



PSR-S670

Estación de Trabajo Digital

Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican las características avanzadas del PSR-S670.
Lea previamente el Manual de instrucciones, antes de leer este manual.



Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 LB-A0

ES

Contenido

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

1 Voces	3	5 Multi Pad	56
Tipos de voces (características) 3		Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator) 56	
Selección de voces GM, XG y GM2 4		Edición de Multi Pads 58	
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio 5		6 Music Finder	60
Ajustes relacionados con el tono 6		Creación de un conjunto de registros favoritos..... 60	
Edición de los parámetros asignados a los mandos LIVE CONTROL..... 9		Edición de registros 61	
Edición de voces (ajuste de voces) 12		Guardado de los registros como un único archivo..... 63	
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.) 16		7 Memoria de registros	64
Modificación de los ajustes de voz detallados (Touch Response, Sustain, Mono/Poly) 17		Edición de la memoria de registros..... 64	
Adición de nuevos contenidos—Paquetes de ampliación.... 18		Desactivación de la recuperación de elementos concretos (bloqueo)..... 65	
2 Estilos	20	Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence) 66	
Tipos de digitación de acordes 21		8 Mesa de mezclas	69
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos 23		Edición de los parámetros de VOL/VOICE (volumen/voz).... 69	
Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting (ajuste de un solo toque) 25		Edición de los parámetros de FILTER (filtro)..... 70	
Creación y edición de estilos (Style Creator)..... 26		Edición de los parámetros de TUNE (afinación)..... 71	
3 Canciones	43	Edición de los parámetros de EFFECT (efectos) 72	
Edición de ajustes de notación musical (partitura) 43		Edición de los parámetros del ecualizador principal (MEQ)..... 75	
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto 45		Edición de los parámetros del compresor principal (CMP) ... 76	
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones..... 46		Diagrama de bloques..... 78	
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición)..... 47		9 Conexiones	79
Creación y edición de canciones (Creador de canciones) 50		Ajustes del interruptor de pedal/pedal de expresión..... 79	
4 Grabador/reproductor de audio USB	56	Ajustes MIDI..... 82	
		Conexión con un iPhone/iPad a través de la LAN inalámbrica..... 88	
		10 Función	90
		UTILITY (utilidad)..... 90	
		SYSTEM (sistema) 94	
		Índice	97

Uso del manual en PDF

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

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

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Los documentos “Data List” (Lista de datos) y “iPhone/iPad Connection Manual” (Manual de conexión del iPhone o iPad) se pueden descargar del sitio web de Yamaha:
<http://download.yamaha.com/>
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

Contenido

Tipos de voces (características)	3
Selección de voces GM, XG y GM2	4
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio	5
Ajustes relacionados con el tono	6
• Afinación precisa del tono de todo el instrumento	6
• Afinación de escala	7
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE (transposición)	8
Edición de los parámetros asignados a los mandos LIVE CONTROL	9
Edición de voces (ajuste de voces)	12
• Parámetros editables de las pantallas VOICE SET	13
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	16
Modificación de los ajustes de voz detallados (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)	17
Adición de nuevos contenidos—Paquetes de ampliación	18
• Instalación de paquetes de ampliación de datos desde la unidad flash USB	18
• Desinstalación de datos de paquetes de ampliación de datos	18
• Guardado del archivo de información del instrumento en la unidad flash USB	19

Tipos de voces (características)

El tipo particular de voz se indica en la esquina superior izquierda del nombre de la voz en la pantalla de selección de voces. Las características que definen esas voces y sus ventajas de rendimiento se describen a continuación.



Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrearon en estéreo para producir un sonido rico, auténtico, lleno de ambiente.
Cool!	Estas voces utilizan una programación sofisticada para recoger las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos.
Sweet!	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido extremadamente detallado y auténtico.
MegaVoice	Lo que confiere un carácter especial a estas voces es el uso que hacen del cambio de velocidad. Cada rango de velocidad, la medida de la fuerza con que se tocan las teclas, tiene un sonido completamente distinto. Por ejemplo, una MegaVoice de guitarra contiene las voces de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, se accedería a las distintas voces a través de MIDI y se tocarían combinadas para conseguir el efecto deseado. Ahora, gracias a las voces MegaVoice se puede interpretar una parte de guitarra muy convincente con una sola voz, utilizando determinados valores de velocidad para conseguir los sonidos deseados. Por la compleja naturaleza de estas voces y a las velocidades exactas que se necesitan para interpretarlas, no se han diseñado para tocarlas desde el teclado. No obstante, resultan muy útiles y prácticas a la hora de crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar la utilización de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento. Los mapas de sonido reales para MegaVoice se encuentran en “Mega Voices Map” (Mapa de voces Mega) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web.

Drums	Existen varios sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, “Drum/SFX Kit List” (Lista de conjunto de percusión/ efectos especiales) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web.
SFX	Existen diversos sonidos de efectos especiales y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, “Drum/SFX Kit List” (Lista de conjunto de percusión/efectos especiales) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web.

NOTA Las MegaVoices no son compatibles con otros modelos de instrumentos. Por ese motivo, cualquier canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante estas voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tienen esos tipos de voces.

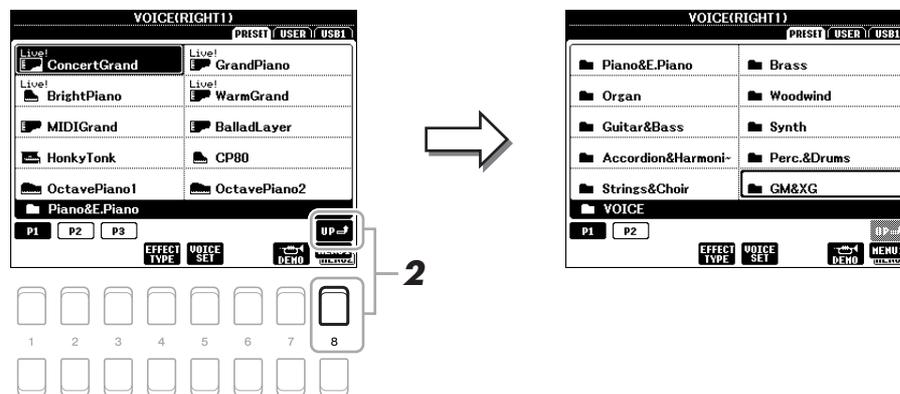
NOTA Las voces MegaVoice producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si activa el botón [HARMONY/ARPEGGIO], cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros del ajuste de voces, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.

Para obtener una lista de las voces predefinidas de este instrumento, consulte “Voice List” (Lista de voces) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web.

Selección de voces GM, XG y GM2

Este instrumento incorpora voces proporcionadas especialmente para la compatibilidad con XG/GM. Esas voces GM/XG no se pueden seleccionar directamente desde los botones de selección de la categoría VOICE. No obstante, se pueden abrir tal y como se describe a continuación.

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



- 3** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar la carpeta “GM&XG” (P1) o “GM2” (P2) y pulse el botón [ENTER].
- 4** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar la carpeta de categoría de voz deseada y pulse el botón [ENTER].
- 5** Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar la voz deseada y pulse el botón [ENTER].

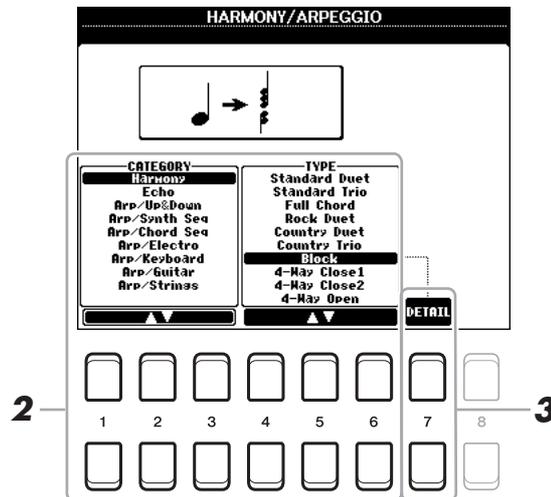
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio

Permite realizar ajustes detallados, incluido el nivel de volumen.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

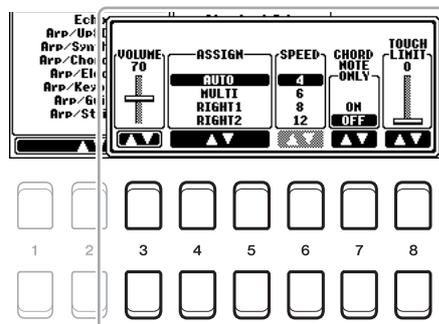
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER]

2 Seleccione la categoría y el tipo de armonía o arpeggio que desee mediante los botones [1 ▲▼]–[6 ▲▼].



3 Utilice los botones [7 ▲▼] (DETAIL) para abrir la ventana de ajustes detallados.

4 Utilice los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para realizar diversos ajustes de armonía y arpeggio.



➤ PÁGINA SIGUIENTE

1

Voces

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

[3 ▲▼]	VOLUME* (volumen)	Determina el nivel de volumen de las notas de armonía o arpeggio generadas por la función Harmony/Arpeggio. NOTA Cuando se utilizan determinadas voces, como las órgano, cuya opción TOUCH SENSE DEPTH está establecida en 0 en la pantalla VOICE SET (página 16), el volumen no cambia.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN* (asignar)	Determina la parte del teclado a la que se asigna el efecto. AUTO: Aplica el efecto a la parte (RIGHT 1/2) para la que PART ON/OFF está configurada en ON. Si se selecciona la categoría Harmony/Echo, se concede prioridad a RIGHT 1 sobre la parte RIGHT 2 en el caso de que ambas estén activadas. MULTI: Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona la categoría Harmony/Echo. Cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte RIGHT 1 y las armonías (efectos) se dividen en las partes RIGHT 1 y RIGHT 2. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. RIGHT1, RIGHT2: Aplica el efecto a la parte seleccionada (RIGHT 1 o RIGHT 2).
[6 ▲▼]	SPEED (velocidad)	Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado la categoría “Echo” (Echo, Trémolo o Trill). Determina la velocidad de los efectos de eco, trémolo y trino.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (solo notas de acorde)	Este parámetro solo se encuentra disponible cuando se ha seleccionado la categoría “Harmony”. Cuando se establece en “ON”, el efecto de armonía solo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (límite de pulsación)	Determina el nivel de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía, eco, trémolo o trino. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear énfasis de armonía en la melodía. El efecto de armonía, eco, trémolo o trino se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

NOTA Los ajustes de las funciones Arpeggio Quantize y Arpeggio Hold se pueden efectuar en la pantalla que se abre mediante [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER] → TAB [◀][▶] CONFIG 2 (página 92).

Ajustes relacionados con el tono

Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede realizar una afinación precisa del tono de todo el instrumento como las partes de teclado, estilo y canciones (excepto la parte de teclado reproducida por el conjunto de batería o las voces del juego SFX y reproducción de audio); una función útil cuando se toca el PSR-S670 junto con otros instrumentos o música de CD.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [◀] MASTER TUNE

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

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

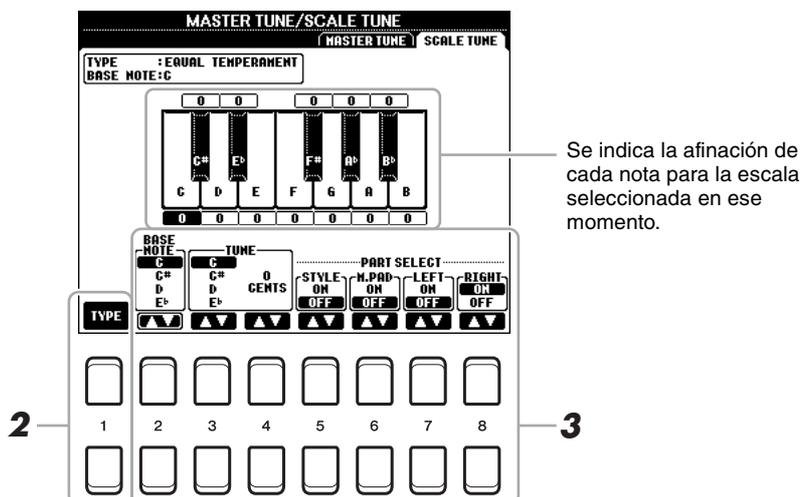
Afinación de escala

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [▶] SCALE TUNE

2 Utilice los botones [1 ▲▼] para seleccionar la escala deseada y pulse el botón [ENTER].



■ Tipos de escala predefinidos

EQUAL (igual)	El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación utilizada con más frecuencia en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR (mayor pura, menor pura)	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto en coro o “a capella”.
PYTHAGOREAN (pitagórica)	Esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se contraen en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
MEAN-TONE (medio tono)	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en la época de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
ARABIC1, ARABIC2 (árabe 1 y 2)	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.

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

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

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

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER]
→ TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

2 Utilice el botón de cursor [▼] para seleccionar “3 TRANSPOSE ASSIGN”:

3 Pulse los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para seleccionar la asignación de partes que desee.

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

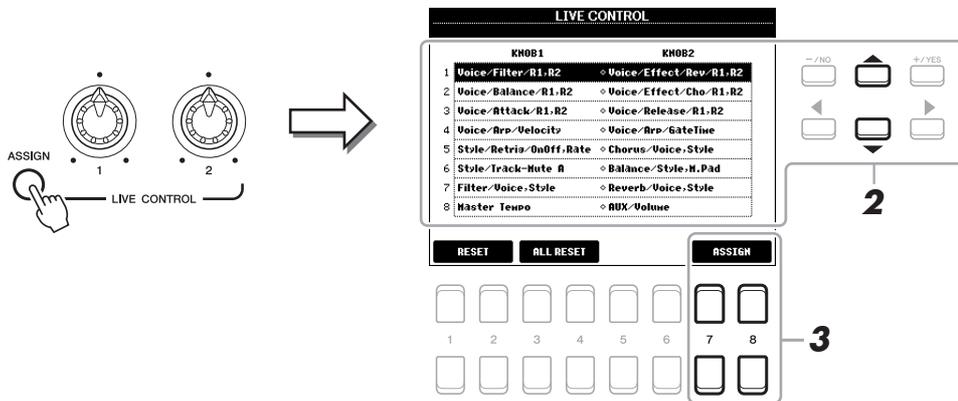
Puede confirmar la asignación desde la pantalla emergente que se muestra mediante los botones TRANSPOSE [-]/[+].



Edición de los parámetros asignados a los mandos LIVE CONTROL

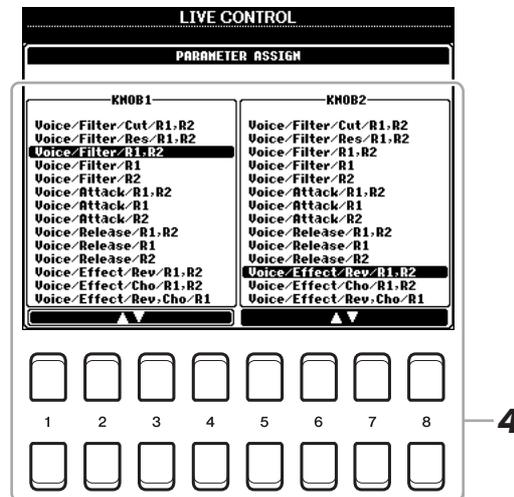
Las ocho combinaciones de funciones asignadas a los mandos LIVE CONTROL se ofrecen de forma predeterminada. Sin embargo, puede modificar las funciones conforme a sus deseos, para lo que dispone de diversas opciones.

1 Pulse el botón [ASSIGN] (asignar) para acceder a la pantalla LIVE CONTROL.



2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el número (fila) de las funciones que desee cambiar.

3 Pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (ASSIGN) para abrir la ventana PARAMETER ASSIGN.



4 Utilice los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼] (para el mando 1) y [5 ▲▼]–[8 ▲▼] (para el mando 2) a fin de seleccionar las funciones que desee asignar.

Para obtener más información sobre las funciones disponibles, consulte las [páginas 10–11](#).

5 Para cerrar la ventana PARAMETER ASSIGN, pulse el botón [EXIT].

6 Si fuera necesario, repita los pasos 2–5 para cambiar las funciones de otros números.

NOTA Estos ajustes se mantienen aunque se apague el instrumento.

NOTA En función de los ajustes del panel y de cómo mueva el mando, es posible que no note ningún cambio en el valor del parámetro o que el mando no funcione correctamente, aunque lo gire.

■ Funciones de los mandos asignables

Voice/Filter/Cut/R1,R2	Ajusta la frecuencia de corte del filtro para las partes RIGHT 1 y 2. Al girar el mando hacia la derecha, el sonido es más brillante.
Voice/Filter/Res/R1,R2	Ajusta la resonancia del filtro para las partes RIGHT 1 y 2. Al girar el mando hacia la derecha, el sonido resulta más pronunciado.
Voice/Filter/R1,R2	Ajusta la frecuencia de corte del filtro y la resonancia de las partes RIGHT 1 y/o 2 para cambiar el timbre o tono del sonido.
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes RIGHT 1 y/o 2 lleguen a su nivel máximo después de que se toque la tecla. Al girar el mando a la derecha, aumenta.
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes RIGHT 1 y/o 2 disminuyen hasta quedar en silencio después de que se suelte la tecla. Al girar el mando a la derecha, aumenta.
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	Ajusta la profundidad de reverberación de las partes RIGHT 1 y 2. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Voice/Effect/Cho/R1,R2	Ajusta la profundidad de chorus de las partes RIGHT 1 y 2. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	Ajusta la profundidad de reverberación y de chorus de la parte RIGHT 1 o 2. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	Ajusta el balance del volumen entre las partes RIGHT 1 y 2. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen de RIGHT 1, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen de RIGHT 2.
Voice/Arp/Velocity	Ajusta el volumen del arpeggio. Al girar el mando a la derecha, aumenta.
Voice/Arp/GateTime	Ajusta la longitud de cada nota de arpeggio. Al girar el mando a la derecha, aumenta.
Voice/Arp/UnitMultiply	Ajusta la velocidad del arpeggio. Al girar el mando hacia la derecha, se acelera.
Style/Filter/Cutoff	Ajusta la frecuencia de corte del filtro del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, el sonido es más brillante.
Style/Filter/Resonance	Ajusta la resonancia del filtro del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, el sonido resulta más pronunciado.
Style/Filter/Res,Cutoff	Ajusta la frecuencia de corte del filtro y la resonancia del estilo para cambiar el timbre o tono del sonido.
Style/Effect/Reverb	Ajusta la profundidad de reverberación del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Style/Effect/Chorus	Ajusta la profundidad de chorus del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Style/Effect/Rev,Cho	Ajusta la profundidad de reverberación y de chorus del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Style/Retrig/Rate	Ajusta la duración del redisparador de estilo. La primera parte del estilo actual se repite durante la duración especificada. Al girar el mando a la derecha, disminuye.
Style/Retrig/OnOff	Activa o desactiva la función Style Retrigger. Al girar el mando a la derecha se activa, al girarlo a la izquierda se desactiva.

Style/Retrig/OnOff,Rate	Activa o desactiva la función Style Retrigger y ajusta su longitud. Al girar el mando al máximo a la izquierda, se desactiva la función; al girarlo hacia la derecha, se activa la función y disminuye la duración.
Style/Track-Mute A	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Rhythm 2 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2, y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha. Puede activar y desactivar los canales para cambiar fácilmente la sensación rítmica.
Style/Track-Mute B	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Chord 1 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Bass, Rhythm 1, Rhythm 2 y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha. Al activar y desactivar los canales puede cambiar fácilmente la sensación rítmica.
Audio/Volume	Controla el volumen de reproducción de audio. A medida que gire el mando a la derecha, aumenta.
AUX/Volume	Controla el volumen de entrada de la toma [AUX IN]. Al girar el mando a la derecha, aumenta.
Balance/Voice,Style	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de la voz y el estilo. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen del estilo, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen de la voz.
Balance/Style,M.Pad	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción del estilo y de Multi Pad. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen del estilo, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen de Multi Pad.
Balance/Audio,AUX	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de audio y la entrada de sonido de la toma [AUX IN]. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen de reproducción de audio, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen de entrada de la toma [AUX IN].
Balance/Song,Audio	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de la canción y del audio. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen de la canción, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen del audio (reproductor de audio USB).
Balance/Song,AUX	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de la canción y la entrada de sonido de la toma [AUX IN]. Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen de reproducción de la canción, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen de entrada de la toma [AUX IN].
Balance/MIDI,AudioAUX	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de datos MIDI (canciones, estilos, Multi Pad) y el audio (reproductor de audio USB y entrada de la toma [AUX IN]). Al girar el mando a la izquierda aumenta el volumen de MIDI, mientras que al girarlo a la derecha aumenta el volumen del audio.
Filter/Voice,Style	Ajusta la frecuencia de corte del filtro y la resonancia de todas las partes del teclado y del estilo para cambiar el timbre o tono del sonido.
Reverb/Voice,Style	Ajusta la profundidad de reverberación de todas las partes del teclado y del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Chorus/Voice,Style	Ajusta la profundidad de chorus de todas las partes y del estilo. Al girar el mando hacia la derecha, aumenta la profundidad.
Master Tempo	Cambia el tempo de la canción o el estilo seleccionado actualmente. Al girar el mando a la izquierda el tempo es más lento, mientras que al girarlo a la derecha, se acelera. Es posible ajustarlo entre el 50 y el 150 % del valor del tempo predeterminado.
<No Assign>	No hay ninguna función asignada.

