

Clavinova®

CVP-709

CVP-705

Manual de referencia

En este manual se explican las funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú, así como otras funciones y operaciones detalladas.

Antes de leer este manual, lea el Manual de instrucciones para obtener información sobre las operaciones básicas.

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 versión de Adobe Reader que se utilice.

- A menos que se indique lo contrario, las ilustraciones y las pantallas que se muestran en el manual de instrucciones corresponden al CVP-709 (en inglés). Se incluyen únicamente a efectos orientativos y pueden presentar alguna diferencia con las del instrumento.
- Las explicaciones de este manual corresponden a la versión 1.00 del firmware. Yamaha podría actualizar cada cierto tiempo el firmware del producto sin previo aviso para mejorarlo. Le recomendamos que consulte en nuestro sitio web si hay versiones posteriores y actualice el firmware.
<http://download.yamaha.com/>
- Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Índice

Capítulo 1

Funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú

En este capítulo se explican las funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú.

Ajuste del tempo	5
Transposición del tono en semitonos	6
Cambiar el punto de división, el tipo de digitación y el área de detección de acordes	7
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)	8
Ajuste del balance de volumen	9
Edición del balance tonal y del volumen (Mixer)	10
Edición de ajustes de notación musical (Score)	18
Ajustes de la pantalla de edición de letra	20
Mostrar los ajustes de la pantalla de texto y de la pantalla de edición de texto	21
Uso de la armonía del teclado.....	23
Ajustes de micrófono.....	25
Ajustes de armonía vocal.....	27
Creación/edición de registros de Music Finder	32
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence)	35
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze)	37
Asignación de una función específica a cada pedal o botón ASSIGNABLE	38
Edición de voces (Voice Edit)	42
Edición de una voz de órgano de tubos (Voice Edit)	46
Creación y edición de estilos (Style Creator)	48
Creación y edición de canciones MIDI (Song Creator)	61
Ajustes de voz.....	73
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	78
Ajustes de canción relativos a la reproducción y la grabación	81
Ajuste preciso del tono	86
Configuración de la sensibilidad a la pulsación del teclado	88
Ajustes del metrónomo	89
Ajustes MIDI	90
Realización de ajustes globales (Utility)	96
Ajuste de LAN inalámbrica	101
Ajustes de horario.....	103

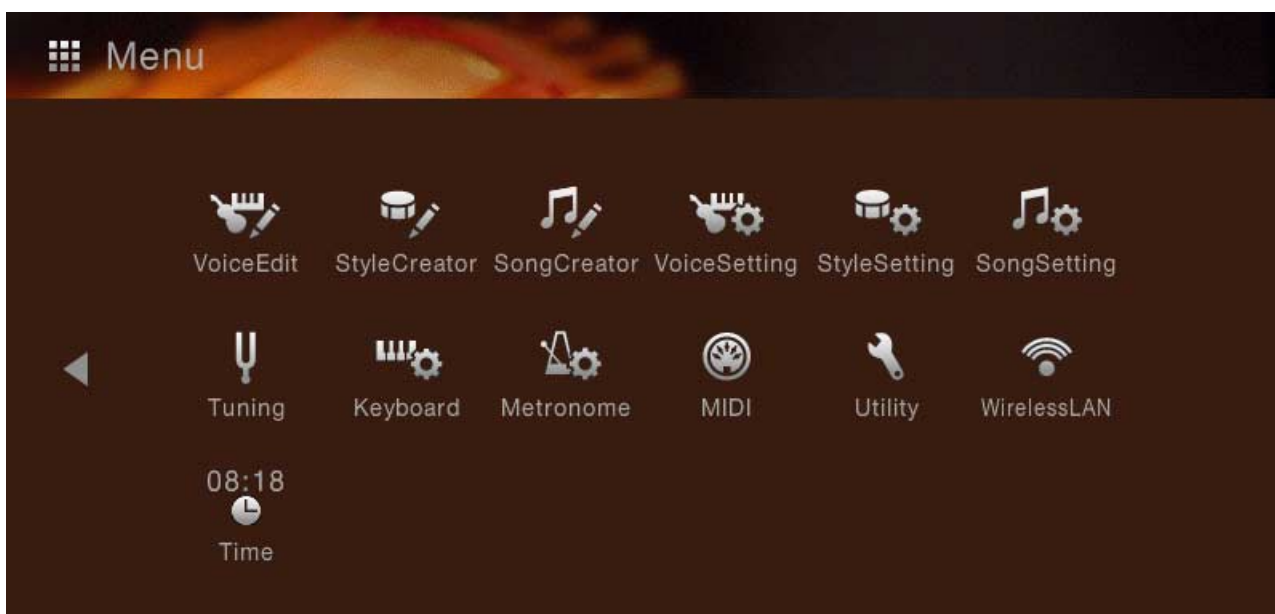
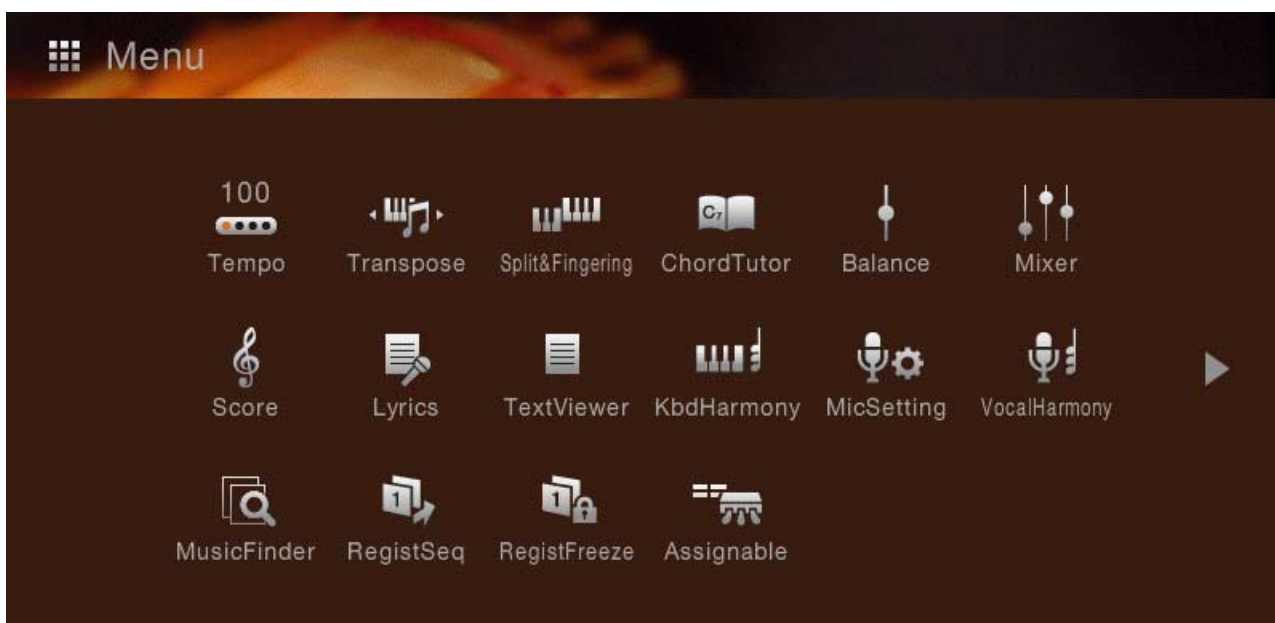
Capítulo 2

Otras funciones y ajustes

En este capítulo se explican las funciones y operaciones detalladas a las que se accede con las pantallas no incluidas en la pantalla de menú.

Ajustar el volumen del acompañamiento o activar/desactivar cada parte de acompañamiento en la sala de piano	105
Mostrar los instrumentos asignados al teclado (Drum Kit Tutor)	107
Grabar por separado las partes derecha e izquierda (MIDI Recording).....	108
Grabación de la interpretación del estilo en primer lugar y, después, de las melodías	112
Índice	116

Si hace clic en un icono de la siguiente ilustración, irá automáticamente a la página de instrucciones correspondiente a esa función.



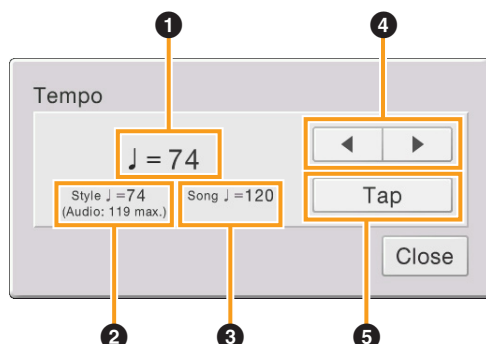
*Los iconos de "WirelessLAN" y "Time" solo aparecen cuando el adaptador para LAN inalámbrica USB (que puede no estar incluido en su región) está conectado al terminal [USB TO DEVICE].

Capítulo 1

Funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú

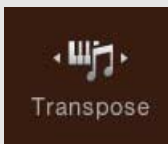
En este capítulo se explican las funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú.

Ajuste del tiempo



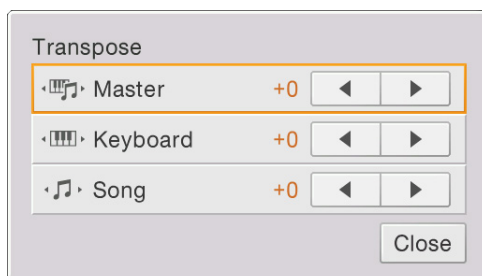
❶	Indica el valor del tempo durante la reproducción del estilo, el metrónomo y la canción MIDI.
❷	Indica el valor del tempo del estilo actual. El estilo se iniciará con este tempo. Cuando se selecciona un estilo de audio (solo CVP-709), el límite superior del tempo aparece debajo de su valor. La parte de audio se silencia en caso de que el tempo supere el límite superior.
❸	Indica el valor del tempo de la canción MIDI actual. La canción se iniciará con este tempo.
❹	Estos botones son en esencia equivalentes a los botones TEMPO [-]/[+] del panel. Si desea que se muestre el tempo por defecto del estilo y la canción MIDI actuales, mantenga pulsada cualquier parte de ❶ - ❸.
❺	Equivale al botón [TAP TEMPO] del panel.

NOTA El valor del tempo de una canción de audio se define mediante la función Time Stretch (estirar tiempo). Consulte el Manual de instrucciones.



Transposición del tono en semitonos

El tono general del instrumento (sonido de teclado, reproducción de estilos, reproducción de canciones MIDI, etc.) se puede transponer en pasos de semitono.



Master	Transpone el tono general del instrumento, salvo en el caso de las canciones de audio y el sonido recibido de un micrófono o de la toma [AUX IN].
Keyboard	Transpone el tono del teclado, incluida la reproducción de estilos (se controla a través de la sección de acordes del teclado).
Song	Solo transpone el tono de la reproducción de canciones MIDI.

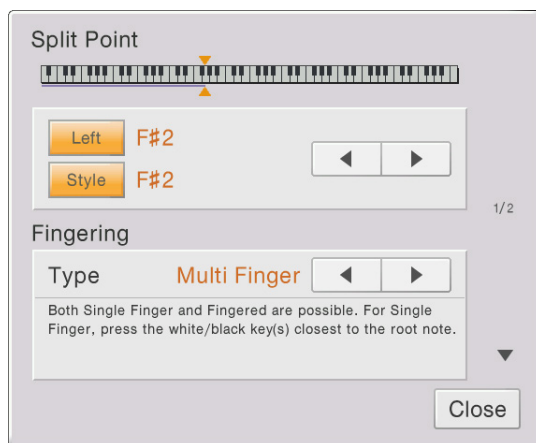
NOTA El tono de las canciones de audio se ajusta mediante la función Pitch Shift (variación de tono). Consulte el Manual de instrucciones.

NOTA La transposición no se aplica a las voces de conjuntos de batería y SFX.



Cambiar el punto de división, el tipo de digitación y el área de detección de acordes

Split Point/Fingering Type

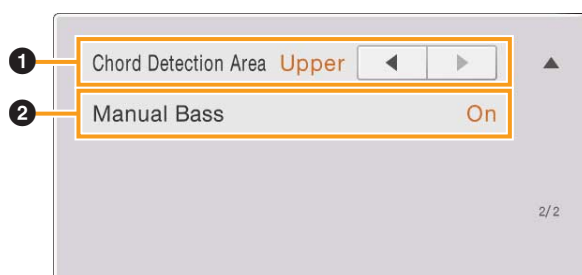


Para obtener más información sobre el punto de división y los tipos de digitación, consulte el manual de instrucciones.

Especificar acordes con la mano derecha para la reproducción de estilo

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

1 Abra la ventana de punto de división/digitación: [Menu] → [Split&Fingering] → página 2/2.

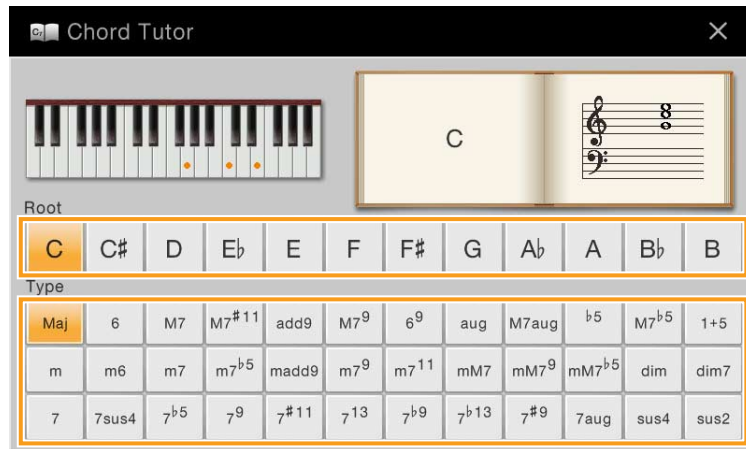


2 Realice los ajustes necesarios tocando la pantalla.

1	Chord Detection Area	<p>Seleccione "Upper". La sección de acordes se establece a la derecha del punto de división de la izquierda. El tipo de digitación se establece automáticamente en "Fingered*" por los ajustes predeterminados.</p> <p>NOTA "Fingered*" es básicamente igual que "Fingered", excepto que "1+5", "1+8" y Chord Cancel no se encuentran disponibles.</p> <p>NOTA Para obtener información sobre cuando el área de detección de acordes se establece como "Lower", consulte el manual de instrucciones.</p>
2	Manual Bass	<p>Manual Bass se activa automáticamente como opción predeterminada cuando selecciona "Upper" en el área de detección de acordes de arriba. La parte de bajo del estilo actual se silencia y asigna a la parte izquierda.</p> <p>NOTA Este parámetro solo está disponible cuando "Chord Detection Area" se establece como "Upper."</p>



Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)



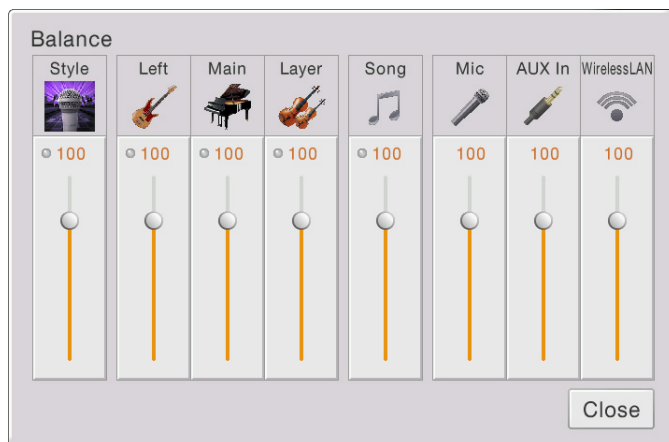
Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, esta función le indica las notas que debe pulsar.

Root	Este botón le permite seleccionar la nota fundamental del acorde.
Type	Este botón le permite seleccionar el tipo acorde.

NOTA Algunas notas pueden omitirse según el acorde.



Ajuste del balance de volumen



Para obtener información sobre esta pantalla, consulte el manual de instrucciones.



Edición del balance tonal y del volumen (Mixer)

En las pestañas de selección de parte “Panel” a “Song Ch9-16” de la parte superior de la pantalla Mixer puede ajustar el sonido de cada parte correspondiente. En la pestaña “Master” puede hacer ajustes para el sonido global del instrumento completo.

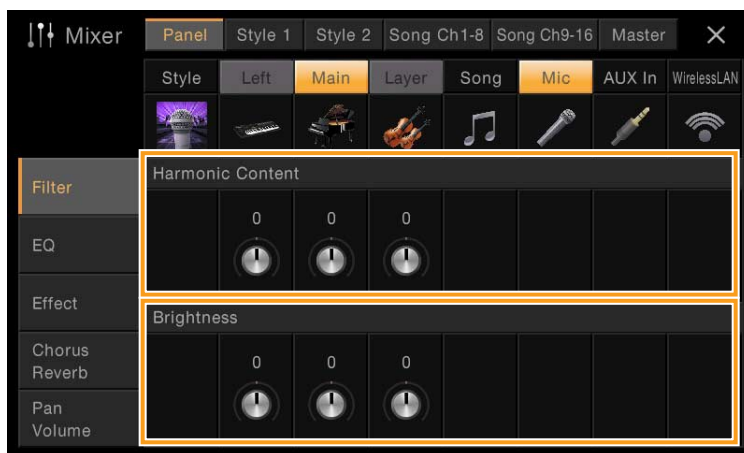
NOTA Cuando está seleccionada una canción de audio, no se pueden definir los parámetros relativos a la parte o los canales de canción.

NOTA Los mandos y mandos deslizantes aparecen en la pantalla solo si están disponibles los parámetros correspondientes.

Consulte el diagrama de bloques de la [página 17](#), que representa de forma visual el flujo de la señal y la configuración del mezclador.

Filter

Esta función modifica las características tonales (intensidad, etc.) del sonido mediante el corte de una parte concreta de la frecuencia de sonido. No está disponible cuando se selecciona la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



Harmonic Content	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 44) para cada parte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte “Brightness” para añadir más carácter al sonido.
Brightness	Determina la intensidad del sonido de cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 44).

EQ (ecualizador)

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 ajustar la respuesta de frecuencia global. En las pestañas de selección de parte “Panel” a “Song Ch9-16” de la parte superior de la pantalla Mixer puede ajustar el EQ de cada parte correspondiente. En la pestaña “Master” puede hacer ajustes para el EQ global del instrumento completo.

Ecualizador de parte (cuando está seleccionada una de las pestañas “Panel” – “Song Ch 9-16”)

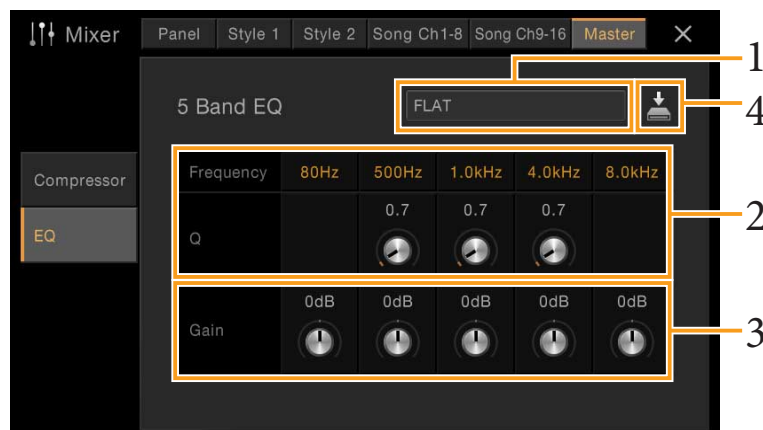
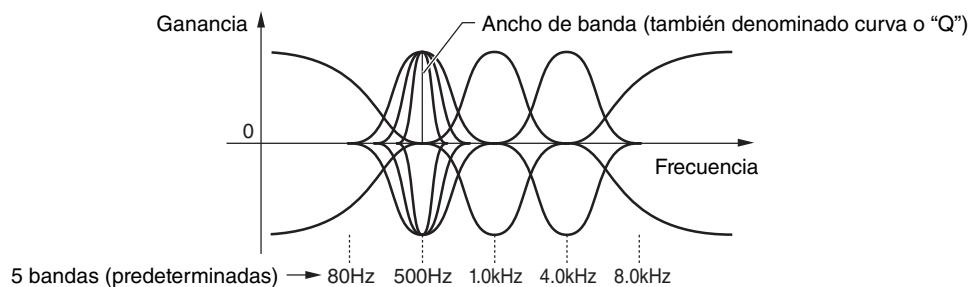


High	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
Low	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

Master EQ (cuando está seleccionada la pestaña “Master”)

Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de cinco bandas de alta calidad. Esta función permite aplicar un efecto final, control del tono, a la salida del instrumento. En la pantalla “Master” se puede seleccionar uno de los cinco tipos predefinidos de ecualizador. Se pueden crear incluso ajustes de ecualizador personalizados por medio del ajuste de bandas de frecuencia y guardar estos ajustes en uno de los dos tipos de ecualizador principal de usuario.

NOTA El ecualizador principal no se puede aplicar a las canciones de audio ni al sonido del metrónomo.



NOTA Si la pantalla que aparece aquí no se abre, pulse la pestaña “EQ” de la izquierda.

1 Seleccione el tipo de ecualizador que quiera editar.

- **FLAT:** ajustes del ecualizador planos. La ganancia de cada frecuencia se ajusta en 0 dB.
- **LOW CUT:** este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más claro.
- **LOW BOOST:** este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más potente.
- **HIGH CUT:** este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más suave.
- **HIGH BOOST:** este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más brillante.
- **User1/2:** ajustes de ecualizador personalizados guardados en el paso 4.

2 Ajuste la Q (ancho de banda) y la frecuencia central de cada banda.

El intervalo de frecuencia disponible es distinto para cada banda. Cuanto mayor sea el valor de Q, menor será el valor del ancho de banda.

3 Aumente o reduzca cada una de las cinco bandas como quiera.

4 Toque (Guardar) y a continuación guarde los ajustes como un tipo de ecualizador principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta dos tipos de ecualizador.

AVISO

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

NOTA Si desea guardar los ajustes de ecualizador principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 99).

Effect


El instrumento tiene los siguientes bloques de efectos.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Estos efectos se aplican a todo el sonido del instrumento. Se puede ajustar la profundidad del efecto del sistema de cada parte. Consulte "Chorus/Reverb" (página 14).
- **Insertion Effect 1 – 8 (CVP-709)/Insertion Effect 1 – 3 (CVP-705):** Estos efectos se aplican solo a una parte concreta. En el caso de cada uno de estos efectos, seleccione un tipo de efecto especialmente para la parte deseada (por ejemplo, distorsión, que se aplicaría solo a la parte de guitarra).
- **Variation Effect:** Los efectos de este bloque se pueden usar como efectos del sistema o efectos de inserción, y se puede cambiar de un tipo a otro.

Estas explicaciones abarcan los ajustes relativos a los efectos de inserción y variación de la pantalla de efectos.

Esta pantalla no está disponible si está seleccionada la pestaña "Master" de la parte superior de la pantalla Mixer.




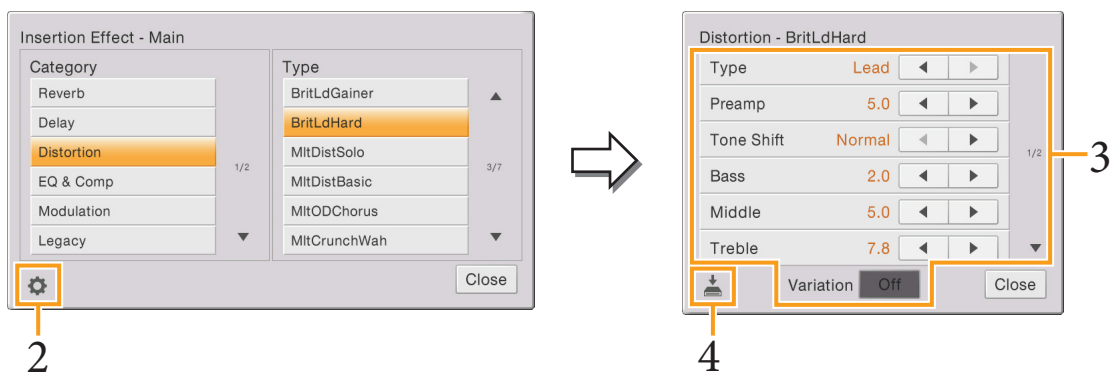
Insertion Effect	<p>Permite asignar el tipo de efecto de inserción deseado a cada parte. Para hacerlo se toca encima de cada mando. El nivel con que se aplica cada efecto se ajusta con los mandos.</p> <p>Si desea asignar cada uno de los efectos de inserción a una parte concreta y seleccionar un tipo de efecto, toque  (Ajuste) en la parte superior de esta área y realice los ajustes necesarios en la ventana. Las partes a las que se puede asignar cada efecto de inserción son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CVP-709 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1 – 5: partes de teclado, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect 6: micrófono, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect 7 – 8: partes de estilo (excepto la parte de audio del estilo de audio (solo CVP-709)) ■ CVP-705 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1 – 2: partes de teclado, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect 3: micrófono, partes de teclado, canales de canción 1 – 16 <p>NOTA En el CVP-705, los efectos de inserción no se puede aplicar a las partes de estilo.</p>
Variation Effect	<p>Toque [INSERTION] o [SYSTEM] para cambiar la conexión de efecto entre el efecto de inserción y el de sistema y, a continuación, toque el extremo derecho de esta línea para seleccionar el tipo de efecto deseado.</p> <p>Cuando está seleccionado “SYSTEM”, este efecto se aplica a todas las partes de canción y estilo como sistema de efecto. Cuando está seleccionado “INSERTION”, este efecto se aplica solo a la parte de canción o estilo especificada.</p> <p>El nivel con que se aplica cada efecto se ajusta con el mando de cada parte.</p>

NOTA Para obtener más información sobre los tipos de efecto, consulte la lista de datos.

Edición y almacenamiento de los ajustes de efectos

Los ajustes de los efectos de sistema (chorus, reverberación), los efectos de inserción y el efecto de variación se pueden editar. Las modificaciones se pueden guardar como un tipo de efecto de usuario.

- 1** En la pantalla Mixer, toque el tipo de efecto que desee para acceder a la pantalla de selección de tipo de efecto.
- 2** Seleccione un tipo de efecto y, a continuación, toque  (Ajuste) para acceder a la pantalla de parámetros de efecto.




- 3** Realice los ajustes necesarios de cada parámetro.

Los parámetros disponibles varían en función del tipo de efecto.

Cada tipo de efecto de inserción tiene una variación que se desactiva de forma predeterminada. Puede utilizar esta variación y ajustar la profundidad de algunos parámetros activándola cuando se aplique el efecto de inserción en la parte principal, capa o izquierda.

NOTA “Variation” [On]/[Off] no aparece cuando se aplica el efecto de inserción en cualquier parte que no sean la principal, capa o izquierda.

NOTA Los parámetros que aparecen difuminados no se pueden editar.

- 4 Toque  (Guardar) y a continuación guarde los ajustes como un tipo de efecto de usuario.** Se puede guardar un máximo de tres tipos de efecto en los bloques de reverberación, chorus y variación. En los bloques de efectos de inserción se pueden almacenar hasta diez tipos de efecto.

AVISO

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

NOTA Si desea guardar los ajustes de los efectos en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de “User Effect” para ejecutar la operación de guardado (página 99).

Chorus/Reverb

Como se ha descrito en la sección anterior, chorus y reverberación son efectos del sistema que se aplican a todo el sonido del instrumento. No están disponibles si está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



Chorus	Toque el nombre de tipo de chorus en la parte superior derecha de esta fila para seleccionar un tipo de chorus. Tras realizar la selección, vuelva a la pantalla Mixer y utilice los mandos para ajustar la profundidad del chorus de cada parte.
Reverb	Toque el nombre de tipo de reverberación en la parte superior derecha de esta fila para seleccionar un tipo de reverberación. Tras realizar la selección, vuelva a la pantalla Mixer y utilice los mandos para ajustar la profundidad de la reverberación de cada parte.

Cuando se selecciona voces VRM, las indicaciones “VRM” aparecen debajo de los mandos de las partes. Si se seleccionan voces VRM para varias partes, la profundidad de chorus y de reverberación normalmente se aplica a todas estas partes.

NOTA Para obtener información sobre los tipos de chorus y reverberación, consulte la lista de datos (lista de tipos de efecto).

Edición y almacenamiento de los ajustes de chorus y reverberación

Igual que el funcionamiento de la pantalla “Effect” (página 13).

Pan/Volume

La panorámica (posición estéreo del sonido) y el volumen de cada parte se pueden ajustar. Esta pantalla no está disponible si está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



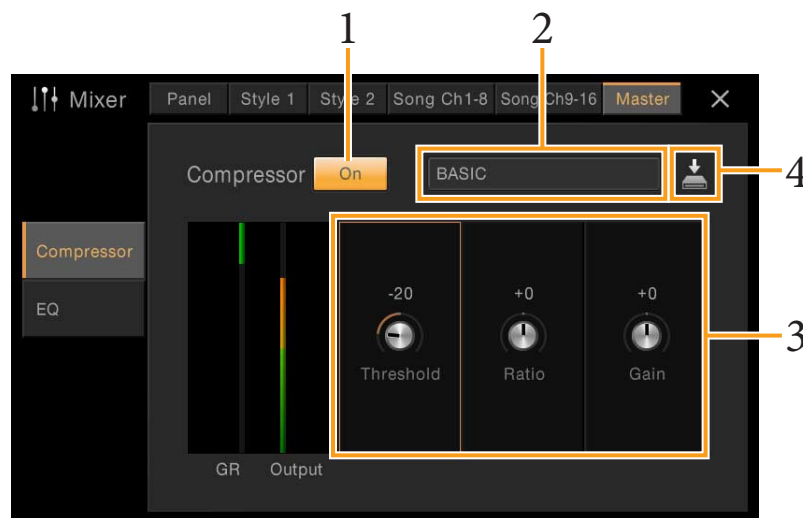
❶	Pan	Determina la posición estéreo de cada parte (canal).
❷	Volume	Determina el nivel de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Compresor principal

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

En este instrumento, el compresor principal se aplica a todo el sonido del instrumento. Si bien se proporcionan ajustes predefinidos del compresor principal, también puede crear y guardar los ajustes predefinidos de su compresor principal original mediante el ajuste de los parámetros correspondientes. Esta pantalla está disponible solo cuando está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.


NOTA El compresor principal no se puede aplicar a las canciones de audio ni al sonido del metrónomo.



- 1 Establezca el compresor en “On”.
- 2 Seleccione el tipo de compresor que quiera editar.
- 3 Modifique los parámetros del compresor principal.

Threshold	Determina el umbral (nivel mínimo en el que comienza la compresión).
Ratio	Determina la relación de compresión (cantidad de compresión de la gama dinámica).
Gain	Determina el nivel de salida.

La indicación “GR” muestra la reducción de ganancia (nivel comprimido), mientras que “Output” muestra el nivel de salida en función del sonido del instrumento en tiempo real.

- 4 Toque  (Guardar) y, a continuación, guarde los ajustes como un tipo de compresor principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta cinco tipos de compresor principal.

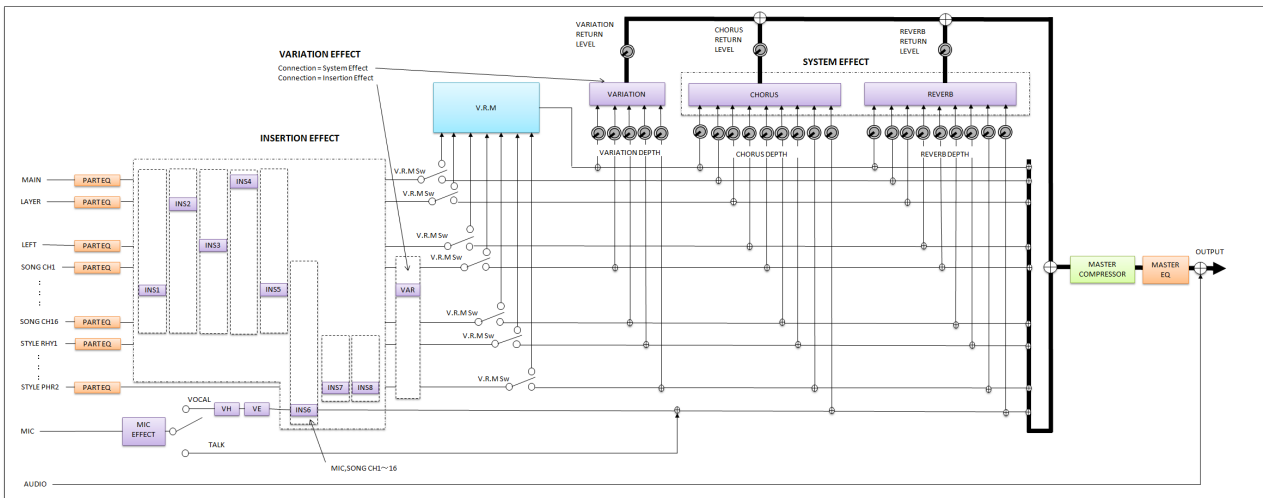
AVISO

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

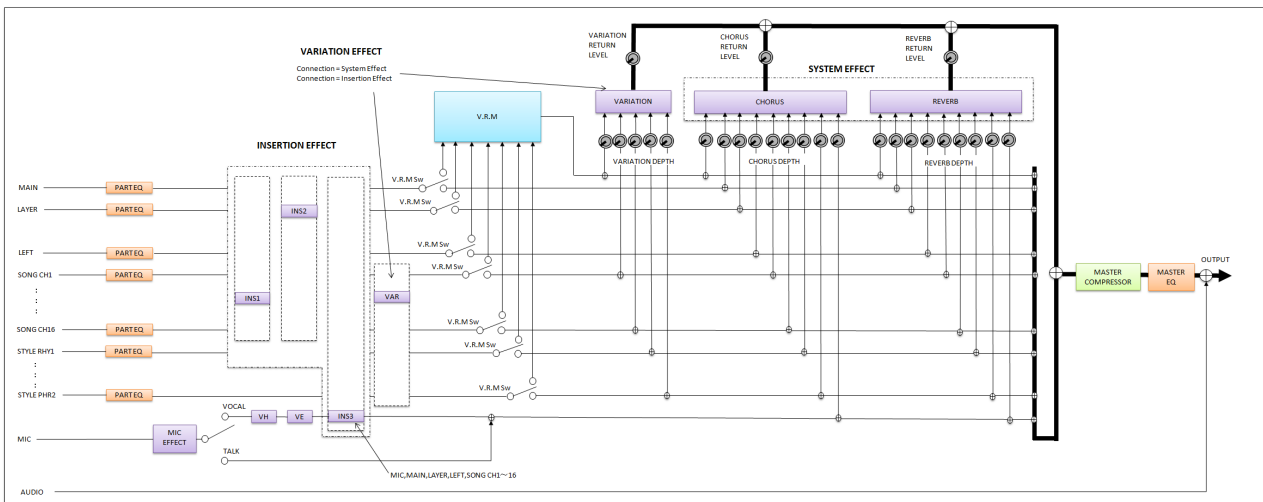
NOTA Si desea guardar los ajustes de compresor principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de “User Effect” para ejecutar la operación de guardado ([página 99](#)).

