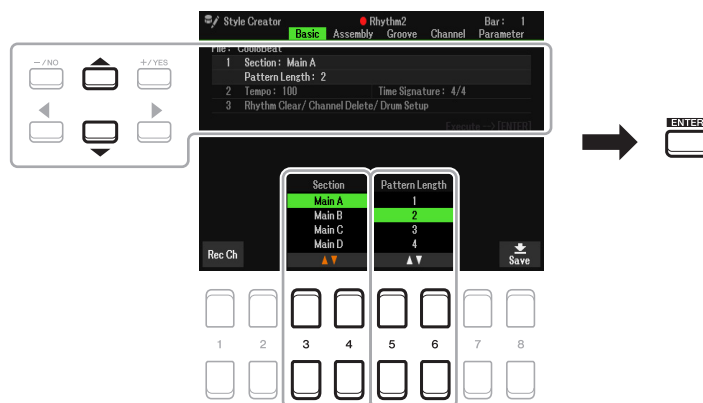
4 En la página Basic, seleccione una sección.

(Si aparece la pantalla Rec Channel en la mitad inferior de la pantalla, pulse el botón [EXIT]). Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar "1 Section" y, a continuación, pulse los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para seleccionar una sección.

Lleve a cabo las siguientes operaciones conforme sea necesario.

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

NOTA Al cambiar la signatura de compás (BEAT) se borran los datos de todas las secciones y deberá crear el estilo desde cero.



5 Cree el patrón de origen (datos de canal) para cada parte.

- **Grabación en tiempo real en la página Basic (página 36)**
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
- **Montaje de estilos en la página Assembly (página 40)**
Permite copiar varios patrones de otros estilos predefinidos o de estilos que ya haya creado.

6 Edite el Patrón de origen (datos de canales) ya grabado.

- **Edición de los datos de canal en las páginas Groove (página 41) y Channel (página 43)**
Permite cambiar la sensación del ritmo, la cuantización y la velocidad, etc.
- **Edición de los parámetros de SFF en la página Parameter (página 44)**
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados.
- **Edición de la parte rítmica en la página Basic mediante la función Ajuste de la batería (página 48)**
Permite editar la parte rítmica del estilo; por ejemplo, cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

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

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

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

AVISO

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

Grabación en tiempo real

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

Características de la grabación en tiempo real en Style Creator

• Grabación en bucle

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

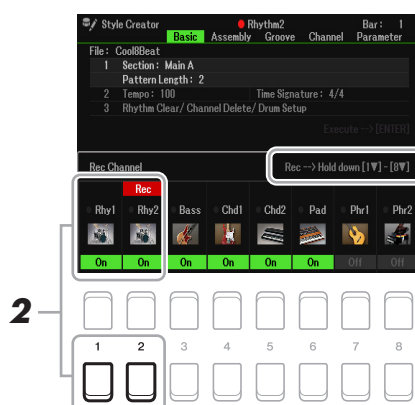
• Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin borrar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (página 37) y Delete (páginas 37, 39). Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo al patrón de origen del ritmo 1 y el ritmo 2. Para todos los demás patrones de origen, debe eliminar los datos originales antes de grabar.

■ Grabación de canales de ritmo 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la página 35.

1 En la página Basic, pulse el botón [1 ▲▼] (Rec Ch) para acceder a la pantalla Rec Channel en la sección de la mitad inferior de la pantalla.



2 Mantenga pulsado el botón [1 ▼] o [2 ▼] para seleccionar el canal deseado como destino de grabación.

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

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

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

• Voces disponibles para la grabación

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

Para el canal Rhy2, solamente se pueden utilizar el kit de batería o efectos de sonido para la grabación.

NOTA Para obtener información sobre la tecla que debe tocar para obtener cada sonido de batería o efectos de sonido, consulte "Drum/SFX Kit List" (Lista de kits de percusión/efectos de sonido) en la lista de datos en el sitio web.

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

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

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

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

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

1ª ronda de bucle

Bombo

2ª ronda de bucle

Caja
Bombo

3ª ronda de bucle

Charles
Caja
Bombo

Borrado de notas grabadas por error (Rhythm Clear)

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

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

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

7 Pulse el botón [1 ▼] o [2 ▼] de la pantalla Rec Channel para desactivar la grabación.

Si no se muestra la pantalla Rec Channel, pulse el botón [1 ▲▼] (Rec Ch).

8 Guarde el estilo grabado (consulte el paso 8 de la [página 36](#)).

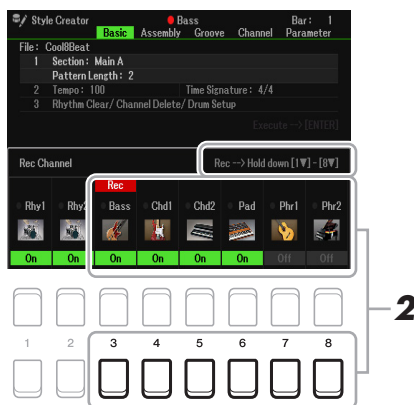
AVISO

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

■ Grabación en los canales Bass, Chord 1–2, Pad y Phrase 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la [página 35](#).

1 En la página Basic, pulse el botón [1 ▲▼] (Rec Ch) para mostrar la pantalla Rec Channel en la sección de la mitad inferior de la pantalla.



2 Mantenga pulsado uno de los botones [3 ▼]–[8 ▼] para seleccionar el canal deseado como destino de grabación.

Si hay un estilo predefinido seleccionado, aparece un mensaje de confirmación que le pregunta si desea borrar los datos ya grabados del canal seleccionado. Pulse el botón [+ / YES] para borrar los datos y el canal seleccionado se especificará como destino de grabación. Tenga en cuenta que solo se pueden sobregabar los datos de los canales de ritmo del estilo predefinido.

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

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

• Voces disponibles para la grabación

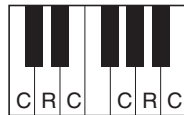
Se puede utilizar cualquier voz excepto las del kit de batería y de efectos de sonido (SFX).

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

Reglas para grabar una sección principal o de relleno

Antes de grabar el patrón de origen, determine qué tecla tocar (Nota fundamental origen) y qué tipo de acorde usar (Acorde origen). Con la configuración inicial predeterminada, la nota o acorde origen ([página 45](#)) se establece en CM7 (Nota fundamental origen = C y Acorde origen = M7). Esto significa que debe grabar un patrón de origen usando una escala de Do mayor séptima, que cambiará de acuerdo con los acordes que especifique durante la interpretación normal. Grabe una línea de bajos, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique Do mayor séptima. A continuación se ofrecen más detalles.

- Utilice únicamente los tonos de la escala CM7 para grabar los canales Bass y Phrase; 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 y Pad; (es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si)).



C = nota de acorde
R = nota recomendada

* Cuando grabe el patrón origen, debe usar las notas "C" y "R" y evitar las demás.

Si respeta esta regla, las notas de la reproducción de estilo se convertirán correctamente según los cambios de acorde que se hagan durante la interpretación.

Reglas para grabar un preludio o una coda

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

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

• Ajuste la Source Root/Chord si es necesario.

Aunque la Source Root/Chord se ajusta en Do mayor séptima tal y como se describe anteriormente, puede cambiarlo a cualquier clave o acorde que desee. Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la página Parameter y ajuste la Source Root (o Play Root) y el Chord al tipo de Root y Chord favorito o deseado. Tenga en cuenta que cuando se cambia el Source Chord del DoM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Para obtener más información, consulte la [página 45](#).

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

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

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

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

Si desea comenzar a grabar desde el principio (sin espacio en blanco), use el botón [SYNC START]. Para obtener más detalles, consulte el Manual de instrucciones, Capítulo 2.

6 Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para detener la reproducción.

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

• Para oír el sonido de reproducción de los canales ya grabados con otra Source Root/Chord:

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

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

7 Vuelva a pulsar el botón [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para detener la grabación.

8 Guarde el estilo grabado (consulte el paso 8 de la [página 36](#)).

AVISO

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

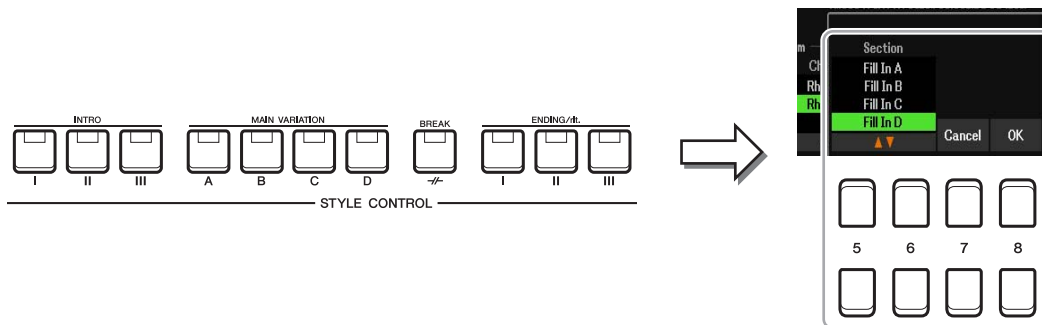
Montaje de estilos (Assembly)

Esto permite copiar datos de canal como patrón de origen de otro estilo predefinido al estilo creado actualmente. Utilice esta función si encuentra un patrón de ritmo, una línea de bajos, un acompañamiento de acordes o una frase favorita de otro estilo.

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la [página 35](#). Tras seleccionar una sección y realizar otros ajustes en la página Basic, lleve a cabo las siguientes instrucciones.

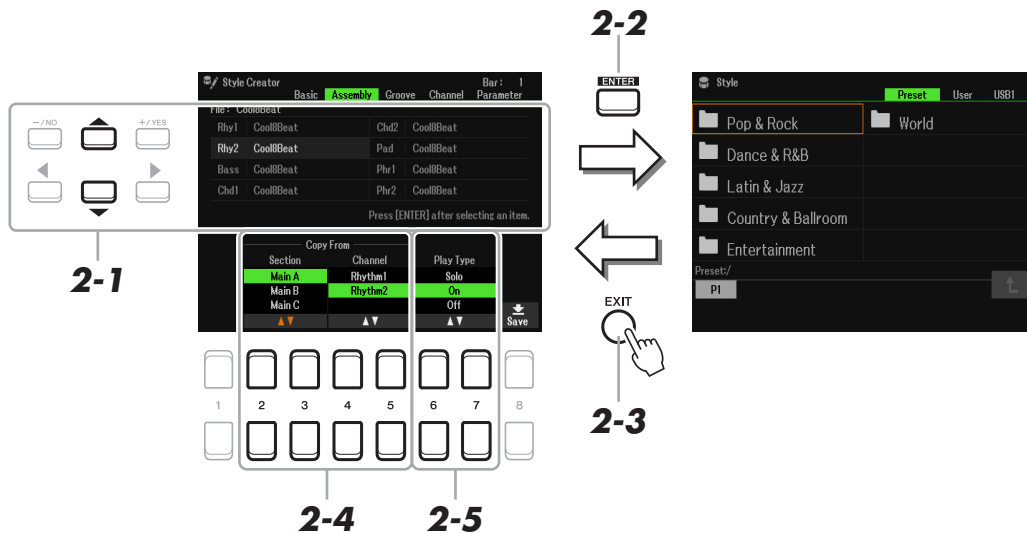
1 Si es necesario, seleccione la sección para editar en la página Assembly.

Aunque la sección que se debe editar ya se haya seleccionado en la página Basic, también puede cambiar la sección en esta página. Pulse el botón de la sección que desee en el panel para abrir la ventana Section y, a continuación, pulse el botón [8 ▲▼] (OK) para introducir la selección. Si desea seleccionar una sección de relleno (que no tiene botón del panel), pulse cualquiera de los botones de sección y utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar un relleno. A continuación, pulse el botón [8 ▲▼] (OK).



NOTA El preluído 4 y la coda 4 se pueden seleccionar en la pantalla y después se pueden crear como estilo original, aunque no están disponibles en el panel.

2 Sustituya el patrón de origen del canal específico con el de otro estilo.



2-1 Seleccione el canal que desee que se sustituya mediante los botones de cursor [▲][▼].

2-2 Pulse el botón [ENTER] para que aparezca la pantalla de selección de estilos.

2-3 Seleccione el estilo que desee y después pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original.

2-4 Seleccione la Section y el Channel del estilo seleccionado mediante los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

2-5 Confirme cómo suena con el patrón de origen recién asignado pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para reproducir el estilo.

Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

Puede reproducir el estilo mientras lo monta; además, puede seleccionar el método de reproducción. En la página Assembly, utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Play Type) para seleccionar el tipo.

- **Solo:** Reproduce el canal seleccionado en la página Assembly. Los canales activados Rec 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.

3 Si lo desea, repita el paso 2 para otro canal.

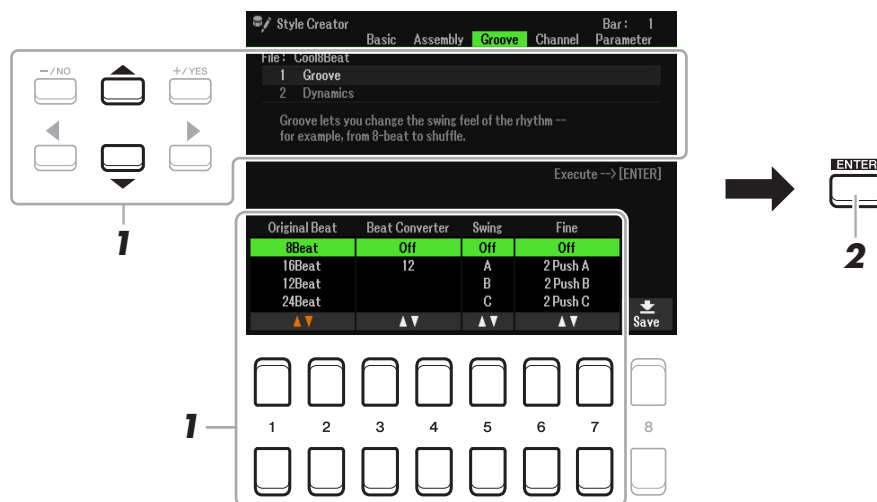
4 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 36](#)).

AVISO

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

Edición de la sensación rítmica (Groove)

Si cambia la temporización y la velocidad de las notas, puede editar la sensación rítmica para cada canal de la sección actual seleccionada en la página Basic o el botón del panel. Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 36](#).



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

1 Groove

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat	Especifica los tiempos a los que se aplica la sincronización de "Groove". Dicho de otro modo, si se selecciona “8 Beat”, la sincronización de Groove se aplica a las corcheas; si se selecciona “12 Beat”, la sincronización se aplica a tresillos de corcheas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter	Cambia realmente la sincronización de los tiempos (especificada en el parámetro Original Beat anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando Original Beat se ajusta en “8 Beat” y Beat Converter se ajusta en “12”, todas las corcheas de la sección cambian a sincronización de tresillo de corcheas. Los valores "16A" y "16B" de Beat Converter que aparecen cuando Original Beat se ajusta en "12 Beat" son variaciones en un ajuste de tresillo de semicorcheas.

[5 ▲▼]	Swing	Produce un ritmo 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.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine	Selecciona una gama de "plantillas" de "Groove" que se aplican a la sección elegida. Con los ajustes "Push", algunos tiempos se reproducen antes, mientras que "Heavy" retarda la sincronización de algunos tiempos. Los ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinan los tiempos que se van a ver afectados. Todos los tiempos hasta el tiempo especificado, pero sin incluir el primero, se reproducirán antes o después (por ejemplo, tiempos de segunda y tercera si se selecciona "3"). En todos los casos, los tipos "A" producen un efecto mínimo, los tipos "B" producen un efecto medio y los tipos "C" producen el máximo efecto.

2 Dynamics

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

[2 ▲▼]	Channel	Selecciona el canal (parte) al que se va a aplicar la función Dynamics. El canal seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type	Determina el tipo de énfasis que se aplica, en otras palabras, qué notas de la parte se resaltan con los ajustes Dynamics. Están disponibles varios patrones típicos de una variedad de géneros y tipos de música del mundo.
[5 ▲▼]	Strength	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de énfasis seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.
[6 ▲▼]	Expand/Comp.	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores por encima del 100% amplían el rango dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
[7 ▲▼]	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 [ENTER] para introducir las ediciones de cada pantalla.

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

Una vez completada la operación, se muestra "Undo → [ENTER]". Si no le satisfacen los resultados de Groove o Dynamics, pulse el botón [ENTER] para restaurar los datos originales. La función Undo solo tiene un nivel; solo puede deshacerse la operación anterior.

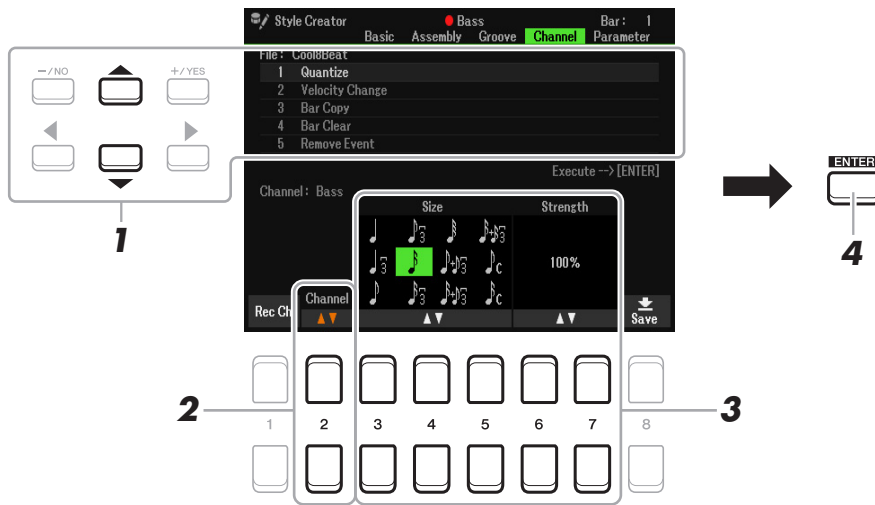
3 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 36](#)).

AVISO

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

Edición de datos de cada canal (Channel)

Puede editar cada canal de datos grabados de la sección actual seleccionada en la página Basic o mediante los botones del panel. Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 36](#).



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

1 Quantize

Igual que en Song Creator ([página 64](#)), 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 [2 ▲▼] (Channel) para seleccionar el canal que se va a editar.

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

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

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

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

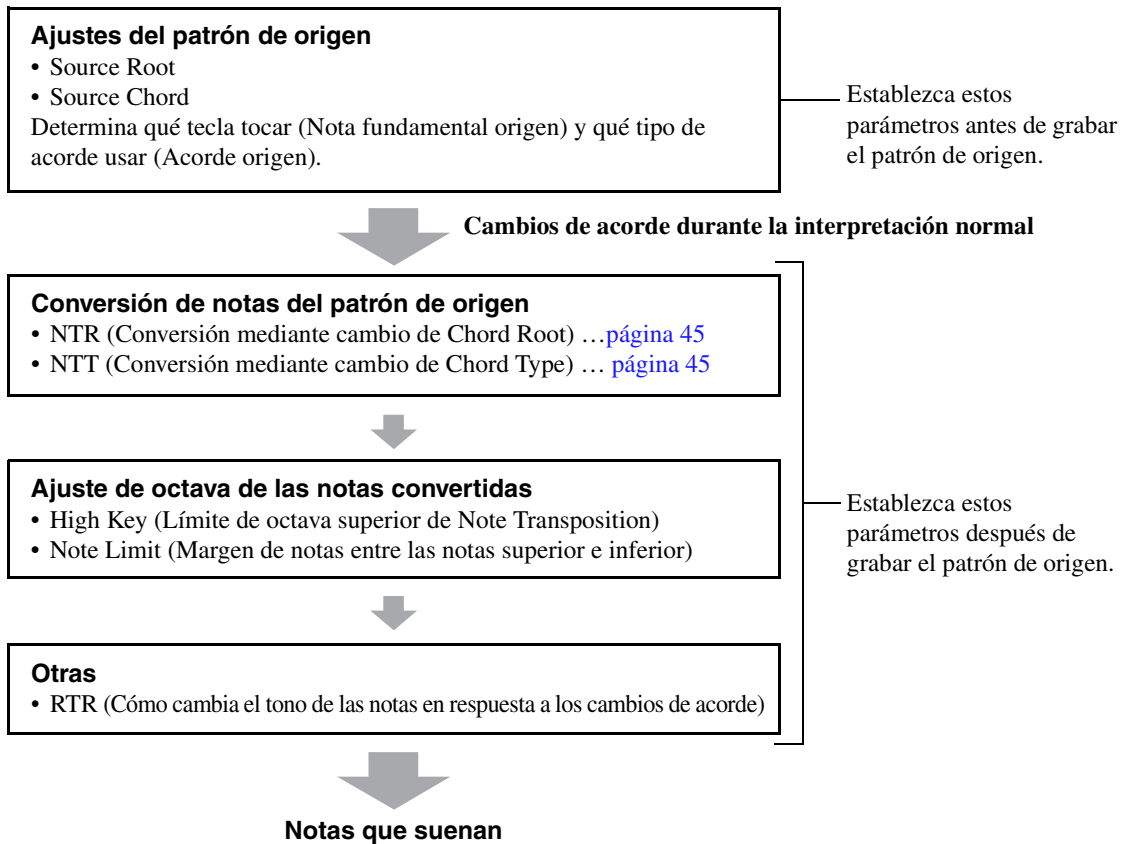
5 Guarde el estilo editado (paso 8 de la [página 36](#)).