Edición de voces (ajuste de voces)

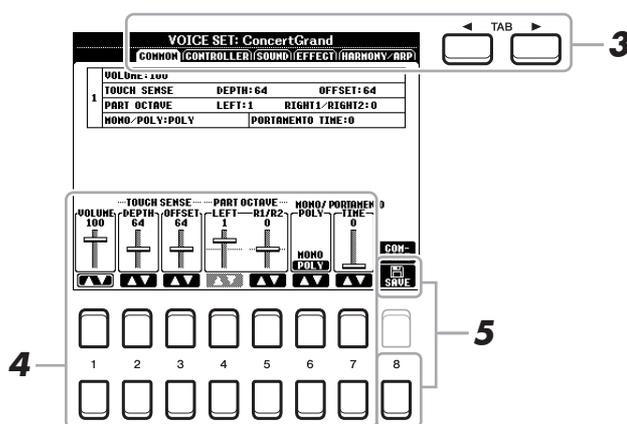
La función Voice Set (ajuste de voces) permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada la voz, puede guardarla como archivo en la memoria interna (unidad USER) o en una unidad flash USB para recuperarla posteriormente.

1 Seleccione la voz deseada.

2 En la pantalla de selección de voces, pulse el botón [5 ▼] (VOICE SET) de MENU 1 para abrir la pantalla VOICE SET.

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

Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte “Parámetros editables de las pantallas VOICE SET” en la [página 13](#).



4 Si es necesario, utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el elemento (parámetro) que desee modificar y edite la voz mediante los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Pulse el botón [8 ▲] (COMPARE) para comparar el sonido de la voz editada con el de la voz original (sin editar).

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

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

AVISO

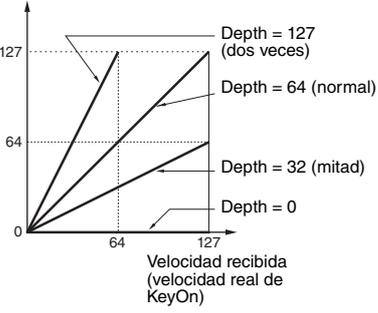
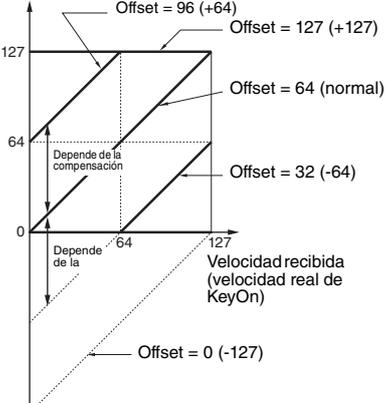
Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

Parámetros editables de las pantallas VOICE SET

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

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

■ Página COMMON (común)

[1 ▲▼]	VOLUME (volumen)	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (sensibilidad de pulsación)	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad a la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE DEPTH (profundidad de sensibilidad de pulsación)</p> <p>Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE OFFSET (compensación de sensibilidad de pulsación)</p> <p>Cambios a la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  </div> </div> <p>DEPTH: Determina la sensibilidad a la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p>OFFSET: Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (octava de parte)	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes RIGHT 1-2, se encuentra disponible el parámetro R1/R2; cuando la voz editada se utiliza como parte LEFT, el parámetro LEFT se encuentra disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY (monofónica/ polifónica)	Determina si la voz editada se reproduce monofónica (MONO) o polifónicamente (POLY).
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	<p>Determina el tiempo de transición de tono cuando en el paso anterior se establece la voz editada en MONO.</p> <p>NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>

■ Página CONTROLLER (controlador)

MODULATION (modulación)

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

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

■ Página SOUND (sonido)

1 FILTER/EG (generador de envolventes de filtro)

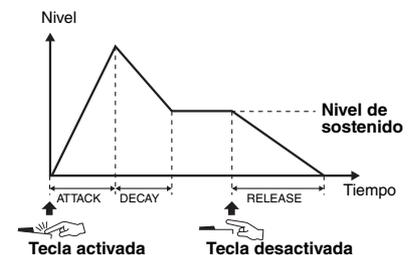
• FILTER (filtro)

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

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

• EG (Envelope Generator, generador de envolvente)

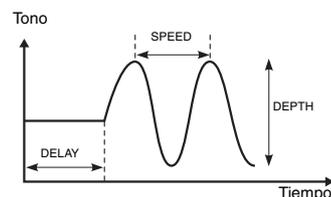
Los ajustes del EG (generador de envolvente) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de un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



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

2 VIBRATO

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



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

■ Página EFFECT (efectos)

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (profundidad de chorus)	Ajusta la profundidad de los chorus.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (activar/desactivar DSP)	Determina si el efecto DPS está activado o desactivado. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [DSP] del panel.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (profundidad de DSP)	Ajusta la profundidad de DSP. Si desea volver a seleccionar el tipo de DSP, puede hacerlo en el menú "2 DSP" que se explica a continuación.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (sostenido de panel)	Determina el nivel de sostenido aplicado a la voz editada cuando está activado el efecto de sostenido. El efecto de sostenido se activa o desactiva en la pantalla siguiente. [FUNCIÓN] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

2 DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CATEGORY (categoría)	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TYPE (tipo)	
[6 ▲▼]	VARI. ON/OFF (activar/desactivar variación)	Activa o desactiva DSP Variation para la voz seleccionada. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [DSP VARI.] del panel.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL (detalles)	Abre una pantalla de ajustes detallados. Pulse el botón [5 ▲▼] para editar el valor del parámetro estándar y el botón [7 ▲▼] para editar el valor del parámetro de variación.
[2 ▲▼] -[4 ▲▼]	PARAMETER (parámetro)	Selecciona el parámetro de variación DSP que se va a definir.
[5 ▲▼] /[6 ▲▼]	VALUE (valor)	Ajusta el valor del parámetro de variación de DSP.

■ Página HARMONY/ARP (armonía/arpeggio)

Es igual que la pantalla que se abre mediante [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER], con la excepción de los puntos siguientes:

- Los parámetros establecidos mediante los botones [7 ▲▼] (DETAIL) aparecen en la parte superior de la pantalla.
- Los botones [8 ▲] (COMPARE) y [8 ▼] (SAVE) están disponibles (consulte los pasos 4-5 de la [página 12](#)).

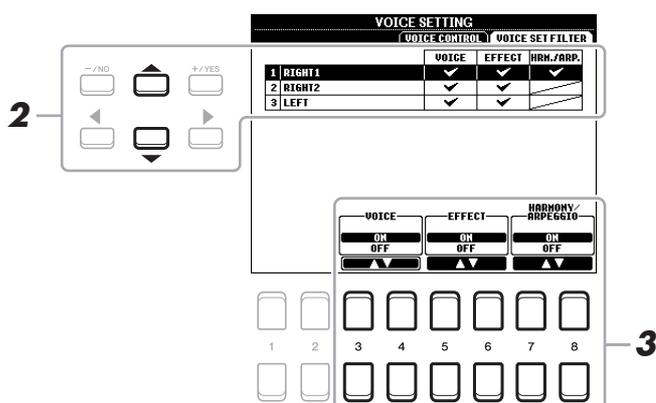
Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [▶] VOICE SET FILTER

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar una parte del teclado.



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

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

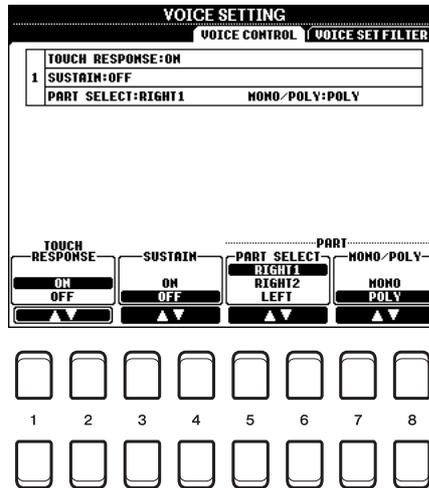
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	VOICE (voz)	Se corresponde con la configuración de parámetros de las páginas COMMON, CONTROLLER y SOUND.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	EFFECT (efectos)	Se corresponde con la configuración de parámetros de 1 y 2 en la página EFFECT.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO (armonía/arpeggio)	Se corresponde con la página HARMONY/ARP.

Modificación de los ajustes de voz detallados (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

2 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para realizar diversos ajustes de cada parámetro.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH RESPONSE (respuesta por pulsación)	Este botón activa o desactiva la respuesta por pulsación del teclado. Cuando está desactivado, se produce el mismo sonido, independientemente de la fuerza con la que toque el teclado. En la pantalla que aparece al realizar las operaciones siguientes, puede cambiar el tipo de respuesta por pulsación. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SUSTAIN (sostenido)	Activa o desactiva la función Sustain. Cuando está activada, a todas las notas interpretadas en el teclado con la parte de la mano derecha (RIGHT 1 y 2) se les aplica un sostenido más largo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PART SELECT (selección de parte)	Selecciona la parte del teclado a la que se aplica el ajuste MONO/POLY (que se muestra a continuación).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MONO/POLY (monofónica/polifónica)	Determina si la voz de la parte del teclado seleccionada anteriormente se reproduce de forma monofónica o polifónica. Cuando se selecciona MONO, la voz de la parte se reproduce de forma monofónica (solo una nota a la vez) con prioridad de la última nota, para tocar sonidos principales y únicos, como los instrumentos de viento metal, de un modo más realista. Dependiendo de la voz, se puede producir un portamento cuando las notas se tocan con legato. Cuando se selecciona POLY, la voz de la parte se reproduce polifónicamente. NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.

Adición de nuevos contenidos—Paquetes de ampliación

La instalación de paquetes de ampliación le permite añadir una serie de voces y estilos opcionales a la carpeta “Expansion” de la unidad USER.

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

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

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

AVISO

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

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

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

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

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

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

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

Desinstalación de datos de paquetes de ampliación de datos

Para desinstalar los datos de los paquetes de ampliación, deberá llevar a cabo la operación Reset (restablecer) para FILES & FOLDERS (consulte la [página 96](#)).

AVISO

Al restablecer FILES & FOLDERS, no solo se borran los paquetes de ampliación de datos, sino también todos los demás archivos y carpetas de la unidad USER.

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

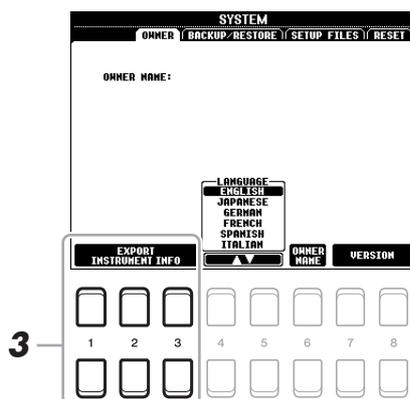
Si utiliza el software “Yamaha Expansion Manager” para gestionar los paquetes de datos, puede que sea necesario recuperar el archivo de información del instrumento como se describe a continuación. Para obtener información sobre el uso del software, consulte el manual que lo acompaña.

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

NOTA Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER] → TAB [◀] OWNER



3 Pulse uno de los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (EXPORT INSTRUMENT INFO).

4 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Se guardará el archivo de información del instrumento en el directorio raíz de la unidad flash USB. El nombre del archivo guardado es “PSR-S670_InstrumentInfo.n27”.

Contenido

Tipos de digitación de acordes	21
• Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered	22
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	23
Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting (ajuste de un solo toque)	25
Creación y edición de estilos (Style Creator)	26
• Procedimiento básico para crear un estilo	26
• Grabación en tiempo real	27
• Montaje de estilos (ASSEMBLY)	31
• Edición de la sensación rítmica (GROOVE)	33
• Edición de datos para cada canal (CHANNEL)	34
• Realización de ajustes de formato del archivo de estilo (PARAMETER)	36
• Edición de la parte rítmica de un estilo (Drum Setup)	40

Tipos de estilos (características)

El tipo particular de estilo se indica en la esquina superior izquierda del nombre de estilo en la pantalla de selección de estilos. Las características que definen esos estilos y sus ventajas de rendimiento se describen a continuación.

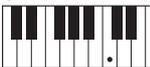
STYLE		PRESET	USER	USB1	
Pro	LatinSamba	J=96	Session	Salsa	J=177
Pro	BossaNova	J=124	Session	CubanSon	J=190
Pro	FastBossa	J=175	Pro	Merengue	J=124

- **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.
- **DJ:** Estos estilos se pueden seleccionar en la categoría a la que se accede con el botón [DANCE & R&B]. Contienen sus propias progresiones de acordes especiales, de tal forma que podrá añadir cambios de acordes a su interpretación con solo cambiar la tecla de nota fundamental. Sin embargo, debe tener en cuenta que no se puede especificar el tipo de acorde (por ejemplo, mayor o menor) cuando se utilizan los estilos de DJ.

Para obtener una lista de estilos predefinidos, consulte la Data List (Lista de datos) en el sitio web.

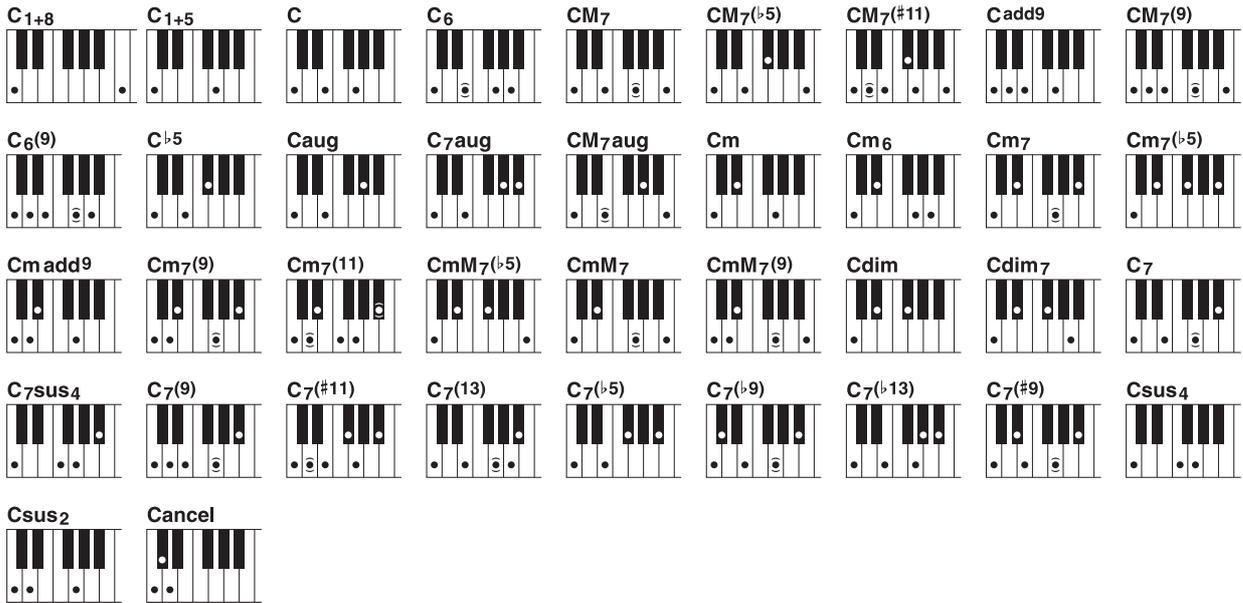
Tipos de digitación de acordes

El tipo de digitación de acordes determina cómo se especifican los acordes para la reproducción de estilos. El tipo se puede cambiar en: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → [ENTER] → TAB [▶] CHORD FINGERING.

<p>SINGLE FINGER (un solo dedo)</p>	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando solamente una, dos o tres teclas de la sección de acordes del teclado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>Para un acorde mayor, pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>Para un acorde de séptima, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>Para un acorde menor, pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>Para un acorde de séptima menor, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (varios dedos)</p>	<p>Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger o Fingered (digitación), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellas.</p>
<p>FINGERED (digitación)</p>	<p>Permite especificar el acorde pulsando las notas que lo componen en la sección izquierda del teclado cuando [ACMP] está activado o cuando la parte izquierda está activada. Para obtener información sobre las notas que se deben pulsar para cada acorde, consulte la página 22 o utilice la función de tutor de acorde en la mitad derecha de esta pantalla.</p>
<p>FINGERED ON BASS (digitación de bajos)</p>	<p>Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes “de bajo”. (En el tipo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo.)</p>
<p>FULL KEYBOARD (teclado completo)</p>	<p>Detecta acordes en todo el registro de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>
<p>AI FINGERED (digitación AI)</p>	<p>Es prácticamente igual que Fingered, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD (teclado completo AI)</p>	<p>Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9ª, 11ª y 13ª.</p>

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

Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered



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

* Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

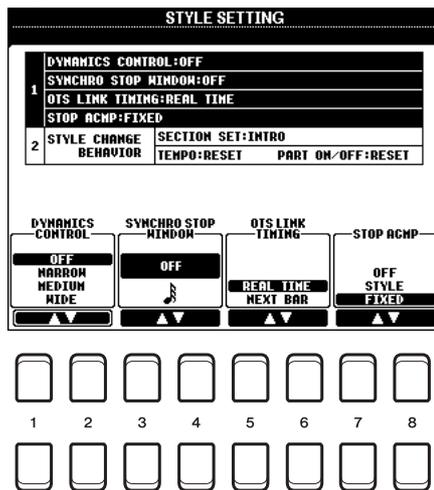
El instrumento ofrece una variedad de ajustes para la reproducción de estilos a las que se puede acceder en la pantalla mostrada a continuación.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

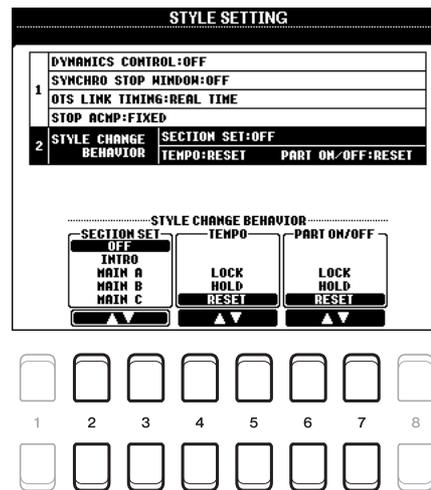
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE SETTING → [ENTER]

2 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para cambiar entre páginas y, a continuación, pulse los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondientes para cada ajuste.

Página 1



Página 2



Página 1

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL (control de dinámica)	Determina cómo cambiará el volumen de la reproducción de estilos en función de la intensidad de reproducción. OFF: El volumen se mantiene igual con independencia de la intensidad de reproducción. NARROW: El volumen cambia con arreglo a un registro estrecho. MEDIUM: El volumen cambia con arreglo a un registro medio. WIDE: El volumen cambia con arreglo a un amplio registro.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (ventana de parada sincronizada)	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] (parada sincronizada) está activado y esta opción está definida en un valor que no sea “OFF”, la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. 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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	OTS LINK TIMING (sincronización del enlace de OTS)	Corresponde a la función de enlace OTS. Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función de ajuste de un solo toque al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D]. El botón [OTS LINK] debe estar activado. REAL TIME: Se accede automáticamente a la función One Touch Setting (ajuste de un solo toque) al pulsar los botones MAIN VARIATION [A]–[D]. NEXT BAR: Se accede a la función de un solo toque en el siguiente compás, después de pulsar los botones MAIN VARIATION [A]–[D].

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STOP ACMP (parar acompañamiento)	<p>Si se activa [ACMP] y se desactiva [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido, y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, denominada “Stop Accompaniment” (parar acompañamiento), se reconoce cualquier digitación de acordes válido y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la pantalla. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <p>OFF: El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará.</p> <p>STYLE: El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces del canal de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado.</p> <p>FIXED: El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado.</p> <p>NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si está seleccionado en “STYLE.”</p> <p>NOTA Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Stop Accompaniment puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduzca y los datos de los acordes se grabarán si la opción está ajustada en “STYLE”, y solo se grabarán los datos de acordes si está ajustada en “OFF” o “FIXED”.</p>
-------------------	-------------------------------------	--

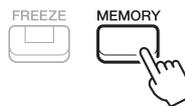
Página 2

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SECTION SET (ajuste de sección)	<p>Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si se define en “OFF” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TEMPO	<p>Determina si el ajuste de tempo del estilo cambia cuando se cambian los estilos.</p> <p>LOCK: Siempre se mantiene el ajuste de tempo anterior.</p> <p>HOLD: Durante la reproducción, se mantiene el ajuste de tempo anterior. Cuando se detiene la reproducción del estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p> <p>RESET: El tempo siempre cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART ON/OFF (activar/ desactivar parte)	<p>Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos.</p> <p>LOCK: Siempre se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior.</p> <p>HOLD: Durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. Cuando se detiene la reproducción de estilos, todos los canales de estilo se ajustan en activado.</p> <p>RESET: Todos los canales de estilo se definen en activados.</p>

Memorización de los ajustes originales de One Touch Setting (ajuste de un solo toque)

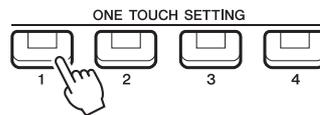
Puede memorizar los ajustes del panel original en el ajuste de un solo toque. El ajuste de un solo toque recién creado se guardará en la unidad USER o en una unidad flash USB como estilo, y puede acceder al ajuste de un solo toque como parte del estilo.