Diagrama de bloques

CVP-709



CVP-705

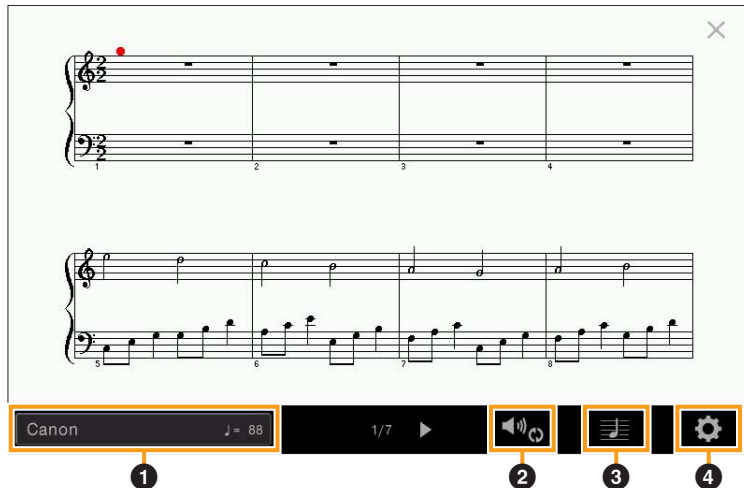


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony, VE = Vocal Harmony Effect



Edición de ajustes de notación musical (Score)

Seleccione una canción MIDI y, a continuación, toque [Score] para acceder a la notación musical de la canción MIDI actual. Puede cambiar las indicaciones de la notación tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.




❶	Indica el nombre de la canción actual. Además se muestra el valor del tempo en el extremo derecho. Si desea cambiar de canción, toque el nombre de la canción para acceder a la pantalla de selección de canciones.
❷	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la reproducción” (página 18).
❸	Permite ajustar los parámetros de indicación de la notación, como tamaño, pantalla de acordes, etc. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la vista” (página 19).
❹	Permite realizar ajustes más detallados de los parámetros de indicación de notación. Consulte “Ajuste detallado” (página 19).

Ajuste de la reproducción

En la pantalla a la que se accede mediante (Ajuste de la reproducción) puede ajustar los parámetros de reproducción de la canción MIDI actual. Los parámetros que se describen aquí también se pueden ajustar en el área de canción (ampliada) de la pantalla de inicio.


Extra	Activa o desactiva la reproducción de todos los canales, salvo los asignados a las partes de las manos izquierda y derecha descritos más abajo.
Left	Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano izquierda, a la que puede asignar un canal en la pantalla de ajuste de canción (página 82).
Right	Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano derecha, a la que puede asignar un canal en la pantalla de ajuste de canción (página 82).
Guide	Activa o desactiva la función de guía. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.
AB	Activa o desactiva la repetición de la reproducción, y permite especificar el intervalo de repetición de la reproducción. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.

Ajuste de la vista

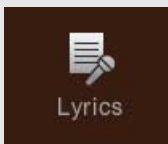
En la pantalla a la que se accede mediante  (Ajuste de la vista) puede ajustar los parámetros de vista de la notación.

Size	Determina la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
Left	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano izquierda. Si en este parámetro aparece la indicación “-” y no está disponible, vaya a la pantalla “Ajuste detallado” (página 19) y defina el canal izquierdo en cualquier canal excepto “Auto”. Otra alternativa es, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch], ajustar el canal izquierdo en cualquier canal excepto “Off” (página 82). NOTA Right (abajo) y Left no pueden estar desactivados a la vez.
Right	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano derecha. NOTA Right y Left (arriba) no pueden estar desactivados a la vez.
Chord	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la canción actual no tiene datos de acordes, no se muestra información sobre acordes aunque se marque esta opción.
Lyrics	Activa o desactiva la indicación de la letra. Si la canción actual no tiene datos de letra, no se muestra información sobre letra aunque se marque esta opción. Si la canción contiene eventos de pedal, cuando se toca esta opción se cambia entre “Lyrics” y “Pedal.” Si está marcado “Pedal”, en la pantalla se muestran los eventos de pedal en lugar de la letra.
Note	Activa o desactiva la indicación de nombres de las notas. Cuando está marcada, cada nota tiene su nombre a la izquierda. Si la canción contiene eventos de digitación, cuando se toca esta opción 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.
Color	Cuando se marcada, las notas en la pantalla aparecen con colores identificativos: C (Do), rojo; D (Re), amarillo; E (Mi), verde; F (Fa), naranja; G (Sol), azul; A (La), morado; y B (Si), gris.

Ajuste detallado

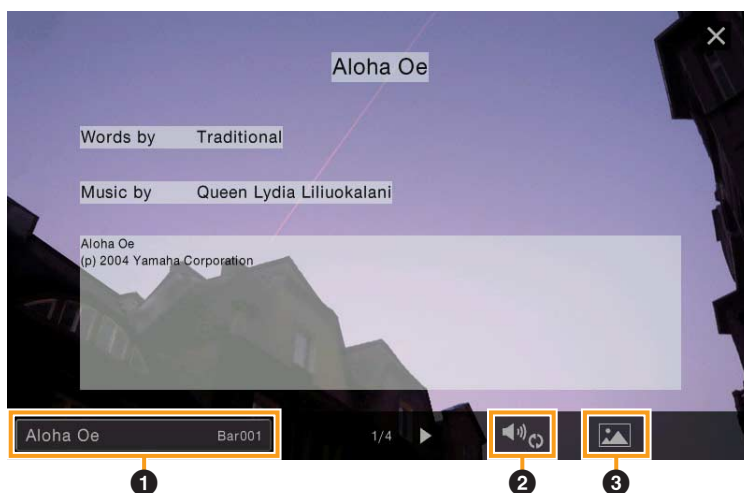
En la pantalla a la que se accede a través de  (Ajuste detallado), se pueden ajustar parámetros más detallados.

Right Ch	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción MIDI se utiliza para la parte de la mano derecha o la mano izquierda. Este ajuste recupera el valor “Auto” cuando se selecciona una canción diferente.
Left Ch	<ul style="list-style-type: none"> • Auto: Los canales MIDI de los datos de la canción MIDI para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente; cada parte se define en el canal que se ha especificado en Part Ch (página 82) de la pantalla de ajuste de canción. • 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. • Off (solo canal izquierdo): No hay asignación de canal. Activa y desactiva la visualización de la notación izquierda.
Key Signature	Permite introducir la armadura en la posición en que se ha interrumpido la reproducción de la canción MIDI. Este ajuste resulta útil para canciones que se han grabado con cambios de clave, para que los cambios en la armadura queden reflejados correctamente en la notación.
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.
Note Name	<p>Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro de nota (página 19) está marcado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado. • Movable Do: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G (Sol) mayor, la nota fundamental de “Sol” se indicaría como “Do”. Al igual que con “Fixed Do” (Do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado.



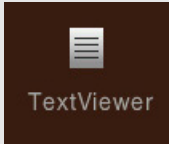
Ajustes de la pantalla de edición de letra

Seleccione una canción MIDI y, a continuación, toque [Lyrics] para que se muestre la letra de esa canción. Puede cambiar las indicaciones de la letra tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.



1	Indica el nombre de la canción actual. También se muestra el número del compás actual, en el extremo derecho. Si desea cambiar de canción, toque el nombre de la canción para acceder a la pantalla de selección de canciones.
2	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la reproducción” (página 18).
3	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y la pantalla de texto. Además de las imágenes que se ofrecen en la pestaña Preset, puede seleccionar un archivo de imagen original (un archivo de mapa de bits de 800 x 480 píxeles como máximo) de la unidad flash USB. El archivo de imagen original de la unidad flash USB se puede copiar a la memoria de usuario interna. NOTA El ajuste que se realice aquí se aplica también a la pantalla de texto.

NOTA Si la letra que se muestra es ilegible, podría tener que cambiar el ajuste del idioma de la letra de la pantalla a través de [Menu] → [SongSetting] → [Lyrics].



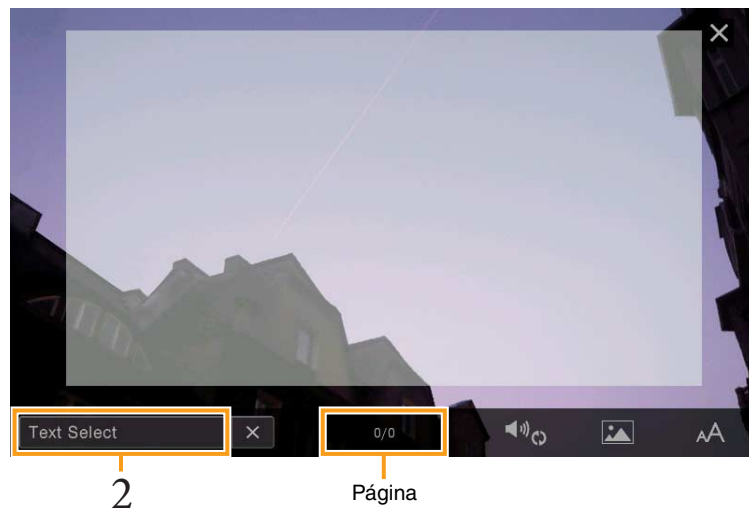
Mostrar los ajustes de la pantalla de texto y de la pantalla de edición de texto

Puede visualizar el archivo de texto (.txt) creado mediante un ordenador en la pantalla del instrumento. Esta característica ofrece varias posibilidades útiles, como la de mostrar letras, nombres de acordes y notas de texto.

Visualización de la pantalla de texto

Si desea ver el texto en una unidad flash USB, primero conecte la unidad flash USB que contenga los datos de texto al terminal [USB TO DEVICE].

1 Acceda a la pantalla de texto mediante [Menu] → [TextViewer].



2 Toque la esquina inferior izquierda en la pantalla para acceder a la pantalla de selección de archivos de texto.

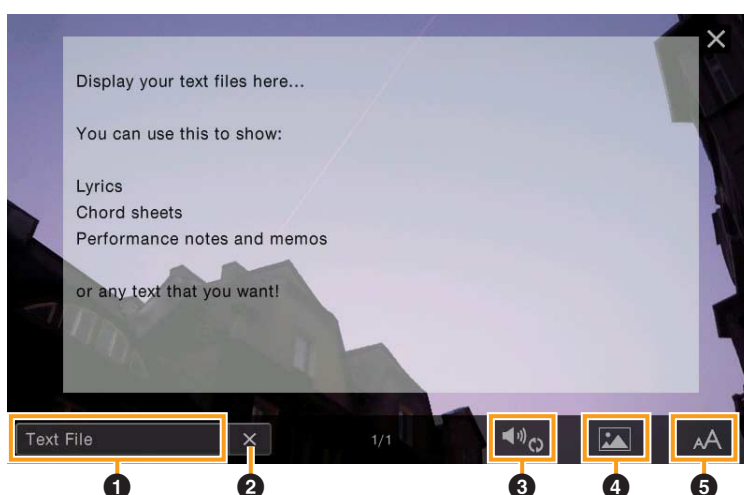
3 Seleccione el archivo de texto deseado y toque [Close] para mostrar el texto en la pantalla.

Si el texto abarca varias páginas, puede desplazarse por todo el texto tocando [◀] o [▶] a la derecha e izquierda de la pantalla. Para borrar el texto de la pantalla, toque [×] situado a la derecha del nombre de archivo de texto.

NOTA • Los saltos de línea no se muestran automáticamente en el instrumento. Si una frase no se ve entera por las limitaciones de espacio de la pantalla, introduzca saltos de línea manuales en el ordenador con un editor de textos.

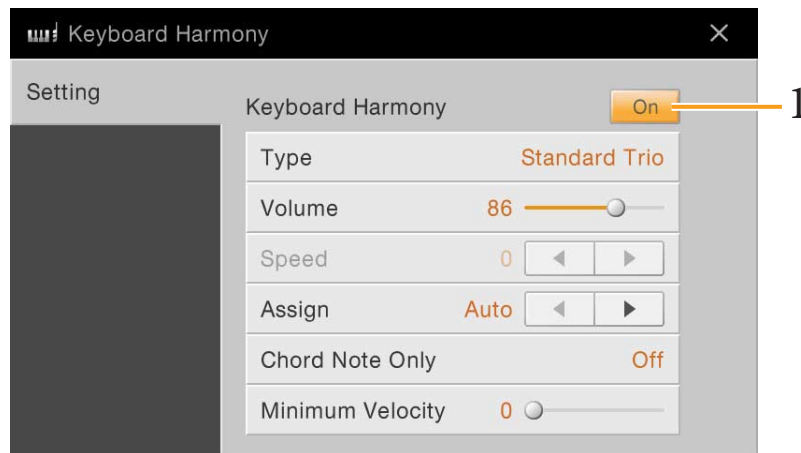
- El texto se puede mostrar en un monitor externo o televisor. Para obtener más información, consulte el Manual de instrucciones.
- La información relativa a la selección de archivos de texto podrá ser guardada en la memoria de registro. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.
- Puede cambiar la página desplazándose horizontalmente por la pantalla.

Ajustes de la pantalla de edición de texto



1	Indica cuál es el archivo que se muestra en la pantalla en ese momento. Si se toca aquí se abre la pantalla de selección de archivos de texto, en la que puede seleccionar un archivo de texto original de la unidad flash USB o copiarlo desde la unidad flash USB a la memoria de usuario interna.
2	Borra el texto de la pantalla. El archivo de texto no se elimina, sino que la pantalla queda vacía.
3	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la reproducción” (página 18).
4	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y la pantalla de texto. Además de las imágenes que se ofrecen en la pestaña Preset, puede seleccionar otro archivo de imagen (un archivo de mapa de bits de 800 x 480 píxeles como máximo) de la unidad flash USB. El archivo de imagen original de la unidad flash USB se puede copiar a la memoria de usuario interna. NOTA El ajuste que se realice aquí se aplica también a la pantalla de letra.
5	Este botón le permite seleccionar el tamaño y tipo de fuente. “Small”, “Medium” y “Large” hacen que todos los caracteres tengan la misma anchura, y son adecuados para visualizar letras con los nombres de acordes por encima, etc. “Proportional Small”, “Proportional Medium” y “Proportional Large” son adecuados para visualizar letras sin nombres de acordes ni notas explicativas.

NOTA Si el texto que se muestra es ilegible, podría tener que cambiar el ajuste del idioma de la pantalla a través de [Menu] → [Utility] → [System].

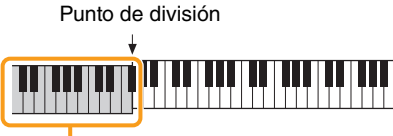
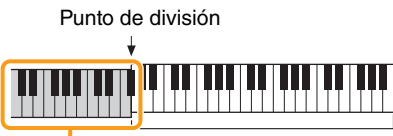
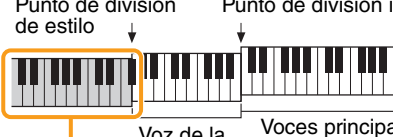


1 Defina la función de armonía del teclado en “On”.

Cuando se define en “On”, se aplica automáticamente armonía o eco a la interpretación con el teclado.

2 Ajuste los parámetros relacionados, como tipo de armonía y volumen.

NOTA Los parámetros disponibles varían en función del tipo de armonía.

Type	<p>Permite seleccionar uno de los tipos de armonía, que se dividen en los siguientes grupos.</p>
	<p>■ Tipo de armonía (Standard Duet — Strum)</p> <p>Estos tipos aplican el efecto de armonía a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado, según los acordes especificados en la sección de la mano izquierda. (Tenga presente que los ajustes de “1+5” y “Octave” no se ven afectados por el acorde.) Si desea usar estos tipos con el estilo detenido, defina el parámetro “Stop ACMP” (página 78) en cualquier valor menos “Disabled”.</p> <p>Cuando [ACMP ON/OFF] está activado:</p>  <p>Sección de acordes para la reproducción de estilos y efecto de armonía</p> <p>Cuando está activada la parte izquierda:</p>  <p>Voces principal y de capa</p> <p>Voz de la izquierda y sección de acordes para el efecto armonía</p> <p>Cuando están activados [ACMP ON/OFF] y la parte izquierda:</p>  <p>Sección de acordes para la reproducción de estilos y efecto de armonía</p> <p>Voz de la izquierda</p> <p>Voces principal y de capa</p>

Type	<p>■ Multi Assign El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado a partes separadas (voces). Cuando se utiliza el efecto de asignación múltiple, deben estar activadas las partes [Main] y [Layer]. Las voces principal y de capa se asignan alternativamente a las notas en el orden en que se tocan.</p> <p>■ Tipo de eco (Echo, Tremolo y Trill) Cuando se selecciona un tipo de eco, se aplica el efecto correspondiente (eco, trémolo, trino) a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en ese momento, con independencia del estado de activación/desactivación de [ACMP ON/OFF] y de la parte izquierda. Tenga en cuenta que el efecto trino solo se aplica cuando se mantienen pulsadas simultáneamente dos notas en el teclado (las dos últimas notas en caso de que se mantengan más de dos), y que se interpretan las dos notas alternativamente.</p>
Volume	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de armonía o eco generado mediante el efecto correspondiente.
Speed	Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valor de Type antes. Determina la velocidad de los efectos de eco, trémolo y trino.
Assign	<p>Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Le permite determinar en qué parte del teclado sonarán las notas de armonía o eco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Aplica el efecto a la parte para la parte que está activada. Cuando ambas partes están activadas, la parte principal tiene prioridad sobre la parte de capa. • Multi: Cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte principal y las armonías (efectos) se dividen entre las partes principal y de capa. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. • Main, Layer: Aplica el efecto a la parte seleccionada (principal o de capa).
Chord Note Only	Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando se define en "On", el efecto de armonía solo se aplica a las notas (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezcan a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
Minimum Velocity	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el valor de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

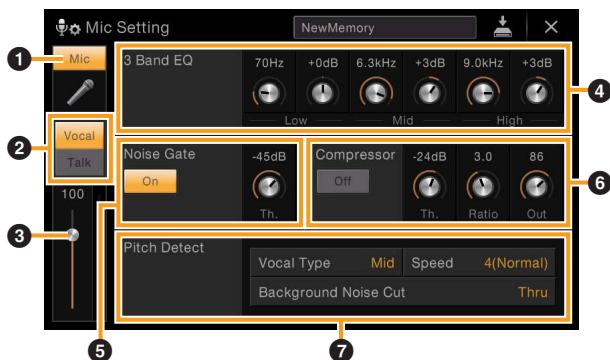


Ajustes de micrófono

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”, el primero para la interpretación de canciones y el segundo para hacer anuncios entre canciones, por ejemplo.

NOTA Estos ajustes le permiten ajustar el ecualizador, la puerta de ruido y el compresor cuando se selecciona “Vocal”. Para ajustar los ajustes Pan y Reverb/Chorus para la voz cantada, utilice los ajustes del mezclador (página 14).

Cuando se selecciona “Vocal”:



Cuando se selecciona “Talk”:



1	Micrófono activado/ desactivado	Activa o desactiva el sonido del micrófono. Cuando está activado, el sonido del micrófono se envía al instrumento. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 27).
2	Interruptor Vocal/Talk	Cuando cante con el micrófono en su interpretación, defínalo en “Vocal”. Cuando solo hable o tenga que hacer anuncios entre las canciones de su interpretación, defínalo en “Talk”. Esto le permite cambiar de forma instantánea los ajustes de micrófono en función de la situación. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 27).
3	Ajuste del volumen	Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono. El nivel de entrada se muestra a la derecha. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 27).
4	3 Band 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. El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (bajo, medio y alto) de alta calidad para el sonido del micrófono. En cada una de las tres bandas se puede ajustar la frecuencia central (Hz) y el nivel (dB) mediante los mandos correspondientes de la pantalla.
5	Noise Gate	Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).
	On/Off	Activa o desactiva el parámetro de entrada de ruido.
	Th. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta empieza a abrirse.
6	Compressor	Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tienen sonidos dinámicos muy dispersos. “Comprime” la señal, de forma que las partes suaves suenen más altas y las altas más suaves.
	On/Off	Activa o desactiva el compresor.
	Th. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual empieza a aplicarse la compresión.
	Ratio	Ajusta el porcentaje de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
	Output	Ajusta el nivel de salida final.


7	Pitch Detect (cuando se ha seleccionado "Vocal")	Permite definir cómo se detecta el tono del sonido del micrófono durante la interpretación.	
		Vocal Type	Ajústelo para obtener la armonía vocal más natural, dependiendo de su voz. <ul style="list-style-type: none"> • Low: Ajuste para voces más bajas. Este ajuste también es adecuado para gruñidos y gritos. • Mid: Ajuste para voces de rango medio. • High: Ajuste para voces más altas. Este ajuste también es adecuado para cantar cerca del micrófono. • Full: Ajuste para vocalistas que tengan un rango amplio, de voces bajas a voces altas.
		Speed	Ajusta la velocidad de respuesta del efecto de armonía vocal o la rapidez con la que se generarán armonías en respuesta a su voz. Cuanto mayor sea el número, más rápida será la respuesta. NOTA Cuando uno o ambos parámetros Lead Pitch Detect Speed y Harm Pitch Detect Speed de Vocal Harmony (página 30) se establecen como "as MIC SETTING", este parámetro surte efecto. En los demás valores, el ajuste de Pitch Detect Speed de armonía vocal estará activado.
		Background Noise Cut	Permite filtrar los ruidos que interferirían con la detección de tono. El ajuste en "Thru" desactiva el filtro de ruido.
8	Talk Mixing (solo cuando se ha seleccionado "Talk")	Permite realizar ajustes para hablar o realizar anuncios entre canciones durante la interpretación.	
		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.
	Attenuator	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.	


AVISO

Estos ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardado.

Almacenamiento de los ajustes del micrófono



Puede almacenar los ajustes del micrófono  (Guardar) y seleccionando a continuación una de las diez memorias de usuario. Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo o el nombre de la interpretación.

Para recuperar los ajustes del micrófono, toque el nombre del ajuste que aparece a la izquierda de  (Guardar) y seleccione un archivo.

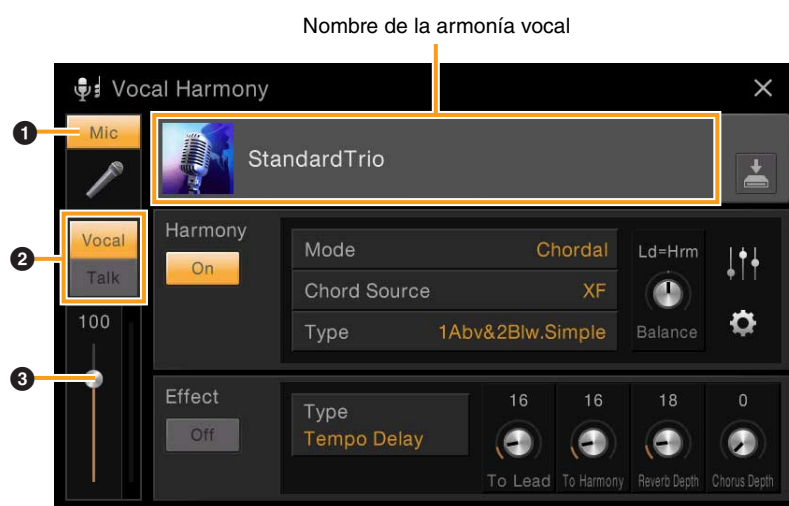
NOTA Si desea guardar los ajustes del micrófono en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 99).



Ajustes de armonía vocal

En esta sección puede definir diversos parámetros de armonía vocal, aunque con tan solo seleccionar un tipo de armonía vocal se recuperarán los ajustes adecuados y, en la mayoría de los casos, no es necesario editarlos. Si desea realizar ajustes más detallados para una interpretación, lea este capítulo.

Parámetros básicos



❶	Micrófono activado/ desactivado	Activa o desactiva el sonido del micrófono. Cuando está activado, el sonido del micrófono se envía al instrumento.
❷	Interruptor Vocal/Talk	Cuando utilice el micrófono para cantar, debe estar definido en "Vocal". Cuando lo utilice simplemente para hablar o para hacer anuncios entre canciones, debe estar definido en "Talk". Si desea ajustar los parámetros de la armonía vocal, debe estar definido en "Vocal".
❸	Ajuste del volumen	Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono. El nivel de entrada se muestra a la derecha.

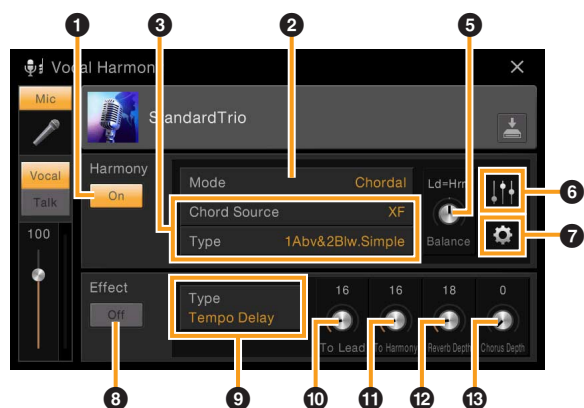
NOTA Los ajustes de esta pantalla son equivalentes a los de la pantalla de ajustes del micrófono ([página 25](#)).

Edición del tipo de armonía vocal

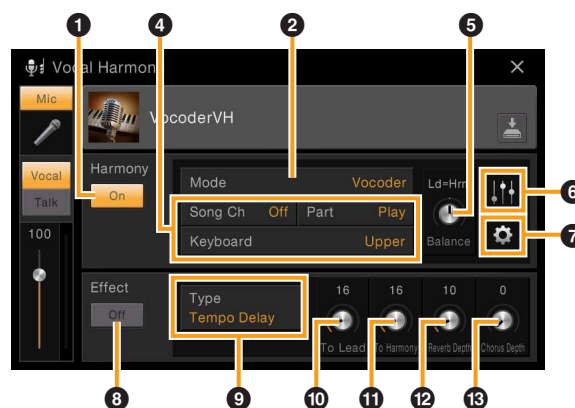
Puede crear su propio tipo de armonía vocal mediante la edición de los parámetros del tipo de armonía vocal predefinido.

- 1 Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2 Seleccione un tipo de armonía vocal.
- 3 En función del tipo de armonía vocal seleccionado, edite los ajustes correspondientes como desee.

Si el modo (2) está definido en "Chordal":



Si el modo (2) está definido en "Vocoder" o "Vocoder-Mono":



■ Harmony

Permite editar los parámetros de la armonía vocal.

1	Harmony On/Off	Activa o desactiva la armonía vocal.
2	Mode	Si bien uno de los tres modos siguientes se selecciona automáticamente cuando se selecciona un tipo de armonía vocal, el modo se puede cambiar.
	Chordal	Las notas armónicas se determinan con los tres tipos de acorde siguientes: acordes reproducidos en la sección de acordes del teclado (con [ACMP ON/OFF] activado), acordes reproducidos en la sección de la mano izquierda del teclado (con la parte izquierda activada) y acordes que se encuentran en los datos de canciones para controlar la armonía. No está disponible si la canción no incluye ningún dato de acorde. NOTA Si desea aplicar armonía vocal pulsando los acordes de la sección de acorde cuando el estilo está detenido, debe definir el parámetro "Stop ACMP" en cualquier ajuste excepto "Disabled" en la pantalla de ajuste de estilo (página 78).
	Vocoder	La salida del sonido del micrófono es a través de las notas que toque el teclado o de las notas de reproducción de la canción.
	Vocoder-Mono	Básicamente, igual que el Vocoder. En este modo solamente se pueden reproducir melodías o líneas de una sola nota (con prioridad de la última nota).
3	(Si el modo está definido en "Chordal")	
	Chord Source	Determina qué datos o evento de una canción se utilizarán para la detección de acordes. <ul style="list-style-type: none"> • Off: No se detectan los acordes con los datos de la canción. • XF: Se utilizarán los datos de acordes definidos mediante XF. • 1 - 16: Detecta un acorde a partir de notas del canal MIDI especificado aquí.

③	Type	<p>Determina cómo se aplican las notas armónicas al sonido del micrófono mediante la selección de uno de los tipos de acorde. Casi todos los tipos aplican las notas armónicas en función del acorde especificado mediante la sección de la mano izquierda del teclado, la sección de acordes del teclado o los datos de la canción, salvo en el caso de los dos tipos siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: Genera notas armónicas basadas en la nota fundamental de la clave y el tipo de clave especificados en la pantalla de asignación de armonía (7). Las notas armónicas no dependen del acorde, sino que coinciden con la escala diatónica de la armadura de la canción actual. • Parallel: Añade una nota a la nota principal (sonido del micrófono) con el intervalo especificado en 6, sea cual sea el acorde. <p>NOTA En la lista de tipos de acorde, “Abv” indica que las notas armónicas se generan por encima de la nota principal (sonido del micrófono), mientras que “Blw” significa que se generan por debajo de la nota principal.</p> <p>Para obtener más información sobre los tipos de acorde, consulte la referencia sobre MIDI (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.</p>
④	(Cuando el modo está definido en “Vocoder” o “Vocoder-Mono”)	
	Song Ch	<p>Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un ordenador conectado) del canal correspondiente para controlar la armonía. Cuando está definido en “Off”, se desactiva el control de datos de las canciones sobre la armonía.</p>
	Part	<p>Cuando se establece en “Mute”, el canal seleccionado arriba (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción, lo que le permite desactivar el control mediante canales concretos de la manera deseada.</p>
	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: El control del teclado sobre la armonía se desactiva. • Upper: Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía. • Lower: Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía.
⑤	Balance	<p>Permite establecer el balance entre la voz principal (sonido del micrófono) y la armonía vocal. Al aumentar este valor, aumenta el volumen de la armonía vocal y baja el de la voz principal. Cuando se define en $L < H63$ (L: voz principal, H: armonía vocal), solo se genera la salida de la armonía vocal; cuando el ajuste es $L63 > H$, solo se activa la salida de la voz principal.</p>
⑥	Ajuste del balance de cada nota principal y nota armónica	<p>Los parámetros siguientes se puede ajustar para cada nota principal (sonido del micrófono) y nota armónica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree: Permite variar el tono de cada nota principal y nota armónica. El intervalo para todas las notas es el mismo; no obstante, la nota principal solo puede ajustarse en octavas. Cuando el tipo de acorde está definido en “ScaleDiatonic”, este parámetro cambia a Degree, con lo que el tono se puede variar en -3 octavas (-22 grados de escala) – Unison (1 grado de escala) – +3 octavas (+22 grados de escala). • Detune: Determina el ajuste de tono preciso de cada nota armónica de -50 centésimas a +50 centésimas. • Formant: Determina el ajuste de formante de cada nota armónica. Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz. • Pan: Determina el ajuste de posición panorámica de cada nota armónica. Si se ajusta cada nota armónica en una posición panorámica distinta, con la voz solista en el centro por ejemplo, se genera un sonido estéreo amplio muy natural. • Volume: Determina el ajuste de volumen de cada nota armónica. Utilícelo para ajustar el balance de nivel relativo entre la voz solista y las notas armónicas. <p>NOTA Cuando Pitch Correct Mode (7) está desactivado, no se pueden modificar los parámetros de transposición/grado, desafinación y formante de la parte principal.</p> <p>NOTA Los valores de transposición de las armonías solo están disponibles cuando el modo (2) está definido en “Chordal”.</p>

7	Harmony Assign	<p>Permite definir la forma en que las notas armónicas se asignan a la nota principal (sonido del micrófono). Para obtener más información, consulte el material de referencia sobre MIDI (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.</p> <p>■ Cuando el modo de armonía está definido en “Chordal”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: Determina cómo sonarán las armonías o qué tipo de acorde se utilizará para crear las armonías, según los diferentes estilos musicales. • NOTA Este parámetro solo está disponible cuando el tipo Chordal está definido en un valor que no sea ScaleDiatonic ni Parallel. • Key Root, Key Type: Cuando el parámetro Chordal Type (3) está definido en “ScaleDiatonic”, este parámetro está disponible. Las notas armónicas basadas en estos ajustes no dependen del acorde, sino que coinciden con la escala diatónica de la armadura de la canción actual. <p>■ Cuando el modo de armonía está definido en “Vocoder” o “Vocoder-Mono”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: Determina la cantidad por la cual las partes de armonía se transpondrán. El ajuste “0” indica que no existe transposición, mientras que el ajuste “Auto” da lugar a una transposición automática.
	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Corrige el tono de la nota principal (sonido del micrófono). “Off” no realiza ninguna corrección y “Hard” corrige el tono de la forma más precisa. • Humanize: Este ajuste permite hacer los sonidos de armonía vocal más naturales y menos “electrónicos” mediante la introducción de ligeras diferencias de tiempo entre las notas principal y armónica. Off: Sin efecto Humanize. 1: El efecto Humanize se aplica a Harmony para crear una sensación más natural, con un efecto de ampliación que suena auténtico y da la impresión de que hay más personas cantando. 2: El efecto Humanize se aplica a Harmony para generar un ritmo más diferenciado. Hasta los pasajes más rápidos conservan su esencia rítmica. 3: El efecto Humanize se aplica a Harmony para reflejar la manera en que interactúan la voz solista y los coros, con la voz solista al frente, y el tempo más relajado. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Determina la rapidez de detección del tono de la nota principal y las notas armónicas como respuesta a la señal del micrófono. “1” es la respuesta más lenta, “4” es estándar, “15” es la respuesta más rápida y “as MIC SETTING” da prioridad a la velocidad especificada en la velocidad de detección de tono de la pantalla de ajuste del micrófono (página 26). • Harmony Effect: Determina el tipo de efecto aplicado a las notas armónicas que se añade a la nota principal. • Harmony Stability: Determina el grado de estabilidad con que se aplica la armonía a la nota principal. Cuando se define en “Stable” el sonido es relativamente estable con poco movimiento de armonía. Cuando se define en “Dynamic” tiende a añadir armonía con movimiento en función del sonido de entrada. • Lead Vibrato Depth: Especifica la profundidad de vibrato del sonido principal. • Harm Vibrato Depth: Especifica la profundidad de vibrato del sonido de armonía. • Vibrato Speed: Especifica la velocidad de vibrato de los sonidos principal y de armonía. • Vibrato Delay: Especifica el retardo de vibrato de los sonidos principal y de armonía. <p>Para obtener más información sobre los parámetros de ajustes detallados, consulte la referencia sobre MIDI (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.</p>

■ Effect

Permite editar los parámetros relacionados con los efectos que se aplican a las notas de la armonía vocal.