AVISO

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

Realización de ajustes de formato de archivo de estilo (Parameter)

El formato de archivos de estilos (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. El ajuste de los parámetros relacionados con SFF determina cómo las notas originales se convierten en las notas que suenan basándose en el acorde que usted especifique en el área de acordes del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación.

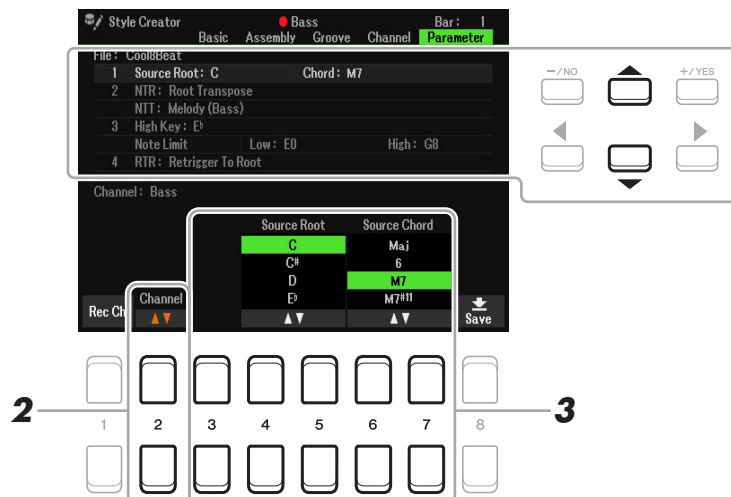


Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 36](#).

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

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

Para más detalles sobre el menú de edición, consulte la [página 45](#).



2 Pulse el botón [2 ▲▼] (Channel) para seleccionar el canal que se va a editar.

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

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

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte las páginas 45–47.

4 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la página 36).

AVISO

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

1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

IMPORTANTE

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

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

Cuando la nota fundamental es C:



C = nota de acorde

R = nota recomendada

* Al grabar el patrón de origen, se recomienda constituirlo a partir de C y R.

NOTA Cuando los parámetros del canal seleccionado se establecen en NTR: Root Fixed, NTT: Bypass y NTT Bass: Off, estos parámetros se cambian a “Play Root” en lugar de “Source Root”. En este caso, puede oír el sonido resultante cuando cambie el tipo o la nota fundamental del acorde durante la reproducción.

NOTA Estos ajustes no se aplican cuando NTR se ajusta en Guitar.



2 NTR/NTT (Regla de transposición de notas/Tabla de transposición de notas)

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

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

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

NTR (regla de transposición de notas)

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

NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando NTR se ajusta en Root Transpose o Root Fixed

Bypass	Cuando se define NTR en Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Root Transpose, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
Melody	Adecuado para la transposición de la línea de melodía. Utilícelo para canales de melodía como Phrase1 y Phrase2.
Chord	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilícelo para los canales Chord1 y Chord2, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
Melodic Minor	Cuando el acorde que se toca cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Melodic Minor 5th	Además de la transposición Melodic Minor anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón de origen.
Harmonic Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
Harmonic Minor 5th	Además de la transposición Harmonic Minor anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón de origen.
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. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Natural Minor 5th	Además de la transposición Natural Minor anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón de origen.
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. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
Dorian 5th	Además de la transposición Dorian anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón de origen.

Cuando NTR se ajusta en Guitar

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

3 High Key/Note Limit

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

[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 46) se ha configurado como "Root Transpose".</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es F.</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>Definen el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este intervalo, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del intervalo natural (por ejemplo, sonidos de bajo demasiado agudos o sonidos de piccolo demasiado graves).</p> <p>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta es 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)

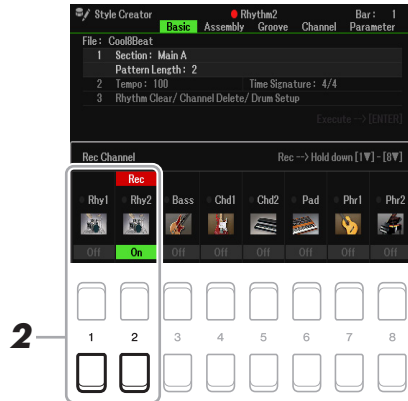
Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes. Utilice los botones del cursor [4 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar uno de los tipos siguientes.

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. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.
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.

Edición de la parte de ritmo de un estilo (Drum Setup)

La función de ajuste de batería permite editar la parte rítmica del estilo actual; por ejemplo, cambiar los instrumentos de percusión y realizar diversos ajustes. El procedimiento siguiente se aplica al paso 6 del procedimiento básico de la [página 36](#).

- 1** En la página Basic, pulse el botón [1 ▲▼] (Rec Ch) para acceder a la pantalla Rec Channel en la sección de la mitad inferior de la pantalla.

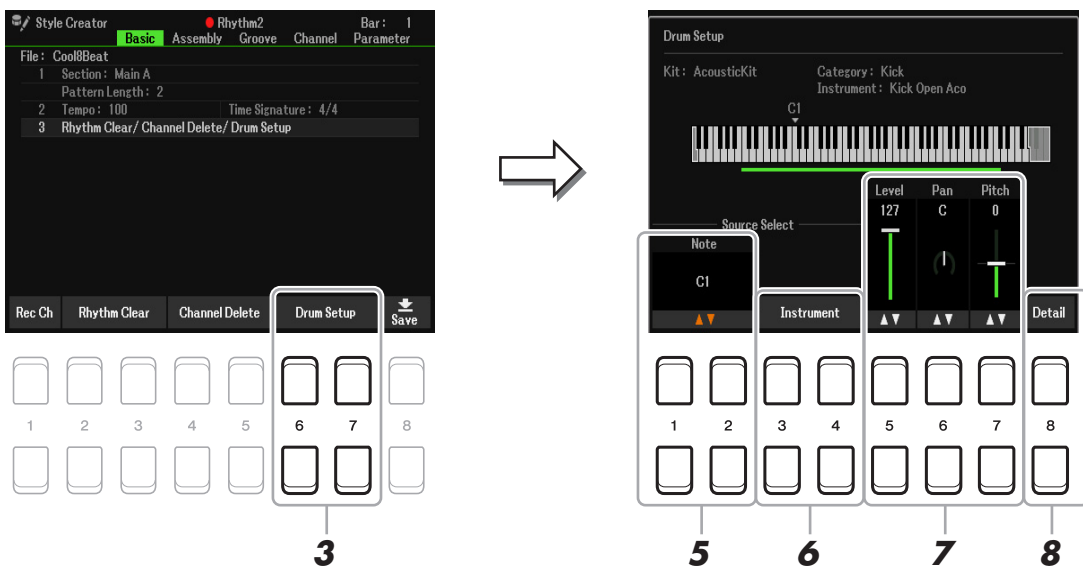


- 2** Mantenga pulsado el botón [1 ▼] o [2 ▼] correspondiente al canal que desee editar.

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

- 3** Utilice los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar “3 Rhythm Clear/Ch Delete/ Drum Setup” y, a continuación, pulse uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) para acceder a la pantalla Drum Setup.

Aparecerá la ventana Drum Setup.



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

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

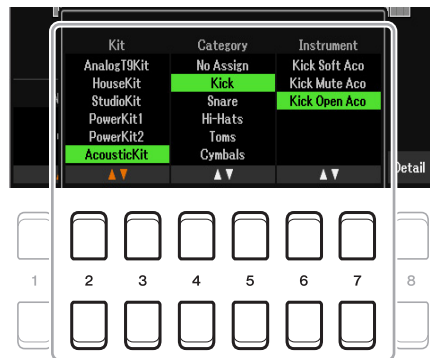
- 5** Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Note) para seleccionar la nota que desee editar.

NOTA También puede seleccionar la nota pulsándola en el teclado.



6 Seleccione el instrumento que desee usar.

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



6-2

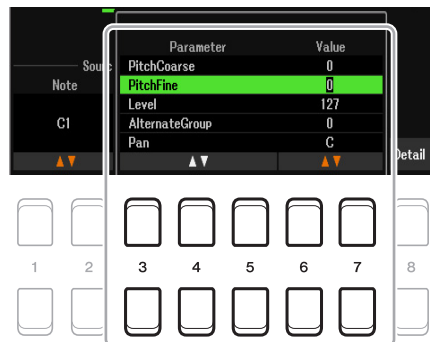
6-2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar la Kit, Category y el Instrument por orden.

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

7 Si es necesario, ajuste el Level de volumen, Pan o Pitch utilizando los botones [5 ▲▼]–[7 ▲▼].

8 Si es necesario, realice ajustes más detallados.

8-1 Pulse el botón [8 ▲▼] (Detail) para abrir la ventana de ajustes detallados.



8-2

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

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

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

Chorus Send	Permite ajustar la profundidad de chorus.
Variation Send	Permite ajustar la profundidad del efecto de variación (DSP1). Cuando el parámetro “Connection” se establece en “Insertion” en la pantalla Mixer y se selecciona este canal de ritmo como parte asignada, este parámetro surte los efectos que se indican a continuación. Cuando Variation Send se ajusta en 0: No se aplica ningún efecto al instrumento (Insertion Off). Cuando Variation Send se ajusta en 1–127: Se aplican los efectos al instrumento (Insertion On).
Key Assign	Determina el modo de asignación de teclas. Este parámetro solo es eficaz cuando el parámetro XG del kit “SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN” se establece en “INST”; consulte la Data List (Lista de datos) en el sitio web. Single: Cada vez sucesiva que se toca el mismo sonido el sonido anterior se corta o silencia. Multi: Cada sonido continúa disminuyendo hasta que desaparece aunque se toque sucesivamente varias veces.
Rcv Note Off	Determina si se reciben o no los mensajes de nota desactivada.
Rcv Note On	Determina si se reciben o no los mensajes de nota activada.
Filter Cutoff	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro. Los valores más altos producen un sonido más brillante.
Filter Resonance	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Frecuencia de corte. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.
EG Attack	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápido es el ataque.
EG Decay1	Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de sostenido (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.
EG Decay2	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.

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

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

10 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 36](#)).

AVISO

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

Contenido

Edición de ajustes de notación musical (partitura)	51
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto	53
Reproducción mientras se cancela una parte particular de una canción	54
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	55
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición)	56
• Utilización de la función de guía	58
Creación y edición de canciones (Song Creator)	60
• Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página Setup)	60
• Regrabación de una sección específica: Punch In/Out (página Rec Mode)	61
• Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (pantalla Channel)	63

Edición de ajustes de notación musical (partitura)

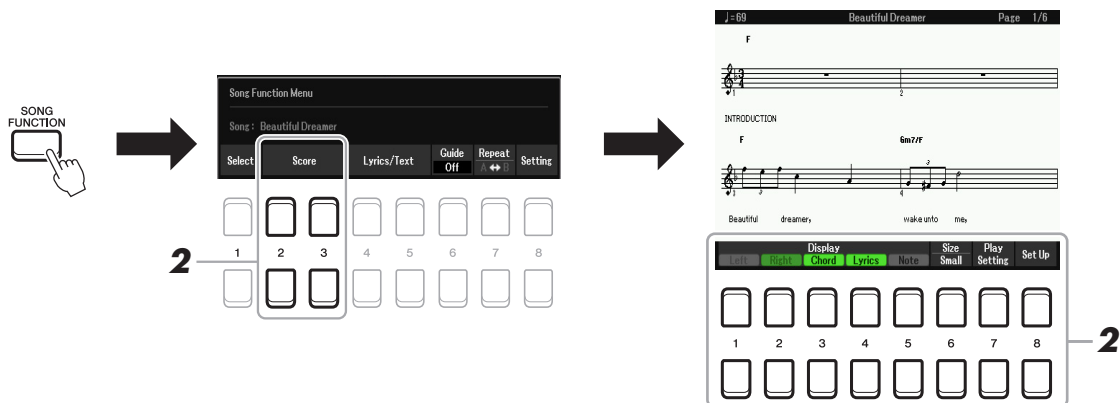
Para ver la notación musical de la canción seleccionada, siga estas instrucciones. Puede cambiar la configuración, como el tamaño de origen del texto. Puede cambiar la pantalla de partitura tal como desee para que se adapte a sus preferencias personales. Estos ajustes se mantienen aunque se apague el instrumento.

NOTA Puede guardar los ajustes realizados como parte de una canción; para ello, acceda a [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Consulte la [página 60](#).

NOTA En función de la canción disponible comercialmente en concreto, es posible que no se pueda mostrar la partitura.

NOTA La partitura de un archivo de audio no se puede mostrar porque la partitura se crea basándose solamente en eventos MIDI.

1 Pulse el botón [SONG FUNCTION] para acceder a la pantalla Song Function Menu.



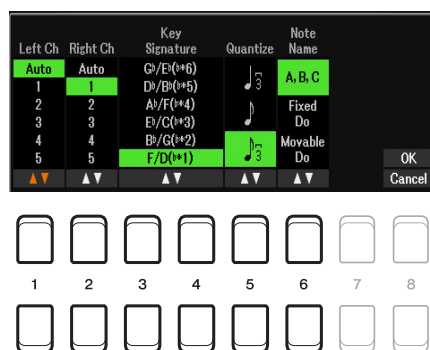
2 Pulse uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).

La notación musical (Partitura) aparece en la pantalla.

[1 ▲▼]	Left	Activa y desactiva la visualización de la notación de 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 configuración detallada y configure el parámetro Left Ch en cualquier canal excepto "Auto". O bien, vaya a la pantalla Song Setting y configure el parámetro Left en cualquier canal excepto "Off" (página 57). Right (siguiente parámetro) y Left no se pueden desactivar al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	Right	Activa/desactiva la visualización de la notación de la mano derecha. Right y Left (arriba) no se pueden desactivar al mismo tiempo.
[3 ▲▼]	Chord	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, no se muestran acordes.

[4 ▲▼]	Lyrics	Activa y desactiva la visualización de letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, no se muestran letras. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se cambia entre "Lyrics" y "Pedal". Cuando "Pedal" está activado, al pulsar estos botones se activa la visualización de los eventos de pedal, en lugar de mostrar las letras.
[5 ▲▼]	Note	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se cambia entre "Note" y "Fingering". Si está marcado "Fingering", en la pantalla se muestran los eventos de digitación en lugar de los nombres de las notas.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large	Determina el nivel de zoom de la pantalla de la notación.
[7 ▲▼]	Play Setting	Permite cancelar o atenuar una parte particular de la canción, lo que permite cantar al estilo "karaoke" mientras se ve la notación musical de la canción seleccionada. Para obtener más información, consulte la página 54 .
[8 ▲▼]	Set Up	Abre la pantalla de ajustes detallados. Consulte a continuación.

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



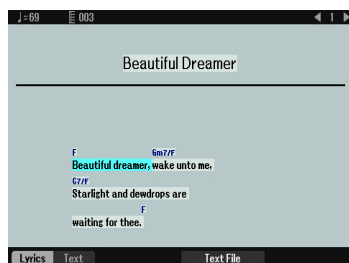
[1 ▲▼]	Left Ch	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor Auto cuando se selecciona otra canción.
[2 ▲▼]	Right Ch	Auto: Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente; para ello, se ajustan las partes en el mismo canal que el canal especificado en [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Guide/Channel (página 56). 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. Off (Ajuste disponible solo para Left Ch): No asigna ningún canal a la parte izquierda. Desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano izquierda.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature	Permite introducir cambios en la armadura 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 armadura para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	Quantize	Permite controlar la resolución de las notas en la notación, para poder cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas y adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6 ▲▼]	Note Name	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro Note anterior está configurado en On. A, B, C: los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). Fixed Do: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo, con la nota de C fijada en Do. Las notas "C, D, E, F, G, A, B" siempre se indican como "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Si" cuando el idioma se ajusta en español. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 57). Movable Do: Los nombres de la nota se indican en solfeo de acuerdo con la clave de la canción actual. Cuando se selecciona la canción con la clave en Re mayor, por ejemplo, las notas "D, E, F#, G, A, B, C#" se indican como "Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si" cuando el idioma se ajusta en español. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 57).

Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto

Para ver la letra de la canción seleccionada o el texto, pulse el botón [SONG FUNCTION], seguido de uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text). Puede cambiar la configuración, como el tamaño de origen del texto.

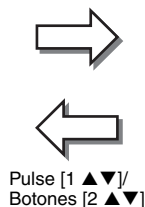
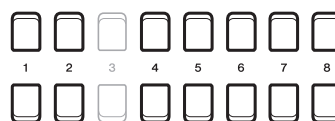
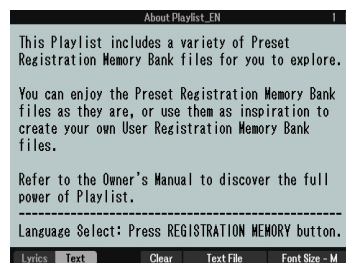
Visualización de letras

Se muestra la letra de los datos de la canción.



Visualización de texto

Se muestran los textos creados en un ordenador.



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

NOTA Si las letras son indecifrables o no se pueden leer, es posible que necesite cambiar el ajuste de Lyrics Language en [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Botones del cursor [▲][▼] 2 Lyrics Language (página 57).

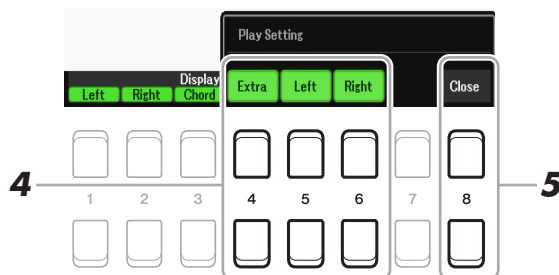
NOTA Cuando cree un archivo de texto en un ordenador, asegúrese de introducir los saltos de línea manualmente. Esto es necesario porque en este instrumento no se pueden introducir saltos de línea automáticos. Si una frase se extiende más allá de la pantalla y no se puede mostrar correctamente, revise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

[1 ▲▼]	Lyrics	Cambia entre la visualización de letras (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la visualización de texto (un archivo de texto seleccionado mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	Text	
[3 ▲▼]	Clear (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Borra el texto de la pantalla. Esta operación no elimina el texto en sí, sino que hace que no se seleccione ningún archivo de texto. Si desea restaurar la indicación de texto, vuelva a seleccionar el archivo de texto mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	<p>Cuando el idioma de pantalla es distinto de Japanese</p> <p>Determina el tipo y el tamaño de origen. Los tamaños de origen que no tienen la indicación "P" (los caracteres tienen el mismo ancho) son adecuados para mostrar letras con nombres de acordes, ya que las posiciones de los nombres de acordes se fijan a las letras correspondientes. Los tamaños de origen que tienen la indicación "P" (los caracteres tienen diferentes anchos) son adecuados para mostrar letras sin nombres de acordes o notas explicativas. S, M y L indican los tamaños de origen.</p> <p>NOTA Para cambiar el idioma de la pantalla, consulte "Configuración (Manual de instrucciones)".</p> <p>Cuando el idioma de pantalla se ha establecido en Japanese</p> <p>Determina el tamaño de origen.</p>

Reproducción mientras se cancela una parte particular de una canción

Esto permite cancelar o atenuar una parte particular de la canción, lo que permite cantar al estilo "karaoke" mientras se ve la notación musical de la canción seleccionada.