- 1 Seleccione el estilo que desee para memorizar su One Touch Setting.**
- 2 Realice los ajustes del panel deseados como, por ejemplo, los de voces y efectos.**
- 3 Pulse el botón [MEMORY] en la sección REGISTRATION MEMORY (memoria de registros).**
Aparece la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS. No obstante, no necesita configurar nada en ella, porque el ajuste de activación/desactivación de esta pantalla no afecta a la función One Touch Setting.



- 4 Pulse uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1]–[4] en el cual desea memorizar la configuración del panel.**

Aparecerá un mensaje. Si está seguro de que desea memorizar los ajustes actuales en el botón seleccionado, pulse el botón [F] (YES). Si desea modificar los ajustes, pulse el botón [G] (NO) y, a continuación, repita los pasos 2–4 conforme sea necesario.



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

- 5 Pulse el botón [7 ▲▼] (YES) para que aparezca la pantalla de selección de estilos y guarde los ajustes de un solo toque como estilo.**

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

AVISO

El ajuste del panel memorizado (ajustes de un solo toque) se perderá si se cambia el estilo o si se desconecta la alimentación sin llevar a cabo antes la operación Guardar.

Creación y edición de estilos (Style Creator)

Un estilo consta de varias secciones (preludio, principal, coda, etc.), cada una de las cuales posee varios canales (patrón de ritmo, línea de bajos, acompañamiento de acordes, Multi Pad o frase) que denominaremos “patrones fuente”. Con la función Style Creator, puede crear un estilo original grabando por separado los canales o copiando datos de patrones de otros estilos existentes.

Procedimiento básico para crear un estilo

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

2 Abra la pantalla Style Creator.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER]

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

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

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

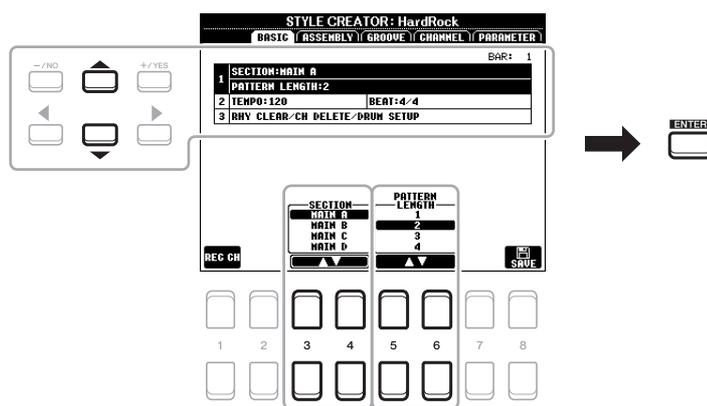
4 En la página BASIC, seleccione una sección.

(Si aparece el panel REC CHANNEL en la mitad inferior de la pantalla, pulse el botón [EXIT].) Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar “1 SECTION” y, a continuación, pulse los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para seleccionar una sección.

Lleve a cabo las siguientes operaciones conforme sea necesario.

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

NOTA Aunque esté editando un estilo existente, al cambiar la signatura de compás (BEAT) se borran los datos de todas las secciones y tendrá que crear el estilo desde cero.



5 Cree el patrón de fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real en la página BASIC (página 27)**
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
- **Montaje de un estilo en la página ASSEMBLY (página 31)**
Permite copiar varios patrones de otros estilos predefinidos o de estilos que ya haya creado.

6 Edite los datos de canales ya grabados.

- **Edición de los datos de canal en las páginas GROOVE (página 33) y CHANNEL (página 34)**
Permite cambiar la sensación del ritmo, la cuantización y la velocidad, etc.
- **Edición de los parámetros de SFF en la página PARAMETER (página 36)**
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados.
- **Edición de la parte rítmica en la página BASIC mediante la función Drum Setup (página 40)**
Permite editar la parte rítmica del estilo; por ejemplo, cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

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

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

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

AVISO

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

Grabación en tiempo real

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

Características de la grabación en tiempo real en Style Creator

• Grabación en bucle

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

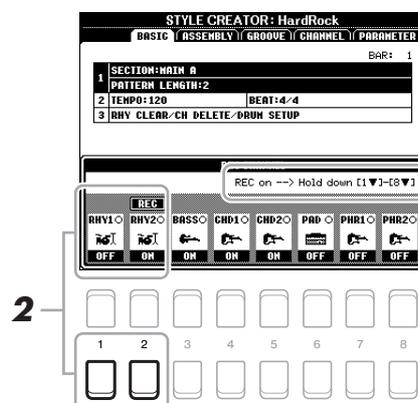
• Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (borrar ritmo) (página 28) y Delete (borrar) (páginas 28, 30). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

■ Grabación de canales de ritmo 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la página 26.

1 En la página BASIC, pulse el botón [1 ▲▼] (REC CH) para abrir el panel REC CHANNEL en la sección inferior de la pantalla.



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

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

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

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

- **Voces disponibles para la grabación**

Para el canal RHY1, se pueden utilizar todas las voces para la grabación.

Para el canal RHY2, solamente se pueden utilizar el conjunto de batería o efectos especiales para la grabación.

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

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

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

En caso necesario, puede borrar los datos del canal. Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP" y pulse uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) para abrir la pantalla de operaciones. En la pantalla CHANNEL DELETE, pulse los botones [1 ▲]–[8 ▲] correspondientes al canal que desee borrar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para eliminar realmente los datos del canal. Para cerrar la pantalla CHANNEL DELETE, pulse el botón [EXIT].

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

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

1ª ronda de bucle

Bombo

2ª ronda de bucle

Caja
Bombo

3ª ronda de bucle

Charles
Caja
Bombo

Borrado de notas grabadas por error (supresión de ritmo)

Si se ha equivocado o ha tocado notas incorrectas, puede borrarlas. Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP". Mientras mantiene pulsado uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (RHYTHM CLEAR), pulse la tecla correspondiente del teclado.

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

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

7 Pulse el botón [1 ▼] o [2 ▼] del panel REC CHANNEL para desactivar la grabación.

Si el panel REC CHANNEL no aparece, pulse el botón [1 ▲▼] (REC CH).

8 Guarde el estilo grabado (consulte el paso 8 de la [página 27](#)).

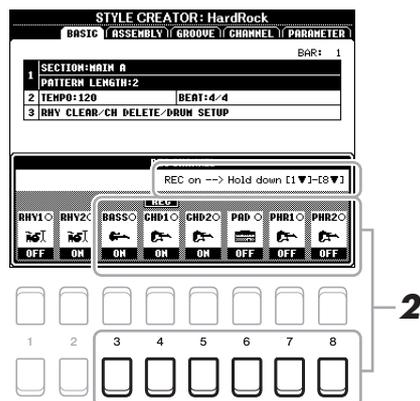
AVISO

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

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

El procedimiento siguiente se aplica al paso 5 del procedimiento básico de la [página 26](#).

1 En la página BASIC, pulse el botón [1 ▲▼] (REC CH) para mostrar el panel REC CHANNEL en la sección inferior de la pantalla.



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

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

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

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

• Voces disponibles para la grabación

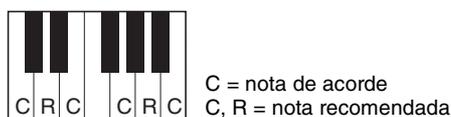
Se puede utilizar cualquier voz excepto las del conjunto de batería y de efectos especiales (SFX).

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

Reglas para grabar una sección principal o de relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente ([página 37](#)) se ajustan en Do mayor séptima. Esto significa que debe grabar un patrón de fuente usando una escala de Do mayor séptima, que cambiará de acuerdo con los acordes que especifique durante la interpretación normal. Grabe una línea de bajos, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique Do mayor séptima. A continuación se ofrecen más detalles.

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



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

Reglas para grabar un preludio o una coda

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

- Durante la grabación del preludio, asegúrese de que la frase grabada se introduzca correctamente en una escala de Do.
- Cuando grabe la coda, asegúrese de que la frase grabada empiece por una escala de Do o la siga correctamente.
- **Ajuste de la nota fundamental/acorde fuente si es necesario**
Aunque la nota fundamental o el acorde fuente se ajusta en Do mayor séptima tal y como se describe anteriormente, puede cambiarlo a cualquier clave o acorde que desee. Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página PARAMETER y ajuste PLAY ROOT y CHORD en el tipo de acorde fuente o nota fundamental que prefiera. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Consulte información detallada en la [página 37](#).

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

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

En caso necesario, puede borrar los datos del canal. Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar “3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP” y pulse uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) para abrir la pantalla de operaciones. En la pantalla CHANNEL DELETE, pulse los botones [1 ▲]–[8 ▲] correspondientes al canal que vaya a borrar y, a continuación, pulse el botón [ENTER] para eliminar realmente los datos del canal. Para cerrar la pantalla CHANNEL DELETE, pulse el botón [EXIT].

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

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

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

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

- 1) Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página PARAMETER.
- 2) Pulse el botón [1 ▲▼] (REC CH) para abrir el panel REC CHANNEL y, a continuación, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar el canal deseado.
- 3) Para cerrar el panel REC CHANNEL, pulse el botón [EXIT].
- 4) Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar la reproducción.
- 5) En la página PARAMETER, ajuste PLAY ROOT y CHORD en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee.

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

7 Guarde el estilo grabado (consulte el paso 8 de la [página 27](#)).

AVISO

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

Montaje de estilos (ASSEMBLY)

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

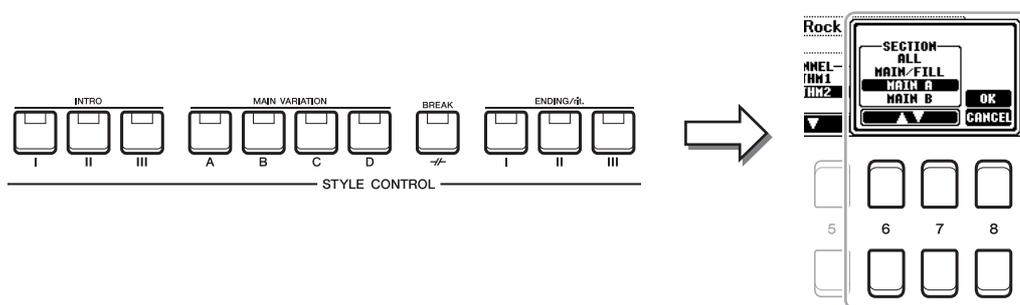
Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la [página 26](#). Tras seleccionar una sección y realizar otros ajustes en la página BASIC, lleve a cabo las siguientes instrucciones.

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER] → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

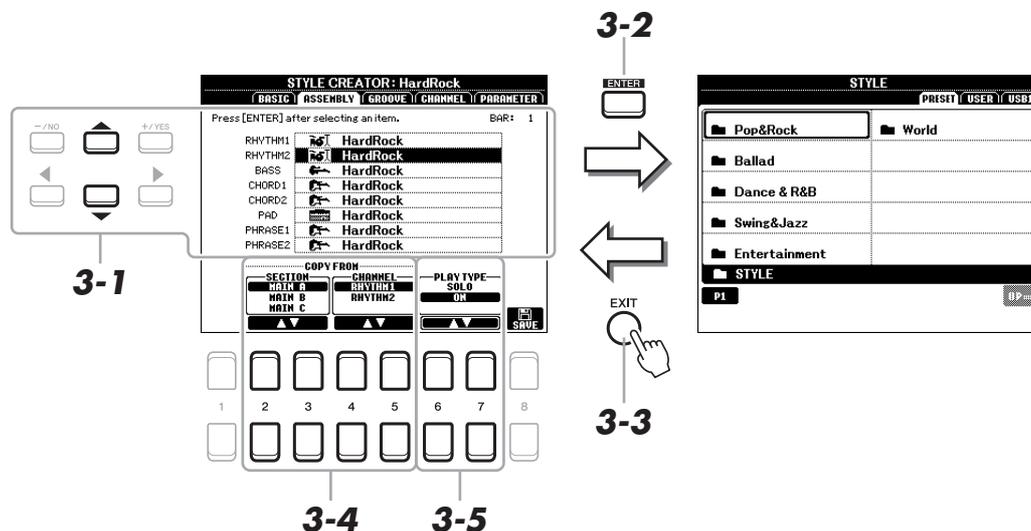
2 Si es necesario, seleccione la sección para su edición.

Aunque la sección que se debe editar ya se haya seleccionado en la página BASIC, también puede cambiar la sección en esta página. Pulse el botón de la sección que desee en el panel para abrir la ventana SECTION y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK) para introducir la selección. Si desea seleccionar una sección de relleno (que no tiene botón del panel), pulse cualquiera de los botones de sección y utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para seleccionar un relleno. A continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK).



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

3 Sustituya el patrón de fuente del canal específico con el de otro estilo.



3-1 Seleccione el canal que desee que se sustituya mediante los botones de cursor [▲][▼].

3-2 Pulse el botón [ENTER] (para que aparezca la pantalla de selección de estilos).

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

3-4 Seleccione la sección y el canal del estilo seleccionado mediante los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

3-5 Confirme cómo suena con el patrón de fuente recién asignado pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para reproducir el estilo.

Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

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

- **SOLO:** Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales establecidos en REC en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **ON:** Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales que no estén definidos en OFF en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **OFF:** Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

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

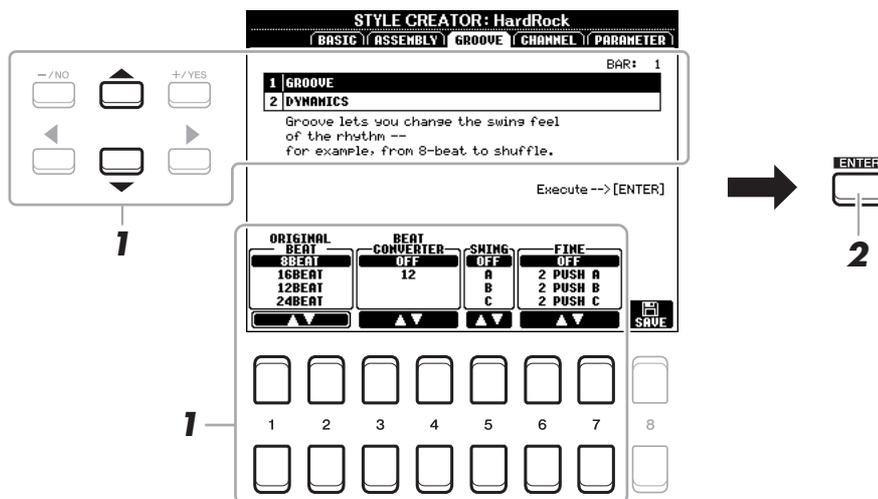
5 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 27](#)).

AVISO

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

Edición de la sensación rítmica (GROOVE)

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



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS (dinámica)

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

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

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

Los valores que se muestran en los parámetros STRENGTH, EXPAND/COMP. y BOOST/CUT se expresan como porcentaje del último valor ajustado.

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

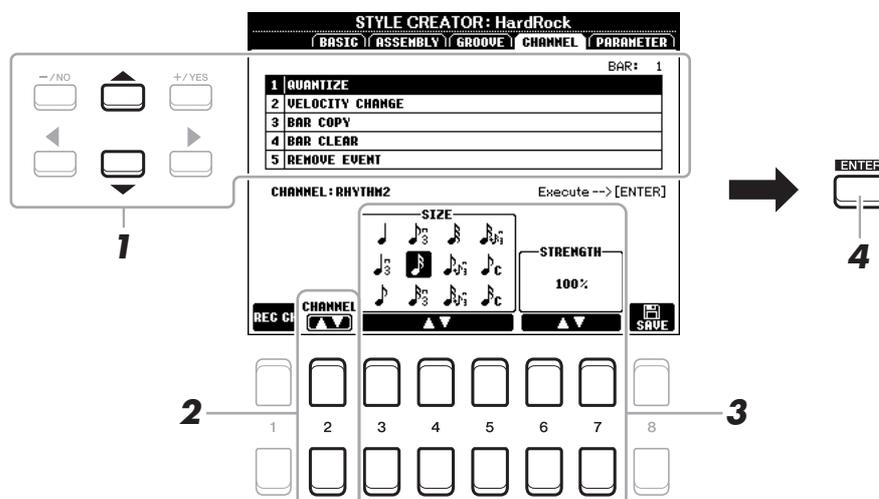
3 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 27](#)).

AVISO

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

Edición de datos para cada canal (CHANNEL)

Puede editar los datos registrados para cada canal de la sección actual seleccionada en la página BASIC o los botones del panel. Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#).



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

1 QUANTIZE (cuantización)

Igual que en el Creador de canciones (página 54), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.

 Corcheas con swing

 Semicorcheas con swing

2 VELOCITY CHANGE (cambio de velocidad)

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

3 BAR COPY (copiar compases)

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

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

4 BAR CLEAR (borrar compases)

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

5 REMOVE EVENT (extracción de evento)

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

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

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

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

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

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

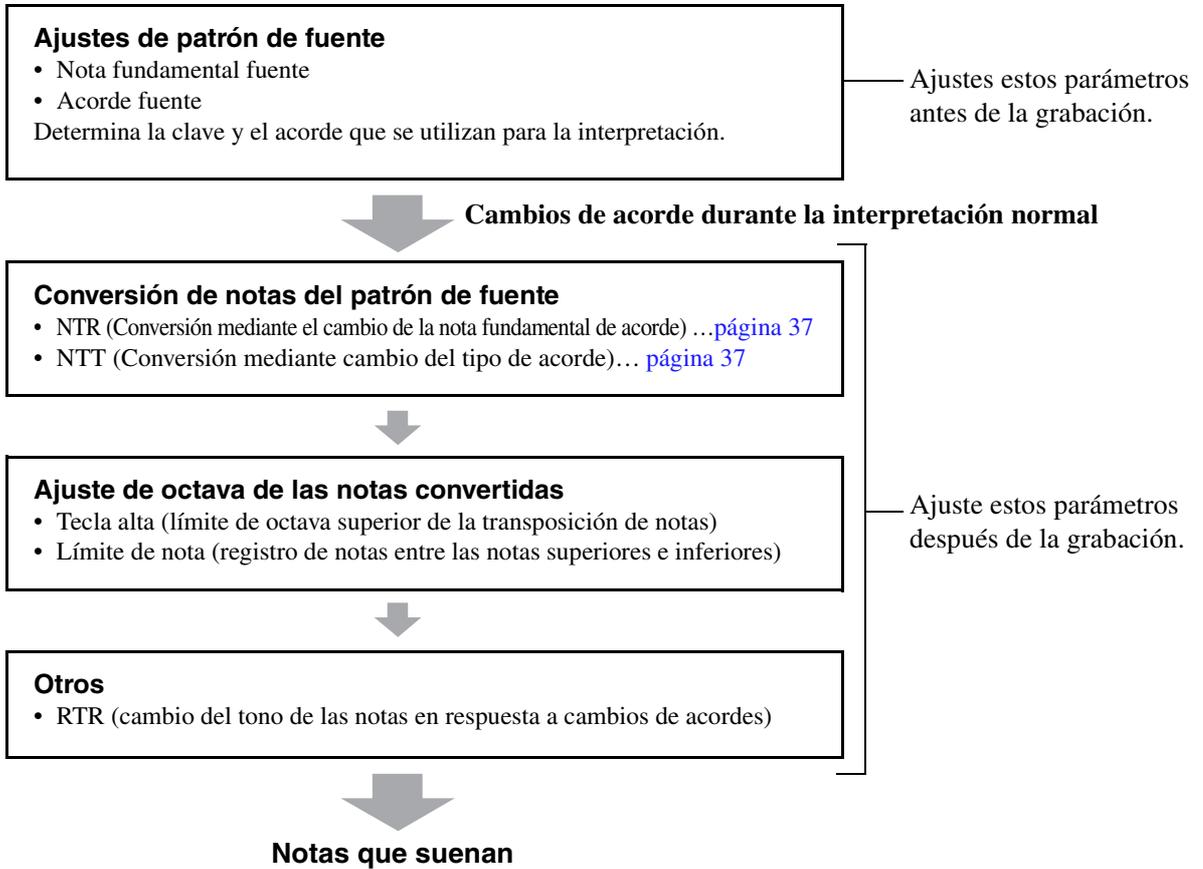
5 Guarde el estilo editado (paso 8 de la página 27).

AVISO

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

Realización de ajustes de formato del archivo de estilo (PARAMETER)

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

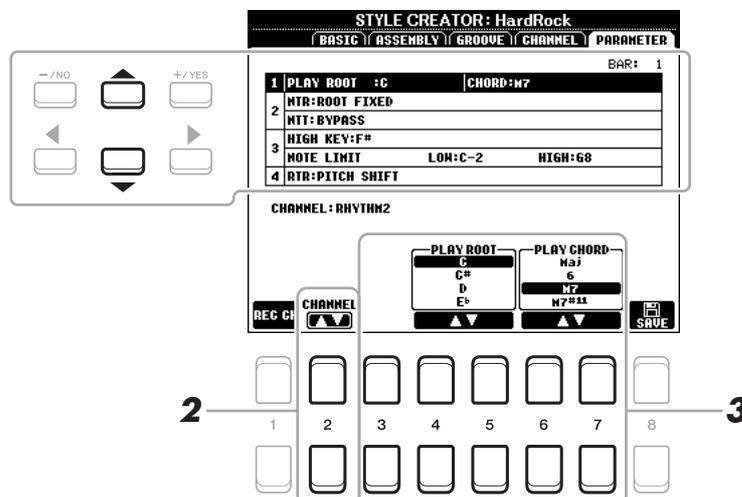


Las instrucciones siguientes se aplican al paso 6 del procedimiento básico de la [página 27](#).