8	Effect On/Off	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas de la armonía vocal.
9	Type	Selecciona el tipo de efecto que se aplica a las notas de la armonía vocal. Los parámetros detallados del tipo seleccionado se pueden editar. Para obtener información sobre los tipos de efectos de armonía vocal, consulte la Lista de datos (lista de tipos de efectos vocales). Para obtener información sobre los parámetros de efectos de armonía vocal, consulte la referencia sobre MIDI (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.
10	To Lead	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a la nota principal.

11	To Harmony	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a las notas armónicas.
12	Reverb Depth	Ajusta la profundidad de reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 14).
13	Chorus Depth	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 14).

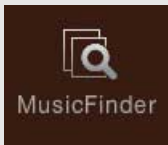
4 Toque (Guardar) y, a continuación, guarde las modificaciones como tipo de armonía vocal original.

Se pueden crear y guardar hasta 60 tipos de armonía vocal en la memoria de usuario. Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo que refleje los ajustes.

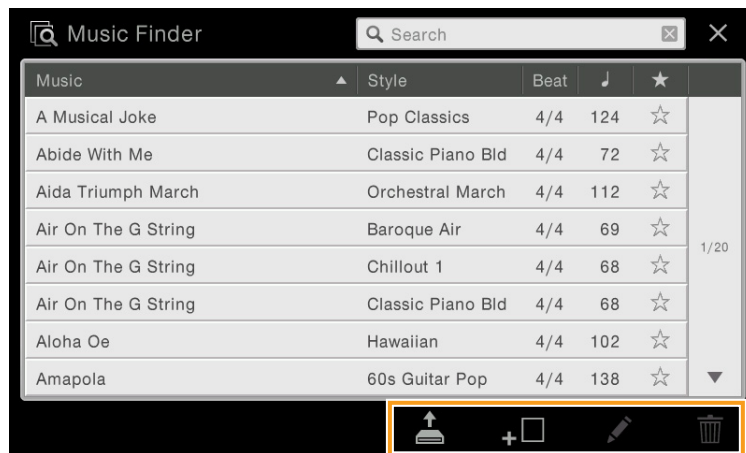
AVISO

Estos ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardado.

NOTA Si desea guardar los ajustes de la armonía vocal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado ([página 99](#)).



Creación/edición de registros de Music Finder



Creación o edición de un registro

Puede crear un registro nueva o editar la que está seleccionada.

1 Si desea editar un registro existente, selecciónela en la pantalla Music Finder.

Esta operación no es necesaria al crear un nuevo registro desde cero.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

Si desea crear un registro desde cero, toque (Crear). Si desea editar un registro existente, toque (Editar).

3 Cree un registro nueva o edite la que está seleccionada.

Para crear un registro nueva:

Create Record	
Music	
Style	PRESET: / Pop&Rock/Pop/ Standard 8Beat
Beat	4/4
Tempo	120
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	ANY
Keyword	
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>	

Para editar el registro actual:

Edit Record	
Music	A Musical Joke
Style	PRESET: / Entertainment/Easy Listening/ Pop Classics
Beat	4/4
Tempo	124
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	Classical
Keyword	classical
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Save"/>	

Music	Le permite escribir el título de la música o el nombre del registro que se mostrará en la pantalla Music Finder.
Style	Le permite introducir un estilo. No está disponible para los registros de canciones.

Beat	Le permite especificar el tiempo que se usará para ordenar los registros. No está disponible para los registros de canciones. NOTA Este ajuste solo es para ordenar los registros y no afecta al tiempo real del estilo especificado.
Tempo	Le permite especificar el valor del tempo real. No está disponible para los registros de canciones.
Section	Le permite especificar el ajuste de la sección de estilo que aparecerá cuando se seleccione este registro. No está disponible para los registros de canciones.
Genre	Le permite seleccionar un género.
Keyword	Le permite especificar la palabra clave para buscar registros.

Si desea interrumpir las modificaciones, toque [Cancel].

4 Toque [Create] o [Save] para guardar el registro que ha creado o modificado.

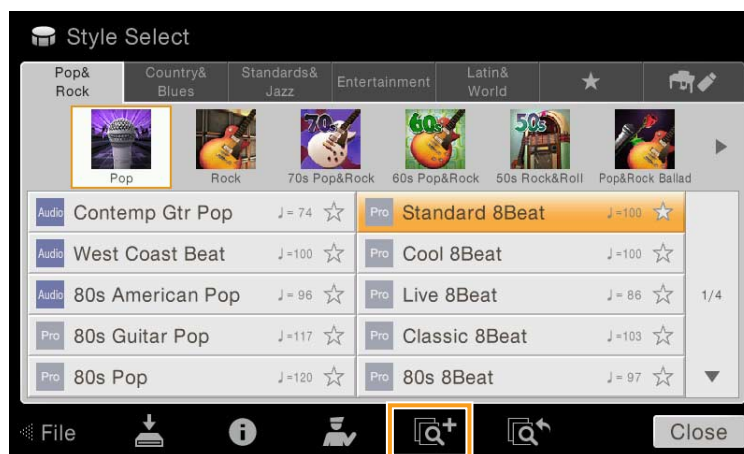
Si toca [Create], el registro que ha creado se añadirá a la pantalla Music Finder. Si toca [Save], sus modificaciones se aplicarán al registro existente.

Grabar una canción o estilo en un registro

Al registrar archivos de canción o de estilo en varias ubicaciones (Preset, User y USB) del Music Finder, puede acceder fácilmente a sus archivos favoritos.

NOTA Si desea registrar archivos en una unidad flash USB, conecte la unidad flash USB que contenga los datos al terminal [USB TO DEVICE].

1 En la pantalla de selección de canción o estilo, seleccione el archivo deseado.



2

2 Toque (Añadir) para acceder a la pantalla de creación de registro.

Si es necesario, puede cambiar el título de la música y la palabra clave, etc. (página 32).

NOTA Para cancelar la operación, toque [Cancel].

3 Toque [Create] para crear un registro en la cual se grabará la canción o el estilo seleccionado en el paso 1.

4 Compruebe que el registro creado aparezca en la pantalla de Music Finder.


En la columna “Style” del registro donde se ha grabado la canción aparece “(MIDI Song)” o “(Audio Song)”.

Recuperación de la canción o estilo grabado en Music Finder

Puede acceder a la canción o estilo grabado del mismo modo que con los demás registros. Para obtener más detalles, consulte el Manual de instrucciones.

NOTA Si graba una canción o estilo en la unidad flash USB en un registro, asegúrese de conectar la misma unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE] cuando acceda al mismo a través de la grabación de Music Finder.

Eliminación de un registro

- 1 En la pantalla Music Finder, seleccione un registro para eliminarla.
- 2 Toque  (Eliminar) para eliminar el registro seleccionada.

Guardado de los registros como un único archivo

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

- 1 Si es necesario, conecte una unidad flash USB a este instrumento.
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2.
- 3 Toque [Backup] de “Music Finder” para acceder a la pantalla de selección de archivos.
- 4 Seleccione la ubicación en la que desea guardar el archivo y, a continuación, toque [Backup Here] para ejecutar la operación de guardado.
Todos los registros se guardan juntas en un único archivo.

Acceso a los registros de Music Finder desde la memoria del usuario o una unidad flash USB

- 1 En la pantalla Music Finder, toque  (Cargar) para acceder a la pantalla de selección de archivos.

NOTA También se puede acceder a esta pantalla tocando [Restore] de “Music Finder” en la pantalla que se abre a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2.

- 2 Seleccione un archivo de Music Finder en la memoria de usuario interna o en la unidad flash USB.

Aparece el cuadro de diálogo de confirmación:

- **Append:** Los registros del archivo seleccionado se añadirán a las existentes.
- **Replace:** Los registros existentes se sustituirán con las del archivo seleccionado.
- **Cancel:** Se interrumpe la operación, es decir, no se muestra el archivo seleccionado.

AVISO

Al seleccionar “Replace”, se eliminan automáticamente todos los registros originales de la memoria interna. Asegúrese de que todos los registros se han guardado en un único archivo.

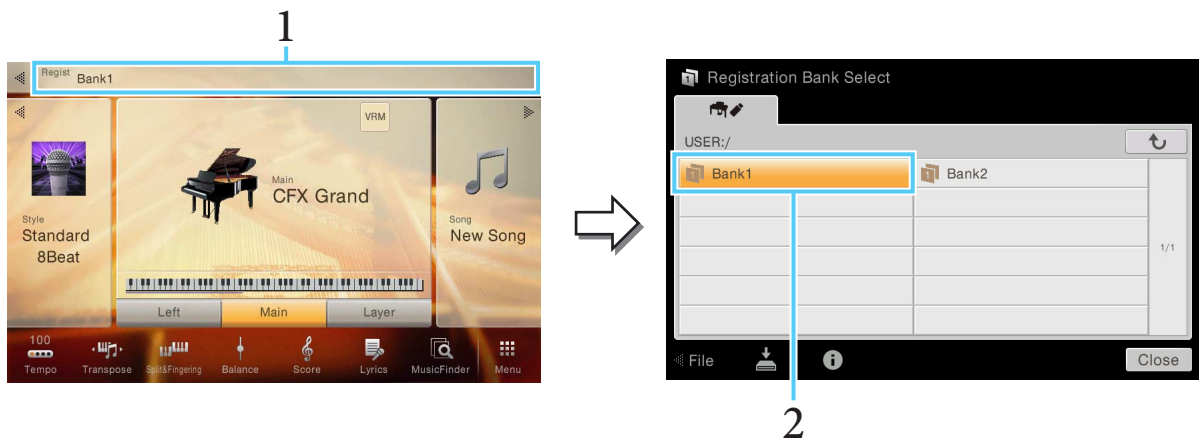
NOTA Si desea restaurar el estado predeterminado inicial, seleccione “MusicFinderPreset” en la pestaña “Preset” y, a continuación, toque [Replace].



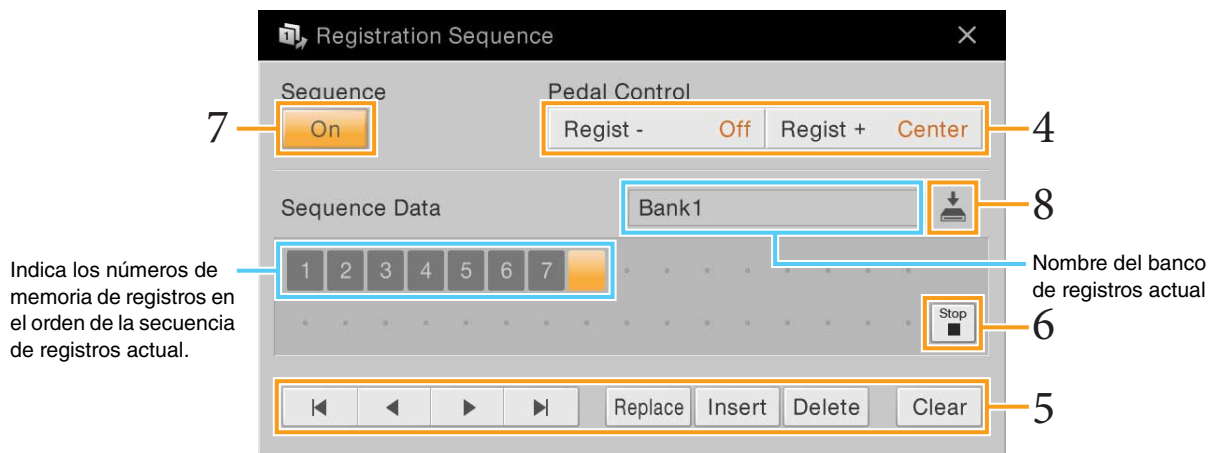
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence)

Con objeto de cambiar los ajustes del panel rápidamente durante una actuación en directo, el instrumento dispone de una secuencia de registros, que permite recuperar hasta ocho ajustes en cualquier orden que se especifique. Para ello, no hay más que utilizar los botones ASSIGNABLE o el pedal cuando se están tocando.

- 1 En la pantalla de inicio, toque [▶] en la esquina superior derecha para mostrar el área de registro y, a continuación, toque el área para acceder a la pantalla de selección de banco de registros.



- 2 Seleccione el banco de la memoria de registros que desee para crear una secuencia.
- 3 Acceda a la pantalla de secuencia de registros a través de [Menu] → [RegistSeq].



- 4 Si va a utilizar un pedal para cambiar el número de la memoria de registros, debe especificar aquí cómo se utilizará el pedal.

El pedal asignado a “Regist +” se utilizará para avanzar por la secuencia. El pedal asignado a “Regist -” se utilizará para retroceder por la secuencia.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, por ejemplo puntos de entrada y salida de canción (página 83) y la función definida en la pantalla Assignable (página 38). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → función definida en la pantalla Assignable.

Si va a utilizar el botón ASSIGNABLE para cambiar el número de la memoria de registros, asigne “Regist +” o “Regist -” en la pantalla que a la que se accede a través de [Menu] → [Assignable] → [Assignable] (página 41).

5 Programe el orden de secuencia en que se debe recuperar el número de la memoria de registros.

Debe pulsar el botón de un número de la memoria de registros en el panel y, a continuación, tocar [Insert] para introducir el número seleccionado.

◀, ◀◀, ▶, ▶▶	Mueve el cursor. NOTA Si desea mover el cursor directamente a un número ya introducido, toque el número correspondiente.
Replace	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.
Insert	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente antes de la posición del cursor.
Delete	Elimina el número que está en la posición del cursor.
Clear	Elimina todos los números de la secuencia.

6 Seleccione la acción que tendrá lugar cuando se llegue al final de la secuencia de registros.

- **Stop:** Pulsar el botón ASSIGNABLE o pisar el pedal de “avance” no tiene efecto alguno. La secuencia se “detiene”.
- **Top:** La secuencia empieza de nuevo desde el principio.
- **Next:** La secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la memoria de registros de la misma carpeta.

7 Ajuste la secuencia de registros en “On”.

La secuencia de registros que se programa aquí se muestra en el área de registros de la pantalla de inicio. Pise el pedal o pulse el botón ASSIGNABLE para comprobar si el número de memoria de registros se recupera en el orden programado.

8 Toque (Guardar) para acceder a la pantalla de selección de archivo y, a continuación, guarde la secuencia programada como archivo de banco de la memoria de registros.

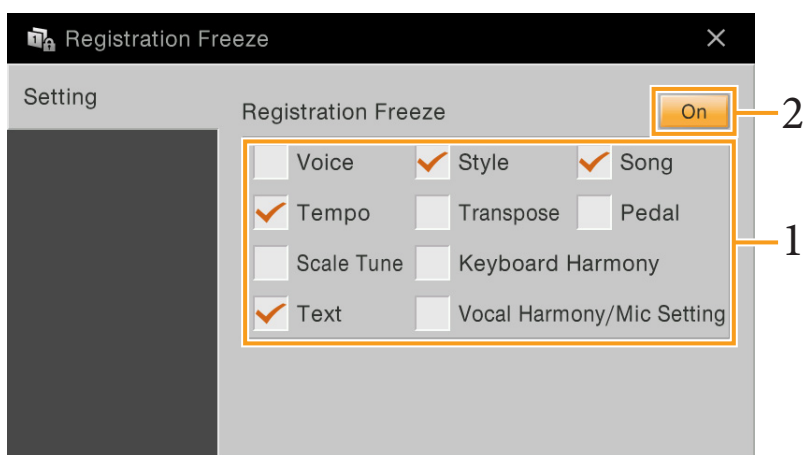
AVISO

Los ajustes de la pantalla de secuencia de registros se perderán si se selecciona otro banco de registros sin realizar la operación de guardar.



Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration 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 que desee que algunos elementos no varíen, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Por ejemplo, puede que quiera cambiar los ajustes de voces o de efectos y mantener el mismo estilo de acompañamiento. En ese caso, la función de interrupción resulta muy útil. Permite mantener invariables los ajustes de algunos elementos, incluso al seleccionar otros botones de la memoria de registros.



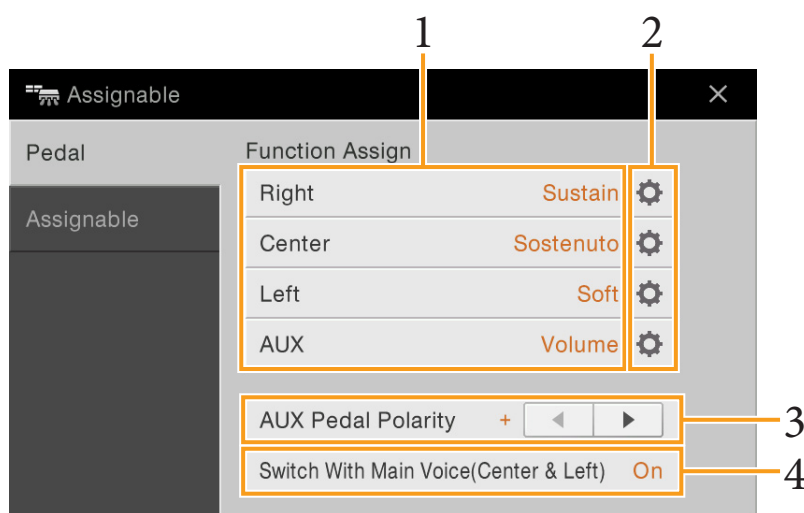
- 1** Marque los elementos que desee que no varíen.
- 2** Ajuste la interrupción del registro en “On”.



Asignación de una función específica a cada pedal o botón ASSIGNABLE

Pedal

Puede asignar una función a los tres pedales del instrumento, en lugar de las funciones originales (amortiguador, sostenuto y suave). Del mismo modo, puede asignar varias funciones al interruptor o pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL].




1 Seleccione una función para cada pedal.

Para obtener información sobre cada función, consulte las páginas 39 – 40.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como puntos de entrada y salida de canción (página 83) y secuencia de registros (página 35). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → funciones asignadas aquí.

2 Toque (Ajuste) y, a continuación, realice los ajustes detallados de las funciones seleccionadas.

Para cada parte, se puede activar o desactivar la función seleccionada y ajustar el nivel con que se aplica dicha función. Los parámetros disponibles varían según la función que se seleccione en el paso 1, o  (Ajuste) está atenuado para indicar que no hay parámetros disponibles.

3 Si es necesario, defina la polaridad del interruptor o el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL].

Algunos tipos de interruptor o pedal de expresión pueden funcionar de la forma contraria, es decir, la acción se produce al soltar el pedal en lugar de al pisarlo. En ese caso, utilice este ajuste para invertir la polaridad.

4 Si cambia las funciones de los pedales central e izquierdo de forma que no son las predeterminadas, active o desactive “Switch With Main Voice(Center & Left)” como sea necesario.


Cuando está desactivado, las asignaciones de funciones de los pedales central e izquierdo no cambian aunque se cambie la voz principal (página 45).

Funciones de pedal asignables

Para las funciones señaladas con “*”, utilice únicamente el pedal de expresión, ya que el funcionamiento no es el correcto con un interruptor de pedal.

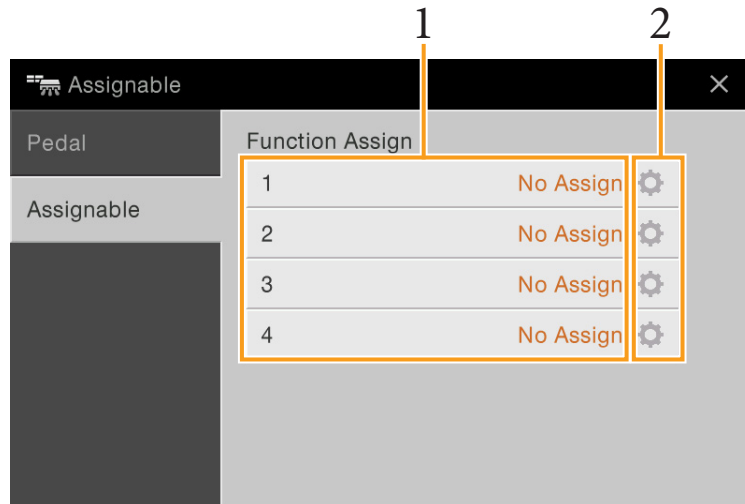
Las funciones indicadas con “**” también se pueden asignar a los botones ASSIGNABLE [1] – [4].

Articulation 1/2**	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/interruptor de pedal, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal.
Volume*	Controla el volumen. Esta función está disponible únicamente para el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del instrumento.
Sustain	Controla el sostenido. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. El parámetro “Half Pedal Point” permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto apagador empiece a funcionar. Se puede ajustar para todos los pedales del CVP-709, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-705.
Sostenuto	Controla el efecto 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. NOTA Esta función no afecta a ninguna de los órgano de tubos y solo a algunas de las voces Super Articulation.
Soft	Controla 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. El parámetro “Half Pedal Point” permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto de sordina empiece a funcionar. Se puede ajustar para todos los pedales del CVP-709, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-705.
Glide	Cuando se pisa el pedal cambia el tono y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. <ul style="list-style-type: none"> • 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 de edición de voces (página 43). Esta función no afecta a algunas voces naturales que no sonarían bien con esta función. NOTA Esta función no afectará a ninguna de los órgano de tubos, a las voces Super Articulation 2 (solo CVP-709) y solo a algunas de las voces Super Articulation.
Pitch Bend*	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Esta función se puede asignar a todos los pedales del CVP-709, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-705. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Determina si el cambio de tono sube o baja. • Range: Determina el rango del cambio de tono, en semitonos.
Modulation*	Aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado. Además, se pueden añadir varios efectos a la voz Super Articulation. El efecto se hace más acusado si se presiona el pedal de expresión.
Modulation (Alt)	A diferencia de modulación anterior, si se pisa el pedal o el interruptor del pedal, se alterna el estado de activación del efecto de vibrato.
Effect Variation On/Off**	Activa o desactiva la variación del efecto de inserción (página 45).

Vibe Rotor On/Off**	Activa y desactiva el Vibe Rotor cuando el tipo de efecto de inserción (página 45) está definido en “VibeRotor” en la categoría “Legacy”.
Keyboard Harmony On/Off**	Activa y desactiva la función de armonía del teclado (página 23).
Vocal Harmony On/Off**	Activa y desactiva “Harmony” en la pantalla de armonía vocal (página 28).
Vocal Harmony Effect On/Off**	Activa y desactiva “Effect” en la pantalla de armonía vocal (página 30).
Talk On/Off**	Alterna entre “Vocal” y “Talk” en la pantalla de ajuste del micrófono (página 25).
Score Page +/-**	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
Lyrics Page +/-**	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letras siguiente o anterior (de una en una).
Text Page +/-**	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
Song Play/Pause	Igual que el botón SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE).
Style Start/Stop	Igual que el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP).
Tap Tempo	Igual que el botón [TAP TEMPO].
Synchro Start	Igual que el botón [SYNC START].
Synchro Stop	Igual que el botón [SYNC STOP].
Intro 1 – 3	Igual que los botones INTRO [I] – [III].
Main A – D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A] – [D].
Fill Down	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.
Fill Self	Reproduce un relleno.
Fill Break	Reproduce una pausa.
Fill Up	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.
Ending 1 – 3	Igual que los botones ENDING/rit. [I] – [III].
Fade In/Out**	Activa y desactiva la función aparición y desaparición gradual.
Fingered/ Fingered On Bass**	El pedal cambia alternativamente entre los modos digitación y de bajo (página 7).
Bass Hold	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo se mantiene aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en “AI Full Keyboard”, la función no es operativa.
Percussion	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado en la pantalla a la que se accede con  (Ajuste). En esta ventana puede utilizar el teclado para seleccionar un instrumento. NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
Main Voice On/Off**	Activa y desactiva la voz principal.
Layer Voice On/Off**	Activa y desactiva la voz de capa.
Left Voice On/Off**	Activa y desactiva la voz de la izquierda.
OTS +/-	Accede al ajuste con un solo toque siguiente o anterior.

Assignable

Es muy fácil asignar una función concreta a cada uno de los botones ASSIGNABLE [1] – [4], para recuperar rápidamente las funciones más utilizadas. De la misma forma, se puede asignar cada uno de los iconos de la pantalla de menú a cada uno de estos botones.



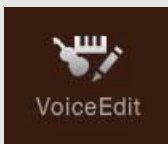
1 Seleccione el elemento para cada uno de los botones ASSIGNABLE.

Puede asignar los iconos de la pantalla de menú (excepto Assignable, Wireless LAN y Time), las funciones de pedal marcadas con ** (página 39) y las funciones siguientes. Si no desea asignar ninguna función, seleccione “No Assign”.

Left Hold On/Off	Activa y desactiva la retención izquierda.
Effect On/Off	Activa o desactiva los efectos.
Mono/Poly	Alterna entre mono (la voz del teclado se toca de forma monofónica con prioridad de la última nota) y polifónico (la voz del teclado se toca de forma polifónica). Dependiendo de la voz, se puede producir un portamento cuando las notas se tocan con legato.
Regist +/-	Recupera el número anterior o siguiente de memoria de registros de la secuencia de registros.

2 Si es necesario, toque (Ajuste) y realice los ajustes detallados.

Puede activar o desactivar la función especificada de cada parte. Según que función esté seleccionada, (Ajuste) puede aparecer atenuado para indicar que no hay parámetros disponibles.

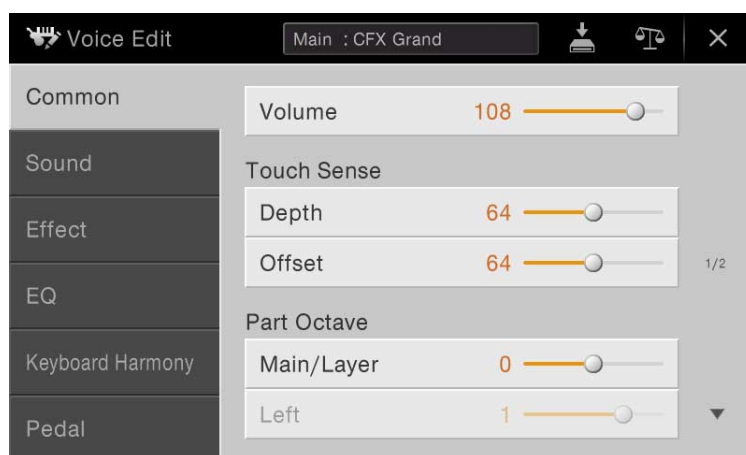



Edición de voces (Voice Edit)


La función de edición de voces le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada una voz, puede guardarla como voz de usuario para recuperarla posteriormente. En esta sección se trata la edición de voces excepto las de órgano de tubos, que se editan de forma diferente. Para obtener instrucciones sobre la edición de voces de órgano de tubos, consulte [página 46](#).

- 1 Seleccione la voz deseada, pero que no sea una voz Organ Flutes (órgano de tubos).**
- 2 Acceda a la pantalla de edición de voces a través de [Menu] → [VoiceEdit], seleccione el parámetro deseado y edite su valor.**

Para obtener información sobre los parámetros editables, consulte la [página 43](#).



Si toca el botón  (Comparar) varias veces puede comparar el sonido de la voz editada con el de la voz original, sin editar.

- 3 Toque  (Guardar) para guardar la voz editada.**

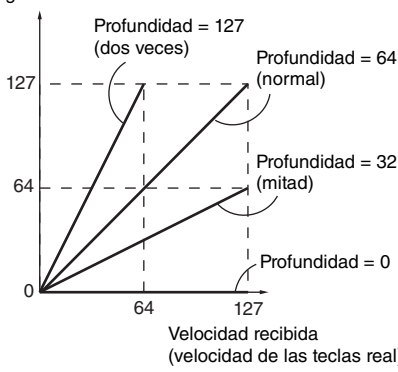
AVISO

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

NOTA Si desea editar otra voz, toque el nombre de una voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces. También puede pulsar el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] para seleccionar la parte del teclado a la que está asignada la voz, confirmar el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces, hacer las modificaciones que desee y, finalmente, ejecutar la operación de guardado.

Parámetros editables de la pantalla de edición de voces

Common


Volume		Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
Touch Sense	Depth	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad de la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <p>Profundidad de la sensibilidad de pulsación Cambia la curva de velocidad de acuerdo con la profundidad de la velocidad (con Offset establecido en 64)</p> <p>Velocidad real del generador de tonos</p>  <p>Velocidad recibida (velocidad de las teclas real)</p>
	Offset	
		<ul style="list-style-type: none"> • 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). • Offset: Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.
Part Octave	Main/Layer	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes principal o de capa, este parámetro está disponible; cuando la voz editada se utiliza como la parte izquierda, está disponible el parámetro Left.
	Left	
Mono	Mono/Poly	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente.
	Portamento Time	<p>Establece el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) cuando en el paso anterior se establece la voz editada en "Mono".</p> <p>NOTA Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>

Sound

Filter	El filtro es un procesador que cambia el timbre o tono de un sonido bloqueando o dejando pasar un intervalo de frecuencias específico. Los parámetros siguientes determinan el timbre global del sonido mediante el refuerzo o el recorte de un intervalo de frecuencias determinado. Además de para hacer que el sonido sea más brillante o más melodioso, el filtro se puede utilizar para producir efectos electrónicos similares a los de un sintetizador.	
	Brightness Determina la frecuencia de corte o el intervalo de frecuencias efectivo del filtro (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un sonido más intenso.	
	Harmonic Cont. (Harmonic Content) Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Brightness (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.	
EG (Generador de envolventes)	Los ajustes EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Así se pueden 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.	
	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.	
	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.	
	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.	
Vibrato	El vibrato es un efecto de sonido vibrante y tembloroso que se produce modulando periódicamente el tono de la voz.	
	Depth Determina la intensidad del efecto de vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.	
	Speed Determina la velocidad del efecto de vibrato.	
	Delay Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del vibrato.	
Modulation	Cuando se asigna la función de modulación a un pedal (página 39), se puede utilizar el pedal para modular el tono (vibrato) y los parámetros que se indican a continuación. Aquí se puede establecer el nivel con el que el pedal modula cada uno de los parámetros siguientes.	
	Filter Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte de filtro. Para obtener más datos sobre el filtro, consulte la página 44 .	

Modulation	Amplitud	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud (volumen).
	LFO Pitch	Determina el nivel con el que el pedal modula el tono o el efecto de vibrato.
	LFO Filter	Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte del filtro o el efecto wah.
	LFO Amplitude	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud o el efecto de trémolo.

Effect

Insertion Effect	On/Off	Activa o desactiva los efectos de inserción.
	Type	Selecciona el tipo de efecto de inserción. Seleccione primero la categoría y después el tipo. Puede ajustar los parámetros detallados tocando  (Setting) y guardándolos. Consulte la edición y guardado de los parámetros de efectos (página 13) para obtener más información.
	Profundidad	Ajusta la profundidad de efecto de inserción.
	Variation	Cada tipo de efecto de inserción tiene la variación activada de forma predeterminada. Puede usar esta variación y ajustar la profundidad de algunos de sus parámetros activándola. Consulte la edición y guardado de los parámetros de efectos (página 13) para obtener más información. NOTA Los parámetros que aparecen difuminados no se pueden editar.
	Vibe Rotor	Solo está disponible si se selecciona “VibeRotor” de la categoría “Legacy” como tipo de efecto de inserción, como ya se ha descrito. Determina si se debe activar o desactivar VibeRotor al seleccionar la voz.
Reverb*	Depth	Ajusta la profundidad de la reverberación.
Chorus*	Depth	Ajusta la profundidad del chorus.

*No se puede editar la profundidad de la reverberación y los chorus cuando se ha seleccionado una voz VRM, pero sí se puede editar mediante [Menu] → [VoiceSetting] → [Piano] ([página 1/2](#)). Para obtener más detalles, consulte el Manual de instrucciones “Interpretar sonidos de piano realistas con resonancia realizada (VRM Voices)”.

EQ

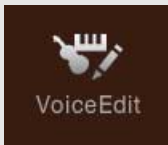
Determina la frecuencia y ganancia de las bandas del ecualizador. Para obtener más información sobre EQ, consulte la [página 11](#).

Keyboard Harmony

En esta pantalla puede definir los mismos parámetros que en la pantalla de armonía del teclado (paso 2 en la [página 23](#)). Antes de realizar ningún ajuste, asegúrese de que la parte actual está definida en principal. Dicho de otro modo, debe seleccionar la parte principal tocando el nombre de la voz de la parte superior de la pantalla de edición de voces o pulsando el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Los ajustes realizados en esta pantalla se recuperan automáticamente al seleccionar la voz correspondiente.

Pedal

En esta sección puede seleccionar las funciones que se vayan a asignar al pedal izquierdo o central. Antes de realizar ningún ajuste, asegúrese de que la parte actual está definida en principal. Dicho de otro modo, debe seleccionar la parte principal tocando el nombre de la voz de la parte superior de la pantalla de edición de voces o pulsando el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Los ajustes realizados en esta pantalla se recuperan automáticamente al seleccionar la voz correspondiente. Para obtener más información, consulte la [página 39](#).



Edición de una voz de órgano de tubos (Voice Edit)

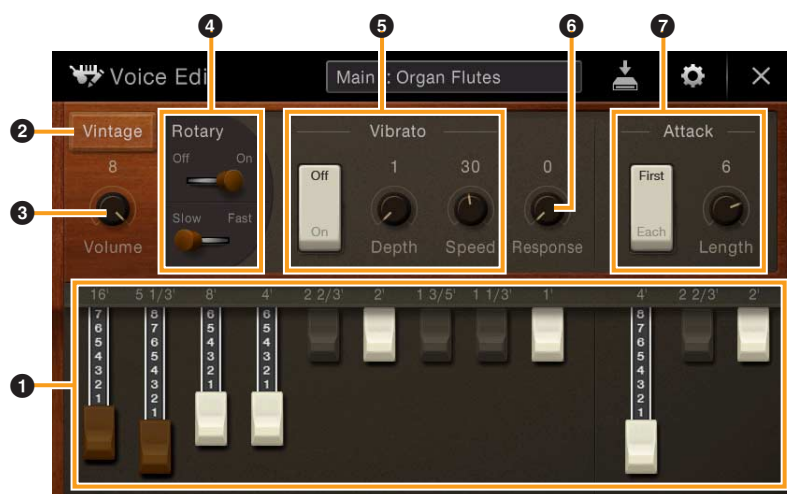
Las voces de órgano de tubos se pueden editar ajustando las palancas de longitud, añadiendo el sonido de ataque, aplicando efecto y ecualizador, etc.