- 1** Pulse el botón [SONG FUNCTION] para acceder a la pantalla Song Function Menu.
- 2** Pulse uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).
En la pantalla aparece la notación musical (partitura) de la canción seleccionada.
- 3** Pulse los botones [7 ▲▼] (Play Setting) para acceder a la pantalla Play Setting.

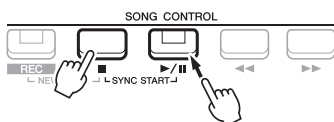


- 4** Utilice los botones [4 ▲▼]–[6 ▲▼] para cancelar el canal deseado de la canción.
 - **Right:** Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano derecha.
 - **Left:** Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano izquierda.
 - **Extra:** Activa o desactiva la reproducción de todos los canales, salvo los asignados a las partes de las manos izquierda y derecha descritos más arriba.
- 5** Utilice los botones [8 ▲▼] (Close) para salir de la pantalla.

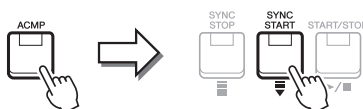
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

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

- 1** Seleccione una canción.
- 2** Seleccione un estilo.
- 3** Mientras mantiene pulsado el botón SONG CONTROL [■] (STOP), pulse el botón [▶/||] (PLAY/PAUSE) para llevar a cabo un inicio sincronizado de la canción.



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



- 5** Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] o toque acordes en la sección de acordes.

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo a la vez. La información de acordes aparece en la partitura visualizada ([página 51](#)) mientras toca.

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

NOTA La función de reactivador de estilo ([página 11](#)) no se puede utilizar durante la reproducción de canciones.

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

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

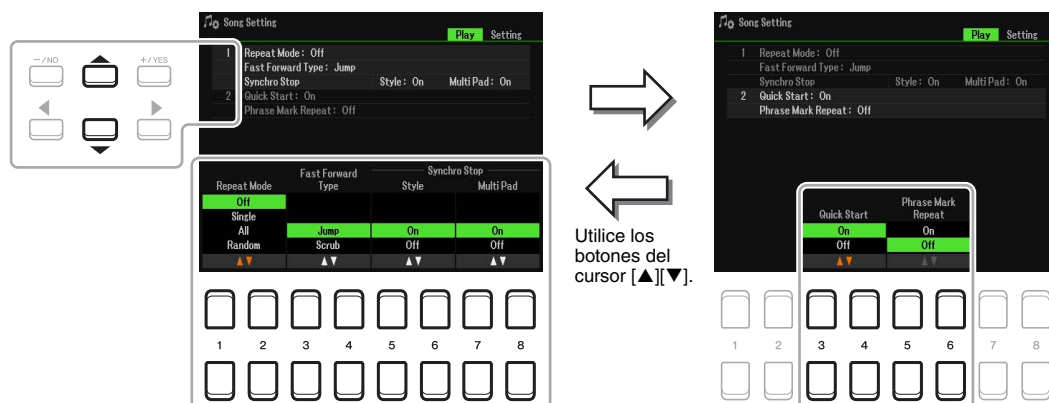
El instrumento ofrece una variedad de funciones de reproducción de canciones (repetición de la reproducción, distintos ajustes de guía, etc.) a las que se puede acceder en la pantalla mostrada a continuación.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

2 Utilice los botones TAB [◀][▶] y los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar la página en la que realizar los ajustes como se indica a continuación.

■ Página Play



Utilice los botones del cursor [▲][▼].

1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

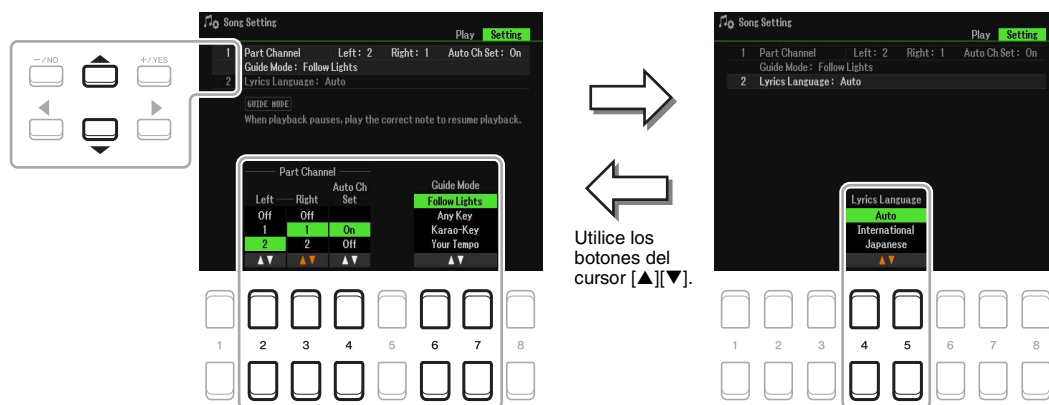
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	Determina el método de repetición de la reproducción. Off: Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. Single: Reproduce continuamente la canción seleccionada. All: Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. Random: Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	Determina el tipo de avance rápido cuando se pulsa el botón [▶▶] (FF) durante la reproducción de canciones. Jump: Al pulsar el botón [▶▶] una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Si se mantiene pulsado el botón [▶▶], avanza de forma continua. Scrub: Si se mantiene pulsado [▶▶], la canción se reproduce y suena a gran velocidad.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	Determina si la reproducción de un estilo se detiene o no cuando se detiene la reproducción de la canción MIDI.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción de la canción MIDI.



2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	En algunos datos de canciones comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se graban en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start 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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	Este parámetro solo está disponible cuando la canción actual contiene marcas de frase, que especifican ciertas ubicaciones (de varios compases cada una) en la canción. Cuando se ajusta en On, la sección correspondiente a la marca de frase (especificada mediante los botones [◀◀] (REW) y [▶▶] (FF) de SONG CONTROL) se reproduce de forma repetida. Tenga en cuenta que este parámetro se puede establecer solo cuando se detiene la reproducción de la canción.

■ Página Setting



3

Canciones

1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left	Estos parámetros determinan el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de las funciones de guía y de partitura de canción.
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	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 establecerse en “On”.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	Consulte la página 58 .

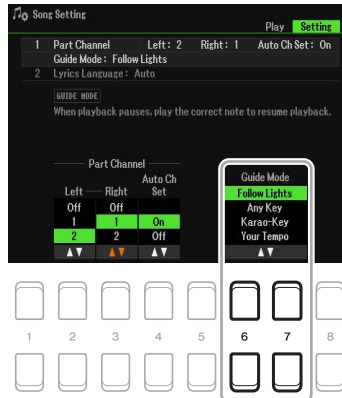
2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	Determina el idioma que se muestra en la visualización de letras Auto: Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. International: Trata la letra visualizada como un idioma occidental. Japanese: Trata la letra visualizada como japonés.
-------------------	-----------------	---

Utilización de la función de guía

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

- 1 Seleccione la canción que desea practicar en el teclado o que desea cantar.**
- 2 Abra la pantalla de configuración.**
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Botones del cursor [▲] 1 Part Channel/Guide Mode
- 3 Utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para seleccionar el modo de guía que desee.**



■ Modos de guía 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 de Follow Lights 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-SX600 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función de partitura de canción.

Any Key

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

Your Tempo

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

■ Modo de guía para cantar

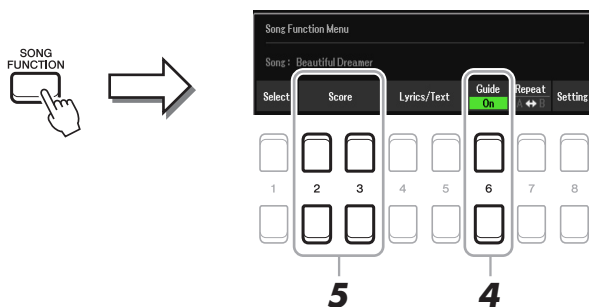
Karao-Key

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



PÁGINA SIGUIENTE

- 4** Pulse el botón [SONG FUNCTION] para acceder a la pantalla Song Function Menu y, a continuación, active la función Guide pulsando el botón [6 ▲▼] (Guide).



- 5** Abra la pantalla Partitura pulsando uno de los botones [2 ▲▼][3 ▲▼] (Score).
- 6** Pulse el botón SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar la reproducción. Practique con el teclado o cante con el modo de guía seleccionado en el paso 3.
- 7** Pulse el botón [■] (STOP) para detener la reproducción.
- 8** Cuando haya terminado de practicar, pulse el botón [6 ▲▼] (Guide) para desactivar la función de guía.

NOTA Se puede guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 61). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente y se recuperarán los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

NOTA Mantener activada la Función de guía puede hacer que se detenga la reproducción de la canción.

Creación y edición de canciones (Song Creator)

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

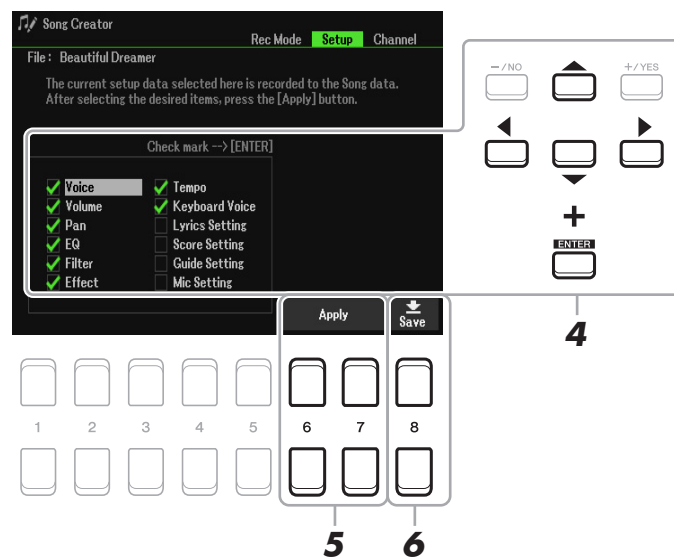
Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página Setup)

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

1 Seleccione la canción en la que desea grabar los datos de configuración.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB[◀][▶] Setup



3 Pulse el botón SONG CONTROL [■] (STOP) para mover la posición de la canción a la parte superior de esta.



4 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y el botón [ENTER] para seleccionar los datos de configuración que vaya a grabar.

Seleccione los elementos que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí solo se pueden grabar al principio de la canción, excepto Keyboard Voice.

Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo	Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde el Mixer.
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 One Touch Setting. Se puede grabar en cualquier punto de la canción para que pueda cambiar de voz en mitad de ella.
Lyrics Setting	Graba los ajustes de la pantalla Lyrics.
Score Setting	Graba los ajustes de la pantalla Score.
Guide Setting	Graba los ajustes de las funciones Guide, incluido el ajuste de Guide On/Off.
Mic Setting	Graba los ajustes de la pantalla Mic Setting.

Pulse el botón [ENTER] para agregar o quitar una marca de verificación al/del elemento seleccionado.

5 Pulse el botón [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Apply) para grabar los datos.

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para realizar la operación de Guardar.

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

AVISO

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

Regrabación de una sección específica: Punch In/Out (página Rec Mode)

Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción que ya haya grabado, utilice la función Punch In/Out. Con este método, solo se sustituyen los datos que se encuentran entre los puntos Punch In y Punch Out por los datos recientemente grabados. Tenga en cuenta que las notas situadas antes y después de los puntos de Punch In/Out no se graban encima, aunque las escuchará reproducirse normalmente para guiarle en la sincronización de los Punch In/Out.

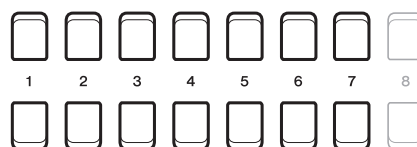
NOTA La función de reactivador de estilo (página 11) no se puede utilizar al grabar sobre datos existentes (sobregrabación).

1 Seleccione la canción que desee para volver a grabar.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode

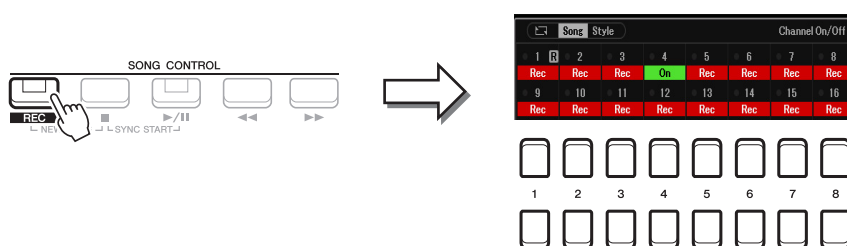
3 Determine los ajustes de grabación.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In)	<p>Determina el punto de entrada con los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p>Normal: La sobregrabación comienza cuando se inicia la reproducción de la canción mediante el botón SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) o bien 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 de Punch In, a continuación, comienza la sobregrabación de sobrescritura en ese punto. Puede establecer el compás del Punch In pulsando el botón [3 ▲▼].</p>
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out)	<p>Determina el punto de salida con los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</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 Punch Out 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 sobregrabación en sí continúa hasta el principio del compás del Punch Out 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 pulsando los botones [6 ▲▼].</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>Cuando se configura en On, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de Punch In y Punch Out. Mientras se reproduce una canción, al pulsar (y mantener pulsado) 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). Pulse y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción, para realizar los puntos de entrada y salida de la grabación de sobrescritura. 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 Pedal Punch In/Out puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si es necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (page 96).</p>

4 Pulse el botón SONG CONTROL [REC].

Aparece la pantalla Channel On/Off (Song). Pulse el botón SONG [REC] y, sin soltarlo, pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] a fin de seleccionar “Rec” para el canal deseado.



5 Para iniciar la grabación con puntos de entrada/salida, pulse el botón SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE).

De acuerdo con los ajustes del paso 3, toque el teclado entre los puntos de entrada y salida. Consulte los ejemplos de varios ajustes que se ilustran a continuación.

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para realizar la operación de Guardar.

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

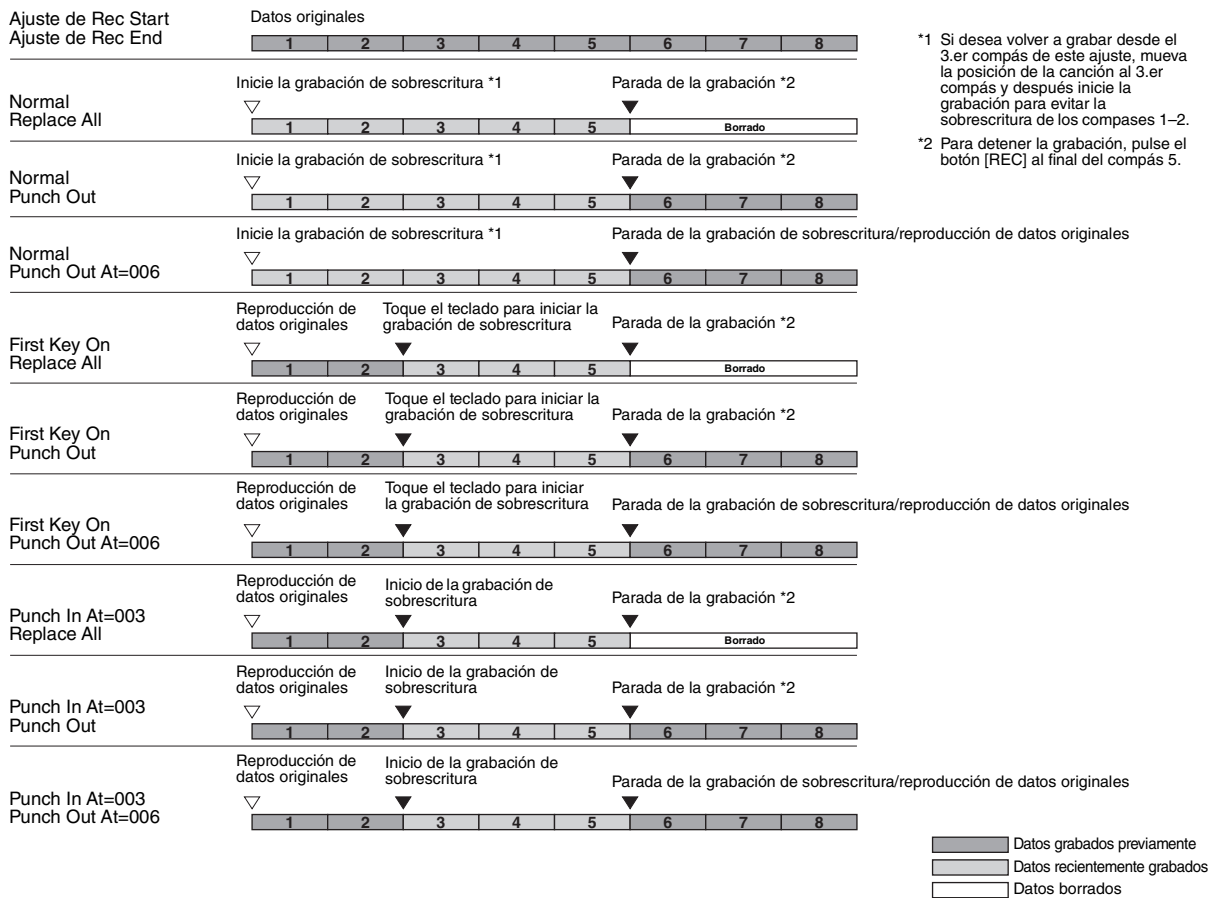
AVISO

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



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

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



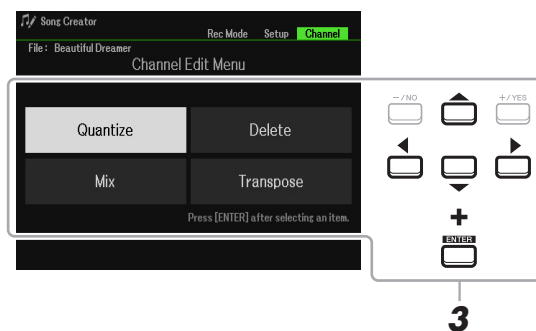
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (pantalla Channel)

Puede aplicar varias funciones útiles a datos ya grabados, como Cuantización y Transposición, en la página Channel.

1 Seleccione una canción para su edición.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el elemento que desee editar y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

4 Edite los datos mediante los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Para obtener más información sobre el menú de edición y ajustes disponibles, consulte las [páginas 64–65](#).

5 Pulse el botón [ENTER] para llevar a cabo la operación de la pantalla actual.

Una vez que se ha completado la operación, la indicación “Execute → [ENTER]” de la pantalla cambiará a “Undo → [ENTER]”, para que pueda restaurar los datos originales si no le satisfacen los resultados de la operación. La función Undo solo tiene un nivel; solo puede deshacerse la operación anterior.

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para realizar la operación de Guardar.

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

AVISO

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

Quantize

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantizarse.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	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 cuantización de corchea</p> <p>Ajustes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-right: 10px;">Negra <li style="margin-right: 10px;">Corchea <li style="margin-right: 10px;">Semicorchea <li style="margin-right: 10px;">Fusa <li style="margin-right: 10px;">Semicorchea+ tresillo de corcheas* <li style="margin-right: 10px;">Tresillo de negras <li style="margin-right: 10px;">Tresillo de corcheas <li style="margin-right: 10px;">Tresillo de semicorchea <li style="margin-right: 10px;">Corchea+ tresillo de corcheas* <li style="margin-right: 10px;">Semicorchea+ Tresillo de semicorcheas* <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asterisco (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantizar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantiza en corcheas, todas las notas del canal se cuantizarán en corcheas y se eliminará por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantizarán correctamente.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength	<p>Determina la intensidad con la que se cuantizarán las notas. Un ajuste del 100 % producirá una temporización 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>

Delete

Puede borrar los datos del canal especificado en la canción. Seleccione el canal cuyos datos van a eliminarse con los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, especifique las marcas de verificación pulsando los botones [6 ▲]/[7 ▲]. (Para quitar las marcas de verificación, pulse los botones [6 ▼]/[7 ▼]). Pulse el botón [ENTER] para eliminar realmente los canales.