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

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

Para obtener más detalles sobre el menú de edición, consulte la [página 37](#).



2 Pulse el botón [2 ▲▼] (CHANNEL) para seleccionar el canal que desea editar.

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

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

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte las páginas 37–39.

4 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la página 27).

AVISO

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

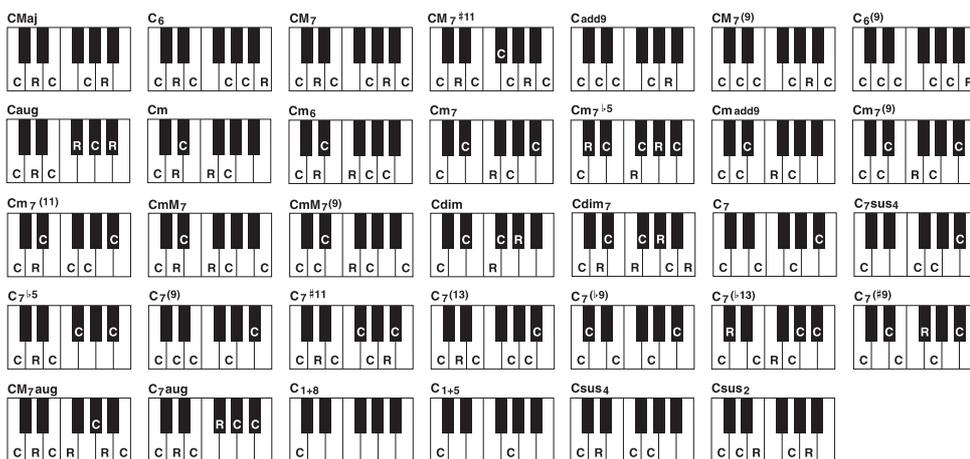
1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (reproducir fundamental/acorde fuente)

IMPORTANTE

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

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

Cuando la nota fundamental es C (Do):



C = notas de acorde
C, R = notas recomendadas

NOTA Cuando los parámetros del canal seleccionado están definidos en NTR: ROOT FIXED, NTT: BYPASS y NTT BASS: OFF, los parámetros indicados se cambian a “PLAY ROOT” en lugar de “SOURCE ROOT”. En este caso, podrá oír el sonido resultante cuando cambie el tipo de acorde y la nota fundamental durante la reproducción.

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

2 NTR/NTT

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

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

NOTA Los canales rítmicos no se deben ver afectados por los cambios de acorde, por lo que es necesario asegurarse de que los parámetros estén establecidos en NTR: ROOT FIXED, NTT: BYPASS y NTT BASS: OFF. En este caso, “SOURCE ROOT” se cambia a “PLAY ROOT”.

NTR (regla de transposición de notas)

ROOT TRANS (transposición de nota fundamental)	Cuando la nota fundamental se transporta, el intervalo entre las notas se mantiene. Por ejemplo, las notas Do ₃ , Mi ₃ y Sol ₃ de la clave de Do se convierten en Fa ₃ , La ₃ y Do ₄ cuando se transportan a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.	
ROOT FIXED (nota fundamental fija)	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas Do ₃ , Mi ₃ y Sol ₃ de la clave de Do se convierten en Do ₃ , Fa ₃ y La ₃ cuando se transportan a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.	
GUITAR (guitarra)	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transportan para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.	

NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando NTR se ajusta en ROOT TRANS o ROOT FIXED

BYPASS (omitir)	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 (melodía)	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilícela para canales de melodía como Phrase 1 y Phrase 2.
CHORD (acorde)	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilícela para los canales Chord 1 y Chord 2, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
MELODIC MINOR (menor melódica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
MELODIC MINOR 5th (menor melódica quinta)	Además de la transposición a la escala menor melódica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
HARMONIC MINOR (menor armónica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
HARMONIC MINOR 5th (menor armónica quinta)	Además de la transposición menor armónica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
NATURAL MINOR (menor natural)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
NATURAL MINOR 5th (menor natural quinta)	Además de la transposición menor natural descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
DORIAN (dórica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícela para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como preludios y codas.
DORIAN 5th (dórica quinta)	Además de la transposición a la escala dórica descrita anteriormente, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.

Cuando NTR está definido como GUITAR

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

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT (límite superior de tecla/nota)

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (tecla superior)	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transporta a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (página 37) se ha configurado como “Root Trans”.</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es Fa.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (límite de nota inferior)	<p>Definen el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).</p> <p>Ejemplo: cuando la nota más baja es Do3 y la más alta es Re4.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (límite superior de nota)	

4 RTR (regla de reactivación)

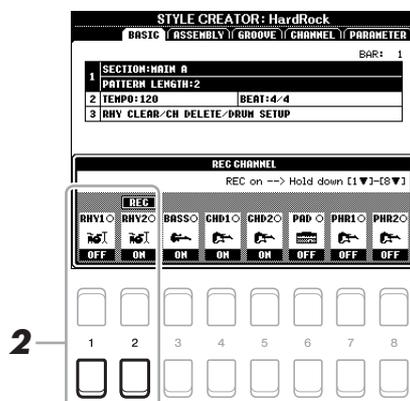
Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes. Utilice los botones de cursor [4 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar uno de los tipos siguientes.

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

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

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

- 1 En la página BASIC, pulse el botón [1 ▲▼] (REC CH) para abrir el panel REC CHANNEL en la sección inferior de la pantalla.

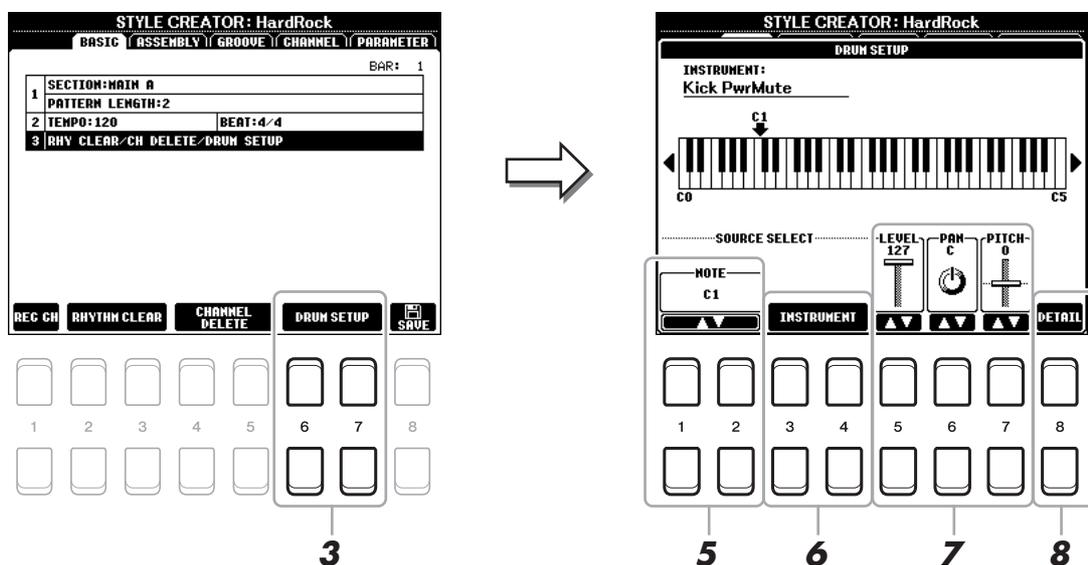


- 2 Mantenga pulsado el botón [1 ▼] o [2 ▼] correspondiente al canal que desee editar.

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

- 3 Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar “3 RHY CLEAR/CH DELETE/ DRUM SETUP” y pulse uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DRUM SETUP) para abrir la pantalla Drum Setup.

Aparecerá la ventana DRUM SETUP.



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

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

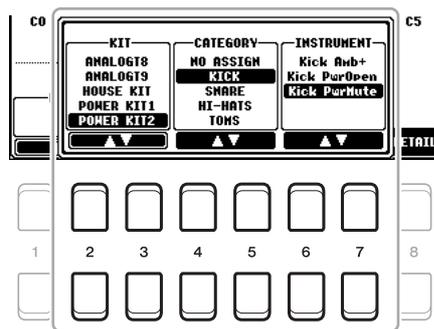
- 5 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NOTE) para seleccionar la nota que desee editar.

NOTA También puede seleccionar la nota pulsándola en el teclado.



6 Seleccione el instrumento que desee usar.

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



6-2

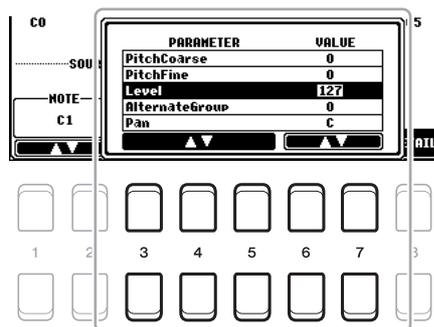
6-2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar, por orden, el kit, la categoría y el instrumento.

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

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

8 Si es necesario, realice ajustes más detallados.

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



8-2

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

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

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

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

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

9 Pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana DRUM SETUP y volver a la página BASIC.

10 Guarde el estilo editado (consulte el paso 8 de la [página 27](#)).

AVISO

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

Contenido

Edición de ajustes de notación musical (partitura).....	43
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto.....	45
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones ...	46
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición)	47
• Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía.....	48
Creación y edición de canciones (Creador de canciones).....	50
• Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página SETUP).....	50
• Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out (puntos de entrada y salida) (página REC MODE)	51
• Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (pantalla CHANNEL)	53

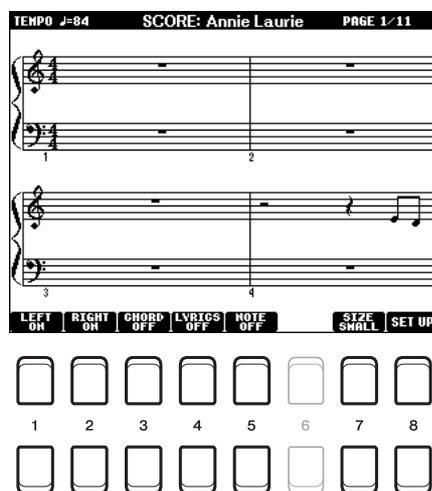
Edición de ajustes de notación musical (partitura)

Para ver la notación musical de la canción seleccionada, pulse el botón [SONG FUNCTION], seguido de uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE). Puede cambiar la configuración, como el tamaño de fuente del texto. Puede cambiar la pantalla de partitura tal como desee para que se adapte a sus preferencias personales. Estos ajustes se mantienen aunque se apague el instrumento.

NOTA Puede guardar los ajustes realizados como parte de una canción; para ello, acceda a [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP. Consulte la [página 50](#).

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

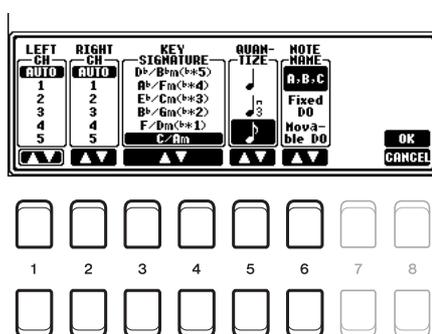
NOTA La partitura de un archivo de audio no se puede mostrar porque la partitura se crea basándose solamente en eventos MIDI.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (activar/desactivar izquierda)	Activa y desactiva la visualización de la notación izquierda. En función de otros ajustes, es posible que este parámetro no esté disponible y que aparezca difuminado en gris. Si este es el caso, vaya a la pantalla de ajustes detallados (consulte a continuación) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto "AUTO", o vaya a la pantalla [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → botón de cursor [▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT y ajuste el parámetro TRACK 1 en cualquier canal excepto "OFF" (página 47). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (activar/desactivar derecha)	Activa y desactiva la visualización de la notación derecha. RIGHT y LEFT (arriba) no pueden desactivarse al mismo tiempo.

[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF (activar/ desactivar acordes)	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, no se muestran acordes.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF (activar/ desactivar letra)	Activa y desactiva la visualización de letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, no se muestran letras. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se muestran los eventos de pedal en lugar de las letras.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (activar/ desactivar nota)	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se muestra la digitación en lugar de los nombres de las notas.
[7 ▲▼]	SIZE (tamaño)	Determina el nivel de zoom de la pantalla de la notación.
[8 ▲▼]	SET UP (configuración)	Abre la pantalla de ajustes detallados. Consulte a continuación.

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



[1 ▲▼]	LEFT CH (canal izquierdo)	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor AUTO cuando se selecciona otra canción.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (canal derecho)	AUTO: Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente; para ello, se ajustan las partes en el mismo canal que el canal especificado en [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (página 47). 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. OFF (ajuste disponible solamente para LEFT CH): No asigna ningún canal a la parte izquierda. Desactiva la visualización del intervalo de teclas que se tocan con la mano izquierda.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (armadura)	Permite introducir cambios en la armadura en medio de una canción, en la posición en que se ha interrumpido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de signatura de tono para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	QUANTIZE (cuantización)	Permite controlar la resolución de las notas en la notación, para poder cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas y adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (nombre de nota)	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro NOTE ON/OFF anterior está configurado en ON (activado). A, B, C: Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). Fixed DO: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo, con la nota de C fijada en Do. Las notas “C, D, E, F, G, A, B” siempre se indican como “Do, Re, Mi, Fa, So, La, Si” cuando el idioma se ajusta en español. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 48). Movable DO: Los nombres de la nota se indican en solfeo de acuerdo con la clave de la canción actual. Cuando se selecciona la canción con la clave en Re mayor, por ejemplo, las notas “D, E, F#, G, A, B, C#” se indican como “Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si” cuando el idioma se ajusta en español. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 48).

Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto

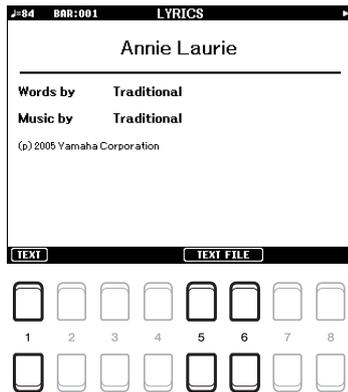
Para ver la letra de la canción seleccionada o el texto, pulse el botón [SONG FUNCTION], seguido de uno de los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (LYRICS/TEXT). Puede cambiar la configuración, como el tamaño de fuente del texto.

NOTA Si las letras son indescifrables o no se pueden leer, es posible que necesite cambiar el ajuste del idioma de las letras en [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → botones de cursor [▲][▼] 2 LYRICS LANGUAGE (página 48).

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

Visualización de letras

Se muestra la letra de los datos de la canción.



Visualización de texto

Se muestran los textos creados en un ordenador.



Pulse los botones [1 ▲▼]



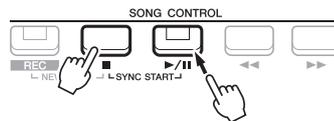
Pulse el botón [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para acceder al archivo de texto deseado.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (texto/letra)	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (un archivo de texto seleccionado mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (borrar) (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Borra el texto de la pantalla. Esta operación no elimina el texto en sí, sino que hace que no se seleccione ningún archivo de texto. Si desea restaurar la indicación de texto, vuelva a seleccionar el archivo de texto mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F11-20pt, P9-16pt (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Cuando el idioma de pantalla es distinto de JAPANESE (japonés) Determina el tipo y el tamaño de fuente. El tipo "F" (fijo) resulta adecuado para visualizar letras con nombres de acordes, ya que las posiciones de éstos se han "fijado" a las letras correspondientes. El tipo "P" (proporcional) es adecuado para mostrar letras sin nombres de acordes o notas explicativas. Los números indican los tamaños de fuente.
	ゴシック9 - ゴシック16 (solo cuando se ha seleccionado un archivo de texto)	Cuando el idioma de pantalla se ha establecido en JAPANESE Determina el tamaño de fuente.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (archivo de texto)	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics/Text.

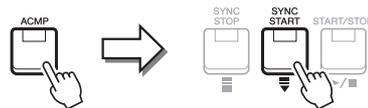
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

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

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



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



- 5** Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] o toque acordes en la sección de acordes. Empezarán a reproducirse la canción y el estilo a la vez. La información de acordes aparece en la partitura visualizada ([página 43](#)) mientras toca.

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

NOTA La función Style Retrigger (redisparador de estilo) ([página 10](#)) no se puede utilizar durante la reproducción de canciones.

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

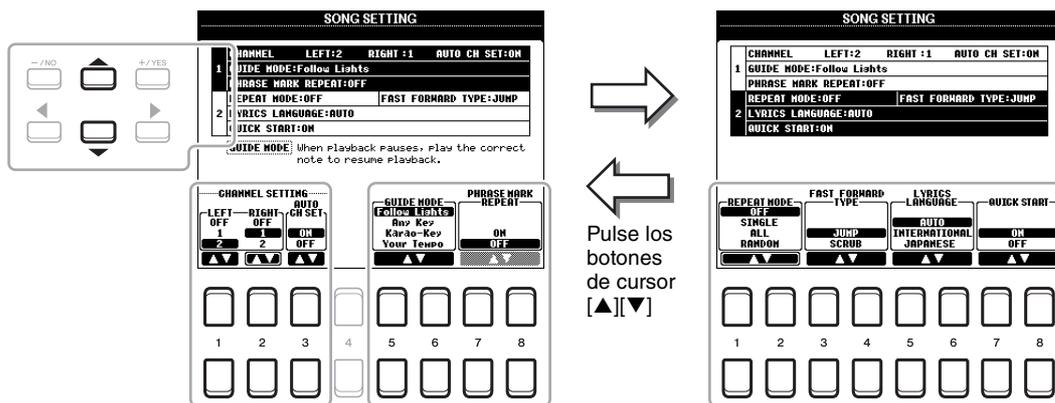
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (función de guía, ajustes de canal, ajustes de repetición)

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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER]

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



1 Página CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

[1 ▲▼]	LEFT (izquierda)	Estos parámetros determinan el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de las funciones de guía y de partitura de canción.
[2 ▲▼]	RIGHT (derecha)	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (establecer canal automáticamente)	Cuando se establece en “ON”, se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe configurarse como “ON”.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GUIDE MODE (modo de guía)	Consulte la página 48 .
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PHRASE MARK REPEAT (repetición de marca de frase)	Este parámetro solo está disponible cuando la canción actual contiene marcas de frase, que especifican ciertas ubicaciones (de varios compases cada una) en la canción. Cuando se ajusta en ON, la sección correspondiente a la marca de frase (especificada mediante los botones SONG CONTROL [◀◀] (REW) y [▶▶] (FF)) se reproduce de forma repetida. Tenga en cuenta que este parámetro se puede establecer solo cuando se detiene la reproducción de la canción.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REPEAT MODE (modo de repetición)	Determina el método de repetición de la reproducción. OFF: Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. SINGLE: Reproduce continuamente la canción seleccionada. ALL: Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. RANDOM: Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FAST FORWARD TYPE (tipo de avance rápido)	Determina el tipo de avance rápido cuando se pulsa el botón [▶▶] (FF) durante la reproducción de canciones MIDI. JUMP: Al pulsar el botón [▶▶] una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Si se mantiene pulsado el botón [▶▶], avanza de forma continua. SCRUB: Si se mantiene pulsado [▶▶], se reproduce y suena la canción a gran velocidad.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (idioma de la letra)	Determina el idioma que se muestra en la pantalla Lyrics. AUTO: Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. INTERNATIONAL: Trata la letra visualizada como un idioma occidental. JAPANESE: Trata la letra visualizada como japonés.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	QUICK START (inicio rápido)	En algunos datos de canciones 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. Cuando Quick Start se configura en "ON", el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después reduce el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.

Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía

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

1 Seleccione la canción que desea practicar en el teclado o que desea cantar.

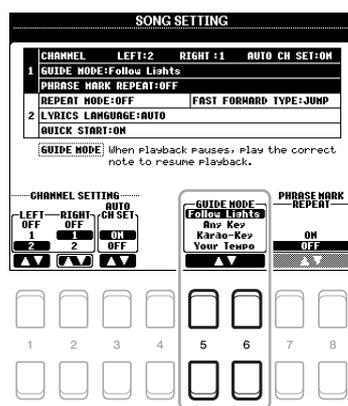
2 Abra la pantalla de configuración.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → botones de cursor [▲][▼] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT



PÁGINA SIGUIENTE

3 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar el modo de guía que desee.



Modos de guía para practicar en el teclado

• Follow Lights (luces guía)

Cuando se selecciona, la reproducción de la canción se interrumpe a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights (luces guía) se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el PSR-S670 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función Song Score (partitura de canción).

• Any Key (cualquier tecla)

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

• Your Tempo (su tempo)

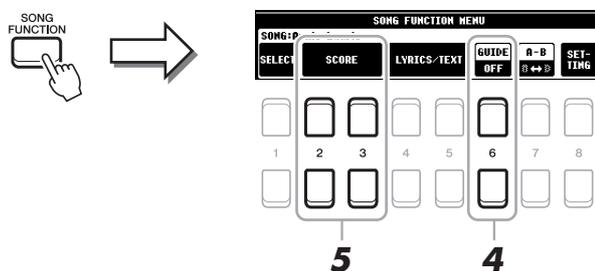
Igual que Follow Lights, salvo que la reproducción de canciones coincide con la velocidad con la que está tocando.

Modo de guía para cantar

• Karao-Key (tecla Karaoke)

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

4 Pulse el botón [SONG FUNCTION] para acceder a la pantalla SONG FUNCTION MENU y, a continuación, active la función de guía pulsando uno de los botones [6 ▲▼] (GUIDE).