1 Seleccione la voz de órgano de tubos deseada.

Toque [Organ Flutes] en la categoría [Organ] y, a continuación, seleccione una voz de órgano.

2 Acceda a la pantalla de edición de voces a través de [Menu] → [VoiceEdit], seleccione el parámetro deseado y edite su valor.

NOTA También se puede acceder a la pantalla de edición de voces Organ Flutes tocando el icono de órgano de tubos de la esquina superior derecha del nombre de voz de órgano de tubos de la pantalla principal. Esto es muy práctico para definir ajustes de longitudes y controlar el altavoz rotatorio mientras se toca.



❶	Longitudes	Determina el sonido básico de las órgano de tubos.
❷	Tipo de órgano	Especifica el tipo de generación de tono de órgano que se va a simular. <ul style="list-style-type: none"> • Sine: produce un sonido limpio y claro. • Vintage: produce un sonido arenoso, ligeramente distorsionado. • Euro: produce el sonido del órgano electrónico de transistor que dispone de trémolo electrónico.
❸	Volume	Ajusta el volumen general de las órgano de tubos.
❹	Rotary Speaker	Activa y desactiva el altavoz rotatorio y cambia su velocidad entre “Slow” y “Fast”. Este parámetro solo está disponible cuando se aplica un efecto que contenga “Rotary” o “Rot” en su nombre.
❺	Vibrato	Activa o desactiva el vibrato, y ajusta su profundidad y velocidad.
❻	Response	Afecta a la parte de ataque y liberación (página 44) del sonido, aumentando o reduciendo el tiempo de respuesta de regulación y liberación iniciales, según los controles Footage. Cuanto mayor sea el valor, más lentos serán el crescendo y la liberación.
❼	Attack	Selecciona “First” o “Each” como modo de ataque y ajusta la duración del ataque del sonido. En el modo “First”, el ataque (sonido de percusión) se aplica solo a las primeras notas que se tocan y mantienen a la vez; mientras se mantengan pulsadas las primeras notas, no se aplicará el ataque a las notas que se toquen posteriormente. En el modo “Each”, el ataque se aplica por igual a todas las notas. La duración del ataque produce una disminución más breve o más prolongada inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el tiempo de retardo.

3 Si es necesario, toque (Ajuste) y defina los parámetros relativos a los efectos y el ecualizador.

Los parámetros son los mismos que los de la pantalla de efectos y ecualizador del capítulo anterior, “Edición de voces (Voice Edit)” ([página 45](#)).

4 Toque (Guardar) para guardar la voz de órgano de tubos creada.

AVISO

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

NOTA Si desea editar otra voz, toque el nombre de una voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces. También puede pulsar el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] para seleccionar la parte del teclado a la que está asignada la voz, confirmar el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces, hacer las modificaciones que desee y, finalmente, ejecutar la operación de guardado.

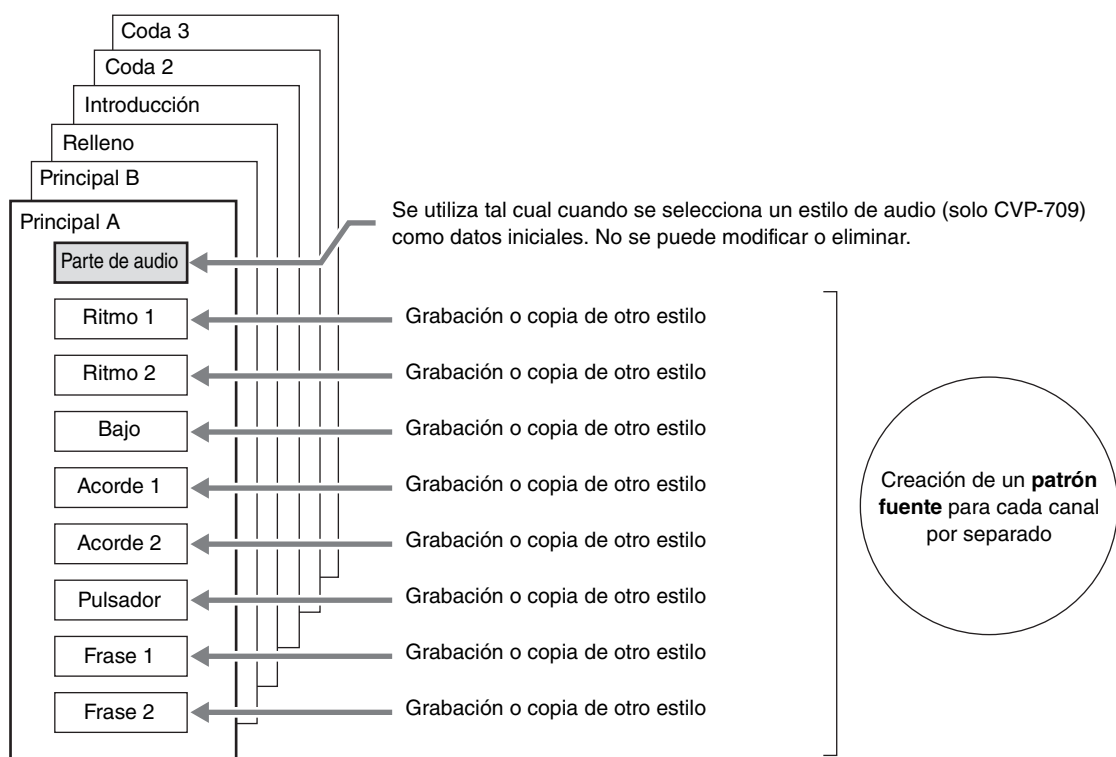


Creación y edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator (Creador de estilos) permite crear estilos originales grabando el patrón rítmico mediante la interpretación al teclado y usando los datos de estilo ya grabados. Básicamente, debe seleccionar el estilo preajustado que más se parezca al tipo que desea crear y después registrar el patrón rítmico, la línea de bajo, el fondo de acordes o la frase (denominada “Patrón fuente” en Style Creator) para cada canal de cada sección. Al igual que con las canciones, existen dos métodos de grabación: grabación en tiempo real y grabación por pasos ([página 49](#)).

■ Estructura de datos de estilo, formada por patrones fuente

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




Limitaciones de la parte de audio (solo CVP-709):

- Si selecciona un estilo de audio predefinido como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.
- El estilo creado que contiene la parte de audio solamente se puede utilizar mediante un instrumento que admita estilos de audio así como el formato SFF GE.
- La parte de audio no se puede copiar de otro estilo u otra sección en la pantalla "Assembly" ([página 54](#)) Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de abrir la pantalla de Style Creator.

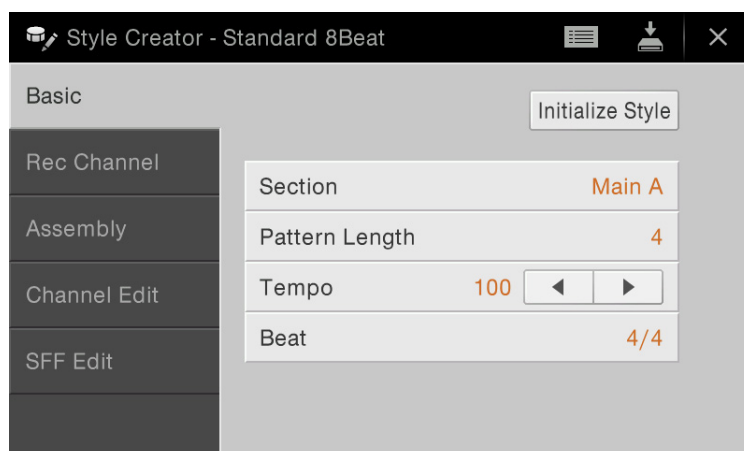
■ Procedimiento básico para crear un estilo

Las instrucciones detalladas se describen en la página de referencia de cada paso.

- 1 Seleccione el estilo que desee como datos iniciales.**
- 2 Acceda a la pantalla del creador de estilos mediante [Menu] → [StyleCreator].**
- 3 En la pantalla “Basic”, seleccione una “sección” (página 50).**
Realice los siguientes ajustes según sea necesario.
 - Si crea un estilo desde cero, toque [Initialize Style] para que el estilo actual quede vacío.
 - Si inicializa el estilo, defina la longitud (cantidad de compases) del patrón fuente.
 - Defina los parámetros globales, como el tempo y el tiempo.
- 4 Cree el patrón fuente para cada canal.**
 - **Grabación en tiempo real (página 51)**
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
 - **Grabación por pasos (página 54)**
Permite introducir cada nota individualmente.
 - **Montaje de estilos (página 54)**
Permite copiar varios patrones de otros estilos predefinidos o de estilos que ya haya creado.
- 5 Edite los datos de canales ya grabados.**
 - **Edición de canales (página 55)**
Permite editar los datos MIDI de los canales ya grabados.
 - **Edición de SFF (página 57)**
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados y que no sean canales de ritmo.
- 6 Repita los pasos 3 a 5 tantas veces como desee.**
- 7 Toque  (Guardar) en la parte superior de la pantalla para guardar el estilo creado.**

Basic

Estas explicaciones se aplican al paso 3 de la [página 49](#). En esta pantalla puede definir los parámetros básicos, por ejemplo la selección de sección.



Initialize Style	Inicializa todos los datos de canal de todas las secciones correspondientes para vaciar el estilo actual. Toque aquí si desea crear los datos del estilo desde cero.
Section	Selecciona una sección para crearla o editarla.
Pattern Length	Selecciona la duración (en compases) de la sección actual. Introduzca un valor y toque [Execute] para guardar los cambios. NOTA Si se selecciona un estilo de audio (solo CVP-709) como datos iniciales, al cambiar la longitud del patrón se elimina la parte de audio correspondiente.
Tempo	Ajusta el tempo del estilo. Normalmente, este ajuste se aplica a todas las secciones.
Beat	Ajusta el tiempo del estilo. Normalmente, este ajuste se aplica a todas las secciones. Introduzca un valor y toque [Execute] para guardar los cambios.

Grabación en tiempo real

Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 49](#). En la pantalla “Rec Channel” puede crear los datos de los canales mediante la grabación en tiempo real.

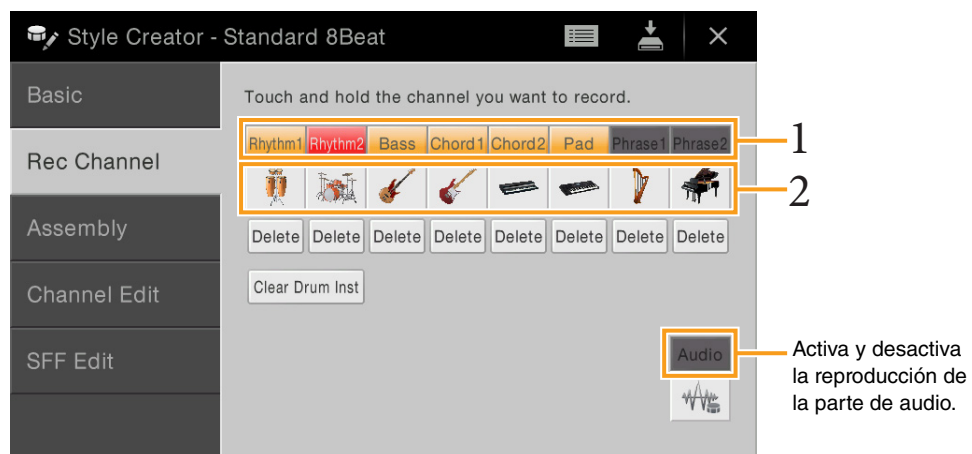
Características de la grabación en tiempo real en el creador de estilos

■ Grabación en bucle

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

■ Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como “Clear Drum Inst” ([página 52](#)), “Delete” ([páginas 52, 53](#)) y “Remove Event” ([página 56](#)). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección principal de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.



■ Grabación de los canales de ritmo 1 – 2

Si selecciona un estilo de audio (solo CVP-709) como datos iniciales:

La grabación de la parte de audio se puede activar o desactivar, pero no se puede modificar ni eliminar. Tenga en cuenta que el patrón rítmico de esta parte se utilizará en el nuevo estilo que pretende crear. Si desea crear una frase de ritmo además de la parte de audio, siga estos pasos.

1 En la pantalla “Rec Channel”, toque un canal hasta que se ponga rojo.

El canal seleccionado pasa a ser el destino de la grabación, independientemente de que ya contenga datos. Si el canal ya contiene datos, debe grabar las notas adicionales en el canal como sobregrabación.



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

Toque el icono del instrumento (ilustración) inferior para acceder a la pantalla de selección de voz y, a continuación, seleccione la voz deseada como Drum Kit. Después de seleccionarla, toque [Close] para volver a la pantalla original. Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que desea grabar.

Voces disponibles para la grabación

En el canal Rhythm1 se puede usar cualquier voz excepto las de órgano de tubos para la grabación.
En el canal Rhythm2 solamente se pueden utilizar los conjuntos de batería/SFX para la grabación.

3 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la grabación.

Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, puede tocar cada canal para activarlo o desactivarlo.
Si es necesario, elimine un canal tocando [Delete], que está directamente debajo.

4 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 todo el ritmo a la vez, divídalo en partes individuales 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

Si se equivoca o toca notas incorrectas:

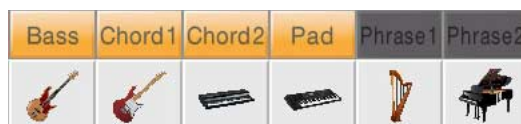
Puede eliminar notas de un instrumento de batería concreto. Toque [Clear Drum Inst] para acceder a un mensaje y, a continuación, pulse la tecla correspondiente del teclado mientras se muestra el mensaje. Después de eliminar el instrumento de batería en cuestión, toque [Exit] para cerrar el mensaje.

5 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para detener la reproducción.

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

6 Para salir del modo de grabación, mantenga pulsado el canal de grabación unos momentos, hasta que el botón cambie de color.**■ Grabación de bajos, acorde 1 – 2, pulsador y frase 1 – 2****1 En la pantalla “Rec Channel”, toque un canal hasta que se ponga rojo.**

Si el canal seleccionado ya contiene datos, aparece un mensaje de confirmación que le pregunta si desea eliminar los datos ya grabados del canal seleccionado. Toque [Yes] para eliminar datos y el canal seleccionado queda especificado como objetivo de grabación. Tenga en cuenta que solo se pueden sobregabar los datos de los canales de ritmo del estilo predefinido.



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

Toque el icono del instrumento (ilustración) inferior para acceder a la pantalla de selección de voz y, a continuación, seleccione la voz deseada. Después de seleccionarla, toque [Close] 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 voces de órgano de tubos, de conjunto de batería y de conjunto SFX.

■ Grabe una frase en DoM7, lo que reproducirá las notas correctamente cuando los acordes cambian durante la interpretación

Reglas para grabar un principal o relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en DoM7. Esto quiere decir que debe grabar un patrón fuente que se active al especificar DoM7 en las interpretaciones normales.

Grabe una línea de bajos, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique DoM7.

De forma específica, vea las reglas a continuación.

- Utilice únicamente los tonos de la escala DoM7 para grabar los canales de bajo y frase, es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales de acorde y pulsador, es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si).



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

Si respeta estas reglas, las notas de la reproducción de estilo se convierten correctamente según los cambios de acorde que se hagan durante su interpretación.

Reglas para grabar un preludio o una coda

Estas secciones se han elaborado suponiendo que el acorde no cambia durante la interpretación. Por ese motivo, no es necesario respetar las reglas de las secciones principal y de relleno que se describen más arriba, y puede utilizar las progresiones de acordes en la grabación. No obstante, siga las reglas que se indican a continuación ya que la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en DoM7 de forma predeterminada.

- 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 de la nota fundamental/acorde fuente si es necesario

Aunque la nota fundamental o el acorde fuente está definido en DoM7 como se ha descrito, puede cambiarlo al que le resulte más fácil de tocar. Acceda a la pantalla "SFF Edit" y defina la nota principal y el acorde fuente que desee. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del DoM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Consulte información detallada en la [página 58](#).

3 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la grabación.

Cuando se estén reproduciendo los datos ya grabados, puede tocar cada canal para activarlo o desactivarlo. Si es necesario, elimine un canal tocando [Delete], que está directamente debajo.

4 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.

5 Pulse el botón [▶/■] (START/STOP) para detener la reproducción.


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

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

- 1) Acceda a la pantalla "SFF Edit" y defina "Target Ch" de la parte superior en "Rhythm1" o "Rhythm2".
- 2) Toque [Play Root/Chord] para acceder a la pantalla de operaciones.
- 3) Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la reproducción.
- 4) En la pantalla, defina "Play Root/Chord" en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee.
Esta operación le permite oír cómo se reproduce el patrón fuente mediante los cambios de acordes durante la interpretación normal.

6 Para salir del modo de grabación, mantenga pulsado el canal de grabación unos momentos, hasta que el botón cambie de color.

Grabación por pasos

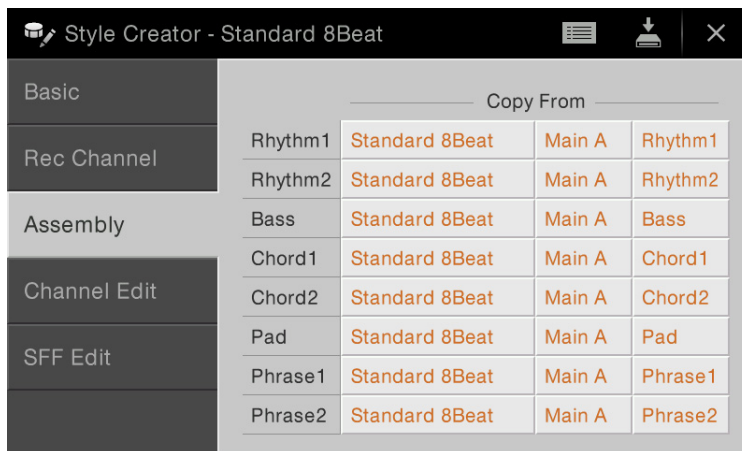
Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 49](#). En la pantalla de grabación por pasos (edición de estilos) a la que se accede tocando  (Editar) de la esquina superior derecha de la pantalla, puede grabar o editar notas una por una. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones ([página 62](#)), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- En el creador de canciones se puede cambiar libremente la posición de la marca de fin, mientras que en el creador de estilos no se puede cambiar. La razón es que la longitud del estilo es fija para todos los canales y se define en la pantalla “Basic” ([página 50](#)). Por ejemplo, si se crea un estilo basado en una sección de cuatro compases, la posición de marca de fin se ajusta automáticamente al final del cuarto compás y no puede modificarse en la pantalla de edición de estilos.
- Los canales de grabación se pueden cambiar en la pantalla de edición del creador de canciones, pero no se pueden cambiar en el creador de estilos. Seleccione el canal de grabación en la pantalla “Rec channel”.
- En el creador de estilos no se pueden introducir los datos de acordes, de letras y de sistema exclusivo. Se pueden introducir los datos de los canales y se pueden editar los datos de sistema exclusivo (eliminar, copiar o mover).

NOTA Si selecciona un estilo de audio predefinido (solo CVP-709) como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

Assembly – Asignación del patrón fuente a cada canal

Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 49](#). En la pantalla “Assembly” se indica de qué estilo, qué sección y qué canal se han copiado los datos de cada canal de la sección actual. Toque el nombre de estilo, nombre de sección o nombre de canal que desee para seleccionarlo.



	Copy From		
Rhythm1	Standard 8Beat	Main A	Rhythm1
Rhythm2	Standard 8Beat	Main A	Rhythm2
Bass	Standard 8Beat	Main A	Bass
Chord1	Standard 8Beat	Main A	Chord1
Chord2	Standard 8Beat	Main A	Chord2
Pad	Standard 8Beat	Main A	Pad
Phrase1	Standard 8Beat	Main A	Phrase1
Phrase2	Standard 8Beat	Main A	Phrase2

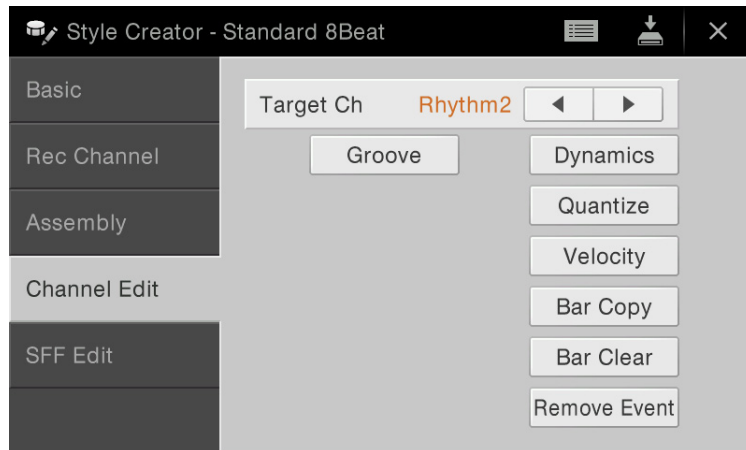
NOTA Una parte de audio (solo CVP-709) no se puede copiar de otro estilo. Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de abrir la pantalla de Style Creator.

NOTA Si selecciona un estilo de audio preajustado como datos iniciales, la parte de audio no se puede sustituir con datos diferentes.

Channel Edit



Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la [página 49](#). En la pantalla “Channel Edit” puede editar los datos de los canales ya grabados. Seleccione el canal de destino y edite los parámetros que desee.

Cuando haya realizado las modificaciones, toque [Execute] para introducirlas en cada ventana de ajuste. Una vez finalizada la ejecución, este botón pasa a ser [Undo], lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función Undo solo tiene un nivel, solo puede anularse la operación anterior.



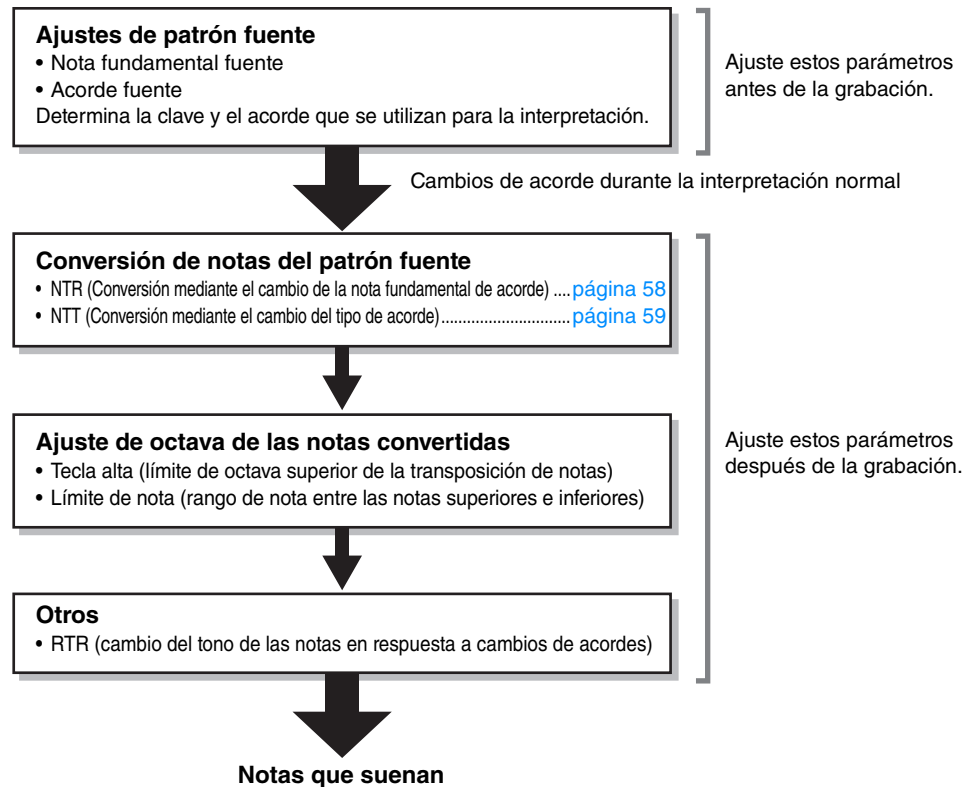
NOTA Si selecciona un estilo de audio predefinido (solo CVP-709) como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

Target Ch	Seleccione el canal de destino que quiera editar. Todos los elementos, salvo “Groove”, se aplicarán al canal especificado aquí.	
Groove	Permite añadir “swing” a la música o cambiar la “sensación” del tiempo al hacer cambios sutiles en la sincronización (reloj) del estilo. Los ajustes de “Groove” se aplican a todos los canales de la sección seleccionada.	
	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.
	Beat Converter	Cambia la sincronización de los tiempos (especificada en el parámetro “Original Beat” anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando “Original Beat” se ajusta en “8 Beat” y “Beat Converter” 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.
	Swing	Produce una sensación de “swing” al desplazar la sincronización de los contratiempos en función del parámetro “Original Beat” anterior. Por ejemplo, si el valor especificado para “Original Beat” es “8 Beat”, el parámetro Swing retrasará de forma selectiva los tiempos de segunda, negra, sexta y corchea de cada compás para crear un ritmo de swing. Los ajustes de “A” a “E” producen distintos grados de swing, siendo “A” el más sutil y “E” el más pronunciado.
	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.

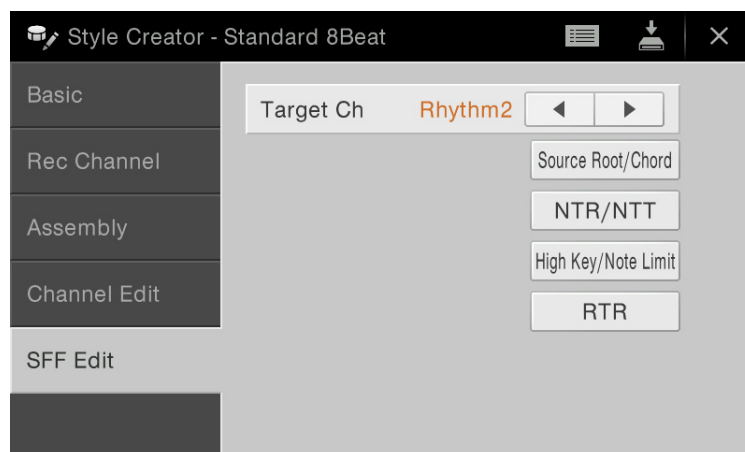
Dynamics	Cambia la velocidad y el volumen (o acento) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de Dynamics se pueden aplicar individualmente a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.	
	Accent Type	Determina el tipo de énfasis que se aplica, es decir, qué notas se enfatizan.
	Strength	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de énfasis seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.
	Expand/Compress	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.
	Boost/Cut	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad. Los valores por encima del 100% aumentan la velocidad global, mientras que los inferiores al 100% la reducen.
	Apply To All Channels	Si se define en "On", los ajustes de esta pantalla se aplican a todos los canales de la sección actual. Si se define en "Off", los ajustes de esta pantalla se aplican al canal especificado en "Target Ch", en la pantalla de edición de canales.
Quantize	Igual que en el creador de canciones (página 71), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.  Corcheas con swing  Semicorcheas con swing	
Velocity	Aumenta o reduce la velocidad de todas las notas en el canal especificado, según el porcentaje indicado aquí.	
Bar Copy	Con esta función, los datos pueden copiarse de un compás o grupo de compases a otra ubicación dentro del canal especificado.	
	Source Top	Especifica los compases primero (Source Top) y último (Source Last) del fragmento que se va a copiar.
	Source Last	
Destination	Especifica el primer compás de la ubicación de destino donde se van a copiar los datos.	
Bar Clear	Esta función elimina todos los datos del rango de compases especificado dentro del canal seleccionado.	
Remove Event	Con esta función se pueden eliminar eventos específicos del canal seleccionado.	

SFF Edit – Ajustes del formato de archivos de estilo

Estas explicaciones corresponden al paso 5 de la [página 49](#). El formato de los archivos de estilo (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre 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 especifica en el área de acordes del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación.





Los parámetros anteriores se pueden definir en la pantalla “SFF Edit”.

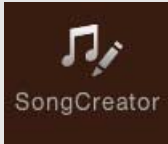


NOTA Si selecciona un estilo de audio predefinido (solo CVP-709) como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

Target Ch	Seleccione el canal de destino que quiera editar.													
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	Estos ajustes determinan la clave original del patrón fuente, es decir, la clave utilizada al grabar el patrón en un canal que no sea un canal de ritmo. Si aquí se define “Fm7”, al especificar “Fm7” en la sección de acordes del teclado se reproducirán los datos grabados inicialmente (patrón fuente). El ajuste predeterminado es “CM7” (nota fundamental fuente C y acorde fuente M7). En función del tipo de acorde que se especifique aquí, las notas que se pueden reproducir (notas de escala y de acordes) serán distintas. Cuando se ejecuta “Initialize Style” en la pantalla básica, el ajuste predeterminado, CM7, se selecciona automáticamente.													
<p>Notas que se pueden reproducir cuando la nota fundamental es C (Do):</p> <p>C = notas de acorde C, R = notas recomendadas</p>														
<p>IMPORTANTE Estos parámetros deben ajustarse antes de la grabación. Si cambia los ajustes después de la grabación, el patrón fuente grabado no se puede convertir en las notas adecuadas cuando se cambia de acorde durante la interpretación con el teclado.</p> <p>NOTA Cuando los parámetros del canal de destino seleccionado están definidos en NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass o NTT Bass: Off, los parámetros se cambian aquí a “Play Root” y “Play Chord,” respectivamente. En ese caso, puede modificar los acordes y escuchar el sonido resultante para todos los canales.</p> <p>NOTA Estos ajustes no corresponden cuando NTR está definido en “Guitar”.</p>														
NTR/NTT (Regla de transposición de notas/ Tabla de transposición de notas)	Estos parámetros determinan cómo se convierten las notas del patrón fuente de acuerdo con los cambios de acordes durante la interpretación con el teclado.													
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="371 1344 470 1422"> NTR </td> <td colspan="2" data-bbox="470 1344 1436 1422"> Seleccione la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1422 470 1680"> Root Trans </td> <td colspan="2" data-bbox="470 1422 1436 1680"> 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. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1680 470 1937"> Root Fixed </td> <td colspan="2" data-bbox="470 1680 1436 1937"> La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1937 470 2038"> Guitar </td> <td colspan="2" data-bbox="470 1937 1436 2038"> Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural. </td> </tr> </table>			NTR	Seleccione la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.		Root Trans	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. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div>		Root Fixed	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div>		Guitar	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.	
NTR	Seleccione la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.													
Root Trans	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. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div>													
Root Fixed	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes. <div style="text-align: center;"> <p>Cuando se toca el acorde en C (Do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (Fa) mayor.</p> </div>													
Guitar	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.													

NTR/NTT (Regla de transposición de notas/ Tabla de transposición de notas)	NTT Type	Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de tipo de acorde. Cuando NTR se define en “Root Trans” 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 Trans, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
	Melody	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilízelo para canales de melodía como “Phrase1” y “Phrase2”.
	Chord	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilízelo 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. Utilízelo para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
	Melodic Minor 5th	Además de la transposición de menor melódico anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
	Harmonic Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízelo 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 menor armónica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
	Natural Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízela para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, por ejemplo introducciones y codas.
	Natural Minor 5th	Además de la transposición menor natural anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
	Dorian	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízela para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, por ejemplo introducciones y codas.
	Dorian 5th	Además de la transposición dórica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
	Cuando NTR está definido en “Guitar”:	
	All Purpose	Esta tabla abarca los sonidos de rasgueo y de 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.	

NTR/NTT (Regla de transposición de notas/ Tabla de transposición de notas)	NTT Type	Arpeggio	Adecuado para el sonido reproducido de arpeggio de la guitarra, que tiene como resultado preciosos sonidos de arpeggio de cuatro notas.
	NTT 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.	
	Ajustes de NTR/NTT para los canales rítmicos Los canales rítmicos no se deben ver afectados por los cambios de acorde, por lo que es necesario realizar los ajustes siguientes. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Con los ajustes anteriores, los parámetros “Source Root” y “Source Chord” cambian a “Play Root” y “Play Chord”, respectivamente.		
High Key/ Note Limit	Ajusta la octava de las notas convertidas mediante NTT y NTR.		
	High Key	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 solo está disponible cuando el parámetro NTR (página 58) se ha configurado en “Root Trans”. Ejemplo: cuando la tecla más alta es Fa Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . . Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 	
	Note Limit Low	Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste adecuado de este intervalo puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, es decir, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).	
	Note Limit High	Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4 Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . . Notas tocadas → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 	
RTR (Regla de reactivación)	Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes.		
	Stop	Las notas dejan de sonar.	
	Pitch Shift	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse al tipo del nuevo acorde.	
	Pitch Shift to Root	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse a la nota fundamental del nuevo acorde. 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 (reactivador a fundamental)	La nota se reactiva con un nuevo ataque a la nota fundamental del siguiente acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.	



Creación y edición de canciones MIDI (Song Creator)

En el manual de instrucciones se explica cómo crear una canción original grabando la interpretación con el teclado. Consulte las instrucciones de la grabación en tiempo real. En este manual de referencia se explica cómo crear una canción original introduciendo notas de una en una (grabación por pasos) y cómo mejorar una canción ya creada editando los parámetros detallados.