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

Mix

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

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1	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 ▲▼]	Source2	Determina el canal (1–16) MIDI que se va a combinar. Solo los eventos de notas del canal especificado aquí se copian en el canal de destino. Además de los valores 1–16, existe un ajuste “COPY” que permite copiar los datos de Source 1 en el canal de destino.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de copia o de mezcla.

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. Seleccione el canal que desee transponer mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, establezca el valor con el dial de datos o los botones [+ /YES] /[- /NO]. Pulse el botón [ENTER] para transponer realmente los canales.

NOTA Puede seleccionar todos los canales pulsando los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (All Channels), que permite transponer todos los canales a la vez.

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

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

Contenido

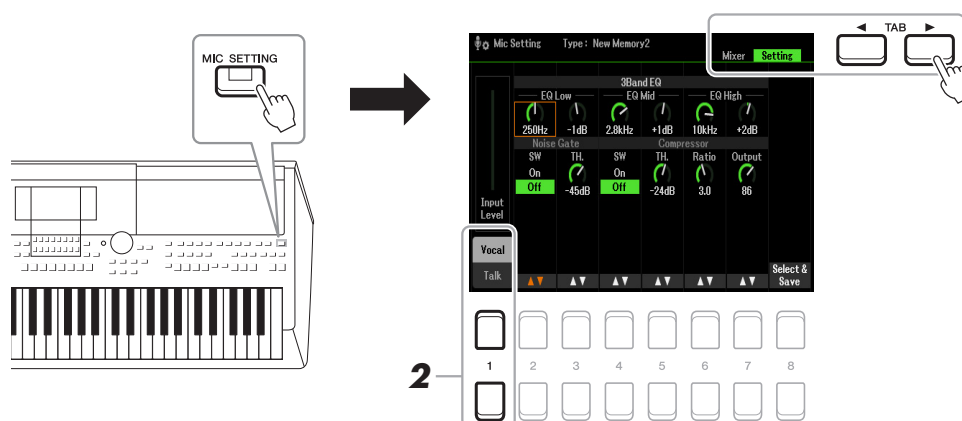
Configuración de los ajustes del micrófono67
• Página Vocal68
• Página Talk69
• Aplicación de un efecto de inserción a una parte vocal70
Almacenamiento o recuperación de los ajustes del micrófono71
• Guardar los ajustes de micrófono71
• Recuperación de los ajustes del micrófono71

Configuración de los ajustes del micrófono

En esta sección puede ajustar los parámetros de diversos efectos que se aplican al sonido del micrófono. Debe realizar ajustes de los tipos “Vocal” y “Talk”; por ejemplo, utilizando Vocal para la interpretación de canciones y Talk para hacer anuncios entre canciones.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

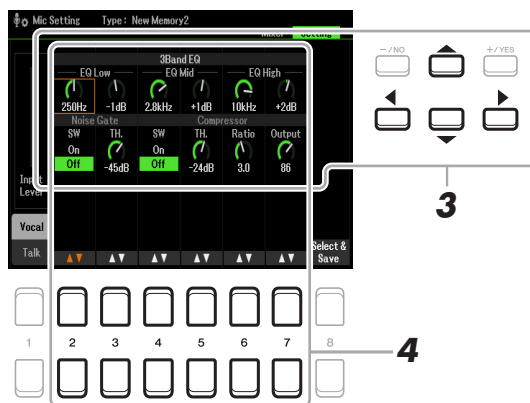


2 Utilice los botones [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) para seleccionar la página que desee.

NOTA Puede usar un pedal conectado para cambiar cómodamente entre Vocal y Talk. Para obtener más información, consulte la [página 95](#).

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

Para obtener información sobre cada parámetro, consulte la página siguiente.



4 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para editar los parámetros.

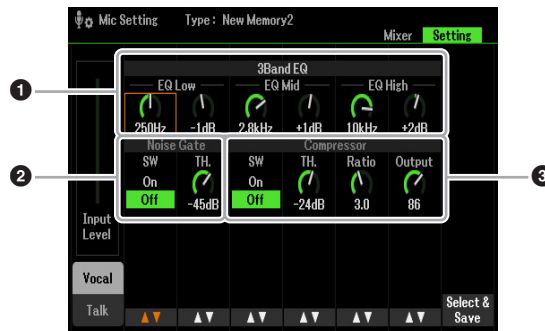
5 Guarde el ajuste editado.

Para obtener más información, consulte la [página 71](#).

AVISO

Tras la configuración, guarde los ajustes como se indica en la [página 71](#). Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

Página Vocal



5

Micrófono

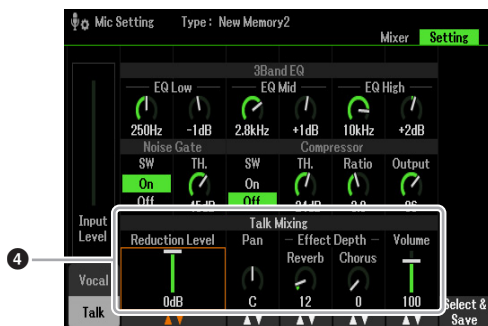
❶ 3Band EQ	EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (Low, Mid y High) de alta calidad para el sonido del micrófono.	
	Hz	Ajusta la frecuencia central de la banda correspondiente.
	dB	Potencia o atenúa el nivel de la banda correspondiente hasta 12 dB.
❷ Noise Gate	Este procesador silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).	
	SW (Switch) (interruptor)	Activa o desactiva la Noise Gate.
	TH. (Threshold) (umbral)	Ajusta el nivel de entrada en el que la puerta empieza a abrirse.
❸ Compressor	Este procesador 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. Para obtener un efecto de compresión máximo, ajuste RATIO en un valor elevado y el parámetro OUT a un volumen óptimo.	
	SW (Switch) (interruptor)	Activa o desactiva el Compressor.
	TH. (Threshold) (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual se aplica el Compressor.
	Ratio	Ajusta la proporción de compresión. Las proporciones elevadas dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
	Out	Ajusta el nivel de salida final.

AVISO

Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

Página Talk

Estos ajustes son para discursos o anuncios (NO para actuaciones de canto). Todas las indicaciones y parámetros (con la excepción de Talk Mixing) son los mismos que los de la página Vocal. No obstante, los ajustes son independientes de los de la página Vocal.



4 Talk Mixing

Esta función permite realizar ajustes de micrófono para hablar o hacer anuncios entre las interpretaciones de distintas canciones.

Reduction Level	Determina el grado de reducción que se aplica al sonido global (excepto la entrada del micrófono), lo que permite ajustar con eficacia el equilibrio entre la voz y el sonido global del instrumento.
Pan	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
Reverb Depth	Determina la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
Chorus Depth	Determina la profundidad de los efectos de chorus aplicados al sonido del micrófono.
Volume	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.

AVISO

Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

Aplicación de un efecto de inserción a una parte vocal

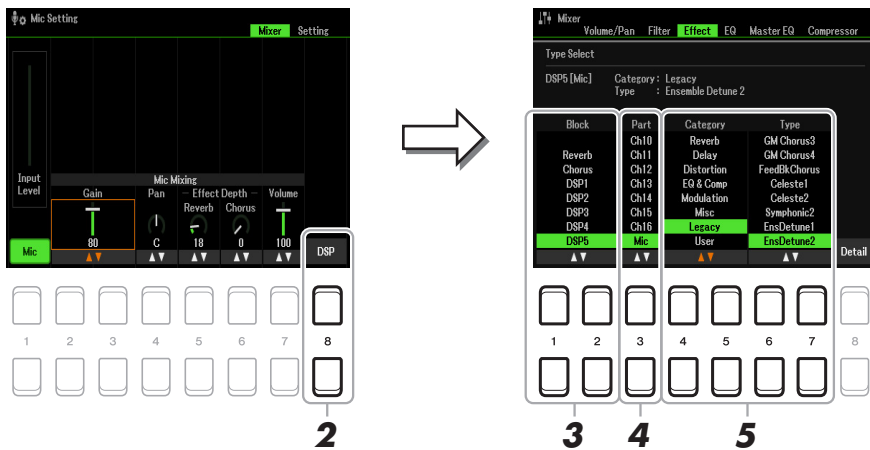
Las funciones de procesador de señales digitales (DSP, Digital Signal Processor) incorporadas en el instrumento ofrecen tipos de efectos de gran calidad, que incluyen eco real y retardo real. También puede aplicar los efectos de DSP de manera independiente a un objetivo específico. Por ejemplo, puede obtener un sonido pulido y coherente para la mezcla mediante la aplicación de efectos comunes (como Reverb y Chorus) a todas partes y, aún así, insertar un efecto Delay especial solo en la parte vocal. Las instrucciones siguientes muestran cómo aplicar los efectos DSP solo a la parte vocal.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

Para ver información detallada sobre cómo conectar un micrófono, consulte el Manual de instrucciones, capítulo 5.

2 Pulse el botón [8 ▲▼] para acceder a la pantalla de selección del tipo de efecto.



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

Para aplicar los efectos DSP (excepto Reverb o Chorus) solo a la parte vocal, seleccione DSP5 como bloque de efectos. Para el diagrama de bloques, consulte la [página 94](#).

4 Utilice los botones [3 ▲▼] (Part) para seleccionar la parte a la que se aplicarán los efectos DSP.

Para aplicar los efectos DSP (excepto Reverb o Chorus) solo a la parte vocal, seleccione MIC como parte.

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

Compruebe los efectos mientras canta con el micrófono.

NOTA Reverb no tiene categoría.

Para realizar ajustes detallados de los efectos, pulse los botones [8 ▲▼] (Detail).

Para obtener información detallada, consulte “Edición y almacenamiento del tipo de efecto original” ([página 89](#)).



6 Guarde el ajuste editado.

Para obtener información detallada, consulte la página siguiente.

Almacenamiento o recuperación de los ajustes del micrófono

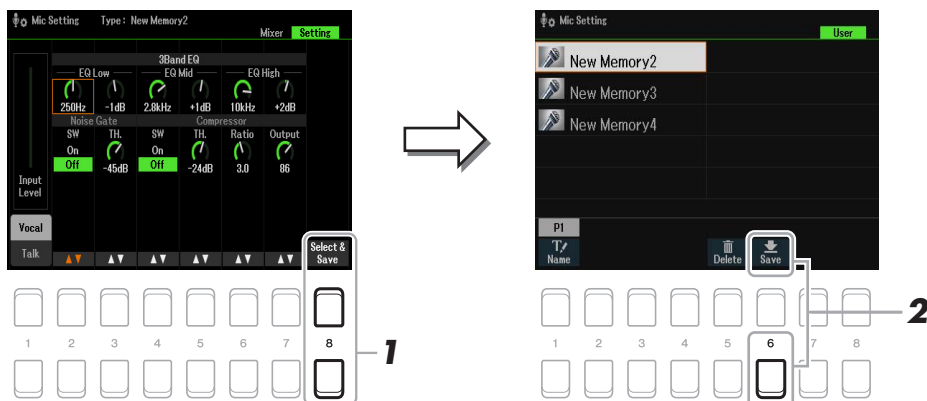
Todos los ajustes (páginas Vocal/Talk) se guardan juntos como un único archivo. Se puede guardar hasta 60 archivos en la unidad User.

Guardar los ajustes de micrófono

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)

NOTA Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo o el nombre de la interpretación. Para introducir caracteres, consulte "Operaciones básicas" en el Manual de instrucciones.



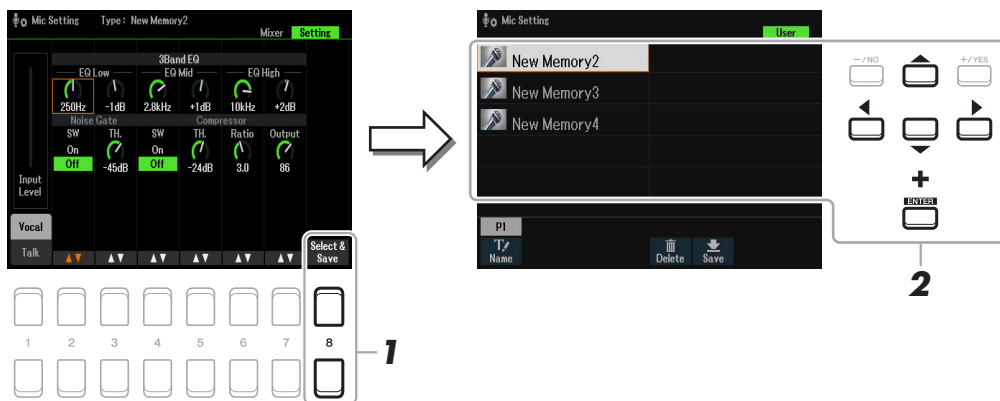
2 Pulse el botón [6 ▼] (Save) para guardar los ajustes.

Este método solo describe cómo guardar los ajustes en la unidad User. Si tiene la intención de guardar en USB, utilice las instrucciones de Setup Files ([página 112](#))

Recuperación de los ajustes del micrófono

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)



2 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el archivo que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Contenido

Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator).....	72
Edición de Multi Pads	74

Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator)

Esta función permite crear frases originales de Multi Pad grabando su interpretación al teclado. Las frases grabadas se registran en los distintos botones MULTI PAD CONTROL [1]–[4] y se pueden guardar como banco. También puede sustituir algunos de los Pads del banco existente con las frases que ha grabado y guardarlo como banco independiente.

Antes de iniciar la operación, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

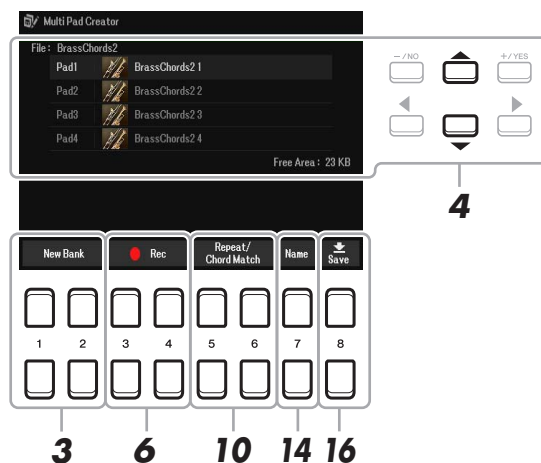
- Como la grabación se puede realizar y sincronizar con la reproducción de estilo, debe seleccionar el estilo que desee previamente. No obstante, tenga en cuenta que el estilo no se grabará.
- Como solamente se grabará la interpretación de la parte RIGHT 1 como frases Multi Pad, debe seleccionar la voz deseada para la parte RIGHT 1 previamente.

1 Si desea crear un nuevo Multi Pad en el banco existente, seleccione el banco de Multi Pad deseado con el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, este paso no es necesario.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER]



3 Si desea crear un Multi Pad nuevo en un banco nuevo, pulse uno de los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank).

4 Seleccione un Multi Pad concreto que desee grabar mediante los botones de cursor [▲][▼].

5 Si es necesario, seleccione la voz que desee mediante los botones de selección de categoría VOICE.

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



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

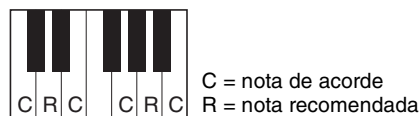
7 Interprete al teclado para iniciar la grabación.

Para asegurarse de que la grabación esté sincronizada con el tempo, pulse el botón [METRONOME] para activar el metrónomo.

Si desea insertar un silencio antes de la frase real, pulse STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar la grabación y la reproducción del ritmo (del estilo actual). Tenga en cuenta que la parte del ritmo del estilo actual se reproduce durante la grabación aunque no se grabe.

Notas recomendadas para la frase Chord Match

Si tiene la intención de crear una frase Chord Match, haga una frase con las notas del acorde original (C, E, G, B) de CM7 y las notas recomendadas (D, A), como se muestra a continuación. De esta forma se garantiza que la frase permanezca armónicamente constante y concuerde con el acorde que se toque en la sección izquierda del teclado.



8 Detenga la grabación.

Pulse uno de los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Stop), el botón MULTI PAD CONTROL [STOP] del panel o el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para detener la grabación cuando termine de tocar la frase.

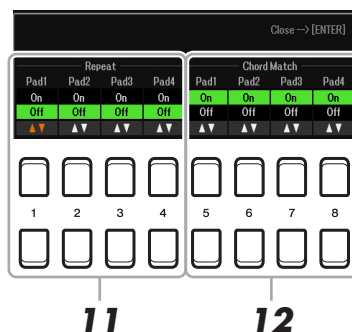
9 Escuche de nuevo la frase recién grabada pulsando el botón de MULTI PAD [1]–[4] correspondiente. Para volver a grabar la frase, repita los pasos del 6 al 8.

10 Pulse uno de los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match) para acceder a la pantalla de ajustes de Repeat/Chord Match.

11 Active (On) o desactive (Off) el parámetro Repeat de cada pad con los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Si el parámetro Repeat está activado para el pad seleccionado, la reproducción del pad correspondiente proseguirá hasta que se presione el botón [STOP] de MULTI PAD. Al pulsar un Multi Pad 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 pad seleccionado, la reproducción terminará automáticamente tan pronto como se llegue al final de la frase.



12 Active (On) o desactive (Off) Chord Match de cada pad con los botones [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

- 13** Para cerrar la ventana de ajuste de Repeat/Chord Match, pulse el botón [EXIT].
- 14** Pulse el botón [7 ▲▼] (Name) para asignar un nombre al Multi Pad grabado.
- 15** Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos del 4 al 14.
- 16** Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) y, a continuación, guarde los datos del Multi Pad como un banco que contiene un conjunto de cuatro pads.

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

AVISO

Los datos de la canción grabada se perderán si apaga el instrumento sin llevar a cabo la operación de almacenamiento.

Edición de Multi Pads

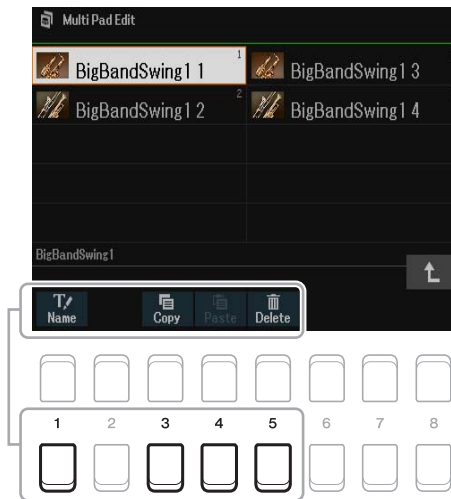
Puede administrar (cambiar de nombre, copiar, pegar y eliminar) el banco de Multi Pad creado y cada uno de los Multi Pads que pertenecen al banco. Para obtener instrucciones sobre cómo administrar el archivo del banco de Multi Pad, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones. Esta sección explica cómo administrar cada Multi Pad.

- 1** Seleccione el banco de Multi Pad que contenga el Multi Pad que desee editar.
 - 1-1** Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de bancos de Multi Pad.
 - 1-2** Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña “Preset”, “User” o “USB” (cuando haya conectada una unidad flash USB) donde está guardado el Multi Pad deseado.
 - 1-3** Seleccione un banco de Multi Pad mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
- 2** Pulse el botón [7 ▼] (Edit) de Menu1 para acceder a la pantalla Multi Pad Edit.
- 3** Seleccione el Multi Pad concreto que desee editar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



PÁGINA SIGUIENTE

4 Edite el Pad seleccionado.



[1 ▼]	Name	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
[3 ▼]	Copy	Copia los Multi Pads. Consulte a continuación.
[4 ▼]	Paste	Pega los Multi Pads copiados mediante el botón [3 ▼].
[5 ▼]	Delete	Elimina los Multi Pads seleccionados.

Copia del Multi Pad

- 1** Pulse el botón [3 ▼] (Copy) en el paso 4 anterior.
- 2** Seleccione los Multi Pads que desee copiar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
Los Multi Pads se copian en el portapapeles.
- 3** Pulse el botón [7 ▼] (OK)
- 4** Seleccione la ubicación de destino mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶]. Si desea copiar los pads seleccionados en otro banco, pulse el botón [8 ▲] (↑) para activar la pantalla Multi Pad Bank Selection, seleccione el banco que desee, pulse el botón [7 ▼] (Edit) de Menu1 y, a continuación, seleccione el destino.
- 5** Para llevar a cabo la operación de copia, pulse el botón [4 ▼] (Paste).