5 Abra la pantalla Score pulsando uno de los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE).

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

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

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

NOTA Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 53). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente y se recuperarán los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

Creación y edición de canciones (Creador de canciones)

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

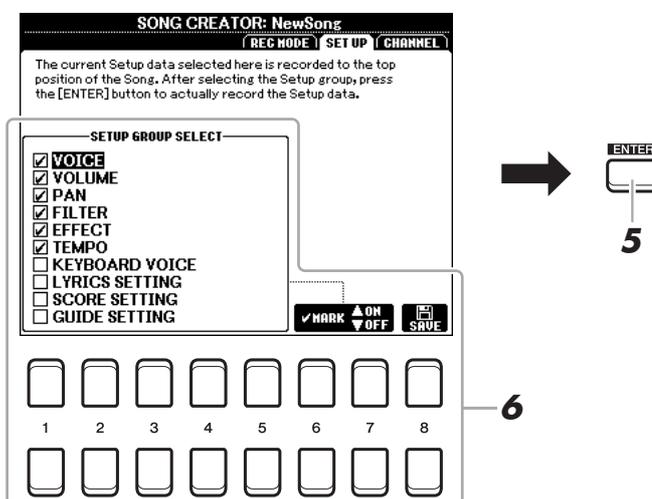
Selección de los datos de configuración que se grabarán en la cabecera de la canción (página SETUP)

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

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

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB[◀][▶] SETUP



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

4 Determine los datos de configuración que desea grabar.

<p>[1 ▲▼]- [5 ▲▼]</p>	<p>SETUP GROUP SELECT (seleccionar grupo de configuración)</p>	<p>Determina las características y funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí solo se pueden grabar al principio de la canción, excepto KEYBOARD VOICE.</p> <p>VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO: Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la mesa de mezclas.</p> <p>KEYBOARD VOICE: Graba los ajustes del panel, incluso la selección de voces de las partes de teclado (RIGHT 1, 2, y LEFT) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en el ajuste de un solo toque. Se puede grabar en cualquier punto de la canción para que pueda cambiar de voz en mitad de ella.</p> <p>LYRICS SETTING: Graba los ajustes de la pantalla Lyrics.</p> <p>SCORE SETTING: Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura).</p> <p>GUIDE SETTING: Graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de guía.</p>
---------------------------	--	---

[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON (marca activada)	Agregue o elimine una marca del elemento seleccionado. Los elementos marcados se graban en la canción.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF (marca desactivada)	

5 Pulse el botón [ENTER] para grabar los datos.

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (SAVE) para llevar a cabo la operación de guardado.

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

IMPORTANTE

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

Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out (puntos de entrada y salida) (página REC MODE)

Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción que ya haya grabado, utilice la función Punch IN/OUT (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 no se graba encima de las notas situadas antes y después de los puntos de entrada y salida, aunque se reproducen normalmente para guiarle en la sincronización de los puntos de entrada y salida.

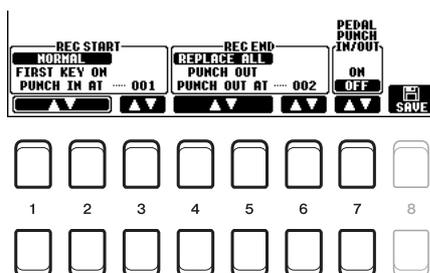
NOTA La función Style Retrigger (página 10) no se puede utilizar al sobregrabar datos existentes.

1 Seleccione la canción que desee para volver a grabar.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [◀] REC MODE

3 Determine los ajustes de grabación.

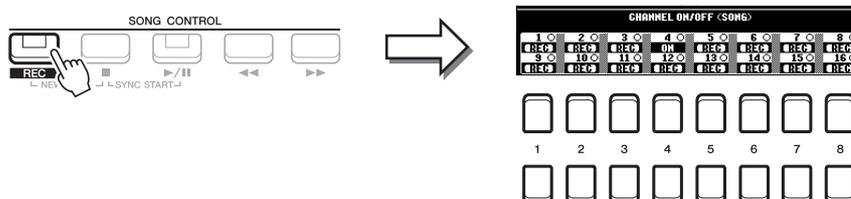


[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	REC START (punto de entrada)	<p>Determina la sincronización del punto de entrada.</p> <p>NORMAL: La sobregrabación comienza cuando se inicia la reproducción de la canción mediante el botón SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) o bien cuando se toca el teclado en modo Synchro Standby (espera sincronizada).</p> <p>FIRST KEY ON: La canción se reproduce de forma normal y la sobregrabación comienza en el momento en que se toca el teclado.</p> <p>PUNCH IN AT: La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás en el que se ha indicado el punto de entrada y, a continuación, comienza la sobregrabación en ese punto. Puede establecer el compás de punto de entrada pulsando el botón [3 ▲▼].</p>
-------------------	---------------------------------	---

<p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (punto de salida)</p>	<p>Determina la sincronización del punto de salida.</p> <p>REPLACE ALL: Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación.</p> <p>PUNCH OUT: Se considera como punto de salida la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación.</p> <p>PUNCH OUT AT: La sobregrabación en sí continúa hasta el principio del compás del punto de salida especificado (establecido con el botón correspondiente de la pantalla), momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. Puede establecer el compás de punto de salida pulsando los botones [6 ▲▼].</p>
<p>[7 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT (puntos de entrada y salida con el pedal)</p>	<p>Cuando se configura en ON, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida. Mientras se reproduce una canción, al pulsar (y mantener pulsado) el pedal 2 se habilita de forma instantánea la grabación Punch In, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Pulse y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción, para realizar los puntos de entrada y salida de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal 2 se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está establecida en ON.</p> <p>NOTA La operación de puntos de entrada y salida puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si es necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 80).</p>

4 Pulse el botón SONG CONTROL [REC].

Aparece la pantalla CHANNEL ON/OFF (SONG). Pulse el botón SONG [REC] y, sin soltarlo, pulse los botones [1 ▲▼]-[8 ▲▼] a fin de seleccionar “REC” para el canal deseado.



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

De acuerdo con los ajustes del paso 3, toque el teclado entre los puntos de entrada y salida. Consulte los ejemplos de varios ajustes ilustrados más adelante.

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (SAVE) para llevar a cabo la operación de guardado.

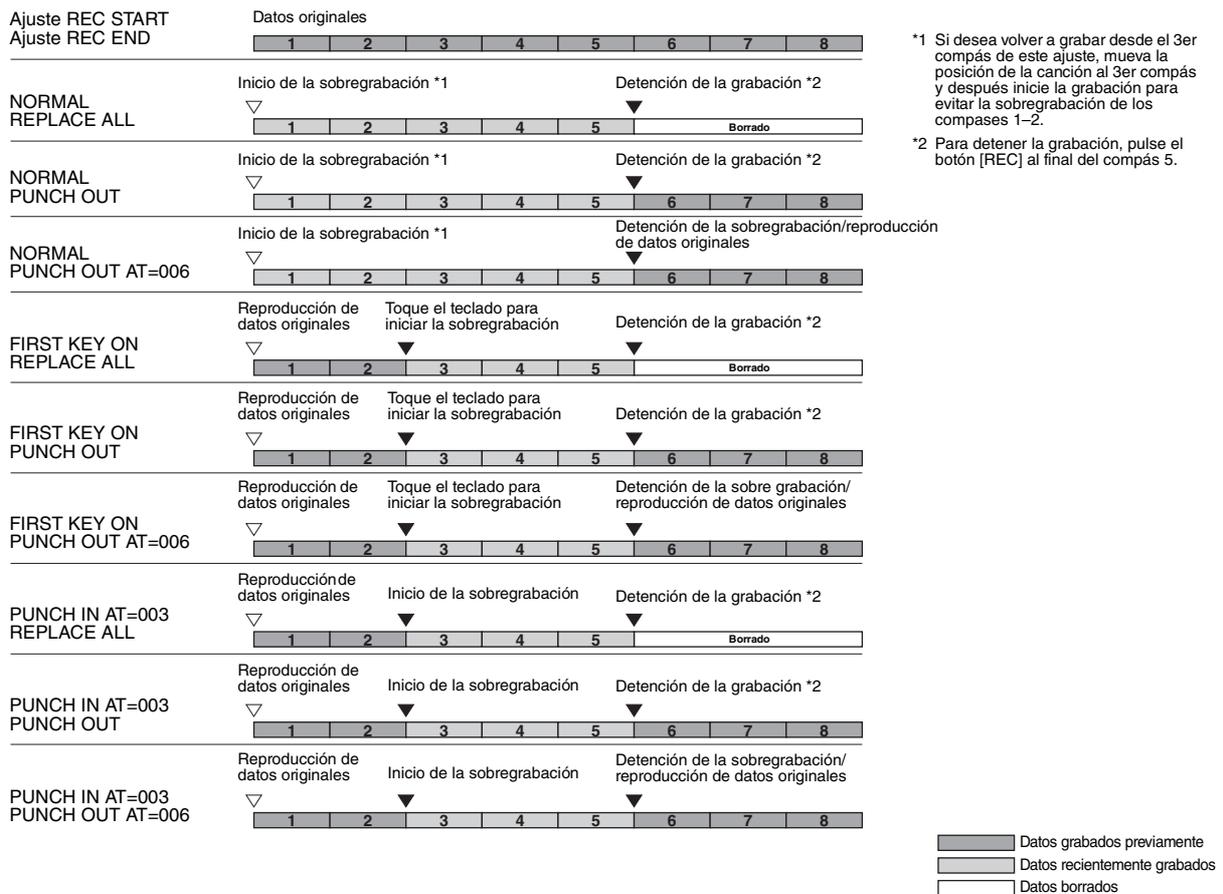
Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

IMPORTANTE

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 de puntos de entrada y salida

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



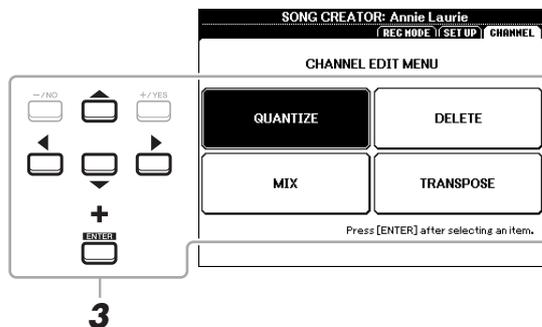
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes (pantalla CHANNEL)

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

1 Seleccione una canción para su edición.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [▶] CHANNEL



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

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

Para obtener más información sobre el menú de edición y ajustes disponibles, consulte las [páginas 54–55](#).

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

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

6 Pulse el botón [8 ▲▼] (SAVE) para llevar a cabo la operación de guardado.

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

IMPORTANTE

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

QUANTIZE (cuantización)

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (canal)	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantizarse.										
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SIZE (tamaño)	<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>Ajustes:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Negra</td> <td> Corchea</td> <td> Fusa</td> <td> Semifusa</td> <td> Fusa+ Tresillo de corcheas*</td> </tr> <tr> <td> Tresillo de negras</td> <td> Tresillo de corcheas</td> <td> Tresillo de fusas</td> <td> Corchea+ Tresillo de corcheas*</td> <td> Fusa+ Tresillo de semicorcheas*</td> </tr> </table> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantizar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantizarán correctamente.</p>	Negra	Corchea	Fusa	Semifusa	Fusa+ Tresillo de corcheas*	Tresillo de negras	Tresillo de corcheas	Tresillo de fusas	Corchea+ Tresillo de corcheas*	Fusa+ Tresillo de semicorcheas*
Negra	Corchea	Fusa	Semifusa	Fusa+ Tresillo de corcheas*								
Tresillo de negras	Tresillo de corcheas	Tresillo de fusas	Corchea+ Tresillo de corcheas*	Fusa+ Tresillo de semicorcheas*								

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

DELETE (borrar)

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

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

MIX (mezclar)

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

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

CHANNEL TRANSPOSE (transposición de canal)

Con esta función puede transportar los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono. Seleccione el canal que desee transportar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, establezca el valor con el dial de datos o los botones [+ / YES] / [- / NO]. Pulse el botón [ENTER] para transportar realmente el o los canales.

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

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

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

Multi Pad

Contenido

Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator).....	56
Edición de Multi Pads	58

Creación de Multi Pads (Multi Pad Creator)

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

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

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

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

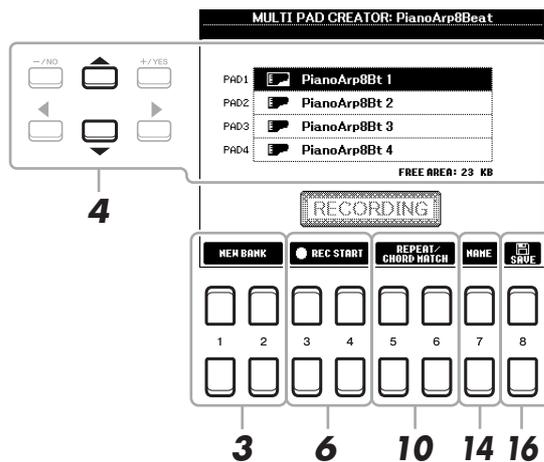
Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, este paso no es necesario.



PÁGINA SIGUIENTE

2 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] MULTI PAD CREATOR → [ENTER]



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

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

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

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

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

7 Interprete al teclado para iniciar la grabación.

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

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

Notas recomendadas para la frase de correspondencia de acordes

Si piensa crear una frase de concordancia de acordes, utilice las notas de Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Si o, en otras palabras, toque la frase en clave de Do mayor. De esta forma se garantiza que la frase permanezca armónicamente constante y concuerde con el acorde que se toque en la sección izquierda del teclado.



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

8 Detenga la grabación.

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

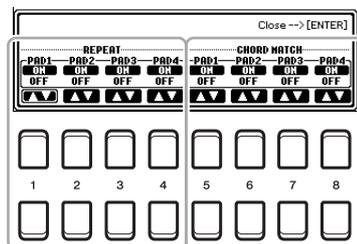
9 Escuche de nuevo la frase recién grabada pulsando el botón de MULTI PAD [1]–[4] correspondiente. Para volver a grabar la frase, repita los pasos del 6 al 8.

10 Pulse el botón [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (REPEAT/CHORD MATCH) para abrir la ventana de ajustes Repeat/Chord Match.

11 Active o desactive el parámetro de repetición de cada Pad con los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

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

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



11

12

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

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

13 Para cerrar la ventana de ajustes Repeat/Chord Match, pulse el botón [EXIT].

14 Pulse el botón [7 ▲▼] (NAME) para asignar un nombre al Multi Pad grabado.

15 Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos del 4 al 14.

16 Pulse el botón [8 ▲▼] para guardar el Multi Pad y después guarde los datos del Multi Pad como bancos que contienen un conjunto de cuatro Pads.

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

AVISO

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

Edición de Multi Pads

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

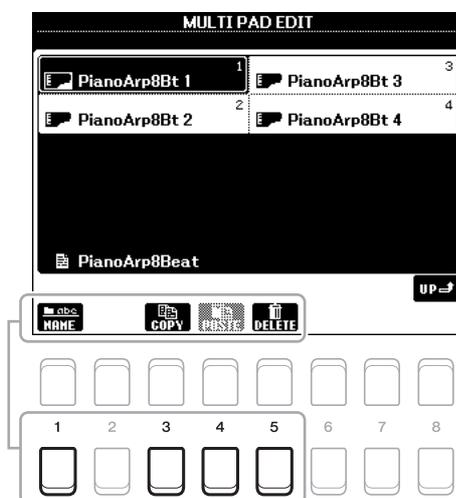
1 Seleccione el banco de Multi Pad que contenga el Multi Pad que desee editar.

1-1 Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de bancos de Multi Pad.

1-2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña “PRESET,” “USER” o “USB” (cuando haya conectada una unidad flash USB) donde está guardado el Multi Pad deseado.

1-3 Seleccione un banco de Multi Pad mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

- 2** Pulse el botón [7 ▼] (EDIT) de MENU 1 para acceder a la pantalla MULTI PAD EDIT.
- 3** Seleccione el Multi Pad concreto que desee editar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].
- 4** Edite el Pad seleccionado.



[1 ▼]	NAME (nombre)	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
[3 ▼]	COPY (copiar)	Copia los Multi Pads. Consulte a continuación.
[4 ▼]	PASTE (pegar)	Pega los Multi Pads copiados mediante el botón [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE (borrar)	Elimina los Multi Pads seleccionados.

Copia del Multi Pad

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

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

Pulse el botón [8 ▲] para abrir la ventana de confirmación, pulse el botón [7 ▲▼] (YES) para abrir la página USER y después pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para llevar a cabo la operación de guardado.

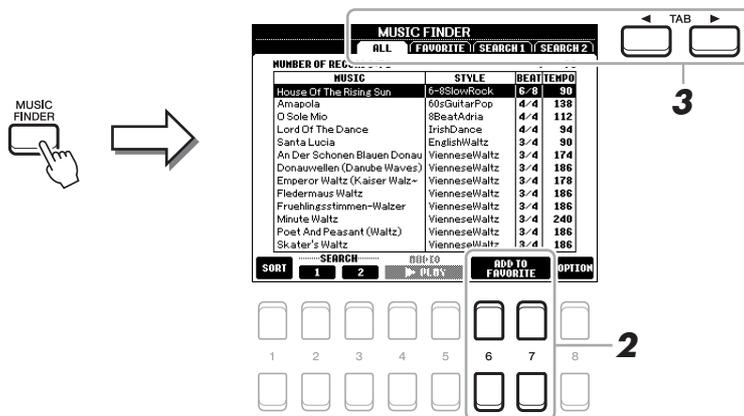
Contenido

Creación de un conjunto de registros favoritos	60
Edición de registros	61
• Eliminación del registro	62
Guardado de los registros como un único archivo	63
• Apertura de registros de un archivo de Music Finder	63

Creación de un conjunto de registros favoritos

Aunque la función de búsqueda permite buscar de forma eficiente registros de Music Finder, quizás desee crear una “carpeta” personalizada de sus registros preferidos, para que pueda abrir rápidamente la configuración del panel, los datos de canciones y los datos de estilo que usa frecuentemente.

- 1 Seleccione el registro que prefiera de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (ADD TO FAVORITE) y, a continuación, pulse el botón [7 ▲▼] (YES) para añadir el registro seleccionado a la página FAVORITE.



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

Al igual que con la página ALL, puede seleccionar el registro en la página FAVORITE y después iniciar la interpretación.

Eliminación de registros de la página FAVORITE

- 1 Seleccione el registro que desea eliminar de la pantalla FAVORITE.
- 2 Pulse uno de los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DELETE FROM FAVORITE) y, a continuación, pulse el botón [7 ▲▼] (YES) para eliminar realmente el registro.

Edición de registros

Puede crear su registro original editando un registro existente. Las ediciones se pueden sustituir con las del registro actual o se pueden guardar como un registro independiente.

- 1** Seleccione el registro que desee editar en la pantalla MUSIC FINDER.
- 2** Pulse el botón [8 ▲▼] (OPTION) para que aparezca la pantalla OPTION MENU.
- 3** Pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) para abrir la pantalla de edición.
- 4** Edite el registro.

Seleccione la operación de edición que desee mediante los botones de cursor [▲][▼] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

MUSIC (música)	Permite introducir el título de la música. Escriba el título de la música en la ventana de introducción de caracteres.
KEYWORD (palabra clave)	Permite introducir la palabra clave que se utilizará cuando ejecute la operación de búsqueda. Escriba la palabra clave en la ventana de introducción de caracteres.
STYLE/SONG/AUDIO (estilo, canción, audio)	Cambia el estilo. Seleccione el estilo con los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] de la pantalla de selección de estilo y, a continuación, pulse el botón [ENTER]. Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla EDIT. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
GENRE (género)	Selecciona el género deseado. En la pantalla GENRE, seleccione el género que desee mediante los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Para añadir un género nuevo, pulse el botón [6 ▲▼] (GENRE NAME) y especifique el nuevo nombre del género. Una vez seleccionado el género, pulse el botón [EXIT].
BEAT (tiempo)	Cambia el tiempo (signatura de compás) del registro con fines de búsqueda. Pulse los botones de cursor [◀][▶] para seleccionar el tiempo y, a continuación, pulse el botón [ENTER]. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar. NOTA Tenga en cuenta que el ajuste de tiempo que se realiza aquí es solo para la función de búsqueda Music Finder y no afecta al ajuste real de tiempo del estilo en sí.
SECTION (sección)	Selecciona las secciones de estilo que se abren cuando se selecciona el registro. En la pantalla SECTION, seleccione la sección que desee reproducir primero mediante los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼]. A continuación, seleccione la sección que desee reproducir en segundo lugar mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]. Pulse el botón [ENTER] después de seleccionar las secciones. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
TEMPO	Cambia el tempo. En la pantalla TEMPO, utilice los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para cambiar el tempo y, a continuación, pulse el botón [EXIT]. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
FAVORITE (favoritos)	Si este ajuste está activado, el registro editado se añade a la pantalla FAVORITE. Utilice los botones de cursor [◀][▶] para seleccionar ON/OFF y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

Para cancelar la operación de edición y salir de ella, pulse los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CANCEL).

5 Guarde el registro editado.

Cuando se crea un nuevo registro

Pulse uno de los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (NEW RECORD). El registro se añade a la página ALL. El registro se añade también a la página FAVORITE si esta función se ha activado en el paso 4.

Cuando se sobrescribe un registro existente

Pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK). El registro se añade también a la página FAVORITE si esta función se ha activado en el paso 4.