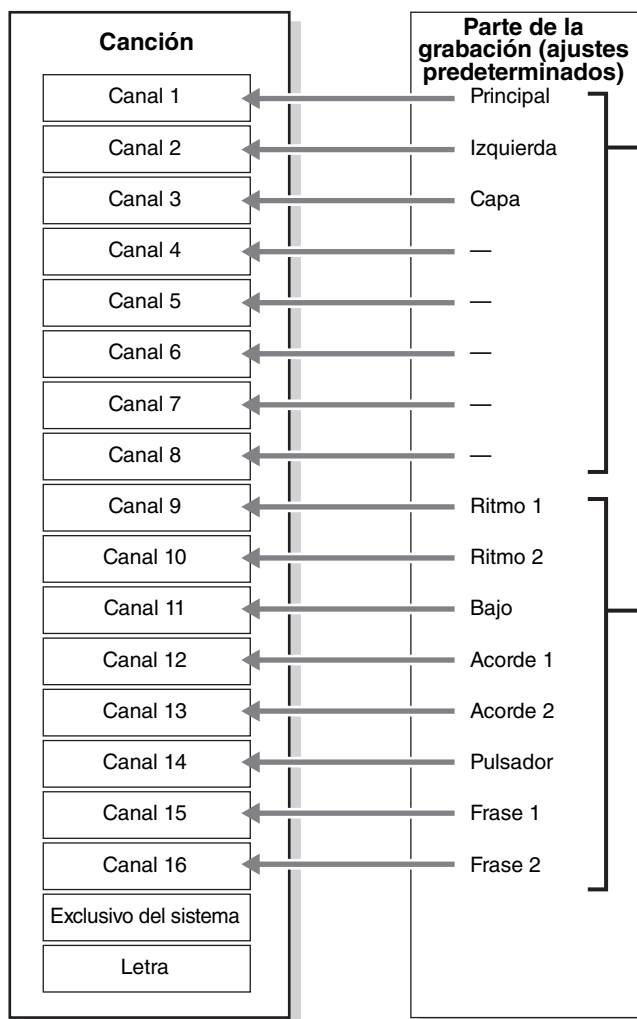
■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Las canciones se pueden crear con uno de estos dos métodos de grabación. Con la grabación en tiempo real, el instrumento graba los datos de la interpretación cuando se tocan. Mediante la grabación por pasos, la interpretación se puede componer “escribiendo” los eventos uno por uno. Para obtener información sobre la grabación en tiempo real, consulte el manual de instrucciones. Como método para volver a grabar una parte concreta de una canción en tiempo real se puede usar la función de puntos de entrada y salida ([página 83](#)).

En este capítulo se explican sobre todo las instrucciones de la grabación por pasos.

■ Estructura de datos de las canciones MIDI

Una canción MIDI consta de 16 canales MIDI. Los datos de una canción MIDI se pueden crear grabando una interpretación en uno o varios canales concretos en tiempo real, o bien mediante la grabación por pasos.



Interpretación al teclado

- **Grabación en tiempo real:**
De manera predeterminada, la interpretación al teclado se grabará en los canales MIDI 1 – 3. También puede grabar interpretaciones adicionales en los canales 4 – 8.
- **Grabación por pasos:**
Sin especificar la parte de teclado, puede introducir las melodías o notas de la partitura una por una en el canal que desee.

Reproducción de estilos

- **Grabación en tiempo real:**
De manera predeterminada, la reproducción del estilo se grabará en los canales MIDI 9 – 16.
- **Grabación por pasos:**
Después de introducir los eventos de cambio de acorde o sección, toque [Expand] para que los datos de las notas queden grabados en los canales MIDI 9–16.

NOTA (Solo CVP-709) La parte de audio de un estilo de audio no se puede grabar.

■ Procedimiento básico para crear una canción

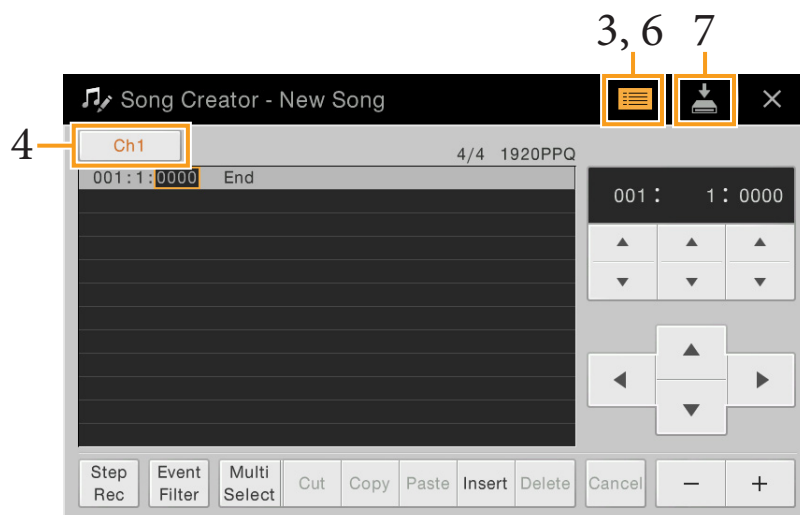
En esta sección se describe el procedimiento básico de la grabación por pasos.

1 Seleccione una canción o cree una canción vacía.

Para crear una canción vacía, pulse el botón [●] (REC) y, a continuación, toque [New MIDI] y [Cancel] en orden.

2 Acceda a la pantalla del creador de canciones mediante [Menu] → [SongCreator].

3 Toque (Editar) en la parte superior de esta pantalla para que se abra la pantalla de edición de canciones.



4 Toque [Ch1] en la esquina superior izquierda de esta pantalla para seleccionar el canal de destino de la grabación.

- Si desea grabar la interpretación al teclado, seleccione uno de los canales “Ch1” – “Ch8”. Si no va a utilizar la reproducción del estilo en la canción, puede seleccionar “Ch9” – “Ch16”.
- Si desea editar los datos de sistema exclusivo, seleccione “SysEx”.
- Si desea editar la letra, seleccione “Lyrics”.
- Si desea grabar la reproducción del estilo (eventos de cambio de acorde y de sección), seleccione “Chord”.

5 En función de lo seleccionado en el paso 4, realice la grabación por pasos o las modificaciones de datos.

- **Si se ha seleccionado uno de los canales “Ch1” – “Ch16”:**
Para obtener instrucciones sobre la edición de datos ya grabados, consulte la [página 68](#).
Para obtener instrucciones sobre la introducción de melodías mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec] en la esquina inferior izquierda de la pantalla y consulte la [página 63](#).
- **Si se ha seleccionado “SysEx”:**
Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 68](#). La grabación por pasos no está disponible.
- **Si se ha seleccionado “Lyrics”:**
Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 68](#). La grabación por pasos no está disponible.
- **Si se ha seleccionado “Chord”:**
Para obtener instrucciones sobre la edición de datos ya grabados, consulte la [página 68](#).
Para obtener instrucciones sobre la introducción de eventos de cambio de acorde o sección para la reproducción del estilo mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec] y consulte la [página 66](#).

6 Si es necesario, toque (Editar) para volver a la primera pantalla del creador de canciones y, a continuación, ejecute la función de edición de canal ([página 71](#)).

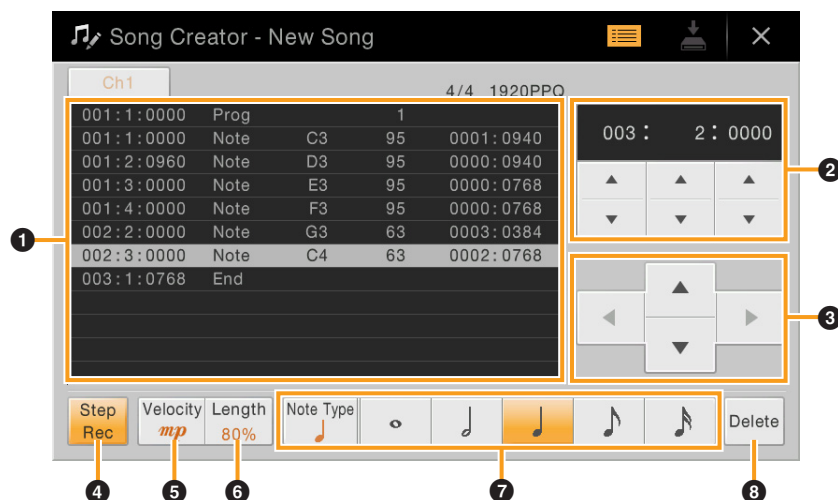
7 Toque (Guardar) de la parte superior derecha de la pantalla para guardar la canción creada.

AVISO

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

Grabación de melodías mediante la grabación por pasos

Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales “Ch1” – “Ch16” en el paso 5 de la [página 62](#). Con [Step Rec] activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir las notas una por una con los siguientes controles.

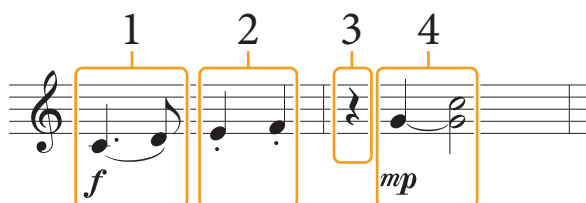


■ Nombres y funciones de los controles

❶	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, por ejemplo la selección de notas o voces. Consulte información detallada en la página 69 .								
❷	Posición de canción (compás: tiempo: reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que haya introducido, como la selección de nota y de voz, se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual tocando [▲] o [▼] que hay debajo de compás, tiempo y reloj*, respectivamente. *Reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.								
❸	Cursor	Permite mover la posición del cursor.								
❹	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.								
❺	Velocity	Determina la velocidad (volumen) de la nota que va a introducirse. Se puede especificar el valor de velocidad dentro de un intervalo de 1 a 127. Cuanto mayor sea el valor de velocidad, más fuerte será el sonido. Kbd.Vel: velocidad resultante real <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>fff</i> : 127</td> <td style="text-align: center;"><i>mp</i> : 63</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>ff</i> : 111</td> <td style="text-align: center;"><i>p</i> : 47</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>f</i> : 95</td> <td style="text-align: center;"><i>pp</i> : 31</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>mf</i> : 79</td> <td style="text-align: center;"><i>ppp</i> : 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
❻	Length	Determina el tiempo de entrada (duración) de la nota que se va a introducir. <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Normal: <input type="checkbox"/> 80%</td> <td>Staccato: <input type="checkbox"/> 40%</td> </tr> <tr> <td>Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%</td> <td>Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%</td> </tr> </table> Manual: Para configurar de forma libre la duración. Toque “Manual” y cierre la ventana emergente tocando “OK”; a continuación defina la duración en el porcentaje deseado con el mando Data.	Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%	Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%				
Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%									
Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%									

7	Note Type, Indicación de nota	Tocando [Note Type] varias veces el tipo de las indicaciones de nota de la parte derecha irá alternando en orden: normal, notas con puntillo y tresillo. Seleccione uno de los tres tipos y, a continuación, active una de las indicaciones de nota con la que se introduce la nota siguiente. Si toca la indicación de nota seleccionada (que está activada), se introducirá un silencio con la longitud correspondiente.
8	Delete	Elimina los datos seleccionados.

■ Ejemplo de grabación por pasos: melodías



- Los números que se muestran en la ilustración corresponden a los números de paso de las operaciones siguientes.
- La ilustración que se muestra es solo un ejemplo. Dado que la partitura (que se recupera mediante [Menu] → [Score]) se genera con los datos MIDI grabados, es posible que no aparezca exactamente como la que se muestra aquí. Los símbolos de la interpretación musical que no son notas no aparecerán en la pantalla Score (partitura) aunque los haya introducido.

En esta sección se incluyen las instrucciones para la introducción de melodías de la notación anterior mediante la grabación por pasos. Antes de empezar, tenga en cuenta lo siguiente:

- Para introducir la nota con la unión del paso 4 es necesario mantener la tecla pulsada. Realice las operaciones leyendo las instrucciones con atención.
- Antes de la introducción de notas tal como se describe más abajo, seleccione la voz deseada con los botones de voz. Aunque ya se haya seleccionado, debe volver a seleccionar la misma voz para introducir el número de voz en la Even List. Tenga en cuenta que con la grabación por pasos solo se pueden introducir eventos de selección de nota y de voz.

1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.

- 1-1 Toque [Velocity] para seleccionar “*f*.”
- 1-2 Toque [Length] para seleccionar “99% (Tenuto).”
- 1-3 Toque [Note Type] una o dos veces para obtener el tipo de nota con puntillo.
- 1-4 Toque la longitud de nota negra con puntillo (♩.) para activarla.
- 1-5 Pulse la tecla C3.

Con las acciones anteriores se ha introducido la primera nota. A continuación, introduzca la segunda nota.

- 1-6 Toque [Note Type] una o dos veces para obtener las indicaciones de nota normal.
- 1-7 Toque la longitud de la corchea (♪) para activarla.
- 1-8 Pulse la tecla D3.

Las notas primera y segunda se introducen con una ligadura.

2 Introduzca las notas siguientes con staccato.

- 2-1 Toque [Length] para seleccionar “40% (Staccato).”
- 2-2 Toque la longitud de nota negra (♩) para activarla.
- 2-3 Toque las teclas E3 y F3 en orden.

Se ha completado el primer compás.

3 Introduzca un silencio de negra.

Toque una vez la nota negra (♩), que se ha activado, solo una vez para introducir un silencio de negra. Preste atención para no tocar la misma nota (activada) más de una vez. Si lo hace se introducen tantos silencios como veces toque la nota. Los silencios no se indican como tales en la lista de eventos, pero puede confirmar si se ha introducido alguno o no comprobando la posición de la canción.

4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

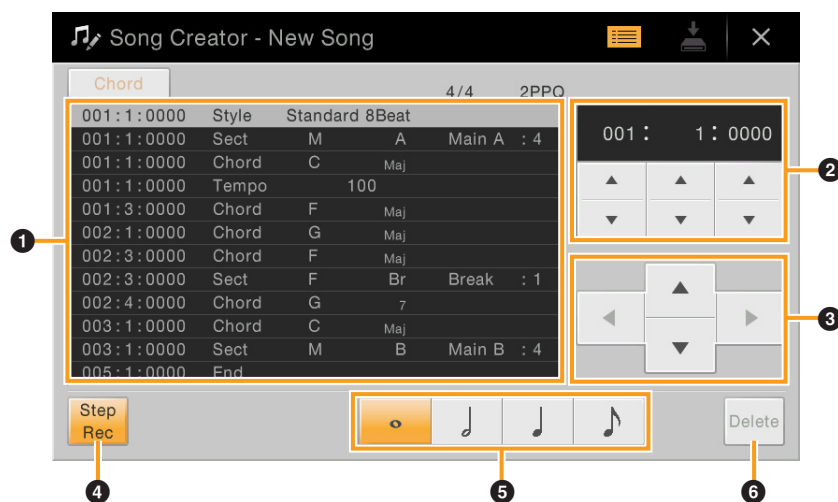
- 4-1 Toque [Velocity] para seleccionar “*mp*.”
- 4-2 Toque [Length] para seleccionar “80% (Normal).”
- 4-3 Mantenga pulsada la tecla G3 en el teclado y toque la nota negra (♩).
No suelte aún la tecla G3. Manténgala pulsada mientras ejecuta los pasos siguientes.
- 4-4 Mientras mantiene pulsada la tecla G3, pulse la tecla C4.
No suelte aún las teclas G3 y C4. Mantenga pulsadas las notas mientras ejecuta el paso siguiente.
- 4-5 Mientras mantiene pulsadas las notas G3 y C4, toque la nota blanca (♩).
Después de tocar la nota blanca (♩), suelte las teclas.

Se ha completado el segundo compás.

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

Grabación de eventos de cambio de acorde o sección mediante la grabación por pasos

Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales “Chord” en el paso 5 de la [página 62](#). Con [Step Rec] activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir uno por uno los eventos de cambio de acorde o sección de la reproducción del estilo.



NOTA (Solo CVP-709) La parte de audio de un estilo de audio no se puede grabar.

■ Nombres y funciones de los controles

❶	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, como los cambios de acorde y de sección. Consulte información detallada en la página 69 .
❷	Posición de canción (compás: tiempo: reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que haya introducido, como el cambio de acorde y de sección, se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual tocando [▲] o [▼] que hay debajo de compás, tiempo y reloj*, respectivamente. *Reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.
❸	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
❹	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.
❺	Indicaciones de nota	Seleccione una de las cuatro longitudes de nota para introducir el evento siguiente.
❻	Borrar	Elimina los datos seleccionados.

■ Ejemplo de grabación por pasos: eventos de acorde y de sección

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

Estas instrucciones explican cómo introducir los eventos de cambio de acorde y de sección de la notación anterior mediante la grabación por pasos. Antes de empezar, tenga en cuenta lo siguiente:

- Desactive el botón STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] del panel.
- Seleccione un estilo convencional de 4 tiempos.

1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

- 1-1 Pulse el botón MAIN VARIATION [A].
- 1-2 Toque la longitud de blanca (♩) para activarla.
- 1-3 Reproduzca los acordes Do, Fa y Sol en la sección de acordes del teclado.

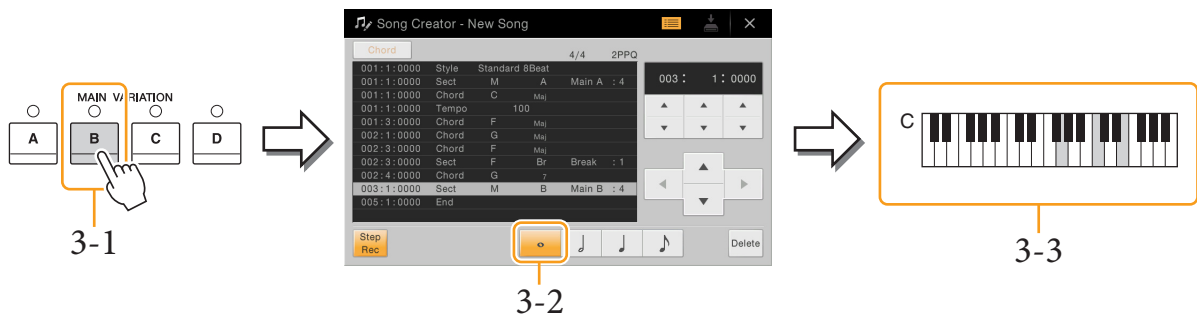
2 Introduzca los acordes de la sección Break.

- 2-1 Pulse el botón [BREAK].
- 2-2 Toque la longitud de nota negra (♩) para activarla.
- 2-3 Reproduzca los acordes F y G7 en la sección de acordes del teclado.

NOTA Para introducir un relleno, active el botón [AUTO FILL IN] (relleno automático) y pulse el botón MAIN VARIATION [A]–[D] deseado.

3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

- 3-1 Pulse el botón MAIN VARIATION [B].
- 3-2 Toque la longitud de redonda (●) para activarla.
- 3-3 Reproduzca el acorde C en la sección de acordes del teclado.

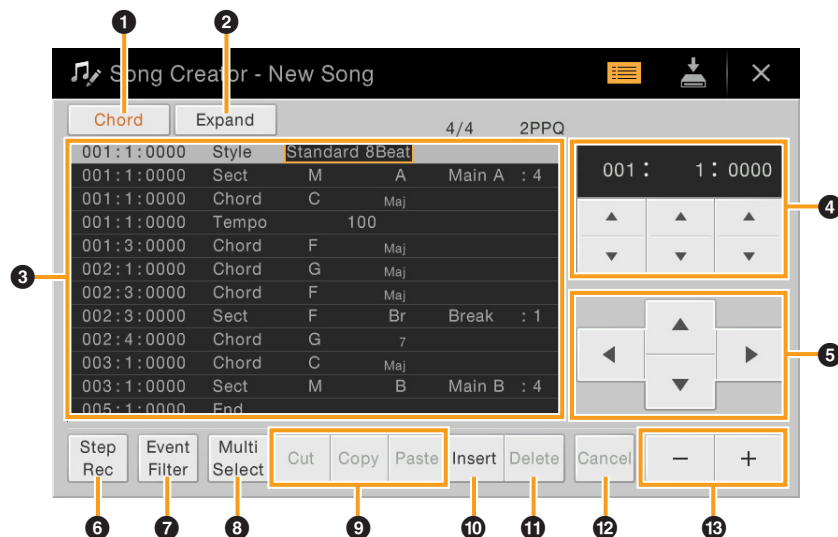


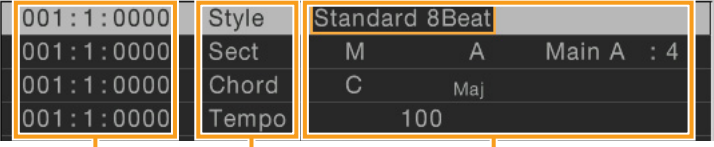
Los eventos de cambio de acorde y sección quedan introducidos.




- 4 Pulse el botón SONG CONTROL [■] (STOP) para volver al inicio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [▶/||] (PLAY/PAUSE).
- 5 Toque y desactive [Step Rec] para acceder a la pantalla de edición de canciones.
- 6 Toque [Expand] de la esquina superior izquierda de la pantalla de edición de canciones para que los eventos de cambio de acorde y de sección se conviertan en los datos de la canción. Con las operaciones anteriores (pasos 1 – 3), solo se graban los eventos de cambio de acorde y sección, es decir, los datos de la canción no se han creado y la parte de estilo no puede generar sonido aunque se inicie la reproducción de la canción tras salir del creador de canciones. Por ello, debe ejecutar la función de expansión cuando termine la introducción de ajustes. Si no ha terminado la introducción de ajustes, guarde la canción para conservar los eventos grabados y continuar más adelante con la introducción de los eventos adicionales que desee.

Edición de los datos grabados

Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la [página 62](#). En la pantalla de edición de canciones puede editar eventos como los datos de nota y la selección de voz, que se crean mediante la grabación en tiempo real o por pasos.



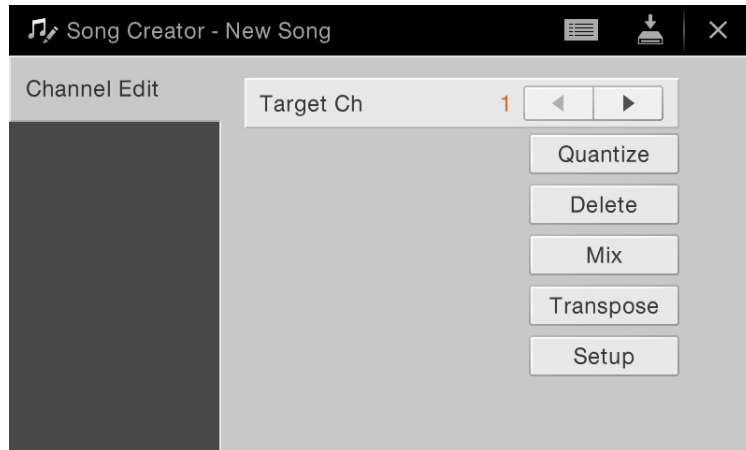
<p>❶</p>	<p>Edición de destino</p>	<p>Especifica el destino de edición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1 – Ch 16: Cuando está seleccionado uno de estos canales, se puede editar sus datos. • SysEx: Permite editar los datos de sistema exclusivo, que se aplican a todos los canales. • Lyrics: Permite editar los datos de la letra. • Chord: Permite editar eventos de cambio de acorde o de sección para la reproducción del estilo. 																				
<p>❷</p>	<p>Expand</p>	<p>Solo se muestra cuando se ha seleccionado “Chord” (arriba), y permite convertir los eventos de cambio de acorde o sección que se introducen en la pantalla de grabación por pasos en datos de la nota que realmente suena. No olvide ejecutar esta función cuando termine los datos de la canción. Si sale del creador de canciones sin ejecutar esta función, la reproducción de la canción no produce sonido de la parte de estilo.</p>																				
<p>❸</p>	<p>Lista de eventos</p>	<p>En esta lista se enumeran los eventos de los datos de la canción, que se pueden editar. Cada evento se muestra en una línea.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Indica la posición en la canción (compás: tiempo: reloj) del evento correspondiente.</p> <p>Indica el tipo del evento.</p> <p>Indica el valor o detalle del evento.</p> <p>Dependiendo de cuál sea el destino de edición (❶), los eventos enumerados y modificables son distintos, como se indica a continuación.</p> <p>■ Cuando el destino de edición está definido en “Ch1” – “Ch16”:</p> <table border="1" data-bbox="454 1019 1441 1579"> <tr> <td data-bbox="454 1019 718 1153">Note</td> <td data-bbox="718 1019 1441 1153">Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1153 718 1265">Ctrl (Cambio de control)</td> <td data-bbox="718 1153 1441 1265">Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1265 718 1377">Prog (Cambio de programa)</td> <td data-bbox="718 1265 1441 1377">Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1377 718 1444">P.Bnd (Inflexión del tono)</td> <td data-bbox="718 1377 1441 1444">Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1444 718 1579">A.T. (Pulsación posterior)</td> <td data-bbox="718 1444 1441 1579">Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de pulsación posterior, aunque aquí se puedan introducir sus valores.</td> </tr> </table> <p>■ Cuando el destino de edición está definido en “SysEx”:</p> <table border="1" data-bbox="454 1635 1441 2072"> <tr> <td data-bbox="454 1635 718 1736">ScBar (Compás de inicio de partitura)</td> <td data-bbox="718 1635 1441 1736">Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1736 718 1780">Tempo</td> <td data-bbox="718 1736 1441 1780">Determina el valor de tempo.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1780 718 1892">Time (Signatura de compás)</td> <td data-bbox="718 1780 1441 1892">Determina la signatura de compás.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1892 718 1971">Key (Armadura)</td> <td data-bbox="718 1892 1441 1971">Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1971 718 2072">XGPrm (Parámetros XG)</td> <td data-bbox="718 1971 1441 2072">Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Consulte lo referente al formato de datos MIDI en “MIDI Reference” (Referencia MIDI) en el sitio web.</td> </tr> </table>	Note	Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).	Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.	Prog (Cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.	P.Bnd (Inflexión del tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.	A.T. (Pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de pulsación posterior, aunque aquí se puedan introducir sus valores.	ScBar (Compás de inicio de partitura)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.	Tempo	Determina el valor de tempo.	Time (Signatura de compás)	Determina la signatura de compás.	Key (Armadura)	Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.	XGPrm (Parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Consulte lo referente al formato de datos MIDI en “MIDI Reference” (Referencia MIDI) en el sitio web.
Note	Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).																					
Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.																					
Prog (Cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.																					
P.Bnd (Inflexión del tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.																					
A.T. (Pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de pulsación posterior, aunque aquí se puedan introducir sus valores.																					
ScBar (Compás de inicio de partitura)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.																					
Tempo	Determina el valor de tempo.																					
Time (Signatura de compás)	Determina la signatura de compás.																					
Key (Armadura)	Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.																					
XGPrm (Parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Consulte lo referente al formato de datos MIDI en “MIDI Reference” (Referencia MIDI) en el sitio web.																					

































③	Lista de eventos	Sys/Ex. (Exclusivo del sistema)	Muestra los datos de sistema exclusivo de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
		Meta (Evento Meta)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
		■ Cuando el destino de edición está definido en “Lyrics”:	
		Name	Permite introducir el nombre de la canción.
		Lyrics	Permite introducir letras.
		Code	CR: introduce un salto de línea en el texto de la letra. LF: elimina la letra que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.
		■ Cuando el destino de edición está definido en “Chord”:	
		Style	Nombre del estilo
		Tempo	Ajuste del tempo
		Chord	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde de bajo
		Sect	Sección del estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		OnOff	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo
		CH.Vol (Volumen de canal)	Volumen de cada parte (canal) del estilo
S.Vol (Volumen del estilo)	Volumen global del estilo		
④	Posición de canción (compás: tiempo: reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que introduzca se registran en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual tocando [▲] o [▼] que hay debajo de compás, tiempo y reloj*, respectivamente. *Reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.	
⑤	Cursor	Permite mover la posición del cursor.	
⑥	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.	
⑦	Event Filter	Abre la pantalla de filtro de eventos, en la que puede seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en la lista de eventos.  : Marca todos los elementos.  : Elimina las marcas de todos los elementos.  : Invierte la marca/ausencia de marca en todos los elementos.	
⑧	Multi Select	Tras activar esta opción, utilice los botones de cursor (⑤) de la pantalla para seleccionar varios eventos.	
⑨	Cut/Copy/Paste	Se utilizan para copiar o mover los eventos seleccionados.	
⑩	Insert	Agrega un nuevo evento.	
⑪	Delete	Elimina los eventos seleccionados.	
⑫	Cancel	Cancela la edición y restaura el valor original.	
⑬	-/+	Aumenta o reduce en 1 el valor de la posición del cursor actual.	

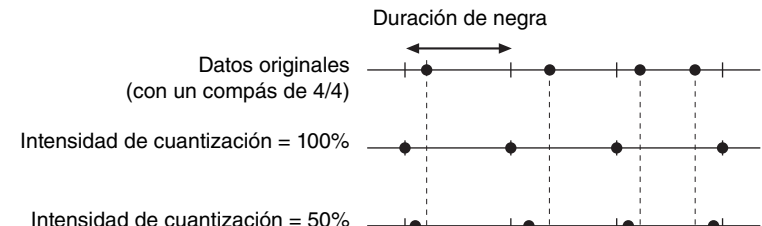
Channel Edit – Edición de datos de canal

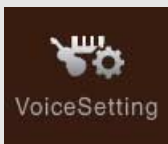
Estas explicaciones corresponden al paso 6 de la [página 62](#). En la pantalla de edición de canales se puede corregir o convertir una parte concreta de los datos de la canción.

Cuando haya realizado las modificaciones, toque [Execute] para introducirlas en cada ventana de ajuste. Una vez finalizada la ejecución, este botón pasa a ser [Undo], lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función Undo solo tiene un nivel, es decir, solo puede anularse la operación previa.

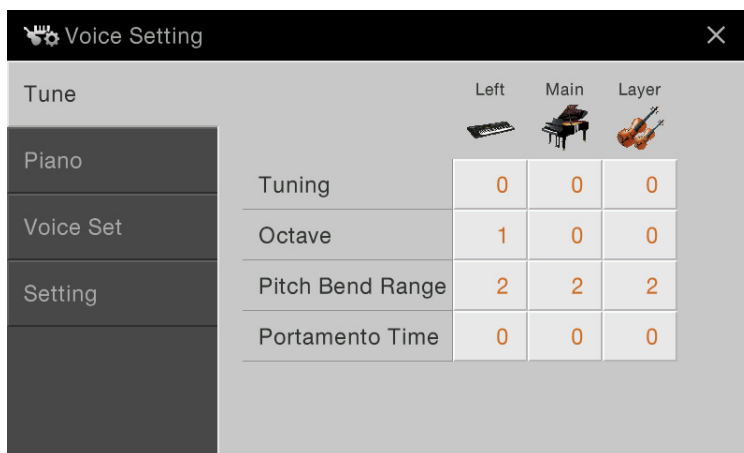


Target Ch	Seleccione el canal de destino que quiera editar.										
Quantize	<p>La función de cuantización le permite alinear la sincronización de todas las notas de un canal. Por ejemplo, si graba la frase musical que se muestra debajo, puede que no la toque con una precisión absoluta y que su interpretación vaya ligeramente por delante o por detrás de la sincronización exacta. La cuantización resulta muy útil para corregirlo.</p> 										
Size	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>  <p>Después de la cuantificación de corchea</p> <p>Ajustes:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Negra</td> <td> Corchea</td> <td> Semicorchea</td> <td> Fusa</td> <td> Semicorchea+ Tresillo de corchea*</td> </tr> <tr> <td> Tresillo de negra</td> <td> Tresillo de corchea</td> <td> Tresillo de fusa</td> <td> Corchea+ Tresillo de corchea*</td> <td> Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*</td> </tr> </table> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantificar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantificarán correctamente.</p>	 Negra	 Corchea	 Semicorchea	 Fusa	 Semicorchea+ Tresillo de corchea*	 Tresillo de negra	 Tresillo de corchea	 Tresillo de fusa	 Corchea+ Tresillo de corchea*	 Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*
 Negra	 Corchea	 Semicorchea	 Fusa	 Semicorchea+ Tresillo de corchea*							
 Tresillo de negra	 Tresillo de corchea	 Tresillo de fusa	 Corchea+ Tresillo de corchea*	 Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*							

Quantize	Strength	<p>Determina la intensidad con la que se cuantificarán las notas. Un ajuste del 100% producirá una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p> 
Delete	<p>Puede eliminar los datos del canal especificado en la canción. Marque (toque) el canal cuyos datos desea eliminar y, a continuación, toque [Execute] para eliminar los datos.</p>	
Mix	<p>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.</p>	
	Source 1 Ch	<p>Determina el canal (1 - 16) MIDI que se va a combinar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.</p>
	Source 2 Ch	<p>Determina el canal (1 - 16) MIDI que se va a combinar. Solo los eventos de notas del canal especificado aquí se copian en el canal de destino. Además de los valores 1 - 16, existe un ajuste “Copia” que permite copiar los datos de Source 1 al canal de destino.</p>
	Destination Ch	<p>Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de copia o de mezcla.</p>
Transpose	<p>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.</p>	
	1-16	<p>Define el valor de transposición de cada canal.</p>
	All -	<p>Reduce en 1 el valor de transposición de todos los canales.</p>
	All +	<p>Aumenta en 1 el valor de transposición de todos los canales.</p>
	<p>NOTA Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los conjuntos de batería se asignan a dichos canales. Si se transponen los canales de conjuntos de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.</p>	
Setup	<p>Al principio de la canción se graban como datos de configuración los ajustes actuales de la pantalla Mixer, así como otros ajustes del panel. Los ajustes del mezclador y del panel que se graben aquí se activarán automáticamente al inicio de la canción.</p> <p>Marque los elementos de las características y funciones de reproducción que desee que se recuperen automáticamente junto con la canción seleccionada.</p> <p>NOTA Antes de ejecutar la operación de configuración, mueva la posición de la canción al principio de la misma pulsando el botón SONG [STOP].</p>	



Ajustes de voz



Tune

Permite ajustar los parámetros relacionados con el tono de cada parte de teclado.

Tuning	Determina la afinación de cada parte del teclado. Si se selecciona una voz VRM como la parte principal, la afinación del sonido de resonancia de todas las voces VRM se establecerá en la misma afinación de la parte principal. Si se selecciona una voz distinta de VRM en la parte principal, la afinación del sonido de resonancia de todas las demás voces VRM se establece en 0.
Octave	Determina el rango del cambio de tono en octavas, dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado.
Pitch Bend Range	Determina el rango de inflexión del tono para cada parte del teclado en semitonos cuando se asigna a un pedal la función "Pitch Bend" o "Glide" (página 39).
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 para las partes del teclado definidas en "Mono" (página 43).

Piano

Página 1/2

Le permite establecer los parámetros relacionados con el piano que solo están disponibles para las voces VRM. Consulte el Manual de instrucciones “Interpretación de sonidos de piano con resonancia mejorada y realista (voces VRM)”.

Página 2/2

Permite definir los parámetros relacionados con el piano que solo están disponibles para algunas voces de piano de la categoría “Piano” (enumeradas en la lista de voces de destino en la [página 74](#)).