5 Guarde el banco actual que contiene los Multi Pads editados.

Pulse el botón [8 ▲] para abrir la ventana de confirmación, pulse el botón [7 ▲▼] (Yes) para abrir la página User y después pulse el botón [6 ▼] (Save) para llevar a cabo la operación de almacenamiento.

Contenido

Edición de la memoria de registros	76
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	77
Recuperación de los números de memoria de registros con arreglo a un orden (Registration Sequence)	78
• Determinación del orden de selección de la memoria de registros	78
• Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros	80
• Uso de la secuencia de registros	80
• Muestras de la memoria de registros (Preset Regist)	81
Uso de la Playlist	82
• Adición de un registro a una Playlist mediante la búsqueda	82
• Cambio del orden de los registros en la Playlist	83
• Importación de registros de Music Finder a la Playlist	83

Edición de la memoria de registros

Puede editar (cambiar de nombre y eliminar) cada una de las memorias de registros que contiene el banco.

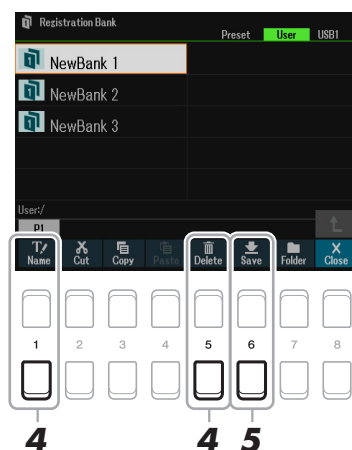
1 Seleccione el banco de la memoria de registros que contiene la memoria de registros que desea editar.

Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para abrir la pantalla de selección de bancos de registros. A continuación, utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el banco deseado.

2 Pulse el botón [7 ▼] (Edit) para acceder a la pantalla de edición de registros.

3 Asegúrese de que aparecen Name y Delete en la parte inferior de la pantalla.

Si no se muestran en la pantalla, pulse el botón [8 ▼] (File) para que aparezcan.



4 Edite (borre o cambie el nombre) la Memoria de registros mediante la siguiente operación.

■ Borrado de la memoria de registros

Bórrela de acuerdo con las instrucciones de "Borrado de archivos y carpetas" en "Operaciones básicas" en el Manual de instrucciones.

■ Cambio de nombre de la memoria de registros

Cambie el nombre de acuerdo con las instrucciones de "Cambio de nombre de archivos o carpetas" en "Operaciones básicas" en el Manual de instrucciones.

5 Pulse el botón [6 ▼] (Save) para guardar el banco actual que contiene las memorias de registros editadas.

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

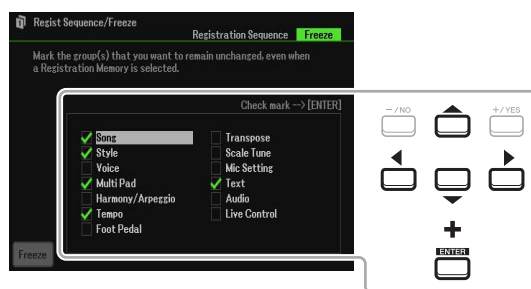
La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Si desea cambiar la configuración de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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

2 Seleccione los elementos que permanecerán sin cambios al pulsar el botón [FREEZE].

Utilice los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el elemento que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para añadir o quitar la marca de verificación.



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

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

Los elementos que tengan marcas de verificación se bloquearán cuando se active el botón [FREEZE] del panel.

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

AVISO

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

Recuperación de los números de memoria de registros con arreglo a un orden (Registration Sequence)

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

Determinación del orden de selección de la memoria de registros

- 1 Si desea utilizar un pedal o pedales para cambiar el número de memoria de registros, conecte los pedales opcionales a las tomas de FOOT PEDAL apropiadas.**

Para obtener información detallada, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

- 2 Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para acceder a la pantalla Registration Bank Selection y, a continuación, seleccione el banco que desee programar.**

- 3 Acceda a la pantalla de operaciones.**

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence

- 4 Si utiliza un pedal, especifique cómo funcionará el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.**

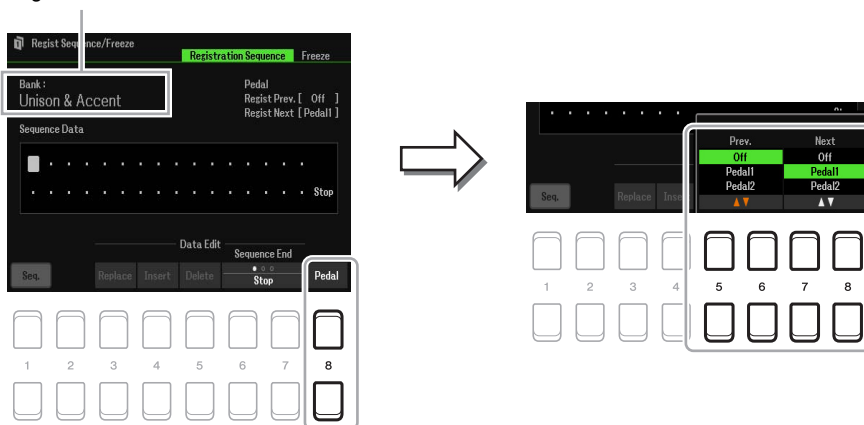
Pulse el botón [8 ▲▼] (Pedal) para abrir la ventana de operaciones. Cuando finalice la configuración descrita anteriormente, pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana.

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.): Selecciona qué pedal se utiliza para invertir la Registration Sequence .

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next): Selecciona qué pedal se utiliza para avanzar en la Registration Sequence .

Tenga en cuenta que estos ajustes del pedal (que no sean OFF) tendrán prioridad sobre los ajustes en la pantalla Foot Pedal (página 95). Si desea utilizar el pedal para una función diferente de la secuencia de registros, asegúrese de que se ajuste en Off.

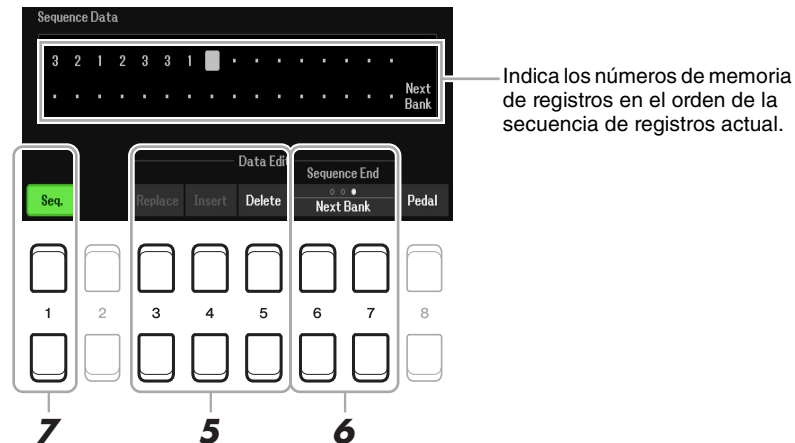
Indica el nombre del banco de la memoria de registros seleccionado actualmente.



▶ 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 [4 ▲▼] (Insert) para introducir el número. La posición del cursor se puede mover mediante los botones de cursor [◀][▶].



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

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

Stop: Pulsar el botón TAB [▶] o el pedal “avanzar” no tiene efecto. La secuencia se para.

Top: La secuencia vuelve a empezar desde el principio.

Next Bank: La secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la memoria de registro en la misma carpeta.

7 Pulse el botón [1 ▲▼] (Seq.) para activar la función Secuencia de registros.

Para desactivar la función Secuencia de registros, pulse el botón [1 ▲▼] (Seq.).

8 Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de operaciones.

Después de que aparezca el mensaje de confirmación, pulse el botón [7 ▲▼] (Yes) para almacenar el programa de secuencia de registros temporalmente.

AVISO

Tenga en cuenta que todos los datos de la secuencia de registros se pierden al cambiar de banco, a menos que los haya guardado con el archivo de banco de memoria de registros. Para obtener instrucciones detalladas, consulte la sección siguiente.

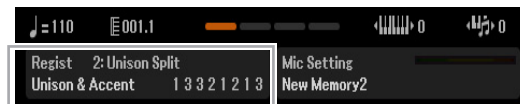
Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros

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

- 1** Pulse los botones **REGIST BANK [+]** y **[-]** simultáneamente para acceder a la pantalla de selección **Registration Bank**.
- 2** Pulse el botón **[8 ▼] (File)** para guardar el archivo del banco.
Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

Uso de la secuencia de registros

- 1** Seleccione el banco de registros que desee.
- 2** En la parte superior izquierda de la pantalla principal, confirme la **Registration Sequence**.



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

El número de la memoria de registros actualmente seleccionada se resaltará.

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

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

NOTA El pedal se puede usar para Registration Sequence incluso cuando no se muestra la pantalla principal.

NOTA Al pedal se le pueden asignar otras funciones. Éstas incluyen Punch In/Out Grabación de canciones (página 61) y las funciones de la página Foot Pedal (página 95) Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out Grabación de canciones → Registration Sequence → Funciones asignadas al pedal.

Muestras de la memoria de registros (Preset Regist)

El instrumento también presenta diversas muestras de memoria de registros preprogramadas (Registro predefinido) que permiten acceder a ajustes útiles para diversas situaciones de interpretación, sin tener que programar sus propios ajustes de la memoria de registros.

- 1** Pulse los botones **REGIST BANK [+]** y **[-]** simultáneamente para abrir la pantalla de selección de bancos de registros.
- 2** Mueva el cursor hasta el banco que desee con los botones del cursor [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**] y, a continuación, pulse el botón [**ENTER**].

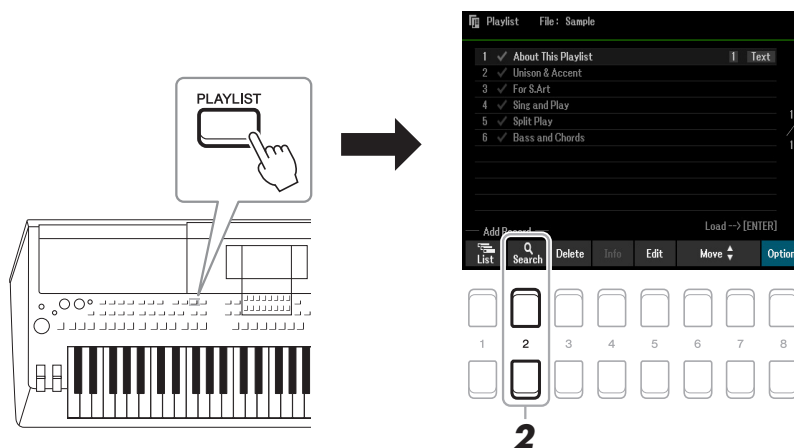
■ Registro predefinido

Unison & Accent	Memoria 1	Ideal para usar con la función Unison, cuando se establece en el tipo All Parts. La función Accent también se activa aquí. El tipo de digitación se ajusta en AI Fingered.
	Memoria 2	Ideal para usar con la función Unison, cuando se establece en el tipo Split. La función Accent también se activa aquí. El tipo de digitación se ajusta en AI Fingered.
	Memoria 3	Ideal para usar con la función Unison, cuando se establece en el tipo Auto Split. La función Accent también se activa aquí. El tipo de digitación se ajusta en AI Full Keyboard.
For S.Art	Ideal para interpretaciones con voces S.Art. Las técnicas de interpretación especiales exclusivas de cada voz S.Art se pueden activar con FOOT PEDAL 2. En cada memoria se registran varias voces S.Art populares.	
Sing and Play	Ideal para cantar acompañando la interpretación al teclado (piano, piano eléctrico, etc.) y la reproducción de estilos. FINGERING TYPE se ajusta en AI Full Keyboard.	
Split Play	Ideal para tocar con diferentes voces de la mano izquierda y la mano derecha junto con la reproducción de estilos. Como FINGERING TYPE se ajusta en AI Full Keyboard, permite una enorme flexibilidad en la interpretación sin limitarse a las notas de acordes indicadas a la izquierda.	
Bass and Chords	Es ideal para tocar notas de acorde con la mano derecha y un Manual Bass con la izquierda.	
About This Playlist	Este es un texto explicativo de las Playlists utilizadas para los ajustes predefinidos de muestra.	

Uso de la Playlist

Adición de un registro a una Playlist mediante la búsqueda

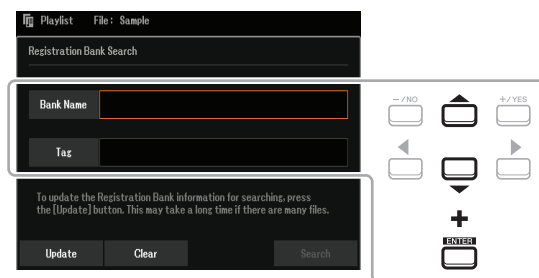
- 1 Pulse el botón [PLAYLIST] para acceder a la pantalla de la Playlist.



- 2 Pulse los botones [2 ▲▼] (Search) para acceder a la pantalla de búsqueda.

2-1 Utilice los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar Bank Name o Tag como objetivo de la búsqueda y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

NOTA La palabra clave y el género de Music Finder se guardan como información de etiqueta. Guardar la información de etiqueta facilita la búsqueda de los registros deseados.



- 2-2** Introduzca el nombre de archivo o de carpeta que desee y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK).

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

- 2-3** Pulse los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Search) para iniciar la búsqueda.

Para borrar los resultados de la búsqueda, utilice los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear).

Para actualizar la información de la búsqueda, utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update).

Dependiendo de la cantidad de archivos, el procedimiento de actualización puede llevar mucho tiempo.

- 3 Seleccione el archivo Banco que desee registrar como un registro de Playlist a partir de los resultados de la búsqueda con los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Para seleccionar todos los archivos, utilice los botones [8 ▼] (All).

- 4 Pulse el botón [7 ▼] (OK) para añadir los registros.

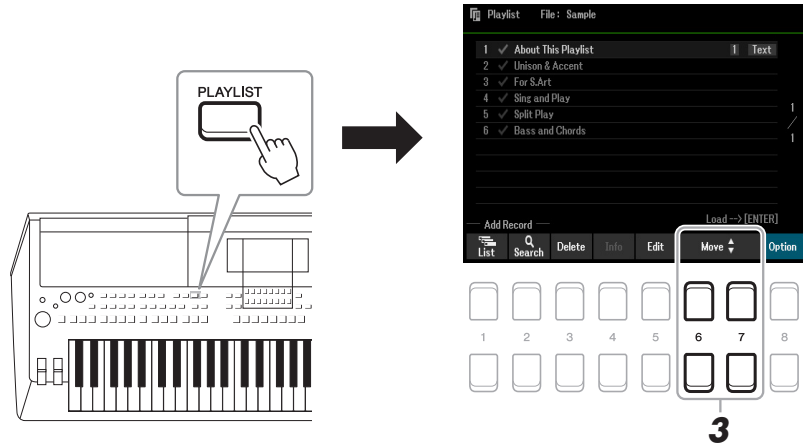
La ventana de resultados se cierra y los registros se añaden al final de la Playlist actual.

- 5 Utilice los botones [8 ▲▼] (Option) para acceder a la pantalla emergente y, a continuación, utilice los botones [7 ▲▼] (Select&Save) para guardar la Playlist editada.

Para obtener instrucciones sobre cómo guardar, consulte "Adición de un registro (enlace a un archivo del banco) a una Playlist" (Manual de instrucciones capítulo 7) y siga las instrucciones que comienzan con el paso 5-2.

Cambio del orden de los registros en la Playlist

- 1 Pulse el botón [PLAYLIST] para acceder a la pantalla de la Playlist.



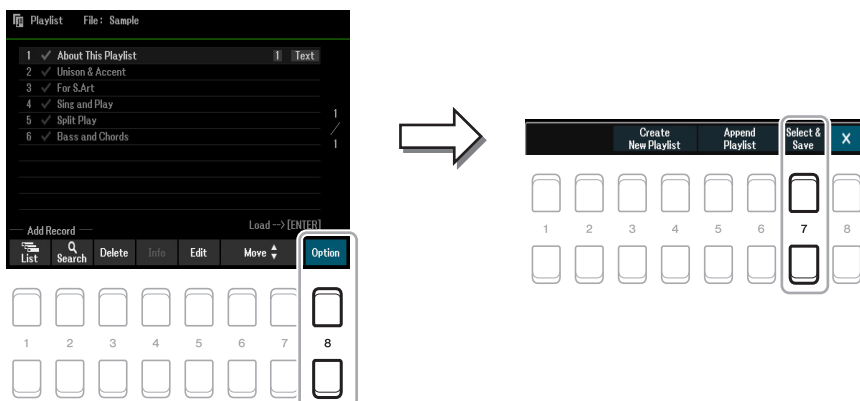
- 2 Seleccione el registro que desee mover con los botones del cursor [▲][▼].
- 3 Mueva el registro que desee con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move).
Si desea mover más registros, repita los pasos 2–3.
- 4 Utilice los botones [8 ▲▼] (Option) para acceder a la pantalla emergente y, a continuación, utilice los botones [7 ▲▼] (Select&Save) para guardar la Playlist editada.
Para obtener instrucciones sobre cómo guardar, consulte "Adición de un registro (enlace a un archivo del banco) a una Playlist" (Manual de instrucciones capítulo 7) y siga las instrucciones que comienzan con el paso 5-2.

Importación de registros de Music Finder a la Playlist

Si importa registros de Music Finder (.mfd) utilizados en teclados digitales Yamaha anteriores (como PSR-S670, etc.), puede utilizar los registros de la Playlist de este instrumento, igual que con la función Music Finder de esos otros instrumentos.

Para obtener información sobre el uso de Music Finder, consulte el manual de instrucciones del teclado digital Yamaha que contenga los registros de Music Finder que desea usar.

- 1 Conecte la unidad flash USB que contenga el archivo de Music Finder (***.mfd) al terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Pulse el botón [PLAYLIST] para acceder a la pantalla de la Playlist.
- 3 Pulse uno de los botones [8 ▲▼] (Option) para acceder a la pantalla emergente y, a continuación, pulse uno de los botones [7 ▲▼] (Select&Save) para acceder a la pantalla de selección de Playlists.



4 Seleccione el archivo de Music Finder que desee importar con los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

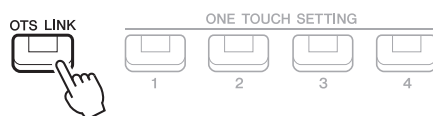
5 Cuando aparezca un mensaje de confirmación, utilice los botones [7 ▲▼] (OK) para iniciar la importación.

Los registros de Music Finder importados se convertirán en archivos del banco de memoria de registro y se guardarán en una carpeta (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad User del instrumento. Al mismo tiempo, se creará una Playlist con los archivos del banco de memoria de registros convertidos (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad flash USB. Los ajustes de Music Finder se graban en el número de memoria de registro [1] para cada banco.

AVISO

Si existe una carpeta con el mismo nombre que el archivo de Music Finder, el archivo del banco de memoria de registro con el mismo nombre presente en esa carpeta se sobrescribirá con los datos importados. Para evitar sobrescribir datos importantes, no olvide cambiar el nombre de la carpeta o el nombre del archivo de Music Finder.

6 Active el botón [OTS LINK] para habilitar el uso de los registros importados del mismo modo que con la función Music Finder original.



7 Seleccione el nombre del registro en la pantalla Playlist y cargue los ajustes contenidos en los datos de Music Finder.

Búsqueda de registros

Dado que los datos de Music Finder se guardan en la memoria de registro, puede buscar los registros en la pantalla de selección de bancos de registros. La palabra clave y el género de Music Finder se guardan como información de etiqueta. Para obtener detalles sobre la búsqueda y el uso de etiquetas, consulte la [página 82](#).