Eliminación del registro

Cuando se lleva a cabo la operación de eliminación, el registro se elimina de todas las páginas (ALL, FAVORITE y SEARCH 1/2).

- 1** Seleccione el registro que se eliminará de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2** Pulse el botón [8 ▲▼] (OPTION) para que aparezca la pantalla OPTION MENU.
- 3** Pulse uno de los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) para abrir la pantalla de edición.
- 4** Pulse uno de los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (DELETE RECORD).
Para cancelar la operación de borrado y volver a la pantalla MUSIC FINDER del paso 1, pulse el botón [6 ▲▼] (NO); para volver a la pantalla EDIT del paso 3, pulse el botón [5 ▲▼] (CANCEL).
- 5** Pulse el botón [7 ▲▼] (OK) para eliminar el registro actual.

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 del panel, archivos de estilo, canción y audio) no se pueden tratar como archivos independientes.

1 Abra la pantalla de selección de archivos de Music Finder.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

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

3 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE).

Aparece la ventana de introducción de caracteres. Si es necesario, cambie el nombre del archivo. Para obtener instrucciones sobre la introducción de caracteres, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

4 Pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardar el archivo.

Todos los registros se guardan juntas en un único archivo de Music Finder.

Apertura de registros de un archivo de Music Finder

Si selecciona un archivo de Music Finder, puede abrir los registros guardados en la unidad USER o USB como un archivo.

1 Abra la pantalla de selección de archivos de Music Finder.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación (USER/USB) en la que se guarda el archivo.

3 Utilice los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el archivo de Music Finder que desee.

Aparecerá un mensaje que le solicitará que seleccione una de las siguientes opciones.

[5 ▲▼]	CANCEL (cancelar)	Cancela la operación de selección de archivo. NOTA El archivo seleccionado no se abre.
[6 ▲▼]	APPEND (añadir)	Los registros activados se añaden a los registros que se encuentran actualmente en el instrumento.
[7 ▲▼]	REPLACE (reemplazar)	Todos los registros de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidas por los registros del archivo seleccionado. AVISO Al seleccionar “REPLACE”, se eliminan automáticamente todos los registros originales de la memoria interna. Asegúrese de que se han archivado todos los datos importantes en otro lugar.

Contenido

Edición de la memoria de registros	64
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (bloqueo)	65
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence) ..	66
• Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros	68
• Uso de la secuencia de registros	68

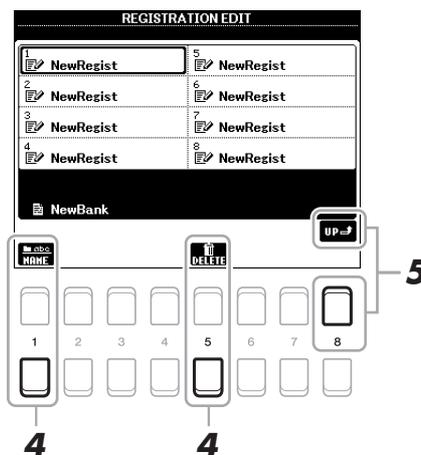
Edición de la memoria de registros

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

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

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

2 Pulse el botón [7 ▲▼] (EDIT) de MENU 1 para acceder a la pantalla REGISTRATION EDIT.



3 Seleccione una memoria de registros concreta que desee editar mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y, a continuación, pulse el botón [ENTER].

4 Pulse el botón [1 ▼] para cambiar el nombre o el botón [5 ▼] para eliminar la memoria de registros seleccionada.

5 Guarde el banco actual que contiene las memorias de registros.

Pulse el botón [8 ▲] (UP) para abrir la pantalla de selección de memoria de registros y después pulse el botón [6 ▼] (SAVE) de MENU 2 para llevar a cabo la operación de guardado.

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (bloqueo)

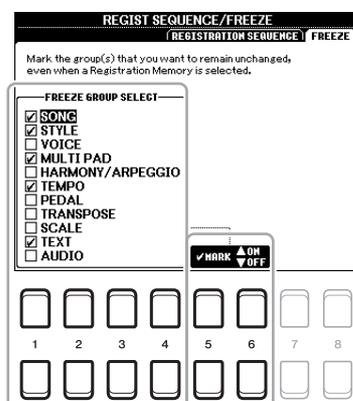
La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Si desea cambiar la configuración de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

1 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/
FREEZE → [ENTER] → TAB [▶] FREEZE

2 Utilice los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar el elemento deseado y, a continuación, pulse los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para introducir o eliminar la marca de verificación.

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



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

AVISO

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

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

Con esta operación, puede “bloquear” o mantener los elementos con una marca de verificación, aunque seleccione otro número de memoria de registros. Para desactivar la función Freeze, vuelva a pulsar el botón [FREEZE].

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

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

- 1 Si pretende utilizar un pedal o pedales para cambiar el número de memoria de registros, conecte los pedales opcionales a las tomas de FOOT PEDAL apropiadas.**
Para obtener información detallada, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.
- 2 Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para acceder a la pantalla REGISTRATION BANK y, a continuación, seleccione el banco que desee programar.**

3 Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/
FREEZE → [ENTER] → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE

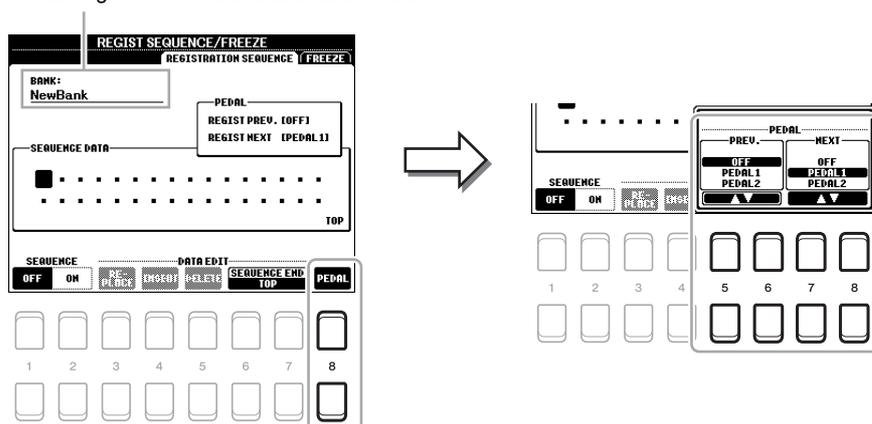
4 Si utiliza un pedal, especifique cómo se va a utilizar el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.

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

- [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (PREV.): Selecciona qué pedal se utiliza para invertir la secuencia de registros.
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (NEXT): Selecciona qué pedal se utiliza para avanzar en la secuencia de registros.

Tenga en cuenta que estos ajustes del pedal (que no sean OFF) tendrán prioridad sobre los ajustes en la pantalla FOOT PEDAL (página 79). Si desea utilizar el pedal para una función diferente de la secuencia de registros, asegúrese de que se ajuste en OFF.

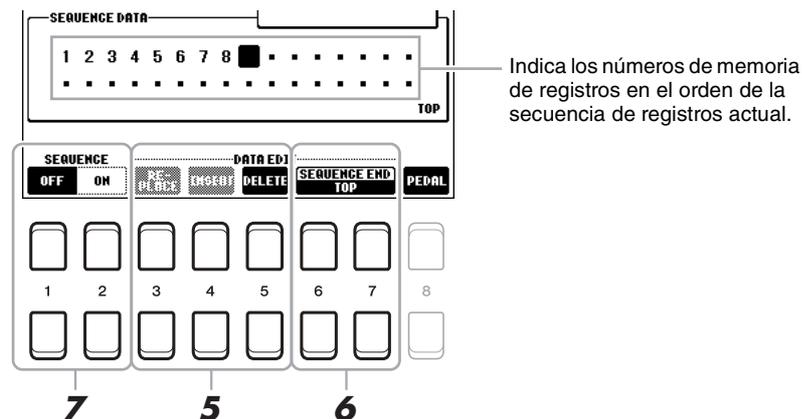
Indica el nombre del banco de la memoria de registros seleccionado actualmente.



▶ PÁGINA SIGUIENTE

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

Pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8] en el panel y, a continuación, pulse el botón [4 ▲▼] (INSERT) para introducir el número. La posición del cursor se puede mover mediante los botones de cursor [◀][▶].



[3 ▲▼]	REPLACE (reemplazar)	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.
[4 ▲▼]	INSERT (insertar)	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente en la posición del cursor.
[5 ▲▼]	DELETE (borrar)	Borra el número que está en la posición del cursor.

6 Utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (SEQUENCE END) para determinar el comportamiento de la secuencia de registros al llegar al final de la secuencia.

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

7 Pulse el botón [2 ▲▼] (SEQUENCE ON) para activar la función de secuencia de registros.

Para desactivar la función de secuencia de registros, pulse el botón [1 ▲▼] (SEQUENCE OFF).

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

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

AVISO

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

Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registros

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

- 1** Pulse los botones REGIST BANK [+] y [-] simultáneamente para acceder a la pantalla de selección de banco de registros.
- 2** Pulse el botón [6 ▼] de MENU 2 para guardar el archivo del banco.
Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

Uso de la secuencia de registros

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



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

Aparece un cuadro alrededor del número más a la izquierda, que indica que se ha seleccionado este número de memoria de registros.

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

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

NOTA El pedal se puede utilizar para la secuencia de registros independientemente de la pantalla que se active (a excepción de la pantalla REGIST SEQUENCE).

Contenido

Edición de los parámetros de VOL/VOICE (volumen/voz)	69
Edición de los parámetros de FILTER (filtro)	70
Edición de los parámetros de TUNE (afinación)	71
Edición de los parámetros de EFFECT (efectos)	72
• Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza	72
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque	73
• Edición y almacenamiento del tipo de efecto original	74
Edición de los parámetros del ecualizador principal (MEQ)	75
Edición de los parámetros del compresor principal (CMP)	76
Diagrama de bloques	78

En relación con la mesa de mezclas, este Manual de referencia cubre las descripciones detalladas de cada parámetro, mientras que el Manual de instrucciones cubre las instrucciones básicas, incluida la operación de guardado. Puede editar varios parámetros para las partes que se abren mediante el botón [MIXER] y después puede guardar las ediciones para futuras recuperaciones.

Consulte el diagrama de bloques de la [página 78](#), que representa de forma visual el flujo de la señal y la configuración de la consola de mezclas.

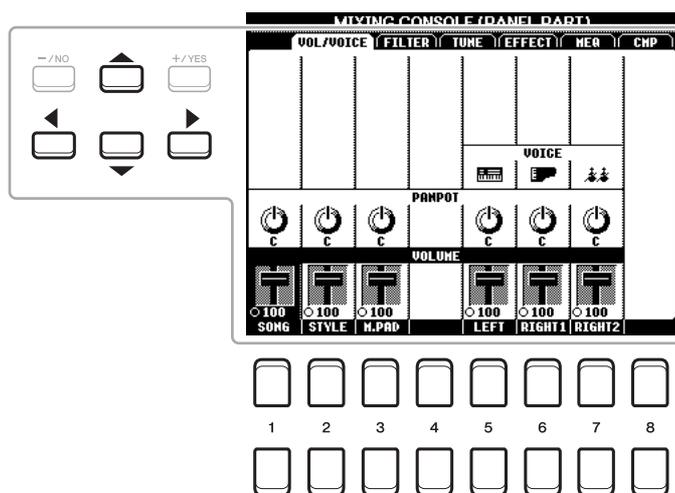
Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar las diversas páginas siguientes.



Pulse varias veces el botón [MIXER] (mezclador) para acceder a las partes correspondientes de la pantalla MIXING CONSOLE (mesa de mezclas).

PANEL PART → STYLE PSRT → SONG CH 1-8 → SONG CH9-16

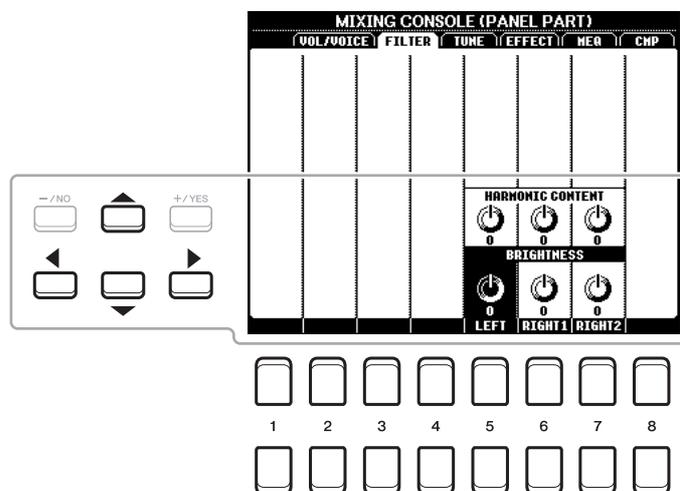
Edición de los parámetros de VOL/VOICE (volumen/voz)



Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

<p>VOICE (voz)</p>	<p>Permite volver a seleccionar las voces para cada parte. Pulse uno de los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para que aparezca la pantalla de selección de voz del canal (parte). Una vez seleccionada la voz que desee, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Mixing Console.</p> <p>NOTA Tenga en cuenta las siguientes limitaciones de operaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para cada canal de estilo, solamente puede seleccionar las voces para grabar en las páginas 28 y 29. • Para cada canal de estilo o canción, no puede seleccionar voces en la unidad USER. • Para cada Multi Pad, no puede cambiar la voz. • Cuando se selecciona una canción GM, solamente se puede seleccionar una voz de conjunto de batería para el canal 10 (en la página SONG CH9-16). <p>NOTA Para un canal de estilo o canción, al acceder a una voz de ritmo/percusión (conjunto de batería, etc.) se reemplazarán los ajustes del canal con el de la nueva voz. En ese caso, los ajustes originales se pueden restaurar aunque se haya vuelto a seleccionar la voz original. Para restaurar el sonido original, vuelva a seleccionar la canción o el estilo sin llevar a cabo la operación de guardado.</p>
<p>PANPOT (posición de efecto panorámico)</p>	<p>Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (canal).</p>
<p>VOLUME (volumen)</p>	<p>Determina el volumen de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.</p>

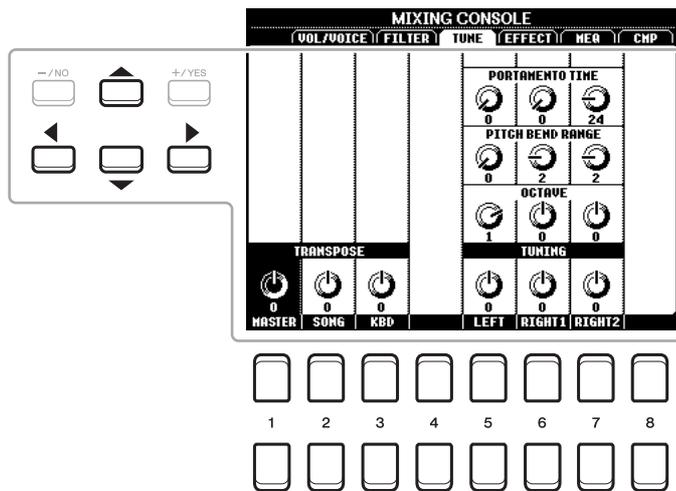
Edición de los parámetros de FILTER (filtro)



Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

<p>HARMONIC CONTENT (contenido armónico)</p>	<p>Permite ajustar el efecto la resonancia (página 14) para cada parte.</p>
<p>BRIGHTNESS (brillo)</p>	<p>Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 14).</p>

Edición de los parámetros de TUNE (afinación)



Mueva la posición del cursor en la pantalla mediante los botones de cursor [▲][▼][◀][▶] y utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los parámetros.

PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en “0”, no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está en MONO (página 13).
PITCH BEND RANGE (rango de inflexión del tono)	Determina el rango de la rueda [PITCH BEND] para cada parte del teclado. El rango va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono.
OCTAVE (octava)	Determina el rango del cambio de tono en octavas, dos octavas más arriba o más abajo para cada parte de teclado. El valor que se ajusta aquí se añade al ajuste mediante los botones UPPER OCTAVE [-]/[+].
TUNING (afinación)	Determina el tono de cada parte del teclado en centésimas. NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono.)
TRANSPOSE (transposición)	Permite establecer la transposición del sonido global del instrumento (MASTER), de la reproducción de canciones (SONG) o del tono del teclado (KBD), respectivamente. Tenga en cuenta que el ajuste “KBD” también transporta el tono de reproducción de estilo y los Multi Pads (puesto que estos también resultan afectados por la interpretación en el teclado en la sección de la mano izquierda).

Edición de los parámetros de EFFECT (efectos)

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

■ Reverb, Chorus:

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

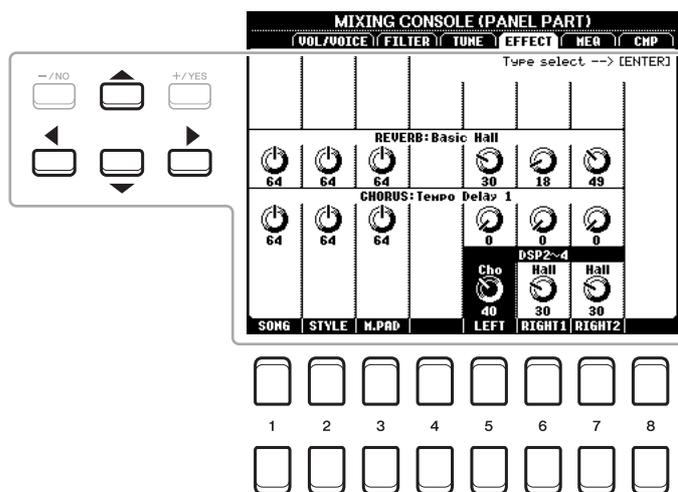
■ DSP1:

Cuando el parámetro “Connection” se ajusta en “System” en el paso 2 de la [página 74](#), los efectos de este bloque se aplican solamente a los sonidos de canción y estilo. En este estado, puede seleccionar solamente un tipo de efecto cada vez y ajustar el nivel de transmisión (profundidad) para cada pieza así como nivel de retorno para todas las piezas. Cuando el parámetro “Connection” se ajusta en “Insertion”, los efectos de este bloque se aplican a un canal específico de estilo y canción.

■ DSP2-4:

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

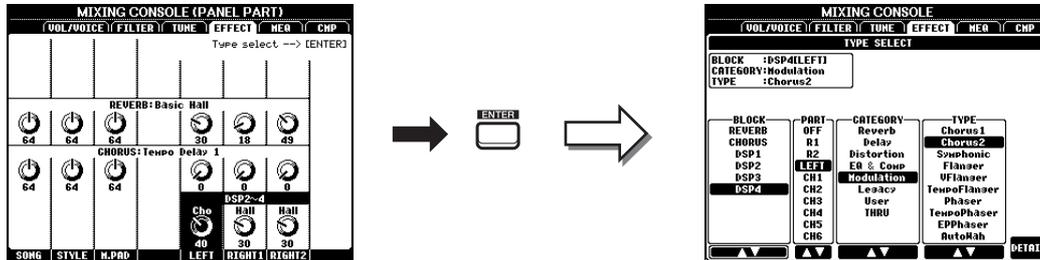
Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza



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

Selección de un tipo de efecto para cada bloque

- 1 Abra la página que desee de PANEL, STYLE o SONG pulsando el botón [MIXER] varias veces, si es necesario.
- 2 En la página EFFECT, pulse el botón [ENTER] para acceder a la pantalla de selección de tipo de efecto.



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

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
REVERB (reverberación)	Todas las partes	Recrea el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido con una gran variedad de texturas como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	Parte de estilo, canales de canciones 1–16	Además de los efectos de coro y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como la distorsión y Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1 (R1), RIGHT 2 (R2), LEFT, canales de canciones 1–16	Además de los efectos de coro y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efectos, como la distorsión y Wah. Para cada DSP2–4, puede seleccionar una de las partes o los canales que se enumeran a la izquierda. Si selecciona “R2” para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica solo a la parte Right 2. Tenga en cuenta que si selecciona una canción o un estilo que necesita los bloques DSP2–4, la asignación de piezas de esos tres bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad de acuerdo con los datos.

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

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una parte si está seleccionado “REVERB”, “CHORUS” o DSP1” (cuando el parámetro “Connection” está ajustado en “System”; consulte la [página 74](#) para obtener información detallada al respecto). La razón es que solo uno de los tipos de efectos se puede seleccionar para que su aplicación habitual a todas las partes disponibles.

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

Tenga en cuenta que el bloque de reverberación no se divide en categorías.

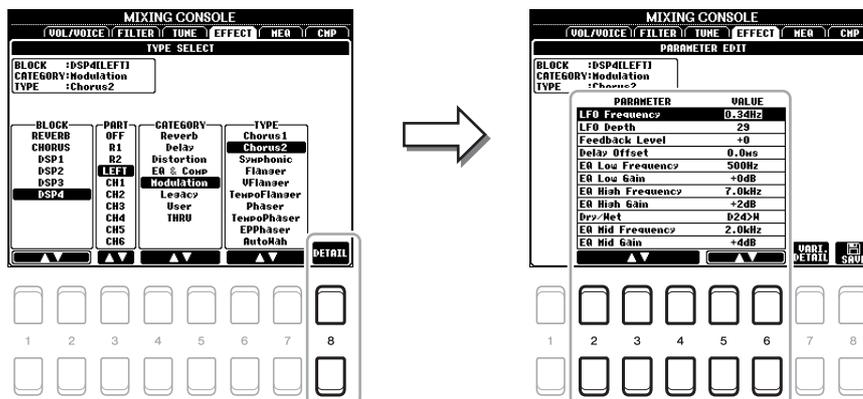
Si desea editar los parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado, pulse el botón [8 ▲▼] (DETAIL). Para obtener información detallada sobre el particular, consulte la siguiente sección.