Tuning Curve	<p>Determina la curva de afinación. Seleccione “Flat” (plana) si desea que la curva de afinación de la voz de piano se ajuste con la máxima precisión a las voces de otros instrumentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stretch: Curva de afinación que suelen emplear los afinadores de pianos para que las octavas superiores suenen más naturales. • Flat: Curva de afinación en la que las frecuencias de las notas se repiten para cada octava a lo largo de todo el teclado.
Key Off Sampling	Ajusta el volumen del sonido con desactivación de teclas (el leve sonido que se oye cuando se suelta una tecla).

Lista de voces de destino

Nombre de subcategoría	Nombre de la voz	Muestreo con desactivación de teclas	Curva de afinación
VRM Piano	CFX Grand	○	○
	Pop Grand	○	—
	Studio Grand	○	—
	Bright Piano (solo CVP-709)	○	—
	Ambient Piano	○	—
	Rock Piano	○	—
	Stage Piano	○	—
	Grand Piano 1octave	○	—
	Grand Piano 2octaves	○	—
	Cocktail Piano	○	—
Grand Piano	CFX Grand	○	—
	Pop Grand	○	—
	Studio Grand	○	—
	Bright Piano (solo CVP-709)	○	—
	Ambient Piano	○	—
	Rock Piano	○	—
	Stage Piano	○	—
	Grand Piano 1octave	○	—
	Grand Piano 2octaves	○	—
	Cocktail Piano	○	—

○: Disponible; —: No disponible

Voice Set

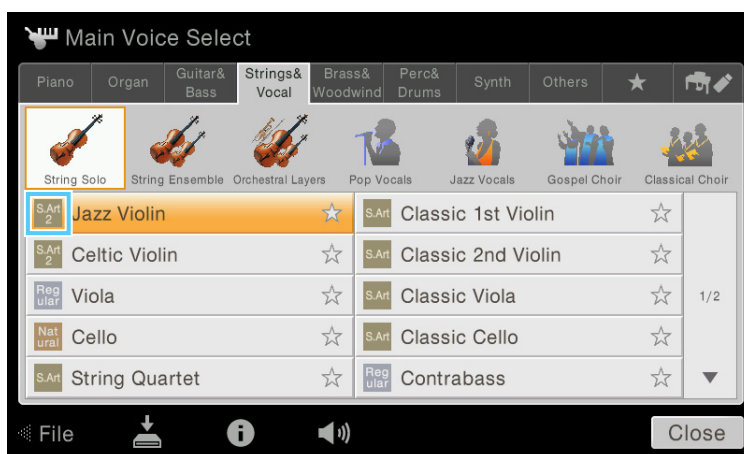
Cada voz está vinculada a sus ajustes predeterminados de los parámetros de ajuste de voz, equivalentes a los de la pantalla de edición de voces (página 42) para todas las voces excepto las de órgano de tubos. Normalmente, estos ajustes se recuperan automáticamente al seleccionar una voz, pero esta característica se puede desactivar. Por ejemplo, si desea cambiar de voz pero mantener el mismo efecto de armonía, quite la marca de “Keyboard Harmony”.

Setting










Category Button	<p>Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría de voz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voces seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones de categoría de voz). • Open Only: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones de categoría de voz).
S.Art2 Auto Articulation (solo para CVP-709)	Determina si la articulación se añade a las voces S.Articulation2! automáticamente.

Características de las voces

La pantalla de selección de voces contiene iconos situados a la izquierda del nombre de la voz que definen sus características. Tocando **i** (Información) se obtiene información sobre la voz seleccionada.



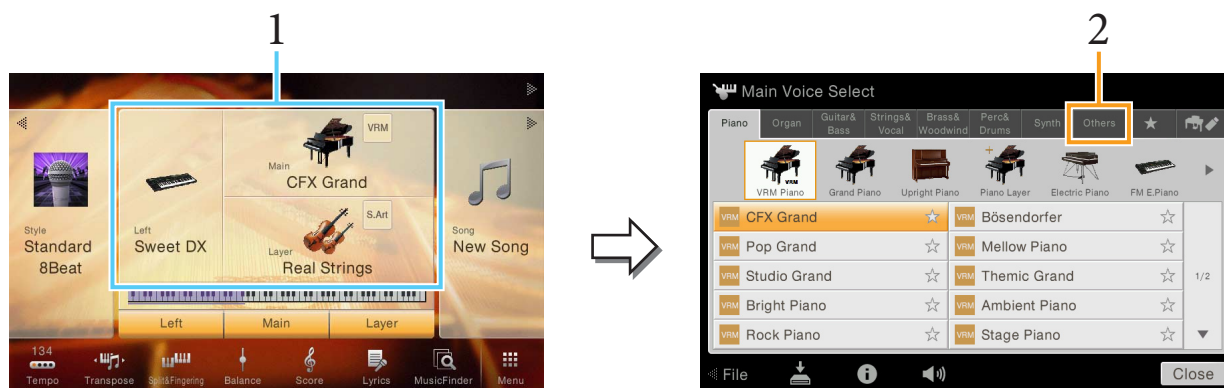
VRM	Consulte el Manual de instrucciones.
Natural!	Las voces Natural! son sonidos de alta calidad que se basan en numerosas técnicas de muestreo especializadas. Son especialmente adecuadas para recrear pianos y otros instrumentos de teclado.
S.Articulation! S.Articulation2! (solo para CVP-709)	Consulte el Manual de instrucciones.
Live!	Las voces Live! utilizan el muestreo estéreo, para reproducir con precisión la imagen estéreo de un instrumento acústico y también el ambiente de la sala donde se grabó.

 Cool!	<p>Las voces Cool! reproducen las características complejas de los instrumentos eléctricos mediante técnicas de programación sofisticadas tanto de sonorización como de uso de efectos DSP.</p>
 Sweet!	<p>Las voces Sweet! son instrumentos acústicos que presentan la cualidad de vibrato muestreada del intérprete original; esto permite crear una interpretación mucho más realista y emotiva que el vibrato sintetizado.</p>
 Drums	<p>Los instrumentos de batería y percusión están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, consulte la lista de datos aparte (lista de batería y asignación de teclas).</p>
 Live!Drums	<p>Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos instrumentos de batería y percusión de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.</p>
 SFX	<p>Se han asignado también efectos de percusión y de sonido especiales a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, consulte la lista de datos aparte (lista de batería y asignación de teclas).</p>
 Live!SFX	<p>Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos efectos de percusión y de sonido de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.</p>
 Organ Flutes!	<p>Las voces OrganFlutes! permiten crear sus propios registros de órgano combinando longitudes de órgano de tubos en distintos tonos, exactamente igual que en un órgano de verdad. Consulte la página 46 para obtener información detallada.</p>
 MegaVoice	<p>MegaVoice es un formato de voz especial diseñado para su uso en estilos y canciones, no en interpretaciones en directo. Se utilizan distintos rangos de velocidad para seleccionar simultáneamente estilos de reproducción drásticamente distintos sin cambiar la voz.</p> <p>En el folleto separado que contiene la lista lista de datos se ofrecen los mapas de sonido de MegaVoices.</p> <p>NOTA Las MegaVoices no son compatibles con otros modelos. Cualquier dato de canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante MegaVoices no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tienen las mismas voces.</p> <p>NOTA Las MegaVoices producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si aplica el efecto de armonía de teclado, cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros de ajuste de voz, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.</p>
 Regular	<p>Otras voces, como GM y XG.</p>

Selección de GM/XG o MegaVoices

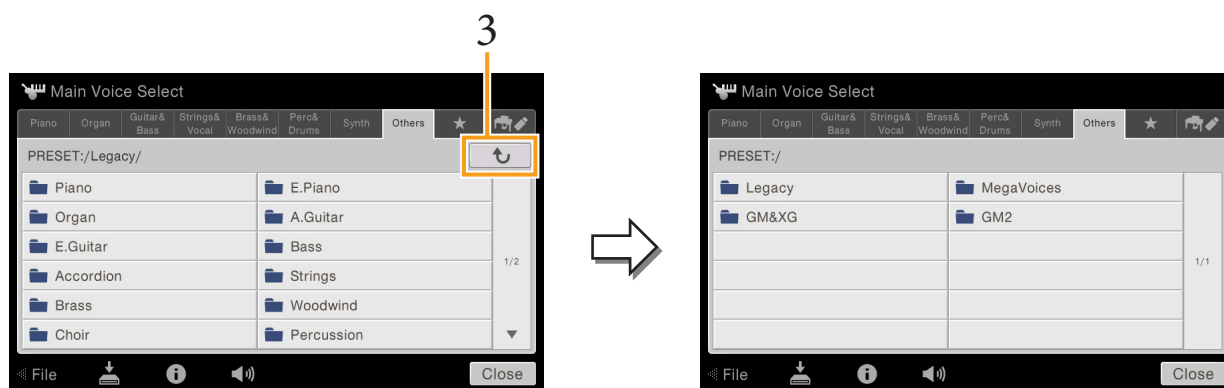
Este instrumento incluye voces GM, voces XG y MegaVoices. Se puede acceder a estas voces desde la categoría “Others” de la pantalla de selección de voces.

- 1 En la pantalla de inicio, toque el nombre de la voz de la parte deseada para acceder a la pantalla de selección de voces.



- 2 Toque la pestaña de la categoría “Others”.

- 3 Toque  (Arriba) varias veces si es necesario para llegar al directorio raíz de “Others”.



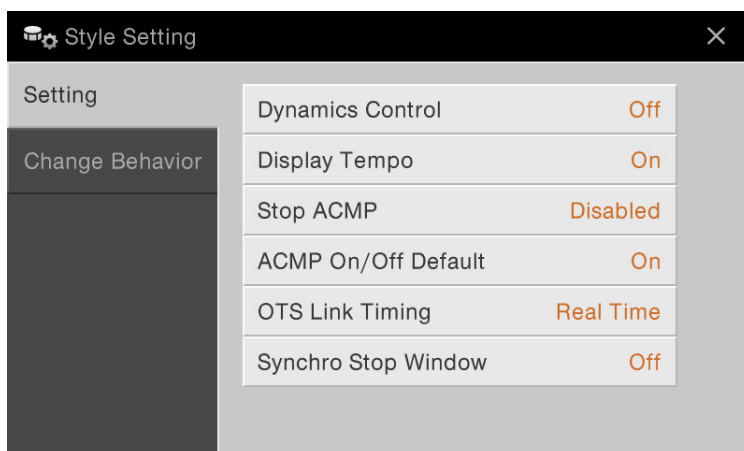
- 4 Toque una categoría, como “GM&XG” y “MegaVoices”.

NOTA En esta pantalla se encuentra la carpeta “Legacy”. Esta carpeta contiene las voces de pianos Yamaha Clavinova anteriores (como CVP-609, 605, etc.) para disponer de compatibilidad de datos con otros modelos.

- 5 Seleccione la voz deseada.



Ajustes relacionados con la reproducción de estilos



Setting

Dynamics Control	<ul style="list-style-type: none"> • Off: El volumen del estilo no responde a la intensidad con que se toca. • Narrow: El volumen del estilo cambia en un intervalo reducido en respuesta a la intensidad con que se toca. Es decir, deberá tocar con mucha intensidad o suavidad para que el volumen cambie. • Medium: El volumen del estilo cambia normalmente en respuesta a la intensidad con que se toca. • Wide: El volumen del estilo cambia en un intervalo amplio en respuesta a la intensidad con que se toca. Es decir, al tocar con mucha intensidad o suavidad se producen cambios más acusados en el volumen.
Display Tempo	Activa o desactiva la indicación de tempo de cada estilo de la pantalla de selección de estilos.
Stop ACMP	<p>Si el botón [ACMP ON/OFF] está activado, [SYNC START] está desactivado y este parámetro se define en un valor que no sea "Disabled", 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 detenido", se reconoce cualquier digitación de acordes válido y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la zona de estilo de la pantalla de inicio. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled: Desactiva la característica de acompañamiento detenido. Si se detiene la reproducción del estilo, las notas que se pulsen en la sección de acordes del teclado no se reconocerán como acordes. • Off: 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 de la parte de pulsador y el canal bajo del estilo seleccionado. • Fixed: El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado. <p>NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si se define en "Style".</p> <p>NOTA Si graba una canción con el acompañamiento detenido, la voz que se reproduce y los datos de los acordes se grabarán si la opción está definida en "Style", y solo se grabarán los datos de acordes si está definida en "Off" o "Fixed".</p> <p>NOTA Si se define en "Disabled", los acordes no se reconocen cuando el estilo está detenido. Por este motivo, cuando el estilo está detenido no se aplican ni la armonía vocal (con el modo de acorde) ni la armonía de teclado aunque se toque un acorde de la sección de acordes del teclado.</p>

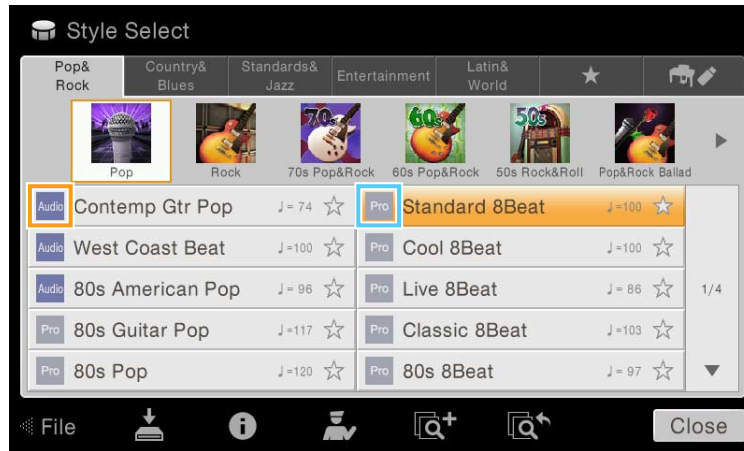
ACMP On/Off Default	Determina si el botón [ACMP ON/OFF] está activado o desactivado cuando se enciende el instrumento.
OTS Link Timing	Corresponde a la función de enlace OTS. Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función de ajuste de un solo toque al cambiar MAIN VARIATION [A] – [D]. El botón [OTS LINK] debe estar activado. <ul style="list-style-type: none"> • Real Time: Se accede automáticamente a la función de ajuste de un solo toque al pulsar un botón MAIN VARIATION. • Next Bar: Se accede a la función de un solo toque en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.
Synchro Stop Window	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] está activado y esta opción está definida en un valor que no sea “Off”, la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. 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.

Change Behavior

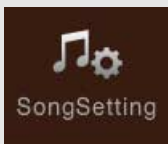
Section Set	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si se define en “Off” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. 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.
Tempo	Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Independientemente del estado de reproducción, se mantiene el ajuste del tempo del estilo anterior. • Hold: El ajuste del tempo del estilo anterior se mantiene mientras se reproduce el estilo. Cuando se detiene el estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado. • Reset: Independientemente del estado de reproducción, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado.
Part On/Off	Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Independientemente del estado de reproducción, se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. • Hold: Durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de activado o desactivado del estilo anterior. Cuando el estilo está detenido, están activados todos los canales del estilo seleccionado. • Reset: Independientemente del estado de reproducción, están activados todos los canales del estilo seleccionado.
Music Finder	Tempo Determina si el tempo cambia cuando se cambian el estilo mediante el Music Finder. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Independientemente del estado de reproducción, se mantiene el ajuste del tempo del estilo anterior. • Hold: El ajuste del tempo del estilo anterior se mantiene mientras se reproduce el estilo. Cuando se detiene el estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado. • Reset: Independientemente del estado de reproducción, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado.

Características de estilo

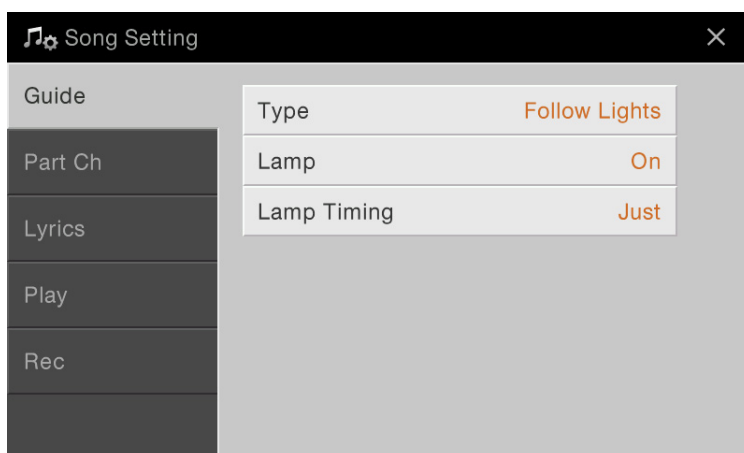
En la pantalla de selección de estilos, a la izquierda del nombre de cada estilo, hay un icono que indica sus características.



- **Audio (solo CVP-709):** Consulte el manual de instrucciones.
- **Pro:** Estos estilos ofrecen arreglos profesionales y atractivos combinados con una gran facilidad de interpretación. El acompañamiento resultante sigue con precisión los acordes del intérprete. En consecuencia, los cambios de acorde y las ricas armonías se transforman al instante en un acompañamiento musical de gran realismo.
- **Session:** Estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un acompañamiento auténtico al mezclar cambios y tipos de acordes originales, así como archivos RIFF especiales de cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para enriquecer y dar un toque profesional a las interpretaciones de ciertas canciones y géneros. Recuerde, no obstante, que los estilos pueden no ser necesariamente los más adecuados, ni ser tan siquiera armónicamente correctos, para todas las canciones e interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de una sencilla tríada mayor de una canción country puede dar como resultado un acorde de séptima de tipo jazz, o la ejecución de un acorde de bajo puede generar un acompañamiento inadecuado o imprevisto.
- **Free Play:** Estos estilos se caracterizan por la interpretación rubato. Puede interpretar a su manera con un acompañamiento de gran expresividad, sin verse limitado por un tempo estricto.
- **Pianist:** Estos estilos especiales proporcionan un acompañamiento de piano solo. Tocando simplemente los acordes adecuados con la mano izquierda, puede añadir de forma automática complicados arpeggios con un sonido profesional y patrones de bajo y acorde.



Ajustes de canción relativos a la reproducción y la grabación



Guide

Si utiliza la función de guía, las luces guía del teclado indican las notas (posición y ritmo) que debe tocar. Igualmente, cuando canta con un micrófono mientras se reproduce una canción MIDI, el instrumento ajusta automáticamente el ritmo de la reproducción de la canción MIDI para que se adapte a su interpretación vocal.

La función de guía se puede activar en la zona de canción (cuando se amplía) de las pantallas de inicio, partitura, letra y texto. Para obtener información acerca de cómo usar la función de guía, consulte el Manual de instrucciones. En esta sección se describen los parámetros detallados de la función de guía.

Type	<p>Este botón permite seleccionar el tipo de guía.</p> <p>■ Menú Guide para practicar en el teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights: Con esta función, las luces guía del teclado indican las notas que debe tocar. Se detiene la reproducción de la canción y el instrumento espera a que toque. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. • Any Key: Con esta función puede tocar la melodía de una canción simplemente pulsando una sola tecla (vale cualquier tecla) siguiendo el ritmo. La reproducción de la canción realiza una pausa y espera a que toque una tecla. Solo tiene que tocar una tecla del teclado en sincronización con la música para que prosiga la reproducción de la canción. • Your Tempo: En esencia, es igual que "Follow Lights", pero el tempo de la reproducción cambiará para coincidir con la velocidad a la que se toca. <p>■ Menú Guide para cantar</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 (cualquiera es válida) para que prosiga la reproducción de la canción.
Lamp	<p>Activa o desactiva las luces guía del teclado.</p> <p>NOTA Si las luces guía no se encienden según lo previsto en la pantalla "Part Ch", defina la parte derecha en "Ch1" y la parte izquierda en "Ch2".</p>
Lamp Timing	<p>Determina con qué intervalo se encienden las luces guía del teclado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Just: Las luces se encienden con la música, al mismo ritmo al que debe tocar. • Next: Las luces guía se encienden un poco antes de la música e indican las notas que se deben tocar a continuación. Las luces guía parpadean si no toca la tecla con el ritmo correcto.

NOTA Los ajustes de la guía se pueden guardar como parte de los datos de la canción (página 72). La próxima vez que seleccione la canción guardada, también aparecerán los ajustes de guía correspondientes.

Part Ch

Right	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano derecha.
Left	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano izquierda.
Auto 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".

Lyrics

Language	<p>Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como "International" (abajo). • International: Trata la letra visualizada como un idioma occidental. • Japanese: Trata la letra visualizada como japonés.
-----------------	---

Play

Repeat Mode	<p>Determina cómo se repite la reproducción de la canción MIDI o de audio actual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>NOTA Las canciones predeterminadas de la carpeta "Follow Lights" contienen los ajustes de guía. Estas canciones no resultan adecuadas para utilizarse con los ajustes "All" (todos) o "Random" (aleatorios).</p>
Phrase Mark Repeat	<p>La marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de las canciones, que señala una ubicación concreta (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada, la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce continuamente. Este parámetro solo está disponible cuando se ha seleccionado una canción MIDI con ajustes de marca de frase.</p>
Quick Start	<p>En algunos datos de canciones MIDI comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Si el inicio rápido está activado, el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después cambia 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.</p>
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Determine el tipo de avance rápido si se pulsa [▶▶] durante la reproducción de canciones MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Al pulsar [▶▶] una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Al mantener pulsado [▶▶] avanza de forma continua. • Scrub: Si se mantiene pulsado [▶▶] se reproduce y suena la canción MIDI a gran velocidad.
USB MIDI Song Auto Open	<p>Cuando está activado, al conectar la unidad flash USB se abrirá la primera canción MIDI de la unidad flash USB.</p>
Performance Assistant	<p>Consulte la página 83.</p>

Chord Detection Priority	<p>Determina la prioridad de los acordes de acompañamiento, los contenidos en la canción MIDI que se está reproduciendo o el acorde que acaba de interpretar en la sección de acordes del teclado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Da prioridad a los acordes contenidos en la canción MIDI. • Keyboard: Da prioridad a los acordes que interpreta en la sección de acordes del teclado. Active esta opción si desea practicar la interpretación de acordes con la reproducción de canciones MIDI. Una vez que interpreta la sección de acordes durante la reproducción de canciones MIDI, el instrumento ignora los acordes contenidos en la canción MIDI hasta que finaliza la reproducción.
---------------------------------	--

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

Esta función le permite tocar sus propias partes de acompañamiento en el teclado junto con la reproducción de la canción MIDI y conseguir que suenen perfectamente (aunque toque las notas equivocadas).

1 Seleccione una canción MIDI con datos de acordes.

La tecnología del ayudante de interpretación solamente se aplica a las canciones MIDI con datos de acordes. Para comprobar si la canción seleccionada contiene o no datos de acordes, abra la pantalla de inicio, visualice la zona de estilo y empiece a reproducir la canción. Si la canción actual contiene datos de acordes, el tipo de acorde actual se muestra en la zona de estilo. Tras detener la reproducción, vaya al paso siguiente.

2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [Menu] → [SongSetting] → [Play].

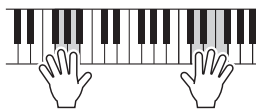
3 Establezca el ayudante de interpretación en “On”.

NOTA Al seleccionar una canción el ayudante se desactiva.

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

5 Utilice el teclado.

Junto con la reproducción de la canción MIDI, intente reproducir la línea de bajos en la zona de la mano izquierda mientras toca varias frases o acordes en la zona de la mano derecha. ¡Aunque no sepa qué notas se deben tocar, no se preocupe y toque las teclas que desee! Solamente sonarán las notas armónicamente “correctas” que concuerden con el acorde actual, independientemente de las notas que toque realmente.



6 Pulse el botón SONG CONTROL [■] (STOP) para detener la reproducción.

Rec

Regrabación de una sección concreta de la canción MIDI: puntos de entrada y salida

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Page 1/2.

2 Ajuste los parámetros que determinan cómo grabar inicios y paradas, y la posición de los puntos de entrada y salida.

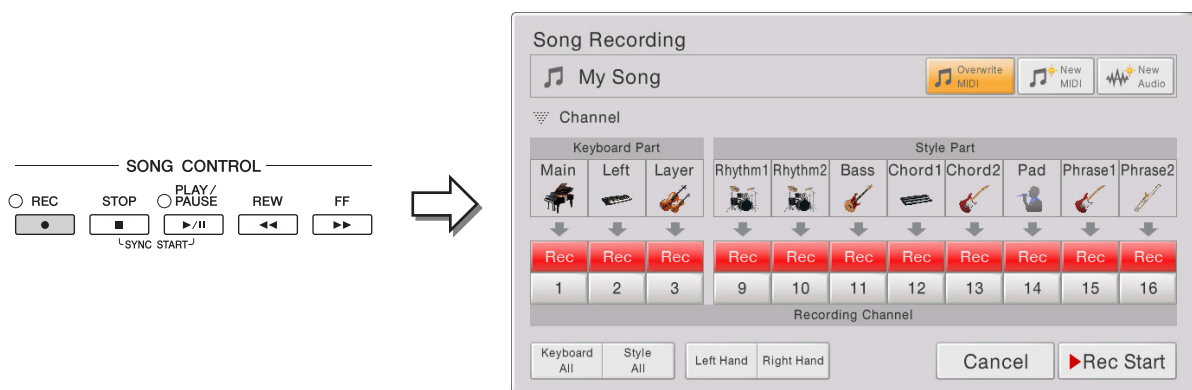
NOTA Estos parámetros no pueden ajustarse mientras se graba.

Mode	Rec Start	<p>Determina el comportamiento de inicio de la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: La grabación de sobrescritura comienza cuando comienza la reproducción de la canción mediante el botón SONG [▶/] (PLAY/PAUSE) o cuando se toca el teclado en modo de espera sincronizada. • 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. • Punch In At: La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás de “Punch In At” especificado en el parámetro de puntos de entrada y salida siguiente y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto.
Mode	Rec Stop	<p>Determina el comportamiento de detención de la grabación o cómo se gestionarán los datos una vez que se ha detenido la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación. • Punch Out: Se considera como punto de salida 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. • Punch Out At: La grabación de sobrescritura real sigue hasta el principio del compás de salida especificado en el parámetro de entrada y salida especificado abajo, 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.
Punch In/Out	Punch In At	Especifica el compás de entrada.
	Punch Out At	Especifica el compás de salida.
	Pedal Control	<p>Cuando se ajusta en “On”, puede utilizar el pedal central para controlar los puntos de entrada y salida. Mientras se reproduce una canción, al pulsar y mantener pulsado el pedal central se activa de forma instantánea la grabación de entrada, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (punto de salida). Presione y suelte el pedal central las veces que desee durante la reproducción. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal central se cancela cuando se activa la función de puntos de entrada y salida.</p> <p>NOTA La operación de puntos de entrada y salida puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si fuera necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 38).</p>

3 Seleccione la canción MIDI que desea volver a grabar.

4 Pulse el botón [●] (REC) para abrir la pantalla de grabación de canciones y después confirme que se ha seleccionado [Overwrite MIDI].

Si no se muestra la sección de canal, toque [▶] situado a la izquierda de “Channel”.



5 En la pantalla, defina en [Rec] la parte o las partes que desea volver a grabar y todas las demás partes en [Off].

NOTA Para obtener más información sobre los canales de grabación, consulte el manual de instrucciones.

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

En el punto de entrada especificado en el paso 2, toque el teclado para iniciar la grabación. En el punto de salida especificado en el paso 2, deje de tocar el teclado.

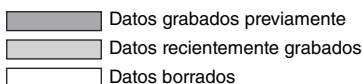
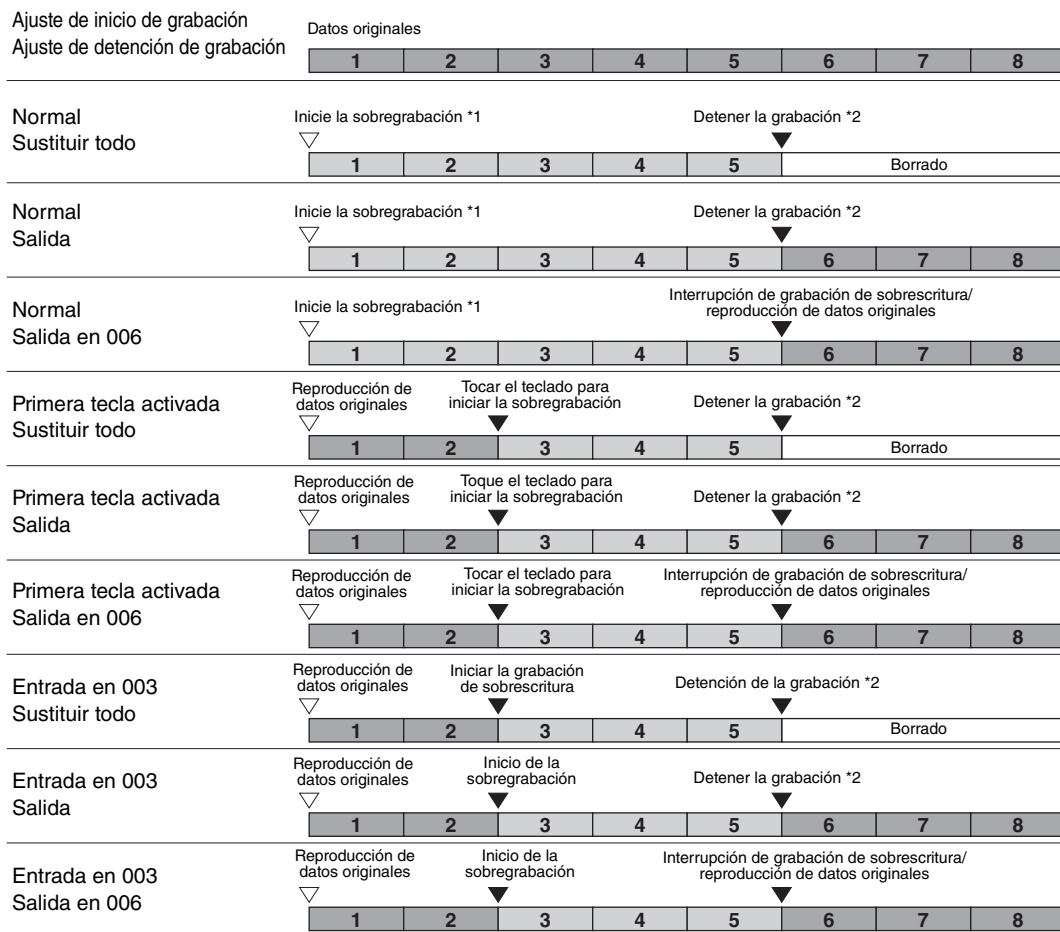
7 Toque (Guardar) en la sección de canción de la pantalla de inicio para guardar la canción que ha grabado.

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.



*1 Para evitar sobrescribir los compases 1 – 2, inicie la grabación desde el compás 3.

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

Ajuste del formato de archivo de audio guardado mediante grabación de audio

En la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → page 2/2 puede especificar el formato de archivo de audio que se guarda mediante la grabación de audio.

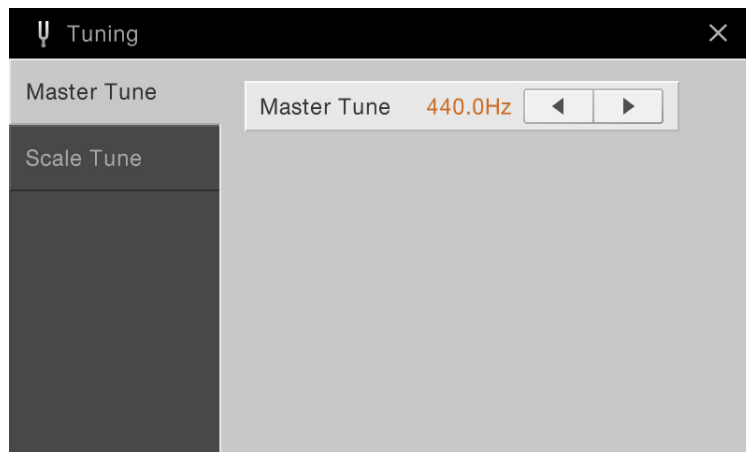
Audio Rec Format	
	<ul style="list-style-type: none"> • WAV: La interpretación se grabará en formato WAV, que tiene una mejor calidad de audio que MP3, pero el tamaño del archivo es mayor. • MP3 64/96/128/256/320 kbps: La interpretación se grabará en formato MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3). Cuanto mayor sea el valor, más alta será la calidad y más grande será el tamaño de los datos.



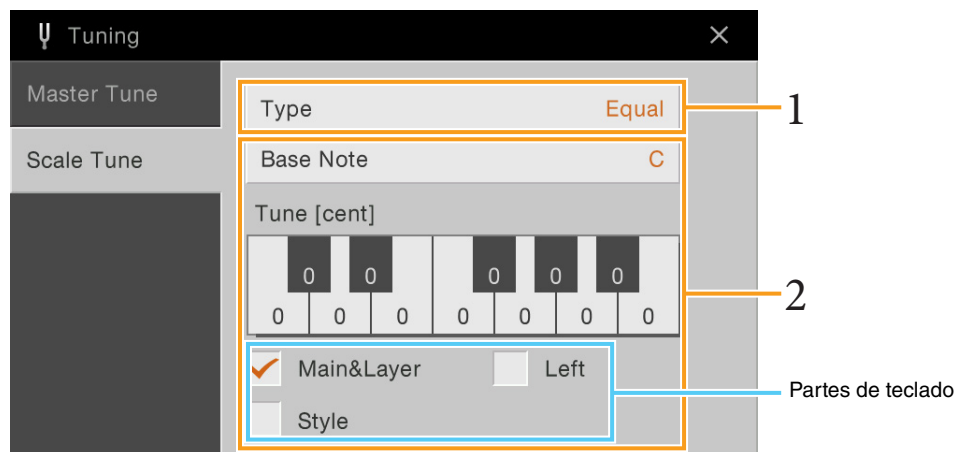
Ajuste preciso del tono

Master Tune – Ajuste preciso del tono del todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento en pasos de 0,2 Hz. Resulta útil cuando se toca el Clavinova con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función de afinación no tiene efecto alguno sobre los conjuntos de batería o SFX, ni sobre las canciones de audio. Para restaura el ajuste inicial predeterminado (440.0 Hz), toque y mantenga pulsado el valor de ajuste unos momentos.