Contenido

Edición de los parámetros de Vol/Pan/Voice85
Edición de los parámetros de Filter86
Edición de los parámetros de Effect87
• Ajuste de la profundidad de efecto para cada parte87
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque88
• Edición y almacenamiento de su propio tipo de efecto original89
Edición de parámetros de EQ (EQ/Master EQ)90
• EQ (Ecuación de partes)90
• Ecuador principal (Master EQ)91
Edición de los parámetros del Master Compressor92
Diagrama de bloques94

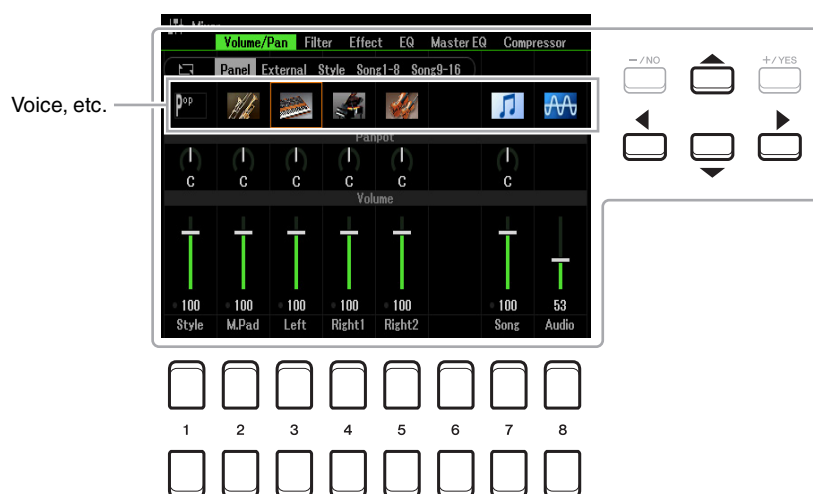
Puede editar varios parámetros para las partes que se abren mediante el botón [MIXER] y después puede guardar las ediciones para futuras recuperaciones. En relación con el Mixer, este Manual de referencia cubre las descripciones detalladas de cada parámetros, mientras que el Manual de instrucciones cubre las instrucciones básicas, incluida la operación de almacenamiento. Esta Mixer pantalla consta de 6 páginas. Utilice los botones TAB [◀]/[▶] para seleccionar las diversas páginas siguientes. Para ver una indicación visual del flujo de la señal y la configuración del Mixer, consulte en diagrama de bloques en la [página 94](#).



Pulse varias veces el botón [MIXER] para acceder a las partes correspondientes de la pantalla Mixer.

Panel (Right1, Right2, Left, etc.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

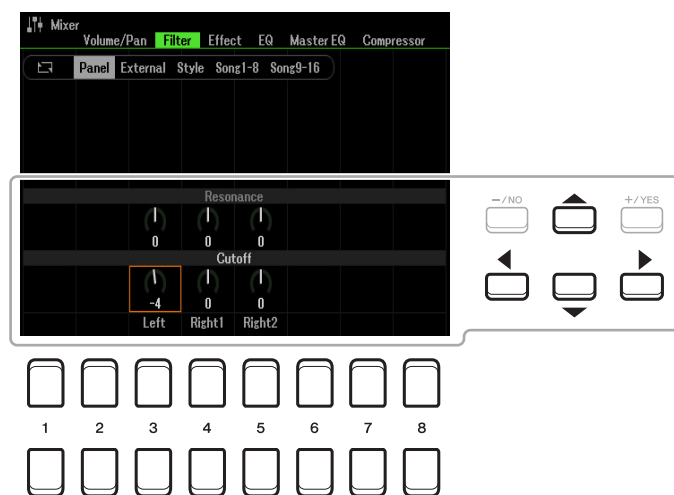
Edición de los parámetros de Vol/Pan/Voice



Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼], los botones [+ /YES] [- /NO] o el dial de datos para editar los parámetros.

Voice, etc.	<p>Permite volver a seleccionar las voces para cada parte del teclado o cada parte (canal) del estilo o de la canción. Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] o [+ /YES] [– /NO] para que aparezca la pantalla de selección de voz (o archivo) del canal (parte). Una vez seleccionada la voz o el archivo que desee, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Mixer. Cuando está seleccionada la parte del panel, la misma operación permite volver a seleccionar el estilo, la canción o el archivo de audio (en lugar de la voz) para la parte correspondiente.</p> <p>NOTA Tenga en cuenta las siguientes limitaciones de operaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se selecciona una canción GM, solamente se puede seleccionar una voz de kit de batería para el canal 10 (en la página Song9-16). <p>NOTA Para un canal de estilo o canción, al acceder a una voz de ritmo/percusión (kit de batería, etc.) se reemplazarán los ajustes del canal con el de la nueva voz. En ese caso, los ajustes originales se pueden restaurar aunque se haya vuelto a seleccionar la voz original. Para restaurar el sonido original, vuelva a seleccionar la canción o el estilo sin llevar a cabo la operación de almacenamiento.</p>
Panpot	Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (canal).
Volume	Determina el volumen de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Edición de los parámetros de Filter



Mueva el cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼], los botones [+ /YES] [– /NO] o el dial de datos para editar los parámetros.

Resonance	Permite ajustar el efecto la resonancia (página 16) para cada parte.
Cutoff	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 16).

Edición de los parámetros de Effect

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

■ Reverb, Chorus:

Los efectos de estos bloques se aplican al sonido global o a todas las partes. En cada uno de esos bloques de efectos puede seleccionar solamente un Effect Type cada vez y ajustar el Send Level (Depth) para cada parte, así como el Return Level para todas las partes.

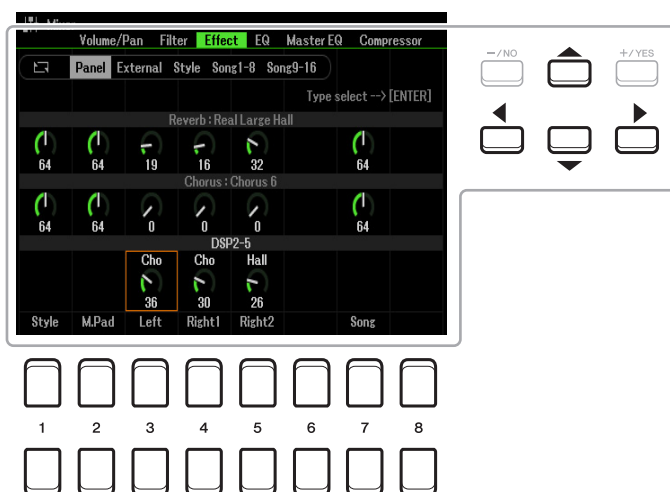
■ DSP1:

Cuando el parámetro “Connection” se ajusta en “System” en el paso 2 de la [página 89](#), los efectos de este bloque se aplican solamente a los sonidos de canción y estilo. En este estado, puede seleccionar solamente un Effect Type cada vez y ajustar el Send Level (Depth) para cada parte, así como el Return Level para todas las partes. Cuando el parámetro “Connection” se ajusta en “Insertion”, los efectos de este bloque se aplican a un canal específico de estilo y canción.

■ DSP2-5:

Los efectos de esos bloques se aplican a un canal o una parte específica, con la excepción de los Multi Pads. Se puede seleccionar diferentes Effect Types para cada una de las partes o los canales disponibles.

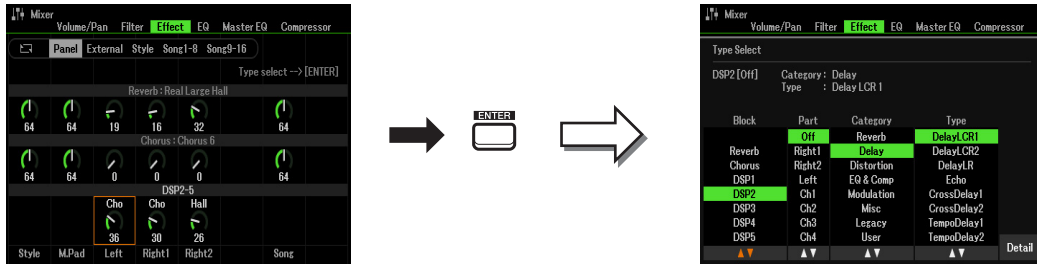
Ajuste de la profundidad de efecto para cada parte



Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el bloque de efectos deseado y, a continuación, pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼], los botones [+ / YES] [- / NO] o el dial de datos para ajustar la profundidad del efecto en cada parte.

Selección de un tipo de efecto para cada bloque

- Use los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el elemento cuyo Effect Type desee cambiar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de selección de tipo de efecto.



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

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
Reverb	Todas las partes	Recrea el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
Chorus	Todas las partes	Produce un sonido con una gran variedad de texturas como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se puede seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	Style Part, Song Channel 1–16	Además de los efectos de Reverb y Chorus, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como Distortion y Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16	Además de los efectos de Reverb y Chorus, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como Distortion y Wah. Para cada DSP2–5, puede seleccionar una de las partes o canales que se enumeran a la izquierda. Si selecciona “Right2” para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica solo a la parte Right2. Tenga en cuenta que si selecciona una canción o un estilo que necesita los bloques DSP2–5, la asignación de piezas de esos tres bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad de acuerdo con los datos.
DSP5	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16, Mic	

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

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una parte si está seleccionado “Reverb”, “Chorus”, o “DSP1” (cuando el parámetro “Connection” está ajustado en “System”; consulte la [página 89](#) para obtener información detallada al respecto). La razón es que solo uno de los tipos de efectos se puede seleccionar para que su aplicación habitual a todas las partes disponibles.

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

Tenga en cuenta que el bloque Reverb no tiene categorías.

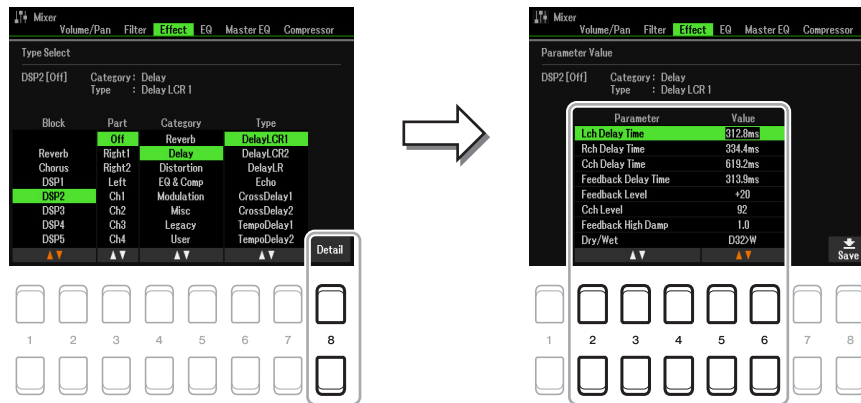
Si desea editar los parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado, pulse el botón [8 ▲▼] (Detail). Para obtener información detallada, consulte la siguiente sección.

- Guarde los ajustes de efectos en una memoria de registros, una canción o un estilo.

Para obtener instrucciones, consulte el capítulo 8 del Manual de instrucciones.

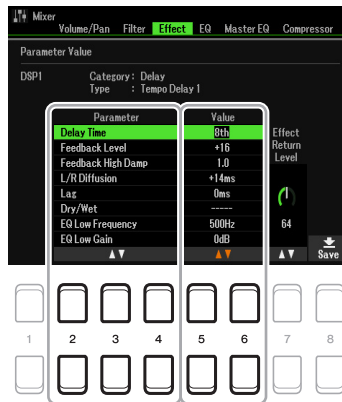
Edición y almacenamiento de su propio tipo de efecto original

- 1 En la pantalla Type Select de la sección anterior, pulse uno de los botones [8 ▲▼] (Detail) para acceder a la pantalla de edición de parámetros de efectos.

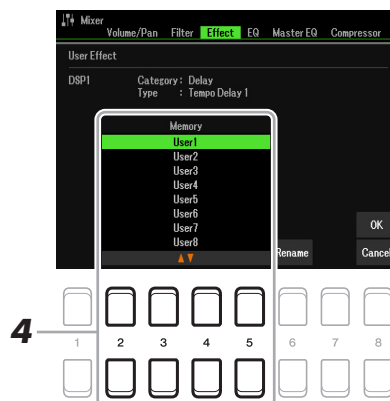


- 2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar un parámetro y después utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar el valor.

Cuando se seleccione Reverb, Chorus o DSP1 como bloque de efectos, podrá ajustar el nivel de retorno mediante el botón [7 ▲▼] (Effect Return Level).



- 3 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para que aparezca la pantalla donde podrá llevar a cabo la operación de almacenamiento.



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

Si es necesario, cambie el nombre del efecto de usuario. Pulse el botón [6 ▲▼] (Rename) para abrir la ventana Introducción de caracteres, escriba el nombre y pulse el botón [8 ▲] (OK).

- 5 Pulse el botón [8 ▲] (OK) para realizar la operación de Guardar.

- 6 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

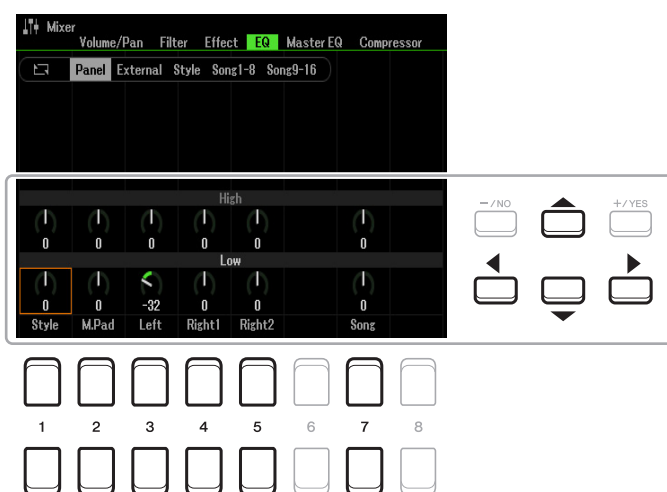
El efecto de usuario guardado se puede seleccionar en la categoría “User” del bloque de efectos correspondiente (página 88).

Edición de parámetros de EQ (EQ/Master EQ)

El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. La página del ecualizador (que se selecciona con los botones TAB [◀][▶]) permite ajustar el ecualizador para cada parte correspondiente, mientras que la página Master EQ permite realizar ajustes de ecualización generales para todo el instrumento.

EQ (Ecuación de partes)

Este instrumento está equipado con un ecualizador digital de 2 bandas que se puede configurar para procesar de manera independiente un total de 27 partes, incluidas las del teclado (3 partes), el estilo (8 partes) y la canción (16 partes).



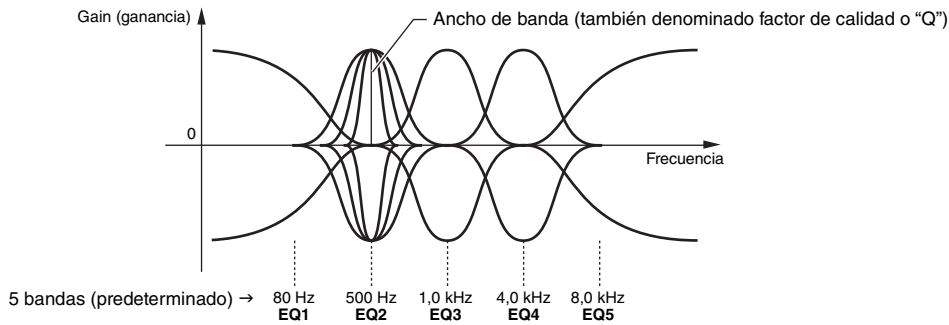
Mueva el cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼], los botones [+ /YES] [- /NO] o el dial de datos para editar los parámetros.

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

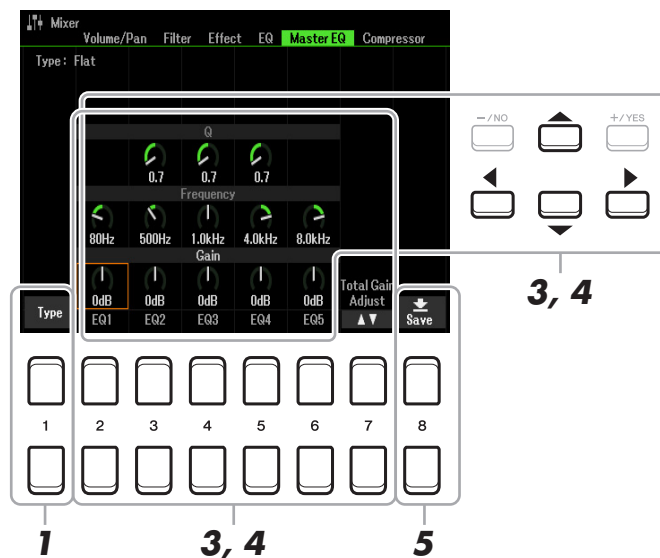
Ecuador principal (Master EQ)

Este instrumento está equipado con 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. Puede seleccionar uno de los cinco tipos de ecualización predefinidos o incluso crear sus propios ajustes personalizados mediante la configuración de las bandas de frecuencia, así como guardar los ajustes en firma de tipos de Master EQ de usuario.

NOTA El Master EQ no se puede aplicar a la reproducción de audio ni al sonido del metrónomo.

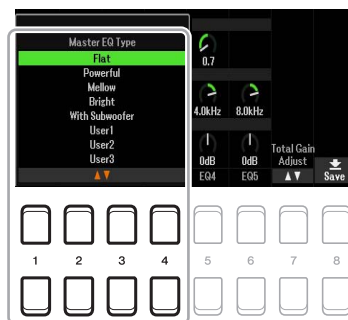


1 Pulse el botón [1 ▲▼] (Type) para abrir la ventana Master EQ Type.



2 Utilice los botones [1 ▲▼]-[4 ▲▼] para seleccionar el Master EQ Type que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Los parámetros cambian según el Master EQ seleccionado.



PÁGINA SIGUIENTE

Flat: Ajustes de ecualización planos. La ganancia de cada frecuencia se ajusta en 0 dB.

Powerful: Ajustes de ecualización potentes que enfatizan los sonidos de todas las frecuencias. Se puede utilizar para amplificar la música de baile, etc.

Mellow: Ajustes de ecualización suaves y atenuados en los que las bandas de frecuencias altas se reducen ligeramente.

Bright: Este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más brillante.

With Subwoofer: Ajustes de ecualización personalizados en los que se reducen las bandas de baja frecuencia. Esta es una configuración óptima para usar este instrumento junto con un altavoz de subgraves, tal como el KS-SW100 (se vende por separado).

User1–30: Ajustes de ecualizador personalizados guardados en el paso 5.

3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para mover el cursor hasta la fila Gain y, a continuación, ajuste el nivel de GAIN de manera que aumente o reduzca cada una de las cinco bandas.

Utilice los botones [2 ▲▼]–[6 ▲▼], los botones [+ / YES] [- / NO] o el dial de datos para ajustar el nivel. El botón [7 ▲▼] (Total Gain Adjust) permite aumentar o reducir las cinco bandas al mismo tiempo.

4 Si lo desea, ajuste Q (ancho de banda) y Frequency (frecuencia central) de cada banda.

Para ajustar el ancho de banda (también denominado “factor de calidad” o “Q”), utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] a fin de mover el cursor a la Q y, a continuación, pulse los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Cuanto mayor sea el valor de fila Q, menor será el valor del ancho de banda.

Para ajustar la frecuencia central Frequency, utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] a fin de mover el cursor a la fila Frequency, a continuación, pulse los botones [2 ▲▼]–[6 ▲▼]. El rango de Frequency disponible es distinto para cada banda.

5 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para realizar la operación de almacenamiento.

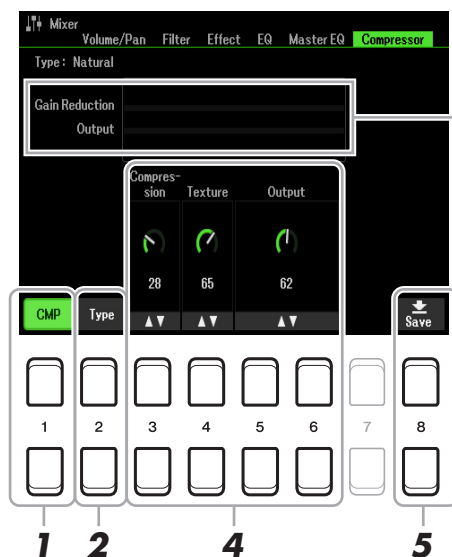
Para introducir el nombre, acceda a la operación Nombre con los botones [6 ▲▼] (Rename), nombre los ajustes como desee y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardar realmente los ajustes como un User Master EQ Type, al que se puede acceder mediante los pasos 1 y 2 de las instrucciones anteriores.