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

Para obtener información detallada, consulte el Manual de instrucciones.

Edición y almacenamiento del tipo de efecto original

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



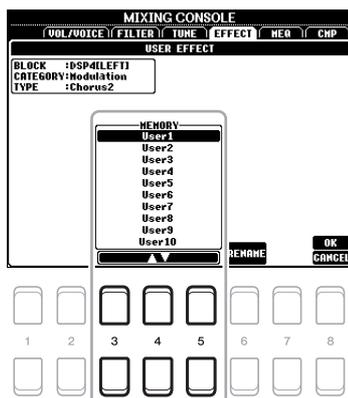
- 2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar un parámetro y después utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar el valor.

Cuando se seleccione la reverberación, el coro o DSP1 como bloque de efectos, podrá ajustar el nivel de retorno mediante el botón [7 ▲▼] (EFFECT RETURN LEVEL).

- 3 Si se selecciona DSP2, 3 o 4 como bloque de efectos, edite el parámetro de variación si lo desea.

Pulse el botón [7 ▲▼] (VARI. DETAIL) para abrir el parámetro de variación, seleccione un parámetro mediante los botones [2 ▲▼]–[4 ▲▼] y, a continuación, pulse los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar el valor. Este parámetro solamente es efectivo cuando se encienda la luz del botón [DSP VARI.] en el panel. Para cerrar esta pantalla, pulse el botón [EXIT].

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



- 5 Utilice los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardarán los ajustes como efecto de usuario.

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

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

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

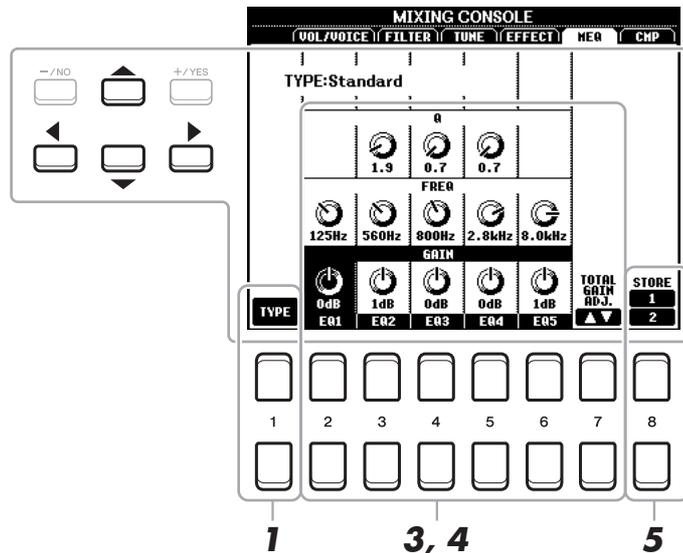
El efecto de usuario guardado se puede seleccionar en la categoría “User” del bloque de efectos correspondiente (página 73).

Edición de los parámetros del ecualizador principal (MEQ)

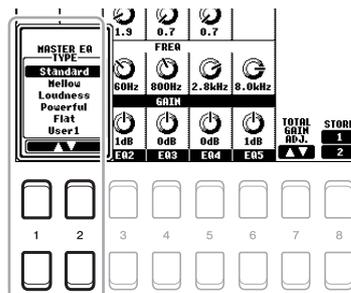
El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para adaptarse a la respuesta de frecuencia global.

Este instrumento está equipado con un ecualizador digital de cinco bandas de alta calidad. Puede seleccionar uno de los tipos de ecualización predefinidos o, si lo prefiere, crear sus propios ajustes de ecualización ajustando las bandas de frecuencia. A continuación, podrá guardar los ajustes en uno de los dos tipos de ecualizadores principales de usuario.

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



- 1** Pulse el botón [1 ▲▼] (TYPE) para que aparezca la pantalla MASTER EQ TYPE (tipo de ecualizador principal).
- 2** Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar el tipo de ecualizador principal que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



Standard: Ajustes de ecualización normales que ponen de relieve de forma óptima las características del instrumento.

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

Loudness: Ajustes de ecualización claros que enfatizan los sonidos de frecuencias tanto bajas como altas. Es especialmente adecuado para la música subida de tempo.

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

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

User (usuario)

1/2: Sus propios ajustes de ecualización personalizados guardados en el paso 5.

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

Utilice los botones [2 ▲▼]–[6 ▲▼] para ajustar el nivel. El botón [7 ▲▼] (TOTAL GAIN ADJ.) permite aumentar o reducir todas las bandas al mismo tiempo.

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

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

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

- 5** Pulse el botón [8 ▲▼] (STORE 1/2) para llevar a cabo la operación de guardado.

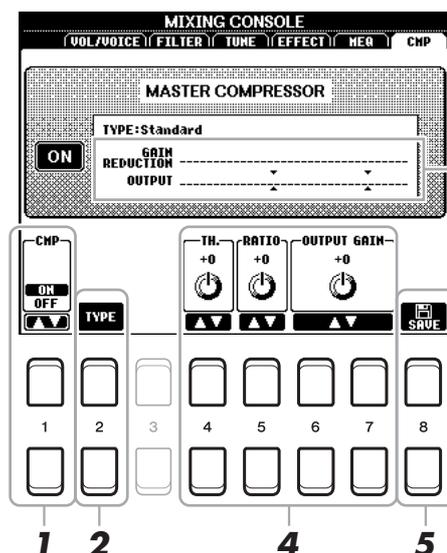
En la ventana Character Entry a la que se accede mediante esta operación, especifique el nombre y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK) para almacenar los ajustes como tipo de ecualizador principal de usuario, al que se puede acceder desde la pantalla Type que se abre en el paso 1.

Edición de los parámetros del compresor principal (CMP)

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, puede crear y guardar su propio compresor principal mediante el ajuste de los parámetros correspondientes.

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

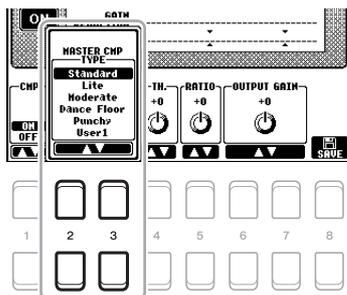


Muestra la reducción de ganancia (nivel comprimido) y el nivel de salida.

- 1** Pulse el botón [1 ▲▼] (CMP ON/OFF) para activar el compresor principal.

- 2** Pulse el botón [2 ▲▼] (TYPE) para que aparezca la pantalla MASTER CMP TYPE (tipo de compresor principal).

- 3** Utilice los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para seleccionar el tipo de compresor principal que desee y, a continuación, pulse el botón [ENTER].



Standard: Ajustes de compresor normales.

Lite: Ajustes de compresor ligeros con un efecto poco pronunciado.

Moderate: Ajustes de compresor moderados con un efecto moderadamente pronunciado.

Dance Floor: Ajustes de compresor relativamente potentes para enfatizar los tonos más bajos.

Punchy: Ajustes de compresor muy exagerados.

4 Edite el compresor principal.

[4 ▲▼]	TH. (umbral)	Determina el umbral (nivel mínimo en el que comienza la compresión).
[5 ▲▼]	RATIO (proporción)	Determina la relación de compresión (cantidad de compresión de la gama dinámica).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	OUTPUT GAIN (ganancia de salida)	Determina el nivel de salida.

5 Pulse el botón [8 ▲▼] (SAVE) para guardar los ajustes como tipo de compresor principal de usuario.

Seleccione la ubicación en la que se debe guardar el compresor principal mediante los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Si es necesario, cambie el nombre del compresor principal de usuario. Pulse el botón [6 ▲▼] (RENAME) para abrir la ventana Character Entry, escriba el nombre y pulse el botón [8 ▲] (OK). El ajuste de compresor principal guardado se muestra en la pantalla descrita en el paso 2.

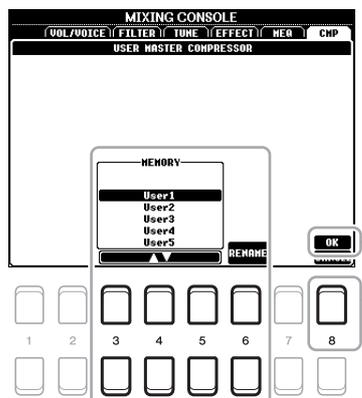
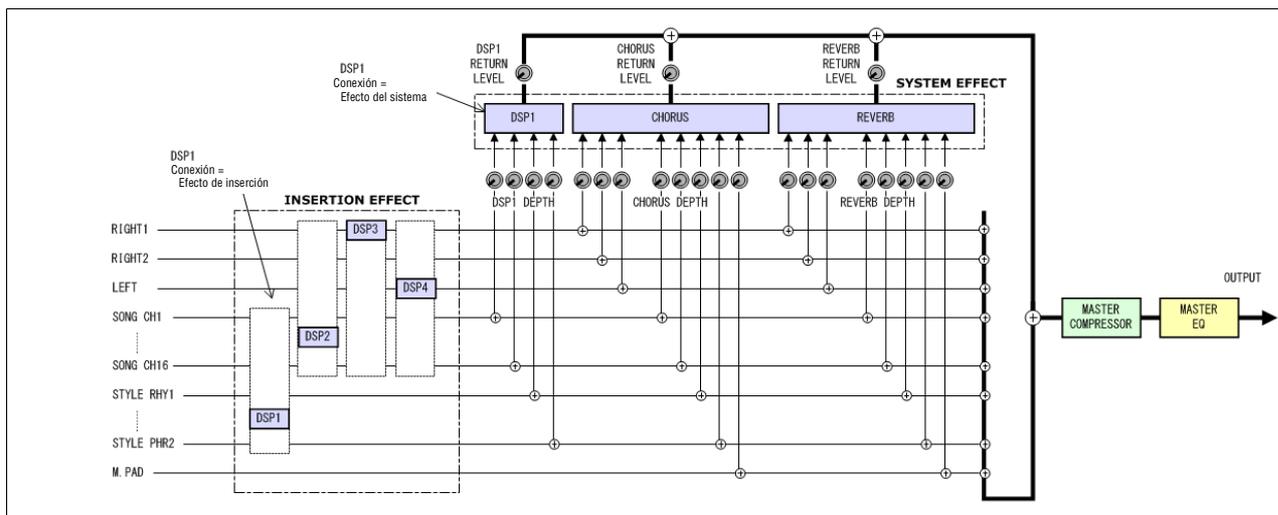


Diagrama de bloques



Contenido

Ajustes del interruptor de pedal/pedal de expresión	79
• Asignación de una función específica a cada pedal	79
Ajustes MIDI	82
• Ajustes del sistema MIDI	84
• Ajustes de transmisión MIDI	85
• Ajustes de recepción MIDI	86
• Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	87
• Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	87
Conexión con un iPhone/iPad a través de la LAN inalámbrica	88
• Infrastructure Mode (modo de infraestructura)	88
• Access Point Mode (modo de punto de acceso)	89

Ajustes del interruptor de pedal/pedal de expresión

Asignación de una función específica a cada pedal

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

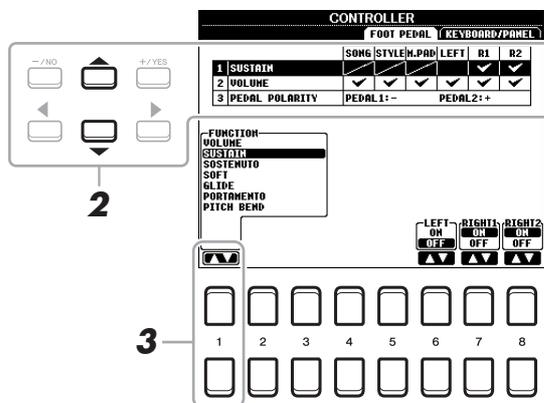
NOTA Para obtener información acerca de cómo conectar un pedal o sobre los tipos de pedal que se pueden conectar, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [◀] FOOT PEDAL

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

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



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

Para obtener más información sobre las funciones disponibles, consulte las [páginas 80–82](#).

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como puntos de entrada y salida de canción ([página 51](#)) y secuencia de registros ([página 66](#)). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: puntos de entrada y salida de canción → registro de secuencias → funciones asignadas aquí.

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

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

5 Si es necesario, seleccione “3 PEDAL POLARITY”; para ello, pulse el botón de cursor [▼] y, a continuación, seleccione la polaridad del pedal.

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

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

■ Funciones de pedal asignables

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

VOLUME* (volumen)	Permite utilizar un pedal de expresión para ajustar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
SUSTAIN (sostenido)	Permite utilizar un pedal para controlar la resonancia. Al mantener pulsado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, estas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
SOFT (sordina)	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
GLIDE (ligadura)	Cuando se pisa el pedal cambia el tono y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el rango del cambio de tono, en semitonos. ON SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. OFF SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal.
PORTAMENTO	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Mixing Console (página 71). Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
PITCH BEND* (inflexión del tono)	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el rango del cambio de tono, en semitonos.

MODULATION* (modulación)	Aplica efectos de modulación, como el vibrato, a las notas que se tocan en el teclado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
DSP VARIATION (variación DSP)	Igual que el botón [DSP VARI.] del panel. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
PEDAL CONTROL (WAH) (control de pedal Wah)	Aplica el efecto Wah a las notas tocadas en el teclado cuando el botón [DSP] está activado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
HARMONY/ ARPEGGIO (armonía/arpeggio)	Igual que el botón [HARMONY/ARPEGGIO].
PEDAL (ARP. HOLD) (pedal, arpegio sostenido)	Mientras el pedal está pulsado, la reproducción de arpegios continúa, aunque haya soltado todas las teclas, hasta que se suelte el pedal. Asegúrese de que esté seleccionado alguno de los tipos de arpegio y de que el botón [HARMONY/ARPEGGIO] esté activado.
SCORE PAGE+/- (+/- página de partitura)	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
LYRICS PAGE +/- (+/- página de letra)	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letra siguiente o anterior (de una en una).
TEXT PAGE +/- (+/- página de texto)	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
SONG PLAY/PAUSE (reproducción/pausa de canción)	Igual que el botón SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP (iniciar/detener estilo)	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP] (control de estilo [inicio/parada]).
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (inicio sincronizado)	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP (parada sincronizada)	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3 (preludio 1-3)	Igual que los botones [INTRO I–III].
MAIN A–D (principal A-D)	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN (relleno, abajo)	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal anterior del botón situado inmediatamente a la izquierda.
FILL SELF (relleno)	Reproduce un relleno.
FILL BREAK (pausa en el relleno)	Reproduce una pausa.
FILL UP (relleno, arriba)	Se reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main siguiente del botón situado inmediatamente a la derecha.
ENDING1–3 (coda 1-3)	Igual que los botones ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT (fundido de entrada/salida)	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
FING/ON BASS digitación/digitación	El pedal alterna entre los modos FINGERED y FINGERED ON BASS (página 21).

BASS HOLD (mantenimiento del bajo)	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en "AI FULL KEYBOARD" (teclado completo AI), la función no es operativa.
PERCUSSION (percusión)	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee. NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
RIGHT 1 ON/OFF (activar/desactivar derecha 1)	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF (activar/desactivar derecha 2)	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF (activar/desactivar izquierda)	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/- (+/- ajuste de un solo toque)	Accede al ajuste de un solo toque siguiente o anterior.

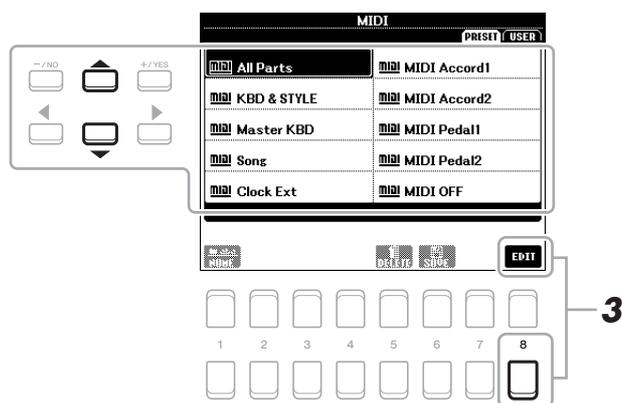
Ajustes MIDI

En esta sección se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El PSR-S670 ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la memoria USER.

NOTA Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en una memoria interna (unidad USER) o una unidad flash USB. Consulte la [página 95](#).

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página PRESET (página 83).

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

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

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

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI (página 84)
- **TRANSMIT** Ajustes de transmisión MIDI (página 85)
- **RECEIVE** Ajustes de recepción MIDI (página 86)
- **BASS** Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 87)
- **CHORD DETECT** Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 87)

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

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

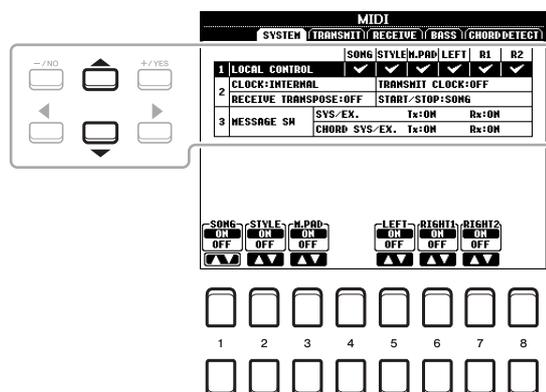
■ Plantillas preprogramadas MIDI

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

Ajustes del sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4 en la [página 83](#).

Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar los siguientes parámetros y luego ajuste el estado ON/OFF con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



1 Local Control (control local)

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

2 Ajuste del reloj, etc.

■ CLOCK (reloj)

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

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

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

■ TRANSMIT CLOCK (transmisión del reloj)

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

■ RECEIVE TRANSPOSE (recepción de transposición)

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

■ START/STOP (inicio/parada)

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

3 MESSAGE SW (activación de mensajes)

■ SYS/EX. (de sistema exclusivo)

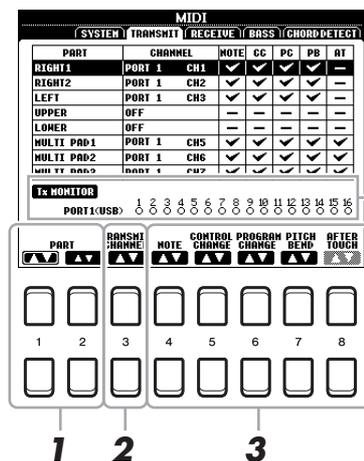
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes del sistema exclusivo MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes del sistema exclusivo MIDI generados por el equipo externo.

■ CHORD SYS/EX. (acorde de sistema exclusivo)

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

Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones son para la página TRANSMIT del paso 4 de la [página 83](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



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

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

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

Puede utilizar el botón [1 ▲▼] para subir y bajar directamente al tipo de parte (teclado, Multi Pad o estilo); en cambio, el botón [2 ▲▼] permite subir y bajar a la parte siguiente de una en una. Las partes que se muestran en esta pantalla son las mismas que las que se muestran en la pantalla MIXING CONSOLE y la pantalla CHANNEL ON/OFF con la excepción de las dos partes siguientes.

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

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

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

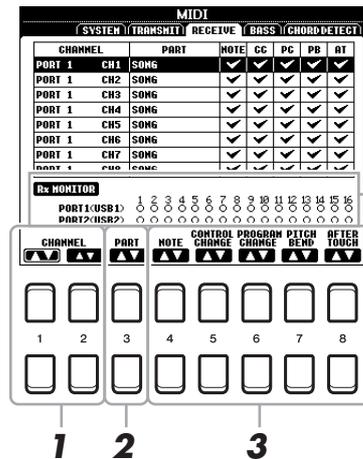
NOTA Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes, los mensajes MIDI transmitidos se unen en un único canal, lo que resulta en sonidos inesperados y posibles problemas técnicos en el dispositivo MIDI conectado.

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

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

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones son para la página RECEIVE del paso 4 de la [página 83](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



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

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

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

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

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

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

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

Las partes que se muestran en esta pantalla son las mismas que las que se muestran en la pantalla MIXING CONSOLE y la pantalla CHANNEL ON/OFF con la excepción de las partes siguientes.

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

EXTRA PART 1-5: Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI.

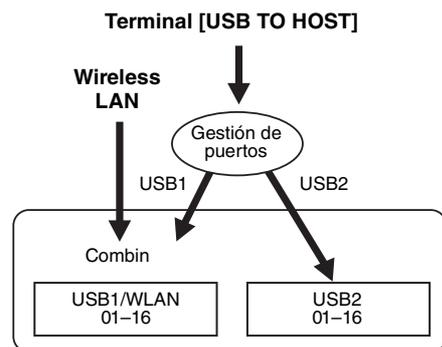
Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. El instrumento se puede utilizar como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las otras partes del instrumento.