Scale Tune – Selección o creación de una escala temperada



1 Seleccione un tipo de escala (escala temperada).

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

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación 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). Puede escucharlo mejor en armonías vocales reales, como canto coral o “a cappella”. • 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 pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala. • Werckmeister, Kirnberger: Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en la época de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio. • Arabic1, Arabic2: Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.
-------------	---

2 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.

Base Note	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia esta nota, el tono del teclado se transpone aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
Tune [cent]	<p>Seleccione una nota y afínela en centésimas. Si edita este parámetro, se indica “(Edited)” a la derecha de “Type” en el paso 1.</p> <p>NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).</p>
(Partes)	<p>Marque la parte a la que se aplica el ajuste de la afinación de escala.</p> <p>NOTA Si se selecciona una voz VRM como la parte principal, la resonancia de todas las voces VRM se establece en el mismo tipo de escala que para la parte principal. Si se selecciona una voz distinta de VRM en la parte principal, la resonancia de todas las demás voces VRM se establece en “Equal”.</p>

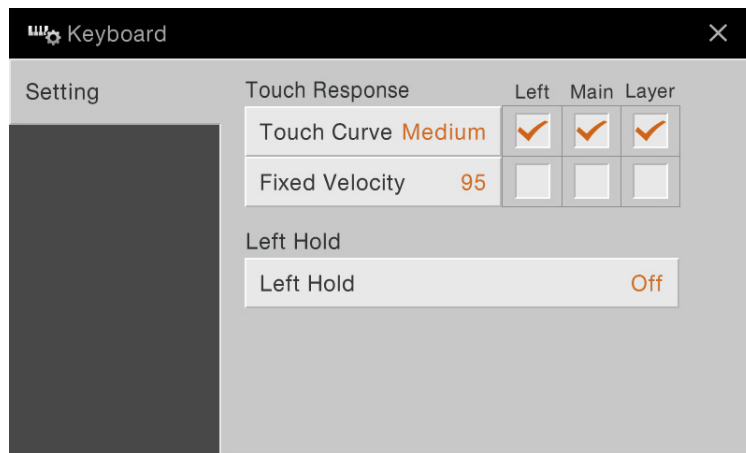
Para almacenar los ajustes de la afinación de escala:

Si desea almacenar los ajustes de la afinación de escala, utilice la memoria de registros. Pulse el botón REGISTRATION MEMORY [MEMORY], marque “Scale Tune” y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1] – [8] para registrar los ajustes de afinación de escala.



Configuración de la sensibilidad a la pulsación del teclado

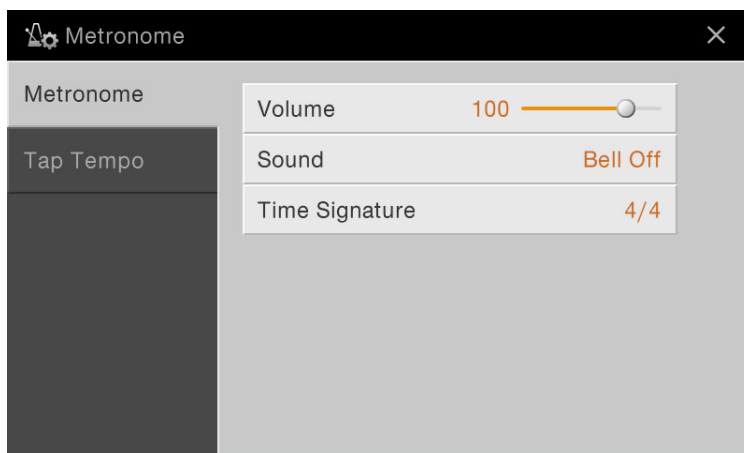
Se puede ajustar la respuesta a la pulsación del instrumento (la respuesta del sonido a la forma de tocar las teclas). Este ajuste no cambia el peso de las teclas.



Para obtener información sobre esta pantalla, consulte el manual de instrucciones.



Ajustes del metrónomo



Metronome

Volume	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
Sound	Determina qué sonido se utiliza para el metrónomo. <ul style="list-style-type: none">• Bell Off: Sonido de metrónomo convencional, sin campana.• Bell On: Sonido de metrónomo convencional, con campana.• English Voice: Recuento en inglés• German Voice: Recuento en alemán• Japanese Voice: Recuento en japonés• French Voice: Recuento en francés• Spanish Voice: Recuento en español
Time Signature	Determina la signatura de compás del sonido del metrónomo.

Tap Tempo

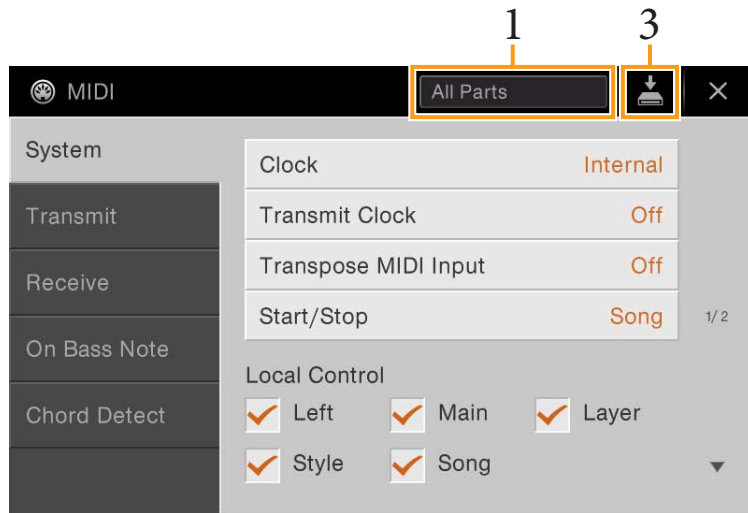
Volume	Ajusta el volumen del sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].
Sound	Selecciona el instrumento de percusión como sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].



Ajustes MIDI

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

NOTA No se reciben señales MIDI en la sala de piano.



1 Toque el cuadro que se muestra arriba y seleccione una plantilla MIDI preprogramada (más abajo).

Si ya ha creado una plantilla MIDI original y la ha guardado en la memoria de usuario (en los pasos 2 y 3 siguientes), también puede seleccionar esa plantilla desde la memoria de usuario.

2 También puede editar en la pantalla de ajustes correspondiente los parámetros MIDI a partir de la plantilla MIDI seleccionada en el paso 1.

- **System:** Permite definir los parámetros relacionados con el sistema MIDI. [página 91](#)
- **Transmit:** Permite definir los parámetros relacionados con la transmisión MIDI. [página 92](#)
- **Receive:** Permite definir los parámetros relacionados con la recepción MIDI. [página 93](#)
- **On Bass Note:** Permite seleccionar los canales MIDI cuyos datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo se usarán para detectar la nota de bajo para la reproducción de estilo. [página 94](#)
- **Chord Detect:** Permite seleccionar los canales MIDI cuyos datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo se usarán para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilo. [página 95](#)

3 Cuando haya realizado los cambios en todas las pantallas, toque (Guardar) para guardar los ajustes MIDI como plantilla MIDI original.

NOTA Las plantillas MIDI originales se pueden guardar como un único archivo en una unidad flash USB. En la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, toque [Backup] de "MIDI" para ejecutar la operación de guardado ([página 99](#)).

■ Plantillas MIDI preprogramadas

All Parts	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (principal, de capa e izquierda), con la excepción de las partes de canciones.
KBD & STYLE	Básicamente igual que "All Parts" con la excepción del modo en que se administran las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como "Upper" (superior) en lugar de principal y de capa, y la parte de la mano izquierda se considera como "Lower" (inferior).

Master KBD (Teclado maestro)	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tono u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Song	Con este ajuste, solo los canales de canción 1 – 16 se transmiten desde el instrumento mediante los número de canal 1 – 16 correspondientes. 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 (Reloj externo)	La reproducción o grabación (canción, estilo, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla se debe usar para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord1 (Acordeón MIDI 1)	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Con esta plantilla puede controlar la interpretación al teclado y la reproducción del estilo desde un acordeón MIDI.
MIDI Accord2 (Acordeón MIDI 2)	Prácticamente igual que la función “MIDI Accord1” anterior, pero en este caso las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda de un 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 (pedal MIDI 2)	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI OFF (desactivar MIDI)	No se envían ni reciben señales MIDI.

System – Ajustes relacionados con el sistema MIDI

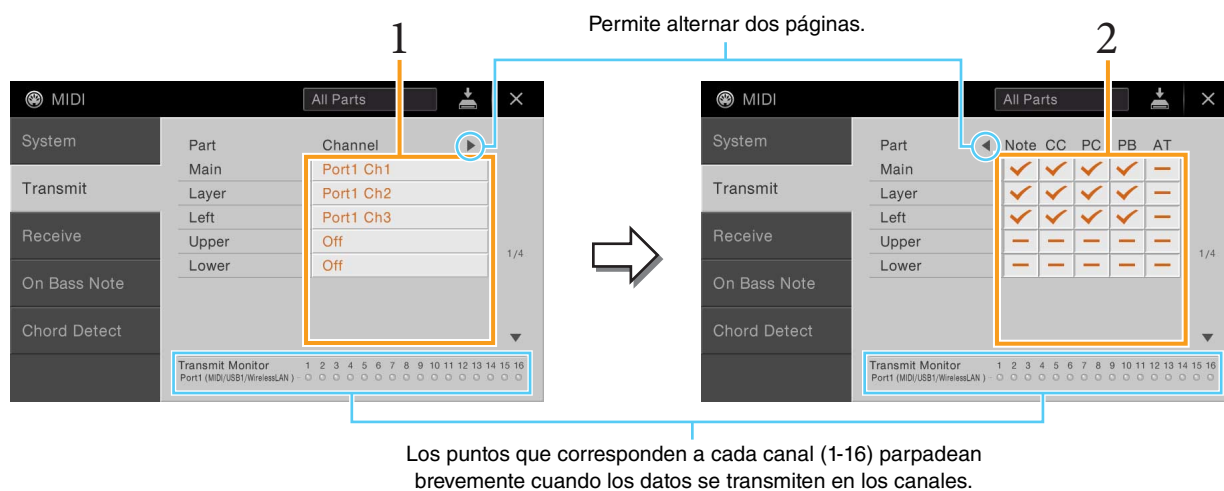
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “System” en el paso 2 de la [página 90](#).

Clock	<p>Determina si el instrumento se controla mediante su propio reloj interno (“Internal”) o mediante una señal de reloj MIDI (“MIDI”, “USB1”, “USB2” y “Wireless LAN”) recibida desde un dispositivo externo. “Internal” es el ajuste normal del reloj cuando se utiliza el instrumento solo o como teclado principal para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con el dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: “MIDI”, “USB 1”, “USB 2” o “Wireless LAN.” En ese 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. Cuando está configurado para ser controlado mediante un dispositivo externo (“MIDI”, “USB1”, “USB2” o “Wireless LAN”), se indica el Tempo como “Ext.” en la pantalla del tempo.</p> <p>NOTA Si se utiliza un reloj que no es el interno, el estilo, la canción, el metrónomo y el tempo no se pueden controlar con los botones del instrumento.</p> <p>NOTA “Wireless LAN” solo aparece cuando el adaptador USB para LAN inalámbrica (que puede no estar incluido en su zona) está conectado a este instrumento.</p>
Transmit Clock	Activa y desactiva la transmisión de reloj MIDI (F8). Cuando está desactivado, no se transmite ningún dato de inicio/parada ni de reloj MIDI aunque se esté reproduciendo una canción o estilo.
Transpose MIDI Input	Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota recibidos desde el dispositivo externo 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.

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.
System Exclusive Message	Transmit	Determina si los mensajes de sistema exclusivo MIDI se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.
	Receive	Determina si este instrumento reconoce los mensajes de sistema exclusivo MIDI (On) o no (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Determina si los datos exclusivos de acorde MIDI (nota fundamental y tipo de acorde) se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.
	Receive	Determina si este instrumento reconoce los datos exclusivos de acorde MIDI (nota fundamental y tipo de acorde) (On) o no (Off).

Transmit – Ajustes del canal de transmisión MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla “Transmit” en el paso 2 de la [página 90](#). Determina qué canal MIDI se utiliza para cada parte cuando se transmiten los datos MIDI desde el instrumento.



1 Seleccione para cada parte el canal de transmisión MIDI con el que se deben transmitir los datos MIDI de la parte correspondiente.

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

- **Upper:** Parte del teclado interpretada en el lado derecho desde el punto de división izquierdo.
- **Lower:** Parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división izquierdo. El estado activado/desactivado del botón [ACMP ON/OFF] (acompañamiento activado/desactivado) no influye.

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.

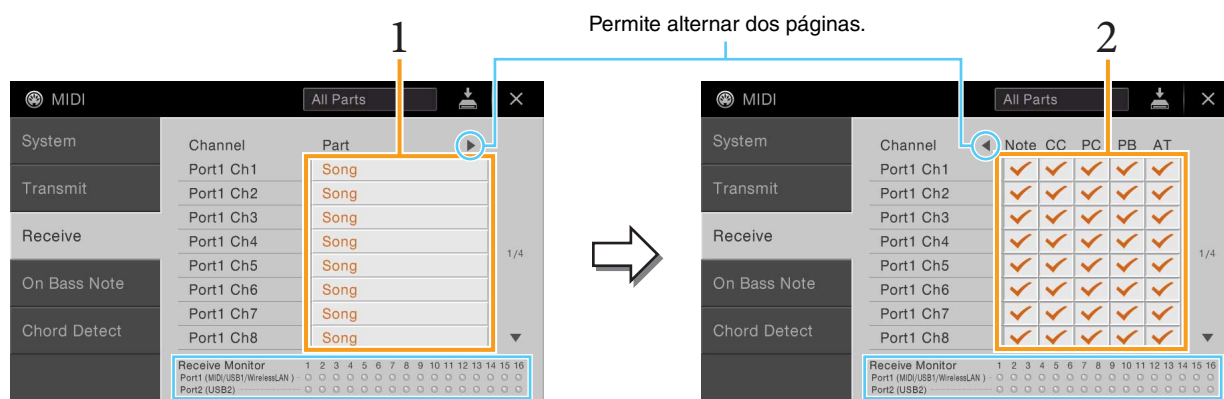
2 Toque [▶] para acceder a la otra página y, a continuación, seleccione qué mensajes MIDI se deben transmitir para cada parte.

Los siguientes mensajes MIDI se pueden establecer en la pantalla de transmisión/recepción.

- **Note (eventos de nota)** página 69
- **CC (cambio de control)**..... página 69
- **PC (cambio de programa)**..... página 69
- **PB (inflexión de tono)** página 69
- **AT (pulsación posterior)** página 69

Receive – Ajustes del canal de recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla “Receive” en el paso 2 de la [página 90](#). Determina qué parte se utiliza para cada canal MIDI cuando el instrumento reconoce los datos MIDI se transmiten desde el instrumento.



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

1 Seleccione para cada canal la parte que debe controlar los datos MIDI del canal correspondiente que se recibe desde el dispositivo MIDI externo.

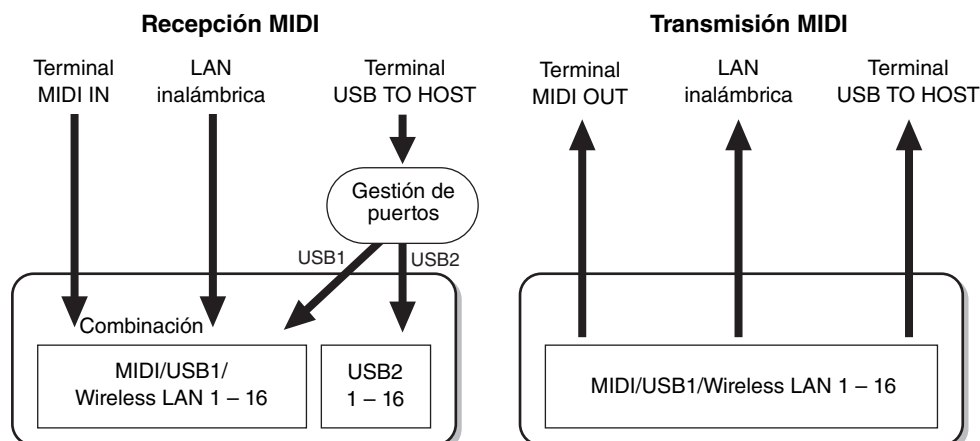
Si la conexión es mediante USB, el instrumento puede controlar los datos MIDI de 32 canales (16 canales x 2 puertos). A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

- **Keyboard:** Los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del instrumento.
- **Extra Part 1 – 5:** Estas cinco partes están especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes.

2 Toque [▶] para acceder a la otra página y, a continuación, seleccione qué mensajes MIDI se deben recibir para cada canal.

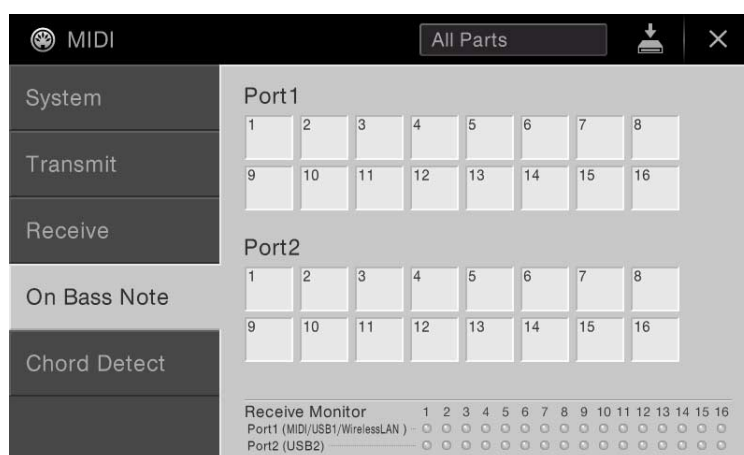
La transmisión o recepción mediante el terminal USB, LAN inalámbrica y los terminales MIDI

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



On Bass Note – Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos

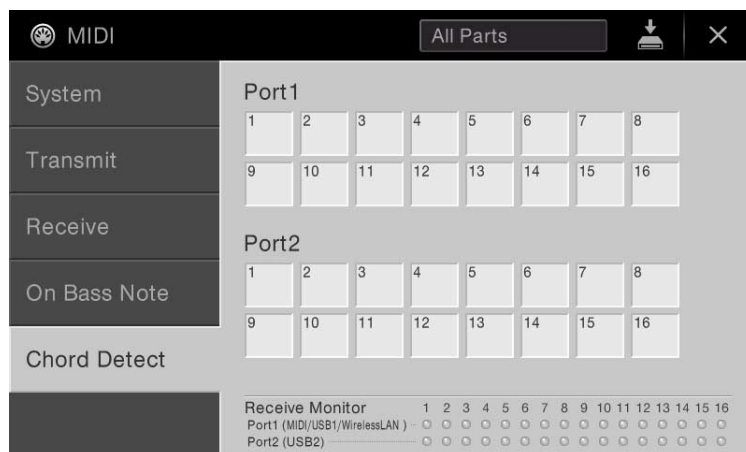
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “On Bass Note” en el paso 2 de la [página 90](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales activados se reconocen como las notas de bajo de los acordes de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP ON/OFF] 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.



Toque un número de canal para introducir la marca. Vuelva a tocar el mismo punto para quitar la marca.

Chord Detect – Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos

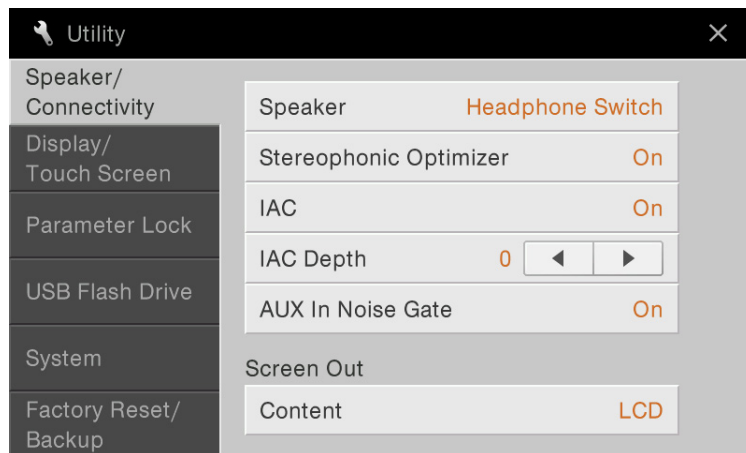
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “Chord Detect” en el paso 2 de la [página 90](#). Estos ajustes permiten determinar el tipo de acorde para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales 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 ON/OFF] 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.



Toque un número de canal para introducir la marca. Vuelva a tocar el mismo punto para quitar la marca.



Realización de ajustes globales (Utility)



Speaker/Connectivity

Speaker	<p>Determina la forma de salida desde el altavoz del instrumento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: El altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se insertan en la toma [PHONES]. • On: El sonido del altavoz siempre está activado. • 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.
Stereophonic Optimizer	<p>Activa o desactiva el optimizador estereofónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • On: Esta función es efectiva en las voces VRM que suenan a través de los auriculares conectados a las tomas [PHONE]. <p>NOTA Si el ajuste de "Speaker" anterior está activado (establecido en "On") y hay auriculares conectados a una o varias tomas [PHONE], esta función se aplica a las voces VRM que suenan a través de los auriculares y también de los altavoces del instrumento.</p> <p>NOTA Si hay auriculares conectados a una o varias tomas [PHONE] y hay dispositivos de audio externos conectados a las tomas AUX OUT[L/L+R]/[R], esta función es efectiva en las voces VRM que suenan a través de los auriculares y también de los dispositivos de audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: No se aplica el efecto del optimizador estereofónico.
IAC	<p>Activa o desactiva el IAC. Con esta función, la calidad del sonido del instrumento se ajusta y controla automáticamente en función del volumen general. Incluso cuando el volumen es bajo, los sonidos bajos y altos se escuchan con claridad.</p>
IAC Depth	<p>Ajusta la profundidad de IAC.</p>
AUX In Noise Gate	<p>Activa o desactiva la entrada de ruido, que minimiza el ruido del sonido procedente de la toma [AUX IN].</p>
Screen Out	<p>Determina el contenido de la señal de salida de vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Solo se muestran las letras de la canción o los archivos de texto (que haya utilizado la última vez), con independencia de la pantalla que se haya activado en el instrumento. • LCD: Se muestra la pantalla seleccionada en ese momento.
	<p>Content</p>

Display/Touch Screen

Display	Home Theme (Tema de inicio)	Toque para cambiar el tema (fondo) de la pantalla de inicio. Los ajustes disponibles son Piano/White/Black (Piano, blanco y negro).
	Brightness (Intensidad)	Toque [◀]/[▶] para ajustar el brillo de la pantalla.
	Time Stamp	Determina si se mostrarán o no la fecha y hora de un archivo en la pestaña de usuario o en la pantalla de selección de archivos. NOTA Cuando el instrumento está conectado a una red mediante el adaptador USB de red LAN inalámbrica*, se obtiene y visualiza la hora actual de la red. Consulte información detallada en la página 103 . * Puede que el adaptador USB de red LAN inalámbrica no se incluya, según la zona donde resida.
	Pop-up Display Time	Determina el tiempo que transcurre hasta que se cierran las ventanas emergentes. Las ventanas emergentes aparecen cuando se pulsan los botones TEMPO [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+], SONG CONTROL [◀◀] (REW)/[▶▶] (FF) y REGISTRATION BANK [-]/[+]. Si se selecciona "Hold", las ventanas emergentes se muestran hasta que se toca [X].
	Transition Effect	Activa o desactiva el efecto de transición que se aplica al cambiar de pantalla.
	Voice Area	Determina qué partes del teclado se muestran el área de voz de la pantalla principal. Si se selecciona "Show Active Parts Only", solo se muestran las partes del teclado activas. Si se selecciona "Show All Parts", se muestran todas las partes del teclado.
Touch Screen	Sound	Determina si al tocar la pantalla se escuchará el sonido de clic.
	Calibration	Permite calibrar la pantalla cuando no responde correctamente a los toques. Normalmente, esta operación no es necesaria, porque la calibración se realiza en la fábrica de forma predeterminada. Toque esta opción para acceder a la pantalla de calibración y, a continuación, toque el centro de las marcas "+" en orden.

Parameter Lock

Esta función se utiliza para "bloquear" parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) para que solo puedan seleccionarse mediante los controles del panel, en lugar de modificarse a través de la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, Music Finder, o de datos de canciones y secuencias.

Para bloquear un parámetro, toque el cuadro que tiene al lado para marcarlo. Para desbloquear el parámetro, vuelva a tocar el cuadro.

USB Flash Drive

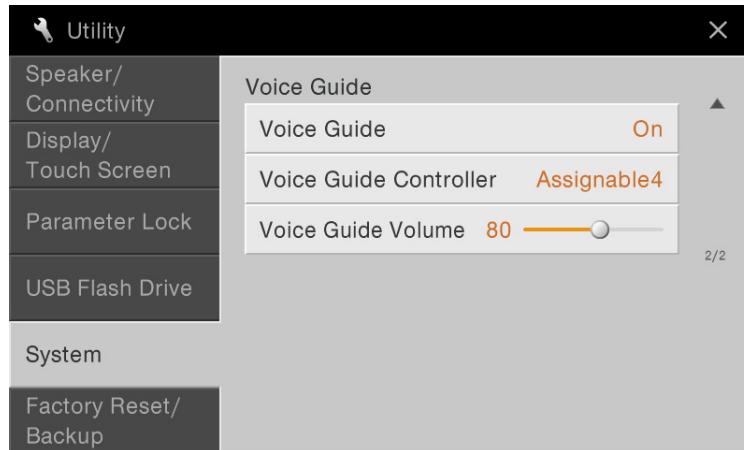
Permite ejecutar la aplicación de formato o comprobar la capacidad de memoria (valor aproximado) de la unidad flash USB conectada al instrumento. Para obtener más información, consulte el Manual de instrucciones.

System

Página 1/2

Para obtener información sobre esta pantalla, consulte “Ajustes básicos” en el manual de instrucciones.

Página 2/2



Voice Guide	Determina si se utiliza la Voice Guide (guía de voz) (On/Off), cuando la unidad flash USB que contiene el archivo de la Voice Guide (audio) está bien conectado a este instrumento. Esta configuración se puede cambiar también manteniendo pulsado el botón [DEMO] durante más de tres segundos.
Voice Guide Controller	Manteniendo el controlador ajustado aquí y pulsando entonces el botón del panel o tocando el elemento en la pantalla, puede oír el nombre correspondiente (sin ejecutar la función).
Voice Guide Volume	Ajusta el volumen de la guía de voz.

Para utilizar la guía de voz, debe descargar el archivo de la guía de voz (audio) del sitio web de Yamaha y guardarlo en la unidad flash USB, que conectará a continuación a este instrumento. Para información sobre el uso de la guía de voz, consulte el manual del tutorial de la guía de voz (archivo de texto sencillo).

El archivo de la guía de voz (audio) y el manual del tutorial de esta guía están disponibles mediante la siguiente URL:
<http://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup

Restablecimiento de ajustes de fábrica: restauración de los ajustes programados de fábrica

En la página 1/2, marque los cuadros de los parámetros que desee y, a continuación, toque [Factory Reset] para iniciar el ajuste de los parámetros marcados.

System	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte el gráfico de parámetros de la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI guardadas en la memoria del usuario interna, en los valores originales de fábrica.
User Effect	Restaura en los valores originales de fábrica los ajustes de efectos del usuario, incluidos los datos siguientes. <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efecto de usuario (página 14) • Tipos de ecualizador maestro de usuario (página 12) • Tipos de compresor principal de usuario (página 16) • Tipos de armonía vocal de usuario (página 31) • Ajustes del micrófono de usuario (página 26)
Registration	Apaga todas las luces 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.
Music Finder	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todos los registros).
Files&Folders	Elimina todos los archivos y carpetas guardados en la memoria de usuario interna, y restablece la memoria de usuario en su valor predeterminado. También elimina el registro en la pestaña de favoritos (★) de la pantalla de selección de voz o de estilo.

Copia de seguridad/restauración: guardar y recuperar los ajustes originales como archivo único

En el caso de los elementos siguientes, puede guardar los ajustes originales en la memoria de usuario interna o en la unidad flash USB como un solo archivo para recuperarlos posteriormente.

1 Realice los ajustes necesarios en el instrumento y, a continuación, acceda a la página 2/2 de la pantalla “Factory Reset/Backup”.

2 Toque [Backup] para el elemento deseado.

Si desea guardar el archivo de copia de seguridad en la unidad flash USB, conéctela al instrumento. Si selecciona “All”, el archivo de copia de seguridad solo se puede guardar en la unidad flash USB.

All	Todos los ajustes y datos de la memoria de usuario del instrumento, salvo en el caso de canciones protegidas, se tratan como un único archivo por lotes denominado “CVP-709.bup” o “CVP-705.bup”. Con solo tocar [Backup] para “All”, el archivo se guarda en el directorio raíz de la unidad flash USB, por lo que el paso 3 no es necesario.
System	Los parámetros establecidos en varias pantallas como “Utility” se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte el gráfico de parámetros de la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la memoria de usuario interna, se tratan como un único archivo de configuración MIDI.

User Effect	<p>Los ajustes de efecto de usuario, incluidos los datos siguientes, se pueden gestionar como un único archivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efecto de usuario (página 14) • Tipos de ecualizador maestro de usuario (página 12) • Tipos de compresor principal de usuario (página 16) • Tipos de armonía vocal de usuario (página 31) • Ajustes del micrófono de usuario (página 26)
Music Finder	<p>Todas las grabaciones predefinidas y creadas de Music Finder se tratan como un único archivo.</p>

3 Seleccione un destino para guardar el archivo de copia de seguridad y toque [Backup here]. Asígnele un nombre si es necesario y, a continuación, toque [OK] para guardar el archivo.

Para acceder al archivo de copia de seguridad:

Toque [Restore] para el elemento en cuestión y, a continuación, seleccione el archivo deseado.

Puede restaurar los valores predeterminados de fábrica seleccionando el archivo de copia de seguridad en la pestaña "Preset".

AVISO

- Los archivos que incluyan canciones protegidas de la memoria de usuario del instrumento se reemplazan al restaurar el archivo de copia de seguridad. Mueva o copie los archivos de la memoria de usuario del instrumento a la unidad flash USB antes de efectuar la restauración.
- La operación de copia de seguridad/recuperación de datos puede tardar unos minutos. No apague la alimentación durante la operación de copia de seguridad o restauración. Si lo hace, se podrían dañar o perder los datos.



Ajuste de LAN inalámbrica

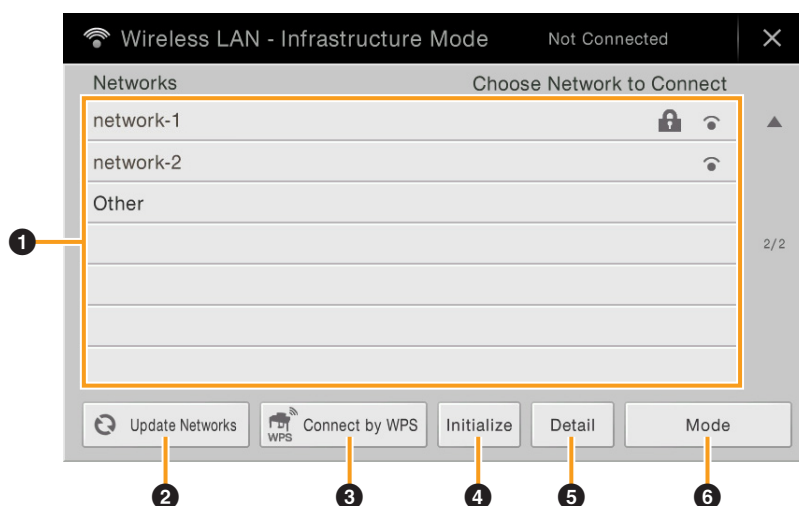
Este icono solo aparece cuando el adaptador para LAN inalámbrica USB (que puede no estar incluido en su región) está conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Asegúrese de que el adaptador esté conectado antes de realizar cualquier operación.

Al tocar este icono y establecer los ajustes de la LAN inalámbrica, puede conectar el CVP-709/CVP-705 a un iPhone o iPad a través de una red inalámbrica. Para obtener información general sobre las instrucciones de funcionamiento, consulte el iPhone/iPad Connection Manual (Manual de conexión del iPhone o iPad) en el sitio web. En esta sección se describen solamente las operaciones específicas del CVP-709/CVP-705.

Para obtener información acerca de los dispositivos inteligentes compatibles y las herramientas de aplicación, acceda a la página siguiente:

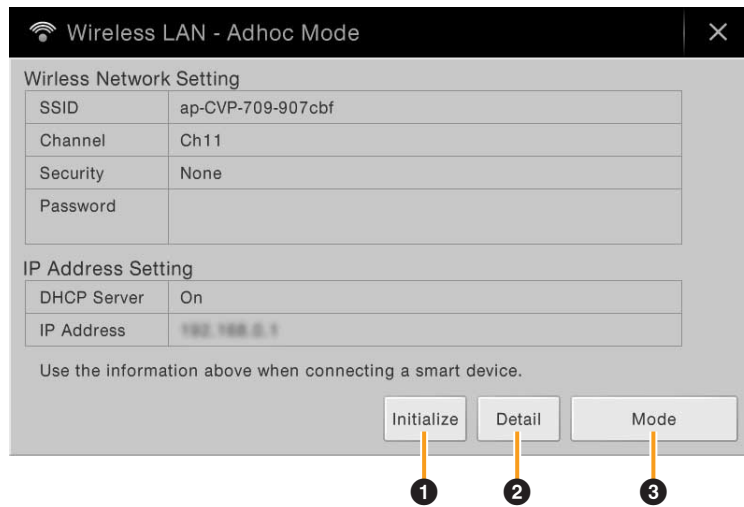
<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Modo de infraestructura



❶	Redes	<p>Conexión a una red incluida en la pantalla: Seleccione una de las redes que aparecen en la pantalla. En el caso de una red que tenga un icono de candado (🔒), debe escribir la contraseña y tocar [Connect]; en el caso de red que no lo tenga, podrá conectarse a ella con solo seleccionarla.</p> <p>Configuración manual: Toque [Other] que aparece al final de la lista para abrir la pantalla de configuración manual para establecer los ajustes de SSID, seguridad y contraseña. Una vez introducidos estos datos, toque [Connect] de la pantalla Manual Setup para conectarse a la red.</p>
❷	Update Networks	Actualiza la lista de redes de la pantalla.
❸	Connect by WPS	<p>Conecta el instrumento a la red mediante WPS. Después de tocar [Start WPS] en la ventana que se ha abierto tras tocar aquí, pulse el botón WPS de un punto de acceso a LAN inalámbrica en un tiempo inferior a dos minutos.</p> <p>NOTA Asegúrese de que el punto de acceso admite WPS. Para obtener información sobre la confirmación y cambios de ajustes de los puntos de acceso, consulte el manual del punto de acceso.</p>
❹	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
❺	Detail	Permite hacer ajustes detallados de parámetros como la dirección IP estática. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, toque [OK].
❻	Mode	Cambia al modo Adhoc.