Edición de los parámetros del Master Compressor

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

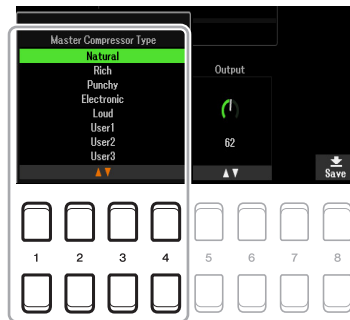
En este instrumento, el Master Compressor se aplica a todo el sonido del instrumento. Si bien se proporcionan ajustes predefinidos del Master Compressor, puede crear y guardar su propio Master Compressor mediante el ajuste de los parámetros correspondientes.

NOTA El Master Compressor no se puede aplicar a la reproducción de audio ni al sonido del metrónomo.



Muestra la Gain Reduction (nivel comprimido) y el nivel de Output.

- 1** Pulse el botón [1 ▲▼] (CMP) para activar el Master Compressor.
- 2** Pulse el botón [2 ▲▼] (Type) para abrir la ventana Master Compressor Type.
- 3** Utilice los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar el Master Compressor Type que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



Natural: Ajustes de Compressor naturales con un efecto moderadamente pronunciado.

Rich: Ajustes de Compressor enriquecidos que optimizan las características del instrumento. Es adecuado para potenciar los instrumentos acústicos, música de jazz, etc.

Punchy: Ajustes de Compressor muy exagerados. Es adecuado para potenciar la música de rock.

Electronic: Ajustes de Compressor que optimizan las características de la música dance electrónica.

Loud: Ajustes de Compressor potentes. Son adecuados para potenciar la música enérgica como el rock o la música gospel.

User1–30: Ajustes de Compressor personalizados guardados en el paso 5.

4 Edite el Master Compressor.

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

5 Pulse el botón [8 ▲▼] (Save) para guardar los ajustes como tipo de Master Compressor de usuario.

Seleccione la ubicación en la que se debe guardar el Master Compressor mediante los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼]. Si es necesario, cambie el nombre del Master Compressor de usuario. Pulse el botón [6 ▲▼] (Rename) para abrir la ventana Introducción de caracteres, escriba el nombre y pulse el botón [8 ▲] (OK). El ajuste del Master Compressor guardado se puede recuperar siguiendo los pasos 2 y 3 de las instrucciones anteriores.

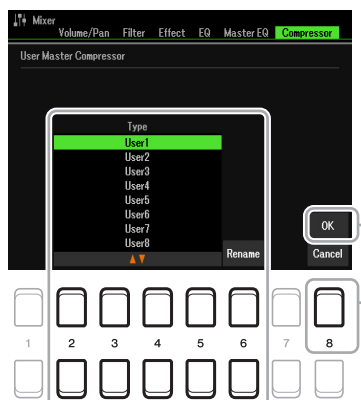
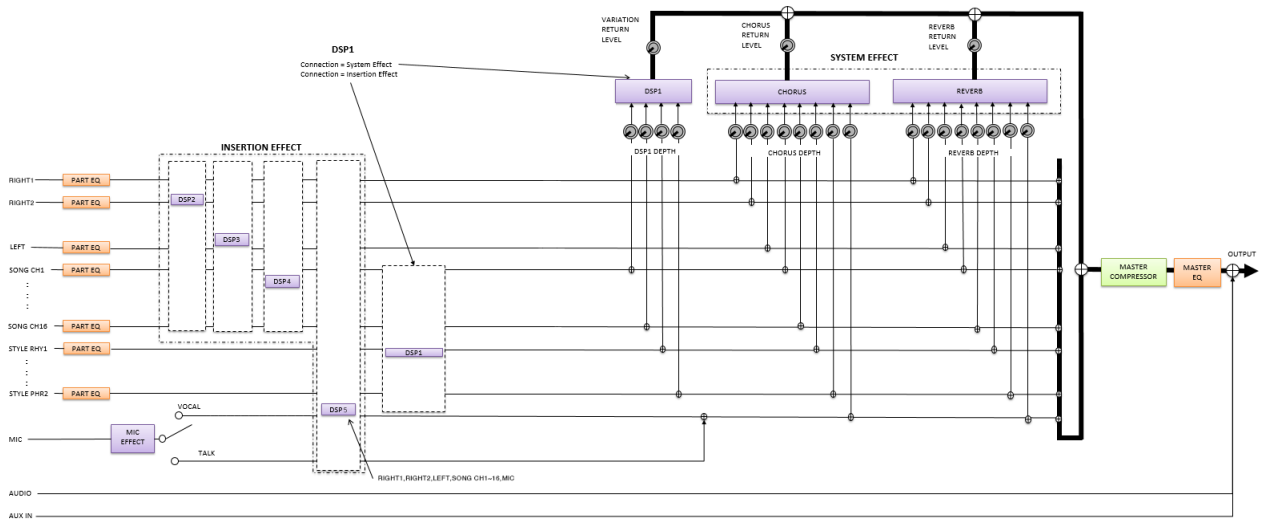


Diagrama de bloques



Contenido

Asignación de una función específica a cada pedal.....	95
Ajustes MIDI	99
• Ajustes del sistema MIDI	101
• Ajustes de transmisión MIDI	102
• Ajustes de recepción MIDI	103
• Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	104
• Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	104
Conexión con una tablet o un smartphone a través de LAN inalámbrica	105
• Infrastructure Mode	105
• Access Point Mode	106

Asignación de una función específica a cada pedal

Las funciones de los pedales conectados a las tomas FOOT PEDAL [1]/[2] se pueden cambiar individualmente respecto a los ajustes predeterminados (sostenido, etc.); por ejemplo, si desea pulsar el interruptor de pedal para iniciar o detener la reproducción del estilo, o utilizar el pedal de expresión 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 9 del Manual de instrucciones.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal

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

En la pantalla, los números 1 y 2 corresponden a las tomas FOOT PEDAL [1] y [2], respectivamente.



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

Para obtener más información sobre las funciones disponibles, consulte las [páginas 96–98](#).

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal: Punch In/Out de canción ([página 61](#)) y secuencia de registros ([página 78](#)). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out de canción → Registration Sequence → funciones asignadas aquí.

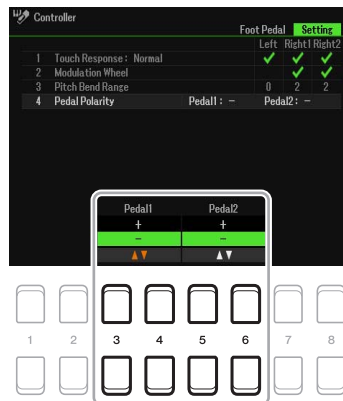
4 Utilice los botones [2 ▲▼]–[8 ▲▼] para definir los detalles de las funciones seleccionadas (la parte a la que se aplica esta función, etc.).

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

5 Si es necesario, seleccione “4 Pedal Polarity”; para ello, pulse el botón de cursor [▼] y, a continuación, seleccione la polaridad del pedal.

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.

Los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] se utilizan para establecer FOOT PEDAL [1] y los botones [1] y los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] se utilizan para establecer FOOT PEDAL [2].



■ Funciones de pedal asignables

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

Sustain	Permite utilizar un pedal para controlar la resonancia. 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.
Volume*	Permite utilizar un pedal de expresión para ajustar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte en esta pantalla.
Unison On/Off	Activa o desactiva la función de Unison (página 28).
Articulation1	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto correspondiente a esta función, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal/botón asignado a esta función.
Articulation2	
Sostenuto	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, estas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. NOTA Esta función no afecta a ninguna del órgano de tubos y solo a algunas de las voces Super Articulation.
Soft	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.



Glide Up	Cuando se pisa el pedal cambia el tono y, tras soltarlo, se recupera el tono normal.
Glide Down	Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. Up/Down: Determina si el cambio de tono sube o baja. Range: Determina el rango 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.
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 Voice Set (página 14). Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. NOTA Esta función no afecta a ninguna del órgano de tubos y solo a algunas de las voces Super Articulation.
Pitch Bend Up*	Permite subir o bajar la inflexión del tono de las notas con el pedal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. Up/Down: Determina si el cambio de tono sube o baja. Range: Determina el rango del cambio de tono, en semitonos.
Pitch Bend Down*	
Modulation*	Aplica efectos de modulación, como el 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	Es una ligera variación de la modulación anterior, en la cual los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar alternativamente cada vez que se pulsa el pedal/ interruptor de pedal.
Pedal Control (Wah)	Aplica el efecto Wah a las notas tocadas en el teclado cuando el botón [DSP] está activado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. Este parámetro solo está disponible cuando se aplica un efecto de categoría "Modulation" y de tipo "Wah".
Organ Rotary Slow/Fast	Cambia la velocidad del altavoz rotativo entre "Slow" y "Fast". Este parámetro solo está disponible si se aplica un efecto cuyo nombre contenga "Rotary".
Kbd Harmony/Arp On/Off	Igual que el botón [HARMONY/ARPEGGIO].
Arpeggio Hold	Mientras el pedal está pulsado, la reproducción de arpeggios continúa, aunque haya soltado todas las teclas, hasta que se suelte el pedal. Asegúrese de que esté seleccionado alguno de los tipos de arpeggio y de que el botón [HARMONY/ARPEGGIO] esté activado.
Live Control Reset Value	Restablece los valores de todas las funciones asignables de Live Control.
Style Start/Stop	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off	Igual que el botón [SYNC START].
Synchro Stop On/Off	Igual que el botón [SYNC STOP].
Intro 1–3	Igual que los botones INTRO [I]–[III].
Main A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal anterior (la del botón situado inmediatamente a la izquierda).
Fill Self	Reproduce un relleno.
Fill Break	Reproduce una pausa.
Fill Up	Se reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal siguiente (la del botón situado inmediatamente a la derecha).
Ending 1–3	Igual que los botones ENDING/rit. Botones [I]–[III].

Half Bar Fill In	Cuando se pisa el pedal, se activa la función “Half Bar Fill In” y al cambiar de sección en un estilo en el primer tiempo de la sección actual, la siguiente sección se inicia desde el medio con relleno automático. Cuando se asigna esta función al botón, cada vez que se presiona el botón se alterna entre la activación y la desactivación de la función.
Fade In/Out	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass	El pedal cambia alternativamente entre los modos Fingered y Fingered On Bass (página 23).
Bass Hold	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en “AI Full Keyboard”, la función no es operativa.
One Touch Setting +/-	Accede al One Touch Setting siguiente o anterior.
Song Play/Pause	Igual que el botón SONG CONTROL [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).
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 letra siguiente o anterior (de una en una).
Text Page +/-	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
Talk On/Off	Cambia entre Vocal y Talk en el Mic Setting.
Reset/Tap Tempo	Igual que el botón [RESET/TAP TEMPO].
Percussion	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4 ▲▼]– [8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee. NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
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].

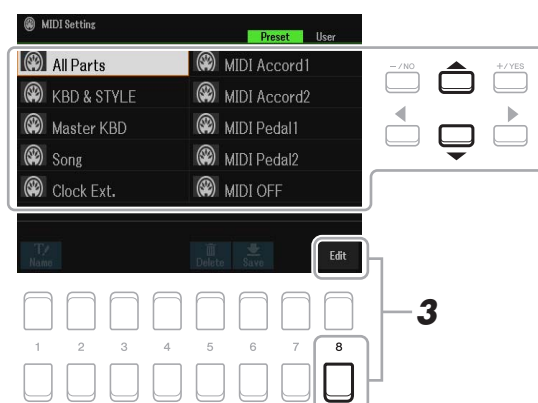
Ajustes MIDI

En esta sección se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El PSR-SX600 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 y guardar hasta diez de las plantillas originales en la unidad User.

NOTA Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en una memoria interna (unidad User) o una unidad flash USB. Consulte la página 112.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página Preset (página 100).

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

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

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

- **System** Ajustes del sistema MIDI (página 101)
- **Transmit**..... Ajustes de transmisión MIDI (página 102)
- **Receive** Ajustes de recepción MIDI (página 103)
- **On Bass Note** Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 104)
- **Chord Detect**..... Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 104)

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

▶ PÁGINA SIGUIENTE

6 Seleccione la pestaña User pulsando el botón TAB [▶]; a continuación, pulse el botón [6 ▼] (Save) para guardar la plantilla editada.

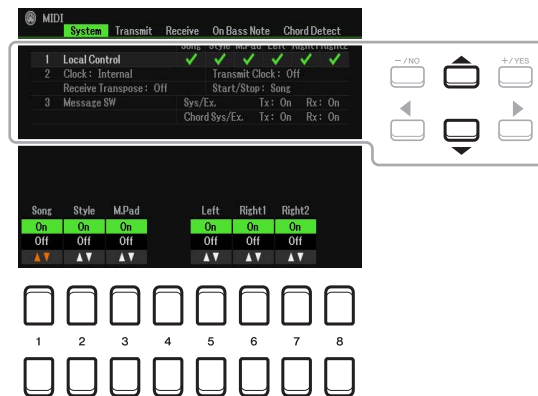
■ Plantillas preprogramadas MIDI

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 conjuntamente 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. Esta plantilla se debe usar para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord1	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Esta plantilla permite reproducir melodías con el teclado y controlar la reproducción de estilos en el instrumento con los botones izquierdos.
MIDI Accord2	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 Pedal1	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal2	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, en la [página 99](#).

Utilice los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar los parámetros (debajo) y, a continuación, establezca el estado de On/Off con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



1 Local Control

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

2 Ajuste del reloj, etc.

■ Clock

Determina si el instrumento está controlado por su propio reloj interno o por una señal de reloj MIDI recibida de un dispositivo externo (USB1, USB2 o Wireless LAN). Internal es el ajuste del reloj normal cuando el instrumento se usa solo o como un teclado maestro para controlar dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con el dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: USB1, USB2 o Wireless LAN. En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal MIDI IN del instrumento) y de que transmite adecuadamente la señal del reloj MIDI.

NOTA Cuando Clock se ajusta en un valor diferente de Internal, el tempo se indica como “Ext.” en la pantalla principal. Esto significa que la reproducción de este instrumento se controla solamente desde un ordenador o un dispositivo MIDI externo. En este estado, los estilos, las canciones, los Multi Pads o el Metrónomo no se pueden reproducir aunque se lleve a cabo la operación de inicio.

NOTA Cuando hay un adaptador USB de red LAN inalámbrica conectado al terminal [USB TO DEVICE], el parámetro “Wireless LAN” también se puede seleccionar.

■ Transmit Clock

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

■ Receive Transpose

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

■ Start/Stop

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

3 Message SW (Activación de mensajes)

■ Sys/Ex.

El ajuste “Transmit” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes MIDI System Exclusive.

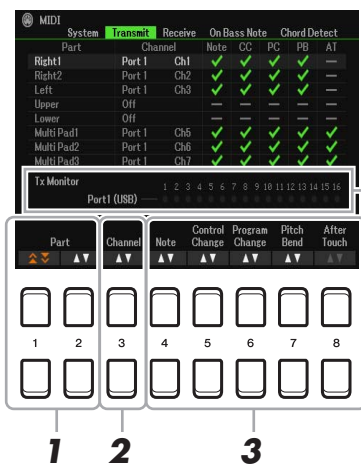
El ajuste “Receive” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes de sistema exclusivo MIDI generados por el equipo externo.

■ Chord Sys/Ex.

El ajuste “Transmit” activa o desactiva la transmisión MIDI de datos exclusivos de acordes MIDI (detección de acordes, nota fundamental y tipo). El ajuste “Receive” 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, en la [página 99](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



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

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

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

Puede utilizar el botón [1 ▲▼] para subir y bajar directamente al tipo de parte (teclado, Multi Pad o estilo); en cambio, el botón [2 ▲▼] permite subir y bajar a la parte siguiente de una en una.

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

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

Lower: La parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el Split Point para las voces. El estado activado/desactivado del botón [ACMP] no le afecta.

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

NOTA Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes, los mensajes MIDI transmitidos se 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.

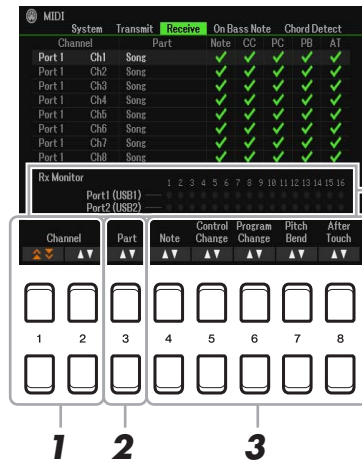
3 Utilice el botón [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para añadir marcas de verificación a los mensajes MIDI correspondientes que desee transmitir.

Los mensajes MIDI con marcas de verificación se pueden transmitir.

- [4 ▲▼] (Nota): Eventos Note
- [5 ▲▼] (CC): Control Change
- [6 ▲▼] (PC): Program Change
- [7 ▲▼] (PB): Pitch Bend
- [8 ▲▼] (AT): After Touch

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página Receive del paso 4, en la [página 99](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



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

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

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

El botón [1 ▲▼] permite buscar en los puertos y el botón [2 ▲▼] permite buscar en los canales uno por uno.

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

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

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

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

Keyboard: Los mensajes de nota recibidos controlan las partes que se pueden realizar con el teclado del instrumento.

Extra Part 1–5: Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI.

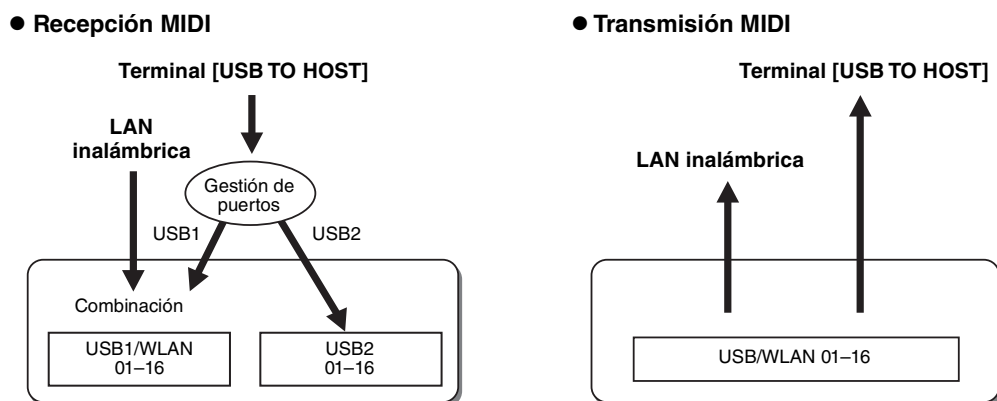
Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. El instrumento se puede utilizar como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las otras partes del instrumento.

3 Utilice el botón [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para añadir marcas de verificación a los mensajes MIDI correspondientes que desee recibir.

Los mensajes MIDI ([página 102](#)) con marcas de verificación se pueden recibir.

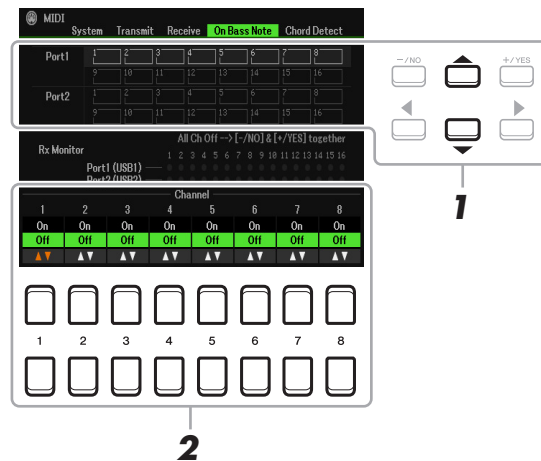
Transmisión/recepción MIDI mediante los terminales [USB TO HOST]

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



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

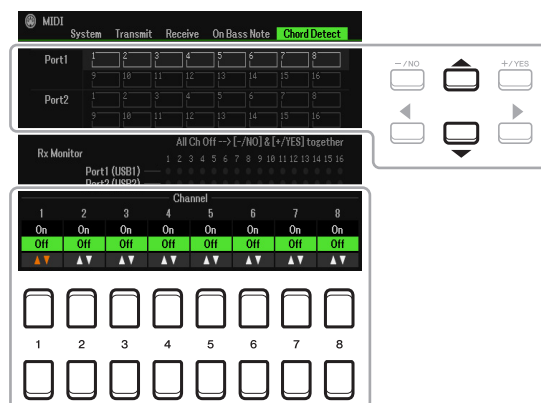
Estas explicaciones se aplican a la página On Bass Note del paso 4, en la [página 99](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales 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 de cursor [**▲**][**▼**] para seleccionar el canal.
- 2** Utilice los botones [1 **▲▼**]-[8 **▲▼**] para activar o desactivar el canal deseado.
Puede desactivar todos los canales pulsando los botones [-/NO] y [+ /YES] simultáneamente.