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

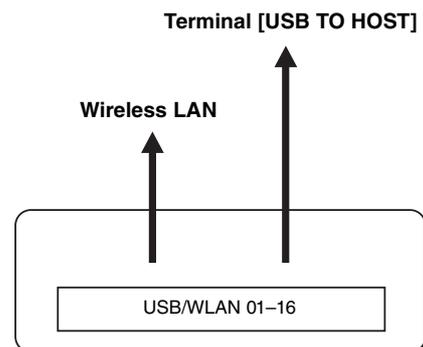
Transmisión/recepción MIDI mediante los terminales USB

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

● Recepción MIDI

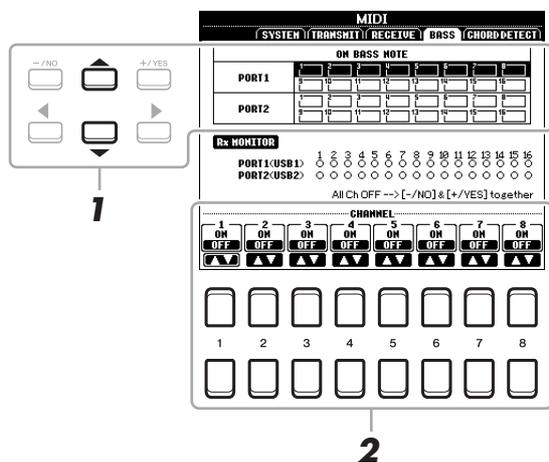


● Transmisión MIDI



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

Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4 en la [página 83](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, la nota de bajo se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



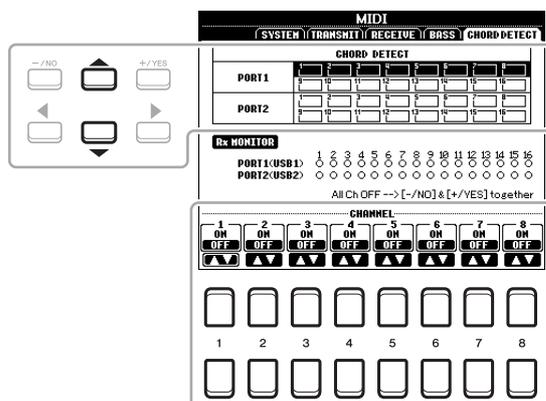
Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se reciben en el canal o los canales.

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

- 1** Utilice los botones de cursor [▲][▼] para seleccionar el canal.
- 2** Utilice el botón [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para activar o desactivar el canal deseado.
Puede desactivar todos los canales pulsando los botones [-/NO] y [+ /YES] simultáneamente.

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

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4 en la [página 83](#). Esta página le permite seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI del dispositivo externo para detectar el tipo de acorde para el estilo de reproducción. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



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

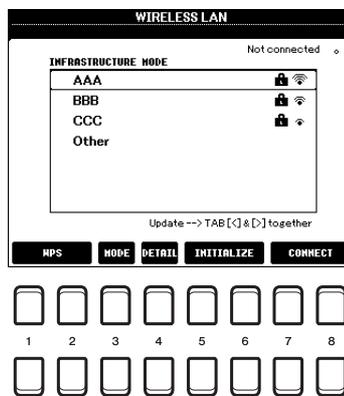
Conexión con un iPhone/iPad a través de la LAN inalámbrica

Puede utilizar un adaptador USB de red LAN inalámbrica (que se vende por separado) para conectar el PSR-S670 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 PSR-S670.

Antes de comenzar con las operaciones, asegúrese de que el adaptador USB de red LAN inalámbrica esté conectado al terminal [USB TO DEVICE] y abra la pantalla de configuración mediante [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] WIRELESS LAN → [ENTER].

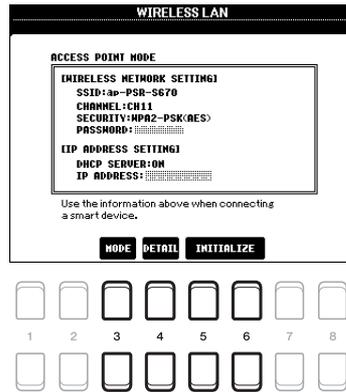
NOTA Si el instrumento no reconoce el adaptador USB de red LAN inalámbrica, no aparece el texto “WIRELESS LAN”. Si el texto “WIRELESS LAN” no aparece aunque se haya conectado un adaptador USB de red LAN inalámbrica, apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

Infrastructure Mode (modo de infraestructura)



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

Access Point Mode (modo de punto de acceso)



[3 ▲▼]	MODE (modo)	Cambia al modo de infraestructura.
[4 ▲▼]	DETAIL (detalles)	<p>Permite establecer los parámetros detallados de las páginas siguientes. Después de realizar estos ajustes, pulse uno de los botones [7 ▲▼]/ [8 ▲▼] (SAVE) para guardarlos.</p> <p>WIRELESS NETWORK: Permite establecer el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal.</p> <p>IP ADDRESS: Permite establecer la dirección IP y otros parámetros relacionados.</p> <p>OTHERS: Permite especificar el nombre del host o mostrar la dirección MAC, etc.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE (inicializar)	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.

Contenido

UTILITY (utilidad)	90
• CONFIG 1 (configuración 1)	90
• CONFIG 2 (configuración 2)	91
• PARAMETER LOCK (bloqueo de parámetros)	93
• USB	93
SYSTEM (sistema)	94
• OWNER (propietario)	94
• BACKUP/RESTORE (copia de seguridad/restauración)	94
• SETUP FILES (archivos de configuración)	95
• RESET (restablecer)	96

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

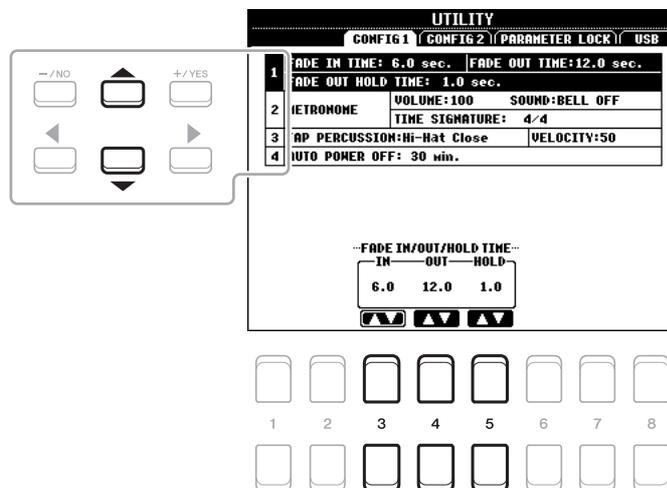
UTILITY (utilidad)

Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER]

CONFIG 1 (configuración 1)

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



1 Fade In/Out (aumento/disminución progresiva)

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

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

2 Metronome (metrónomo)

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

3 Tap (pulsación)

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

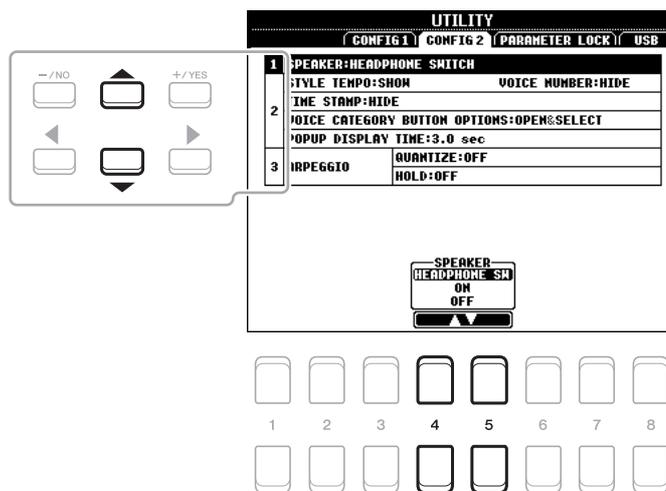
[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION (percusión)	Selecciona el sonido de la percusión.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (velocidad)	Establece la velocidad.

4 Auto Power Off (apagado automático)

Determina la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente. Para obtener más detalles, consulte “Instalación” en el Manual de instrucciones.

CONFIG 2 (configuración 2)

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



1 Ajuste del altavoz

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

2 Ajustes relacionados con Voice Category Button Options/Display

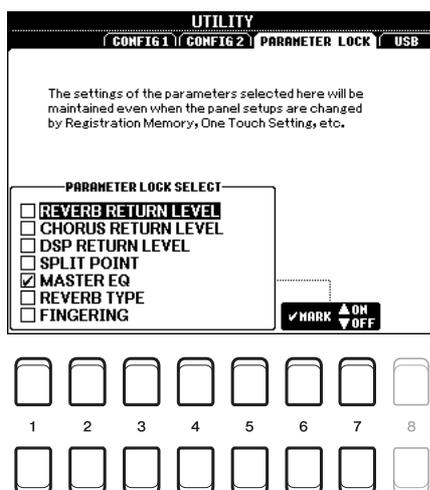
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO (tempo de estilo)	Determina si se muestra u oculta el tempo predeterminado de cada estilo predefinido encima del nombre de estilo en la pantalla de selección de estilos.
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (número de voz)	Determina si se muestran u ocultan el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Su visualización resulta práctica si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo. NOTA La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0". NOTA Para las voces de GS, los números de cambio del programa no están disponibles aunque este parámetro se ajuste en ON.
[3 ▲▼]	TIME STAMP (fecha y hora)	Determina si la fecha y hora actualizadas se muestran u ocultan en la pantalla de selección de archivos. Cuando se conecta el instrumento a la red en el modo de infraestructura (página 88) mediante el adaptador USB de red LAN inalámbrica (UD-WL01), el instrumento recibe la información de "reloj" y la fecha y hora actuales se registran en los archivos que se guardan en el instrumento. Cuando se desconecta la alimentación, el reloj se establece en el valor predeterminado de fábrica y no se actualiza a no ser que el instrumento se conecte a la red.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (opciones de los botones de categoría de voz)	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría VOICE. OPEN & SELECT: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voz seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones VOICE). OPEN ONLY: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones VOICE).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (tiempo de pantalla emergente)	Determina el tiempo en el que se cierran las pantallas emergentes. (Las pantallas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)

3 Ajustes de arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	QUANTIZE (cuantización)	Determina la sincronización de la función de cuantización de arpeggio. La reproducción del arpeggio se sincroniza con la reproducción de la canción o el estilo y se corrige cualquier ligera imperfección en su sincronización.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD (sostenido)	Activa o desactiva la función Arpeggio Hold (arpeggio sostenido). Cuando está establecida en ON, al activar el botón [HARMONY/ARPEGGIO], la reproducción de arpeggios continúa aunque se haya soltado la nota. Para detener la reproducción, vuelva a pulsar el botón [HARMONY/ARPEGGIO].

PARAMETER LOCK (bloqueo de parámetros)

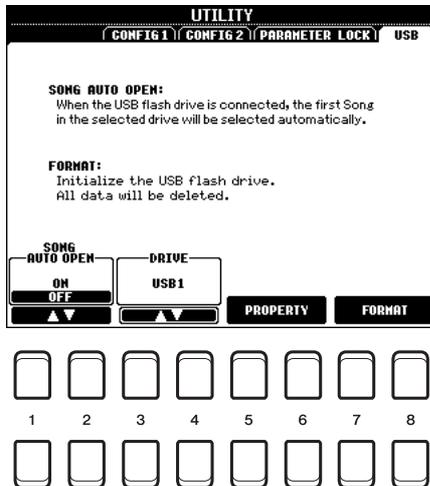
Permite bloquear o mantener los ajustes de parámetros concretos (tales como Effect y Split Point) aunque las configuraciones de panel se cambien mediante la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, etc.



Si desea establecer esta función, utilice los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, pulse los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para especificar o quitar marcas de verificación. Repita este paso tantas veces como desee. Se bloquearán los elementos que tengan marcas de comprobación.

USB

Puede ajustar o llevar a cabo operaciones relacionadas con la unidad flash USB importantes para el instrumento. Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el capítulo 10 del Manual de instrucciones.



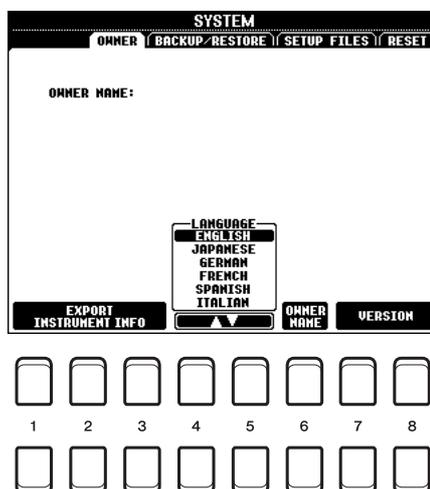
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (selección automática de canciones)	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando está activado, solo tiene que conectar la unidad flash USB y se abrirá la primera canción MIDI de la unidad flash USB.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DRIVE (unidad)	Seleccione la unidad deseada para formatearla o para comprobar la memoria restante.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PROPERTY (propiedades)	Abre la pantalla Property del dispositivo seleccionado anteriormente. Puede comprobar la cantidad de memoria restante en el dispositivo. NOTA El valor de la memoria que queda que se muestra es aproximado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FORMAT (formato)	Formatea la unidad seleccionada anteriormente. Para obtener instrucciones, consulte el capítulo 9 del Manual de instrucciones.

SYSTEM (sistema)

Acceda a la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → botones de cursor [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER]

OWNER (propietario)



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	EXPORT INSTRUMENT INFO (exportar información del instrumento)	Permite exportar al directorio raíz de la unidad flash USB la información de identificación del instrumento, que podría ser necesaria para utilizar el software “Yamaha Expansion Manager” (página 18).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (idioma)	Determina el idioma que se utiliza para los mensajes que aparecen en la pantalla. Una vez modificado este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.
[6 ▲▼]	OWNER NAME (nombre del propietario)	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Para obtener instrucciones sobre la introducción de caracteres, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION (versión)	Muestra la versión del programa y el identificador de hardware del instrumento.

BACKUP/RESTORE (copia de seguridad/restauración)

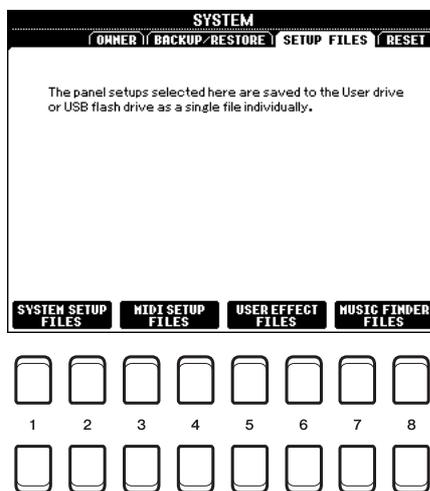
Consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

SETUP FILES (archivos de configuración)

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

1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.

2 Acceda a la pantalla de operaciones.



3 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para recuperar la pantalla correspondiente a fin de guardar los datos.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SYSTEM SETUP FILES (archivos de configuración del sistema)	Los parámetros establecidos en varias pantallas, como UTILITY, que se abren con el botón [FUNCTION], se tratan como un único archivo System Setup. Consulte “Parameter Chart” (Gráfico de parámetros) en la Data List (Lista de datos) en el sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI SETUP FILES (archivos de configuración MIDI)	Los ajustes MIDI, incluidas los ajustes MIDI de la pantalla de la pestaña USER, se tratan como un único archivo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	USER EFFECT FILES (archivos de efectos del usuario)	Los siguientes datos se pueden administrar como un solo archivo. <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efectos del usuario página 74 • Tipos de ecualizadores principales de usuario página 75 • Tipos de compresores principales del usuario..... página 76
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MUSIC FINDER FILES (archivos de Music Finder)	Todos los registros predefinidos y creados de Music Finder se tratan como un único archivo.

4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar una de las pestañas (USER o USB) en la que se guardarán los ajustes.

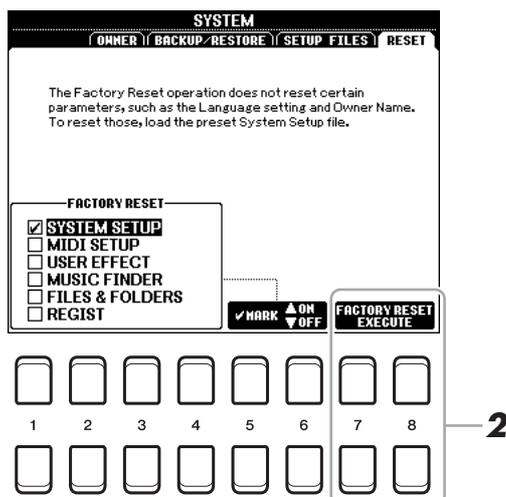
5 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar el archivo.

6 Para recuperar el archivo, pulse el botón [F]–[I] que desee en la pantalla SETUP FILES y, a continuación, seleccione el archivo.

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

RESET (restablecer)

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



1 Utilice los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar el elemento deseado y, a continuación, pulse los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para introducir o eliminar la marca de verificación.

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

SYSTEM SETUP (configuración del sistema)	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte el “Parameter Chart” (Gráfico de parámetros) de la Data List (Lista de datos) en el sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP (configuración MIDI)	Restablece los ajustes MIDI, incluidas los ajustes MIDI de pantalla de la pestaña USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT (efectos del usuario)	Restaura los ajustes de efectos actuales y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efectos del usuario página 74 • Tipos de ecualizadores principales de usuario página 75 • Tipos de compresores principales del usuario..... página 76
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todos los registros).
FILES & FOLDERS (archivos y carpetas)	Elimina todos los archivos y carpetas, incluyendo la carpeta Expansion, guardados en la pantalla de la pestaña USER.
REGIST (memoria de registros)	Apaga todas las luces de Registration Memory [1]–[8], indicando que no se ha seleccionado ningún banco de memoria de registros aunque se conserven todos los archivos de banco de memoria de registros. En este estado, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración actual del panel. <p>NOTA Se puede hacer la misma operación activando el botón de alimentación mientras se mantiene pulsada la tecla Si5 (tecla Si del extremo derecho). En ese caso, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración predeterminada del panel.</p>

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

Índice

A			
Access Point Mode (modo de punto de acceso)	89		
Afinación de escala	7		
Afinación precisa	6		
Ajuste de estilo	23		
Ajuste del altavoz	91		
Ajuste MIDI	82		
Any Key (cualquier tecla)	49		
Archivo de configuración	95		
Arpeggio (arpegio)	5, 15		
Arpeggios	92		
Auto Power Off (apagado automático)	91		
B			
Backup (copia de seguridad)	94		
C			
Canal (canción)	47		
Chorus	15		
Compresor	76		
Compresor principal (CMP)	76		
Conexiones	79		
CONFIG 1 (configuración 1)	90		
CONFIG 2 (configuración 2)	91		
Mesa de mezclas	69		
D			
Diagrama de bloques	78		
Drum Setup (ajuste de batería)	40		
DSP	15		
E			
Effect (efectos)	15, 72		
EG (Envelope Generator, generador de envolvente)	14		
Puntos de entrada y salida (Song Creator)	51		
EQ (ecualizador)	75		
F			
Fade In/Out (aumento/disminución progresiva)	90		
Filter (filtro)	14, 70		
Follow Lights (luces guía)	49		
Format (USB)	93		
Freeze (bloqueo)	65		
Función	90		
Función de guía	47		
G			
GM/GM2	4		
Grabación en tiempo real (Style Creator)	27		
Groove (Style Creator)	33		
H			
Harmony (armonía)	5, 15		
Hold (arpegio)	92		
I			
Infrastructure Mode (modo de infraestructura)	88		
Interruptor de pedal	79		
iPhone/iPad	88		
K			
Karao-Key (tecla Karaoke)	49		
L			
LAN inalámbrica	88		
Live Control	9		
Lyrics (letra)	45		
M			
Mando	9		
Marca de frase	47		
Mega Voice	3		
Memoria de registros	64		
MEQ (ecualizador principal)	75		
Metronome (metrónomo)	91		
Mezclador	69		
Modulation (modulación)	14		
Mono (monofónico)	17		
MONO/POLY (monofónica/polifónica)	13		
Montaje de estilos	31		
Multi Pad	56		
Multi Pad Creator (Creador de Multi Pad)	56		
Music Finder	60		
N			
Notación musical	43		
NTR (regla de transposición de notas)	37		
NTT (tabla de transposición de notas)	37		
O			
Octava	13		
One Touch Setting (ajuste de un solo toque) (OTS)	25		
Owner (propietario)	94		
P			
Panel Sustain (sostenido de panel)	15		
Panpot (posición de efecto panorámico) ...	70		
Pantalla	92		
Paquetes de ampliación	18		
Parameter Lock (bloqueo de parámetros)	93		
Pedal	79		
Poly (polifónico)	17		
Portamento	13		
Q			
Quantize (cuantización)	35, 54, 92		
R			
Registration Sequence (secuencia de registros)	66		
Repeat (canción)	47		
Reset (restablecer)	96		
Restore (restauración)	94		
Reverb (Reverberación)	15		
RTR (regla de reactivación)	39		

S

Score (partitura)	43
SFX	4
Song Creator (Creador de canciones)	50
Style Creator	26
Style Retrigger (redisparador de estilo)	10
Sustain (sostenido)	17
System (función)	94

T

Tap (pulsación)	91
Text (texto)	45
Time Stamp (fecha y hora)	92
Tipo de digitación de acordes	21
Tipo de estilo	20
Tipo de voz	3
Tipos de escalas	7
Touch Response (respuesta por pulsación)	17
Touch Sense (sensibilidad de pulsación)	13
Transpose (transposición)	8
Tune (afinación)	71

U

Unidad flash USB	93
Utility (función)	90

V

Vibrato	15
Voice (Mixer)	69
Voice Set (ajuste de voces)	12
Volume (Mixer)	69
Volume (Voice Set)	13

X

XG	4
----------	---

Y

Yamaha Expansion Manager	18
Your Tempo (su tempo)	49