Modo Adhoc



❶	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
❷	Detail	Establece los parámetros detallados. <ul style="list-style-type: none"> • Página 1/3: Establece el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal. • Página 2/3: Establece la dirección IP y otros parámetros relacionados. • Página 3/3: Especifica el nombre del host o muestra la dirección MAC, etc.
❸	Mode	Cambia al modo de infraestructura.

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



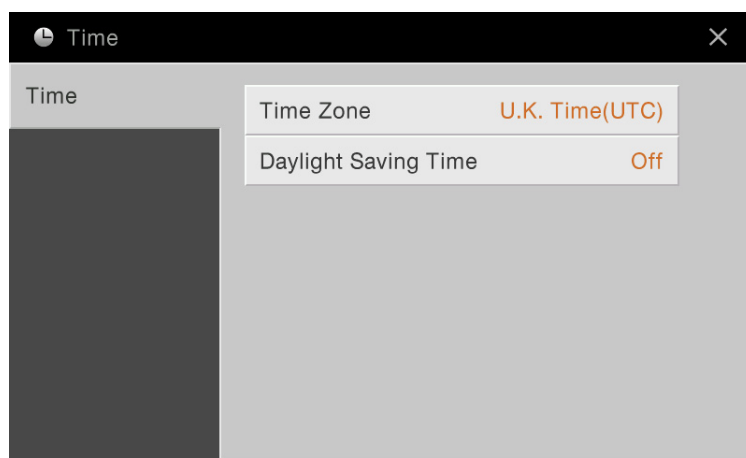


Ajustes de horario

Este icono solo aparece cuando el adaptador para LAN inalámbrica USB (que puede no estar incluido en su región) está conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Asegúrese de que el adaptador esté conectado antes de realizar cualquier operación.

Para obtener información sobre las conexiones, consulte el “iPhone/iPad Connection Manual” (Manual de conexión del iPhone o iPad) en el sitio web. Asegúrese de conectar mediante modo de infraestructura. Cuando el instrumento está conectado a una red y la hora actual se obtiene correctamente de la red, la hora actual aparecerá encima del icono.

Aquí puede realizar los ajustes de horario tocando este icono.



Time Zone	Toque para seleccionar la zona horaria.
Daylight Saving Time	Toque para activar o desactivar el horario de verano.





NOTA Cuando el instrumento no puede obtener la hora actual de la red, la hora visualizada no será la correcta.

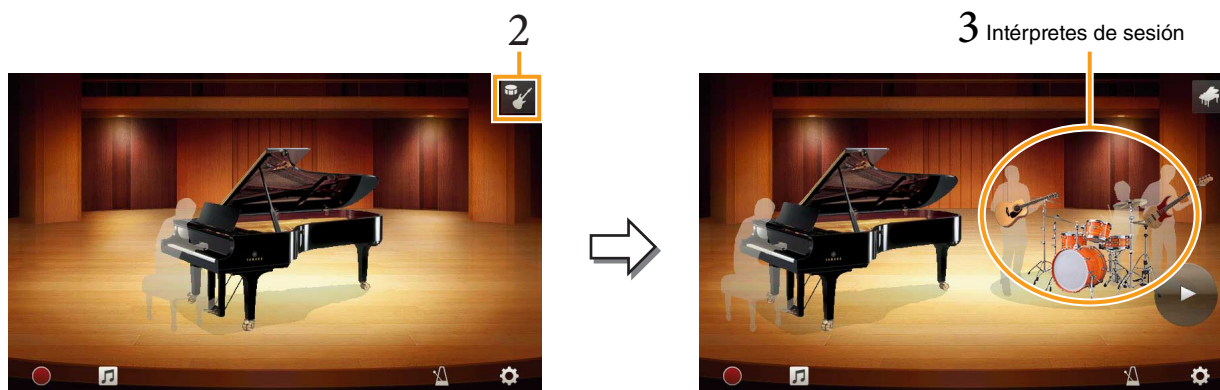
Capítulo 2

Otras funciones y ajustes

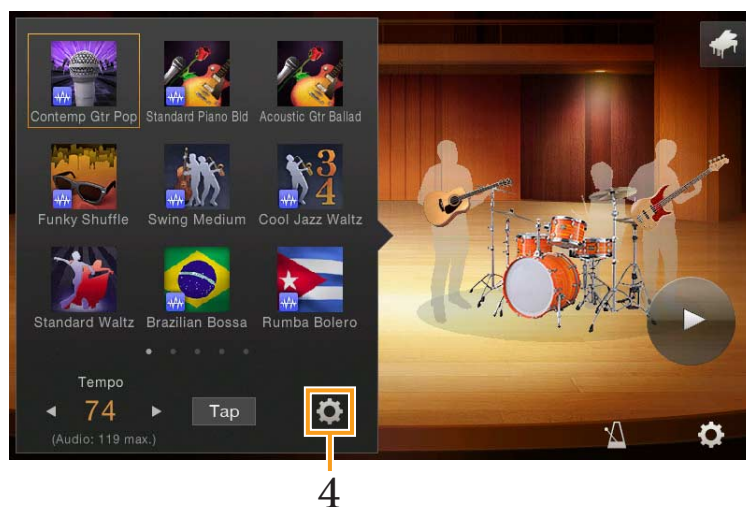
En este capítulo se explican las funciones y los usos detallados a los que se accede con las pantallas excepto la pantalla de menú.

Ajustar el volumen del acompañamiento o activar/desactivar cada parte de acompañamiento en la sala de piano

- 1 Pulse el botón  [PIANO ROOM] para abrir la pantalla de sala de piano.
- 2 Toque  en la parte superior derecha de la pantalla. Los intérpretes de la sesión aparecerán en la pantalla. Puede mostrar u ocultar los intérpretes de la sesión tocando  o .



- 3 Toque la imagen de los intérpretes de sesión para abrir la lista de acompañamiento.



- 4 Toque  (Ajustes) para ajustar el volumen del acompañamiento o activar o desactivar las distintas partes del acompañamiento.



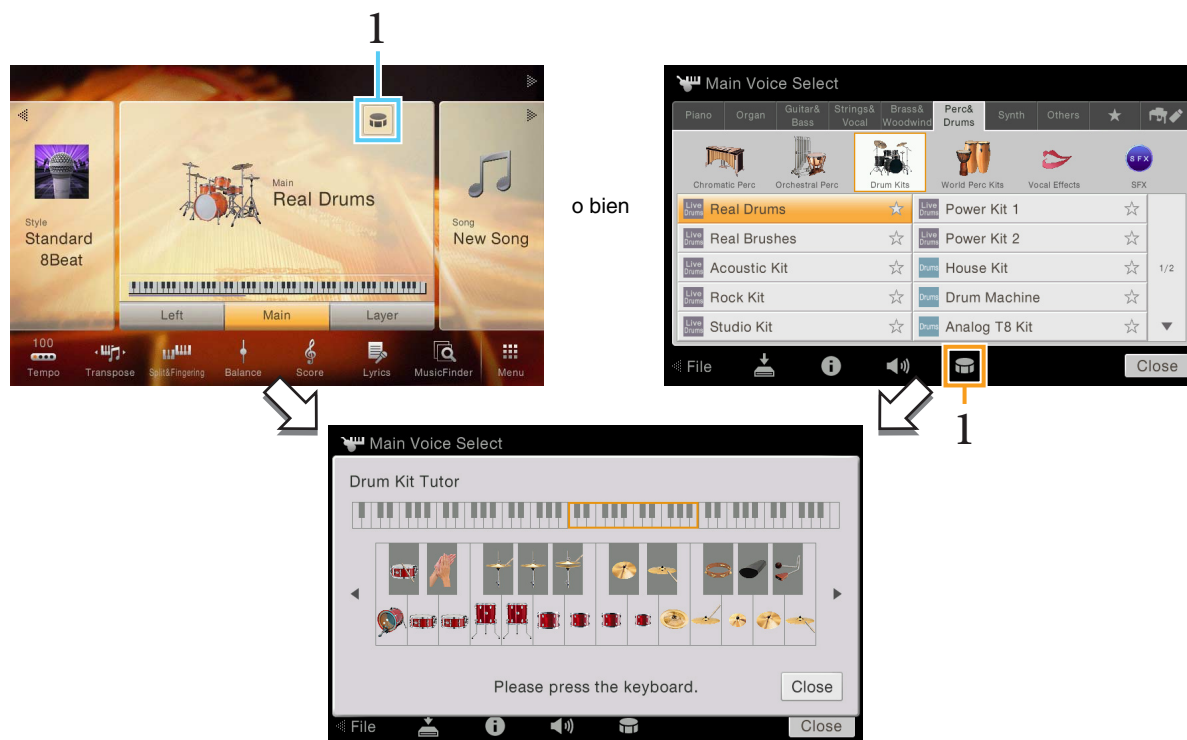
❶	Activa o desactiva todas las partes, excepto las de ritmo y bajo.
❷	Activa o desactiva las partes de ritmo y bajo.
❸	Activa o desactiva la parte de bajo.
❹	Mueva el control deslizante para ajustar el volumen del acompañamiento.
❺	Toque aquí para volver a la lista de acompañamiento.

Mostrar los instrumentos asignados al teclado (Drum Kit Tutor)

Puede tocar distintos sonidos de batería e instrumentos de percusión, o sonidos SFX (efectos de sonido), en el teclado mediante Drum Voices o SFX Voices. Cuando aparece un icono Tutor de teclas de batería en el área de voces de la pantalla de inicio o debajo de la pantalla de selección de voces, puede abrir la asignación de teclas con solo tocar el icono.

1 Toque (Drum Kit Tutor) en el área de voces de la pantalla de inicio o debajo de la pantalla de selección de voces.

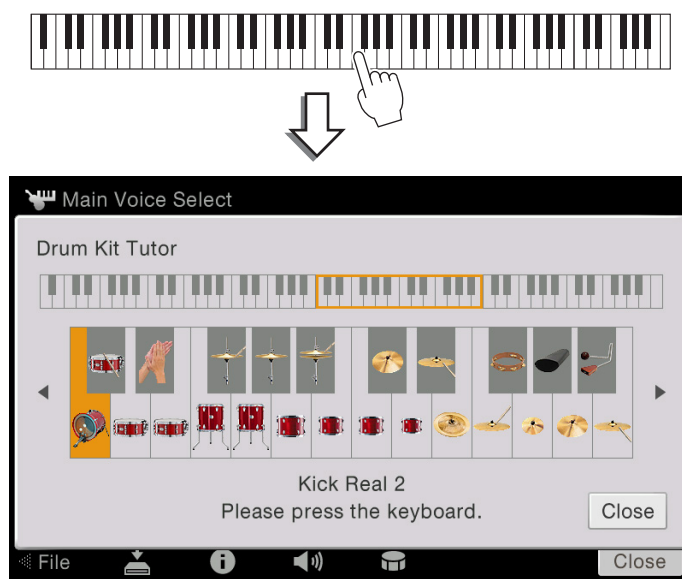
Se abre la pantalla Drum Kit Tutor.



2 Pulse la tecla deseada para comprobar la asignación de teclas.

La ilustración y el nombre del instrumento asignado a la tecla aparecen en la pantalla Drum Kit Tutor.

Toque el icono [◀]/[▶] para cambiar los nombres de ilustración e instrumento por octavas (o pulse la tecla deseada fuera del rango mostrado).



Grabar por separado las partes derecha e izquierda (MIDI Recording)

El método Grabación multicanal permite grabar datos de forma independiente en cada canal, uno a uno, hasta 16. Aquí aprenderá a crear una pieza de piano completa a dos manos grabando la parte de la mano derecha en el canal 1 y, a continuación, grabar la parte de la mano izquierda en el canal 2 al mismo tiempo que escucha los datos grabados. Antes de iniciar la grabación, realice los siguientes ajustes del panel:

- Active la parte principal y, a continuación, seleccione la voz de piano que desee como parte principal.
- Desactive las partes izquierda y capa.

Grabar la parte derecha

- 1** En la pantalla de inicio, toque [▶] en la esquina superior derecha para ampliar el área de canciones y, a continuación, toque [●] (Rec) para acceder a la ventana de grabación de canciones.



NOTA El contenido de las ventana de grabación de canciones varía en función de los ajustes del panel.

NOTA Aquí y en los pasos posteriores, la operación en el área de canciones de la pantalla de inicio se puede controlar mediante los botones SONG CONTROL.

- 2** Toque [New MIDI].

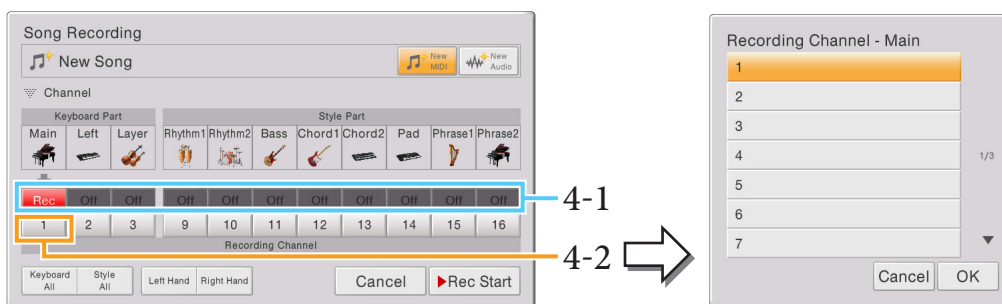


- 3** Toque [▶] a la izquierda de “Channel” para ampliar el área de canales.

- 4** Especifique el canal de destino y la parte para grabación.

4-1 En la pantalla, defina la parte principal como [Rec] y todas las demás partes en [Off]. Puede utilizar cómodamente [Keyboard All] y [Style All] para activar y desactivar varias partes.

4-2 Toque el número de canal situado debajo de la parte principal que haya definido en [Rec] en el paso 4-1. En la pantalla de ajustes que aparece, especifique el canal 1 para la grabación. Si no se ha cambiado, la parte principal se grabará automáticamente en el canal 1.



NOTA Si desea cancelar la grabación, toque [Cancel] en la pantalla o pulse el botón SONG CONTROL [REC] antes de continuar en el paso 5.

5 Toque el teclado con la mano derecha.

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

También puede iniciar la grabación tocando [Rec Start] o pulsando el botón SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].



6 Cuando termine la interpretación, toque [■] (Stop) en la pantalla de inicio para detener la grabación.

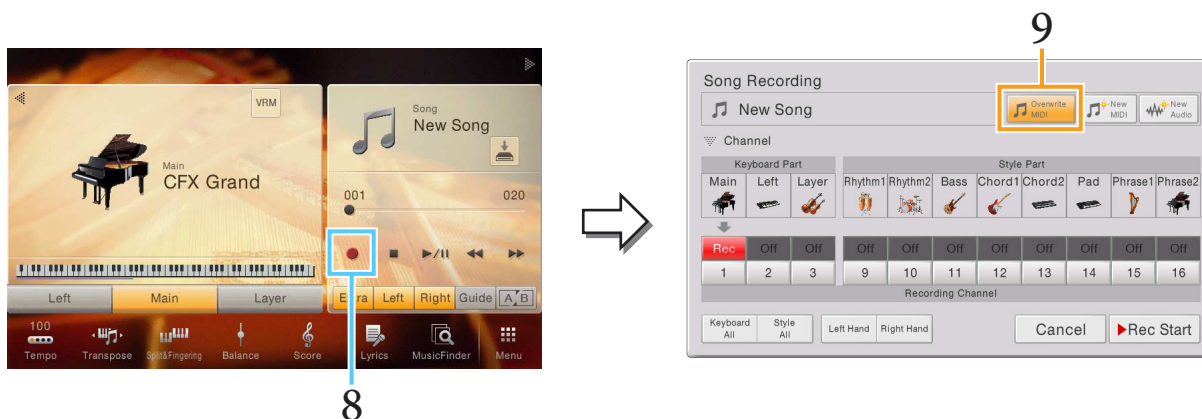


7 Para escuchar la interpretación grabada, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

De esa manera finaliza la grabación de la parte derecha en el canal 1 y ahora puede grabar la parte izquierda en el canal 2 (abajo).

Grabar la parte izquierda

8 Toque [●] (Rec) para abrir la ventana Song Recording.

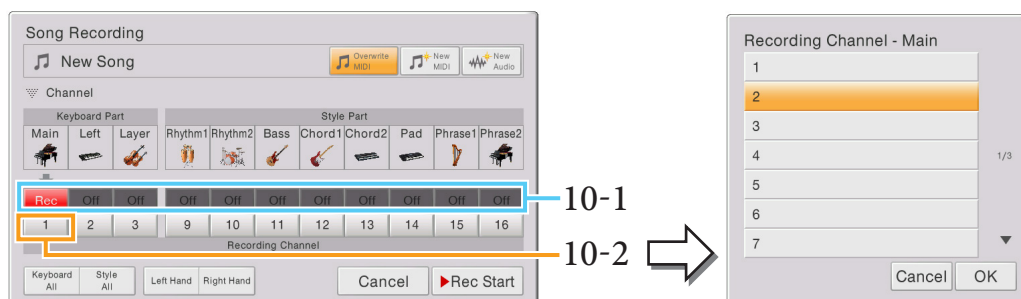


9 Confirme que esté seleccionada la opción [Overwrite MIDI].

10 Especifique el canal de destino y la parte para grabación.

10-1 En la pantalla, defina la parte principal como [Rec] y todas las demás partes en [Off].

10-2 Toque el número de canal situado debajo de la parte principal que haya definido en [Rec] en el paso 10-1. En la pantalla de ajustes que aparece, especifique el canal 2 para la grabación.



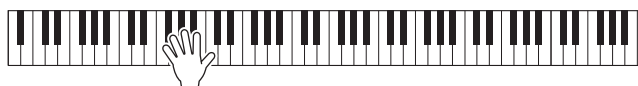
AVISO

Los datos grabados previamente se sobrescribirán si define en [Rec] canales que ya contienen datos grabados.

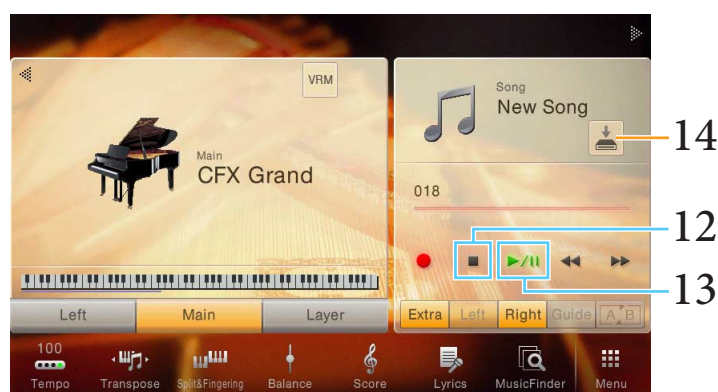
NOTA Si desea cancelar la grabación, toque [Cancel] en la pantalla o pulse el botón SONG CONTROL [REC] antes de continuar con el paso 11.

11 Toque el teclado con la mano izquierda.

La grabación empieza automáticamente en cuanto toca una nota en el teclado. También puede iniciar la grabación tocando [Rec Start] o pulsando el botón SONG CONTROL [PLAY/PAUSE]. Puede tocar el teclado mientras escucha la parte derecha ya grabada.



12 Cuando termine la interpretación, toque [■] (Stop) en la pantalla de inicio para detener la grabación.



13 Para escuchar la interpretación grabada, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

De esa manera finaliza la grabación de las partes derecha e izquierda. Ya puede guardar la interpretación grabada como un archivo (a continuación).

Guardado de la interpretación grabada


14 En la pantalla de inicio, toque (Guardar) que aparece en el área de canciones.


La pantalla de selección de canciones aparece para seleccionar un destino para guardar la canción grabada.

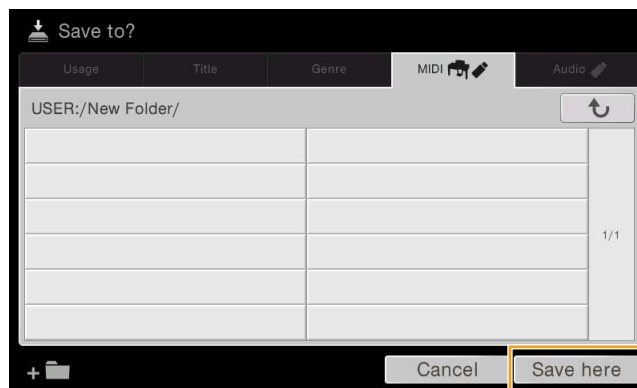
AVISO

La canción MIDI grabada se perderá si cambia a otra canción o si desconecta la alimentación sin antes guardarla.

15 Seleccione la ubicación en la que desea almacenar el archivo.

Para mostrar la carpeta del siguiente nivel superior, toque  (Subir).

Puede crear una nueva carpeta tocando  (Nueva carpeta).



16

16 Toque [Save here] para acceder a la ventana de introducción de caracteres.

NOTA Para cancelar esta operación, toque [Cancel] (Cancelar).

17 Escriba el nombre del archivo.

Aunque omita este paso, puede cambiar el nombre del archivo en cualquier momento después de guardar.

18 Toque [OK] para acceder a la ventana de introducción de caracteres para almacenar el archivo.

El archivo guardado se situará automáticamente en la posición correspondiente en la lista de archivos, por orden alfabético.

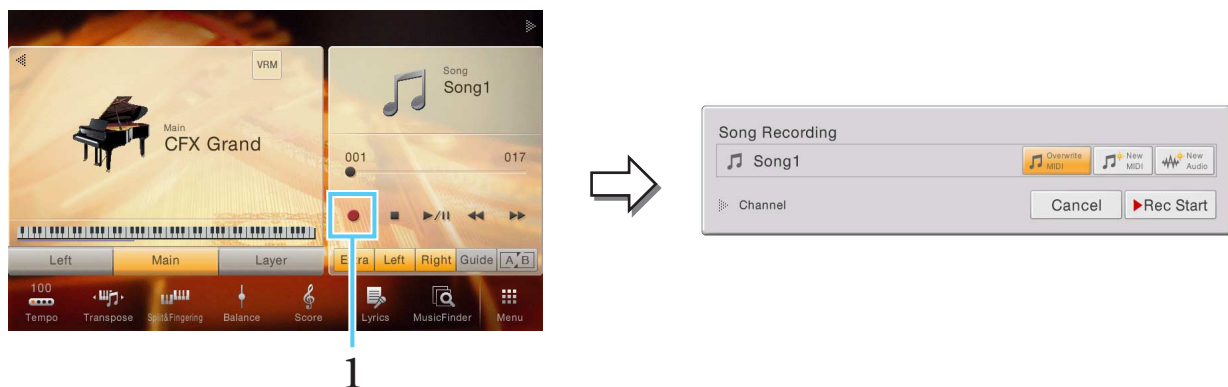
Grabación de la interpretación del estilo en primer lugar y, después, de las melodías

El método de grabación de varios canales le permite crear una canción grabando primero un estilo y después una melodía superpuesta. En esta sección se muestra cómo grabar un estilo en los canales 9–16 en primer lugar y, a continuación, grabar una melodía en el canal 1 mientras escucha el estilo grabado. En las instrucciones siguientes se da por hecho que se han realizado los siguientes ajustes del panel a modo de ejemplo. Antes de iniciar la grabación, realice los siguientes ajustes del panel:

- Active la parte principal y, a continuación, seleccione la voz deseada para la parte principal.
- Desactive las partes izquierda y capa.
- Seleccione el estilo deseado.
- Establezca el tipo de digitación ([Menu] → [Split&Fingering]) en “Multi Finger” (ajuste predeterminado).
- Asegúrese de que el botón STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] está activado.

Grabación de la interpretación de un estilo

- 1** En la pantalla de inicio, toque [▶] en la esquina superior derecha para ampliar el área de canciones y, a continuación, toque [●] (Rec) para acceder a la ventana de grabación de canciones.



NOTA El contenido de la ventana de grabación de canciones varía en función de los ajustes del panel.

NOTA Aquí y en los pasos posteriores, la operación en el área de canciones de la pantalla de inicio se puede controlar mediante los botones SONG CONTROL.

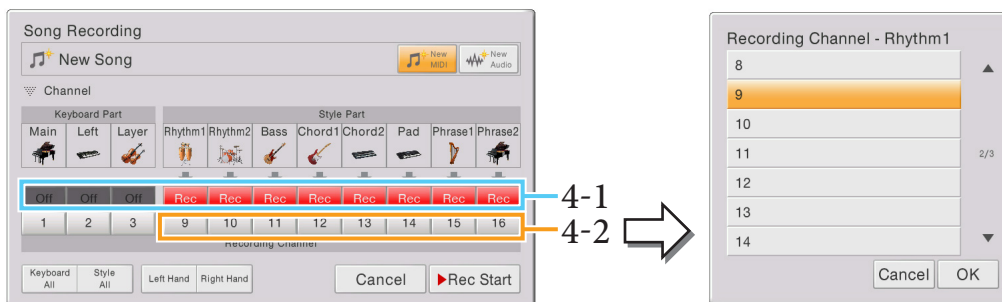
- 2** Toque [New MIDI].



- 3** Toque [▶] a la izquierda de “Channel” para ampliar el área de canales.

- 4** Especifique el canal de destino y la parte para grabación.

- 4-1** En la pantalla, defina todas las partes de estilo que desee grabar en [Rec] y las demás partes en [Off]. Puede utilizar cómodamente [Keyboard All] y [Style All] para activar y desactivar varias partes.
- 4-2** Toque el número de canal situado debajo de las partes de estilo que haya definido en [Rec] en el paso 4-1. En la pantalla de ajustes que se abre, especifique los canales deseados (9 a 16) para la grabación. Si no han cambiado, las partes de estilo se grabarán automáticamente en los canales 9 – 16.



NOTA Si desea cancelar la grabación, toque [Cancel] en la pantalla o pulse el botón SONG CONTROL [REC] antes de continuar con el paso 6.

5 Pulse el botón STYLE CONTROL [SYNC START] y, a continuación, reproduzca el estilo especificando el acorde en la sección de acordes.

La grabación empieza automáticamente en cuanto se toca el estilo. También puede iniciar la grabación tocando [Rec Start] o pulsando el botón SONG CONTROL [PLAY/PAUSE]. Interprete lo que desee y reproduzca el estilo cambiando de acorde y/o sección.



NOTA (Solo CVP-709) La parte de audio del estilo de audio no se puede grabar mediante una grabación de MIDI.

6 Cuando termine la interpretación, toque [■] (Stop) en la pantalla de inicio para detener la grabación.

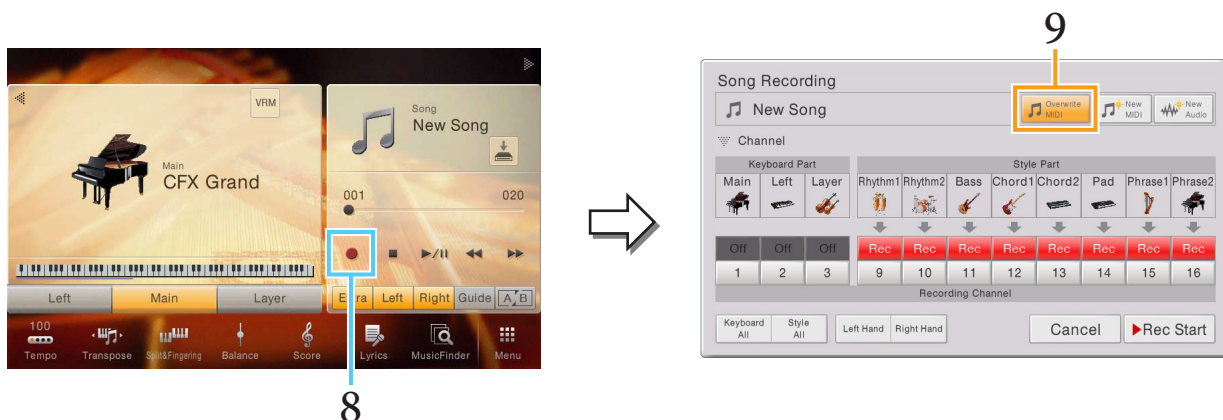


7 Para escuchar la interpretación grabada, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

Ha finalizado la grabación del estilo. A continuación, vamos a grabar una melodía en el canal 1 (abajo).

Grabación de una melodía

8 Toque [●] (Rec) para abrir la ventana Song Recording.

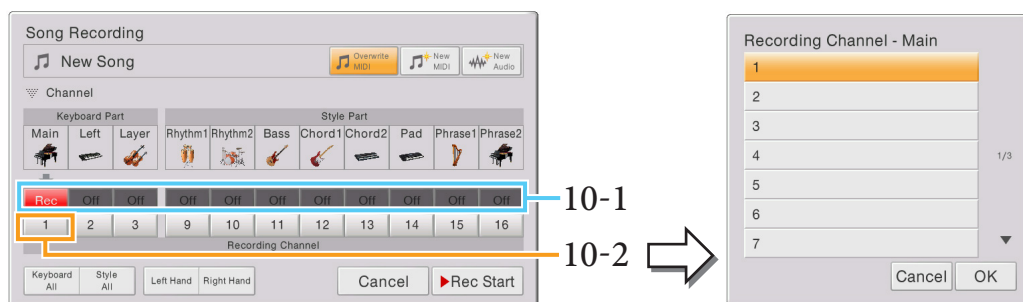


9 Confirme que esté seleccionada la opción [Overwrite MIDI].

10 Especifique el canal de destino y la parte para grabación.

10-1 En la pantalla, defina la parte principal como [Rec] y todas las demás partes en [Off].

10-2 Toque el número de canal situado debajo de la parte principal que haya definido en [Rec] en el paso 10-1. En la pantalla de ajustes que aparece, especifique el canal 1 para la grabación. Si no ha cambiado, la parte principal se grabará automáticamente en el canal 1 de forma predeterminada.



AVISO

Los datos grabados previamente se sobrescribirán si define en [Rec] canales que ya contienen datos grabados.

NOTA Si desea cancelar la grabación, toque [Cancel] en la pantalla o pulse el botón SONG CONTROL [REC] antes de continuar con el paso 11.

11 Interprete una melodía.

La grabación empieza automáticamente en cuanto toca una nota en el teclado. También puede iniciar la grabación tocando [Rec Start] o pulsando el botón SONG CONTROL [PLAY/PAUSE]. Puede tocar una melodía mientras escucha la interpretación del estilo que ya ha grabado.



12 Cuando termine la interpretación, toque [■] (Stop) en la pantalla de inicio para detener la grabación.



13 Para escuchar la interpretación grabada, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

Ha finalizado la grabación del estilo y la melodía. A continuación, vamos a guardar interpretación grabada como un archivo (a continuación).

Guardado de la interpretación grabada

Guarde los datos grabados como archivo siguiendo las instrucciones en la [página 111](#), pasos 14 – 18.

Índice

Numéricos

3 Band EQ 25

A

Acompañamiento 105

Acorde 19, 28

Acorde fuente 28

Acorde/nota fundamental
fuente 58

Acordeón MIDI 91

Afinación 86

Ajuste del tempo 89

Altavoz 96

Altavoz rotatorio 46

Amplitud 45

Amplitud LFO 45

Antiguo 46

Any Key 81

Aparición/desaparición gradual 40

Archivo de copia de seguridad 100

Área de detección de acordes 7

Armonía del teclado 23

Armonía vocal 27

Armónico menor 59

Articulación 39

Asignación de armonía 30

Asignación múltiple 24

Assignable 41

Atenuador 26

Attack 44

Audio Part 48

Ayudante de interpretación 83

B

Backup 99

Bajo mantenido 40

Balance 9, 10

Batería 76

Bloqueo de parámetros 97

Borrar compás 56

C

Canal de recepción MIDI 93

Canal de transmisión MIDI 92

Canción 81

Características de estilo 80

Características de las voces 75

Chord Detect 83, 95

Chorus 14

Color 19

Compresor principal 16

Compresor 16, 25

Configuración manual 101

Conmutador 101

Contenido armónico 10, 44

Control local 92

Convertidor de tiempo 55

Copia de seguridad 99

Copiar compás 56

Creador de canciones 61

Cuantización 56, 71

Curva de afinación 74

D

Derivación 59

Desplazamiento de la
sensibilidad de pulsación 43

Detección de tono 26

Diagrama de bloques 17

Dinámica 56

Disminución 44

Dórica 59

Duración del patrón 50

Dynamics Control 78

E

Eco 24

Ecualizador 11

Ecualizador de parte 11

Ecualizador principal 11

Edición de canales 55, 71

Edición de voces 46

Edición de voz 42

Efecto de inserción 12

Efecto de usuario 99, 100

Efecto de variación 12, 13

Efectos 12, 45

EG (Generador de envolventes) 44

Entrada de ruido 25

EQ (Ecualizador) 11

Escala temperada 86

Estilo 78

Estilo de audio 48, 80

Euro 46

Expand 69

F

Fecha y hora 97

Filtro 10, 44

Filtro de eventos 70

Filtro LFO 45

Follow Lights 81

Formato de archivo de audio 85

Formato de archivos de estilos 57

Formato de grabación
de audio 85

Frecuencia de corte 44

G

Gain (Ganancia) 16

Género 33

GM, voz 77

Grabación 32

Grabación en bucle 51

Grabación en tiempo real 51, 61

Grabación por pasos 54, 61

Guía 18, 81

Guitarra 58

H

Harmonic Cont. 44

Hora 103

I

IAC (Control acústico
inteligente) 96

Inflexión del tono 39

Infrastructure Mode
(modo de infraestructura) 101

Inicio rápido 82

Insertion Effect 13, 45

Intensidad 10, 44

Interrupción de registro 37

J

Jump 82

K

Karao-Key 81

Key Signature 19

L

LAN inalámbrica 101

Left Hold On/Off 41

Letra 19, 20

Liberación 44

Ligadura 39

Límite de nota 60

Lista de eventos 63, 66, 69

Longitudes 46