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

Estas explicaciones se aplican a la página Chord Detect del paso 4, en la [página 99](#). Esta página le permite seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI del dispositivo externo para detectar el tipo de acorde para el estilo de reproducción. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales definidos en "On" se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes 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 On Bass Note anterior.

Conexión con una tablet o un smartphone a través de LAN inalámbrica

Puede utilizar un adaptador USB de red LAN inalámbrica (que se vende por separado) para conectar el PSR-SX600 a una tablet o un smartphone a través de una red inalámbrica. Para obtener información general sobre las instrucciones de funcionamiento, consulte el “Manual de conexión a tablets y smartphones” en el sitio web. En esta sección se describen solamente las operaciones específicas del PSR-SX600.

Antes de iniciar las operaciones, asegúrese de que el adaptador de LAN inalámbrico esté conectado al terminal [USB TO DEVICE] y acceda a la pantalla de configuración mediante [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

AVISO

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

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

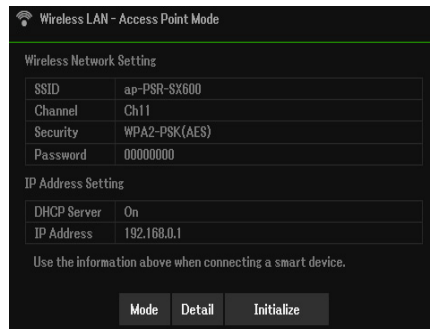
Cuando la conexión es correcta, se muestra “Connected” en la parte superior de la pantalla y, a la derecha de cada conexión disponible, aparece un icono que indica la intensidad de la señal.

Infrastructure Mode



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Conecta este instrumento a la red mediante WPS. Pulse este botón seguido del botón [7 ▲▼] (Yes). A continuación, pulse el botón WPS del punto de acceso antes de que hayan transcurrido dos minutos.
[3 ▲▼]	Mode	Cambia al modo de punto de acceso.
[4 ▲▼]	Detail	Permite establecer los parámetros detallados. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save). IP ADDRESS: Establece la dirección IP y otros parámetros relacionados. OTHERS: Establece el nombre de host, la zona horaria y el horario de verano. Cuando el instrumento está conectado a la red en el modo de infraestructura, se muestra la hora actual en la pantalla Main (principal).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect	Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar la red. Al pulsar uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼], se establece la conexión con la red seleccionada. Si selecciona “Others”, se abre la pantalla Manual Setup donde puede establecer el SSID, el método de seguridad y la contraseña. Una vez introducidos estos datos, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] de la pantalla Configuración manual para conectarse a la red. NOTA Al pulsar los botones TAB [◀] y [▶] simultáneamente se actualiza la lista de redes de la pantalla.

Access Point Mode



[3 ▲▼]	Mode	Cambia al Infrastructure Mode.
[4 ▲▼]	Detail	<p>Permite establecer los parámetros detallados de las páginas siguientes. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save).</p> <p>Wireless Network: Permite establecer el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal.</p> <p>IP Address: Permite establecer la dirección IP estática y otros parámetros relacionados.</p> <p>Others: Para especificar el nombre del host o mostrar la dirección MAC, etc.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.

Contenido

Utility	107
• Config1	107
• Config2	108
• Parameter Lock	109
• USB	110
System	111
• Common	111
• Backup/Restore	111
• Setup Files	112
• Reset	113

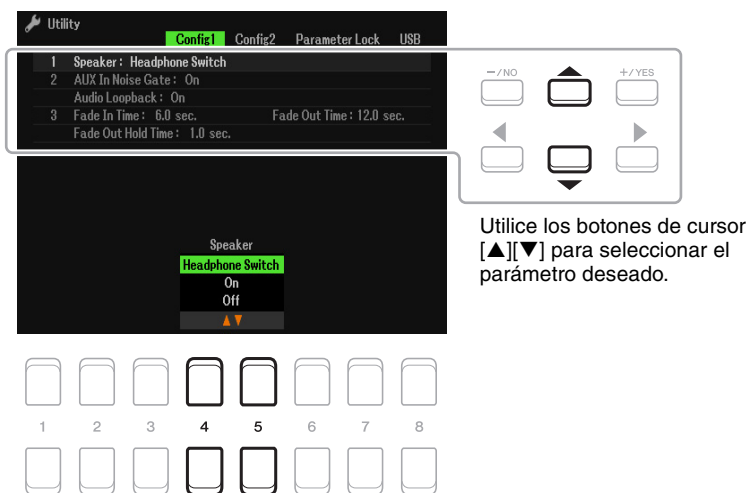
Esta sección cubre solo las pantallas Utility y System del Menu. Respecto a otras pantallas, consulte la “Lista de funciones” en el Manual de instrucciones para ver dónde obtener instrucciones al respecto.

Utility

Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

Config1



1 Ajuste del altavoz

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker	<p>Determina si el sonido se emitirá o no desde el altavoz del instrumento.</p> <p>Headphone Switch: El altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se conectan a la toma [PHONES].</p> <p>On: El sonido del altavoz siempre está activado, aunque haya unos auriculares conectados.</p> <p>Off: El sonido del altavoz está desactivado. El instrumento solo se puede escuchar con los auriculares o un dispositivo externo conectado a las tomas AUX OUT.</p>
-------------------	---------	---

2 Ajustes relacionados con la conexión External

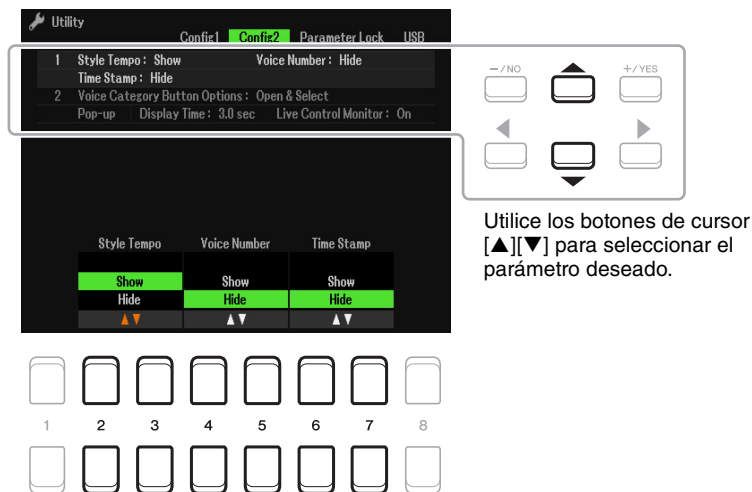
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate	Activa o desactiva la puerta de ruido, que minimiza el ruido del sonido procedente de la toma [AUX IN].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback	Determina si la entrada de audio procedente del ordenador o de la tablet o smartphone conectado se envía o no a un ordenador o a la tablet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

3 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]. Estos ajustes también tienen efecto cuando se asigna la función de fundido de entrada/salida en los ajustes del pedal (página 95)

[2 ▲▼]/ [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 ▲▼]/ [5 ▲▼]	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).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time	Determina el tiempo que el volumen permanece en 0 después de la reducción progresiva (intervalo de 0 a 5 segundos).

Config2



1 Ajustes relativos a la visualización

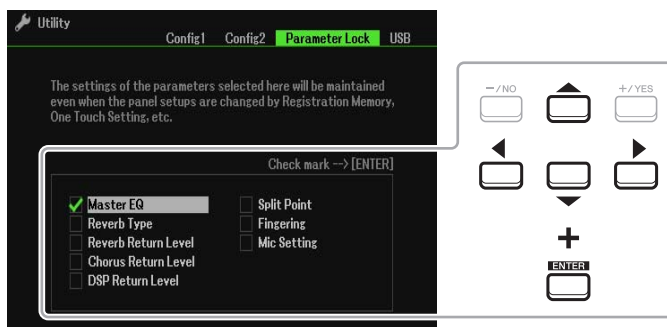
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	Determina si se muestra u oculta el tiempo predeterminado de cada estilo predefinido encima del nombre de estilo en la pantalla de selección de estilos. NOTA Esta configuración se aplica solo a los estilos predefinidos.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	Determina si se muestran u ocultan el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Su visualización resulta práctica si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo. 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". NOTA Esta configuración se aplica solo a las voces predefinidas.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	Determina si la fecha y hora actualizadas se muestran u ocultan en la pantalla de selección de archivos. Cuando se conecta el instrumento a la red en el modo de infraestructura (página 105) mediante el adaptador USB de red LAN inalámbrica (UD-WL01), el instrumento recibe la información de "reloj" y la fecha y hora actuales se graban en los archivos que se guardan en el instrumento. Cuando se desconecta la alimentación, el reloj se establece en el valor predeterminado de fábrica y no se actualiza a no ser que el instrumento se conecte a la red. NOTA Esta configuración no afecta a los archivos predefinidos.

2 Opciones del botón de categoría de voz/Pantalla emergente

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría VOICE. Open & Select: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voz seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones VOICE). Open Only: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones VOICE).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time	Determina el tiempo en el que se cierran las pantallas emergentes. (Las pantallas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	Determina si la pantalla emergente que indica el estado actual de los mandos se muestra o se oculta al girarlos.

Parameter Lock

Permite bloquear o mantener los ajustes de parámetros concretos (tales como Effect y Split Point) aunque las configuraciones de panel se cambien mediante la memoria de registros, One Touch Setting, etc.

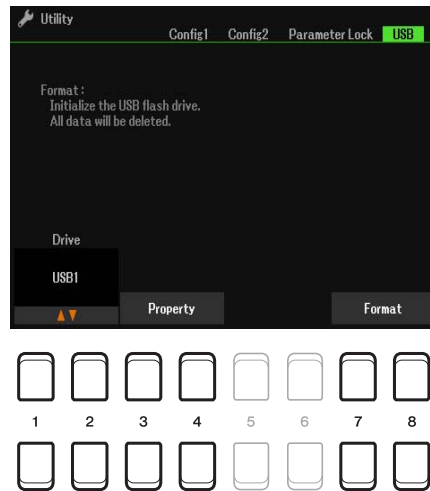


Para ajustar esta función, utilice los botones del cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el parámetro que desee y, a continuación, presione el botón [ENTER] para añadir (o quitar) marcas de verificación. Repita este paso tantas veces como desee. Se bloquearán los elementos que tengan marcas de comprobación.

USB

Puede ajustar o llevar a cabo operaciones relacionadas con la unidad flash USB importantes para el instrumento.

NOTA Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el capítulo 9 del Manual de instrucciones.



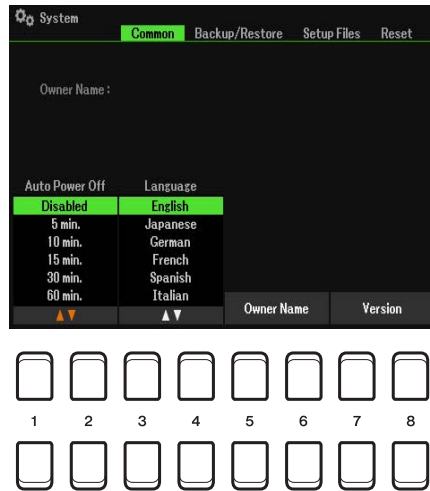
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive	Cuando hay una unidad flash USB conectada, se muestra “USB1”.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property	Indica las propiedades (como la capacidad de memoria, etc.) de la unidad flash USB conectada. NOTA El valor de la memoria restante que se muestra es aproximado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format	Formatea la unidad anterior. Para obtener instrucciones, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

System

Acceda a la pantalla de operaciones.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Botones del cursor [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀]
Common

Common



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off	Determina la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente. Cuando se selecciona “Disabled”, el instrumento se inicia con la función Apagado automático desactivada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Para obtener instrucciones sobre la introducción de caracteres, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version	Muestra la versión del programa y el identificador de hardware del instrumento.

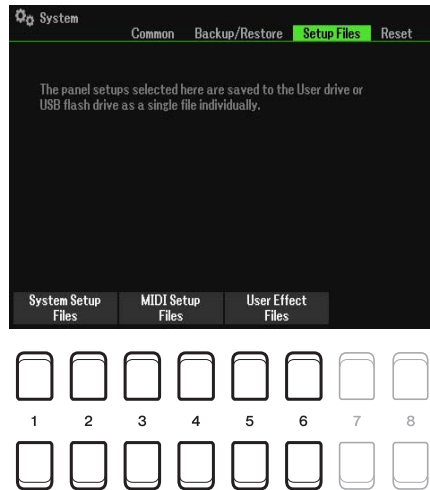
Backup/Restore

Consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

Setup Files

Para los siguientes elementos, puede guardar los ajustes originales en la unidad User o USB como un solo archivo para recuperarlos posteriormente.

- 1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.**
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones.**



- 3 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para recuperar la pantalla correspondiente a fin de guardar los datos.**

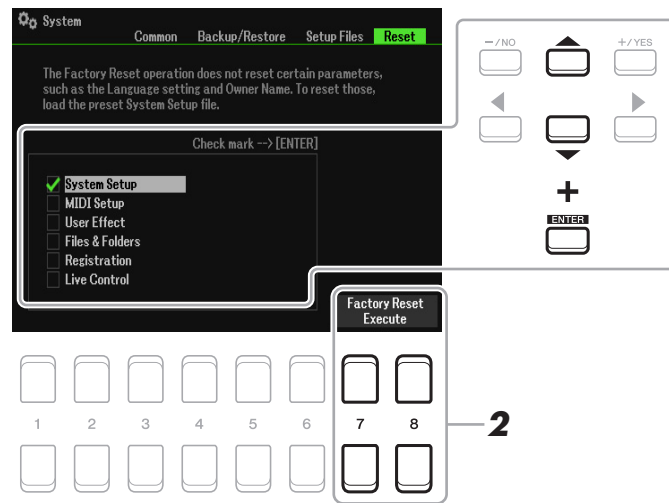
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files	Los parámetros establecidos en varias pantallas, como Utility, que se abren con el botón [MENU], se tratan como un único archivo System Setup. Consulte “Parameter Chart” (Gráfico de parámetros) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a System Setup.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files	Los ajustes MIDI, incluidos los ajustes MIDI de la pantalla de la pestaña User, se tratan como un único archivo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files	Los siguientes datos se pueden administrar como un solo archivo. <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efectos del usuario..... página 89 • Configuración de micrófono de usuario página 71 • Tipos de Master EQ de usuario página 90 • Tipos de Master Compressor de usuario..... página 92

- 4 Utilice los botones [◀][▶] para seleccionar una de las pestañas (User o USB) en la que se guardarán los ajustes.**
- 5 Pulse el botón [6 ▼] (Save) para guardar el archivo.**
- 6 Para recuperar su archivo, seleccione el archivo que desee en Setup Files.**

Si desea recuperar los archivos predeterminados de fábrica, seleccione el archivo en la pestaña Preset. Cuando se selecciona el archivo, se muestra un mensaje según el contenido del archivo. Pulse el botón que desee.

Reset

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



1 Utilice los botones del cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento que desee y, a continuación, use el botón [ENTER] para añadir o quitar la marca de verificación.

Cuando se marca un elemento con una marca de verificación, los parámetros correspondientes se restablecerán como se describe a continuación:

System Setup	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte “Parameter Chart” (Gráfico de parámetros) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a System Setup.
MIDI Setup	Restablece los ajustes MIDI, incluidos los ajustes MIDI de pantalla de la pestaña User, a los valores originales de fábrica.
User Effect	Restaura los ajustes de efectos actuales y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efectos del usuario página 89 • Configuración de micrófono de usuario página 71 • Tipos de Master EQ de usuario página 90 • Tipos de Master Compressor de usuario página 92
Files & Folders	Elimina todos los archivos y carpetas, incluyendo la carpeta Expansion, guardados en la pantalla de la pestaña User.
Registration	Apaga todas las luces de Registration Memory [1]–[8], indicando que no se ha seleccionado ningún banco de memoria de registros aunque se conserven todos los archivos de banco de memoria de registros. En este estado, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración actual del panel. NOTA Se puede hacer la misma operación activando el botón de alimentación mientras se mantiene pulsada la tecla SI5 (tecla Si del extremo derecho). En ese caso, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración predeterminada del panel.
Live Control	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración de LIVE CONTROL.

2 Pulse el botón [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Factory Reset Execute) para llevar a cabo la operación de restablecimiento de los valores de fábrica para todos los elementos marcados.

Índice

A		F		N	
Afinación de escala	7	Fecha y hora	108	Notación musical	51
Afinación precisa	6	Filtro	16, 86	NTR (regla de transposición de notas)	45
Ajuste de estilo	31	Follow Lights	58	NTT (tabla de transposición de notas)	45
Ajuste de la batería	48	Formato (USB)	110		
Ajuste de voces	13	Función de guía	56	O	
Ajuste del altavoz	107	Function (función)	107	Octava	14
Ajuste MIDI	99	Fundido de entrada/salida	108	One Touch Setting (OTS)	34
Any Key	58				
Archivo de configuración	112	G		P	
Armonía	5, 17	GM/GM2	3	Pantalla	108
Arpeggio	5, 17	Grabación en tiempo real (Style Creator)	36	Paquete de ampliación	20
Audio Loopback (bucle de audio) ...	108	Groove (Style Creator)	41	Partitura	51
				Pedal	95
B		I		Phrase Mark (marca de frase)	57
Balance (LIVE CONTROL)	10, 12	Idioma	111	Playlist	82
Bloqueo	77	Inserción	70, 87	Poly	18
Bloqueo de parámetros	109	Interruptor de pedal	95	Portamento	15
				Posición de efecto panorámico	86
C		K		Pulsación	5
Canal (canción)	56	Karao-Key	58		
Chord Tutor	27			R	
Chorus	17	L		Registro predefinido	81
Compressor	92	LAN inalámbrica	105	Repetición (canción)	56
Conexiones	95	Letra	53	Resonancia de panel	17
Config1	107	Live Control	9	Respuesta por pulsación	18
Config2	108	Lyrics Language	57	Restablecer	113
Copia de seguridad	111			Restaurar	111
Creador de canciones	60	M		Reverb	17
Creador de Multi Pad	72	Mando	9	RTR (regla de reactivación)	47
Cuantización	43, 64	Master Compressor (CMP)	92		
		Master EQ (Master EQ)	90	S	
D		Memoria de registros	76	Secuencia de registros	78
Diagrama de bloques	94	Metrónomo	5	Sensibilidad de pulsación	14
DSP	17	Mixer	85	Smart Chord	23, 25
		Modo de infraestructura	105	Style Creator	35
E		Modo de punto de acceso	106	System (función)	111
Efecto	17, 87	Modulación	15		
EG (Envelope Generator, generador de envolvente)	16	Mono	18	T	
Entrada/salida de inserción (Creador de canciones)	61	Mono/Poly	14	Texto	53
EQ (Ecuación de partes)	90	Montaje de estilos	40	Tipo de digitación de acordes	23
External	108	Multi Pads	72		

Tipo de estilo	22
Tipos de escalas	7
Transposición	9

U

Unidad flash USB	110
Unison & Accent	28, 81
Utility	107

V

Vibrato	16
Volume (LIVE CONTROL)	10, 12
Volumen (Ajuste de voces)	14
Volumen (Mixer)	85
Voz (Mixer)	85

X

XG	3
----------	---

Y

Yamaha Expansion Manager	20
Your Tempo (su tempo)	58

